



**Benutzer-
handbuch**

**COREL[®]
painter[™] IX**



Copyright 1991 – 2004 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Corel® Painter™ IX Benutzerhandbuch

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 in der Corel Painter-Menüleiste **Hilfe >Info zu Corel Painter IX** wählen.

Corel, das Corel-Logo, Corel Painter, CorelDRAW, KPT, Gel, Goo, LensFlare, Lightning, Pyramid Paint, Reaction, ShapeShifter und Natural-Media sind Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation und/oder ihrer Tochtergesellschaften in Kanada, den USA und/oder anderen Ländern.

Adobe, Illustrator, Photoshop, PostScript und Premiere sind eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern. Mac, Mac OS und Quick Draw sind eingetragene Marken von Apple Computer, Inc. in den USA und anderen Ländern. QuickTime ist eine unter Lizenz verwendete Marke. QuickTime ist eine eingetragene Marke von Apple Computer, Inc. in den USA und anderen Ländern. Canon ist eine eingetragene Marke von Canon Inc. Kodak ist eine eingetragene Marke der Eastman Kodak Company. Hewlett-Packard und DeskJet sind eingetragene Marken von Hewlett Packard. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. Minolta QMS ist eine Marke von Minolta Co., Ltd. Pantone, Hexachrome und PANTONE MATCHING SYSTEM sind Marken bzw. eingetragene Marken von Pantone, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. TARGA ist eine eingetragene Marke von Pinnacle Systems, Inc. in den USA und anderen Ländern. Cinepak ist eine eingetragene Marke von Radius, Inc. EPSON Stylus ist eine eingetragene Marke von Seiko Epson Corporation. Tektronix ist eine eingetragene Marke von Tektronix, Inc. Wacom und Intuos sind eingetragene Marken der Wacom Company, Ltd. Alle weiteren Namen von Produkten und Schriften sowie Firmennamen und Logos sind möglicherweise ebenfalls Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen.

Die Lizenznehmer von Corel übernehmen hinsichtlich der Software keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung, einschliesslich der uneingeschränkten stillschweigenden Gewährleistungen der Marktgängigkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck. Die Lizenznehmer von Corel übernehmen keine Gewährleistung, Garantien oder Zusicherungen, die aus der Verwendung der Software hinsichtlich Richtigkeit, Genauigkeit, Zuverlässigkeit,

aktualität oder anderem resultieren. Das gesamte risiko bezüglich der sich aus der software ergebenden resultate und leistung tragen sie. Der ausschluss der stillschweigenden gewährleistungen ist in einigen staaten nicht zulässig. Der oben genannte ausschluss trifft unter umständen nicht auf sie zu.

Die lizenznehmer von Corel oder deren direktoren, repräsentanten, mitarbeiter oder agenten (zusammen als „lizenznehmer von Corel“ bezeichnet) übernehmen ihnen gegenüber keinerlei haftung für jedwede zufällige oder indirekte schäden oder folgeschäden (eingeschlossen schäden aus entgangenem gewinn, betriebsunterbrechung, verlust von geschäftlichen informationen oder daten und ähnlichem), die aufgrund der benutzung dieser software oder der unmöglichkeit entstehen, diese software zu verwenden, selbst wenn der lizenznehmer von Corel von der möglichkeit derartiger schäden unterrichtet worden ist. Da in bestimmten staaten der ausschluss oder die beschränkung der gewährleistung für zufällige schäden oder folgeschäden nicht zulässig ist, treffen die oben genannten einschränkungen unter umständen nicht auf sie zu.

Im Benutzerhandbuch präsentierte Künstler

Ryan Church	1
Chet Phillips	15
Chris Welch	89
Jeremy Sutton	157
Cher Threinen-Pendarvis	227
Don Seegmiller	315
John Taylor Dismukes	377
John Ryan	411
Andrew Jones	443

Benutzerhandbuch

Gestaltet von Ryan Church: Konzept für eine Filmszene

Willkommen bei Corel Painter IX	3
Inhalt dieses Benutzerhandbuchs	3
Neue Funktionen in Corel Painter IX	3
Dokumentation	9
Kontaktaufnahme mit dem Kundendienst und Technischen Support von Corel 14	

Gestaltet von Chet Phillips: Zeitungsillustration

Grundlagen	17
Mit Dokumenten arbeiten	17
Voreinstellungen festlegen	36
Ebenen	51
Überblick über Ebenen	52
Ebenen verwalten	62
Ebenen bearbeiten	75

Gestaltet von Christopher Welch: Konzeptfahrzeug-Design

Farbe	91
Überblick über das Arbeiten mit Farbe	91
Mit der Palette "Mischer" arbeiten	99
Mit Farbtabelle arbeiten	108
Farbänderung festlegen	117
Farbinformationen einblenden	119
Farbausdruckseinstellungen festlegen	120
Mit Verläufen arbeiten	121
Strukturen, Muster und Stoffe	131
Papierstrukturen verwenden	131
Muster verwenden	140

Stoffe verwenden	152
----------------------------	-----

Gestaltet von Jeremy Sutton: digitales Porträt

Malen	159
Einführung in die Malwerkzeuge	159
Malstriche auf der Arbeitsfläche auftragen	166
Einführung in die Malwerkzeuge	172
Mit Füllung arbeiten	189
Aquarellwerkzeuge	195
Überblick über die Aquarellwerkzeuge	195
Mit Malwerkzeugen der Kategorie "Digitale Aquarelle" arbeiten	199
Tintenmalwerkzeuge	203
Mit Tintenebenen arbeiten	203
Einstellungen für Tintenmalwerkzeuge verwenden	204
Impasto	207
Überblick über Impasto	207
Oberflächenbeleuchtung anpassen	216
Schlauch	221
Funktionsweise des Schlauchs	222
Überblick über das Malwerkzeug "Schlauch"	223

Gestaltet von Cher Threinen-Pendarvis: digitales Landschaftsbild

Malwerkzeuge anpassen	229
Überblick über den Malwerkzeug-Designer	230
Einstellungen verwalten	237
Eigene Malwerkzeuge verwalten	307

Gestaltet von Don Seegmiller: Konzept-Figur

Klonen und Abpausen	317
Bilder klonen	317

Kloner verwenden	323
Normale Malwerkzeuge in Kloner umwandeln	334
Bildeffekte	339
Oberflächenstrukturen anwenden	339
Mosaike	357
Überblick über Mosaike	358
Mosaiksteinchen platzieren und anpassen	365
Gestaltet von John Dismukes: dreidimensionales Halloween-Konzept-Design	
Formen	379
Überblick über Formen	379
Formen erstellen	383
Formen bearbeiten	393
Formen umwandeln	400
Formen kombinieren	406
Gestaltet von John Ryan: Animations-Storyboard für Radiowerbung	
Animationen und Filme	413
Animationen und Filme erstellen	413
Überblick über Filme	419
Filme bearbeiten	425
Die Funktion zum Bearbeiten von Frames	427
Filme speichern und exportieren	437
Gestaltet von Andrew Jones: Figuren-Design für Videospiele	
Drucken	445
Das Drucken	445
Überblick über das Drucken	446



Gestaltet von Ryan Church: Konzept für eine Filmszene

Ryan Church ist derzeit einer der führenden Konzeptkünstler. Er hat bereits mit Kunden wie Walt Disney Imagineering, Universal Studios, Industrial Light and Magic und Lucasfilm gearbeitet. Zu seinen jüngsten Tätigkeiten zählen die des Concept Design Supervisors für Star Wars: Episode III und des Senior Art Directors bei Industrial Light and Magic.

Willkommen bei Corel Painter IX



Corel® Painter™ IX ist ein führendes Natural-Media®-Malprogramm. Mit Corel Painter können Sie eine breite Palette von Malwerkzeugen simulieren – von Grafikmarkern, Kohle- und Farbstiften bis hin zu Aquarell- und Ölfarben.

Inhalt dieses Benutzerhandbuchs

Das Benutzerhandbuch von Corel Painter IX ist in neun Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt enthält Beschreibungen und Anleitungen für eine Gruppe von Malwerkzeugen, mit denen Sie digitale Kunstwerke erstellen können. Zusätzlich steht am Beginn jedes der neun Abschnitte das Werk eines renommierten Künstlers, das verdeutlicht, was mit Corel Painter IX machbar ist.

In diesem Benutzerhandbuch werden die gängigsten Aufgaben beschrieben, die Sie mit Corel Painter IX durchführen können. Beachten Sie bitte, dass es sich nicht um eine erschöpfende Referenz für jedes Malwerkzeug handelt. Wenn Sie detaillierte Informationen zu Themen benötigen, die in diesem Handbuch nicht behandelt werden, ziehen Sie die Online-Hilfe zu Rate.

Neue Funktionen in Corel Painter IX

Corel Painter IX wurde um zahlreiche Werkzeuge und Funktionen ergänzt, die die Arbeitsgeschwindigkeit erhöhen, die Kreativität fördern und die Kompatibilität mit anderen häufig verwendeten Anwendungen noch weiter verbessern. Dank der überarbeiteten Hilfe und den Übungsanleitungen von renommierten Digitalkünstlern ist der Einstieg in Corel Painter so einfach wie noch nie.

Leistung und Produktivität

Oberste Priorität bei der Entwicklung von Corel Painter IX hatte die allgemeine Verbesserung von Geschwindigkeit, Leistung und Stabilität. In enger Zusammenarbeit mit Apple, Intel und AMD haben die Entwickler von Corel das Programm überall dort, wo es möglich war, verbessert und optimiert. Noch nie war Corel Painter so effizient und leistungsstark wie in der vorliegenden Version.

Höhere Geschwindigkeit

Die vorliegende Version von Corel Painter ist die bis dato schnellste Version des Programms: Manche Malwerkzeuge sind bis zu zehnmal schneller als zuvor! Im Durchschnitt arbeiten die Werkzeuge jetzt doppelt so schnell. Außerdem ist es jetzt möglich, in den Voreinstellungen festzulegen, welches Volume bzw. Laufwerk standardmäßig als "Arbeitsplatte" verwendet werden soll.

Neuer Begrüßungsbildschirm

Der Begrüßungsbildschirm von Corel Painter IX, der beim Programmstart angezeigt wird, ermöglicht es Ihnen, einfacher als je zuvor direkt mit der Arbeit zu beginnen. Dieser Bildschirm ist in vier Bereiche unterteilt und bietet schnellen Zugriff auf zuletzt geöffnete Dateien, Lernprogramme, Malwerkzeug- und Farbmanagement-Einstellungen sowie auf Arbeiten renommierter Corel Painter-Künstler.

Paletten für die Malwerkzeugeinstellungen

Über neue Paletten für die Malwerkzeugeinstellungen haben Sie einfachen Zugriff auf alle Einstellungen und Steuerelemente für Malwerkzeuge. Spontane Änderungen an den Einstellungen und Variablen können jetzt durch einfaches Verschieben von Reglern vorgenommen werden, sodass Ihre Arbeitsabläufe nicht mehr unterbrochen werden.

So können Sie beispielsweise mit dem neuen Regler **Erhöhen** in den Malwerkzeugeinstellungen in der Palette **Allgemein** die Geschwindigkeit des Malwerkzeugs mit sofortiger Wirkung erhöhen. Ziehen Sie den Regler einfach an die gewünschte Position und beobachten Sie die beschleunigende Wirkung dieser Änderung.

Steuerelement "Frames pro Sekunde"

Frame-Raten bei Animationen können jetzt direkt in Corel Painter getestet werden. Mit dem neuen Steuerelement **Frames pro Sekunde** lassen sich Frame-Raten in einer Animationsvorschau auf 1 bis 40 Frames pro Sekunde einstellen.

Arbeitsfläche drehen/spiegeln

In Corel Painter können jetzt direkt ganze Bilder gedreht oder gespiegelt werden. Die Bildkomposition lässt sich mit nur einem Mausklick problemlos überprüfen.

Anpassbare Tastaturbefehle

In Corel Painter sind Tastaturbefehle jetzt vollständig individuell anpassbar – damit bietet sich Kreativ-Profis eine noch nie da gewesene Flexibilität bei der Steuerung ihrer Arbeitsabläufe. Eine handliche, druckbare Vorlage zum schnellen Nachschlagen gehört ebenfalls dazu.

Unterstützung mehrerer Benutzer

Corel Painter bietet ab sofort sowohl auf der Mac®- als auch auf der Windows®-Plattform die Unterstützung mehrerer Benutzer. Die Benutzerdateien werden im Benutzerverzeichnis abgelegt, sodass die individuellen Einstellungen der einzelnen Benutzer in einer Netzwerkumgebung erhalten bleiben. Außerdem lassen sich alle Einstellungen problemlos wieder auf die Vorgaben zurücksetzen, ohne dass die Anwendung dafür neu installiert werden muss.

Verbesserungen an der Palette "Malverhalten"

In der Palette **Malverhalten** werden Verlaufsinformationen über jeden Malstrich gespeichert, der auf die Arbeitsfläche aufgetragen wird. Mit diesem "virtuellen Tagebuch" lässt sich die Entstehung eines mit Corel Painter IX-Malwerkzeugen erstellten Bilds nachvollziehen. Die während der letzten Sitzung verwendeten Malstriche lassen sich in der nächsten Sitzung wieder aufrufen und bevorzugte Malwerkzeugvarianten können gesperrt werden, sodass sie jederzeit im Zugriff stehen.

Iteratives Sichern/Iteratives Speichern

Mit dieser Funktion können Sie mit einem einfachen Menübefehl fortlaufend nummerierte Versionen eines Bilds sichern. Wenn Sie den Befehl **Iteratives Sichern** (Macintosh) bzw. **Iteratives Speichern** (Windows) zum ersten Mal anwenden, wird

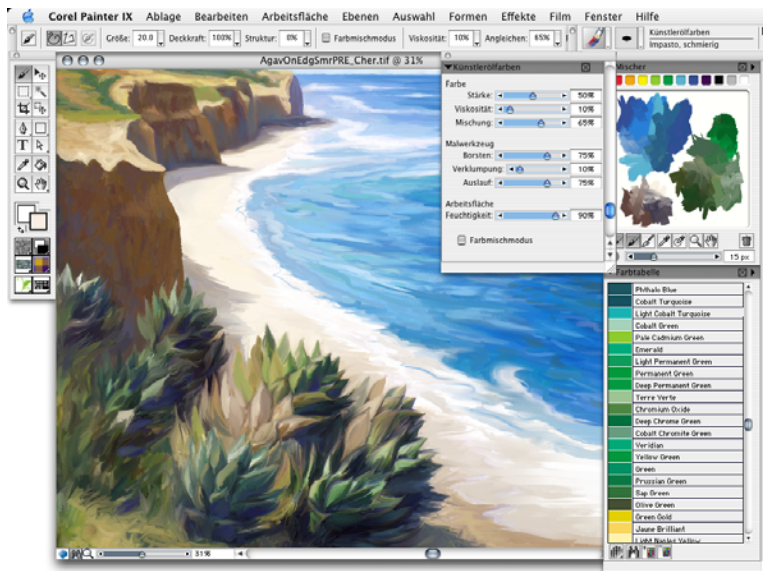
der Zusatz "_001" an den Dateinamen angehängt. Bei jedem weiteren Speichervorgang erhöht sich die angehängte Nummer um 1 und es wird eine neue, fortlaufend nummerierte Datei angelegt.

Kreativität

Corel Painter IX verfügt über eine beeindruckende Vielzahl an neuen Funktionen, die eine ungeahnte Fülle an Reproduktionsvarianten natürlicher Zeichenmedien bieten. Tolle neue Effekte eröffnen mehr kreative Möglichkeiten als je zuvor.

Malsystem "Künstlerölfarben"

Das Malsystem **Künstlerölfarben** ist ein Meilenstein in der Entwicklung digitaler Kunst. Mit diesem neuartigen Malsystem können Sie Farbkombinationen, die Sie auf der Mischpalette erstellt haben, im Dokumentfenster direkt auf Ihre Bilder auftragen. Jeder Farbtupfer lädt die Malwerkzeugvariante mit einer festgelegten Ölfarbenmenge. Wenn diese Menge zu Neige geht, wird der Malstrich blasser. Genau wie bei natürlichen Zeichenmedien treten die Malstriche mit den Farben, die sich bereits auf der Arbeitsfläche befinden, in Wechselwirkung.



Das Malsystem **Künstlerölfarben** umfasst Folgendes:

- Malwerkzeugkategorien und -varianten der Künstlerölfarben
- Die Farben dieser Kategorie basieren auf Farbwerten echter Ölfarben.

- Integration der Künstlerölfarben mit der Palette **Mischer**, einschließlich einer neuen Mehrfarbenpipette
- Steuerelemente der Künstlerölfarben zum Steuern von Farbmenge, Viskosität, Angleichung, Borstenstärke, Verklumpung, Strichauslauf und Farbmischung

Malen mit Ausrichtung an Pfaden

Wenn Sie einen perfekten Bogen oder eine perfekte Form erstellen möchten, lässt sich durch Malen mit Ausrichtung an Pfaden viel Zeit sparen. Mit dieser Technik ist es möglich, den Malstrich mit einem einfachen Mausklick oder einem Tastaturbefehl auf einen Pfad oder eine Form zu beschränken. Auf einfachste Weise lässt sich so ein perfekter, präziser Malstrich erstellen, auf den weiterhin alle typischen Attribute wie Druck, Neigung und Richtung anwendbar sind – ganz so, wie Sie es von Corel Painter gewöhnt sind!

Malwerkzeugkategorie "Digitale Aquarelle"

Die Malwerkzeugkategorie **Digitale Aquarelle** wurde in Corel Painter IX erheblich verbessert. Zwischen den einzelnen Sitzungen bleibt die Farbe nass, sodass Sie eine neue Sitzung exakt an dem Punkt fortsetzen können, an dem Sie die vorherige Sitzung beendet haben. Die Kantenstärke von Malstrichen, die mit einer der Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Digitale Aquarelle** aufgetragen werden, kann jetzt dynamisch geändert werden, sodass Sie nach dem Auftragen des Strichs die möglichen Einstellungen durchspielen können.

Funktion "Schnelles Klonen"

Die neue Funktion **Schnelles Klonen** ist wie geschaffen für Fotografen, die ihre Fotos in Gemälde umwandeln möchten. Sie fasst fünf Arbeitsschritte in einem zusammen und beschleunigt damit nachhaltig den Workflow beim Klonen von Bildern. Die Einstellungen für **Schnelles Klonen** lassen sich auf der Seite **Allgemein** des Dialogfensters **Voreinstellungen** festlegen.

KPT-Filter

KPT®-Filter sind renommierte, leistungsstarke Plugins, mit denen sich schnell und einfach verblüffende Effekte erzeugen lassen. In Corel Painter IX stehen die folgenden sieben KPT-Filter zur Verfügung: KPT® Gel™, KPT® Goo™, KPT® LensFlare™, KPT® Lightning™, KPT® Pyramid Paint™, KPT® Reaction™ und KPT® ShapeShifter™. Diese Plugins sind eine wertvolle Ergänzung der ohnehin schon beeindruckenden Vielzahl von Effekten in Corel Painter.

Kompatibilität

Die Möglichkeiten, Corel Painter im Zusammenspiel mit anderen gängigen Software- und Hardware-Produkten zu nutzen, wurden erheblich erweitert. Neue Verbesserungen bei der Farbverwaltung erlauben eine präzisere Farbwiedergabe auf dem Bildschirm und im Ausdruck. Mit der verbesserten Unterstützung von Adobe® Photoshop® und Wacom®-Grafiktablets werden professionelle Arbeitsabläufe gestrafft.

Verbesserte Unterstützung von Adobe Photoshop

Der Datenaustausch zwischen Adobe Photoshop und Corel Painter funktioniert problemlos. Dateien, die im Format von Adobe Photoshop (PSD) gesichert wurden, lassen sich in Corel Painter IX öffnen, wobei Ebenenmasken, Alphakanäle und Ebenensets (Ebenengruppen) erhalten bleiben.

Das Verhalten von Ebenen in Corel Painter ist jetzt sehr ähnlich dem Verhalten in Adobe Photoshop. Neue Ebenen werden nun oberhalb der ausgewählten Ebene hinzugefügt, Ebenen mit unterschiedlichen Verschmelzungsmodi lassen sich zusammenführen, und es ist jetzt möglich, mehrere Ebenen durch einfaches Klicken und Ziehen ein- oder auszublenden.

Darüber hinaus unterstützt Corel Painter jetzt Photoshop-Plugins für Mac OS® X.

Verbesserte Unterstützung von Wacom-Grafiktablets

Corel Painter IX unterstützt jetzt die gesamte Produktlinie von Wacom-Tablets, darunter auch das neueste Stifttablettssystem Wacom® Intuos®3. Das Wacom Intuos3 verfügt über konfigurierbare "Touch Strips" zur Steuerung der Größe des Malwerkzeugs, von Zomeffekten und vielen anderen Funktionen. Sie benötigen daher beim Malen keine Tastatur mehr! Außerdem lassen sich die Tasten des Tablett als Steuertasten verwenden, z. B. als Befehls-, Wahl-, Umschalt- oder Leertaste beim Mac sowie als Strg-, Alt-, Umschalt- oder Leertaste beim PC.

Verbessertes Farbmanagementsystem

Bei Corel Painter IX kommt ein verbessertes Farbmanagementsystem zum Einsatz, das beim Drucken für eine exakte Farbwiedergabe sorgt. Corel Painter IX unterstützt die weit verbreiteten ICC 4.0-Profile und ermöglicht damit das Management der Farben auf dem Bildschirm und im Ausdruck. Ein Lernprogramm zum Farbmanagementsystem unterstützt Sie dabei, das System für eine optimale Farbwiedergabe zu konfigurieren.

Lernressourcen

Dank eines verbesserten Hilfesystems, eines aktualisierten Benutzerhandbuchs und der Lernprogramme von führenden Grafikprofis ist der Einstieg in Corel Painter IX einfacher denn je.

Verbessertes Hilfesystem

Nach einer kompletten Überarbeitung bieten das Benutzerhandbuch und das Hilfesystem wertvolle Informationen und schnelle Lösungen. Das Handbuch zu Corel Painter IX, das bei den Voll- und Upgrade-Versionen von Corel Painter IX zum Lieferumfang gehört, beinhaltet eine Reihe von Übungsanleitungen, die von bekannten Künstlern gestaltet wurden und Sie Schritt für Schritt in verschiedene Themengebiete einführen.

Dokumentation

Im Corel Painter Benutzerhandbuch sowie in der Hilfe, die Sie von Corel Painter aus aufrufen können, finden Sie Antworten auf viele Ihrer Fragen.

Das Corel Painter Benutzerhandbuch enthält Beschreibungen und Informationen zu einer Vielzahl von häufig verwendeten Verfahren. Sie finden das Corel Painter Benutzerhandbuch als PDF-Version auf der Corel Painter IX-CD. Eine gebundene Ausgabe des Corel Painter Benutzerhandbuchs mit allen farbigen Abbildungen können Sie über www.corel.de/painter erwerben.

Das Hilfesystem kann gezielt nach einer Vielzahl von Themen durchsucht werden.

Wenn Sie Anregungen oder Vorschläge zum Benutzerhandbuch, zur Hilfe oder zu den Lernprogrammen haben, nehmen Sie bitte unter www.corel.de/painter Kontakt mit uns auf.

Erläuterung von Begriffen und Anweisungen in der Dokumentation

Die folgende Tabelle enthält eine Erläuterung wichtiger Begriffe und Anweisungen, die im Corel Painter Benutzerhandbuch und in der Hilfe verwendet werden.

Begriff/Anweisung Beschreibung**Beispiel**

Anweisungen für mehrere Plattformen

Das Corel Painter Benutzerhandbuch richtet sich sowohl an Mac OS- als auch an Windows-Benutzer. Die beiden Betriebssysteme verwenden teilweise unterschiedliche Begriffe für die gleiche Sache. Bei allgemeinen Begriffen wird die Macintosh-Variante verwendet. In Anweisungen wird jeweils zuerst der Macintosh-Befehl bzw. die Macintosh-Tastenkombination und dann der Windows-Befehl bzw. die Windows-Tastenkombination genannt.

Klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.

Tastenkombinationen

Bei Tastenkombinationen müssen Sie zunächst die erstgenannte Taste drücken, diese gedrückt halten und dann die an zweiter Stelle genannte Taste drücken.


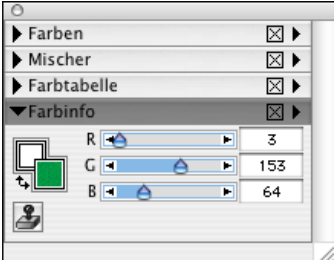
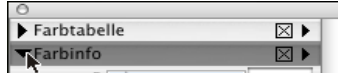
"Befehlstaste + I (Macintosh) bzw. Strg-Taste + I (Windows)" bedeutet, dass Macintosh-Benutzer die Befehlstaste und die I-Taste und Windows-Benutzer die Strg-Taste und die I-Taste drücken müssen.

Wählen Sie in der Menüleiste **X > Befehl**.

Klicken Sie in der Menüleiste auf den angegebenen Menünamen. Daraufhin wird ein Menü geöffnet, in dem Sie den entsprechenden Befehl wählen können.

Die Anweisung "Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Schnelles Klonen** bzw. **Datei > Schnelles Klonen**." bedeutet Folgendes:



Begriff/Anweisung	Beschreibung	Beispiel
Titelleiste	Bei manchen Bildelementen, wie etwa der Werkzeugpalette, der Eigenschaftsleiste und den Paletten, befindet sich am oberen oder seitlichen Rand eine Titelleiste. Nicht immer wird darin auch Text angezeigt.	Titelleiste der Werkzeugpalette bei Mac OS (links) und Windows (rechts): 
Titelleiste bei Paletten	Bei Paletten befindet sich die Titelleiste am oberen Rand. In geöffneten Paletten wird die Titelleiste in Dunkelgrau angezeigt. Bei minimierten Paletten bleibt die Titelleiste sichtbar und wird in Hellgrau angezeigt.	Titelleisten der minimierten Paletten Farben , Mischer und Farbtabelle und Titelleiste der geöffneten Palette Farbinfo 
Palettenpfeil	Mit dem Palettenpfeil können Paletten aufgeklappt bzw. wieder minimiert werden.	Der Palettenpfeil der Palette Farbtabelle zeigt an, dass die Palette minimiert ist, der Palettenpfeil der Palette Farbinfo zeigt an, dass die Palette geöffnet ist. 

Begriff/Anweisung Beschreibung

Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs bzw. des Menüs einer Auswahlliste bzw. der Auswahlliste

Wenn Sie auf einen Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, des Menüs einer Auswahlliste in der Werkzeugleiste bzw. der Auswahlliste klicken, wird ein Menü mit zusätzlichen Befehlen angezeigt.

Beispiel

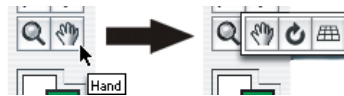
Durch Klicken auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Palette **Mischer** können Sie das Pop-up-Menü für diese Palette öffnen.



Flyout


Einige Werkzeuge teilen sich einen Platz in der Werkzeugpalette. Das entsprechende Flyout-Menü können Sie öffnen, wenn Sie auf das betreffende Werkzeug klicken und die Maustaste gedrückt halten.

Wenn Sie in der Werkzeugpalette auf die Hand klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird ein Flyout-Menü angezeigt, das zwei weitere Werkzeuge umfasst: das Werkzeug **Seitendreher** und das Werkzeug **Perspektivraster**.



Symbol für einen Hinweis. Ein Hinweis enthält wichtige Informationen zu vorhergehenden Schritten. Hier kann beispielsweise beschrieben sein, unter welchen Bedingungen ein Vorgang ausgeführt werden kann.

Beispiel: "Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn Sie eine Auswahl deaktiviert haben."

Begriff/Anweisung	Beschreibung	Beispiel
	Symbol für einen Tipp. Ein Tipp enthält Vorschläge zur Durchführung vorhergehender Schritte. Er kann beispielsweise alternative Vorgehensweisen aufzeigen oder weitere Zwecke und Ziele eines Vorgangs beschreiben.	Beispiel: "Sie können eine Malwerkzeugkategorie und -variante in der Hauptanwendung oder im Malwerkzeug-Designer wählen."

Das Corel Painter-Hilfesystem

Die Hilfe ist die Dokumentation, die Sie von Corel Painter aus aufrufen können. Sie kann vollständig durchsucht werden und enthält Informationen, die über das Corel Painter Benutzerhandbuch hinausgehen

So verwenden Sie die Hilfe

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Hilfe > Hilfethemen**.
- 2 Klicken Sie auf eine der folgenden Registerkarten:
 - Registerkarte **Inhalt**: Von dieser Registerkarte aus können Sie die in der Hilfe verfügbaren Themengebiete durchsuchen.
 - Registerkarte **Index**: Von dieser Registerkarte aus können Sie im Index ein Thema suchen.
 - Registerkarte **Suchen**: Von dieser Registerkarte aus können Sie den gesamten Text des Hilfesystems nach einem bestimmten Wort durchsuchen. Wenn Sie beispielsweise Informationen über den RGB-Farbmodus suchen, können Sie im entsprechenden Feld ""RGB" eingeben und so eine Liste mit relevanten Themengebieten aufrufen.

Kontaktaufnahme mit dem Kundendienst und Technischen Support von Corel

Der Kundendienst und Technische Support von Corel® kann Ihnen Informationen zu Produktmerkmalen, Spezifikationen, Preislisten, Verfügbarkeit und anderen Dienstleistungen sowie technische Unterstützung zur Verfügung stellen. Die neuesten Informationen zu den verfügbaren Serviceleistungen für Ihr Corel-Produkt finden Sie unter www.corel.de/support.



Gestaltet von Chet Phillips: Zeitungsidee

Seit über 20 Jahren hat es Chet Phillips geschickt verstanden, seine leicht verfremdete Weltansicht durch seine Tätigkeit als freiberuflicher Illustrator zu verpacken. Er arbeitet für Konzerne, Werbeagenturen, Anzeigenbüros und Designfirmen. Darüber hinaus zeigt er seine Arbeiten in Galerien und auf Ausstellungen. Wie üblich kommen beim Prozess keine Elektroden zu Schaden.

Grundlagen



Corel Painter bietet einen digitalen Arbeitsbereich, in dem Sie mit den Natural-Media-Werkzeugen und Strukturen von Corel Painter neue Bilder erstellen oder vorhandene Bilder bearbeiten können. Die Bilder, an denen Sie arbeiten – die so genannten Dokumente – werden in einem Dokumentfenster angezeigt. Dieses Dokumentfenster enthält Navigationsfunktionen und Hilfsmittel, die eine schnelle und effiziente Bearbeitung ermöglichen.

Beim Erstellen von Bildern können Sie Ihre Dokumente in den unterschiedlichsten Dateiformaten sichern, wie z. B. RIFF (Corel Painter-eigenes Format), JPEG, TIFF, Adobe Photoshop (PSD) usw. Auch das Öffnen und Importieren von Bildern mit verschiedenen Dateiformaten ist in Corel Painter möglich.

Jeder Benutzer hat eigene Arbeitsmethoden und jedes Computersystem setzt sich aus anderen Speichern, Festplatten, Druckern und Zubehör zusammen. In den Voreinstellungen können Sie Corel Painter auf Ihren persönlichen Arbeitsstil abstimmen und die Leistung Ihres Computersystems optimieren. Darüber hinaus können Sie die Funktionen Ihres Grafiktablets und Ihrer Stifte in Corel Painter anpassen.

Mit Dokumenten arbeiten

Zum Erstellen eines Bilds in Corel Painter müssen Sie zunächst ein Dokument öffnen. Wenn Sie ein neues Dokument erstellen möchten, öffnen Sie eine leere Arbeitsfläche und wenn Sie ein bestehendes Bild bearbeiten möchten, öffnen Sie eine bereits vorhandene Datei. Sie können auch ein Bild von einem Scanner oder einer Digitalkamera importieren. Sobald Sie Ihr Bild erstellt haben, können Sie es sofort in einem Dokument platzieren.

Dokumente erstellen und öffnen

Im Menü **Ablage** bzw. **Datei** können Sie über den Befehl **Neu** ein leeres Dokument ohne Titel erstellen, das auf den Einstellungen basiert, die Sie im Dialogfenster **Neu** definiert haben. Hinter **Arbeitsfläche** wird angezeigt, wie viel Arbeitsspeicher für das Erstellen des Dokuments mit der festgelegten Breite, Höhe und Auflösung benötigt wird. Diese Angabe entspricht aber nicht der Dateigröße für das gesicherte Dokument. Eine gesicherte Corel Painter-Datei ist je nach Anzahl der enthaltenen Farben normalerweise nur etwa 25 % bis 50 % so groß wie das Arbeitsdokument.

Sie können auch Dokumente aus anderen Grafikprogrammen öffnen und ihnen in Corel Painter Malstriche, Farbtöne und Papierstrukturen hinzufügen. Sie können ein Dokument auch klonen und in einem anderen Medium neu erstellen. In Corel Painter können Sie die folgenden Dateiformate öffnen:

- RIFF: Corel Painter-eigenes Format (RIF)
- TIFF (TIF)
- CMYK TIF (TIF)
- Adobe Photoshop-Formate (PSD): Ebenen, Ebenenmasken, Alphakanäle und Montageverfahren werden in Corel Painter beibehalten. Ebeneneffekte und Anpassungsebenen werden nicht unterstützt und sollten in Adobe Photoshop verschmolzen oder abgeflacht werden.
- Windows Bitmap (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- TARGA® (TGA)
- GIF: Es erfolgt keine Umwandlung der GIF-Animationen in Frame-Sequenzen durch Corel Painter.
- JPEG (JPG)
- Frames (FRM): Corel Painter-Animationsdateien
- QuickTime™ (MOV), Video für Windows (AVI) sowie nummerierte Dateien. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Filme öffnen" auf Seite 420 und "Mit nummerierten Dateien arbeiten" auf Seite 441.



Corel Painter unterstützt nicht das LZW-komprimierte TIFF-Dateiformat. In Corel Painter können nur unkomprimierte TIFF-Dateien geöffnet werden.

So erstellen Sie neue Dokumente

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ablage > Neu** bzw. **Datei > Neu**.

- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Neu** Werte für die folgenden Optionen ein:
 - **Breite und Höhe:** Bestimmen die Abmessungen der Arbeitsfläche. Die verwendete Maßeinheit kann über das Menü geändert werden. Wählen Sie zwischen Pixel (Standardeinstellung), Zoll, Zentimeter, Punkt, Pica oder Spalten (Breite: 5,08 cm).
 - **Auflösung:** Entspricht der Anzahl der Pixel pro Zoll (ppi) bzw. der Pixel pro Zentimeter im Bild. Im Dialogfenster **Neu** ist die Angabe in Pixel pro Zoll (ppi) identisch mit der Angabe in Bildpunkte pro Zoll (dpi). Detaillierte Informationen zu Dokumenten-, Bildschirm- und Druckauflösungen finden Sie unter "Auflösung" auf Seite 22.
- 3 Klicken Sie auf das Farbfeld **Papierfarbe**, um die Hintergrundfarbe des Dokuments von Weiß in eine andere Farbe zu ändern.
Wählen Sie im angezeigten Dialogfenster **Farben** eine Farbe.
- 4 Wählen Sie unter **Bildart** eine Bildart
Mithilfe der Option **Bildart** können Sie ein Dokument erstellen, das einen einzelnen Frame für ein Bild (Standard) oder mehrere Frames für einen Film enthält.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.
Im Arbeitsbereich wird ein neues Dokument angezeigt.

So öffnen Sie vorhandene Dokumente

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen**
Corel Painter merkt sich den Pfad der zuletzt geöffneten Datei.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) die Datei aus, die geöffnet werden soll.
Corel Painter zeigt für jedes Bild die Abmessungen (in Pixeln), die Dateigröße und das Dateiformat an. Darüber hinaus wird für Dateien, die in Corel Painter gesichert wurden, eine Miniaturansicht angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Im Menü **Ablage** bzw. **Datei** finden Sie eine Liste der zuletzt geöffneten Dokumente. Bevor Sie eine Datei im Menü **Ablage** bzw. **Datei** über die Option **Öffnen** wählen, können Sie überprüfen, ob die gewünschte Datei in der Liste der zuletzt geöffneten Dateien im unteren Bereich des Menüs **Ablage** bzw. **Datei** aufgeführt ist.

So suchen Sie nach Dokumenten (Macintosh)

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Öffnen**.
- 2 Klicken Sie auf **Übersicht**.
Im Dialogfenster **Übersicht** werden Miniaturansichten für alle RIFF-Dateien in einem Ordner angezeigt.
- 3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen oder wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.

Bilder importieren

Sie können Bilder direkt von einem externen Gerät wie einem Scanner oder einer Digitalkamera in Corel Painter importieren, sofern das Gerät über Folgendes verfügt:

- ein Photoshop-kompatibles Plugin (Macintosh)
- TWAIN-Treiber (Windows)

Vorbereitende Schritte zum Importieren von Bildern

- Installieren Sie das Plugin-Modul des Geräts auf Ihrem Computer.
Dieses Plugin erhalten Sie vom Hersteller Ihres Scanners bzw. Ihrer Digitalkamera. Installationshinweise finden Sie in der Dokumentation zum jeweiligen Gerät.
Corel Painter kann von jedem beliebigen Ordner Ihres Computers aus auf Plugins zugreifen. Der Pfad kann dabei zu einem Corel Painter-Ordner, zu einem generischen Ordner für Plugins auf Ihrer Festplatte oder zu einem Ordner für Adobe Photoshop-Plugins führen.
- Sorgen Sie dafür, dass der TWAIN-Treiber ordnungsgemäß installiert ist.

Vorlagen erstellen und öffnen

Wenn Sie regelmäßig Dokumente mit ähnlicher Abmessung, Formatierung und Auflösung entwerfen, können Sie Dokumentvorlagen erstellen, sodass Sie nicht jedes Dokument ganz von vorn erstellen müssen.

So öffnen Sie Dokumentvorlagen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Hilfe > Willkommen**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Vorlage öffnen** eine Vorlage.

So sichern Sie Dokumente als Vorlage

- 1 Richten Sie eine Datei mit sämtlichen Attributen zur Größe, Formatierung und Auflösung ein, die die Vorlage enthalten soll.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Sichern unter** bzw. **Datei > Speichern unter**.
- 3 Sichern Sie im Dialogfenster **Sichern unter** bzw. **Speichern unter** die Datei im Ordner **Corel Painter IX\Templates**.



Wenn Sie in einer Umgebung arbeiten, in der mehrere Benutzer eingerichtet sind, können nur Benutzer mit Administratorrechten Dateien zum Ordner **Corel Painter IX\Templates** hinzufügen.

Dateien platzieren

Durch das Platzieren einer Datei können Sie ein Bild in ein bestehendes Corel Painter-Dokument importieren. Das platzierte Bild wird zu einer neuen Ausgangsebene im Dokument. Sie können es am Bildschirm transformieren (skalieren, drehen, neigen), indem Sie die Bearbeitungspunkte des Bilds ziehen. Eine platzierte Datei behält die Verbindung zur Quelldatei so lange bei, bis Sie sie in ein Standard-Ebenenformat bringen.

Allgemeine Informationen zum Arbeiten mit Ausgangsebenen finden Sie in der Hilfe unter *Mit Ausgangsebenen arbeiten*.

So platzieren Sie Dateien

- 1 Wählen Sie **Ablage > Platzieren** bzw. **Datei > Platzieren**.
- 2 Wählen Sie eine Bilddatei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Legen Sie im Dialogfenster **Platzieren** die folgenden Optionen fest:
 - **Horizontal** und **Vertikal** im Bereich **Skalieren**: In den Feldern sind als Vorschlag Werte zum Einpassen des Bilds in das aktuelle Dokument angegeben. Wenn Sie die Größe des Bilds ändern möchten, geben Sie in den Feldern **Horizontal** und **Vertikal** einen anderen Prozentwert ein.
 - **Proportionen erhalten**: Wenn Sie diese Option aktivieren, bleiben die Proportionen des Bilds erhalten. Wenn das Bild verzerrt werden soll, deaktivieren Sie diese Option.

- **Alphakanal erhalten:** Wenn Sie diese Option aktivieren, bleibt die Maske der Datei erhalten. Beim Platzieren des Bilds wird die Bildmaske zur Ebenenmaske. Wenn die Maske verworfen werden soll, deaktivieren Sie diese Option.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Wenn das Bild an einer bestimmten Stelle platziert werden soll, klicken Sie auf diese Stelle im Dokument.
 - Wenn das Bild im Dokument zentriert werden soll, klicken Sie auf **OK**.

Auflösung

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

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

Auflösung und Bildschirmdarstellung

Die meisten Monitore haben eine Auflösung von 72 dpi (dots per inch; Bildpunkte pro Zoll). Die Standardeinstellung für die Anzeige in Corel Painter beträgt daher 72 ppi (pixels per inch; Pixel pro Zoll). Das bedeutet, dass jedes Pixel im Corel Painter-Bild ein Pixel auf Ihrem Bildschirm belegt. Die Anzeigeauflösung wirkt sich nicht auf den tatsächlichen Pixelwert pro Zoll des Dokuments aus, sie wirkt sich nur darauf aus, wie das Bild auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Ein Dokument mit 300 ppi wird z. B. vierfach vergrößert angezeigt. Dies geschieht, weil jedes Pixel im Corel Painter-Bild ein Pixel auf Ihrem Bildschirm belegt und die Pixel des Monitors viermal größer sind als die Pixel des Bilds. Anders ausgedrückt entspricht die gedruckte Version Ihres Dokuments bei 300 ppi etwa einem Viertel seiner Darstellungsgröße auf dem Bildschirm. Sie müssen also die Zoomstufe auf 25 % einstellen, um das Bild in der tatsächlichen Größe anzuzeigen.

Beachten Sie, dass sich die Größe des Ausdrucks ändert, wenn Sie die Abmessungen in Pixel belassen und dann die Auflösung verändern. Wenn Sie die Größe Ihres Dokuments dagegen in Zoll, Zentimeter, Punkt oder Pica festlegen und die Auflösung ändern, wirkt sich diese Änderung nicht auf die Abmessungen aus.

Auflösung und Druckqualität

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

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


Wenn der Druck in einer Druckerei erfolgt, sollte die Bildgröße stets entsprechend der Größe des Druckstücks festgelegt werden. Als Faustregel gilt, dass die ppi-Einstellung Ihres Dokuments doppelt so hoch wie der gewünschte lpi-Wert sein sollte. Wenn die Rasterweite 150 lpi beträgt, sollten Sie einen Wert von 300 ppi wählen, bei 85 lpi entsprechend 170 ppi. Bei Fragen zur Auflösung des Ausgabegeräts sollten Sie sich mit Ihrer Druckerei in Verbindung setzen.

Zoomen

Standardmäßig öffnet Corel Painter ein Dokument mit einer Zoomstufe von 100 %, Sie können die Vergrößerungsstufe jedoch durch Zoomen ändern. Mit dem Zoomwerkzeug können Sie ein- und auszoomen, die Vergrößerung zurücknehmen und die Ansicht an die Bildschirmgröße anpassen. Das Ein- und Auszoomen ist selbst dann möglich, wenn Sie mit anderen Werkzeugen arbeiten.

So zoomen Sie ein

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Zoomwerkzeug .
- Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Leertaste (Windows).

Im Cursorsymbol des Zoomwerkzeugs (Lupe) wird ein Pluszeichen (+) angezeigt. Dieses Pluszeichen bedeutet, dass Sie die Ansicht vergrößern (einzoomen).

2 Klicken oder ziehen Sie im Dokumentfenster.

Beim Ziehen wählt Corel Painter die Zoomstufe, die dem gewählten Bereich am besten entspricht und zentriert die Bildschirmansicht in diesem Bereich.

Die Zoomstufe des Dokuments wird in der Titelleiste des Dokumentfensters angezeigt.

So zoomen Sie aus

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Zoomwerkzeug und drücken Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows).
- Drücken Sie die Tastenkombination Wahltaste + Befehlstaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Strg-Taste + Leertaste (Windows).

Im Cursorsymbol des Zoomwerkzeugs (Lupe) wird ein Minuszeichen (-) angezeigt. Dieses Minuszeichen bedeutet, dass Sie die Ansicht verkleinern (auszoomen).

2 Klicken Sie im Dokumentfenster.

Bei jedem Mausklick wird die Ansicht um den in den Voreinstellungen bzw. in der Eigenschaftsleiste festgelegten Schrittwert verkleinert.



Sie können darüber hinaus ein- oder auszoomen, indem Sie den Regler **Skalierung** verschieben, im Feld **Skalierung** in der unteren Ecke des Bildfensters einen Wert eingeben oder in der Eigenschaftsleiste im Popup-Menü **Zoomstufe** eine Option wählen.


So zoomen Sie mit dem Zoomwerkzeug

- 1 Doppelklicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Zoomwerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü **Zoomstufe** in der Eigenschaftsleiste einen Schrittwert aus.

So kehren Sie zur Zoomstufe 100 % zurück

- Doppelklicken Sie auf das Zoomwerkzeug.

So passen Sie die Ansicht durch Zoomen an das Fenster der Arbeitsfläche an

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Ganze Seite**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Hand** .

Corel Painter erstellt eine Ansicht des gesamten Dokuments, die das Fenster der Arbeitsfläche vollständig ausfüllt.

So greifen Sie auf das Zoomwerkzeug zu, während ein anderes Werkzeug ausgewählt ist


- Um einzuzoomen, drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Leertaste (Windows) und klicken mit der Maustaste. Um auszuzoomen, drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Wahl Taste + Leertaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Alt-Taste + Leertaste (Windows) und klicken mit der Maustaste.

Dokumente neu positionieren

Mit dem Werkzeug **Hand** können Sie ein Dokument im Arbeitsbereich von Corel Painter neu positionieren und verschiedene Bereiche eines Bilds ansehen.

So verwenden Sie das Werkzeug "Hand"

1 Aktivieren Sie das Werkzeug **Hand**, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Hand** .
- Halten Sie die Leertaste gedrückt.

Der Mauszeiger nimmt die Form einer Hand an.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:


- Ziehen Sie im Dokumentfenster, um den Bildausschnitt zu verschieben.
- Klicken Sie in das Dokumentfenster, um das Bild zu zentrieren.

Dokumente drehen

Mit dem Werkzeug **Seitendreher** können Sie Bilder auf dem Bildschirm drehen und damit an Ihre persönlichen Maßgewohnheiten anpassen.

So drehen Sie Seiten

1 Aktivieren Sie das Werkzeug **Seitendreher**, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Seitendreher**.
- Halten Sie Wahltaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Leertaste (Windows) gedrückt.

Der Mauszeiger nimmt die Form einer Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger an.

2 Drehen Sie das Bild durch Ziehen im Dokumentfenster.


Bewegen Sie den Mauszeiger im Uhrzeigersinn, um das Bild im Uhrzeigersinn zu drehen. Bewegen Sie den Mauszeiger gegen den Uhrzeigersinn, um das Bild gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

Der jeweilige Drehwinkel wird in der Eigenschaftsleiste angezeigt.



Sie können ein Bild auch drehen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Drehwinkel** einen Wert eingeben.

So drehen Sie Bilder in die ursprüngliche Ausrichtung zurück

1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Seitendreher** .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie einmal in das Dokumentfenster.
- Doppelklicken Sie auf das Werkzeug **Seitendreher**.
- Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Werkzeug zurücksetzen**.


So führen Sie Drehungen in 90°-Schritten durch

- Halten Sie beim Drehen die Umschalttaste gedrückt.

Bilder freistellen

Mit dem Freistellungswerkzeug können Sie unerwünschte Ränder aus Bildern entfernen. Darüber hinaus können Sie das Seitenverhältnis des freigestellten Bilds ändern oder festlegen, dass die Proportionen beibehalten werden.

So stellen Sie Bilder frei

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Freistellungswerkzeug .
- 2 Ziehen Sie im Bild, um den rechteckigen Bereich auszuwählen, der erhalten bleiben soll.
Sie können das Rechteck anpassen, indem Sie eine seiner Ecken oder Kanten ziehen.
- 3 Klicken Sie zum Freistellen des Bilds in das Rechteck.



Um das Rechteck auf ein bestimmtes Seitenverhältnis zu beschränken, geben Sie die gewünschten Werte für die Breite und Höhe ein und aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste die Option **Seitenverhältnis**.

So beschränken Sie Freistellungsbereiche auf ein Quadrat

- Halten Sie beim Ziehen mit dem Freistellungswerkzeug die Umschalttaste gedrückt, um den Freistellungsbereich festzulegen.

So passen Sie das Seitenverhältnis von freigestellten Bildern an

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Freistellungswerkzeug.
- 2 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste Werte für das Seitenverhältnis in die entsprechenden Felder ein.
Aktivieren Sie die Option **Seitenverhältnis**, wenn die Proportionen beim Freistellen des Bildes beibehalten werden sollen.

Vollbild-Modus

Im Vollbild-Modus können Sie den Schreibtisch des Computers ausblenden und das Dokumentfenster ohne Rollbalken anzeigen. Wenn der Vollbild-Modus aktiviert ist, wird das Dokumentfenster vor einem einfarbigen Hintergrund zentriert. Sämtliche Funktionen in Corel Painter, mit Ausnahme der Optionen im Dokumentfenster, können bei aktiviertem Vollbild-Modus verwendet werden.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Vollbild-Modus

- Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + M (Macintosh) bzw. Strg-Taste + M (Windows) oder klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Vollschirm-Modus**.



Sie können das Bildfenster an einer beliebigen Position auf dem Bildschirm platzieren, indem Sie die Leertaste gedrückt halten und das Bild ziehen.

Informationen zur Bildgröße

Die Angaben zur Bildgröße können Sie der Palette **Info** entnehmen. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Info-Palette verwenden*.

Bildgröße und Größe der Arbeitsfläche ändern

Wenn Sie ein Bild in einem anderen Maßstab betrachten möchten, können Sie die Bildgröße ändern. Darüber hinaus können Sie die Größe des Arbeitsbereichs ändern oder den Arbeitsbereich freistellen.

So ändern Sie die Bildgröße

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Bildgröße einstellen**. Daraufhin wird das Dialogfenster **Bildgröße einstellen** angezeigt, in dem die aktuelle und die neue Größe durch Angaben zur Breite, Höhe und Auflösung angezeigt wird.
- 2 Geben Sie neue Werte für die Breite, die Höhe und die Auflösung ein. Weitere Informationen zu diesen Werten finden Sie unter "Dokumente erstellen und öffnen" auf Seite 18.

- 3 Mithilfe der Option **Dateigröße erhalten** können Sie festlegen, wie sich die Abmessungen im Verhältnis zur Auflösung verhalten sollen.

Wenn **Dateigröße erhalten** aktiviert ist, können Sie die Höhe und Breite des Bilds zusammen ändern. Die Auflösung wird entsprechend angepasst.

Wenn **Dateigröße erhalten** deaktiviert ist, können Sie Höhe und Breite unabhängig von der Auflösung ändern (und umgekehrt).

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

So ändern Sie die Größe des Arbeitsbereichs

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

Wenn die Arbeitsfläche verkleinert werden soll, geben Sie negative Werte ein.

Arbeitsfläche drehen und spiegeln

In Corel Painter können Sie die Ebene **Arbeitsfläche** drehen und spiegeln. Wenn Sie die Arbeitsfläche drehen oder spiegeln, werden auch alle anderen Ebenen entsprechend geändert. Sie können die Ebene **Arbeitsfläche** um einen vordefinierten Wert drehen oder selbst einen Wert für die Drehung festlegen. Wenn Ihr Dokument Ebenen unterschiedlicher Arten enthält, werden Sie aufgefordert, alle Ebenen in pixelgestützte Standardebenen umzuwandeln. Falls erforderlich wird die Ebene **Arbeitsfläche** vergrößert, um zu verhindern, dass durch das Drehen oder Spiegeln die Inhalte anderer Ebenen freigestellt werden.

So drehen Sie die Arbeitsfläche um einen vordefinierten Wert

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Arbeitsfläche drehen**.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste einen der folgenden Befehle:
 - **180°**: Die Arbeitsfläche wird um 180 Grad gedreht
 - **90° im UZS**: Die Arbeitsfläche wird um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.
 - **90° gegen UZS**: Die Arbeitsfläche wird um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

So drehen Sie die Arbeitsfläche um einen benutzerdefinierten Wert

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Arbeitsfläche drehen > Beliebig**.
- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Auswahl drehen** im Feld **Winkel** an, um wie viel Grad die Drehung erfolgen soll.

So spiegeln Sie die Arbeitsfläche

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Arbeitsfläche drehen**.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste einen der folgenden Befehle:
 - **Arbeitsfläche horizontal spiegeln**
 - **Arbeitsfläche vertikal spiegeln**

Dateien sichern

Für das Sichern von Dateien stehen verschiedene Optionen zur Verfügung. Sie können eine Datei in ihrem aktuellen Format oder in einem anderen Format sichern. Sie können eine Datei auch iterativ (in mehreren Schritten) sichern. Wenn Sie Dateien iterativ sichern, wird dem Dateinamen jeder neuen Version der Datei eine Nummer angehängt. Bei jedem neuen Sicherungsschritt erhöht sich die Nummer im Dateinamen um 1. Darüber hinaus merkt sich Corel Painter den Pfad, in dem die Datei zuletzt gesichert wurde.

RIFF-Dateien sichern

RIFF ist das Corel Painter-eigene Format, in dem spezielle Dokumentinformationen beibehalten werden. In RIFF-Dateien bleiben beispielsweise Ebenen erhalten, sodass Sie zu der Datei zurückkehren und auf die Ebenen erneut zugreifen können.

Es empfiehlt sich daher, Dateien stets im RIFF-Format zu sichern. Betrachten Sie RIFF-Dateien als "Dateien in Arbeit". Wenn eine Datei für die Ausgabe fertig gestellt ist, sichern Sie diese im Format GIF, JPEG, TIF oder einem anderen Dateiformat.

In Corel Painter können Sie Dateien komprimieren und durch eine verlustfreie Komprimierungsmethode den Speicherbedarf reduzieren. Lassen Sie daher beim Sichern im RIFF-Format die Option **Unkomprimiert** deaktiviert, um möglichst wenig Festplattenspeicher zu beanspruchen.

JPEG-Dateien sichern

Corel Painter unterstützt das JPEG-Dateiformat. Aufgrund der geringen Dateigröße und hohen Qualität werden Dateien über Modem häufig im JPEG-Format übertragen. Im Unterschied zum GIF-Format wird im JPEG-Format ein kompletter Farbbereich angezeigt.

Mit dem Dateiformat JPEG können Sie eine Datei mit einer Qualität von **Niedrig** bis **Maximal** komprimieren, wobei die Qualität in direktem Verhältnis zur Dateigröße steht. Mit diesen Einstellungen werden Komprimierungsraten von unter 10:1 bis über 100:1 erzielt. JPEG ist ein "verlustreiches" Dateiformat, d. h., dass die Pixel dekomprimierter JPEG-Dateien nicht mehr pixelgenau mit denen des Originals übereinstimmen. Da der JPEG-Algorithmus jedoch die Empfindlichkeit der Augen gegenüber verschiedenen Farben berücksichtigt, erbringen höhere Qualitätseinstellungen zufrieden stellende Resultate.

Sie können Ebenen und platzierten Bildern eine URL zuweisen und sie anschließend im GIF- oder JPEG-Format sichern, um eine Bild-Map zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Client-Bild-Maps*.

Wenn Sie Dateien im JPEG-Format sichern, zeigt Corel Painter das Dialogfenster **JPEG-Bildqualität** mit den folgenden Optionen an:

- Mit den Einstellungen für **Qualität (Maximal, Hoch, Gut und Niedrig)** können Sie den Komprimierungsgrad festlegen.
Bei der Einstellung **Maximal** werden die Dateien am wenigsten komprimiert und es bleiben die meisten Daten erhalten. Bei der Einstellung **Niedrig** werden die Dateien am meisten komprimiert und es gehen die meisten Daten verloren.
Sie können den Komprimierungsgrad auch mithilfe des Reglers **Qualität** anpassen.
- Mit dem Regler **Weichzeichnen** kann das gesamte Bild geglättet werden. Bei Verwendung der Qualitätseinstellung **Niedrig** können Sie mit diesem Regler die Ränder von JPEG-Artefakten glätten. Der Vorgabewert ist 0. Beachten Sie, dass eine hohe Glättungseinstellung zu Unschärfe führen kann.
- Bei Aktivierung der Option **Stufenweise aufbauen** wird eine progressive JPEG-Datei erstellt. Das progressive Format eignet sich für Web-Dateien. Wie der Name bereits sagt, werden Bilder in diesem Format in Stufen – als eine Reihe von Scans – während des Herunterladens der Datei angezeigt. Der erste Scan ist ein Bild niedriger Qualität, die folgenden Scans werden mit einer besseren Qualität angezeigt. Dies ermöglicht es dem Benutzer, sehr schnell das gesamte Bild zu sehen.

- Mithilfe der Optionen unter **HTML-Map-Optionen** (**NCSA-Map-Datei**, **CERN-Map-Datei** und **Client-side Map-Datei**) können Sie eine Bild-Map erstellen. (NCSA steht für "National Center for Supercomputing Applications" und CERN für "Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire".) Verwenden Sie eine NCSA-Map-Datei oder CERN-Map-Datei, um eine serverseitige Bild-Map zu erstellen. Verwenden Sie eine Client-Map-Datei, um eine Client-Bild-Map zu erstellen.

Weitere Informationen zu Bild-Maps finden Sie in der Hilfe unter *Mit Bild-Maps arbeiten*.

Eine Datei sollte nicht mehrfach dekomprimiert und erneut komprimiert werden. Obwohl JPEG nicht sichtbare Daten komprimieren und löschen kann, beeinträchtigt die Komprimierung den Zustand der Datei, da sich bei jeder Komprimierung die Bildqualität verschlechtern kann.

Wenn eine Datei eine bestimmte Datenmenge verloren hat, können in einigen Bildbereichen Blockmuster auftreten. Wenn Sie versuchen, die Option **Oberflächenstruktur anwenden** auf eine JPEG-Datei anzuwenden, werden diese Blockmuster möglicherweise noch verstärkt.

GIF-Dateien sichern

In Corel Painter können Sie Dokumente als GIF-Dateien sichern. GIF, ein Dateiformat, das 8 oder weniger Bits verwendet, wird häufig für die Anzeige von Grafiken im Internet genutzt. Beim Sichern einer Datei im GIF-Format können Sie zwischen Einstellungen von 4 bis 256 Farben wählen. Sie können festlegen, wie die Farben angezeigt werden und welche Bereiche des Bilds transparent sein sollen.

Durch Aktivieren der Option **Farbtabelle** können Sie veranlassen, dass alle Farben der Farbtabelle in der GIF-Datei an die Farben in der aktuellen Farbtabelle angepasst werden. Diese Option kann beim Erstellen von Arbeiten für das Internet nützlich sein, besonders wenn Sie die Farben auf eine bestimmte Farbtabelle beschränken oder die Anzahl der Farben auf einer Webseite begrenzen möchten, damit die Bilddatei nicht zu groß wird.

Mithilfe der Einstellung **Farbausdruck** wird festgelegt, wie das 24-Bit-Bild aus Corel Painter in die begrenzte Anzahl von Farben des GIF-Formats konvertiert werden soll. Wenn Sie die Option **Ähnlichste Farben verwenden** aktivieren, wählt Corel Painter die ähnlichste Farbe für jedes Pixel. Wenn Sie die Option **Dithering** aktivieren, wendet Corel Painter ein Muster auf die Farben an, das zu einem besseren Ergebnis mit weniger Streifen führt.

Corel Painter kann auch Frames als animierte GIF-Dateien sichern. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Animierte GIF-Dateien erstellen..*

Wenn Ihr Bild Transparenz haben soll, aktivieren Sie die Option **Transparenz mitsichern** bzw. **Transparenz mitspeichern**. Die meisten Programme, in denen GIF-Dateien angezeigt werden können, unterstützen Transparenz. Bei allen anderen müssen Sie eine Farbe für die "transparenten" Bereiche festlegen. Wenn das Bild im Internet angezeigt werden soll, aktivieren Sie die Option **Hintergrund ist WWW Grau**. Sie können auch festlegen, dass die Hintergrundfarbe Ihrer Webseite verwendet werden soll. Aktivieren Sie dazu die Option **Hintergrund ist Papierfarbe**.

Bei Programmen, die Transparenz unterstützen, legen Sie durch Ihre Auswahlbereiche fest, welche Bereiche transparent sind. Der Regler **Schwellenwert** bestimmt, wie transparent die Auswahl (geladene Maske) wird. Im Vorschaufenster des Dialogfensters können Sie sehen, wie sich die Einstellung des Reglers **Schwellenwert** auf die Transparenz des Bilds auswirkt. Die Transparenz wird im Vorschaufenster als Gitter angezeigt. Sie können zwischen dem Vorschaufenster und dem Dialogfenster **GIF-Optionen** hin- und herschalten und so exakt das gewünschte Ergebnis erzielen. Aktivieren Sie die Option **Mit Interlacing**, wenn das Bild auf einer Webseite angezeigt werden soll.

Informationen zum Erstellen von Masken finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

RGB TIFF- und CMYK TIFF-Dateien sichern

Dateien im TIFF-Format können zwischen Anwendungen und Computerplattformen ausgetauscht werden. Das TIFF-Format ist ein weit verbreitetes Bitmap-Bildformat, mit dem Sie Bilder entweder mit CMYK- oder mit RGB-Farbrauminformationen sichern können. Wenn Sie eine Datei im CMYK TIFF-Format sichern, erstellt Corel Painter eine Farbseparation, die für den Vierfarbdruck verwendet werden kann.

Adobe Photoshop-Dateien (PSD) sichern

In Corel Painter können Dateien im Adobe Photoshop-Format (PSD) gesichert werden. Eine optimale Kompatibilität wird dabei erreicht, indem Formen in Pixel konvertiert und Masken in Kanälen platziert werden.

Wenn Sie eine Datei im PSD-Format sichern, können Sie, wie beim Sichern im TIFF-Format auch, die Option **RGB** bzw. **CMYK** wählen.

EPS-Dateien (Encapsulated PostScript) sichern

Die EPS-Dateien (Encapsulated PostScript®) in Corel Painter entsprechen dem Format DCS (Desktop Color Separation) 2.0 (EPS-DCS 5-Dateiformat). In Corel Painter können zwar Dateien im EPS-DCS-Format gesichert werden, das Öffnen von EPS-DCS-Dateien ist jedoch nicht möglich. Wenn Sie ein Bild im EPS-DCS-Format sichern möchten, sollten Sie es zuerst in einem anderen Format sichern, damit Sie eine Kopie besitzen, die Sie in Corel Painter wieder öffnen können.

Wenn Sie ein Bild mit aktivierter Option **Bildschirmdarstellung** als EPS-DCS-Datei sichern, erstellt Corel Painter anhand des geladenen ICC-Profiles (International Color Consortium) die Farbauszüge. Wenn Sie das Hexachrome®-ICC-Profil verwenden, erstellt Corel Painter sechs Farbauszüge, und zwar jeweils einen Cyan-, Magenta-, Gelb-, Grün-, Orange- und Schwarz-Auszug. Weitere Informationen zur Option **Bildschirmdarstellung** und zum Farbmanagement finden Sie unter "Drucken" auf Seite 445.

Sie können Bilder zwar als CMYK-EPS-Farbauszüge sichern, jedoch können CMYK-Dateien in Corel Painter nicht geöffnet und nicht bearbeitet werden.

Wenn Sie eine Datei im EPS-DCS-Format sichern, öffnet Corel Painter das Dialogfenster **EPS-Sicherungsoptionen** bzw. **ESP-Speicheroptionen** mit den folgenden Optionen:

- **Hex (ASCII) Bilddaten:** Stellt eine weitere Möglichkeit dar, PostScript-Daten zu sichern. Diese Option muss für bestimmte Seitenlayoutprogramme aktiviert werden. Dateien, die mit dieser Option gesichert werden, sind etwa doppelt so groß wie beim Sichern in anderen Formaten.
- **Bildschirmdarstellung** mit den Optionen **Ohne**, **Schwarzweiß** und **Farbe:** Legt fest, ob und in welchem Format die Vorschauinformationen gesichert werden sollen. Die resultierende Vorschaudatei ist eine Datei mit niedriger Auflösung (72 ppi).

Wenn Sie einen älteren Laserdrucker verwenden, müssen Sie die Dateien mit der Option **Schwarzweiß** sichern, damit sie gedruckt werden. Die Vorschau bzw. Anzeige erfolgt zwar in Schwarzweiß, die Farbinformationen in der Datei bleiben dennoch erhalten.

Verlorene Arbeit wiederherstellen

Bei der Arbeit mit Computern führen unvorhersehbare Ereignisse gelegentlich dazu, dass Dateien beschädigt werden. Wie können Daten einer beschädigten Datei gerettet werden? Es gibt kein Backup? Muss das ganze Bild neu erstellt werden?

Nicht zwangsläufig. Corel Painter sichert alle Aktionen im aktuellen Skript. Wenn Corel Painter beendet und innerhalb von 24 Stunden erneut gestartet wird, ist das alte Skript noch verfügbar (gesichert unter "{Datum}{Uhrzeit}") und es wird ein neues Skript gestartet. Standardmäßig werden alte Skripts einen Tag lang gesichert, Sie können jedoch auch einen längeren Zeitraum festlegen.

Die alten Skripts können verwendet werden, um Aktionen zur Wiederherstellung verlorener Arbeit erneut auszuführen oder Skripts für Filme zu erstellen. Sie können in der Skriptliste auch Teile des alten Skripts ausschneiden und einfügen. Öffnen Sie dafür das alte Skript, löschen Sie die letzten Befehle, spielen Sie das Skript ab, um die Arbeit wiederherzustellen, und versuchen Sie, die Datei erneut zu sichern.

Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Skripts*.

So sichern Sie Dateien im aktuellen Format

- Wählen Sie **Ablage > Sichern** bzw. **Datei > Speichern**.

So sichern Sie Dateien unter einem anderen Namen oder in einem anderen Format

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Sichern unter** bzw. **Datei > Speichern unter**.
- 2 Legen Sie in den Einstellungen im Dialogfenster **Sichern** (Macintosh) bzw. **Speichern unter** (Windows) einen Pfad, einen Dateinamen und ein Format fest.

So führen Sie iteratives Sichern aus

- Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Iteratives Sichern** bzw. **Datei > Iteratives Speichern**.



Sie können Dateien auch iterativ sichern, indem Sie die Tastenkombination **Befehlstaste + Wahltaste + S** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste + Alt-Taste + S** (Windows) drücken.

Dokumente schließen und Anwendung beenden

Für das Schließen von Dokumenten und das Beenden von Corel Painter stehen Menübefehle, Tastaturbefehle und die Option **Schließen** des aktuellen Fensters zur Verfügung.

So schließen Sie Dokumente

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im aktuellen Fenster auf **Schließen**.
 - Wählen Sie **Ablage > Schließen** bzw. **Datei > Schließen**.
 - Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + W (Macintosh) bzw. Strg + W (Windows).

So beenden Sie Corel Painter

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Beenden**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Datei > Beenden**.
Sie können Corel Painter auch beenden, indem Sie Befehlstaste + Q (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Q (Windows) drücken.

Voreinstellungen festlegen

Das Dialogfenster **Voreinstellungen** in Corel Painter verfügt über die folgenden Seiten: **Allgemein**, **Malverhalten**, **Funktionstasten anpassen**, **Widerrufen** bzw. **Rückgängig**, **Formen**, **Internet**, **Sichern** bzw. **Speichern**, **Betriebssystem** und **Paletten**.

Seite "Allgemein"

So öffnen Sie die Seite "Allgemein"

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Allgemein**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Allgemein**.



Wenn Sie auch Änderungen an anderen Voreinstellungen vornehmen möchten, bevor Sie das Dialogfenster **Voreinstellungen** schließen, wählen Sie im **Popup-Menü** eine andere Seite mit Voreinstellungen aus.

Mauszeiger für den Malmodus einrichten

Sie können für den Mauszeiger ein Symbol auswählen und dessen Ausrichtung festlegen. Sie können den Zeiger für den Malmodus auch so einstellen, das er die Größe und Form des Malwerkzeugs annimmt.

So wählen Sie ein Mauszeigersymbol für den Malmodus

- 1 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Voreinstellungen** auf der Seite **Allgemein** im Bereich **Form** die Option **Malwerkzeug**.
- 2 Wählen Sie aus dem Popup-Menü rechts von der Option **Malwerkzeug** eines der folgenden Symbole für den Mauszeiger:

- **Malwerkzeug** 
- **Kreuz** 
- **Ring** 
- **Dreieck** 
- **Hohles Dreieck** 
- **Graues Dreieck** 

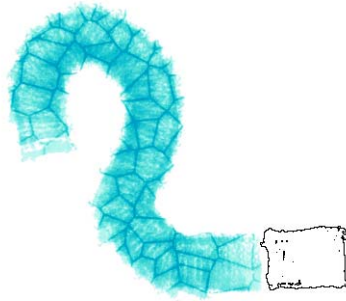
Das ausgewählte Zeigersymbol wird im Bereich **Ausrichtung** angezeigt.

- 3 Aktivieren Sie eine Option für **Ausrichtung**.



Wenn Sie den Zeiger so einstellen möchten, dass er die Malwerkzeuggröße und -form wiedergibt, aktivieren Sie die Option **Pinselsilhouette aktivieren**. Mithilfe der Option **Pinselsilhouette aktivieren** können Sie am Zeiger sofort die Form und Größe des ausgewählten Malwerkzeugs erkennen.

Wenn der Mauszeiger beim Malen als einzelnes Pixel angezeigt werden soll, aktivieren Sie im Bereich **Form** die Option **1 Pixel**.



Wenn Sie ein Malwerkzeug verwenden, während die Option "Pinsel-silhouette aktivieren" aktiviert ist, nimmt der Cursor die Form des Malwerkzeugs an.

Standardbibliotheken festlegen

Corel Painter enthält Standardbibliotheken für Malwerkzeuge, Papierstrukturen, Auswahlbereiche, Ebenen, Bilder und Farbtabelle. Im Dialogfenster **Voreinstellungen** auf der Seite **Allgemein** können Sie im Abschnitt **Bibliotheken** festlegen, welche Bibliotheken standardmäßig angezeigt werden.

So legen Sie Standardbibliotheken fest

- Geben Sie in den Feldern **Malwerkzeuge**, **Papier**, **Auswahlbereiche**, **Bilder** und **Farbtabelle** einen Bibliotheksdateinamen ein.



Die Standardbibliotheken müssen sich im Corel Painter-Ordner befinden.

Voreinstellungen für "Schnelles Klonen" festlegen

Sie können den Effekt **Schnelles Klonen** anpassen. Legen Sie dabei fest, ob Sie das Bild aus dem Klon löschen oder das Pauspapier aktivieren möchten. Sie können den zuletzt verwendeten Kloner verwenden oder Farbe mit einer beliebigen Malwerkzeugvariante klonen.

So legen Sie die Voreinstellungen für "Schnelles Klonen" fest

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Allgemein** (Macintosh) bzw. **Bearbeiten > Voreinstellungen > Allgemein** (Windows).

- 2 Aktivieren oder deaktivieren Sie im Dialogfenster **Voreinstellungen** im Bereich **Schnelles Klonen** die folgenden Optionen:
 - **Bild aus Klon löschen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Inhalt der Klondatei automatisch gelöscht.
 - **Pauspapier aktivieren:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Funktion **Pauspapier** automatisch aktiviert.
- 3 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Zu Kloner wechseln:** Es wird automatisch die zuletzt verwendete Kloner-Malwerkzeugvariante aktiviert.
 - **Originalfarbe verwenden:** Mithilfe der aktuellen Malwerkzeugvariante wird die darunter liegende Farbe geklont.

Standardmäßig ist die Option **Zu Kloner wechseln** aktiviert. Die Option **Originalfarbe verwenden** können Sie nur aktivieren, wenn Sie die Option **Zu Kloner wechseln** deaktivieren.

Skripts automatisch sichern

Beim Erstellen eines Bilds nimmt Corel Painter alle durchgeführten Aktionen auf. Diese Aufnahmen, die so genannten "Hintergrundskripts", werden in der Palette **Skripts** gesichert. Mithilfe der Option **Skript automatisch sichern für** können Sie festlegen, wie lange Corel Painter Hintergrundskripts sichert, bevor sie gelöscht werden.

So legen Sie die Einstellung für das automatische Sichern von Skripts fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Allgemein**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Allgemein**.
- 2 Geben Sie im Feld **Skript automatisch für** die Anzahl an Tagen ein, für die Corel Painter Hintergrundskripts sichern soll.

Weitere Informationen zum Erstellen und Verwenden von Skripts finden Sie in der Hilfe unter *Skripts*.

Voreinstellung "Vergrößerung der Malwerkzeugspitzen um"

Mithilfe der Voreinstellung **Vergrößerung der Malwerkzeugspitzen um** können Sie einen Wert (in Pixeln) festlegen, um den die Malwerkzeugspitzen jeweils vergrößert werden.

Voreinstellung "Zoomwerkzeug-Vergrößerung"

Mithilfe der Voreinstellung **Zoomwerkzeug-Vergrößerung** können Sie einen Wert (in Prozent) festlegen, um den das Zoomwerkzeug jeweils vergrößert bzw. verkleinert wird.

Voreinstellung "Einheiten"

Mithilfe der Voreinstellung **Einheiten** können Sie die Maßeinheit wählen, die für die verschiedenen Regler und andere Einstellungen mit Maßangaben im Programm verwendet werden.

Voreinstellung "Klonursprung mit Fadenkreuz beim Klonen anzeigen"

Beim Klonen von Bildern benutzt Corel Painter die Farbinformationen des Originals. Um in Corel Painter anzuzeigen, welcher Teil des Originals gerade geklont wird, aktivieren Sie die Option **Klonursprung mit Fadenkreuz beim Klonen zeigen**.

Voreinstellung "Verbesserte Darstellung bei Zoom-Faktor unter 100 %"

Wenn Sie ein Bild bei einer Vergrößerung von unter 100 % anzeigen, erfolgt die Darstellung auf dem Bildschirm schneller, wenn die Option **Verbesserte Darstellung bei Zoomfaktor unter 100%** aktiviert ist. Wenn diese Option deaktiviert ist, erfolgt die Darstellung langsamer, dafür aber genauer.

Voreinstellung "Meldung beim Malen außerhalb der Auswahl zeigen"

Wenn diese Option aktiviert ist und Sie außerhalb der Auswahl malen, wird eine entsprechende Warnmeldung angezeigt.

Voreinstellung "Bestätigungsdialog beim Umwandeln in Ebenen zeigen"

Aktivieren Sie diese Option, wenn im Dialogfenster **Umwandeln** die Option **Umwandeln und keine Meldung mehr anzeigen** aktiviert ist und Sie das entsprechende Dialogfenster wieder anzeigen möchten.

Seite "Malverhalten"

Wenn Sie mit herkömmlichen Werkzeugen malen, bestimmt der Druck, den Sie mit einem Werkzeug ausüben, die Dichte und Breite der Malstriche. Mit einem druckempfindlichen Stift können Sie in Corel Painter den Malstrich ebenfalls auf diese Art steuern. Die Stärke der Malstriche und der Druck ist bei jedem Benutzer anders. Auf der Seite **Malverhalten** können Sie festlegen, wie Corel Painter auf Ihre Aufdruckstärke reagieren soll. Dies ist besonders vorteilhaft für Benutzer, die beim Malen nur leicht aufdrücken. Wenn ein leichter Strich keine Farbe auf der Arbeitsfläche hinterlässt, sollten Sie die Druckempfindlichkeit auf der Seite **Malverhalten** erhöhen.

Sie können das Malverhalten auch zwischen verschiedenen Projektphasen ändern. So können Sie z. B. beim Skizzieren mit einer Stift-Malwerkzeugvariante eine geringe Druckempfindlichkeit wählen und anschließend beim Malen mit Ölfarbe die Druckempfindlichkeit erhöhen. Corel Painter sichert das Malverhalten, wenn das Programm beendet wird. Daher wird die von Ihnen eingestellte Druckempfindlichkeit beim nächsten Öffnen der Anwendung als Standardeinstellung wiederverwendet.

So stellen Sie das Malverhalten ein

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Malverhalten**.
 - (Windows) **Bearbeiten > Voreinstellungen > Malverhalten**.
- 2 Tragen Sie in der Mischfläche einen "normalen" Malstrich auf. Arbeiten Sie dabei mit dem gewohnten Druck und der für Sie üblichen Geschwindigkeit. Mithilfe der unter der Mischfläche befindlichen Regler können Sie Anpassungen vornehmen.

Seite "Funktionstasten anpassen"

In Corel Painter können Sie Tasten auf Ihrer Tastatur Befehle zuweisen. Durch den direkten Zugriff über Tastaturbefehle auf die wichtigsten Befehle sparen Sie Zeit. Zusätzlich zu den Zeichen-, Nummern-, Funktions- und Steuertasten können Sie auch die Tabulator-, Rück- (Windows), Entf-, Einfg-, Pos1-, Ende-, Bild-auf-, Bild-ab-, Nach-oben-, Nach-unten-, Nach-links-, Nach-rechts- und Leertaste für Tastaturbefehle verwenden. Dabei können Sie auch Tasten belegen, die bereits für andere Tastaturbefehle verwendet werden.

Sie können Ihre Tastaturbefehle, oder Tastentabellen, auch zusammenstellen, indem Sie die Standard-Tastaturbefehle anpassen. Um einen besseren Überblick zu behalten, können Sie ein HTML-Dokument mit einer Übersicht Ihrer Tastaturbefehle erstellen.

So weisen Sie Tasten Befehle zu

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Funktionstasten anpassen**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Funktionstasten anpassen**.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü **Tastaturbefehle** eine Tastentabelle aus.
Die Standardtastentabelle mit der Bezeichnung **Standard** kann nicht bearbeitet werden. Wenn Sie einen Befehl der Standardtastentabelle ändern, wird eine neue Tabelle mit der Bezeichnung **Eigene** erstellt.
- 3 Wählen Sie im Menü **Verknüpfungen** eine der folgenden Optionen:
 - **Anwendungsmenüs**, um Tastaturbefehle für Menüleistenbefehle zu erstellen oder zu ändern.
 - **Palettenmenüs**, um Tastaturbefehle für Palettenmenübefehle zu erstellen oder zu ändern.
 - **Werkzeuge**, um Tastaturbefehle für Werkzeuge zu erstellen oder zu ändern.
 - **Andere**, um Tastaturbefehle für Funktionen zu erstellen oder zu ändern, die nicht zum Menü, zum Palettenmenü oder zu den Werkzeugen gehören.
- 4 Wählen Sie in der Liste **Anwendungsbefehle** einen Befehl aus und geben Sie den Tastaturbefehl ein, den Sie dem Befehl zuweisen möchten.
Wenn der von Ihnen zugewiesene Tastaturbefehl bereits verwendet wird, wird eine Meldung unterhalb der Liste **Anwendungsbefehle** angezeigt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Annehmen**, um dem Befehl den Tastaturbefehl zuzuweisen.



Der Befehl, dem der Tastaturbefehl vorher zugewiesen war, ist nun mit keinem Tastaturbefehl mehr verknüpft.




- Klicken Sie auf **Annehmen und konfliktierenden Tastaturbefehl anzeigen**, um dem neuen Befehl diesen Tastaturbefehl und dem konfliktierenden Befehl einen anderen Tastaturbefehl zuzuweisen.

So setzen Sie Tastaturbefehle zurück

Ziel	Vorgehensweise
Zuletzt erstellten oder geänderten Tastaturbefehl zurücksetzen	Klicken Sie auf Widerrufen bzw. Rückgängig .
Alle Tastaturbefehle zurücksetzen, die Sie erstellt oder geändert haben, seit das Dialogfenster Voreinstellungen geöffnet wurde.	Klicken Sie auf Zurücksetzen . Klicken Sie in der Warnmeldung auf Ja .
Alle Tastaturbefehle auf Standardeinstellungen zurücksetzen	Klicken Sie auf Standardeinstellungen . Klicken Sie in der Warnmeldung auf Ja .

So verwalten Sie Tastentabellen

Ziel	Vorgehensweise
Bestehende Tastentabelle öffnen	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Öffnen  . Wählen Sie im Dialogfenster Tastentabelle öffnen eine Tastentabelle aus und klicken Sie auf Öffnen .
Neue Tastentabelle aus einer bestehenden Tastentabelle erstellen	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Neue Tabelle aus vorhandener Tabelle erstellen  . Geben Sie im Dialogfenster Neue Tastentabelle sichern bzw. Neue Tastentabelle speichern im Feld Dateiname einen Namen für die Tastentabelle ein und klicken Sie auf Sichern bzw. Speichern .

Ziel	Vorgehensweise
Aktive Tastentabelle sichern	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Aktive Tastentabelle sichern  . Geben Sie im Dialogfenster Tastentabelle sichern bzw. Tastentabelle speichern im Feld Dateiname einen Namen für die Tastentabelle ein und klicken Sie auf Sichern bzw. Speichern .
HTML-Übersicht für die aktive Tastentabelle erstellen	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche HTML-Zusammenfassung erstellen  . Geben Sie im Dialogfenster Übersicht sichern bzw. Übersicht speichern im Feld Dateiname einen Namen für die Übersicht ein und klicken Sie auf Sichern bzw. Speichern .
Aktive Tastentabelle löschen	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Löschen  .



Auf Macintosh-Computern erstellte Tastentabellen können nicht in die Windows-Version von Corel Painter importiert werden. Dies gilt auch umgekehrt. Tastentabellen, die unter Windows erstellt wurden, können nicht in die Macintosh-Version von Corel Painter importiert werden.

Seite "Widerrufen" bzw. "Rückgängig"

Durch mehrfaches Widerrufen können Sie bis zu 32 Änderungsschritte widerrufen und wiederherstellen. Als Vorgabe sind in Corel Painter 32 mögliche Änderungsschritte eingestellt.

Diese Anzahl der Änderungsschritte für das Widerrufen gilt dokumentübergreifend für alle geöffneten Dokumente. Wenn Sie die Anzahl an widerrufbaren Schritten beispielsweise auf 5 gesetzt haben und Sie bei zwei geöffneten Dokumenten bereits im ersten Dokument drei Schritte widerrufen haben, können Sie im zweiten Dokument nur noch zwei Schritte widerrufen.

Das mehrfache Widerrufen kann sehr viel Speicher belegen. Wenn Sie mehrere Befehle auf das gesamte Bild anwenden, muss für jeden widerrufbaren Schritt das gesamte Bild gesichert werden.

So legen Sie die Anzahl der Schritte für "Widerrufen" bzw. "Rückgängig" fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Widerrufen**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Rückgängig**.
- 2 Geben Sie im Feld eine Zahl zwischen 1 und 32 ein.

Seite "Formen"

Auf der Seite **Formen** im Dialogfenster **Voreinstellungen** können Sie die Standardfarbe für Flächen und Konturen festlegen. Diese Einstellungen gelten für alle neue Formen, die Sie erstellen. Wenn Sie die Option **Große Anker- und Griffpunkte** aktivieren, werden die Bézier-Punkte größer dargestellt. (Dadurch sind sie unter Umständen einfacher zu handhaben.) Sie können auch die Farbe für die Griffe, Pfadlinien und Ankerpunkte festlegen.

So ändern Sie die Voreinstellungen für Formen

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Formen**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Formen**.
- 2 Legen Sie mithilfe der folgenden Optionen die gewünschten Voreinstellungen fest:
 - Mit den Optionen unter **Zeichen-Optionen** können Sie festlegen, wie Corel Painter Formen beim Zeichnen und nach dem Schließen eines Formpfads anzeigt. Die Standardeinstellung für die Option **Beim Zeichnen** ist **Strich mit aktueller Farbe**; für die Option **Beim Schließen** ist die Standardeinstellung **Fläche mit aktueller Farbe füllen**.
 - Mit der Option **Große Anker- und Griffpunkte** legen Sie die Größe der Anker- und Griffpunkte fest. Auf diese Weise können Sie sich das Klicken auf die Punkte und das Verschieben erleichtern. Wenn die Punkte groß sein sollen, aktivieren Sie diese Option.
 - Mit der Option **Umriss** legen Sie die Umrissfarbe für die Form fest. Doppelklicken Sie auf das Farbfeld, um die Farbe zu ändern.
 - Mit der Option **Ausgewählter Ankerpunkt** legen Sie die Farbe für ausgewählte Ankerpunkte fest (nicht ausgewählte Ankerpunkte erscheinen "hohl"). Doppelklicken Sie auf das Farbfeld, um die Farbe zu ändern.

- Mit der Option **Griff** legen Sie die Farbe der Bearbeitungsgriffe fest. Doppelklicken Sie auf das Farbfeld, um die Farbe zu ändern.

Seite "Sichern" bzw. "Speichern"

Sie können festlegen, welche Farbraum-Voreinstellungen beim Sichern von Dateien automatisch verwendet werden, damit Sie nicht bei jedem Sicherungsvorgang einen Farbraum auswählen müssen.

Corel Painter ermöglicht zudem die Auswahl von Dateierweiterungs-Voreinstellungen (nur unter Macintosh).

So legen Sie die Voreinstellungen für den Farbraum fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Sichern**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Speichern**.
- 2 Wählen Sie aus den Popup-Menüs **TIFF** und **PSD** eine der folgenden Optionen:
 - **RGB**: Die Datei wird automatisch als RGB gesichert.
 - **CMYK**: Die Datei wird automatisch als CMYK gesichert.
 - **Beim Sichern auffordern/Beim Speichern auffordern**: Sie werden beim Sichern einer Datei stets zur Auswahl eines Farbraums aufgefordert.

So legen Sie Dateierweiterungs-Voreinstellungen fest (Macintosh):

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Sichern**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Anhängen** eine der folgenden Optionen:
 - **Immer**: Die entsprechende Dateierweiterung wird immer beim Sichern von Dateien hinzugefügt.
 - **Nie**: Es wird nie eine Dateierweiterung beim Sichern von Dateien hinzugefügt.
 - **Beim Sichern nachfragen**: Beim Sichern von Dateien werden Sie aufgefordert, festzulegen, ob Sie eine Dateierweiterung hinzufügen möchten.

Seite "Betriebssystem" (Windows)

Wenn Sie unter Windows arbeiten, stehen Ihnen einige weitere Einstellungen zur Verfügung.

Option "Druckoptionen"

Wenn Sie im Dialogfenster **Voreinstellungen** auf der Seite **Betriebssystem** für **Druckoptionen** die Option **Nicht streifenweise drucken** deaktivieren, wird das streifenweise Drucken aktiviert. Das kann bei einigen PostScript-Druckern hilfreich sein, beeinträchtigt jedoch die Ausgabegeschwindigkeit einiger Bitmap-Drucker, z. B. der Hewlett-Packard® DeskJet®-Drucker. Die meisten Nadeldrucker führen den Druckvorgang schneller aus, wenn Sie die Option **Nicht streifenweise drucken** nicht aktivieren. Wenn Probleme beim Drucken im Querformat auftreten, müssen Sie die Option **Nicht streifenweise drucken** eventuell aktivieren.

Option "Darstellungsoptionen"

Wenn Ihr Grafikkartentreiber auf 16-Bit-Farben eingestellt ist, können beim Arbeiten mit Corel Painter Farbunregelmäßigkeiten auf Ihrem Bildschirm auftreten. Durch Aktivieren der Option **Keine geräteabhängigen Bitmaps** können Sie dieses Problem für die meisten 16-Bit-Grafikkarten beheben. Wenn Sie keine 16-Bit-Grafik verwenden, wirkt sich die Aktivierung dieser Option nicht auf Ihr System aus.

So öffnen Sie die Seite "Betriebssystem"

- (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Betriebssystem**.

Seite "Paletten und Benutzeroberfläche"

In Corel Painter können Sie festlegen, wie Paletten angedockt und gruppiert werden sollen. Sie können auch die Hintergrundfarbe der Fenster wählen.

So ändern Sie das Palettenverhalten:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Paletten und Benutzeroberfläche**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Paletten und Benutzeroberfläche**.
- 2 Legen Sie mithilfe der folgenden Optionen die gewünschten Voreinstellungen fest:
 - Mit der Option **Automatischer Bildlauf** können Sie automatisch durch eine Palette mit vielen Elementen blättern.

- Mit der Option **Ausrichtungsverhalten** legen Sie fest, wo Paletten im Verhältnis zu anderen Elementen in der Benutzeroberfläche angedockt sind.
- Mit der Option **Ausrichtungstoleranz** legen Sie den Mindestabstand (in Pixeln) fest, der zwischen der anzudockenden Palette und anderen Elementen in der Benutzeroberfläche vorhanden sein muss.

So ändern Sie die Hintergrundfarbe der Fenster

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Paletten und Benutzeroberfläche**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Paletten und Benutzeroberfläche**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn die aktuelle Hauptfarbe verwendet werden soll, klicken Sie auf **Aktuelle Farbe verwenden**.
 - Wenn eine andere Farbe verwendet werden soll, klicken Sie auf **Benutzerdefinierte Farbe**, wählen im Dialogfenster **Farben** eine Farbe und klicken auf **OK**.

Seite "Speicher und Arbeitsplatte"

Sie können festlegen, wie viel Arbeitsspeicher von Corel Painter belegt werden kann. Standardmäßig ist für diese Einstellung 80 % festgelegt. Sie können Corel Painter auch bis zu 100 % des Arbeitsspeichers zuweisen. Der niedrigste Prozentsatz, den Sie auswählen können, ist 5 %. Sie können auch festlegen, auf welcher Arbeitsplatte (Volume bzw. Laufwerk) Corel Painter temporäre Dateien zwischenspeichert und auf den virtuellen Speicher zugreift.

So legen Sie die Speicherbelegung fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Speicher und Arbeitsplatte**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Speicher und Arbeitsplatte**.
- 2 Geben Sie im Feld **Speicherbelegung** einen Wert ein.

So legen Sie die Arbeitsplatte für das Auslagern von Dateien fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Speicher und Arbeitsplatte**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Speicher und Arbeitsplatte**.
- 2 Wählen Sie aus dem Popup-Menü **Arbeitsplatte** den Namen des Volumens (Macintosh) bzw. den Laufwerksbuchstaben (Windows).

Mit zwei Monitoren arbeiten

Die Benutzeroberfläche von Corel Painter kann über zwei oder mehr Monitore verteilt angezeigt werden. Alle Paletten von Corel Painter, die Eigenschaftsleiste und die Werkzeugpalette können beliebig über die Monitore verteilt werden. Die einzelnen Paletten müssen jedoch stets vollständig auf einem Monitor angezeigt werden. Wenn sich eine Palette über zwei Monitore erstreckt, wird sie automatisch am nächstgelegenen Seitenrand jenes Monitors ausgerichtet, auf dem der größere Teil der Palette angezeigt wird. Wird die Palette zu gleichen Teilen auf beiden Monitoren angezeigt, wird sie am Seitenrand des linken Monitors ausgerichtet.

Um die höchstmögliche Arbeitsgeschwindigkeit zu erzielen, sollten beide Monitore auf dieselbe Auflösung eingestellt sein. Unter Windows müssen Sie das Anwendungsfenster so vergrößern, dass es sich über beide Monitore erstreckt, und dann den Arbeitsplatz neu anordnen. Informationen zur Konfiguration Ihres Systems für die Verwendung von zwei oder mehr Monitoren entnehmen Sie der Dokumentation Ihres Betriebssystems.

Ebenen



Wenn Sie ein neues Dokument öffnen und ein Bild erstellen, wird es auf einer Hintergrundebene angezeigt, die auch als Arbeitsfläche bezeichnet wird. Sie können einem Dokument weitere Ebenen hinzufügen und so die visuellen Bildelemente unabhängig von der Arbeitsfläche bearbeiten.

Beim Erstellen eines Bilds in einem digitalen Arbeitsbereich können Sie mit Ebenen arbeiten, d. h., Sie können Bilder auf verschiedene Weise zusammenstellen, den Effekt begutachten und Änderungen, die Ihnen nicht gefallen, wieder verwerfen. Im Corel Painter-Dateiformat RIFF bleiben Ebenen erhalten, wenn Sie Dokumente sichern, sodass Sie problemlos zu einem späteren Zeitpunkt Änderungen vornehmen können. Es ist also nicht nötig, die gesamte Montage neu zu erstellen, sondern Sie können einfach einzelne Ebenen bearbeiten. Das Ergebnis ist eine dynamische und flexible Designumgebung.



Ebenen müssen Sie sich wie Folien aus einem durchsichtigen Material vorstellen. Wenn Sie in einer Ebene malen, wird das darunter liegende Bild verdeckt. Ebenenbereiche, die keine Bilder enthalten, bleiben transparent.

Überblick über Ebenen

Corel Painter bietet verschiedene Arten von Ebenen. Der Umgang mit den einzelnen Ebenen hängt von dem darin enthaltenen Datentyp ab. Sie können Ebenen über die Palette **Ebenen** verwalten und mit dem Ebenenwerkzeug ändern. Sie können Ebenen auch erstellen, benennen, sichern und löschen.

Ebenen

In Corel Painter sind Ebenen Objekte, die Bilddaten enthalten. Da die Ebenen voneinander unabhängig sind, können Sie sie ohne Auswirkung auf die Arbeitsfläche oder andere Ebenen verschieben und bearbeiten. Umgekehrt können Sie auf der Arbeitsfläche arbeiten, ohne dass die anderen Ebenen davon betroffen sind.

Ebenen können entweder Pixelbilder oder Vektorbilder enthalten. Der Umgang mit einer Ebene hängt von dem darin enthaltenen Datentyp ab. Beim Arbeiten mit Ebenen verwenden Sie die Palette **Ebenen** und das Ebenenwerkzeug.

Ebenenarten

Ebenen können zwei Arten von Bildern enthalten:

- Pixelbilder
- Vektorbilder

Corel Painter verfügt darüber hinaus über die folgenden speziellen Ebenenarten:

- Schwebende Auswahllebenen
- Ausgangsebenen
- Dynamische Ebenen
- Aquarellebenen
- Tintenebenen

Einige Funktionen in Corel Painter können nur auf standardmäßige, pixelgestützte Ebenen angewendet werden. Wenn Sie diese Funktionen auf Formebenen, Aquarellebenen, Tintenebenen, dynamische Ebenen etc. anwenden möchten, müssen Sie diese in Standardebenen umwandeln.

Pixelgestützte Ebenen

Sie können Pixelbilder in einer Ebene mit jeder beliebigen Malwerkzeugvariante erstellen, mit Ausnahme der Aquarellmalwerkzeuge, Tintenmalwerkzeuge sowie der Malwerkzeuge, die die Methode **Nass in Nass** verwenden. Sie können Pixelbilder auch durch Einsetzen oder Platzieren eines Bilds in einer Ebene erstellen.

Ebenen spielen in speziellen Anwendungsbereichen eine Rolle, z. B., wenn Sie einen Schlauch mit Bildern erstellen, eine URL-Adresse in ein Bild integrieren oder eine Animation erstellen.

Vektorformebenen

Formen sind Vektorobjekte. Wenn Sie mithilfe eines Formwerkzeugs (Zeichenfeder, Freihandzeichner, Rechteckzeichner, Ovalzeichner oder Text) eine Form erstellen, fügt Corel Painter automatisch eine neue Ebene in das Dokument ein. Jede neue Form bildet eine separate Ebene. Sie können mehrere Formen zu einer Gruppe zusammenfassen oder als einzelne Form ablegen.

Formen enthalten keine Pixeldaten. Wenn Sie Bearbeitungsschritte auf Pixelebene durchführen möchten, wie beispielsweise eine Form mit einem Malwerkzeug bearbeiten oder mit einem Verlauf füllen, müssen Sie die Form in eine pixelgestützte Ebene umwandeln.

Die Informationen in diesem Kapitel helfen Ihnen bei der Verwaltung von Formen in der Palette **Ebenen**. Weitere Informationen zum Erstellen von Formen und Arbeiten mit Formen finden Sie unter "Formen" auf Seite 379.

Schwebende Auswahlebenen

Schwebende Auswahlebenen enthalten Bilder, die in der Ebene frei verschoben werden können. Weitere Informationen finden Sie unter "Schwebende Auswahlebenen" auf Seite 53.

Ausgangsebenen

Ausgangsebenen sind niedrigauflösende Versionen anderer Ebenen. Mithilfe von Ausgangsebenen können Sie Standardebenen einfacher bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter "Mit Ausgangsebenen arbeiten" auf Seite 82.


Dynamische Ebenen

Dynamische Ebenen sind Ebenen, die ihren Effekt dynamisch auf das darunter liegende Bild anwenden. Einige dynamische Ebenen, wie **Riffelglas-Effekt** und **Tonwertbereich einstellen**, erzeugen Effekte, indem sie mit bestimmten Bereichen des darunter liegenden Bilds interagieren. Andere dynamische Ebenen, wie **Flüssiges Metall**, interagieren mit dem darunter liegenden Bild, wenn Sie Malstriche auftragen.

Dynamische Ebenen unterscheiden sich von anderen Ebenen, da es sich bei diesen Ebenen um unabhängige Objekte handelt. Sie können über die Palette **Ebenen** darauf zugreifen und die Einstellungen für diese Ebenen jederzeit anpassen.

Dieses Kapitel hilft Ihnen bei der Verwaltung von dynamischen Ebenen in der Palette **Ebenen**. Weitere Informationen zum Erstellen von dynamischen Ebenen und zum Arbeiten mit diesen Ebenen finden Sie in der Hilfe unter *Dynamische Plugins*.


Aquarellebenen

Aquarellebenen sind spezielle Ebenen, die Aquarell-Malwerkzeugen vorbehalten sind. Auf ihnen können sich die aufgetragenen Farben vermischen und ineinander fließen. Es ist möglich, in einem Dokument mehrere Aquarellebenen zu erstellen. Diese Ebenen sind Teil der Ebenenhierarchie und werden in der Palette **Ebenen** angezeigt. Sie sind durch einen blauen Tintentropfen  gekennzeichnet.

In früheren Programmversionen wurden Aquarellmalstriche auf die Ebene **Arbeitsfläche** aufgetragen und konnten daher nicht bearbeitet werden. Wenn Sie nun mit einem Aquarell-Malwerkzeug auf der Arbeitsfläche malen, wird automatisch eine neue Aquarellebene erstellt. Aquarellebenen können genauso wie andere Ebenen bearbeitet werden. So können Sie beispielsweise darauf radieren und weichzeichnen, ohne dass sich dies auf andere Ebenen auswirkt.

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Aquarellebenen finden Sie unter “Mit der Aquarellebene arbeiten” auf Seite 196.

Tintenebenen

Tintenebenen sind spezielle Ebenen, die Tintenmalwerkzeugen vorbehalten sind. Es ist möglich, in einem Dokument mehrere Tintenebenen zu erstellen. Diese Ebenen sind Teil der Ebenenhierarchie und werden in der Palette **Ebenen** angezeigt. Sie sind durch einen schwarzen Tintentropfen  gekennzeichnet.

Wenn Sie eines der Tintenmalwerkzeuge auf die Arbeitsfläche oder eine Bildebene anwenden, wird automatisch eine neue Tintenebene erstellt. Sie können Tintenebenen unabhängig von anderen Ebenen bearbeiten.













Weitere Informationen zum Arbeiten mit Tintenebenen finden Sie unter "Mit Tintenebenen arbeiten" auf Seite 203.

Die Palette "Ebenen"

In der Palette **Ebenen** werden alle in einem Dokument vorhandenen Ebenen aufgeführt. Über die Palette **Ebenen** erfolgt die Verwaltung der Ebenenhierarchie. Außerdem enthält die Palette Einstellungen zum Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen.

Über die Symbolschaltflächen am unteren Rand der Palette und über das Palettenmenü können Sie auf zahlreiche Funktionen und Befehle zugreifen. Das Palettenmenü öffnen Sie, indem Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs in der rechten oberen Ecke der Palette klicken.

Neben jeder Ebene in der Palette **Ebenen** wird ein Symbol angezeigt, aus dem der Typ und die Eigenschaften der Ebene hervorgehen. Die folgende Tabelle enthält die Symbole, die in der Palette **Ebenen** angezeigt werden:

 Pixelgestützte Ebene	 Schwebende Auswahl	 Erweiterte Gruppe
 Aquarellebene	 Ausgangsebene	 Sichtbare Ebene
 Tintenebene	 Dynamische Ebene	 Ausgeblendete Ebene
 Formebene	 Gruppierte Ebene	 Gesperrte Ebene

In der Palette **Ebenen** können Sie die Deckkraft für die jeweilige Ebene festlegen und ein Montageverfahren auswählen. Informationen zur Deckkraft von Ebenen finden Sie unter "Deckkraft von Ebenen festlegen" auf Seite 85. Informationen zu Montageverfahren finden Sie unter "Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen" auf Seite 85.

Die Palette **Info** zeigt Informationen zu den Abmessungen und zur Position des Ebeneninhalts an. Weitere Informationen finden Sie unter *Palette "Info" verwenden* in der Hilfe.

So zeigen Sie die Palette "Ebenen" an

- Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Ebenen einblenden**.
Falls die Palette nicht aufgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil

So wandeln Sie Ebenen in Standardebenen um

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebene aus, die Sie umwandeln möchten.
Folgende Ebenenarten können umgewandelt werden: Formebenen, Aquarellebenen, Tintenebenen und dynamische Ebenen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **In Standardebene umwandeln**.

Das Ebenenwerkzeug

Mit dem Ebenenwerkzeug können Sie Ebenen auswählen und bearbeiten. Wenn Sie das Ebenenwerkzeug in der Werkzeugpalette auswählen, werden in der Eigenschaftsleiste Optionen zum automatischen Auswählen von Ebenen sowie zum Ändern der Position einer Ebene in der Hierarchie angezeigt. Informationen zum automatischen Auswählen von Ebenen finden Sie unter "Ebenen auswählen" auf Seite 62. Informationen zum Ändern der Ebenenhierarchie finden Sie unter "Ebenenhierarchie ändern" auf Seite 69.

Mit dem Ebenenwerkzeug können Sie auch Ebenen ausschneiden, kopieren, einsetzen und duplizieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Ebenen erstellen" auf Seite 56.

Ebenen erstellen

In der Palette **Ebenen** können Sie neue pixelgestützte Ebenen, Aquarellebenen und Tintenebenen erstellen. Sie können Ebenen auch duplizieren und zwischen Dokumenten kopieren.




Welche Position eine Ebene in der Ebenenhierarchie in der Palette **Ebenen** einnimmt, richtet sich nach deren Erstellungsweise. Wenn Sie zum Erstellen einer Ebene eine Symbolschaltfläche in der Palette **Ebenen**, einen Befehl im Menü **Ebenen** oder einen Tastaturbefehl verwenden, wird die neue Ebene direkt über der ausgewählten Ebene platziert. Wenn die ausgewählte Ebene zu einer Gruppe gehört, wird die neue Ebene

zu dieser Gruppe hinzugefügt. Wenn eine Ebenengruppe ausgewählt ist, wird die Ebene über der Gruppe platziert. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Ebenen gruppieren” auf Seite 72.

Sie können Ebenen auch anhand einer Auswahl erstellen. Dazu können Sie die Inhalte einer Auswahl in eine neue Ebene kopieren oder umwandeln. Informationen zum Erstellen einer Auswahl finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche erstellen*.

Informationen zum Erstellen von dynamischen Ebenen finden Sie in der Hilfe unter *Dynamische Ebenen erstellen*. Informationen zum Erstellen von Vektorformebenen finden Sie unter “Formen erstellen” auf Seite 383.


So erstellen Sie neue Ebenen

- Klicken Sie auf eine der folgenden Symbolschaltflächen am unteren Rand der Palette **Ebenen**:
 -  **Neue Ebene**
 -  **Neue Aquarellebene**
 -  **Neue Tintenebene**



Sie können auch eine neue Ebene erstellen, indem Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs klicken und dann **Neue Ebene**, **Neue Aquarellebene** oder **Neue Tintenebene** wählen.

So duplizieren oder kopieren Sie Ebenen und setzen diese an andere Positionen ein

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug .
- 2 Aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste die Option **Ebene automatisch auswählen**.
- 3 Führen Sie eine der Aktionen aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel

Vorgehensweise

Ebene duplizieren

Drücken und halten Sie im Dokumentfenster die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt und klicken Sie auf die Ebene.

Corel Painter dupliziert die Ebene und positioniert sie über der Originalebene. Verschieben Sie die neue Ebene, damit die Originalebene wieder im Dokumentfenster sichtbar wird.

Ebene zwischen Dokumenten kopieren

Wählen Sie im Dokumentfenster eine Ebene aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Ebene im Dokumentfenster in ein anderes Dokument.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**, öffnen Sie das andere Dokument und wählen Sie dann **Bearbeiten > Einsetzen/Bearbeiten > Einfügen**.



Weitere Informationen zum Auswählen von Ebenen erhalten Sie unter "Ebenen auswählen" auf Seite 62.



Sie können auch eine kopierte Ebene aus der Zwischenablage in ein neues Dokument einfügen. Wählen Sie dazu in der Menüleiste **Bearbeiten > In neues Bild einsetzen/Bearbeiten > In neues Bild einfügen**.


So erstellen Sie Ebenen anhand einer Auswahl

- 1 Erstellen Sie eine Auswahl.
- 2 Führen Sie eine der Aktionen aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel

Vorgehensweise

Auswahl in eine Ebene umwandeln

Wählen Sie **Auswahl > Ebene erstellen** oder klicken Sie mit dem Ebenenwerkzeug  auf die Auswahl.

Ziel	Vorgehensweise
Auswahl umwandeln, ausschneiden und auf eine Ebene verschieben	Ziehen Sie die Auswahl mit dem Ebenenwerkzeug.
Auswahl in eine Ebene kopieren	Drücken und halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt und klicken Sie mit dem Ebenenwerkzeug auf die Auswahl.
Auswahl kopieren und in eine Ebene verschieben	Drücken und halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt und verschieben Sie die Auswahl mit dem Ebenenwerkzeug.



Sie können eine Auswahl auch in eine Ebene umwandeln, indem Sie diese drehen, skalieren, verzerren oder spiegeln. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Ausrichtungseffekte verwenden*.

Darüber hinaus können Sie eine neue Ebene erstellen, indem Sie eine Auswahl kopieren oder ausschneiden und dann einsetzen.

Ebenen benennen

Wenn Sie eine Ebene oder Gruppe erstellen, ordnet Corel Painter dieser automatisch einen Standardnamen zu. Aus dem Namen geht der Ebenentyp und die Erstellungsreihenfolge hervor. Beispielsweise erhalten pixelgestützte Ebenen den Namen "Ebene 1", "Ebene 2" usw. Der Name einer Formebene richtet sich nach dem Werkzeug, mit dem die Form erstellt wurde: "Rechteck *n*" bei Erstellung mit dem Werkzeug **Rechteckzeichner**, "Oval *n*" bei Erstellung mit dem Werkzeug **Ovalzeichner** und "Form *n*" bei Erstellung mit dem Werkzeug **Zeichenfeder** und **Freihandzeichner**.

Je mehr Ebenen und Gruppen ein Dokument enthält, desto schwieriger ist es, Bildelemente den richtigen Ebenen zuzuordnen. Wenn Sie Ebenen und Gruppen beschreibende Namen zuweisen, behalten Sie die Übersicht über die einzelnen Bestandteile eines Bilds.

So benennen Sie Ebenen oder Gruppen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Ebene oder Gruppe aus.

- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Ebenenattribute**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Ebenenattribute** einen neuen Namen im Feld **Name** ein.



Bei pixelgestützten Ebenen und Ausgangsebenen doppelklicken Sie auf die Ebene in der Palette **Ebenen** oder wählen Sie eine Ebene aus und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).

Der Name der Ebene **Arbeitsfläche** kann nicht geändert werden.

Sie können Ebenen in Form von Anmerkungen zusätzliche Informationen hinzufügen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Anmerkungen zu Ebenen hinzufügen” auf Seite 86.

Dateien mit Ebenen sichern

Es ist möglich, Corel Painter-Dokumente im RIFF-Format mit aktiven Ebenen sichern. Wenn Sie eine solche Datei erneut öffnen, können Sie wieder mit den Ebenen arbeiten. Das RIFF-Format ist das einzige Format, in dem alle Arten von Ebenen in ihrem ursprünglichen Zustand erhalten bleiben.

Wenn Sie ein Corel Painter-Dokument im PSD-Format (Photoshop) sichern, werden alle Ebenen in transparente Photoshop-Standardebenen umgewandelt. Photoshop behält keine Gruppen bei. Jede Ebene in einer Gruppe wird in eine separate Photoshop-Ebene umgewandelt. Informationen zum Gruppieren von Ebenen in Corel Painter finden Sie unter “Ebenen gruppieren” auf Seite 72.

Wenn Sie ein Corel Painter-Dokument im PSD-Format sichern, sollten Sie berücksichtigen, wie die Montageverfahren von Corel Painter in Photoshop-Ebenenmodi umgewandelt werden:

Corel Painter-Montageverfahren	Photoshop-Ebenenmodus	Corel Painter-Montageverfahren	Photoshop-Ebenenmodus
Farbfilter, logarithmisch	Abdunkeln	Ineinander kopieren	Ineinander kopieren
Gel deckend	wird nicht umgewandelt	Weiches Licht	Weiches Licht
Kolorieren	Farbe	Hartes Licht	Hartes Licht
Farbe umkehren	Normal	Abdunkeln	Abdunkeln
Farbfilter, linear	Multiplizieren	Aufhellen	Aufhellen
Luminanzabhängig	Aufhellen	Differenz	Differenz
Pseudofarbe	Normal	Farbton	Farbton
Normal	Normal	Sättigung	Sättigung
Sprenkeln	Sprenkeln	Farbe	Farbe
Multiplizieren	Multiplizieren	Luminanz	Luminanz
Negativ multiplizieren	Negativ multiplizieren		

Weitere Informationen zu Montageverfahren finden Sie unter “Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen” auf Seite 85.


Wenn Sie eine Datei in einem anderen Format als RIFF oder PSD sichern, werden die Ebenen auf einem einzigen Hintergrundbild abgelegt bzw. zusammengesetzt.

Ebenen löschen

Mit Ausnahme der Ebene **Arbeitsfläche** können Sie alle Ebenen aus der Palette **Ebenen** löschen.

So löschen Sie Ebenen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Ebene aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Ebene löschen**.

- Klicken Sie am unteren Rand der Palette **Ebenen** auf die Symbolschaltfläche **Löschen** .



Vektorformebenen können Sie auch löschen, indem Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows) drücken.

Die Ebene **Arbeitsfläche** kann nicht gelöscht werden.

Ebenen verwalten

Für die Ebenenverwaltung in einem Dokument können Sie Ebenen auswählen, sperren, ausblenden oder deren Position in der Hierarchie ändern.

Ebenen auswählen

Ausgewählte Ebenen können bearbeitet werden. Wenn Sie keine Ebene ausgewählt haben, werden Ihre Änderungen auf die Arbeitsfläche angewendet. Von der Einstellung der Option **Ebene automatisch auswählen** hängt ab, ob Sie Ebenen mit dem Ebenenwerkzeug auswählen und verschieben können.

Die Option **Ebene automatisch auswählen** ist standardmäßig deaktiviert. Dies bedeutet, dass die Ebenenauswahl gesperrt ist. Das Ebenenwerkzeug kann nun nur auf die ausgewählte(n) Ebene(n) angewendet werden. Sie können eine Ebene also nicht auswählen, indem Sie im Dokumentfenster darauf klicken, sondern Sie müssen die Ebene in der Palette **Ebenen** auswählen. Wenn die Option **Ebene automatisch auswählen** aktiviert ist, können Sie mit dem Ebenenwerkzeug Ebenen automatisch auswählen, indem Sie im Dokumentfenster auf einen Bildbereich der Ebene klicken.

So wählen Sie Ebenen aus

Ziel	Vorgehensweise
Einzelne Ebene auswählen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none">• Klicken Sie in der Palette Ebenen auf eine Ebene.• Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus. Achten Sie darauf, dass die Option Ebene automatisch auswählen in der Eigenschaftsleiste aktiviert ist, und klicken Sie auf den Bildbereich der Ebene.
Mehrere Ebenen auswählen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none">• Klicken Sie in der Palette Ebenen bei gedrückter Umschalttaste auf die Ebenen, die Sie auswählen möchten.• Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug aus. Achten Sie darauf, dass die Option Ebene automatisch auswählen in der Eigenschaftsleiste aktiviert ist, und bewegen Sie den Mauszeiger im Dokumentfenster über die Ebenen, die Sie auswählen möchten.
Alle Ebenen eines Dokuments auswählen	Klicken Sie in der Palette Ebenen auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie Alle Ebenen auswählen . Corel Painter wählt alle Ebenen mit Ausnahme der Ebene Arbeitsfläche aus.



Sie können zum Aktivieren des Ebenenwerkzeugs auch die Taste **F** drücken. Wenn Sie mit einer Form arbeiten, können Sie zum Werkzeug **Formauswahl** wechseln, indem Sie mit dem Ebenenwerkzeug auf eine Form doppelklicken.

So heben Sie die Auswahl von Ebenen auf

- Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf die Ebene **Arbeitsfläche** (der letzte Eintrag in der Liste).

Wenn Sie die Auswahl einer Ebene oder mehrerer Ebenen aufheben, wird automatisch die Ebene **Arbeitsfläche** ausgewählt.



Sie können auch in der Palette **Ebenen** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs klicken und **Auswahl aufheben** wählen.

Ebenen verschieben

Sie können den Inhalt einer ausgewählten Ebene an jede gewünschte Position im Dokument verschieben und so das Bild neu gestalten.



Durch Positionsänderung des Ebeneninhalts können Sie das Aussehen Ihres Bilds rasch und problemlos optimieren.

Ziehen Sie um den Inhalt einer Ebene eine unsichtbare Begrenzungslinie. Dieser rechteckige Rahmen zeigt die linke, rechte, obere und untere Kante des Inhalts der Ebene an. Wenn Sie eine Ebene verschieben oder ausrichten, bearbeiten Sie nicht den gesamten Bereich der Ebene, sondern nur die Abmessungen und die Position des Begrenzungsrahmens. Auf diese Weise können Sie den Inhalt einer Ebene rasch und problemlos im Verhältnis zur Arbeitsfläche positionieren.




Diese Ebene enthält einen Malstrich. Der Malbereich ist durch einen unsichtbaren Begrenzungsrahmen festgelegt (im Bild angezeigt durch eine gestrichelte Umrisslinie).

Visuell wird der Begrenzungsrahmen durch die Ebenen-Indikatoren angezeigt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Ebenen-Indikatoren einblenden” auf Seite 71.

So verschieben Sie Ebenen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebene oder Gruppe aus, die Sie verschieben möchten.
- 2 Führen Sie eine der Aktionen aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel	Vorgehensweise
Ebene verschieben	Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  und ziehen Sie die ausgewählte Ebene im Dokumentfenster.
Ebene pixelweise verschieben	Drücken Sie die Pfeiltasten, um die ausgewählte Ebene pixelweise zu verschieben.

So verschieben Sie Ebenen an eine bestimmte Position

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Ebene oder Gruppe aus.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Ebenenattribute**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Ebenenattribute** Werte in die folgenden Felder ein:
 - **Oben:** Definiert den Abstand vom oberen Rand der Arbeitsfläche zum oberen Rand des Bildbereichs der Ebene (in Pixel). Erhöhen Sie den Wert, um die Ebene nach unten zu verschieben, oder verringern Sie den Wert, um die Ebene nach oben zu verschieben.
 - **Links:** Definiert den Abstand vom linken Rand der Arbeitsfläche zum linken Rand des Bildbereichs der Ebene (in Pixel). Erhöhen Sie den Wert, um die Ebene nach rechts zu verschieben, oder verringern Sie den Wert, um die Ebene nach links zu verschieben.



Wenn Sie negative Werte angeben oder Werte, die größer sind als die Abmessungen der Arbeitsfläche, wird die Ebene ganz oder teilweise außerhalb der Arbeitsfläche platziert.



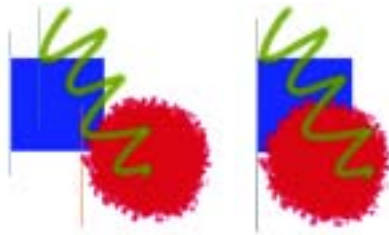
Sie können das Dialogfenster **Ebenenattribute** für pixelgestützte Ebenen und Ausgangsebenen auch öffnen, indem Sie auf die entsprechende Ebene in der Palette **Ebenen** doppelklicken oder indem Sie eine Ebene auswählen und dann den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows) drücken.

Ebenen ausrichten

Sie können Ebenen horizontal oder vertikal ausrichten. Beim Ausrichten von Ebenen berechnet Corel Painter den Zielpunkt für die Ausrichtung. Wenn Sie beispielsweise Ebenen linksbündig ausrichten, entspricht das Ziel dem äußersten linken Punkt aller ausgewählten Ebenen. Wenn Sie Ebenen horizontal zentriert ausrichten, entspricht das Ziel dem Mittelpunkt zwischen dem äußersten linken Rand und dem äußersten rechten Rand der ausgewählten Ebenen.

Anschließend richtet Corel Painter die entsprechende Begrenzungslinie jeder ausgewählten Ebene am Zielpunkt aus.

Wenn Sie beispielsweise Ebenen linksbündig ausrichten, verschiebt Corel Painter jede Ebene so, dass ihre linke Begrenzungslinie am Zielpunkt ausgerichtet ist. Wenn Sie Ebenen horizontal zentriert ausrichten, verschiebt Corel Painter jede Ebene so, dass der horizontale Mittelpunkt der Begrenzungen am Zielpunkt ausgerichtet ist.



Der linke Rand des Quadrats ist der äußerste linke Punkt aller Ebenen (links). Die Ebenen sind horizontal so links angeordnet, dass alle Ebenen am äußersten linken Punkt ausgerichtet sind (rechts).

So richten Sie Ebenen aus



- 1 Wählen Sie die Ebenen oder Gruppen aus, die Sie ausrichten möchten.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Objekte > Ausrichten**.

- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Formen ausrichten** eine der folgenden Optionen unter **Horizontal**:
 - **Links**: Die Objekte in den Ebenen werden an der linken Kante des am weitesten links liegenden Objekts ausgerichtet.
 - **Zentriert**: Die Objekte in den Ebenen werden an ihrer horizontalen Mittelachse ausgerichtet.
 - **Rechts**: Die Objekte in den Ebenen werden an der rechten Kante des am weitesten rechts liegenden Objekts ausgerichtet.
 - **Ohne**: Die bestehende horizontale Ausrichtung wird beibehalten.
- 4 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen unter **Vertikal**:
 - **Oben**: Die Objekte in den Ebenen werden an der oberen Kante des am weitesten oben liegenden Objekts ausgerichtet.
 - **Zentriert**: Die Objekte in den Ebenen werden an ihrer vertikalen Mittelachse ausgerichtet.
 - **Unten**: Die Objekte in den Ebenen werden an der unteren Kante des am weitesten unten liegenden Objekts ausgerichtet.
 - **Ohne**: Die bestehende vertikale Ausrichtung wird beibehalten.

Ebenen sperren

Sie können Ebenen sperren, um eine versehentliche Änderung zu vermeiden. Gesperrte Ebenen können im Dokumentfenster nicht mit dem Ebenenwerkzeug ausgewählt werden. Gesperrte Ebenen oder Formen können jedoch verschoben werden. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit Ausgangsebenen arbeiten” auf Seite 82.

So sperren Sie Ebenen oder lösen deren Sperrung

- 1 Wählen Sie die Ebene in der Palette **Ebenen** aus.
 - 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf die Symbolschaltfläche **Ebene sperren** .
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Sperren** oder **Lösen**.
- Neben gesperrten Ebenen wird in der Palette **Ebenen** das Symbol für gesperrte Ebenen  angezeigt.

Ebenen anzeigen

Durch Ändern der Sichtbarkeitseinstellungen für Ebenen können Sie die Darstellung eines Bilds im Dokumentfenster steuern. Diese Funktionalität ist nützlich, wenn Sie Bilder montieren oder Effekte anwenden. Sie können eine Ebene ausblenden, um eine bessere Sicht auf die darunter liegende Ebene zu erhalten. Sie können auch durch Einrichten verschiedener Stadien eines Bilds Rollover-Effekte für die Darstellung im Internet erzeugen. Weitere Informationen zum Erstellen von Rollover-Effekten finden Sie in der Hilfe unter *Rollover aus Bildausschnitten erstellen*.





Mit den Einstellungen für die Sichtbarkeit einer Ebene können Sie verschiedene Stadien eines Bilds festhalten. Im Beispiel auf der linken Seite sind die Ebenen, die den Hintergrund enthalten, ausgeblendet, im Beispiel auf der rechten Seite sind sie eingeblendet.

Die Sichtbarkeitseinstellungen der Ebenen bleiben beim Drucken oder Sichern von Dokumenten in bestimmten Dateiformaten erhalten. Das bedeutet, dass der Inhalt ausgeblendeter Ebenen nicht gedruckt oder gesichert wird. Wenn Sie jedoch ein Dokument im RIFF- oder PSD-Format sichern, werden die ausgeblendeten Ebenen als Teil des Dokuments beibehalten. Weitere Informationen zum Sichern von Ebenen in den verschiedenen Dateiformaten finden Sie unter “Dateien mit Ebenen sichern” auf Seite 60.

So blenden Sie Ebenen bzw. die Arbeitsfläche ein oder aus

- Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf das Augen-Symbol neben dem Namen der Ebene oder der Arbeitsfläche.

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

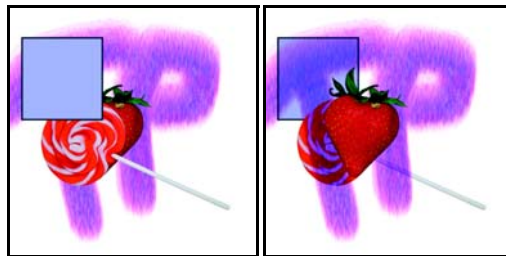


Sie können mehrere Ebenen gleichzeitig ein- oder ausblenden, indem Sie in der Palette **Ebenen** den Zeiger über die Augen-Symbole ziehen. Der Status des ersten Augen-Symbols, über das Sie mit dem Zeiger ziehen, bestimmt, ob die folgenden Ebenen ein- oder ausgeblendet werden. Wenn Sie den Zeiger beispielsweise zuerst über eine Ebene ziehen, die ausgeblendet ist, und anschließend über Ebenen, die zum Teil eingebledet und zum Teil ausgeblendet sind, werden alle Ebenen, über die Sie mit dem Zeiger ziehen, eingebledet.

Ebenenhierarchie ändern


Die Hierarchie der Ebenen bestimmt, wie die einzelnen Ebenen in einem Dokument interagieren. Wenn Sie eine neue pixelgestützte Ebene erstellen, wird diese oberhalb der vorhandenen Ebenen (falls die Arbeitsfläche ausgewählt ist) oder oberhalb der ausgewählten Ebene angezeigt. Neue Aquarellebenen, Tintenebenen und dynamische Ebenen werden stets über den vorhandenen Ebenen erstellt. Abhängig von den gewählten Einstellungen für Transparenz, Maskierung und Montage verdeckt die Ebene die darunter liegenden Ebenen oder beeinflusst sie auf andere Weise.

Die Hierarchie der Ebenen eines Dokuments spiegelt sich in der Palette **Ebenen** wider. Die unterste Ebene ist immer die Arbeitsfläche.



Durch Ändern der Ebenenhierarchie können verschiedene Effekte erzeugt werden.

So ändern Sie die Position von Ebenen in der Hierarchie





- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebene aus, die Sie in der Hierarchie an eine neue Position setzen möchten.
- 3 Wählen Sie in der Menüleiste **Ebenen** und anschließend einen der folgenden Befehle:

- Nach unten verschieben
- Nach oben verschieben
- Eine Ebene nach unten
- Eine Ebene nach oben



Wenn Ihr Dokument keine überlappenden Ebenen enthält, können die ausgewählten Ebenen mithilfe der Befehle **Eine Ebene nach unten** und **Eine Ebene nach oben** an mehreren Ebenen vorbei verschoben werden. Das ist möglich, weil Ebenen, die sich nicht überlappen, wie Ebenen derselben Stufe behandelt werden. Die Befehle **Eine Ebene nach oben** und **Eine Ebene nach unten** verschieben die ausgewählte(n) Ebene(n) über bzw. unter die nächste Stufe. Um eine Ebene zwischen zwei Ebenen zu platzieren, die sich nicht überlappen, ziehen Sie sie in der Palette **Ebenen** an die gewünschte Position.



Sie können die Position einer Ebene auch ändern, indem Sie diese in der Palette **Ebenen** an eine andere Position ziehen bzw. in der Eigenschaftsleiste auf die Symbolschaltflächen **Nach unten verschieben** , **Nach oben verschieben** , **Eine Ebene nach unten**  oder **Eine Ebene nach oben**  klicken.

Ebenenposition anzeigen

Die Palette **Info** enthält Informationen zur Größe und Position des Inhalts der ausgewählten Ebene auf der Arbeitsfläche. Stellen Sie sich vor, der Bereich einer Ebene, der Bilder enthält, wäre mit einem Begrenzungsrahmen markiert. In der Palette **Info** wird die Größe und Position genau dieses Begrenzungsrahmens, und nicht der Ebene angezeigt. Auf diese Weise können Sie ganz einfach die genaue Größe und Position des Bildbereichs einer Ebene im Dokument bestimmen.

Im Folgenden finden Sie eine Erläuterung der Informationen, die in der Palette **Info** angezeigt werden:

- **X:** Gibt die X-Koordinate des Zeigers in der Arbeitsfläche an (in Pixel).
- **Y:** Gibt die Y-Koordinate des Zeigers in der Arbeitsfläche an (in Pixel).
- **B:** Gibt die Breite des Bildbereichs an (in Pixel).
- **H:** Gibt die Höhe des Bildbereichs an (in Pixel).

- **O:** Gibt die Position der oberen Begrenzungslinie in Bezug auf den oberen Rand der Arbeitsfläche an (in Pixel).
- **L:** Gibt die Position der linken Begrenzungslinie in Bezug auf den linken Rand der Arbeitsfläche an (in Pixel).
- **U:** Gibt die Position der unteren Begrenzungslinie in Bezug auf den oberen Rand der Arbeitsfläche an (in Pixel).
- **R:** Gibt die Position der rechten Begrenzungslinie in Bezug auf den rechten Rand der Arbeitsfläche an (in Pixel).

Im Dokumentfenster können Sie auch Indikatoren für die Ecken des ausgewählten Ebeneninhalts anzeigen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Ebenen-Indikatoren einblenden" auf Seite 71.

Ebenen-Indikatoren einblenden

Sie können Ebenen-Indikatoren einblenden, damit an den Ecken des Bildbereichs einer Ebene Griffe zu sehen sind, wenn die Ebene ausgewählt ist. Sie können auch Informationen zur Größe eines Ebeneninhalts und zu seiner Position auf der Arbeitsfläche anzeigen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Ebenenposition anzeigen" auf Seite 70.



Blenden Sie die Ebenen-Indikatoren ein, um die Ecken einer ausgewählten Ebene zu markieren.

So blenden Sie die Palette "Info" ein

1 Wählen Sie **Fenster > Info einblenden**.

Falls die Palette nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.

So blenden Sie Ebenen-Indikatoren ein

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Ebene aus (nicht die Arbeitsfläche).
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Ebenen-Indikator einblenden**.



Klicken Sie zum Ausblenden der Ebenen-Indikatoren auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Palette und wählen Sie **Ebenen-Indikator ausblenden**.

Ebenen gruppieren

Durch das Gruppieren von Ebenen können Sie mehrere Ebenen als eine Einheit behandeln. Ebenengruppen können eine beliebige Kombination von Ebenen enthalten: pixelgestützte Ebenen, Aquarellebenen, Tintenebenen, Vektorformebenen und dynamische Ebenen.

Gruppen können genau wie einzelne Ebenen verschoben, umbenannt, aus- und eingeblendet oder gesperrt werden. Auch das Festlegen von Optionen erfolgt auf die gleiche Weise. Sie können jedoch nicht über verschiedene Ebenen in einer Gruppe malen oder das Montageverfahren für eine Gruppe ändern. Wenn Sie ebenenübergreifend in einer Gruppe malen möchten, müssen Sie zunächst die Gruppe zu einer einzigen Ebene vereinen.


Wenn Sie auf den einzelnen Ebenen einer Gruppe arbeiten möchten, müssen Sie die Gruppe öffnen. Um die Gruppe erneut als eine Einheit behandeln zu können, müssen Sie die Gruppe wieder schließen. Durch Vereinen einer Gruppe wird deren Inhalt auf eine Ebene reduziert.

Wenn Sie eine Ebene über eine Symbolschaltfläche in der Palette **Ebenen**, über einen Befehl im Menü **Ebenen** oder über einen Tastaturbefehl erstellen und gleichzeitig eine Ebene innerhalb einer Gruppe ausgewählt ist, wird die neue Ebene zu dieser Gruppe hinzugefügt. Wenn die Gruppe als solches ausgewählt ist, wird die Ebene über der Gruppe platziert.

So erstellen Sie Gruppen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebenen aus, die Sie gruppieren möchten.
Weitere Informationen zum Auswählen von mehreren Ebenen erhalten Sie unter "Ebenen auswählen" auf Seite 62.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:



- Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Ebenenbefehle**  und wählen Sie **Gruppieren**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Gruppieren**.

Die Ebenen werden in der Palette **Ebenen** unter einem Gruppeneintrag zusammengefasst.



Wenn Sie Ebenen auswählen, die in der Hierarchie nicht aufeinander folgen, erstellt Corel Painter die Gruppe an der Position der obersten Ebene. Klicken Sie zum Auswählen nicht aufeinander folgender Ebenen in der Palette **Ebenen** die Umschalttaste und klicken Sie auf die gewünschten Ebenen.

So öffnen oder schließen Sie Gruppen

- Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf den Pfeil links neben dem Gruppennamen. Wenn das Dreieck nach unten zeigt  und die Namen der einzelnen Ebenen in der Gruppe zu sehen sind, ist die Gruppe geöffnet. Wenn das Dreieck nach rechts zeigt  und die Namen der Ebenen in der Gruppe ausgeblendet sind, ist die Gruppe geschlossen.

So fügen Sie Ebenen zu Gruppen hinzu bzw. entfernen Sie Ebenen aus Gruppen

- 1 Öffnen Sie in der Palette **Ebenen** die Zielgruppe.
- 2 Führen Sie eine der Aktionen aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel	Vorgehensweise
Gruppe zu einer Ebene hinzufügen	Ziehen Sie eine Ebene in die Gruppe.
Ebene aus einer Gruppe entfernen	Ziehen Sie die Ebene aus der Gruppe.




Sie können eine eingebettete Gruppe erstellen, indem Sie eine geschlossene Gruppe in eine geöffnete Zielgruppe ziehen.


So lösen Sie Gruppen auf

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Gruppe aus.

Wenn die Gruppe geöffnet ist, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Gruppennamen, um sie zu schließen.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Ebenenbefehle**  und wählen Sie **Gruppe auflösen**.
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Gruppe auflösen**.

So vereinen Sie Gruppen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Gruppe aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Ebenenbefehle**  und wählen Sie **Vereinen**.
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Vereinen**.

Wenn die Gruppe Formebenen, Tintenebenen oder dynamische Ebenen enthält, wird das Dialogfenster **Umwandeln** eingeblendet. Klicken Sie auf **Umwandeln**, um die Elemente in pixelgestützte Ebenen umzuwandeln, bevor Sie die gesamte Gruppe vereinen.




Wenn Sie eine Gruppe vereinen möchten, die eine Aquarellebene enthält, müssen Sie die Aquarellebene zuerst in eine Standardebene umwandeln und dann ihr Montageverfahren in **Standard** ändern. Weitere Informationen zu Montageverfahren finden Sie unter “Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen” auf Seite 85.

Ebenen mit der Arbeitsfläche verschmelzen

Beim Ablegen einer Ebene oder Gruppe wird deren Inhalt mit dem Inhalt der Arbeitsfläche zusammengeführt. Nachdem Sie eine Ebene abgelegt haben, können Sie auf den Inhalt der Ebene nicht mehr separat zugreifen. Sie können einzelne Ebenen oder alle Ebenen gemeinsam ablegen.

Beim Ablegen einer Ebene können Sie festlegen, dass eine Auswahl auf Basis des Ebeneninhalts erstellt werden soll. Verfügt die Ebene über eine Maske, wird diese Maske zum Erstellen der Auswahl verwendet. Weitere Informationen zu Ebenenmasken finden Sie in der Hilfe unter *Mit Ebenenmasken arbeiten*. Weitere Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

So legen Sie Ebenen ab

Ziel	Vorgehensweise
Einzelne Ebenen ablegen	<p>Wählen Sie in der Palette Ebenen die Ebenen (oder Gruppen) aus, die Sie ablegen möchten. Führen Sie anschließend einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Ebenenbefehle  und wählen Sie Ablegen. • Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie Ablegen.
Alle Ebenen ablegen	Klicken Sie in der Palette Ebenen auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie Alle ablegen .
Auswahl durch Ablegen einer Ebene erstellen	Klicken Sie in der Palette Ebenen auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie Ablegen und auswählen .

Ebenen bearbeiten

Sie können auf Ebenen malen und die Ebenentransparenz schützen, um zu verhindern, dass Farbe auf transparente Ebenenbereiche aufgebracht wird. Sie können den Ebeneninhalt auch verschieben, um das Layout des gesamten Bilds zu ändern. Mithilfe von Auswahlbereichen können Sie Ebenenbereiche in schwebende Auswahlbereiche umwandeln, die Sie separat verschieben können. Mit Ausgangsebenen, d. h. niedrigauflösenden Versionen von Bildern, können Sie schnell Änderungen an Bildern durchführen, die unter Verwendung anderer Methoden mehr Zeit in Anspruch nehmen würden.

Sie können den Inhalt einer Ebene bearbeiten, indem Sie Effekte wie Schlagschatten oder Muster anwenden, und deren Abmessungen ändern. Sie können auch die Deckkraft einer Ebene ändern und mithilfe von Montageverfahren festlegen, wie eine Ebene an andere Ebenen angeglichen werden soll. In der Grafikmappe können Sie den Inhalt einer Ebene für die weitere Nutzung sichern.

Auf Ebenen malen

Auf einer ausgewählten Ebene können Sie mit Malwerkzeugen malen, zeichnen, radieren oder klonen. Beachten Sie beim Malen auf Ebenen Folgendes:

- Aquarellmalwerkzeuge können nur auf Aquarellebenen verwendet werden. Dies heißt umgekehrt auch, dass Sie auf Aquarellebenen nur mit Aquarellmalwerkzeugen malen können.
- Tintenmalwerkzeuge können nur auf Tintenebenen verwendet werden. Dies heißt umgekehrt auch, dass Sie auf Tintenebenen nur mit Tintenmalwerkzeugen malen können.
- Sie können in Gruppen nicht über Ebenen hinweg malen. Dazu müssen Sie die Gruppe zunächst vereinen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “So vereinen Sie Gruppen” auf Seite 74.
- Bevor Sie auf einer Form malen können, müssen Sie diese in eine pixelgestützte Ebene umwandeln. Beim Versuch, auf eine Form zu malen, werden Sie von Corel Painter zu dieser Umwandlung aufgefordert. Nach der Umwandlung der Form können Sie nicht mehr auf ihre Vektoreinstellungen zugreifen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “So malen Sie in Formen” auf Seite 406.
- Durch Erstellen einer Auswahl können Sie verhindern, dass bestimmte Bereiche einer Ebene bemalt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche erstellen*.
- Durch das Erstellen einer Ebenenmaske können Sie bestimmen, welche Bereiche einer Ebene ein- oder ausgeblendet sind. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Mit Ebenenmasken arbeiten*.

So malen Sie in Ebenen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** eine Ebene aus.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus.
- 3 Malen Sie in der Ebene im Dokumentfenster.

Mit der Option **Transparenz schützen** in der Palette **Ebenen** können Sie bestimmen, in welchen Bereichen einer Ebene Sie malen können. Weitere Informationen finden Sie unter "Transparente Ebenenbereiche schützen" auf Seite 77.

Malwerkzeugeigenschaften für das Malen auf Ebenen

In der Natural-Media-Umgebung können sich Malstriche auf unterschiedlichen Ebenen gegenseitig beeinflussen. Wenn Sie jedoch Malstriche, die die Eigenschaften **Deckend** und **Lasierend** verwenden, innerhalb einer Ebene mischen, kann dies zu unerwarteten Ergebnissen führen. Verantwortlich dafür ist ein Konflikt zwischen der Eigenschaft des Malwerkzeugs und dem Montageverfahren der Ebene.

- Malwerkzeuge, die die Eigenschaft **Lasierend** verwenden (beispielsweise Malwerkzeuge aus den Kategorien **Grafikmarker** oder **Bleistifte**), eignen sich am besten für Ebenen, die das Montageverfahren **Farbfilter, logarithmisch** verwenden. Wenn Sie mit der Eigenschaft **Lasierend** auf einer leeren Ebene malen, stellt Corel Painter das Montageverfahren für die Ebene sogar automatisch auf **Farbfilter, logarithmisch** ein.
- Malwerkzeuge, die mit der Eigenschaft **Deckend** arbeiten, funktionieren am besten auf Ebenen, für die das Montageverfahren **Standard** festgelegt ist.

Weitere Informationen zu Montageverfahren für Ebenen finden Sie unter "Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen" auf Seite 85. Weitere Informationen zu den Malwerkzeugeigenschaften finden Sie unter "Menüs "Eigenschaft" und "Unterkategorie" auf Seite 246.

Transparente Ebenenbereiche schützen

Ebenenbereiche, die keine Bilder enthalten, sind transparent. Sie können die transparenten Bereiche einer Ebene schützen, indem Sie die Option **Transparenz schützen** in der Palette **Ebenen** aktivieren. Diese Option bestimmt, in welchen Bereichen einer Ebene Sie Bilder erstellen können. Außerdem wirkt sie sich auch auf das Ergebnis beim Radieren oder Löschen von Bildern in einer Ebene aus.

Die Option **Transparenz schützen** ist standardmäßig deaktiviert, sodass Sie in jedem Bereich der Ebene malen können. Wenn die Option **Transparenz schützen** aktiviert ist, sind die transparenten Bereiche der Ebene geschützt und Sie können nur in Bereichen malen, die bereits Bilder enthalten.



Ebene nach dem Malen, wenn die Option "Transparenz schützen" deaktiviert (links) und aktiviert (rechts) ist

Wenn Sie auf einer Form malen möchten, müssen Sie diese zuerst in eine pixelgestützte Ebene umwandeln. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "So malen Sie in Formen" auf Seite 406.

Die Option **Transparenz schützen** hat eine ähnliche Funktion wie eine Ebenenmaske. Wie unter *Mit Ebenenmasken arbeiten* in der Hilfe beschrieben, definiert eine Ebenenmaske die sichtbaren Bereiche einer Ebene.

Die Option **Transparenz schützen** stellt eine leistungsstarke selektive Bearbeitungsfunktion dar, mit der Sie durch Ändern bereits aufgetragener Malstriche interessante Effekte erzielen können. So können Sie z. B. die Option **Transparenz schützen** aktivieren, um eine Reihe handgemalter Buchstaben mit einem Muster, einem Farbverlauf oder anderen Malstrichen zu füllen.

Außerdem wirkt sich die Option **Transparenz schützen** auch die Ergebnisse beim Ausschneiden oder Ausradieren von Bildelementen in einer Ebene aus.

- Wenn die Option **Transparenz schützen** deaktiviert ist, werden beim Ausradieren oder Löschen von Bildern die entsprechenden Bereiche wieder transparent, sodass das darunter liegende Bild sichtbar wird.
- Wenn die Option **Transparenz schützen** aktiviert ist, wird beim Ausradieren oder Löschen der Bilder die Papierfarbe des Dokuments angezeigt. Damit zeigt das Radieren oder Löschen bei aktivierter Option **Transparenz schützen** die gleiche Wirkung wie das Malen oder Füllen mit der Papierfarbe des Dokuments.



Wenn ein Bereich einer Ebene (oberer rechter Schmetterlingsflügel) bei deaktivierter Option "Transparenz schützen" ausradert wird, wird dieser Bereich wieder transparent (links). Wenn die Option hingegen aktiviert ist, wird durch das Radieren die Papierfarbe sichtbar (rechts).

Sie können eine Ebenenmaske auf der Grundlage der Ebenentransparenz erstellen. Mit Ebenenmasken wird festgelegt, welche Bereiche einer Ebene im Dokumentfenster sichtbar sind. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Ebenenmasken erstellen*.

So schützen Sie transparente Ebenenbereiche

- Aktivieren Sie in der Palette **Ebenen** die Option **Transparenz schützen**.



Sie können den transparenten Bereich einer Ebene auch in eine Auswahl laden. Drücken und halten Sie dazu in der Palette **Ebenen** die Ctrl-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die Ebene (Macintosh) bzw. klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ebene (Windows). Wählen Sie anschließend **Ebenen­transparenz auswählen**. Weitere Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

Mit schwebenden Auswahlbereichen arbeiten

Mit dem Auswahlwerkzeug **Auswahlrechteck**, **Auswahloval**, **Lasso** oder **Zauberstab** können Sie auf einer Ebene einen Auswahlbereich erstellen. Auswahlbereiche in Ebenen funktionieren auf dieselbe Weise wie Auswahlbereiche auf der Arbeitsfläche: Sie können damit Malstriche einschränken, einen bestimmten Ebenenbereich für die Anwendung eines Effekts isolieren oder einen Ebenenbereich zum Ausschneiden oder Kopieren auswählen. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

Wenn Sie eine Auswahl verschieben, wird standardmäßig nur die Auswahlbegrenzung verschoben, nicht aber die Bilder selbst. Um ausgewählte Bilder in einer Ebene zu verschieben, müssen Sie die Auswahl von der Ebene "abheben". Dadurch wird der


ausgewählte Ebenenbereich zu einer schwebenden Auswahl. Objekte in solch einer schwebenden Auswahl können frei in der Ebene verschoben und so neu montiert werden.

Jede Ebene in einem Dokument kann immer nur eine schwebende Auswahl gleichzeitig enthalten. Sie können eine schwebende Auswahl ablegen und mit der Ebene verschmelzen. Bei vielen Operationen wird die schwebende Auswahl automatisch wieder in der ihr übergeordneten Ebene abgelegt (bzw. mit dieser zusammengeführt).

Schwebende Auswahlbereiche werden mithilfe von Auswahlbereichen in einer pixelgestützten Ebene erstellt. Da Formen vektorbasiert sind, können sie nicht zu schwebenden Auswahlbereichen gemacht werden. Es ist jedoch möglich, Formen in pixelgestützte Ebenen umzuwandeln. Anweisungen hierzu finden Sie unter "So wandeln Sie Formen in pixelgestützte Ebenen um" auf Seite 381

Wenn Sie ein Dokument im RIFF-Format sichern, behält Corel Painter alle schwebenden Auswahlbereiche bei. Wenn Sie ein Dokument in einem anderen Format sichern, werden alle schwebenden Auswahlbereiche automatisch auf den zugehörigen übergeordneten Ebenen abgelegt.



So erstellen Sie schwebende Auswahlbereiche

- 1 Erstellen Sie mithilfe eines Auswahlwerkzeugs eine Auswahl in einer Ebene.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie mit dem Ebenenwerkzeug  auf die Auswahl.
 - Wählen Sie **Auswahl > Ebene erstellen**.

Die schwebende Auswahl wird in der Palette **Ebenen** unter der übergeordneten Ebene angezeigt.

So positionieren Sie schwebende Auswahlbereiche neu oder legen diese ab

- 1 Wählen Sie die schwebende Auswahl in der Palette **Ebenen** aus.
- 2 Führen Sie eine der Aktionen aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel	Vorgehensweise
Schwebende Auswahl neu positionieren	Ziehen Sie die schwebende Auswahl mit dem Ebenenwerkzeug  an die neue Position im Dokumentfenster. Drücken Sie anschließend die Pfeiltasten, um die schwebende Auswahl pixelweise zu verschieben.
Schwebende Auswahl ablegen	Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche Ebenenbefehle  und wählen Sie Ablegen .

Schlagschatten hinzufügen

Durch das Hinzufügen von Schatten zu einem Bildbereich kann das Aussehen eines Bildes verbessert werden. Sie können sowohl einzelne und als auch gruppierte Ebenen mit Schlagschatten versehen.

Schlagschatten sind auch beim Erstellen von Strahl-Dateien für den Schlauch hilfreich. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Bilder vorbereiten*.

Wenn Sie einen Schlagschatten hinzufügen, erstellt Corel Painter eine neue Ebene für den Schatten und gruppiert diese Ebene mit der Originalebene. So können Sie den Schlagschatten auswählen und unabhängig von der Originalebene bearbeiten.

So fügen Sie Schlagschatten hinzu

- 1 Wählen Sie eine Ebene oder Gruppe aus.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Objekte > Schlagschatten erstellen**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Schlagschatten erstellen** Werte in die folgenden Felder ein:
 - **X-Verschiebung** und **Y-Verschiebung**: Legen den Abstand des Schattens vom Mittelpunkt des Bilds fest (in Pixel).
 - **Deckkraft**: Legt fest, wie stark der Schatten die darunter liegenden Bilder verdeckt. Bei einer Deckkraft von 100 % sind die darunter liegenden Bilder nicht mehr zu sehen. Bei niedrigeren Werten ist der Schatten transparenter.
 - **Radius**: Bestimmt den Grad der Weichzeichnung am Rand des Schattens. Der Radius entspricht dem halben Durchmesser der weichen Kante. Bei einem Radius von Null hat der Schatten scharfe Kanten.

- **Winkel:** Legt die Richtung der Weichzeichnung fest.
- **Kantenschärfe:** Legt den Grad der Weichzeichnung fest, die senkrecht zum angegebenen Winkel angewendet wird. Wenn der Effekt streifig wirkt, legen Sie einen höheren Wert für **Kantenschärfe** fest, um die Kanten zu glätten.

Wenn Sie die Schlagschattenebene mit der Bildebene verschmelzen möchten, aktivieren Sie die Option **Ebene und Schatten vereinen**.

Muster auf Ebenen erstellen

Sie können in einer Ebene die gleichen Verfahren zum Erstellen von Mustern anwenden wie auf der Arbeitsfläche. Die Muster-Funktionen zum Übertragen eines Effekts an den Kanten sind jedoch bei Ebenen nicht anwendbar, da die Ebenen im Unterschied zur Arbeitsfläche keine Kanten aufweisen (Ebenen sind unendlich groß). Wenn Sie ein Muster auf einer Ebene verschieben, wird es an den Kanten nicht übertragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Muster verwenden” auf Seite 140.

Mit Ausgangsebenen arbeiten


Ausgangsebenen erhalten ihre Bildinformationen von einer externen Quelle. Diese Quelle kann eine pixelbasierte Bildebene im aktuellen Dokument oder eine separate Datei sein. Eine Ausgangsebene ist eine niedrigauflösende Version des Originalbilds, die im Gegensatz zum Original schnell und zeitsparend bearbeitet werden kann. Wenn Sie mit einer Ausgangsebene arbeiten, können Sie eine Ebene durch Ziehen der Bearbeitungspunkte direkt am Bildschirm transformieren (Größe ändern, drehen oder neigen). Dabei können Sie verschiedene Optionen festlegen. Alle Transformationen werden sofort im Dokumentfenster angezeigt. Nach dem Transformieren können Sie die Ausgangsebene wieder in eine Standardebene umwandeln. Corel Painter verwendet bei der Umwandlung das Originalbild, um die ursprüngliche Auflösung wiederherzustellen.

Die Bildinformationen in Ausgangsebenen können nicht bearbeitet werden. Wenn Sie versuchen, in einer Ausgangsebene zu malen oder einen Effekt auf sie anzuwenden, fordert Corel Painter Sie auf, die Ausgangsebene wieder in eine pixelgestützte Ebene umzuwandeln.

Sie können Ausgangsebenen mithilfe einer bestehenden Ebene oder durch Positionieren eines Bilds erstellen. Weitere Informationen zum Positionieren von Bildern finden Sie unter “Dateien platzieren” auf Seite 21.




So erstellen Sie Ausgangsebenen

- 1 Wählen Sie eine Ebene aus.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Ausrichtung > Frei transformieren**.

Das Ebenensymbol in der Palette **Ebenen** nimmt die Form eines Quadrats mit acht Bearbeitungspunkten  an und eine Umrandung mit acht Bearbeitungspunkten markiert die Begrenzung des Bildbereichs der Ebene im Dokumentfenster.

So transformieren Sie Ausgangsebenen

- Wählen Sie eine Ausgangsebene aus.

Ziel	Vorgehensweise
Größe einer Ausgangsebene in einer Richtung ändern	Ziehen Sie einen der seitlichen Bearbeitungspunkte, um die Ebene in eine Richtung zu skalieren.
Größe einer Ausgangsebene in mehrere Richtungen ändern	Ziehen Sie an einem der Eckbearbeitungspunkte, um die Ebene in zwei Richtungen gleichzeitig zu skalieren. Wenn Sie das Seitenverhältnis der Ebene beibehalten möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt. Der Zeiger ändert seine Form, sobald Sie mit ihm über einen der Eckbearbeitungspunkte  gehen.
Ausgangsebene drehen	Drücken und halten Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste (Windows) gedrückt und ziehen Sie einen der Eckbearbeitungspunkte. Der Zeiger ändert seine Form, sobald Sie mit ihm über einen der Eckbearbeitungspunkte  gehen.
Ausgangsebene neigen	Drücken und halten Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste (Windows) gedrückt und ziehen Sie einen der Seitenbearbeitungspunkte. Der Zeiger ändert seine Form, sobald Sie mit ihm über einen der Seitenbearbeitungspunkte  gehen.

So legen Sie Optionen für Ausgangsebenen fest

- 1 Wählen Sie eine Ausgangsebene aus.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Ausrichtung > Per Eingabe transformieren**.
- 3 Passen Sie im Dialogfenster **Per Eingabe transformieren** die folgenden Einstellungen an:
 - **Alphakanal erhalten:** Bei Aktivierung dieser Option bleibt der Alphakanal der Datei in platzierten Bildern erhalten. Beim Platzieren des Bilds wird der Kanal zur Ebenenmaske. Deaktivieren Sie diese Option, wenn der Kanal entfernt werden soll.
 - **Horizontal und Vertikal:** Mit diesen Optionen legen Sie die Skalierung der Ausgangsebene im Verhältnis zur Originalebene fest. Wenn der Skalierungsfaktor niedrig ist, z. B. 33 %, und Sie diesen Wert erhöhen, entnimmt Corel Painter der Originalebene zusätzliche Pixeldaten.
 - **Proportionen erhalten:** Bei Aktivierung dieser Option bleiben die Proportionen des Bilds erhalten. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ein verzerrtes Bild erstellen möchten.
 - **Drehwinkel und Neigungswinkel:** Mithilfe dieser Optionen können Sie Ebenen basierend auf der ursprünglichen Position von 0° drehen oder neigen. Positive Werte bewirken eine Drehung bzw. Neigung gegen den Uhrzeigersinn, negative Werte eine Drehung bzw. Neigung im Uhrzeigersinn.
 - **Schnell:** Bewirkt eine hohe Samplerate und eine niedrigauflösende Ausgangsebene. Die Ausgangsebene enthält weniger Informationen und kann schnell transformiert werden.
 - **Gut:** Bewirkt eine Samplerate von 1:1. Die Auflösung der Ausgangsebene entspricht damit der Auflösung des Originals. Bei Wahl dieser Option erhalten Sie zwar ein besseres Bild, das Berechnen der Transformationen dauert jedoch wesentlich länger.



Die Qualitätseinstellung (**Schnell** oder **Gut**) wirkt sich nur die Qualität der Ausgangsebene aus. Wenn Sie eine Ausgangsebene in eine pixelgestützte Ebene umwandeln, wird das Originalbild von Corel Painter neu verarbeitet, um ein transformiertes Bild mit der bestmöglichen Qualität zu erzeugen.

Die Werte unter **Ausgangsbild** geben die Pixelabmessungen des Originalbilds an. Diese Werte sind nur zu Ihrer Information, sie können nicht geändert werden.

So wandeln Sie Ausgangsebenen um

- 1 Wählen Sie eine Ausgangsebene aus.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Ausrichtung > Transformation durchführen**.
Je nach Größe und Qualität der Ebene kann die Transformation einige Sekunden dauern.

Deckkraft von Ebenen festlegen

Sie können die Deckkraft einer Ebene so einstellen, dass verschiedene Transparenzstufen erzeugt werden. Für den Regler **Deckkraft** können Sie Werte zwischen 0 % (vollständig transparent) und 100 % (vollständig deckend) einstellen.

So ändern Sie die Deckkraft von Ebenen

- 1 Wählen Sie die Ebene aus, die Sie ändern möchten.
- 2 Führen Sie in der Palette **Ebenen** einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Deckkraft**.
 - Geben Sie im Feld **Deckkraft** einen Prozentwert ein und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).



Das Beispiel auf der linken Seite zeigt die Hintergrundebenen mit 100 % Deckkraft. Das Beispiel auf der rechten Seite zeigt dieselben Ebenen mit 50 % Deckkraft.

Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen

Das Montageverfahren einer Ebene bestimmt, wie die Ebene mit dem darunter liegenden Bild interagiert. Sie können das Montageverfahren ändern, um Spezialeffekte zu erzeugen, ohne die eigentlichen Bilder zu verändern, aus denen das jeweilige Dokument besteht.

In Corel Painter sind zwei Arten von Montage-Einstellungen verfügbar:

- **Montageverfahren:** Mit dieser Einstellung wird das Standard-Montageverfahren festgelegt.
- **Tiefenmodus:** Mit dieser Einstellung legen Sie fest, wie die Bilddaten einer Ebene mit der Tiefeneinstellung der Arbeitsfläche und der anderen Ebenen interagieren.

Wenn die Arbeitsfläche z. B. Impasto-Malstriche enthält, wird durch die Einstellung **Tiefenmodus** festgelegt, was geschieht, wenn sich Impasto-Malstriche auf der Arbeitsfläche und Malstriche in der Ebene überschneiden. Weitere Informationen zu den Optionen für die Einstellung **Tiefenmodus** finden Sie unter “Impasto an andere Ebenen angleichen” auf Seite 214.

Sie können für jede Ebene im Dokument ein anderes Montageverfahren wählen. Berücksichtigen Sie dabei aber immer auch das darunter liegende Bild. Wenn das Bild einfarbig schwarz oder weiß ist, kommt es unter Umständen zu unerwarteten Ergebnissen.

Um sich mit den verschiedenen Montageverfahren vertraut zu machen, sollten Sie sie am besten selbst ausprobieren. Wenden Sie die Montageverfahren einer Ebene der Reihe nach an, um neue und interessante Versionen Ihres Bilds zu erstellen. Einen Vergleich zwischen den Montageverfahren in Corel Painter und den Ebenenmodi in Adobe Photoshop finden Sie unter “Dateien mit Ebenen sichern” auf Seite 60.

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Montageverfahren erläutert:

So ändern Sie das Montageverfahren von Ebenen

- 1 Wählen Sie eine Ebene aus.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** ein Montageverfahren aus dem entsprechenden Popup-Menü aus.

Anmerkungen zu Ebenen hinzufügen

Im Dialogfenster **Ebenenattribute** können Sie zusätzliche Informationen zu einer Ebene hinzufügen, indem Sie diese mit Anmerkungen versehen.

So fügen Sie Ebenen Anmerkungen hinzu

- 1 Wählen Sie eine Ebene oder Gruppe aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie **Ebenen > Ebenenattribute**.

- Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Ebenenattribute**.

3 Geben Sie eine Notiz im Feld **Anmerkung** ein.



Wenn Sie die Option **Anklickbarer WWW-Bereich** für das Erstellen von Bild-Maps aktivieren, können Sie keine Notizen für eine Ebene aufzeichnen.



Sie können auch pixelgestützten Ebenen und Ausgangsebenen Anmerkungen hinzufügen. Doppelklicken Sie dazu in der Palette **Ebenen** auf die entsprechende Ebene oder wählen Sie eine Ebene aus und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).

Bilder mithilfe der Grafikmappe sichern

In der Grafikmappe können Sie Bilder sichern, die Sie später wieder verwenden möchten.


So blenden Sie die Palette "Grafikmappe" ein

1 Wählen Sie **Fenster > Grafikmappe einblenden**.

Falls die Palette **Grafikmappe** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.

So fügen Sie der Palette "Grafikmappe" Ebenen hinzu


1 Wählen Sie eine Ebene aus.

2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.

3 Ziehen Sie die Ebene aus dem Dokumentfenster in die Palette **Grafikmappe**. Die Ebene wird aus dem aktuellen Dokument ausgeschnitten.

4 Geben Sie im Dialogfenster **Bild sichern** bzw. **Bild speichern** einen Namen im Feld **Sichern unter** bzw. **Speichern unter** ein.



Zum Kopieren der Ebene aus dem aktuellen Dokument drücken Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows), halten Sie sie gedrückt und ziehen Sie die Ebene dann mit dem Ebenenwerkzeug  in die Palette **Grafikmappe**.

In die Palette **Grafikmappe** können nur pixelgestützte Ebenen aufgenommen werden. Wenn Sie der Palette **Grafikmappe** eine Formebene, eine Aquarellebene, eine Tintenebene oder eine dynamische Ebene hinzufügen möchten, müssen Sie diese zuerst in eine Standardebene umwandeln. Klicken Sie dazu im Menü der Palette **Ebenen** auf **In Standardebenen umwandeln**.

So verwenden Sie Bilder aus der Palette "Grafikmappe"

- Ziehen Sie ein Element aus der Palette **Grafikmappe** in das Dokumentfenster.

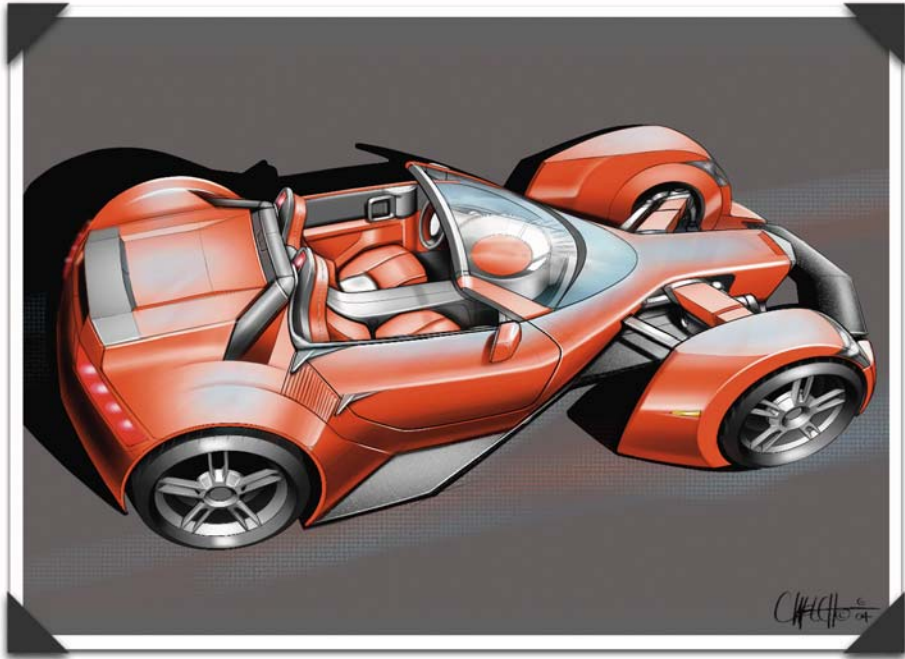


Corel Painter platziert das Bild aus der Palette "Grafikmappe" in einer neuen Ebene.

Ebenen mithilfe von Grafikmappen-Bibliotheken organisieren

Sie können eigene Grafikmappen-Bibliotheken erstellen, um die Ebenen nach Kategorien zu organisieren. Achten Sie beim Erstellen der Bibliotheken darauf, dass Sie diese klein und übersichtlich halten.

Mit dem Befehl **Bild-Mover** im Menü der Palette **Grafikmappe** können Sie Elemente zwischen Grafikmappen-Bibliotheken verschieben. Weitere Informationen zum Verschieben von Elementen zwischen Bibliotheken finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken und Mover*.



Gestaltet von Christopher Welch: Konzeptfahrzeug-Design

Chris Welch hat als einer der Hauptdesigner im Studio "Advanced" in der Automobilzulieferungsfirma Magna gearbeitet, die später in Intier Automotive umbenannt wurde. Kürzlich nahm er eine Tätigkeit bei DaimlerChrysler auf, wo er für die Innen- und Außengestaltung im KFZ-Bereich tätig ist. Neben dem Fahrzeugdesign arbeitet Chris Welch freiberuflich an der Konzeption für die Spielzeug- und Unterhaltungsindustrie.

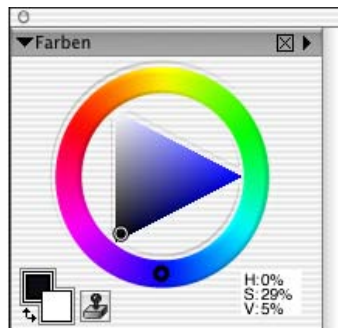


Corel Painter bietet viele Möglichkeiten zum Anwenden von Farbe auf Bilder. So können Sie beispielsweise die Farbe des Papiers ändern, eine Farbe für die Malstriche auswählen und Verläufe auf ein ganzes Bild oder einen Auswahlbereich anwenden.

Überblick über das Arbeiten mit Farbe

Farben können auf verschiedene Weise ausgewählt werden. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

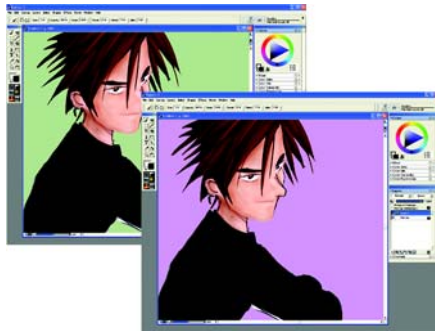
- die Farbfelder in der Palette **Farben**
- die Pipette, mit der Farbe aus dem Bild entnommen werden kann
- die Option **Klonfarbe verwenden**, mit der die Farbe von einem Klonursprung übernommen wird
- die Palette **Mischer**
- die Palette **Farbtabelle**



Die Farbe, die dem Bild hinzugefügt werden soll, kann z. B. in der Palette "Farben" ausgewählt werden.

Papierfarbe ändern

Sie können die Papierfarbe eines Dokuments, also die Farbe des Hintergrunds der Arbeitsfläche, jederzeit ändern. Diese Farbe wird angezeigt, wenn Sie einen mit Farbe gefüllten Bereich löschen oder die Farbe mit einem Malwerkzeug der Kategorie **Radierer** entfernen.



Beispiel für eine geänderte Papierfarbe

So blenden Sie die Palette "Farben" ein

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**.

So ändern Sie die vorhandene Papierfarbe

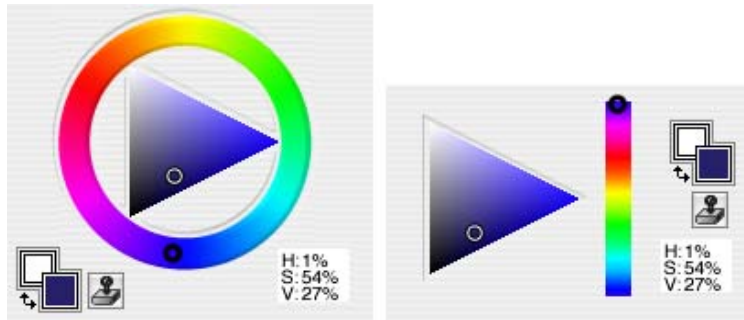
- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Hauptfarbe.
- 2 Wählen Sie **Arbeitsfläche > Papierfarbe festlegen**.
- 3 Führen Sie zum Freilegen der neuen Papierfarbe einen der folgenden Schritte aus:
 - Erstellen Sie einen Auswahlbereich und schneiden Sie ihn aus oder löschen Sie ihn.
 - Entfernen Sie mit einem Malwerkzeug der Kategorie **Radierer** Teile des Bilds.



Verwenden Sie zum Freilegen der neuen Papierfarbe keine Ausbleicher-Variante, es sei denn, die Papierfarbe ist Weiß. Ausbleicher-Varianten machen das Papier unabhängig von dessen Farbe weiß.

Palette "Farben" verwenden

Sie können für die Palette **Farben** zwei Anzeigemodi festlegen: eine Standard-Farbauswahl und eine kleine Farbauswahl.



Palette "Farben" mit der Standard-Farbauswahl (links) und mit der kleinen Farbauswahl (rechts)

Standardmäßig wird die Palette **Farben** in ihrer Standardkonfiguration mit Farbring und Helligkeits-/Sättigungsdreieck angezeigt.

- Die Helligkeitswerte werden im Dreieck von oben nach unten angezeigt, wobei der höchste Wert (Weiß) im Dreieck ganz oben und der niedrigste Wert (Schwarz) im Dreieck ganz unten angegeben wird.
- Der Sättigungsgrad wird von links nach rechts angezeigt. Wenn Sie nach rechts ziehen bzw. rechts klicken, erhalten Sie die reinste Farbe des vorherrschenden Farbtons. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden schmutziger oder grauer.

Bei der Konfiguration mit der kleinen Farbauswahl enthält die Palette **Farben** ein Farbdreieck und eine einzelne Leiste als Farbtonanzeige.

So blenden Sie die Palette "Farben" mit der kleinen Farbauswahl ein

1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.

Klicken Sie auf den Palettenpfeil, falls die Palette **Farben** nicht aufgeklappt ist.

2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Kleine Palette**.

So wählen Sie Farbtöne und Farben aus der Palette "Farben" aus

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.

Klicken Sie auf den Palettenpfeil, falls die Palette **Farben** nicht aufgeklappt ist.

- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Standard:** Die Palette **Farben** wird im Standardmodus angezeigt.
- **Kleine Palette:** Die Palette **Farben** wird mit der kleinen Farbauswahl angezeigt.

- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Anzeige **Standard** gewählt haben, ziehen Sie den Kreis im Farbring, um den vorherrschenden Farbton auszuwählen.
- Wenn Sie die Anzeige **Kleine Palette** gewählt haben, ziehen Sie den Kreis in der Farbleiste, um den vorherrschenden Farbton auszuwählen.

Das Helligkeits-/Sättigungsdreieck zeigt alle verfügbaren Farben innerhalb des gewählten Farbtons an.

- 4 Wählen Sie im Helligkeits-/Sättigungsdreieck eine Farbe aus, indem Sie den Kreis ziehen oder auf die gewünschte Farbe klicken.



Sie können auch einen Farbton auswählen, indem Sie im Farbring (in der Standardanzeige) oder auf der Farbleiste (kleine Farbauswahl) einmal auf eine beliebige Stelle klicken.

Haupt- und Nebendarben

Die ausgewählte Farbe wird in der Palette **Farben** in einem der beiden sich überlappenden Quadrate angezeigt. Das vordere Quadrat zeigt die ausgewählte Hauptfarbe. Das hintere Quadrat zeigt die ausgewählte Nebendarbe. Standardmäßig wird Blau als Hauptfarbe und Weiß als Nebendarbe verwendet. In den meisten Fällen verwenden Sie bei der Arbeit die Hauptfarbe.

Verwechseln Sie die Nebendarbe nicht mit dem, was in anderen Grafikprogrammen als "Hintergrundfarbe" bezeichnet wird. In Corel Painter ist die Hintergrundfarbe die Farbe des Papiers.

Die Nebenfarbe wird für mehrfarbige Malstriche, zweifarbige Verläufe und Schlaucheffekte verwendet. Sie kommt zum Einsatz, wenn mehr als eine Farbe aufgetragen wird.



Die sich überlappenden Quadrate zeigen die aktuelle Haupt- und Nebenfarbe an.

So wählen Sie die Hauptfarbe aus

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.
- 2 Doppelklicken Sie auf das vordere Quadrat.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe aus.



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

So wählen Sie die Nebenfarbe aus

- 1 Doppelklicken Sie in der Palette **Farben** auf das hintere Quadrat.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe aus.



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

Wenn Sie in erster Linie mit der Hauptfarbe arbeiten, können Sie auch erneut auf das vordere Quadrat klicken, um eine neue Auswahl zu treffen.


So tauschen Sie Haupt- und Nebenfarbe

- Klicken Sie auf das Farbaustauschsymbol

Farben aus einem Bild aufnehmen

Sie können Farben nicht nur in der Palette **Farben** auswählen, sondern auch mit der Pipette aus einem vorhandenen Bild "aufnehmen".

So verwenden Sie die Pipette

- 1 Klicken Sie auf das vordere oder hintere Quadrat, um die Haupt- bzw. Nebenfärbung auszuwählen.
- 2 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf die Pipette .
- 3 Setzen Sie den Cursor auf die aufzunehmende Farbe und klicken Sie.
Die Farbe im Farbfeld wird durch die von Ihnen ausgewählte Farbe ersetzt.



Mit dem Werkzeug **Pipette** können nur sichtbare, nicht aber ausgeblendete Farben aufgenommen werden.



Eine schnelle Möglichkeit, die Pipette zu aktivieren, besteht darin, die Taste **D** zu drücken.

So greifen Sie von anderen Werkzeugen aus auf die Pipette zu

- Drücken Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste (Windows).



Die Auswahl der Pipette ist aus folgenden Werkzeugen heraus möglich: **Malwerkzeug**, **Freistellen**, **Zeichenfeder**, **Rechteckzeichner**, **Ovalzeichner**, **Ankerpunkt einfügen**, **Ankerpunkt löschen**, **Ankerpunkt umwandeln** und **Füllwerkzeug**.

Farbe klonen

Die Option **Originalfarbe verwenden** stellt eine weitere Möglichkeit zum Auswählen einer Farbe dar. Dabei werden mit dem Malwerkzeug Farbtupfer aus dem Originalbild (Ursprungsbild) entnommen. Malwerkzeuge mit nicht gerenderten Spitzentypen verwenden Durchschnittswerte der Farbproben aus dem Klonursprung, wodurch die Farben den Originalfarben ähneln. Malwerkzeuge mit gerenderten Spitzentypen

nehmen verschiedene Farben einzeln auf und laden diese in individuelle Borsten des Malwerkzeugs. Dadurch werden verblüffend realistische Ergebnisse erzielt. Weitere Informationen zum Klonen finden Sie unter “Bilder klonen” auf Seite 317.

So legen Sie einen Klonursprung fest

- 1 Wählen Sie **Ablage > Öffnen/Datei > Öffnen** und anschließend die als Klonursprung zu verwendende Datei.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonen/Datei > Klonen**.
- 3 Wählen Sie **Auswahl > Alles auswählen** und drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. Rücktaste (Windows).

Nun können Sie in der neuen Datei arbeiten und Farbinformationen aus dem Ursprungsdokument entnehmen.



Diese Funktion können Sie auch beim Erstellen eines Mosaiks verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Mosaik” auf Seite 357.

So verwenden Sie Klonfarben

- 1 Legen Sie einen Klonursprung fest.
Wenn Sie keine Datei als Klonursprung festlegen, verwendet Corel Painter das aktuell ausgewählte Muster.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 3 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Klonfarbe verwenden**.
 - Klicken Sie in der Palette **Farben** auf **Originalfarbe verwenden**

Wenn Sie die Option **Originalfarbe verwenden** aktivieren, wird die Palette **Farben** deaktiviert. Daran können Sie erkennen, dass die Farbinformationen vom Klonursprung stammen.

- 5 Wenn Sie im Klondokument malen, verwendet Corel Painter die Farben aus dem Bild des Klonursprungs.



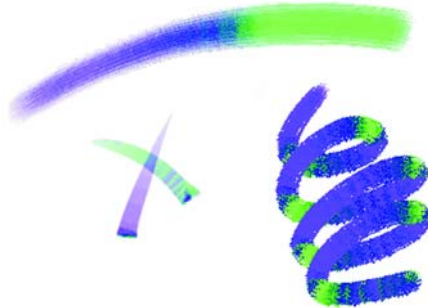
Wenn Sie das Malwerkzeug oder die Variante wechseln, deaktiviert Corel Painter die Option **Klonfarbe verwenden**. Vergessen Sie nicht, sie wieder einzuschalten, damit Sie weiterhin mit der Klonfarbe arbeiten können.

Mit zwei Farben gleichzeitig arbeiten

Gewöhnlich arbeiten Sie nur mit der Hauptfarbe, also der Farbe im vorderen der beiden sich überlappenden Quadrate in der Palette **Farben**. Mit einer Farbe erhalten Sie einen einfarbigen Malstrich.

Durch die Auswahl einer Nebenfarbe können Sie Farben für mehrfarbige Malstriche festlegen. Viele Malwerkzeuge können mit einem variablen Farbbereich malen.

Mit den Einstellungen in der Palette **Farbausdruck** wird bestimmt, wann in Corel Painter welche Farbe verwendet wird. Weitere Informationen zum Arbeiten mit der Palette **Farbausdruck** finden Sie unter “Farbausdruckseinstellungen festlegen” auf Seite 120.



Sie können festlegen, dass mit einem Malstrich gleichzeitig zwei Farben aufgetragen werden.

So legen Sie zweifarbige Malstriche fest

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Haupt- und eine Nebenfarbe.
Weitere Informationen zur Festlegung der Haupt- und Nebenfarbe finden Sie unter “Haupt- und Nebenfarben” auf Seite 94.

- 4 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbausdruck einblenden**, damit die Palette **Farbausdruck** eingeblendet wird.
- 5 Wählen Sie im Popup-Menü **Steuerung** die Option **Richtung**.
- 6 Malen Sie im Dokument.
Die Hauptfarbe wird in einer Richtung und die Nebenfärbefarbe in der anderen Richtung verwendet.



Sie können auch eine Farbe aus einer Farbtabelle auswählen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Mit Farbtabelle arbeiten" auf Seite 108.

Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen im Popup-Menü **Steuerung** in der Palette **Farbausdruck**. Sie können auch die Option **Druck** anstelle von **Richtung** auswählen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farbausdruckeinstellungen festlegen" auf Seite 120.

Mit der Palette "Mischer" arbeiten

Mit der Palette **Mischer** wird der herkömmliche Vorgang des Farbmischens auf einer Künstlerpalette imitiert. Sie können zwei oder mehr Farben auf die Mischfläche auftragen und sie zur gewünschten Farbe mischen.

Farben können in der Palette **Mischer** gesichert, geladen und zurückgesetzt werden. Darüber hinaus können sie als Farbfelder und in Farbtabelle gesichert werden.



Palette "Mischer"

Palette "Mischer" einblenden

Sie können die Palette **Mischer** aus dem Menü **Fenster** oder mithilfe einer Tastenkombination aufrufen. Sie können auch den Hintergrund der Mischfläche ändern, also die Fläche, auf der Sie die Farben mischen.

So blenden Sie die Palette "Mischer" ein

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**.



Sie können die Palette **Mischer** auch einblenden, indem Sie Befehlstaste + 2 (Macintosh) bzw. Strg-Taste + 2 (Windows) drücken.

So ändern Sie den Hintergrund der Mischfläche

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischhintergrund ändern**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe für den Hintergrund.

Die Werkzeuge der Palette "Mischer"

Mit den Werkzeugen der Palette **Mischer** werden Farben auf die Mischfläche aufgetragen, gemischt, Farbproben aufgenommen und Farben von der Mischfläche entfernt.



Werkzeuge der Palette "Mischer"

Werkzeug "Farbmischmodus"



Wenn Sie eine Malwerkzeugvariante der Kategorie **Künstlerölfarben** verwenden, können Sie mit dem Werkzeug **Farbmischmodus** Farben auf die Arbeitsfläche auftragen, die Sie in der Palette **Mischer** gemischt haben. Das Werkzeug **Farbmischmodus** ist standardmäßig aktiviert.

Werkzeug "Farbe anwenden"



Das Werkzeug **Farbe anwenden** fungiert als geladene Farbquelle, mit dem Farbe auf die Mischfläche aufgetragen wird. Die in diesem Werkzeug geladene Farbe vermischt sich dabei mit den Farben auf der Mischfläche.

Werkzeug "Farbe mischen"



Mit dem Werkzeug **Farbe mischen** können Sie die Farben mischen, die sich bereits auf der Mischfläche befinden. Neue Farben werden mit diesem Werkzeug nicht auf die Mischfläche aufgetragen.

Werkzeug "Beispielfarbe"



Mit dem Werkzeug **Beispielfarbe** wird eine auf der Mischfläche vorhandene Farbe aufgenommen, um sie auf der Arbeitsfläche zu verwenden. Die aufgenommene Farbe wird in der Palette **Farben** zur Hauptfarbe.

Werkzeug "Mehrere Beispielfarben"



Mit dem Werkzeug **Mehrere Beispielfarben** werden mehrere auf der Mischfläche vorhandene Farben aufgenommen. Die Größe des Aufnahmebereichs wird mithilfe des Reglers **Malwerkzeuggröße ändern** festgelegt. Anschließend können Sie die aufgenommene Farbe mit einem Malwerkzeug der Kategorie **Künstlerölfarben** auf die Arbeitsfläche auftragen.

Werkzeug "Zoomen"



Mit dem Werkzeug **Zoomen** können Sie Bereiche auf der Mischfläche vergrößert oder verkleinert anzeigen lassen.

Werkzeug "Schwenken"



Mit dem Werkzeug **Schwenken** können Sie einen Bildlauf durch die Mischfläche durchführen.

Werkzeug "Arbeitsfläche zurücksetzen"



Mit dem Werkzeug **Arbeitsfläche zurücksetzen** wird der Inhalt der Mischfläche gelöscht und die Zoomstufe auf 100 % zurückgesetzt.

Regler "Malwerkzeuggröße"

Mit dem Regler **Malwerkzeuggröße ändern** können Sie die Größe der Werkzeuge **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** ändern. Darüber hinaus können Sie mit diesem Regler die Größe des Aufnahmebereichs auf der Mischfläche ändern, wenn Sie das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben** verwenden. Wenn Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern** anpassen, wird der neue Wert beim erneuten Öffnen der Anwendung beibehalten.

Farben der Palette "Mischer" verwenden

Sie können häufig verwendete Farben am oberen Rand der Palette **Mischer** in Form von Farbfeldern sichern und diese Farben dann auf der Mischfläche verwenden. Standardmäßig wird eine Reihe von Farben eingeblendet, die jedoch je nach Geschmack des jeweiligen Anwenders geändert werden können. Farben im **Mischer** können gesichert, geladen und auf die Vorgabewerte zurückgesetzt werden.

So ändern Sie Farben in der Palette "Mischer"

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
Klicken Sie auf den Palettenpfeil, falls die Palette **Mischer** nicht ausgeklappt ist.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Farbe aus.

- 4 Wählen Sie in der Palette **Mischer** das Farbfeld aus, das in der Mischfarbenauswahl geändert werden soll.
- 5 Klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste (Windows) in das Farbkästchen.

Die neue Farbe wird im Farbfeld angezeigt.

So sichern Sie Farben in der Palette "Mischer"

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfarben sichern/Mischfarben speichern**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Mischfarben sichern/Mischfarben speichern** einen Namen für die Mischfarben ein und geben Sie an, wo die Datei mit diesen Farbfeldern (MSW-Datei) gesichert werden soll.
- 4 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.

So laden Sie Farben in die Palette "Mischer"

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfarben laden**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster "Mischfarben laden" die zu ladende Datei mit den Farbfeldern (MSW-Datei).
- 4 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Sie können auch eine Farbtabelle in die Palette **Mischer** laden. Klicken Sie dazu auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfarben laden**. Wechseln Sie im Dialogfenster **Mischfarben laden** zum Ordner **Corel Painter IX\Color Sets** und doppelklicken Sie auf eine der dort enthaltenen Farbtabellen.

So setzen Sie die Farben der Palette "Mischer" zurück

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.



- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfarben zurücksetzen**.

Farben mischen

Mit der Mischfläche, den Farbfeldern sowie den Werkzeugen **Farbe anwenden**, **Farbe mischen**, **Beispielfarbe**, **Mehrere Beispielfarben** und **Farbmischmodus** können Sie neue Farben für Ihre Bilder erstellen.



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

So mischen Sie Farben

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Mischer** auf das Werkzeug **Farbe anwenden** .
- 3 Wählen Sie in einem Farbfeld eine Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.
- 4 Wählen Sie in einem Farbfeld eine weitere Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Fügen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe anwenden** hinzu und mischen Sie sie.
 - Mischen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe mischen** .


Sie können zwischen den Werkzeugen **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** wechseln, indem Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt halten.



Beim Arbeiten mit den Werkzeugen **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** können Sie auch auf andere Werkzeuge der Palette **Mischer** zugreifen. Das Werkzeug **Schwenken**  können Sie aktivieren, indem Sie die Leertaste gedrückt halten. Das Werkzeug **Zoomen**  im Vergrößerungsmodus können Sie aktivieren, indem Sie die Tastenkombination Leertaste + Befehlstaste (Macintosh) bzw. Leertaste + Strg-Taste (Windows) gedrückt halten. Das Werkzeug **Zoomen** im Verkleinerungsmodus können Sie

aktivieren, indem Sie die Tastenkombination Leertaste + Befehlstaste + Wahl taste (Macintosh) bzw. Leertaste + Strg-Taste + Alt-Taste (Windows) gedrückt halten. Wenn Sie die Tasten loslassen, werden wieder die Werkzeuge **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** aktiviert.


So nehmen Sie Farbe von der Mischfläche auf

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf das Werkzeug **Beispielfarbe** .
- 3 Klicken Sie auf der Mischfläche auf die Farbe, die Sie aufnehmen möchten. Die aufgenommene Farbe wird zur Hauptfarbe im Bild.



Wenn Sie mit einem Werkzeug der Kategorie **Künstlerölfarben** malen, können Sie mehrere Farben gleichzeitig von der Mischfläche aufnehmen. Darüber hinaus können Sie auf der Arbeitsfläche die Farbe der Kategorie **Künstlerölfarben** mit einer Spachtelvariante dieser Kategorie mischen. Im Gegensatz zu den Spachteln anderer Malwerkzeugkategorien tragen die Spachtel der Kategorie **Künstlerölfarben** keine Farbe auf. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “So nehmen Sie mehrere Farben auf” auf Seite 107.

So löschen Sie den Inhalt der Mischfläche

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfläche löschen**.
 - Klicken Sie in der Palette **Mischer** auf **Arbeitsfläche zurücksetzen** .

So sichern Sie Mischflächen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfläche sichern/ Mischfläche speichern**.

- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Mischfläche sichern/Mischfläche speichern** einen Namen für die Mischfarben ein und geben Sie an, wo die Datei (MSW-Datei) gesichert werden soll.
- 4 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.




So laden Sie Mischflächen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpalette > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Mischfläche öffnen**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Mischfläche öffnen** die zu öffnende Datei (.MXS-Datei).
- 4 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Farben der Kategorie "Künstlerölfarben" mischen

Für sich genommen imitiert die Palette **Mischer** die herkömmliche Methode des Farbmischens auf einer Malerpalette. Im Zusammenspiel mit einer Malwerkzeugvariante der Kategorie **Künstlerölfarben** bietet die Palette **Mischer** digitalen Künstlern ebenso viel Flexibilität bei der Farbmischung wie deren reales Gegenstück. Sie können in der Palette **Mischer** Farben erzeugen und diese auf die Arbeitsfläche auftragen. Darüber hinaus können Sie auch mehrere Farben aufnehmen und damit malen.


So malen Sie mit Farben der Kategorie "Künstlerölfarben", die Sie in der Palette "Mischer" erzeugt haben

- 1 Erstellen Sie in der Palette **Mischer** die gewünschte Farbmischung.
Standardmäßig ist das Werkzeug **Farbmischmodus**  aktiviert. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf das Werkzeug **Farbmischmodus**.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugvariante der Kategorie **Künstlerölfarben**.
- 3 Malen Sie im Dokumentfenster.
Der Malstrich übernimmt die zuletzt im Werkzeug **Farbe anwenden**  bzw. **Farbe mischen**  verwendete Farbe.



Darüber hinaus können Sie auf der Arbeitsfläche die Farbe der Kategorie **Künstlerölfarben** mit einer Spachtelvariante dieser Kategorie mischen. Im Gegensatz zu den Spachteln anderer Malwerkzeugkategorien tragen die Spachtel der Kategorie **Künstlerölfarben** keine Farbe auf.

So nehmen Sie mehrere Farben auf

- 1 Erstellen Sie in der Palette **Mischer** die gewünschte Farbmischung.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern**, um die Größe des Aufnahmebereichs festzulegen.
Die Größe des Aufnahmebereichs wird in Pixeln angegeben und rechts neben dem Regler angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben**  und klicken Sie auf den Bereich der Mischfläche, dessen Farben Sie aufnehmen möchten.


Farbfelder erstellen

Wenn Ihnen Farben, die Sie gemischt haben, besonders gefallen, können Sie sie als Farbfelder sichern und Farbtabellen hinzufügen. Weitere Informationen zu Farbtabellen finden Sie unter "Farbtabellen verwenden" auf Seite 108.



In der Palette "Mischer" erstellte Farbfelder können gesichert werden.

So fügen Sie Farbfelder einer Farbtabelle hinzu

- 1 Klicken Sie in der Palette **Mischer** auf das Werkzeug **Beispielfarbe**  und wählen Sie das Farbfeld aus, das Sie einer Farbtabelle hinzufügen möchten.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbfeld zu Farbtabelle hinzufügen**.
Die ausgewählte Farbe wird in die aktuelle Farbtabelle eingefügt.

So erstellen Sie Farbtabellen aus Mischflächen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Mischer einblenden**, um die Palette **Mischer** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Neue Farbtabelle von Mischfläche**.

- 3 Wenn Sie auf die neuen Farben zugreifen möchten, klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farbtabelle einblenden**.

Mit Farbtabellen arbeiten

Corel Painter verwendet Farbtabellen, um Farben in Gruppen zusammenzufassen. Einige Farbtabellen sind sowohl nach Namen als auch nach Verwandtschaftsgrad der Farben geordnet.

Farbtabellen verwenden

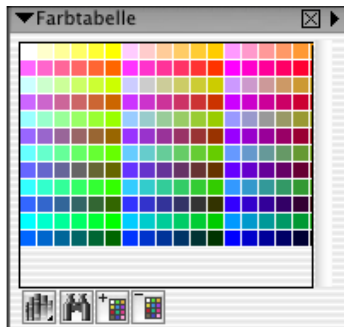
Corel Painter enthält verschiedene Farbtabellen, darunter die Corel Painter-eigene Farbtabelle, die Systemfarbpaletten von Macintosh und Windows sowie das PANTONE MATCHING SYSTEM®. Die Standardtabelle ist die Corel Painter-Farbtabelle, die auf den Farbwerten natürlicher Ölfarben beruht. Es kann immer nur eine Farbtabelle geöffnet sein, aber Sie können jederzeit andere Tabellen laden.



Wenn Corel Painter gestartet wird, prüft das Programm eine Datei (mit der Bezeichnung "Painter-Farben") im Benutzerordner, aus der hervorgeht, welche Farbtabelle geladen werden soll. Wenn Corel Painter die zu öffnende Farbtabelle nicht ermitteln kann, wird die Standardfarbtabelle aus dem Anwendungsordner geladen.

Wenn aktuell eine Farbtabelle geladen ist, die Sie erstellt oder geändert haben, und Sie eine neue Farbtabelle zu öffnen versuchen, werden Sie von Corel Painter gefragt, ob der Inhalt der Datei "Painter-Farben" ergänzt oder überschrieben werden und Corel Painter damit diese neue Farbtabelle in Zukunft standardmäßig laden soll.

Corel Painter bietet zwei Möglichkeiten, eine bestimmte Farbe in einer Farbtabelle zu finden. Sie können nach dem Namen der Farbe suchen oder Corel Painter nach der Farbe suchen lassen, die der aktuellen Farbe am ähnlichsten ist.



Palette "Farbtabelle"


So blenden Sie die Palette "Farbtabelle" ein

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farbtabellen** einblenden.

So wählen Sie Farben aus Farbtabellen aus

- Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf eine Farbe.

So öffnen Sie andere Farbtabellen

- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs oder auf **Zugriff auf Bibliothek**  und wählen Sie **Farbtabelle öffnen**.
- 2 Führen Sie im Dialogfenster **Farbtabelle wählen** einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Klicken Sie auf den Ordner **Color Sets**, wählen Sie eine Farbtabelle und klicken Sie auf **Öffnen**.
 - (Windows) Wählen Sie eine Farbtabelle und klicken Sie auf **Öffnen**.


Sie können im Dialogfenster **Voreinstellungen** eine Standardfarbtabelle festlegen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Voreinstellungen festlegen" auf Seite 36.

So sichern Sie Farbtabellen

- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs oder auf **Zugriff auf Bibliothek** und wählen Sie **Farbtabelle sichern/Farbtabelle speichern**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Farbtabelle sichern unter/Farbtabelle speichern unter** den Pfad, in dem die Datei gesichert werden soll.

- 3 Geben Sie im Feld für den Dateinamen einen Namen für die Farbtabelle ein.
- 4 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.

So suchen Sie Farben in Farbtabellen

- 1 Führen Sie in der Palette **Farbtabelle** einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf **Nach Farbe suchen** .
 - Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbfeld finden**.
- 2 Führen Sie im Dialogfenster **Farbe suchen** einen der folgenden Schritte aus:
 - Aktivieren Sie die Option **Nach Name** und geben Sie im Feld einen Namen ein.
 - Aktivieren Sie die Option **Nächstliegende Farbe zur aktuellen Farbe**.
- 3 Klicken Sie auf **Anfang**.
- 4 Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie die gewünschte Farbe gefunden haben.

In der angezeigten Farbtabelle kennzeichnet Corel Painter die gefundene Farbe mit einem Auswahlrahmen.

Wenn Sie eine Farbe nach ihrem Namen suchen, aber keine Farbe mit diesem Namen gefunden wird, ist die Option **OK** nicht verfügbar (abgeblendet).

Layouts von Farbtabellen anpassen

Die Farben in einer Farbtabelle können auf verschiedene Weise sortiert werden. Als Sortierkriterium können Farbton, Luminanz und Sättigung verwendet werden. Darüber hinaus können Sie die Größe der Farbfelder festlegen und angeben, ob Rasterlinien sichtbar und die Farben in der Tabelle mit Namen angezeigt werden sollen. Sie können eine Farbtabelle so lange verändern, bis sie genau Ihren Vorstellungen entspricht.

So ändern Sie das Sortierkriterium der Farben

- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Sortierkriterium**.
- 2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Gesichert/Gespeichert**: Ordnet die Farben in der Reihenfolge an, in der sie ursprünglich eingegeben wurden.
 - **FLS** : Sortiert die Farben nach Farbton, Luminanz und Sättigung.
 - **LFS**: Sortiert die Farben nach Luminanz, Farbton und Sättigung.

- **SFL**: Sortiert die Farben nach Sättigung, Farbton und Luminanz.

So passen Sie die Farbfeldgröße an

- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbfeldgröße**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie einen Pixelwert.
 - Wählen Sie **Anpassen**.
- 3 Wenn Sie **Anpassen** gewählt haben, verschieben Sie im Dialogfenster **Anpassen** die Regler für **Breite** und **Höhe** oder geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **Breite** und **Höhe** ein.

So blenden Sie das Raster ein bzw. aus

- Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Raster einblenden**, um so das Raster ein- bzw. auszublenden.

Durch Ausblenden des Rasters werden die Linien zwischen den Farben entfernt. Sie können zwar mehr Farben sehen, die Trennung zwischen den Farben ist jedoch nicht so deutlich wie bei eingblendetem Raster.

So blenden Sie die Farbnamen ein bzw. aus

- Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Name anzeigen**, damit die Farbnamen ein- bzw. ausgeblendet werden.

Farbtabellen erstellen

Sie können eigene Farbtabellen erstellen, um Farben für bestimmte Projekte festzulegen oder um die am häufigsten benutzten Malfarben zu Gruppen zusammenzufassen. Es empfiehlt sich dabei, den Farbtabellen eindeutige Namen zu geben. So können Sie den Farbtabellen z. B. Namen wie "Purpurtöne", "Porträt" oder "Wachsstifte" geben, um die einzelnen Farbtabellen leicht zu finden und zu erkennen.


Sie können Farbtabellen erstellen aus

- der Palette **Farben**
- einem Bild
- einem Auswahlbereich innerhalb eines Bilds
- einer Ebene

- der Palette **Mischer**

Bevor Sie eine neue Farbtabelle erstellen können, werden Sie aufgefordert, die aktuelle Farbtabelle zu sichern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "So sichern Sie Farbtabellen" auf Seite 109.

So erstellen Sie neue Farbtabellen mit der Palette "Farben"


- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Neue leere Farbtabelle**.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Farbe aus.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf **Farbe zu Farbtabelle hinzufügen** .



Weitere Informationen zum Hinzufügen von Farben zu Farbtabellen finden Sie unter "Farbtabellen bearbeiten" auf Seite 113.

Weitere Informationen zur Farbauswahl finden Sie unter "Palette "Farben" verwenden" auf Seite 93.

So erstellen Sie Farbtabellen aus Bildern, Auswahlbereichen, Ebenen oder der Palette "Mischer"

- Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs oder auf **Zugriff auf Bibliothek**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Neue Farbtabelle aus Bild:** Diese Option ist nur verfügbar, wenn ein Bild geöffnet ist. Es wird eine Farbtabelle mit allen Farben des Bilds eingeblendet.
 - **Neue Farbtabelle aus Ebene:** Diese Option ist nur verfügbar, wenn im Bild eine aktive Ebene ausgewählt ist. Es wird eine Farbtabelle mit allen Farben der aktiven Ebene eingeblendet.
 - **Neue Farbtabelle aus Auswahl:** Diese Option ist nur aktiv, wenn im Bild eine Auswahl aktiv ist. Es wird eine Farbtabelle angezeigt, die alle Farben des ausgewählten Bereichs des Bilds enthält.
 - **Neue Farbtabelle aus Mischer:** Erstellt eine Farbtabelle, die alle in der Palette **Mischer** verwendeten Farben enthält.




Wenn Sie an Webseiten arbeiten, können Sie die Anzahl der in einem Bild verwendeten Farben (und somit die Bildgröße) möglichst gering halten, indem Sie nur Farben einer speziell dafür erstellten Farbtabelle verwenden.

Farbtabellen bearbeiten

Sie können Farbtabellen anpassen, indem Sie Farben hinzufügen, löschen oder ersetzen. Darüber hinaus können Sie Farben an eine Farbtabelle anhängen. Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie Farben aus mehreren Farbtabellen verwenden möchten. Außerdem können Sie einzelnen Farben in einer Farbtabelle Namen zuweisen oder sie umbenennen.

Farben in einer Farbtabelle mit Namen zu versehen, kann sehr hilfreich sein. Dadurch können Sie eine Farbe nach ihrem Namen suchen oder die verwendeten Farben direkt im Dokumentfenster auszeichnen. Weitere Informationen zum Suchen von Farben finden Sie unter “So suchen Sie Farben in Farbtabellen” auf Seite 110. Zusätzliche Informationen zum Auszeichnen von Farben finden Sie unter “Farben auszeichnen” auf Seite 114.


So fügen Sie Farben hinzu

- 1 Wählen Sie die Farbe, die Sie hinzufügen möchten, in der Palette **Farben**, in einer Farbtabelle oder in einem bestehenden Bild aus.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf **Farbe zu Farbtabelle hinzufügen** .
Die Farbe wird der aktuellen Farbtabelle hinzugefügt.
- 3 Wenn Sie die neu hinzugefügte Farbe mit einem Namen versehen möchten, doppelklicken Sie auf das Farbfeld und geben Sie einen Namen für die Farbe ein.
Sie können den Namen später ändern, indem Sie wieder auf das Farbfeld doppelklicken und einen neuen Namen eingeben.
- 4 Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle hinzuzufügenden Farben.



Da Corel Painter die aktuelle Farbtabelle schließt, bevor eine neue Farbtabelle angezeigt wird, müssen Sie die Farbe, die Sie aus der aktuellen Tabelle hinzufügen möchten, auswählen, bevor Sie die Zieltabelle öffnen.

So löschen Sie Farben

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farbtabellen einblenden**.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Farbtabelle** eine Farbe und klicken Sie auf **Farbe aus Farbtabelle löschen** .
- 3 Klicken Sie im Warndialog auf **Ja**.

Corel Painter löscht die ausgewählte Farbe aus der Farbtabelle.

So ersetzen Sie Farben

- 1 Wählen Sie die Farbe, die Sie hinzufügen möchten, in der Palette **Farben**, in einer Farbtabelle oder in einem bestehenden Bild aus.
- 2 Klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste (Windows) auf die Farbe, die Sie ersetzen möchten.

In der Farbtabelle wird die bisher verwendete Farbe durch die neue ersetzt.

So geben Sie Farben einen Namen oder benennen sie um

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farbtabellen einblenden**.
- 2 Doppelklicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf ein Farbfeld.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Farbbenennung** einen Farbnamen ein.
Farbnamen können bis zu 31 Zeichen lang sein.

So hängen Sie Farben an Farbtabellen an

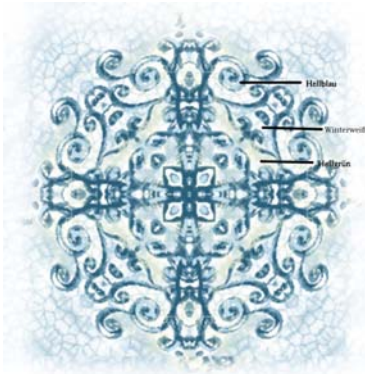
- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbtabelle anhängen**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Farbtabelle wählen** die gewünschte Farbtabelle aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die neuen Farben aus der gewählten Farbtabelle werden an die aktive Farbtabellenliste angehängt.

Farben auszeichnen

Mit der Auszeichnungsfunktion werden die Farben in Ihren Bildern anhand der Farbnamen beschriftet. Auszeichnungen sind kleine Textfelder, die mit Linien auf einzelne Farben in Bildern auf dem Bildschirm oder auf Ausdrucken zeigen. Durch die Auszeichnung der Farben in einem Bild erhalten Sie einen Überblick über die verwendeten Farben und deren Anzahl und können dadurch die Größe des Bilds besser steuern. Wenn Sie Auszeichnungen erstellt haben, können Sie diese aus- und einblenden oder löschen.

Eine sinnvolle Auszeichnung ist nur möglich, wenn Sie die Farbfelder in der aktuellen Farbtabelle benannt haben. Sie können Farbnamen ändern, nachdem Sie sie als Auszeichnungen hinzugefügt haben. Weitere Informationen zum Benennen von Farbtabelle finden Sie unter “So geben Sie Farben einen Namen oder benennen sie um” auf Seite 114.



Erstellen Sie Beschriftungen bzw. Auszeichnungen für einzelne Farben in einem Bild.

Auszeichnungen werden in einer separaten Ebene über dem Bild aufbewahrt und können zusammen mit dem Bild im RIF-Format gesichert werden. Die Auszeichnungen werden beim Aufnehmen eines Skripts mit aufgenommen und bei der Wiedergabe in einer anderen Auflösung korrekt dargestellt.

Beim Verschieben einer Ebene wandern deren Auszeichnungen mit. Wenn Sie eine Ebene mit Auszeichnungen über eine andere schieben, kann es sein, dass die sichtbaren Auszeichnungen zwar scheinbar zur oben liegenden Ebene gehören, in Wirklichkeit betreffen sie jedoch die darunter liegende Ebene.

Wenn Sie eine Farbe auszeichnen, die nicht exakt mit einer Farbe in der Farbtabelle übereinstimmt, weil Sie z. B. Malstriche mit weniger als 100 % Deckkraft aufgetragen haben, sucht Corel Painter nach der Farbe, die der auszuzeichnenden Farbe am ehesten entspricht, zeigt ihren Namen an und kennzeichnet ihn durch ein nachstehendes Sternchen als Namen einer Näherungsfarbe.

Wenn Sie einen ausgezeichneten Bereich erneut füllen, wird die Auszeichnung aktualisiert, damit sie den Namen der neuen Farbe wiedergibt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Bildbereiche mit Medien füllen” auf Seite 189.

So erstellen Sie Auszeichnungen

- 1 Verwenden Sie eine Farbtabelle, die Namen für die einzelnen Farben enthält.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Auszeichnungen > Farben auszeichnen**.
- 3 Setzen Sie den Cursor auf die Farbe, die ausgezeichnet werden soll, und ziehen Sie auf einen Bereich außerhalb der Farbe.
Es wird ein Farbname angezeigt. Der Name ist mit einer Linie verbunden, die auf die ausgezeichnete Farbe zeigt.
- 4 Wenn Sie alle gewünschten Farben ausgezeichnet haben, klicken Sie im Dialogfenster **Auszeichnung** auf **OK**.

So löschen Sie Auszeichnungen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Auszeichnungen > Farben auszeichnen**.
- 2 Klicken Sie zum Auswählen auf die Auszeichnung (den Farbnamen).
- 3 Drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows).

So blenden Sie Auszeichnungen ein oder aus

- Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Auszeichnungen > Auszeichnungen einblenden** oder **Auszeichnungen ausblenden**.

So ändern Sie Farbnamen nach dem Auszeichnen von Bildern

- 1 Wählen Sie die Auszeichnung aus, die umbenannt werden soll.
- 2 Drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows).
- 3 Doppelklicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf das Farbfeld der umzubenennenden Farbe.
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Farbbenennung** einen neuen Namen ein.
- 5 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Auszeichnungen > Farben auszeichnen**.
- 6 Erstellen Sie die gelöschte Auszeichnung erneut.
- 7 Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle umzubenennenden Auszeichnungen.

Farbänderung festlegen

Mit der Palette **Farbänderung** können Sie mehrfarbige Malstriche auftragen. Auf diese Weise können Sie Ihrer Arbeit ein natürlicheres Aussehen verleihen.

Palette "Farbänderung"

Die Palette **Farbänderung** enthält Regler zum Anpassen der Farbänderungswerte. Die Farbänderung kann für den HSV- oder den RGB-Modus eingestellt werden. Sie kann auf dem aktuellen Verlauf oder der aktuellen Farbtabelle basieren.



Palette "Farbänderung"

So blenden Sie die Palette "Farbänderung" ein

- Wählen Sie **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**.

So legen Sie die Farbänderung im HSV-Modus fest

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Hauptfarbe.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**, um die Palette **Farbänderung** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü die Option **In HSV**.
- 4 Verschieben Sie die Regler für Farbton (**±H**), Sättigung (**±S**) und Wert (**±V**).
 - Verschieben Sie den Farbtonregler **±H** nach rechts, um die Anzahl der Farbtöne im entstehenden Malstrich zu erhöhen. Dies sind die Farbtöne, die sich auf dem Farbkreis neben der gewählten Farbe befinden.
 - Verschieben Sie den Sättigungsregler **±S** nach rechts, um die Farbintensität des Malstrichs zu erhöhen.
 - Verschieben Sie den Werteregler **±V** nach rechts, um die Stärke der Helligkeit des Malstrichs zu erhöhen.

Sie können verschiedene Einstellungen der Schieberegler mit verschiedenen Malwerkzeugen ausprobieren, um interessante Effekte zu erzielen.



Wenn Sie eine Malwerkzeugvariante sichern, wird die aktuelle Farbänderungseinstellung ebenfalls gesichert.



Wenn Sie bei der Arbeit mit Malwerkzeugen wie **Mehrfarbiger Borstenpinsel** oder mit den Varianten **Van Gogh** und **Seurat** des Malwerkzeugs **Künstler** die Regler für Farbton, Sättigung und Wert nach rechts verschieben, können Sie den Bildern Ihrer Webseiten natürliche, fast dreidimensionale Effekte hinzufügen.

So legen Sie die Farbänderung im RGB-Modus fest

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Hauptfarbe.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**, um die Palette **Farbänderung** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü die Option **In RGB**.
- 4 Verschieben Sie die Regler $\pm R$ (Rot), $\pm G$ (Grün) und $\pm B$ (Blau) wie gewünscht.

So stellen Sie die Farbänderung basierend auf dem aktuellen Verlauf ein

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Hauptfarbe.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**, um die Palette **Farbänderung** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü die Option **Von Verlauf**.
Die Farbänderung basiert nun auf zufälligen Farben aus dem aktuellen Verlauf.

So stellen Sie die Farbänderung basierend auf der aktuellen Farbtabelle ein

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Hauptfarbe.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**, um die Palette **Farbänderung** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü die Option **Von Farbtabelle**.
Die Farbänderung basiert nun auf zufälligen Farben aus der aktuellen Farbtabelle.

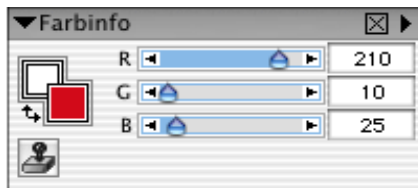
Farbinformationen einblenden

Die Palette **Farbinfo** enthält Farbinformationen für eine ausgewählte Farbe.

Palette "Farbinfo"

In der Palette **Farbinfo** werden die HSV- und Standard-RGB-Werte der ausgewählten Farbe angezeigt. Corel Painter kann die RGB-Werte auch im Dezimalformat anzeigen. Diese Werte können angepasst werden, indem die Regler entsprechend verschoben oder die neuen Werte in die entsprechenden Felder eingegeben werden.

Sie können über die Palette **Farbinfo** auch die Option **Originalfarbe verwenden** aktivieren. Weitere Informationen zu Klonfarben finden Sie unter "Originalfarbe verwenden" auf Seite 334.



Palette "Farbinfo"

So blenden Sie die Palette "Farbinfo" ein

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Farbpaletten > Farbinfo einblenden**.

So legen Sie die RGB- bzw. HSV-Werte fest

- 1 Klicken Sie in der Palette **Farbinfo** auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Als RGB anzeigen**
 - **Als HSV anzeigen**
- 2 Passen Sie die Werte mithilfe der Regler an oder geben Sie neue Werte in die Felder ein.

Sie können sich eine Vorschau der neuen Farbe in den Farbfeldern für die Haupt- und Nebenfärbung in der Palette **Farbinfo** anzeigen lassen.



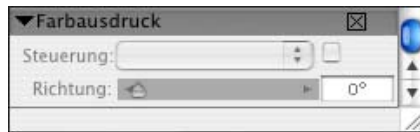
Sie können RGB-Hexadezimalwerte in der Palette Farben anzeigen lassen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste in das HSV- bzw. RGB-Quadrat klicken. Die hexadezimale Form der RGB-Werte ist dann sinnvoll, wenn Sie Grafiken für Webseiten erstellen.

Farbausdruckseinstellungen festlegen

Mit der Palette **Farbausdruck** wird bestimmt, an welchen Stellen in einem Bild Corel Painter die Haupt- oder die Nebensfarbe verwendet.

Palette "Farbausdruck"

In der Palette **Farbausdruck** können Sie über verschiedene Eingaben (z. B. zur Richtung) die Ausgabe bei zweifarbigen Malstrichen steuern.



Palette "Farbausdruck"

So blenden Sie die Palette "Farbausdruck" ein

- Wählen Sie **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbausdruck** einblenden.

So legen Sie die Farbausdruckseinstellungen fest

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbausdruck einblenden**, um die Palette **Farbausdruck** anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü **Steuerung** eine der folgenden Optionen:
 - **Ohne:** Es werden keine Farbausdruckseinstellungen festgelegt.
 - **Geschwindigkeit:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend der Geschwindigkeit an, mit der Sie ziehen.
 - **Richtung:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend der Richtung des Strichs und dem Wert an, den Sie mit dem Regler oder im Feld angeben.
 - **Druck:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend dem Stiftdruck an.

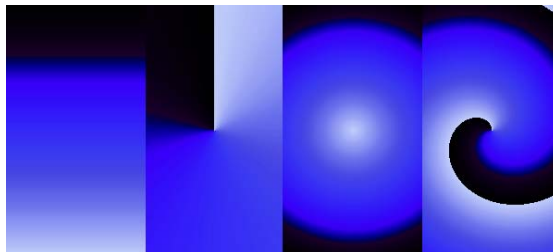
- **Rad:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend den Radeinstellungen des Airbrush-Stifts an (besonders für Wacom Intuos-Airbrush-Stifte geeignet).
 - **Neigung:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend dem Winkel des Stifts auf dem Grafiktablett an.
 - **Winkel:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend der Richtung an, in die der Stift zeigt.
 - **Drehung:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend der Drehung des Stifts an.
 - **Ursprung:** Passt die Farbausdruckseinstellungen entsprechend der Luminanz des Klonursprungs an.
 - **Zufall:** Passt die Farbausdruckseinstellungen nach dem Zufallsprinzip an.
- 3 Wenn Sie die Haupt- und Nebenfarbe tauschen möchten, aktivieren Sie neben dem Popup-Menü **Steuerung** die Option **Umkehren**, damit die Farbausdruckseinstellung umgekehrt wird.

Mit Verläufen arbeiten

Ein Verlauf ist ein allmählicher Übergang von einer Farbe in eine andere. Verläufe werden mitunter auch als Gradienten bezeichnet.

Verläufe

Corel Painter bietet viele verschiedene Arten von Verläufen: lineare, radiale, kreis- und spiralförmige Verläufe.



Von links nach rechts: linearer, radialer, kreisförmiger und spiralförmiger Verlauf

Sie können Verläufe wie folgt einsetzen:

- Zum Füllen von Bildauswahlen, Ebenen oder Kanälen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Ebenen" auf Seite 51 sowie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche* und *Alphakanäle*.
- Beim Arbeiten mit dem Effekt **Pop Art**. (Andere Effekte wirken am besten, wenn Sie eine gefüllte Maske verwenden.) Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Pop-Art-Effekt anwenden*.
- Zum Umsetzen des Verlaufs in einem vorhandenen Bild durch Anwenden der Verlaufsfarben auf die Bildluminanz. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Bildes" erzeugen" auf Seite 345.
- Zum Malen mit Verläufen mit einem der computergenerierten Malwerkzeuge (unter Verwendung einer der folgenden Spitzentypen: **Linien-Airbrush**, **Geschleudert** oder **Gerendert**). Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.

Obwohl Corel Painter mit einer Fülle von Verläufen in den Bibliotheken geliefert wird, möchten Sie sicherlich auch eigene Verläufe erstellen. Das Erstellen eines Verlaufs zwischen zwei von Ihnen festgelegten Farben ist ganz einfach.

Sie können auch Verläufe aus bestehenden Bildern aufnehmen oder Ihre eigenen Bibliotheken mit Verläufen erstellen. Mit den Optionen in der Palette **Verläufe** können Sie Corel Painter-Verläufe auswählen und anpassen.

Verläufe werden in Bibliotheken aufbewahrt. Sie können andere Bibliotheken laden, um eine größere Auswahl zu haben. Weitere Informationen zur Verwendung von Bibliotheken finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken erstellen*.



Verlaufsauswahl in der Palette "Verläufe"

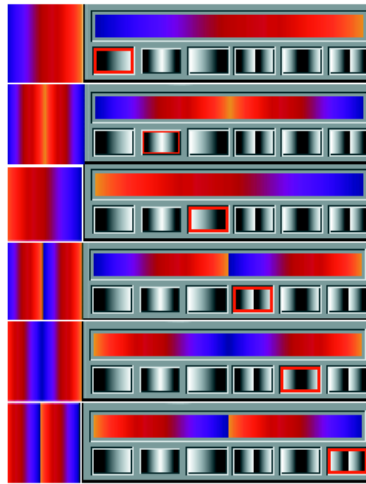
So wählen Sie Verläufe aus

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
Wenn die Palette **Verläufe** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.
- 2 Klicken Sie auf die Verlaufsauswahl und wählen Sie einen Verlauf aus.
- 3 Klicken Sie rechts in der Palette auf einen der folgenden Verlaufstypen: **Linearer Verlauf**, **Radialer Verlauf**, **Spiralförmiger Verlauf** oder **Kreisförmiger Verlauf**.
Die Verlaufsorschau zeigt, wie sich die aktuellen Einstellungen auf einen ausgewählten Verlauf auswirken.

So ändern Sie die Verlaufsrichtung

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie unten in der Palette auf eine der Optionen für die Verlaufsrichtung:
 - **Verlauf von links nach rechts**
 - **Gespiegelter Verlauf von rechts nach links**
 - **Doppelter Verlauf von links nach rechts**
 - **Verlauf von rechts nach links**
 - **Gespiegelter Verlauf von links nach rechts**
 - **Doppelter Verlauf von rechts nach links**

Der Vorschau balken (über den Verlaufsrichtungen) zeigt die ausgewählte Richtung an.



Beispiele für Verlaufsrichtungen

So ändern Sie Verlaufswinkel

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Ziehen Sie die rote Kugel im Verlaufswinkelring oder klicken Sie einmal auf eine beliebige Stelle auf dem Ring, um den Verlaufswinkel zu ändern.
Der entsprechende numerische Wert wird unterhalb der Verlaufsvorschau angezeigt.

So ändern Sie die Spiralspannung

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Halten Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt und ziehen Sie die rote Kugel im Verlaufswinkelring. Dadurch ändert sich die Stärke der Spiralwindung.
 - Klicken Sie in die Verlaufsvorschau, damit Corel Painter den Verlauf zu drehen beginnt.

Wenn Sie außerhalb des Vorschaufensters klicken, wird die Drehung gestoppt.

Verläufe erstellen und bearbeiten

Sie können sehr einfache Verläufe bis hin zu sehr komplexen Verläufen erstellen. Um einen einfachen zweifarbigem Verlauf zu erstellen, müssen Sie lediglich eine Haupt- und eine Nebenfarbe auswählen. Weisen Sie dann Corel Painter an, einen Verlauf von einer zur anderen Farbe zu erstellen. Für komplexere Verläufe sollten Sie das Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** verwenden oder einen Verlauf aus einem bestehenden Bild aufnehmen. Mithilfe der Farbmarken im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** können Sie bestimmen, an welchem Punkt ein neuer Verlauf beginnen soll.



Mit dem Dialogfenster "Verlauf bearbeiten" können Sie Verläufe erstellen oder bearbeiten.

Sie können Verläufe sichern und zum Füllen eines ausgewählten Objekts verwenden. Weitere Informationen zum Füllen von Objekten finden Sie unter "Bildbereiche mit Medien füllen" auf Seite 189.

So erzeugen Sie zweifarbige Verläufe

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**, um die Palette **Farben** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Farben** auf das Quadrat **Hauptfarbe** und legen Sie eine Hauptfarbe fest.
- 3 Klicken Sie auf das Quadrat **Nebenfarbe** und legen Sie eine Nebenfarbe fest.
- 4 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**.
- 5 Wählen Sie in der Verlaufsauswahl die Option **Zweipunkt**.

So erstellen oder bearbeiten Sie komplexe Verläufe

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**. Der farbige Verlaufsbalken im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** oben zeigt den aktuellen Verlauf an. Die grauen Dreiecke entlang der Unterkante des Verlaufsbalkens sind Farbmarken. Sie können diese Marken verschieben, um die Farbe an beliebigen Punkten des Verlaufs zu ändern.
- 3 Klicken Sie auf eine Farbmarke, um sie auszuwählen.
- 4 Klicken Sie in der Palette **Farben** auf das Quadrat **Hauptfarbe** und legen Sie eine Hauptfarbe fest.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für jede zu bearbeitende Farbmarke.

So fügen Sie Farbmarken hinzu

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** auf eine beliebige Stelle im Verlaufsbalken.
Es wird eine neue Farbmarke angezeigt, ohne dass sich die Farbe ändert.
- 4 Klicken Sie auf die neue Farbmarke, um sie auszuwählen.
- 5 Öffnen Sie die Palette **Farben** und wählen Sie eine Farbe aus.



Für einen zweifarbigen Verlauf bestimmen Sie eine Farbe für die Farbmarke rechts und dann eine Farbe für die Farbmarke links.



Sie können bei gedrückter Wahltaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste (Windows) in den Verlaufsbalken klicken, um eine Farbmarkierung zu erstellen, die auf die aktuelle Farbe eingestellt ist.

Durch Auswählen von zwei zusätzlichen Farben zwischen den Endfarben lassen sich interessante Verlaufseffekte erzielen.

So löschen Sie Farbmarken

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** auf eine Farbmarke, um sie auszuwählen.
- 4 Drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. Rücktaste (Windows), um die ausgewählte Farbmarke zu löschen.

So sichern Sie Verläufe

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf sichern/Verlauf speichern**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Verlauf sichern/Verlauf speichern** einen Namen für den Verlauf ein.

Farb-/Formwechsel erstellen

Mit Farb-/Formwechseln wird bestimmt, ob die Farben eines Verlaufs linear oder nicht-linear ineinander übergehen.

So erzeugen Sie lineare Farb-/Formwechsel

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** die Option **Linear**.
Linear ist die Standardeinstellung.

So erzeugen Sie nicht-lineare Verläufe

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**.
- 3 Deaktivieren Sie die Option **Linear**.

Alle Übergänge des Verlaufs sind dann fließend.



Bei nicht-linearen Verläufen sollten Sie mithilfe des Schiebereglers **Farbverteilung** die Glätte der Übergänge an den Farbmarken steuern.

Verlaufsfarbtöne ändern

Der Farbton wird im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** durch Kästchen dargestellt, die sich in der Mitte zwischen zwei benachbarten Farbmarken befinden. Damit können Sie den Farbton für den Übergang in diesem Segment ändern.

So ändern Sie den Farbton

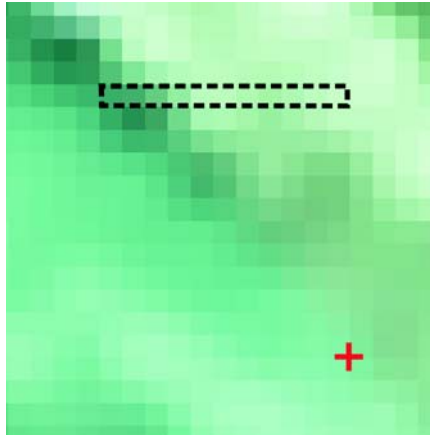
- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf bearbeiten**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** auf eins der quadratischen Kästchen über dem Verlaufsbalken.
- 4 Wählen Sie eine Option aus dem Popup-Menü **Farbe**:
 - **RGB**: Es wird ein Verlauf direkt zwischen den Rot-, Grün- und Blau-Komponenten der beiden Farben erzeugt.
 - **Farbton im UZS** und **Farbton gegen UZS**: Es wird ein Verlauf zwischen den Endfarben entlang des Farbkreises erzeugt.



Um diesen Vorgang besser zu verstehen, öffnen Sie die Standardanzeige der Palette **Farben** (mit Farbring und Helligkeits-/Sättigungsdreieck) und achten Sie auf die Anordnung der Farben im Farbring. Beachten Sie, dass die Vorschau in der Palette **Verläufe** aktualisiert wird, wenn Sie die Einstellungen im Dialogfenster **Verlauf bearbeiten** ändern.

Verläufe aus einem Bild aufnehmen

Sie können jedes vorhandene Bild als Ausgangspunkt für die Erstellung neuer Verläufe verwenden. Beispielsweise ist es möglich, die Farben aus einem Foto von einem Sonnenuntergang aufzunehmen, oder Sie können die Farben aufmalen, die zum Inhalt eines Verlaufs werden sollen.



Um einen fließenden Übergang zwischen mehreren Farben zu erzeugen, ist es besser, mit nur einer Pixelzeile zu arbeiten, anstatt mit einem großen Bildausschnitt.

So nehmen Sie Verläufe auf

- 1 Wählen Sie einen horizontalen oder einen vertikalen Bereich, wobei der Auswahlbereich so klein wie möglich sein sollte.

Wenn es sich um eine horizontale Auswahl handelt, verwendet Corel Painter für den Verlauf die erste Zeile der Pixel, beginnend in der linken oberen Ecke.

Wenn es sich um eine vertikale Auswahl handelt, verwendet Corel Painter für den Verlauf die Pixel der ersten Spalte, beginnend in der linken oberen Ecke.

- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf aufnehmen**.
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Verlauf sichern/Verlauf speichern** einen Namen für den Verlauf ein.

Der neue Verlauf wird in der aktuellen Bibliothek gesichert. Bei späteren Arbeiten können Sie ihn dann in der Palette **Verläufe** über seinen Namen auswählen.

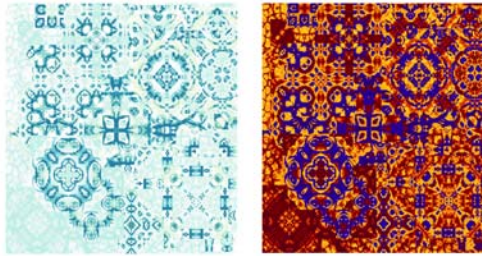
Weitere Informationen zur Verwendung von Bibliotheken finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken und Mover*.



Nach dem Aufnehmen eines Verlaufs kann der Verlauf nicht mehr bearbeitet werden. Um einen aufgenommenen Verlauf zu ändern, muss erst das Bild, von dem er aufgenommen wurde, geändert und dann der Verlauf erneut aufgenommen werden.

Farbverläufe auf die Luminanz von Bildern anwenden

Sie können einen Verlauf auch auf ein bestehendes Bild anwenden, wodurch die Farben des Bilds durch die Farben im Verlauf ersetzt werden. Bei diesem Effekt werden die Verlaufsfarben basierend auf den Luminanzwerten der Bildpixel auf die Pixel angewendet.



In Corel Painter können Verläufe basierend auf den Luminanzwerten vorhandener Farben auf ein Bild angewendet werden.

So wenden Sie Verläufe auf Bilder an

- 1 Öffnen Sie das Bild, das Sie verwenden möchten.
Wählen Sie einen Bildausschnitt aus oder verwenden Sie das gesamte Bild.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**, um die Palette **Verläufe** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie einen Verlauf aus.
- 4 Klicken Sie auf den Pfeil des Palettenmenüs und wählen Sie **Verlauf anwenden**.
- 5 Passen Sie im Dialogfenster **Verlauf anwenden** den Regler **Verschiebung** an und bestimmen Sie damit, wie der Verlauf angewendet wird.
Corel Painter ersetzt die Farben im Bild auf der Basis übereinstimmender Luminanz durch die Farben im Farbverlauf.

Strukturen, Muster und Stoffe



In Corel Painter können Sie Ihr Bild mit Papierstrukturen, Verläufen, Mustern und Stoffen versehen. Sie können einige dieser Strukturen, Verläufe, Muster und Stoffe mit dem Pinsel auftragen oder sie aufsprühen, Sie können dafür sorgen, dass sie miteinander in Wechselwirkung treten, Sie können sie verschmieren und sogar eigene Strukturen, Verläufe, Muster und Stoffe erstellen. Und: Sie müssen mit Corel Painter nicht mitten in der kreativsten Phase loslaufen, um neue Farben oder das richtige Papier zu besorgen.

Sie setzen diese Elemente auf verschiedene Arten ein:

- zum Befüllen eines Malwerkzeugs mit Medien für das Malen
- zum Füllen von Auswahlbereichen mit dem Befehl **Effekte > Füllen** oder mit dem Füllwerkzeug
- zum Steuern bestimmter Bildeffekte wie **Oberflächenstruktur anwenden**

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Strukturen, Muster und Stoffe auswählen, anpassen und erstellen sowie für die spätere Wiederverwendung in Bibliotheken sichern können.

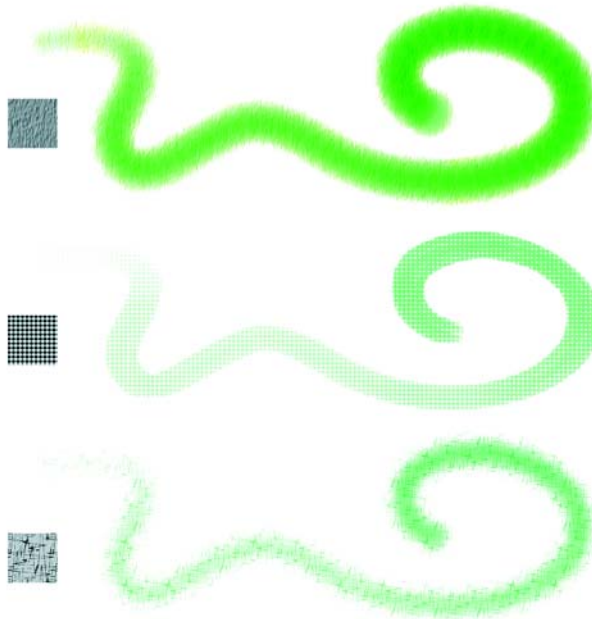
Papierstrukturen, Muster und Stoffe sind in Bibliotheken organisiert. In den Standardbibliotheken sind Beispielmateriale enthalten. Weitere Bibliotheken mit zusätzlichen Materialien finden Sie auf der Corel Painter-CD und auf der Corel-Website. Weitere Informationen zu Bibliotheken, wie zum Laden anderer und zum Erstellen eigener Bibliotheken sowie zum Verwalten des Inhalts, finden Sie in der Hilfe unter *Was sind Bibliotheken?*.

Papierstrukturen verwenden

Bei der Arbeit mit "echten", nicht-virtuellen Malwerkzeugen erzielen Sie bei unterschiedlichen Oberflächenstrukturen des Untergrunds unterschiedliche Ergebnisse. In Corel Painter können Sie die Struktur der Arbeitsfläche einrichten und

jeweils den Effekt erzielen, den Sie mit realen Malutensilien beim Malen auf einer bestimmten Oberfläche erwarten würden – Farbstifte auf Aquarellpapier, Grafikmarker auf Baumwollvlies, Kreide auf Asphalt usw.

Bei der Arbeit mit bestimmten Malwerkzeugen, wie beispielsweise dem Airbrush, tritt die Papierstruktur nicht hervor. Dieses Verhalten entspricht aber auch dem ihrer natürlichen Vorbilder.



Die meisten Malwerkzeuge treten mit der jeweiligen Papierstruktur in Wechselwirkung.

Sie können Papierstrukturen auf viele Arten verwenden. Die Corel Painter-Malwerkzeuge reagieren genauso auf die "Körnung" des Papiers, wie echte Malwerkzeuge auf die Textur der bearbeiteten Oberfläche reagieren. Das Arbeiten mit Papierkörnungen bietet sich an, wenn Sie den Befehl **Oberflächenstruktur anwenden** oder bestimmte Effekte, wie den Riffelglas-Effekt, verwenden. Sie können verschiedene Papierstrukturen wählen und bearbeiten, sie in Bibliotheken zusammenfassen und sogar eigene Strukturen erstellen.

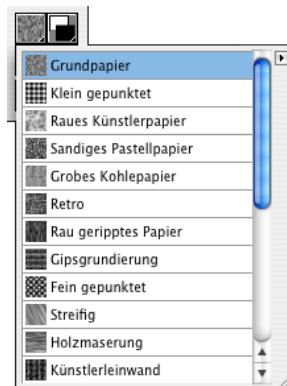
In Corel Painter haben Malwerkzeuge, die auf die Papierstruktur reagieren, eine eigene Strukturmethodeneinstellung. Weitere Informationen zu den Malwerkzeugmethoden finden Sie unter "Menüs "Eigenschaft" und "Unterkategorie" auf Seite 246.



Die Begriffe "Papierkörnung" und "Papierstruktur" werden hier synonym verwendet.

Papierstrukturen wählen

Die Papierstrukturen sind in der Palette **Papier** gespeichert. Über diese Palette können Sie nicht nur Papier auswählen, sondern auch Papierstrukturen umkehren, die Größe von Papierstrukturen ändern, Papierstrukturen nach einem Zufallsverfahren erstellen, Helligkeit und Kontrast steuern sowie andere Papierbibliotheken öffnen. Weitere Informationen zur Verwendung von Bibliotheken finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken erstellen*.



"Papierauswahl" in der Palette "Papier"

So wählen Sie eine Papierstruktur aus

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**, um die Palette **Papier** anzuzeigen.
Falls die Palette **Papier** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil. Die Palette wird daraufhin ausgeklappt.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Papier** auf die Schaltfläche **Papierauswahl**, um die verfügbaren Papierstrukturen anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Papierauswahl eine Papierstruktur aus.

In der Palette **Papier** wird die Größe des ausgewählten Papiers in Pixel angegeben. Corel Painter wiederholt die Papierstruktur, bis der gewünschte Teil der Arbeitsfläche bedeckt ist.



Sie können auch über die Papierauswahl der Werkzeugpalette eine Papierstruktur wählen.

Corel Painter verwendet die aktuell ausgewählte Struktur. Sie können einige Malstriche auftragen, das Papier wechseln und weitere Malstriche mit der neuen Struktur auftragen.

Papierstrukturen erstellen

Mit dem Befehl **Struktur berechnen** können Sie eigene Papierstrukturen erstellen. Mit dem Befehl **Struktur aufnehmen** kann ein Bildausschnitt in eine Papierstruktur umgewandelt werden. Wenn eine Struktur gespeichert ist, können Sie über die Palette **Papier** darauf zugreifen.

So erstellen Sie Papierstrukturen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Papier** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur berechnen**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Papierstruktur berechnen** im Popup-Menü **Muster** als Grundlage für die Papierstruktur ein Muster.
- 4 Legen Sie mit dem Regler **Abstand** den Abstand zwischen den Zeilen und Spalten im Muster fest.
Je weiter Sie den Regler **Abstand** nach rechts verschieben, desto größer wird die Lücke zwischen den Zeilen und Spalten des ausgewählten Musters.
- 5 Legen Sie mit dem Regler **Winkel** den Abstand zwischen den Zeilen und Spalten im Muster fest.
Wenn Sie den Regler **Winkel** verschieben, ändert sich die Richtung, in der die Zeilen des Musters angeordnet werden.
- 6 Wenn Sie mit dem Aussehen der Struktur zufrieden sind, geben Sie einen Namen für die Struktur ein und klicken Sie auf **OK**.

Die neue Struktur wird als letzter Eintrag in der Papierauswahl angezeigt.



Sie können Papierstrukturen auch über die Papierauswahl der Werkzeugpalette erstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Papierauswahl**, anschließend auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur berechnen**.



Im Dialogfenster "Papierstruktur berechnen" können Sie auf der Grundlage der Muster im Popup-Menü "Muster" eigene Strukturen erstellen.

So nehmen Sie Papierstrukturen auf

- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Bild.
- 2 Wählen Sie das gesamte Ursprungsbild oder einen Bildausschnitt aus.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Papier** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur aufnehmen**.

Wenn Sie die Kanten aneinander grenzender Musterteile verwischen möchten, schieben Sie den Regler **Dichte** im Dialogfenster **Papierstruktur sichern** bzw. **Papierstruktur speichern** nach rechts.

- 4 Geben Sie einen Namen für die neue Struktur ein und klicken Sie auf **OK**.

Die Papierstruktur wird nun in der Papierauswahl angezeigt und der aktuellen Bibliothek hinzugefügt.



Sie können auch über die Papierauswahl der Werkzeugpalette eine Papierstruktur aufnehmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Papierauswahl**, anschließend auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur aufnehmen**.

Mit der Funktion **Fraktal-Muster erstellen** können Sie hervorragende Strukturen erzeugen. Bestimmte Stoffe eignen sich ebenfalls gut als Struktur. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Fraktal-Muster erstellen" auf Seite 146.

Helligkeit und Kontrast von Papierstrukturen steuern

Durch das Ändern der Helligkeit einer Papierstruktur ändern Sie die Tiefe der Oberflächenstruktur des Papiers. Dunkleres Papier verhält sich, als wäre seine Oberflächenstruktur nicht sehr tief.

Durch das Ändern des Kontrasts einer Papierstruktur ändern Sie den Winkels der Oberflächenstruktur des Papiers. Bei Papier mit hoher Kontrasteinstellung geht die Papierstruktur rascher und mit weniger Zwischenstufen von einer Vertiefung zu einer Erhöhung über.

So ändern Sie die Helligkeit von Papierstrukturen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Helligkeit** in der Palette **Papier** an die gewünschte Position.

So ändern Sie den Kontrast von Papierstrukturen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Kontrast** in der Palette **Papier** an die gewünschte Position.

Papierstruktur anpassen

Wenn Sie mit einem Malwerkzeug arbeiten, das mit der Papierstruktur in Wechselwirkung tritt, sehen Sie das Ergebnis in jedem Malstrich. Wenn Ihnen eine bestimmte Kombination von Malwerkzeug und Papier besonders gut gefällt, können Sie diese in der Wirkungsauswahl als Malwerkzeugwirkung sichern.

Wenn Sie mit Stift und Grafiktablett arbeiten, können Sie die Struktur verändern, indem Sie den Druck ändern. Bei leichtem Druck werden in der Regel nur die Spitzen und Erhöhungen der Struktur mit Farbe versehen. Bei größerem Druck fließt die Farbe in die Ausbuchtungen und Vertiefungen. Sie können die Papierstruktur auch mithilfe der Struktureinstellungen auf der Registerkarte **Strichdesigner** des Malwerkzeug-Designers ändern.


Wenn Sie erreichen möchten, dass die Papierstruktur im gesamten Bild gleichmäßig wirkt, erstellen Sie zunächst das Bild und wenden danach die Struktur als Oberflächenstruktur an. Wenn Sie eine Oberflächenstruktur vor dem Erstellen eines Bilds anwenden, wird die Struktur löschar. Sie können in diesem Fall keine Malstriche

löschen, ohne zugleich die Papierstruktur zu löschen Sie werden feststellen, dass es zum Erstellen eines Bilds in den meisten Fällen am sinnvollsten ist, die Papierstruktur nicht zu Beginn, sondern erst ganz zum Schluss hinzuzufügen.

Normalerweise ist die Papierstruktur fixiert, d. h. wenn Sie einen Strich auftragen, befindet sich die Struktur immer an derselben Stelle. Sie können jedoch auch festlegen, dass die Struktur nach einem Zufallsverfahren aufgetragen wird.

Um die Wirkung der Striche zu verändern, können Sie jedoch auch festlegen, dass die Papierstruktur mit der Strichrichtung in Wechselwirkung tritt. Diese Option eignet sich am besten, wenn Sie bestimmte Papiersorten und Malwerkzeuge verwenden und mit einem Stift arbeiten.


So sichern Sie eine Malwerkzeugwirkung in der Wirkungsauswahl

- 1 Erstellen Sie auf einer leeren Arbeitsfläche das Bild, das Sie als Wirkung verwenden möchten.
- 2 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Auswahlrechteck** .
- 3 Ziehen Sie im Bild ein Auswahlrechteck auf, um den Bereich mit der Malwerkzeugwirkung auszuwählen, die Sie sichern möchten.
- 4 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf **Wirkungsauswahl** und klicken Sie auf den Pfeil, um das Menü der Auswahlpalette zu öffnen.
- 5 Wählen Sie **Neue Malwerkzeugwirkung**.
- 6 Geben Sie im Dialogfenster **Neue Malwerkzeugwirkung** im Feld **Sichern unter** bzw. **Speichern unter** einen Namen ein.

So tragen Sie die Struktur nach einem Zufallsverfahren auf

- 1 Wählen Sie **Fenster > Malwerkzeug-Designer einblenden**.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Strichdesigner** und wählen Sie **Zufall**.
- 3 Aktivieren Sie die Option **Struktur zufällig einsetzen**.

So aktivieren Sie eine gerichtete Papierstruktur

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Klicken Sie auf **Richtungsstruktur** .



Wenn die Option **Richtungsstruktur** aktiviert ist, wird die Darstellung der Malstriche von Faktoren wie dem Stiftandruck, der Papierauswahl und der Malwerkzeugvariante beeinflusst. Papier mit ausgeprägter Struktur, wie **Holzmaserung** und **Gipsgrundierung**, führt dabei zu den besten Ergebnissen.

Papierstrukturen umkehren und skalieren

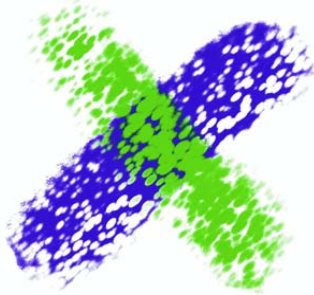
Sie können sich die Papierstruktur als dreidimensionale Landschaft vorstellen. In der Regel reagieren die Malwerkzeuge auf diese Papierstruktur, indem sie auf die Erhöhungen dieser "Landschaft" Farbe auftragen und die Vertiefungen ignorieren. Durch das Aktivieren der Option **Struktur umkehren** wird erreicht, dass die Farbe in den Vertiefungen statt auf den Erhöhungen aufgetragen wird. Sie können darüber hinaus die Größe der Papierstruktur ändern, indem Sie die Skalierung der Papierstruktur anpassen. Die Skalierung bestimmt das Aussehen der Struktur bei Malstrichen und in Bildern.

So kehren Sie eine Papierstruktur um

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Führen Sie in der Palette **Papier** einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur umkehren**.
 - Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Struktur umkehren**



Sie können die Papierstruktur auch über die Papierauswahl in der Werkzeugpalette umkehren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Papierauswahl**, klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur umkehren**.



Zwei sich überlagernde Malstriche. Der grüne Malstrich wurde mit umgekehrter Papierstruktur gemalt.

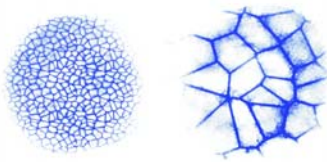
So ändern Sie die Größe der Papierstruktur

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Skalierung** in der Palette **Papier** an die gewünschte Position.

Beim Verschieben des Reglers wird die Papierstrukturvorschau dynamisch aktualisiert. Sie können Strukturen auf bis zu 25 % verkleinern und auf maximal 400 % vergrößern.



Das Skalieren großer Strukturen kann viel Arbeitsspeicher erfordern. Bei einer Skalierung von 100 % haben die meisten Corel Painter-Strukturen eine Größe zwischen 50 und 400 Pixeln im Quadrat.



Malstriche auf Papierstrukturen mit unterschiedlichen Skalierungswerten

Muster verwenden

Ein Muster ist ein sich wiederholendes Design. Die kleinste Einheit eines Musters wird als "Musterteil" oder "Kachel" bezeichnet. Wenn Sie einen Bildausschnitt mit einem Muster füllen, wird dieses Musterteil so oft wiederholt, bis der ausgewählte Bildausschnitt gefüllt ist.

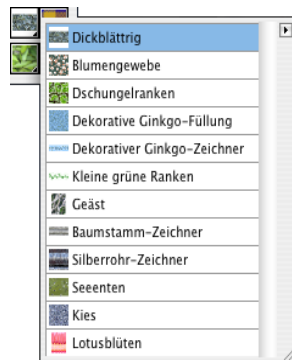
Mit Mustern können Sie die folgenden Aufgaben durchführen:

- Auswahlbereiche mit einem Bild füllen
- unter Verwendung von berechneten Malwerkzeugen mit gerenderten Spitzentypen Muster direkt auf ein Bild auftragen
- mit einem klonenden Malwerkzeug malen
- Bildeffekte steuern

In der Standard-Muster-Bibliothek finden Sie eine Zusammenstellung von Mustern. Die Corel Painter IX-CD enthält weitere Muster-Bibliotheken.

Muster auswählen

In der Palette **Muster** wird eine Vorschau des Musters angezeigt. Außerdem wird angegeben, wie groß die einzelnen Musterteile sind, und Sie finden hier Optionen, mit denen Sie das Musterteil in Füllungen skalieren und anordnen können.



Musterauswahl in der Palette "Muster"

Muster entstehen durch das Aneinandersetzen rechteckiger Bildmustererteile. Im Idealfall werden Bilder, die als Musterteile dienen sollen, so erzeugt, dass sie nahtlos aneinander passen. In Corel Painter stehen Ihnen Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie Musterteile erzeugen können, die nahtlos zusammenpassen.

Wenn Sie ein Muster erstellt haben, können Sie es aufnehmen und in einen Halbwurf umwandeln, wie er bei Tapetenentwürfen verwendet wird. Ihre Muster können der Muster-Bibliothek hinzugefügt werden.

In Corel Painter können zum Erstellen interessanter Landschaften Fraktal-Muster verwendet werden.

So wählen Sie Muster aus

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Muster einblenden**.




Falls die Palette nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil. Die Palette wird daraufhin ausgeklappt.

- 2 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf die Musterauswahl.
- 3 Wählen Sie ein Muster aus der Liste.



Muster können auch über die Musterauswahl der Werkzeugpalette ausgewählt werden.

So passen Sie das Aussehen von Mustern an

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Muster einblenden**.
- 2 Wählen Sie in der Musterauswahl ein Muster.
- 3 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Rechteckige Musterart**  platziert die Musterteile in einem gleichmäßigen Raster. Der Regler **Muster verschieben** hat keinerlei Auswirkungen.
 - **Horizontale Musterart**  verschiebt die Musterteile in die nachfolgenden Zeilen. Der Regler **Muster verschieben** bestimmt den zu verwendenden Versatzbetrag.
 - **Vertikale Musterart**  verschiebt die Musterteile in die nachfolgenden Spalten. Der Regler **Muster verschieben** bestimmt den zu verwendenden Versatzbetrag.

- 4 Ändern Sie die Größe des Musters mithilfe des Reglers **Muster skalieren**. Sobald diese Optionen eingestellt sind, kann das Muster verwendet werden.

So füllen Sie Bilder mit Musterteilen

- 1 Wählen Sie in der Palette **Muster** ein Muster aus.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Effekte > Füllen**.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Füllen** die Option **Muster**.



Damit die Kachelanordnung der Musterteile deutlich wird, muss das Bild größer als die einzelnen Musterteile sein.

So malen Sie mit Mustern

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** des Malwerkzeug-Designers die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü **Ursprung** eine der folgenden Optionen:
 - **Muster**: Das Malwerkzeug trägt ein Muster ohne Maske auf.
 - **Muster mit Maske**: Das Malwerkzeug trägt ein Muster mit Maskendaten auf.
 - **Muster als Deckkraft**: Das Malwerkzeug trägt das Muster mit verringerter Deckkraft auf.
- 4 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Muster einblenden**.
- 5 Wählen Sie in der Musterauswahl ein Muster.
- 6 Malen Sie im Zieldokument.



Wenn kein Klonursprung festgelegt ist, verwendet Corel Painter bei allen Operationen, bei denen die Klonursprungsfarben oder die Klonursprungsluminanz eine Rolle spielen, stets das aktuelle Muster. Das bedeutet, dass Sie zum Auftragen von Mustern einen **Kloner** verwenden können.

Wenn die Option **Ursprung** nicht verfügbar (abgeblendet) ist, kann mit dem ausgewählten Malwerkzeug nur Farbe aufgetragen werden. Wählen Sie in diesem Fall ein gerendertes Malwerkzeug aus, oder wählen Sie im Popup-Menü **Spitzentyp** die Option **Gerendert**.

Denken Sie beim Malen mit Mustern daran, dass die Richtung eine wichtige Rolle spielt. Wenn Sie die Richtung ändern, kehrt Corel Painter das Muster um, das Sie gerade malen. Sie müssen daher darauf achten, das Malwerkzeug immer in dieselbe Richtung zu führen, damit Sie eine gleichmäßige Wirkung erhalten.

Muster erstellen und aufnehmen

In Corel Painter haben Sie drei Möglichkeiten, ein Muster zu erstellen:

- Legen Sie das aktuelle Bild als Muster fest und fügen Sie der Muster-Bibliothek hinzu.
- Erstellen Sie eine rechteckige Auswahl und nehmen Sie diese als Muster auf. Weitere Informationen zum Erstellen zum Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche erstellen*.
- Erstellen Sie ein Fraktal-Muster und fügen Sie der Bibliothek hinzu. Weitere Informationen zum Erstellen von Fraktal-Mustern finden Sie unter “Fraktal-Muster erstellen” auf Seite 146.

Wenn Sie ein Musterteil erstellt haben, können Sie es verfeinern, damit nach dem Füllen von Bereichen mit diesem Muster keine Nähte mehr zu erkennen sind. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Musterteile für nahtloses Kacheln erstellen” auf Seite 149.

Bilder, die Sie in Muster umwandeln und anschließend im RIFF-Format sichern, behalten die Mustereigenschaften beim Sichern und anschließenden erneuten Öffnen bei. Um die Musterauswahl nicht allzu unübersichtlich werden zu lassen, ist es ratsam, die Bibliotheken klein zu halten. Verwenden Sie den Muster-Mover, um neue Bibliotheken anzulegen und nicht benötigte Muster zu löschen. Um auf einen anderen Satz an Mustern zuzugreifen, können Sie zwischen den Bibliotheken wechseln. Weitere Informationen zu den Movern finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken erstellen*.

Wenn die Vorschau eines Musters nicht detailliert genug ist oder Sie ein bestehendes Muster bearbeiten möchten, können Sie das Musterteil in einem separaten Fenster öffnen. Durch das Laden des Musters als Datei lässt sich das Muster näher betrachten und entsprechend ändern.

Wenn ein Muster zu einem Musterteil geworden ist, können Sie über eine Seite der Arbeitsfläche hinaus malen – der Malstrich erscheint daraufhin automatisch auf der gegenüberliegenden Seite der Arbeitsfläche und wird dort fortgesetzt. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Musterteilen finden Sie unter “Musterteile für nahtloses Kacheln erstellen” auf Seite 149.

Sie können auch maskierte Muster für den Einsatz mit der maskierten Variante des Musterzeichners erstellen.


So erstellen Sie Muster

- 1 Öffnen Sie die Bilddatei, aus der Sie ein Muster erstellen möchten.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Muster einblenden**, um die Palette **Muster** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Muster-Malmodus aktivieren**.
- 4 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Muster in Bibliothek aufnehmen**.
- 5 Geben Sie im Dialogfenster **Bild sichern** bzw. **Bild speichern** einen Namen für das Muster ein.



Wenn Sie die Hand aktiviert haben, können Sie die Umschalttaste drücken und die Nähte in die Mitte des Bilds im Dokumentfenster ziehen. Die besten Resultate erzielen Sie bei Originalgröße (100 %).

So nehmen Sie Muster auf

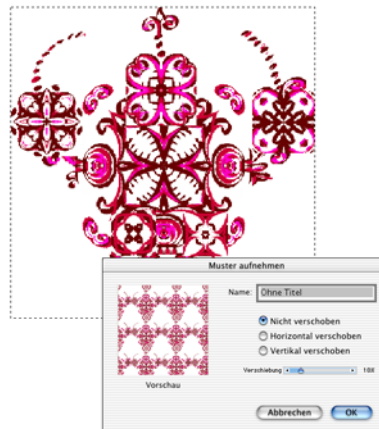
- 1 Wählen Sie mit dem Werkzeug **Auswahlrechteck**  den Bildausschnitt aus, den Sie als Muster verwenden möchten.
Gehen Sie bei der Auswahl sorgfältig vor, da beim Kacheln des Bilds die Kanten der Auswahl aufeinander stoßen.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Muster einblenden**, um die Palette **Muster** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Muster aufnehmen**.
- 4 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Rechteckige Kachel**: Platziert die Musterteile in einem rechteckigen Raster. Der Regler **Verschiebung** hat keinerlei Auswirkungen.

- **Horizontal verschoben:** Verschiebt die Musterteile in den nachfolgenden Zeilen. Der Regler **Verschiebung** bestimmt den zu verwendenden Versatzbetrag.
- **Vertikal verschoben:** Verschiebt die Musterteile in den nachfolgenden Spalten. Der Regler **Verschiebung** bestimmt den zu verwendenden Versatzbetrag.

Beim Experimentieren mit verschiedenen Anordnungen der Musterteile und unterschiedlichen Einstellungen des Reglers **Verschiebung** wird im Vorschaufeld sofort das Ergebnis angezeigt.

- 5 Geben Sie einen aussagekräftigen Namen für das Muster ein.

Corel Painter nimmt das Muster auf und sichert es in der aktuellen Bibliothek.



Im Dialogfenster "Muster aufnehmen" können Sie festlegen, wie stark und in welche Richtung die Musterteile verschoben werden.

So bearbeiten Sie Musterteile

- 1 Wählen Sie in der Palette **Muster** in der Musterauswahl ein Muster.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Muster bearbeiten**.

Corel Painter öffnet das ausgewählte Musterteil in einem separaten Dokumentfenster.

Sie können das Musterteil jetzt wie jedes andere Bild bearbeiten. Wenn Sie das bearbeitete Muster in die Palette zurücklegen möchten, müssen Sie es in der Muster-Bibliothek sichern. Weitere Informationen zum Sichern von Mustern in einer Bibliothek finden Sie unter “Muster in die Muster-Bibliothek aufnehmen” auf Seite 151.

So erstellen und verwenden Sie maskierte Muster

- 1 Erstellen Sie eine Auswahl, um den Bereich zu markieren, den Sie als Muster verwenden möchten.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie dann **Muster-Malmodus aktivieren**.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Muster in Bibliothek aufnehmen**.
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Bild sichern** bzw. **Bild speichern** einen Namen für das Muster ein und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
- 5 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf **Malwerkzeugkategorie** und wählen Sie in der Liste den Eintrag **Musterzeichner**. Klicken Sie dann auf **Malwerkzeugvariante** und wählen Sie den Eintrag **Musterzeichner maskiert**. Wählen Sie danach in der Palette **Muster** das unter Schritt 4 gesicherte maskierte Muster.

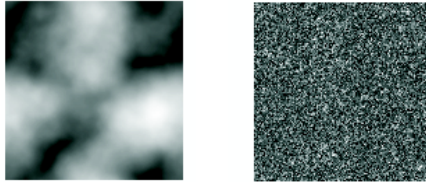
Fraktal-Muster erstellen

Der Befehl **Fraktal-Muster erstellen** ist ein Mustergenerator, mit dem Sie interessante Landschaften erzeugen können. Diese topografischen Muster können mit Farbe gefüllt oder anhand einer Papierstruktur sogar mit einem Relief versehen werden.

Wenn Sie Fraktal-Muster erstellen, können Sie Ihre Kreationen mit folgenden Optionen verfeinern:

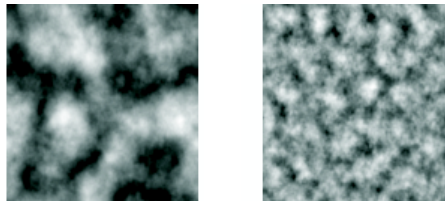
- **Größe:** Mit dieser Option können Sie die Größe des zu erstellenden Musterteils festlegen. Wenn Ihr Computer über viel Arbeitsspeicher verfügt, können Sie eine große Datei mit hoher Auflösung erzeugen. Abhängig davon, wie viel Speicher Ihr Computer für Corel Painter zur Verfügung stellen kann, sind unter Umständen einige der Größenoptionen nicht verfügbar.
- **Skalierung:** Mit diesem Regler bestimmen Sie, wie fein das Muster wird, so als würden Sie eine Oberflächenstruktur unter einem Mikroskop vergrößern und

verkleinern. Wenn Sie den Regler **Skalierung** nach rechts verschieben, wird das einzelne Musterteil verkleinert und es werden viele kleine Musterteile sichtbar. Wenn Sie den Regler nach links verschieben, vergrößern Sie die Ansicht, wodurch weniger Musterteile zu sehen sind, diese aber mit mehr Details.



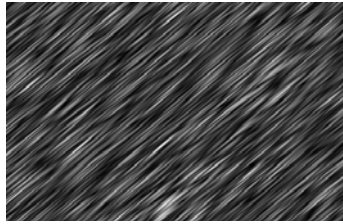
*Mit dem Regler "Skalierung" bestimmen Sie, wie detailliert das Muster ist.
Links = -200 %, rechts = 0 %.*

- **Elementgröße:** Mit diesem Regler wird die Anzahl der aus dem Muster heraustretenden Elemente festgelegt. Wenn Sie den Regler nach links bewegen, wird die Anzahl der Wiederholungen pro Musterteil erhöht.



*Mit dem Regler "Elementgröße" legen Sie die Anzahl der Wiederholungen pro Musterteil fest.
Links = 90 %, rechts = 20 %.*

- **Unschärfe:** Mit diesem Regler wird die Kantenunschärfe (Weichheit) des Musters eingestellt.
- **Winkel:** Mit diesem Regler wird die Richtung geändert, aus der Sie das Fraktal-Muster betrachten.
- **Stärke:** Mit diesem Regler legen Sie fest, wie stark die Richtung betont werden soll, die durch die Linien des Fraktal-Musters vorgegeben wird. Dünnere Linien bewirken ein stark lineares Aussehen.



Bei niedrigen Werten für die Stärke besteht das Fraktal aus Strichen. Verschieben Sie den Regler "Winkel", um die Richtung der Striche zu ändern.

Corel Painter verwendet zum Speichern von Grafikdaten vier Kanäle: Rot, Grün, Blau und Alpha.

In diesen Kanälen können auch andere Informationen als nur Farbwerte gesichert werden. Mit den Kanaloptionen können diese Informationen auf verschiedenartige Weisen anschaulich dargestellt werden.

- **Höhe als Luminanz:** Bei Wahl dieser Option werden die simulierten Höhen hell dargestellt. Damit erscheinen weiße Bildbereiche als Erhöhungen und dunkle Bereiche als Vertiefungen. Bilder, die mit dieser Option erzeugt werden, können mit der Funktion **Oberflächenstruktur anwenden** kombiniert werden.
- **Fraktal-Effekt 1:** Bei dieser Option wird für die Darstellung der Reliefstärke (des Abwärtswinkels von Höhen) der rote Kanal verwendet.
- **Fraktal-Effekt 2:** Bei dieser Option werden der grüne und der blaue Kanal verwendet, um bei Höhen die X- und Y-Komponenten der Oberflächen-Normalen (des Winkels senkrecht zur Oberfläche an einem Punkt) darzustellen (Grün = X, Blau = Y).

Diese beiden Optionen zum Darstellen von Fraktal-Strukturen werden aus rein ästhetischen Gründen angeboten. Sie können sie z. B. mit der Funktion **Farbkorrektur** kombinieren, um Farbvariationen für eine Struktur zu erstellen.

Sie können ein Fraktal-Muster auch in eine Papierstruktur umwandeln und diese in der Papier-Bibliothek speichern.

So erstellen Sie Fraktal-Muster

- 1 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Fraktal-Muster erstellen**.
- 2 Legen Sie im Dialogfenster **Fraktal-Muster erstellen** die Optionen für die Fraktal-Muster fest.

Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden im Vorschaufeld des Dialogfelds angezeigt.

- 3 Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf **OK**.

Es dauert einen Moment, bis Corel Painter die neue Musterdatei erstellt hat. Sobald die Musterdatei fertig ist, wird das Muster in einem eigenen Dokumentfenster angezeigt.



Um ein Fraktal-Muster einzufärben, wählen Sie einen geeigneten Verlauf und verwenden Sie dann die Funktion **Verlauf anwenden**.

Interessante Muster lassen sich auch erstellen, indem Sie einen farbigen Verlauf und dann in der Palette **Verläufe** den Befehl **Verlauf anwenden** wählen.

So wandeln Sie Fraktal-Muster in Strukturen um

- 1 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Muster bearbeiten**.

Das Muster wird in einem neuen Bildfenster angezeigt.

- 2 Wählen Sie **Effekte > Tonwertkontrolle**, um Bildelemente wie Helligkeit, Kontrast und Luminanz anzupassen.
- 3 Wenn Sie mit der Tonwertbalance zufrieden sind, wählen Sie in der Menüleiste **Auswahl > Alles auswählen**.
- 4 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Papier einblenden**, um die Palette **Papier** anzuzeigen.
- 5 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Struktur aufnehmen**.
- 6 Stellen Sie im Dialogfenster **Papierstruktur sichern** bzw. **Papierstruktur speichern** die Dichte auf 0,00 ein.
- 7 Geben Sie einen Namen für die Papierstruktur ein.

Musterteile für nahtloses Kacheln erstellen

Muster entstehen durch das Aneinandersetzen rechteckiger Bildmusterteile in einem Bereich. Um solche Muster zu entwickeln, müssen Sie Bilder erstellen, die dann "gekachelt" werden. Diese Bilder sollten im Idealfall nahtlos ineinander übergehen.

Das heißt, mit bloßem Auge dürfen die einzelnen Kacheln bzw. Musterteile nicht erkennbar sein. Corel Painter verfügt über Funktionen, die Ihnen dabei helfen, Musterteile zu erstellen, die nahtlos aneinandergesetzt werden können.




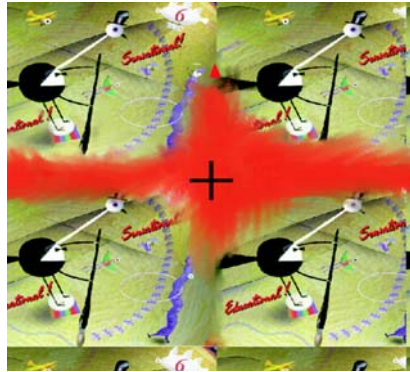
Mit der Funktion "Übertragbare Farben" wird der Malstrich, den Sie über den Rand des Bilds hinaus malen, auf der anderen Seite des Bilds fortgesetzt.

Zur Vereinfachung der Erzeugung von nahtlosen Übergängen stehen für Dokumente, die als Musterteile definiert sind, in Corel Painter zwei Funktionen zur Verfügung: "Übertragbare Farben" und "Übertragbare Nahtstellen".

- Bei Verwendung von "Farben übertragen" wird ein Malstrich, der über den Rand (die Kante) eines Bilds hinaus geht, auf der gegenüberliegenden Seite fortgesetzt. Damit können problemlos Muster mit nahtloser Kachelung gemalt werden.
- Mit der Funktion "Übertragbare Nahtstellen" können Sie die Kanten von Musterteilen in die Bildmitte verschieben, wo Sie eventuelle Tonwertunterschiede deutlicher erkennen und entsprechende Änderungen vornehmen können.

So reduzieren Sie die Sichtbarkeit von Nahtstellen

- 1 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie dann **Muster-Malmodus aktivieren**.
- 2 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Hand** .
- 3 Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste im Bild.
An der Stelle, an der die Bildkanten aufeinanderstoßen, sehen Sie eine horizontale und eine vertikale Linie.
- 4 Ziehen Sie, bis sich der Schnittpunkt der beiden Linien in der Mitte befindet und lassen Sie dann die Maustaste los.



Mit der Funktion "Übertragbare Nahtstellen" können Sie die Kanten des Musterteils in die Bildmitte schieben und bearbeiten.

So entfernen Sie Kantenlinien

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Bilder mit vielen Details erhalten bleiben sollen, stellen Sie das Malwerkzeug **Direkter Kloner** so ein, dass von einer Stelle innerhalb des Bilds geklont wird. Weitere Informationen zum Klonen finden Sie unter "Im Klondokument malen" auf Seite 323.
 - Übermalen Sie Kantenlinien mit einem beliebigen Malwerkzeug.
 - Verschmieren Sie die Kantenlinien mit einem Aquarell- oder Verzerrungs-Malwerkzeug.
 - Kopieren Sie eine Auswahl in eine Ebene und verschieben Sie sie auf die Linie. Versehen Sie die Ebene mit weichen Kanten und reduzieren Sie die Deckkraft, damit saubere Übergänge erzeugt werden. Legen Sie die Ebene ab, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Ebenen finden Sie unter "Ebenen" auf Seite 51.

Muster in die Muster-Bibliothek aufnehmen

Sie können jedes Bild als Musterteil in die aktuelle Bibliothek aufnehmen.

So nehmen Sie Muster in Bibliotheken auf

- 1 Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Muster in Bibliothek aufnehmen**.

- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Bild sichern** bzw. **Bild speichern** einen aussagekräftigen Namen ein.

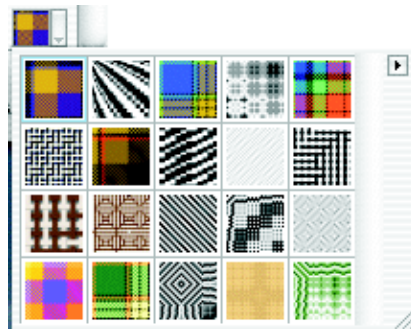
Wenn in der Bibliothek bereits ein Muster mit diesem Namen enthalten ist, werden Sie gefragt, ob das vorhandene Muster ersetzt werden soll. Soll das vorhandene Muster nicht ersetzt werden, klicken Sie auf **Nein** und geben Sie dem Muster einen anderen Namen.

Stoffe verwenden

Die Palette **Stoffe** ist im Prinzip ein virtueller Webstuhl, mit dem Sie eigene Stoffe erstellen können, um sie als Füllmuster zu verwenden. Corel Painter enthält mehrere Stoffe-Bibliotheken. Sie können einen Stoff verändern, indem Sie die Stoffdarstellung, die Skalierung und Stärke der Fäden oder seine Farbe ändern. Sie können auch Ihre eigenen Stoffe erstellen und sichern sowie Ihre Änderungen in einer Vorschau anzeigen lassen, bevor Sie sie anwenden.

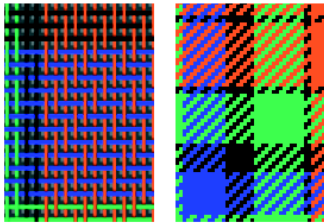
Stoffe auswählen

Sie können Stoffe über die Stoffauswahl in der Palette **Stoffe** auswählen. Außerdem können Sie jederzeit festlegen, wie ein Stoff angezeigt wird. Mit den vier Reglern im unteren Teil der Palette **Stoffe** werden die Fadenstärke und der Abstand zwischen den Fäden festgelegt. Mit den beiden oberen Reglern können die horizontalen und mit den beiden unteren die vertikalen Werte festgelegt werden. Durch Verschieben dieser Regler können Sie aus jedem der mitgelieferten Muster eine Vielzahl von Stoffen erstellen.



Stoffauswahl in der Palette "Stoffe"

In Corel Painter können Sie die Stoffe entweder zweidimensional oder dreidimensional, d. h. mit ineinander verwobenen Fäden und Schatten, anzeigen lassen.



Das Aussehen eines Stoffes ändert sich, je nachdem ob Sie es zweidimensional oder dreidimensional anzeigen.


So wählen Sie Stoffe aus

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Stoffe einblenden**. Falls die Palette **Stoffe** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil. Die Palette wird daraufhin ausgeklappt.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Stoffe** auf die Schaltfläche **Stoffauswahl**.
- 3 Wählen Sie einen Stoff aus der Liste aus.



Sie können Stoffe auch über die Stoffauswahl der Werkzeugpalette auswählen.



So stellen Sie Skalierung und Stärke ein

- 1 Wählen Sie in der Stoffauswahl in der Palette **Stoffe** einen Stoff aus. Der Stoff wird in der Stoffvorschau angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Dreidimensionaler Stoff** , um einen dreidimensionalen Stoff anzuzeigen. Bei den meisten Stoffen wird im Vorschaufeld erst dann eine Änderung erkennbar, wenn Sie die Skalierungs- und Stärkewerte ändern.
- 3 Um den Stoff zu vergrößern, erhöhen Sie mit den Reglern für die horizontale und vertikale Skalierung den Skalierungsfaktor.
- 4 Verringern Sie die Stärke mit den Reglern für horizontale und vertikale Stärke. Jetzt wird im Vorschaufeld eine Änderung des Stoffes sichtbar.



Die Einstellungen der Regler für die Stärke wirken sich auf nur die dreidimensionale Darstellung aus. Wenn Sie eine zweidimensionale Stoffdarstellung wählen, bleiben die Regler für die Stärke ohne Wirkung.

So ändern Sie die Stoffdarstellung

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Stoffe einblenden**, um die Palette **Stoffe** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Zweidimensionaler Stoff**  oder **Dreidimensionaler Stoff** .

Die Stoffvorschau wechselt und zeigt entweder den zweidimensionalen (Blöcke) oder den dreidimensionalen (Gewebe) Stoff.



Ob im Vorschaufeld eine Änderung zu erkennen ist, hängt vom ausgewählten Stoff ab. Damit eine unterschiedliche Wirkung bei der zwei- und der dreidimensionalen Darstellung erzielt wird, stellen Sie die Regler **Skalierung** und **Stärke** im unteren Teil der Palette **Stoffe** ein.

Stofffarben bearbeiten


Jeder Stoff verfügt über eine eigene Farbtabelle. Sie können die Farbtabelle eines Stoffs einblenden, die Farben in der Tabelle ändern und die geänderten Farben auf den Stoff anwenden. Sie können mehrere Paletten öffnen und die Anordnung der Paletten so ändern, dass Sie alle benötigten Optionen auf einen Blick sehen können. Weitere Informationen zu Farbtabelle finden Sie unter “Farbtabelle verwenden” auf Seite 108.

So zeigen Sie die Farbtabelle für einen Stoff an

- 1 Wählen Sie in der Stoffauswahl der Palette **Stoffe** einen Stoff aus.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbtabelle erstellen**.

Die Farbtabelle für den ausgewählten Stoff wird in der Palette **Farbtabelle** angezeigt.

So ändern Sie die Farben eines Stoffs

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farbe** oder der Palette **Farbtabelle** eine neue Farbe aus oder nehmen Sie eine Farbe mit der Pipette  auf.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Stoffe einblenden**, um die Palette **Stoffe** anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Stoffauswahl der Palette **Stoffe** einen Stoff aus.
- 4 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Farbtabelle erstellen**.
- 5 Drücken Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows), halten Sie sie gedrückt und klicken Sie in der Palette **Farbtabelle** auf das Farbfeld, das Sie ersetzen möchten.

Die bisherige Farbe wird durch die neue ersetzt.

- 6 Klicken Sie in der Palette **Stoffe** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs, und wählen Sie **Stoff sichern** bzw. **Stoff speichern**.

Im Vorschaufeld wird der Stoff mit den neuen Farben angezeigt. Wenn Sie ein Bild mit dem Stoffmuster füllen, verwendet Corel Painter nun die neue Farbtabelle.

Stoffe sichern

Nachdem Sie die Skalierung, die Stärke oder die Farbgebung eines Stoffs verändert haben, können Sie die Änderungen als neuen Stoff sichern.

So sichern Sie Stoffe

- 1 Klicken Sie in der Palette **Stoffe** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Stoff sichern** bzw. **Stoff speichern**.

- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Stoff sichern/Stoff speichern** einen Namen für den Stoff ein.

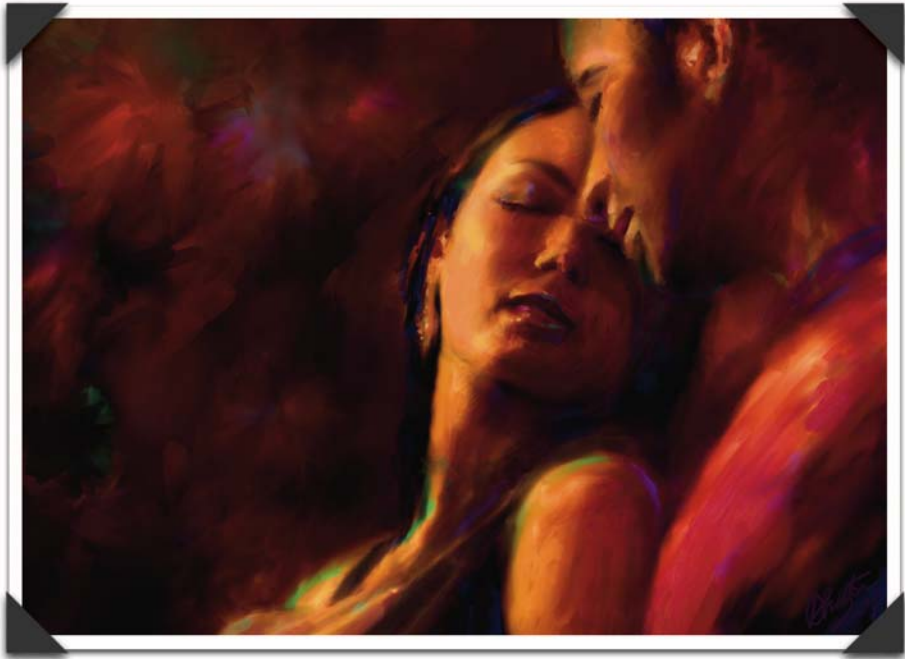
Wenn Sie keinen neuen Namen eingeben, ersetzt Corel Painter den vorhandenen Stoff durch den geänderten Stoff. Danach wird das neue Stoffmuster in der aktuellen Stoffe-Bibliothek angezeigt.

Eigene Stoffe erstellen

In Corel Painter lassen sich Stoffe für praktisch jede Anwendung erstellen. Sie können Stoffe für Tapeten, Teppiche, Kleidung und Möbel entwickeln.

So erstellen Sie eigene Stoffe

- 1 Klicken Sie in der Palette **Stoffe** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Stoff bearbeiten**.
- 2 Über die Regler im Dialogfenster **Stoff bearbeiten** können Sie auf einem Webstuhl mit 8-Webgeschirren und 8-Schiffchen Webmuster erstellen.



Gestaltet von Jeremy Sutton: digitales Porträt

Der in San Francisco ansässige Autor und Ausbilder Jeremy Sutton hat einen Hochschulabschluss in Physik von der Oxford University und zeichnet seit über 40 Jahren im traditionellen Medienbereich. Seit 1991 setzt er bei seiner Arbeit Painter ein. Jeremy Sutton hat eine Reihe von Büchern geschrieben, darunter Painter IX Creativity: Digital Artist's Handbook und Fractal Design Painter Creative Techniques. Darüber hinaus hat er weitere Schulungsunterlagen zu Painter entworfen, beispielsweise Lehrgänge auf Video und DVD.

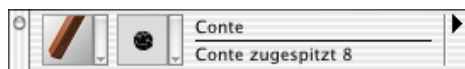
Malen



In Corel Painter können Sie genau so zeichnen und malen, wie Sie das auch mit realen Malutensilien tun würden. Gewöhnlich verwenden Sie Pinsel, Stifte, Kugelschreiber, Bleistifte, Kreide, Sprays und Spachtel, um Ihre Leinwand oder ein Blatt Papier zu bemalen. In Corel Painter haben Sie unzählige Möglichkeiten, wie Sie mit den verschiedensten Werkzeugen Malstriche aufbringen können. Wie ein Fachgeschäft bietet Corel Painter Ihnen ein breites Sortiment an Pinseln und Mal- und Zeichenwerkzeugen, wobei jedes einzelne individuell angepasst werden kann.

Einführung in die Malwerkzeuge

Das Malwerkzeug von Corel Painter bietet Ihnen eine breite Palette an voreingestellten Mal- und Zeichenwerkzeugen, den so genannten Malwerkzeugvarianten. Die Malwerkzeugvarianten sind in verschiedene Kategorien eingeteilt, z. B. **Airbrush**, **Künstlerölfarben**, **Kalligrafiefedern**, **Farbstift** oder **Aquarell**. Die Kategorien imitieren herkömmliche Malwerkzeuge. Daher können Sie von vornherein relativ gut einschätzen, wie sich das ausgewählte Malwerkzeug verhalten wird. So finden Sie in der Kategorie **Farbstift** beispielsweise die Variante **2B-Stift** und in der Kategorie **Aquarell** die Variante **Feines Kamelhaar**. In der Malwerkzeugauswahlleiste können Sie die gewünschte Kategorie und die jeweilige Malwerkzeugvariante schnell und problemlos auswählen.



In der Malwerkzeugauswahlleiste können Sie die gewünschte Malwerkzeugkategorie (links) und -variante (rechts) schnell und problemlos auswählen.

Sie können ein Corel Painter-Malwerkzeug unverändert übernehmen oder es an Ihre speziellen Bedürfnisse anpassen. Viele Künstler verwenden die Corel Painter-Werkzeugvarianten ohne große Änderungen an Größe, Deckkraft oder Struktur (Eindringtiefe der Farbe in die Papierstruktur) vorzunehmen.

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

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


Corel Painter enthält eine Reihe von Natural-Media-Malwerkzeugen, die gerenderte Werkzeugspitzen besitzen, mit denen sich computergenerierte Malstriche aufbringen lassen. Diese Malwerkzeuge erzeugen äußerst realistische, ununterbrochene Malstriche mit glatten Rändern. Sie arbeiten schnell und gleichmäßiger, da die mit ihnen erstellten Malstriche vom Computer generiert und nicht durch Auftragen von einzelnen Farbklecksen erstellt werden. Diese Malwerkzeuge arbeiten so schnell, dass es gar nicht möglich ist, einzelne Farbkleckse oder Farbpunkte in einem Malstrich zu hinterlassen. Diese Malwerkzeuge ermöglichen eine Reihe stilistischer Feinessen, die beim bisherigen Farbauftrag nicht möglich waren. Sie können nun Neigung und Winkel besser nutzen und auch mit Mustern oder Verläufen malen. Informationen zur Verwendung von gerenderten Spitzentypen beim Anpassen von Malwerkzeugen finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.

Wenn Sie ein Malwerkzeug aus einer früheren Version von Corel Painter benötigen, laden Sie einfach die Malwerkzeugbibliothek dieser früheren Version.

Malwerkzeuge auswählen

Über die Malwerkzeug-Auswahlleiste können Sie die in übersichtlichen Kategorien angeordneten Malwerkzeugvarianten auswählen. Corel Painter-Werkzeuge imitieren traditionelle Malutensilien. Sie können daher von vornherein relativ gut einschätzen, wie sich das Malwerkzeug verhalten wird. In einem Fachgeschäft können Sie zur nächsten Abteilung wechseln, wenn die Werkzeuge in einer Abteilung nicht das gewünschte Ergebnis liefern. In ähnlicher Weise können Sie mit Corel Painter verschiedene Malwerkzeugkategorien ausprobieren, bis Sie das gewünschte Malwerkzeug gefunden haben.

So blenden Sie die Malwerkzeug-Auswahlleiste ein

- Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug .



Sie können die Malwerkzeug-Auswahlleiste auch einblenden, indem Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeug-Auswahlleiste einblenden** wählen.

So wählen Sie ein Malwerkzeug aus

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeugkategorie-Auswahl der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Kategorie aus.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeugvarianten-Auswahl eine Variante aus.

Malwerkzeugeinstellungen auswählen

Die wichtigsten Einstellungen für Größe, Deckkraft und Struktur sind in der Eigenschaftsleiste zu finden. Die Eigenschaftsleiste enthält darüber hinaus weitere Einstellungen (wie **Resaturierung**, **Anlösung** und **Verwackeln**) für die ausgewählte Malwerkzeugkategorie.

Wenn ein Malwerkzeug ausgewählt und auf der Arbeitsfläche positioniert ist, nimmt der Cursor standardmäßig die Kontur des Malwerkzeugs mit gleicher Größe und Form an, damit der Bereich, auf dem Sie malen möchten, sichtbar bleibt. Auf diese Weise können Sie problemlos erkennen, wann eine Änderung der Größe erforderlich ist.

Je nach gewählter Variante können Sie im Malwerkzeug-Designer weitere Einstellungen vornehmen. Es ist durchaus zu empfehlen, sich langfristig mit diesen sowie anderen erweiterten Einstellungen vertraut zu machen. Beispielsweise bietet der Malwerkzeug-Designer detaillierte Einstellungen zum Ändern von Größe und Form der Malwerkzeuge einschließlich einer Einstellung für die Mindestgröße. Wenn ein Malwerkzeug die Einstellung **Minimale Größe** verwendet, werden die Malstriche schmaler bzw. breiter, wenn Sie den Druck auf den Stift oder die Richtung ändern. Ausführliche Informationen zum Malwerkzeug-Designer finden Sie unter **“Malwerkzeuge anpassen”** auf Seite 229. Weitere Informationen zum Sichern spezieller Malwerkzeuge als eigene Varianten finden Sie unter **“Malwerkzeugvarianten sichern”** auf Seite 307.

Malwerkzeuggröße festlegen

Mit dem Regler **Größe** in der Eigenschaftsleiste können Sie die Größe eines einzelnen Farbtupfers festlegen. Statt die Größe mit dem Regler einzustellen, können Sie im Feld neben dem Regler auch einen genauen Wert (in Pixeln) eingeben.

So legen Sie die Größe der Werkzeugspitze fest

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Malwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 3 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Größe** einen Wert ein oder stellen Sie den Popup-Regler entsprechend ein.

Corel Painter muss das Malwerkzeug nach dem Anpassen der Größe gegebenenfalls neu erstellen. Wenn Sie diese Vorgabe nicht ändern, werden die Malwerkzeuge automatisch neu erstellt. Das Neuerstellen kann einen Moment dauern.

So ändern Sie die Größe des Werkzeugs mithilfe einer Tastenkombination

- 1 Halten Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Optionstaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Strg-Taste + Umschalttaste (Windows) gedrückt.
- 2 Ziehen Sie mit dem Malwerkzeug im Bildfenster.
Neben dem Zeiger wird ein Kreis angezeigt, der die Größe des Malwerkzeugs angibt. Sobald der Kreis die gewünschte Größe hat, können Sie die Maustaste wieder loslassen.
- 3 Klicken Sie auf das Bild, um das Malwerkzeug erneut zu aktivieren.



*Die Größe des Malwerkzeugs lässt sich auch leicht mit dem entsprechenden Tastaturbefehl einstellen:
Befehlstaste + Optionstaste + Umschalttaste (Macintosh) oder Alt-Taste + Strg-Taste + Umschalttaste (Windows).*



Sie können die Größe des Malwerkzeugs auch mit den Tasten für die eckigen Klammern festlegen: Wenn Sie das Malwerkzeug stufenweise vergrößern möchten, klicken Sie auf rechte Klammer (]), Alt Gr + 9). Soll das Malwerkzeug stufenweise verkleinert werden, klicken Sie auf linke Klammer ([, Alt Gr + 8).

Deckkraft und Struktur anpassen

Mit dem Schieberegler **Deckkraft** bestimmen Sie, wie stark ein Strich die darunter liegenden Farben "überdeckt" bzw. "lasiert".



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

Mit dem Regler **Struktur** legen Sie fest, wie viel Farbe in die Papierstruktur eindringt. Bei einem niedrigen Wert ist mehr von der Struktur zu sehen.



89 % Struktur (oben) und 12 % Struktur (unten)

So stellen Sie die Deckkraft ein

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Malwerkzeug.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 3 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Deckkraft** einen Prozentsatz ein oder stellen Sie den Popup-Regler entsprechend ein.

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



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

So legen Sie die Struktur fest

- Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Struktur** einen Prozentsatz ein oder stellen Sie den Popup-Regler entsprechend ein.

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



Bei Malwerkzeugen mit flüssigen Medien bestimmt die Struktur die so genannte "Mitführweite". Bei Schlauch-Werkzeugen bestimmt die Struktur die Vermischung mit der Nebenfarbe. Bei einigen Malwerkzeugen, wie z. B. Airbrushes, ist der Regler **Struktur** deaktiviert.

Stift oder Maus verwenden

Wenn Sie sich einen breiten Flachpinsel greifen, wissen Sie, dass der Malstrich, den Sie mit diesem Pinsel erzeugen, davon abhängt, wie Sie den Pinsel halten. Wenn Sie die ganze Fläche des Malwerkzeugs aufsetzen, wird der Malstrich breit. Wird nur der Rand verwendet, wird er schmal.



Bei einem Flachpinsel erhalten Sie einen breiten Strich, wenn Sie mit der Fläche malen, und einen schmalen, wenn Sie mit der Kante malen.

Corel Painter erzeugt realistische Malstriche, die verblassen und kräftiger werden können, in der Breite variieren oder je nach Druck unterschiedlich stark in die Unterlage eindringen. Werkzeugvarianten mit computergenerierten Werkzeugspitzen, wie beispielsweise die Variante **Verwischend, flächig** in der Kategorie **Ölpinsel**, reagieren auch auf die Stiftneigung (wie vertikal Sie den Stift halten) und den Stiftwinkel (Richtung, in die der Stift zeigt).

Die Neigung kann die Malstriche wesentlich beeinflussen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, insbesondere bei Borsten und Airbrushes, versuchen Sie einfach, den Neigungswinkel des Stifts zu verringern. Extreme Neigungen sind in der Regel ungeeignet.

Zahlreiche Corel Painter-Malwerkzeuge reagieren auch auf den Stiftandruck (wie stark Sie mit dem Stift aufdrücken). Je nach Variante können Sie durch stärkeres Aufdrücken die Strichbreite, die Eindringtiefe der Farbe oder die Stärke eines anderen Effekts erhöhen. Die Airbrush-Werkzeuge von Corel Painter reagieren außerdem auf das Fingerrad des Wacom Intuos-Airbrush-Stifts, mit dem die Airbrush-Nadel zur Steuerung der abgegebenen Farbmenge simuliert wird.

Malwerkzeugeinstellungen (wie Größe, Deckkraft und Winkel) können mit Stifteigenschaften (wie Geschwindigkeit, Richtung, Druck, Airbrush-Fingerrad, Neigung und Winkel) verknüpft werden. Weitere Informationen zum Verknüpfen von Malwerkzeug- und Stifteinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Mit der Maus lässt sich der Andruck theoretisch nicht steuern. Eine Maustaste ist entweder aktiv (gedrückt) oder inaktiv (nicht gedrückt). Corel Painter enthält Maussteuerungen, mit denen Sie die Einstellungen für Stiftandruck, Neigung, Winkel und Fingerrad simulieren können.

Wenn Sie in Corel Painter mit der Maus arbeiten, können Sie die fehlenden Andruckinformationen durch Anpassen von Größe, Deckkraft und Struktur in der Eigenschaftsleiste ausgleichen. Wenn Sie beispielsweise die Deckkraft oder die Struktur verringern, können Sie das gleiche Ergebnis wie bei einem leichteren Stiftandruck erzielen.

Die Inhalte-CD enthält Malwerkzeuge, die speziell für den Einsatz mit der Maus entworfen wurden. Informationen zum Laden von weiteren Malwerkzeugbibliotheken finden Sie in der Hilfe unter *Weitere Bibliotheken laden*.

Mit Corel Painter können Sie Malstriche aufnehmen und sichern und die gespeicherten Strichdaten später wiederverwenden. So ist es möglich, einen mit dem Stift erstellten Malstrich aufzunehmen, zu sichern und dann eine Maus zu verwenden, um den

ursprünglich mit dem Stift erstellten Malstrich wiederzugeben. Weitere Informationen zum Aufnehmen von Malstrichen zur Erweiterung der Mausfunktionen finden Sie unter “Malstriche aufnehmen und wiedergeben” auf Seite 186.

So stellen Sie Druck, Neigung und Winkel beim Arbeiten mit der Maus ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Maus**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Druck**.
Die Einstellung 100 % entspricht dem maximalen Druck, den Sie mit einem Stift ausüben könnten.
- 3 Verschieben Sie den Regler **Neigung**.
Ein Wert von 90° simuliert einen Stift, der beim Malen senkrecht zum Grafiktablett gehalten wird.
- 4 Verschieben Sie den Regler **Winkel**.
Mit einer Einstellung von 0 simulieren Sie eine Stifthaltung, bei der der Stift nach links zeigt.



Um den Effekt der Neigungseinstellung anzuzeigen, verwenden Sie in der Kategorie **Airbrush** die Variante **Feinkörniger Spray**.

So stellen Sie beim Arbeiten mit der Maus das Fingerrad ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Umsetzung** die Option **Rad**.
- 3 Wählen Sie die Einstellungskategorie **Maus**.
- 4 Verschieben Sie den Regler **Rad**.
Mit einer Einstellung von 90 % simulieren Sie die senkrechte Haltung eines Grafiktablettstifts.

Malstriche auf der Arbeitsfläche auftragen

Sie können auf der Arbeitsfläche oder auf einer Ebene über der Arbeitsfläche malen. Beim Malen auf einer Malstrich wird der Malstrich auf die Ebene aufgetragen, die Sie in der Ebenenpalette ausgewählt haben.

Wenn Sie mit einem Malwerkzeug der Kategorie **Aquarell** arbeiten, können Sie lediglich auf einer Aquarellebene malen. Wenn Sie mit einem Malwerkzeug der Kategorie **Flüssige Tinte** arbeiten, können Sie lediglich auf einer Tintenebene malen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Mit der Aquarellebene arbeiten” auf Seite 196 und “Mit Tintenebenen arbeiten” auf Seite 203.

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

Sie können als Ziel Ihrer Malstriche auch einen Kanal oder eine Ebenenmaske auswählen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Kanäle verwalten und bearbeiten* sowie *Ebenenmasken erstellen*.

Wenn Sie einen Auswahlbereich ausgewählt haben, werden Malstriche standardmäßig nur in diesem Bereich aufgetragen. Weitere Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

Da Ihre Malstriche immer auf dem ausgewählten Objekt aufgetragen werden, sollten Sie vor dem Malen sicherstellen, dass das richtige Objekt ausgewählt ist.

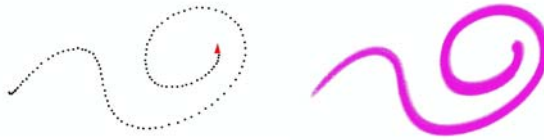
Sie tragen Malstriche auf, indem Sie zuerst das Malwerkzeug auswählen und dann mit einer Malwerkzeugvariante, mit der Medien (Farbe, Verläufe, Muster oder Bilder) aufgetragen werden, im Dokument ziehen. Jedes Ziehen trägt einen Malstrich auf.

Bei komplexen Malwerkzeugvarianten sehen Sie eine gepunktete Linie, bevor der endgültige Strich sichtbar wird. So müssen z. B. bei der Variante **Verschimmen** der Malwerkzeugkategorie **Impasto** die Malstriche erst berechnet werden, wodurch der Strich erscheint. Bis zur Anzeige des Strichs kann es zu einer kleinen Verzögerung kommen. Auch wenn ein Malstrich noch nicht angezeigt wird, können Sie schon den nächsten Malstrich auftragen – die Malstrichinformationen gehen nicht verloren.

Freihandmalstriche und gerade Malstriche im Vergleich

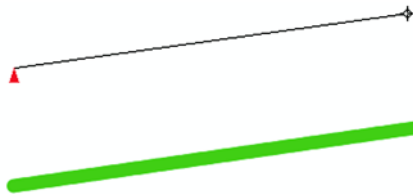
Zum Malen von Linien stehen Ihnen zwei Zeichenstile zur Verfügung: Mit dem Malstil **Freihandmalstrich** können Sie freihändig Linien ohne jede Beschränkung zeichnen, während der Malstil **Gerade Malstriche** das Zeichnen von Geraden ermöglicht. Den jeweiligen Malstil können Sie über die Optionen in der Eigenschaftsleiste wählen.

Die Option **Freihandmalstriche** ermöglicht die freie Führung des Malstrichs in jede Richtung und in jeder beliebigen Form. Der Strich folgt der Richtung, in die Sie ziehen.




Bei der Option **Freihandmalstriche** ziehen Sie den Cursor, um Malstriche aufzutragen.

Bei der Option **Freihandmalstriche** verbindet Corel Painter Punkte mit einer geraden Linie.



Beim ersten Klick mit der Maus wird der erste Punkt gesetzt. Um den Malstrich aufzutragen, müssen Sie den Cursor ziehen oder ein zweites Mal klicken.


So malen Sie Linien im Freihandmodus

- 1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste für die Malwerkzeuge auf die Symbolschaltfläche **Freihandmalstriche** .
- 2 Ziehen Sie auf der Arbeitsfläche.



Zum Umschalten zwischen den Zeichenstilen können Sie auch einfach die Taste B zum Wählen des Zeichenstils **Freihandmalstriche** bzw. die Taste V zum Wählen des Zeichenstils **Gerade Malstriche** drücken.

So malen Sie gerade Linien

- 1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste für die Malwerkzeuge auf die Symbolschaltfläche **Gerade Malstriche** .
- 2 Klicken Sie auf der Arbeitsfläche auf den Punkt, an dem die Linie beginnen soll.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Punkt, an dem die Linie enden soll.

- Ziehen Sie die Maus, um den Endpunkt exakt an der gewünschten Stelle zu platzieren.

Corel Painter verbindet den ersten und zweiten Punkt durch eine gerade Linie.

- 4 Um mit dem Malen vom zweiten Punkt aus fortzufahren, erstellen Sie durch Klicken oder Ziehen weitere Punkte auf der Arbeitsfläche.

Corel Painter verbindet jeden Punkt mit einer geraden Linie.

- 5 Um eine Linie zu beenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows), um das Polygon zu schließen. Der Endpunkt ist durch eine gerade Linie mit dem Anfangspunkt verbunden.
 - Klicken Sie auf die Option **Freihandmalstriche**, um in den Freihand-Modus zu wechseln, ohne das Polygon zu schließen.
 - Drücken Sie die Taste **V**, um das aktuelle Polygon zu beenden, ohne es zu schließen. Nun können Sie ein neues Polygon beginnen.

Malstriche beschränken, verblassen und widerrufen

In beiden Zeichenstilen können Sie die Malstriche auf Winkelschritte von 45° beschränken. Mit der Option **Freihandmalstriche** wird beim Beschränken jeder Strich zu einer geraden Linie, wobei der Winkel von der Strichrichtung abhängt. Mit der Option **Gerade Malstriche** werden Punkte mit Linien in Schrittweiten von jeweils 45° verbunden.

Wenn der aufgetragene Malstrich zu deckend ist und Sie ihn verblassen lassen möchten, können Sie ihn mit dem Befehl **Widerrufen** (Macintosh) **Rückgängig** (Windows) entfernen. Sie können den Befehl mehrmals ausführen, um weitere Malstriche zu entfernen. Es ist zudem möglich festzulegen, wie viele Malstriche widerrufen werden können. Weitere Informationen finden Sie unter "Seite "Widerrufen" bzw. "Rückgängig"" auf Seite 44.

So beschränken Sie Malstriche auf Winkelschritte von 45°

- Halten Sie beim Ziehen oder Klicken die Umschalttaste gedrückt.



Im Modus **Gerade Malstriche** können Sie die Linien auch auf das Raster beschränken, indem Sie die Option **An Zeichenraster ausrichten** aktivieren. Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Raster > An Zeichenraster ausrichten**.

So lassen Sie einen Malstrich verblassen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Bearbeiten > Letzten Vorgang verblassen**.
- 2 Legen Sie mit dem Regler **Verblassung** fest, wie stark der Malstrich verblassen soll, und klicken Sie dann auf **OK**.

Das Vorschaufenster zeigt das Ergebnis Ihrer Auswahl.

So widerrufen Sie einen Malstrich

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Bearbeiten > Widerrufen > Malstrich** (Macintosh) bzw. **Bearbeiten > Rückgängig > Malstrich** (Windows).



Sie können einen Malstrich auch widerrufen, indem Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Z (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Z (Windows) drücken.

Malstriche an Pfaden und Formen ausrichten

Ein Malstrich kann automatisch an einem Pfad oder an den Kanten einer Form ausgerichtet werden. Über einen Toleranzbereich legen Sie fest, wie eng der Malstrich an den Pfad oder die Form herangeführt werden muss, um von dieser automatisch "angezogen" zu werden. Sobald sich der Malstrich innerhalb des Toleranzbereichs befindet, wird er von dem Pfad oder der Form "angezogen". Liegt der Malstrich außerhalb des Toleranzbereichs, wird kein Malstrich aufgetragen.

So richten Sie einen Malstrich an einem Pfad oder einer Form aus

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 2 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.



Befinden sich mehrere Objekte innerhalb des Toleranzbereichs, wird der Malstrich an dem Objekt ausgerichtet, das sich auf der ausgewählten Ebene befindet.

So legen Sie den Toleranzbereich für das automatische Ausrichten des Malstrichs fest

- 1 Wählen Sie einen der folgenden Befehle:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Formen**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Formen**.
- 2 Geben Sie im Bereich **Malwerkzeug an Pfad ausrichten** im Feld **Toleranz** einen Wert ein.

Der Toleranzbereich wird in Pixeln angegeben und muss zwischen 1 und 999 liegen.



Wenn der Malstrich auch an ausgeblendeten Pfaden oder Formen ausgerichtet werden soll, aktivieren Sie das **Kontrollkästchen In ausgeblendeten Formen malen**.

Medien ansammeln lassen

Mit den computergenerierten Malwerkzeugen von Corel Painter können aufgetragene Medien "angesammelt" werden, wenn Sie das Malwerkzeug langsam bewegen. Das Ansammeln von Medien führt zu sehr realistischen Strichen, insbesondere bei den Airbrush-Varianten. Das Ansammeln von Medien können Sie auch erreichen, indem Sie einfach das ausgewählte Malwerkzeug andrücken und kurz anhalten. Diese Funktion wird im Malwerkzeug-Designer aktiviert.

So aktivieren Sie das Ansammeln von Medien

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Kontinuierlich auftragen**.



Wenn die Option **Kontinuierlich auftragen** deaktiviert ist, müssen Sie das Malwerkzeug (wenn auch nur leicht) bewegen, damit Medien angesammelt werden.



Mit einem Airbrush wird Farbe angesammelt, wenn Sie das Malwerkzeug für 1 Sekunde (links), 4 Sekunden (Mitte) und 7 Sekunden (rechts) anhalten.

360°-Malstriche erstellen

Da es in Corel Painter keine Beschränkungen für die Winkeleinstellung (Stiftrichtung) gibt, können Sie mit nicht computergenerierten Malstrichen volle 360°-Malstriche erstellen, indem Sie, ohne abzusetzen, einen Bogen ziehen. Computergenerierte Malstriche verwenden die Winkeleinstellung, sofern sie nicht den Spitzentyp **Gerendert** verwenden. Deswegen können Sie mit computergenerierten Malstrichen keine 360°-Malstriche erstellen.

Einführung in die Malwerkzeuge

Viele der in Corel Painter angebotenen Werkzeugvarianten sind digitale Äquivalente zu den vertrauten traditionellen Malwerkzeugen. Aber es stehen Ihnen auch Malwerkzeuge zur Verfügung, deren Funktionalität die herkömmlicher Malwerkzeuge weit übertrifft.

Corel Painter bietet die Möglichkeit, mit "computergenerierten" Malwerkzeugen zu arbeiten, die glatte und ununterbrochene Malstriche erzeugen. Mit diesen Werkzeugen können Sie Farbe auftragen, den Farbfluss eines Verlaufs verändern oder mit Mustern malen. Weitere Informationen zu computergenerierten Malwerkzeugen finden Sie unter "Stift oder Maus verwenden" auf Seite 164.

Durch Ändern der Corel Painter-Werkzeuge können Sie die Werkzeuge genau Ihren individuellen Wünschen entsprechend anpassen. Sie können beispielsweise einen Bleistift wählen und die Einstellungen dann so ändern, dass das Werkzeug wie ein

Airbrush angewendet werden kann. Oder machen Sie aus einer Ölpastellkreide ein Pastellmalwerkzeug und aus einem klecksenden Füller einen Kamelhaarpinsel. Ihr kleines "Fachgeschäft" wird damit zu einem ganzen "Warenhaus" mit unzähligen Abteilungen und Etagen, die Ihnen alles Erdenkliche bieten, damit Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen können. Weitere Informationen zu den individuellen Einstellungen für die Malwerkzeuge finden Sie unter "Malwerkzeuge anpassen" auf Seite 229.

Das Aussehen des einzelnen Malstrichs, den Sie mit einem der Corel Painter-Malwerkzeuge auf die Arbeitsfläche auftragen, hängt von folgenden Faktoren ab:

- von der gewählten Malwerkzeugkategorie (also dem verwendeten Zeichenwerkzeug). Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Einführung in die Malwerkzeugkategorien*.
- von der gewählten Werkzeugvariante innerhalb der Malwerkzeugkategorie. Weitere Informationen zur Auswahl einer bestimmten Werkzeugvariante finden Sie unter "Malwerkzeuge auswählen" auf Seite 160.
- von Einstellungen wie der Malwerkzeuggröße, der Deckkraft oder der Eindringtiefe der Farbe in die Papierstruktur. Weitere Informationen finden Sie unter "Malwerkzeugeinstellungen auswählen" auf Seite 161.
- von der aktuellen Papierstruktur. Weitere Informationen zur Papiaerauswahl finden Sie unter "Papierstrukturen wählen" auf Seite 133.
- vom Medium (Farbe, Verlauf oder Muster). Weitere Informationen zur Auswahl von Medien finden Sie unter "Mit Farbe malen" auf Seite 173 und "Mit Verläufen und Mustern malen" auf Seite 178 .
- von der Malwerkzeugmethode. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Menüs "Eigenschaft" und "Unterkategorie"" auf Seite 246.

Mit Farbe malen

Bevor Sie zu malen beginnen, müssen Sie festlegen, welches Medium aufgetragen werden soll. Am häufigsten wird wohl eine Farbe aufgetragen werden, aber das Auswählen der Farbe ist nur der erste Schritt. Corel Painter bietet eine Reihe leistungsstarker Farbfunktionen, einschließlich Zufallsfarbänderung und Farbtabelle. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Farbe finden Sie unter "Überblick über das Arbeiten mit Farbe" auf Seite 91.

So malen Sie mit Farbe

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug aus, mit dem Medien aufgetragen werden.

- 2 Klicken Sie in der Palette **Farben** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Standard**.




- 3 Ziehen oder klicken Sie auf eine Position im Farbring, um einen Farbton auszuwählen.
- 4 Ziehen oder klicken Sie auf eine Position im Helligkeits-/Sättigungsdreieck, um die Sättigung festzulegen.

Die ausgewählte Farbe wird zur Hauptfarbe und wird im vorderen Viereck unter dem Farbring angezeigt. Das hintere Viereck zeigt die Nebenfärbung. Die Nebenfärbung ist nicht die Farbe der Arbeitsfläche; sie wird zum Erstellen von zweifärbigen Malstrichen und Verläufen mit zwei Punkten verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter "Haupt- und Nebenfärbungen" auf Seite 94.

- 5 Malen Sie im Dokumentfenster.

So malen Sie mit einer Farbe, die bereits im Bild vorhanden ist

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug aus, mit dem Medien aufgetragen werden.
- 2 Halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt, und klicken Sie auf eine Farbe im Bild.



Das Malwerkzeug nimmt die Form einer Pipette  an. Die Pipette nimmt die Farbe auf, und die Farbe wird zur Hauptfarbe. Weitere Informationen zur Verwendung der Pipette finden Sie unter "Haupt- und Nebenfärbungen" auf Seite 94.

- 3 Malen Sie im Dokumentfenster.

Zweifarbige Malstriche erstellen

Gewöhnlich arbeiten Sie nur mit der Hauptfarbe, also der Farbe im vorderen der beiden sich überlagernden Farbfelder in der Palette **Farben**. Wenn Sie nur eine Farbe verwenden, erzeugen Sie einen deckenden, einfarbigen Malstrich. Wenn Sie eine weitere Farbe auswählen, können Sie einen zweifarbigen Malstrich erstellen.

So richten Sie einen zweifarbigen Malstrich ein

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie aus.
Nicht alle Malwerkzeuge sind für das Erstellen von zweifarbigen Malstrichen geeignet. Geeignet sind z. B. Malwerkzeuge in den Kategorien **Acryl**, **Kalligrafiefedern** und **Kreiden**.
- 2 Wählen Sie in der Variantenauswahl eine Variante mit einem nicht computergenerierten Spitzentyp (beispielsweise **Kreisförmig**) aus.
Bei nicht computergenerierten (nicht-gerenderten) Spitzentypen werden die Malstriche in Form von Tupfern aufgetragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Farben** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Standard**.
Wenn die Palette **Farben** nicht geöffnet ist, wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Farbpaletten > Farben einblenden**.
- 4 Klicken Sie auf das Feld für die Hauptfarbe (vorderes Viereck) .
- 5 Wählen Sie in der Palette **Farben** bzw. **Farbtabelle** eine Farbe.
Die Farbe im vorderen Viereck ändert sich entsprechend Ihrer Auswahl.
- 6 Klicken Sie auf das Feld für die Nebenfarbe (hinteres Viereck) .
- 7 Wählen Sie in der Palette **Farben** bzw. **Farbtabelle** eine Farbe.
Die Farbe im hinteren Viereck ändert sich entsprechend Ihrer Auswahl.
- 8 Klicken Sie auf das Feld für die Hauptfarbe (vorderes Viereck).
Mit diesem Schritt wird die Hauptfarbe für die nächste Farbauswahl erneut aktiviert.
- 9 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbausdruck einblenden**, damit die Palette **Farbausdruck** eingeblendet wird.
Falls die Palette nicht vollständig ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil

10 Wählen Sie in der Palette **Farbausdruck** im Popup-Menü **Steuerung** die Option **Richtung**.

11 Malen Sie ein "T". Malen Sie einige Schleifen und Kreise, um zu sehen, wie sich der Übergang zwischen den Farben mit der Richtung des Malstrichs ändert.



Informationen zur Farbauswahl über die Palette **Farbtabelle** finden Sie unter "Farbtabellen verwenden" auf Seite 108.



Wenn Sie andere Ergebnisse erzielen möchten, ändern Sie den Wert von **Steuerung**. Wählen Sie beispielsweise **Druck**, um Farbübergänge mithilfe des auf den Stift angewendeten Drucks zu erstellen.

Mehrere Farben laden

Stellen Sie sich vor, Sie könnten jedes Borstenhaar Ihres Pinsels mit einer anderen Farbe "füllen". Stellen Sie sich weiter vor, Sie könnten mehrere Farben gleichzeitig mit einer Spachtel über die Arbeitsfläche oder das Papier streichen. Die Funktion **Malwerkzeug füllen** bestimmt, wie die Farbe vom Malwerkzeug abgegeben wird und was mit den Pixeln darunter geschieht.

Wenn die Option **Malwerkzeug füllen** nicht aktiviert ist, treten die Malwerkzeuge mit den bereits aufgetragenen Farben in Wechselwirkung, indem sie die unter Ihnen liegenden Pixel aufnehmen, aus diesen Farbwerten einen Mittelwert bilden und dann das Malwerkzeug mit der sich aus diesem Mittelwert ergebenden Farbe füllen. Wenn die Option **Malwerkzeug füllen** aktiv ist, nimmt das Malwerkzeug alle unter ihm liegenden Farben borstenweise auf. Diese Funktion ermöglicht ein verbessertes Zusammenwirken der Farben, verblüffende Farbvariationen und bessere Klonergebnisse.

So malen Sie mit mehreren Farben

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 3 Wählen Sie im Menü **Spitzentyp** die Option **Statische Borste**.
- 4 Wählen Sie im Menü **Strichart** die Option **Mehrfach**.

- 5 Wählen Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Farbmischung**, und aktivieren Sie die Option **Malwerkzeug füllen**.
Mit diesem Schritt aktivieren Sie das Werkzeug für die Aufnahme von unter dem Malstrich liegenden Farben.
- 6 Stellen Sie die Regler **Resaturierung** und **Anlösung** ein.
Mit dem Regler **Anlösung** legen Sie fest, wie viel unter dem Malstrich liegende Farbe vom Malwerkzeug beeinflusst wird. Ein höherer Wert, kombiniert mit einem niedrigen Wert für **Anlösung**, kann den Effekt der Funktion **Malwerkzeug füllen** verbessern. Wird der Wert für **Resaturierung** auf 0 gesetzt und mit unterschiedlichen Anlösungswerten kombiniert, verschmiert das Malwerkzeug die Bildfarbe, statt sie aufzunehmen. In diesem Fall gilt: Je geringer die Anlösung ist, desto stärker verschmiert die Farbe.
- 7 Wählen Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand** und stellen Sie die Regler **Abstand** und **Minimaler Abstand** so ein, dass möglichst wenige "Echo"-Artefakte in Ihrem verschmierten Malstrich zu sehen sind.
- 8 Ziehen Sie einen Malstrich durch vorhandene Farbe, um zu sehen, wie die Farbe aus den darunter liegenden Pixeln aufgenommen und über die Arbeitsfläche bewegt wird.



Sie können die Effekte der Funktion **Malwerkzeug füllen** leichter nachvollziehen, wenn die Arbeitsfläche nicht weiß ist. Informationen dazu, wie Sie die Arbeitsfläche mit anderen Farben füllen können, finden Sie unter "Bildbereiche mit Medien füllen" auf Seite 189.

Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Malwerkzeugeinstellungen, wie die Anlösung, mit der Einstellung **Steuerung** in der Palette **Farbausdruck** zu verbinden. Wenn Sie beispielsweise **Druck** wählen, hängt die Anlösung der einzelnen Malstriche vom Stiftandruck ab. Weitere Informationen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Fehlerdiagnose

Warum wird der Malstrich nicht angezeigt? Überprüfen Sie Folgendes:

- Hauptfarbe – Welche Farbe wird in der Palette **Farben** als Hauptfarbe im vorderen Viereck angezeigt? Ist die Farbe erkennbar, wenn sie in Ihrem Bild aufgetragen

wird? Wenn das nicht der Fall ist, klicken Sie auf das Feld für die Hauptfarbe, um sicherzugehen, dass sie ausgewählt ist, und wählen Sie eine andere Farbe aus.

- **Deckkraft** – Prüfen Sie die Einstellung **Deckkraft** in der Eigenschaftsleiste, und verschieben Sie gegebenenfalls den Popup-Regler, um die Deckkraft zu erhöhen.
- **Malwerkzeugmethode** – Die Malwerkzeugmethode bestimmt die grundlegende Funktion eines Malwerkzeugs. Zum Prüfen der Malwerkzeugmethode wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**. Wenn Sie mit einer hellen Farbe auf einem dunklen Hintergrund malen, muss als Eigenschaft **Deckend** eingestellt sein, damit die hellere Farbe sichtbar ist.
- **Malmodus** – Wenn Sie eine Einstellung vorgenommen haben, wird mit dem Malmodus festgelegt, welcher Teil des Auswahlbereichs geschützt ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Malmodus auswählen*.
- **Ebenen** – Überprüfen Sie, ob Ihnen beim Malen auf der Arbeitsfläche eine Ebene die Sicht auf den Malstrich versperrt. Deaktivieren Sie die Anzeige aller Ebenen, um nur noch die Arbeitsfläche anzuzeigen, indem Sie in der Palette **Ebenen** jeweils auf das Augensymbol klicken.

Mit Verläufen und Mustern malen

Mit den computergenerierten Malwerkzeugen von Corel Painter können Sie auf Verläufen (allmählichen Übergängen von einer Farbe in eine andere) malen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Mit Verläufen arbeiten” auf Seite 121. Die neuen computergenerierten Werkzeuge von Corel Painter malen auch auf Mustern (sich wiederholenden Bildern). Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Muster verwenden” auf Seite 140.

Beim Malen mit Mustern können Sie die Skalierung des Musters ändern. Die Skalierung beeinflusst einen Musterstrich auf eine ganz bestimmte Weise, indem sie die Auflösung der aufgetragenen Muster bestimmt.

Ein niedriger Skalierungswert erzeugt unscharfe, computergenerierte Malstriche; eine hohe Skalierung erzeugt scharfkantigere Malstriche. Dies hat folgenden Grund: Beim Malen wird pro Malstrich immer das gesamte Muster aufgetragen, das so dimensioniert ist, dass es der Größe der aktuellen Malwerkzeugschärfe entspricht. Eine Verringerung der Skalierung auf z. B. 20 % lässt den Malstrich unscharf erscheinen, da der einzelne Tupfer wesentlich größer ist als das Muster. Wenn Sie das Muster auf 100 % hochskalieren, wird der Tupfer mit optimaler Deutlichkeit aufgetragen. Einstellungen über 100 % haben keine Auswirkung auf das Aussehen des Malstrichs.

Folgendes Beispiel soll den Vorgang verdeutlichen: Stellen Sie sich vor, das aktuelle Muster ist 100 Pixel breit und der aktuelle Malstrich 50 Pixel. Wenn für das Muster eine Skalierung von 100 % eingestellt ist, verkleinert Corel Painter die 100 Pixel so weit, dass sie in einen 50-Pixel-Bereich passen. Dies ist problemlos ohne sichtbaren Schärfeverlust möglich. Wenn Sie das Muster auf 200 % hochskalieren, wird es ebenso deutlich wie das Original dargestellt. Das Anpassen auf die 50 Pixel der Malwerkzeuggröße erzeugt einen Malstrich, der einer Skalierung des Musters auf 100 % entspricht. Wenn Sie das Muster auf 50 % skalieren, hat es die gleiche Größe wie das Malwerkzeug, es ist also immer noch kein Unterschied im Malstrich erkennbar.

Nun verringern Sie kontinuierlich die Skalierung. Wenn das Muster kleiner ist als das Malwerkzeug, muss Corel Painter das Muster auf die 50 Pixel des Malstrichs vergrößern. Wenn ein Bild vergrößert wird, nachdem es zuerst verkleinert wurde, wirkt es unscharf. Dies zeigt sich vor allem dann, wenn Sie das Muster sehr viel kleiner skalieren als das Malwerkzeug. Bei 20 % besteht das Muster nur noch aus 20 Pixeln und hat damit 80 % seiner Originaldaten verloren. Wenn Corel Painter das Muster wieder auf 50 Pixel (die Malstrichgröße) erweitert, ist dieser Datenverlust gut erkennbar. Niedrigere Skalierungseinstellungen bewirken noch unschärfere Malstriche. Wenn Sie eine Skalierung von 2 % einstellen, hat das Muster nur einen Durchmesser von 2 Pixeln und kann höchstens 4 Farben (zwei vertikal, zwei horizontal) enthalten. Wenn Corel Painter das Muster auf die Größe des Malstrichs vergrößert, ist das ursprüngliche Muster nicht mehr identifizierbar. Sie sehen im Tupfer nur noch eine Einheitsfarbe.

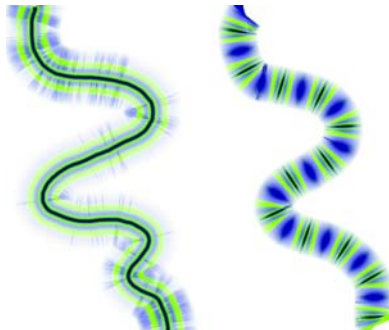
So malen Sie mit Verläufen

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug aus, mit dem Medien aufgetragen werden.
Wenn die Palette **Verläufe** nicht geöffnet ist, klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Bibliotheken > Verläufe einblenden**.
Wenn die Palette **Verläufe** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Verläufe** in der Verlaufsauswahl einen Verlauf aus.
Im Vorschauenfenster in der Mitte der Palette sehen Sie den ausgewählten Verlauf.
- 3 Klicken Sie auf eine der folgenden Symbolschaltflächen für die Verlaufsreihenfolge:
 - Von links nach rechts
 - Von rechts nach links gespiegelt
 - Von links nach rechts verdoppelt
 - Von rechts nach links

- Von links nach rechts gespiegelt
- Von rechts nach links verdoppelt

Die Verlaufsvorschau oberhalb der Schaltflächen für die Reihenfolge zeigt den Effekt der ausgewählten Reihenfolge auf den Verlauf an. Weitere Informationen zur Festlegung der Verlaufsreihenfolge finden Sie unter "Mit Verläufen arbeiten" auf Seite 121.

- 4 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 5 Wählen Sie im Menü **Spitzentyp** einen Spitzentyp, durch den das Menü **Ursprung** aktiviert wird, beispielsweise die Option **Gerendert**.
- 6 Wählen Sie im Menü **Ursprung** eine der folgenden Optionen:
 - **Verlauf**: Das Malwerkzeug trägt den aktuellen Verlauf entlang des Malstrichs auf.
 - **Verlaufswiederholung**: Das Malwerkzeug trägt den aktuellen Verlauf immer wieder entlang des Malstrichs auf.
- 7 Malen Sie im Dokumentfenster.



Malen mit einem Verlauf mithilfe von "Verlauf" (links) und "Verlaufswiederholung" (rechts)



Wenn das Menü **Ursprung** nicht verfügbar (abgeblendet) ist, kann mit dem ausgewählten Malwerkzeug nur Farbe aufgetragen werden. Wählen Sie in diesem Fall ein computergeneriertes Malwerkzeug oder legen Sie einen Spitzentyp fest, bei dem das Menü **Ursprung** aktiviert wird.

Obwohl Sie in der Palette **Verläufe** eine Verlaufsart wählen können (linearer, radialer, kreisförmiger oder spiralförmiger Verlauf), wird beim Malen mit Verläufen stets die Verlaufsart **Linearer Verlauf** verwendet.



Sie können Verläufe auch mithilfe der Verlaufsauswahl in der Werkzeugpalette wählen. Corel Painter verwendet die jeweils aktuelle Verlaufsreihenfolge.

Denken Sie beim Malen mit Verläufen daran, dass die Richtung eine wichtige Rolle spielt. Wenn Sie die Richtung ändern, kehrt Corel Painter den Verlauf um, den Sie gerade malen. Sie müssen daher darauf achten, das Malwerkzeug immer in dieselbe Richtung zu führen, damit Sie eine gleichmäßige Wirkung erhalten.

So malen Sie mit Mustern

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug aus, mit dem Medien aufgetragen werden.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Muster** in der Musterauswahl ein Muster aus.
- 3 Verschieben Sie den Regler für die Musterskalierung.
- 4 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 5 Wählen Sie im Menü **Spitzentyp** einen Spitzentyp, mit dem das Menü **Ursprung** aktiviert wird, beispielsweise die Option **Gerendert**.
- 6 Wählen Sie im Menü **Ursprung** eine der folgenden Optionen:
 - **Muster**: Das Malwerkzeug trägt ein Muster ohne Maske auf.
 - **Muster mit Maske**: Das Malwerkzeug trägt ein Muster mit Maskendaten auf.



Wenn die Option **Ursprung** nicht verfügbar (abgeblendet) ist, kann mit dem ausgewählten Malwerkzeug nur Farbe aufgetragen werden. Wählen Sie in diesem Fall ein computergeneriertes Malwerkzeug oder einen Spitzentyp, durch den das Menü **Ursprung** aktiviert wird.



Denken Sie beim Malen mit Mustern daran, dass die Richtung eine wichtige Rolle spielt. Wenn Sie die Richtung ändern, kehrt Corel Painter das Muster um, das Sie gerade malen. Sie müssen daher darauf achten, das Malwerkzeug immer in dieselbe Richtung zu führen, damit Sie eine gleichmäßige Wirkung erhalten.

So malen Sie mit deckenden Mustern

- 1 Wählen Sie ein Malwerkzeug aus, mit dem Medien aufgetragen werden.

- 2 Wählen Sie in der Palette **Muster** in der Musterauswahl ein Muster aus.
- 3 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 4 Wählen Sie im Menü **Spitzentyp** einen Spitzentyp, mit dem das Menü **Ursprung** aktiviert wird, beispielsweise die Option **Gerendert**.
- 5 Wählen Sie im Menü **Ursprung** die Option **Muster als Deckkraft**.
Muster als Deckkraft ist der einzige computergenerierte Spitzentyp, der auf Methoden (**Deckend** und **Lasierend**) reagiert, sodass er auf Struktur reagieren kann.
- 6 Malen Sie auf Ihrem Bild.
Corel Painter malt mit der aktuell ausgewählten Farbe und verwendet zur Einstellung der Deckkraft die Luminanz des Musters. Helle Farben im Muster werden transparent (oder mit sehr niedriger Deckkraft) gerendert. Dunkle Farben im Muster werden sehr dunkel (oder mit hoher Deckkraft) gerendert.

Mit Airbrushes malen

Die computergenerierten Airbrushes in Corel Painter sind so naturgetreu, dass Sie den Eindruck haben, mit einem echten Airbrush zu arbeiten. Durch die Nutzung der neuen Möglichkeit zur Auswahl computergenerierter Spitzentypen stehen Ihnen jetzt auch elektronisch die meisten gebräuchlichen Airbrush-Funktionen zur Verfügung. Weitere Informationen zu computergenerierten Malwerkzeugen finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.

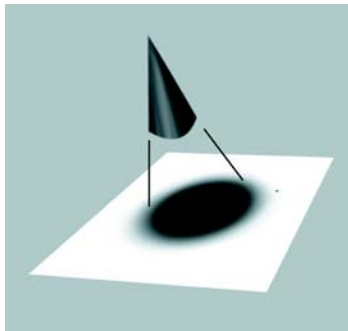
Sie lernen die Airbrushes von Corel Painter am besten kennen, wenn Sie sie ausprobieren. Wählen Sie die einzelnen Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Airbrush** aus und sprühen Sie Farbe auf die Arbeitsfläche – keine Angst, die Druckluft geht nie zu Ende! Computergenerierte Airbrushes können mit Farbe, Mustern oder Varianten malen. Bei der einen Variante erhalten Sie haarfeine Linien, eine andere versprüht die Farbe einfach in die Arbeitsfläche wie ein Schlauch ohne Düse.

Testen Sie die Variante **Feinkörniger Spray** in der Kategorie **Airbrush** und probieren Sie aus, wie durch eine Kombination der Einstellungen **Winkel** und **Farbfluss** ein realistisches Ergebnis erzielt wird.

Informationen zu Einstellungen für Airbrush-Malwerkzeuge im Malwerkzeug-Designer finden Sie in der Hilfe unter *Airbrushes*.

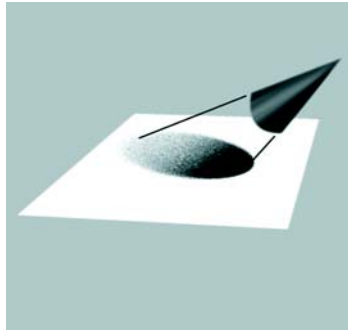
Konische Bereiche

Frühere Versionen der digitalen Airbrushes sprühten einen feinen Nebel aus Punkten (oder Farbtupfern) auf die Arbeitsfläche auf. In der Standard-Malwerkzeugbibliothek ist jetzt eine Variante namens **Digitaler Airbrush** (in früheren Versionen von Corel Painter als **Fat Stroke** bezeichnet) enthalten. Bei einem digitalen Airbrush werden die Punkte kreisförmig aufgebracht oder aufgesprüht, ähnlich dem Lichtkegel einer Taschenlampe, wenn der Strahl genau senkrecht von oben auf ein Blatt Papier gerichtet ist. Der Auftrag ist immer kreisförmig, unabhängig von der Einstellung für Neigung, Winkel oder Stiftandruck. Durch Änderungen der Einstellungen für die Deckkraft können Sie Dichte- oder Farbflussänderungen simulieren.



Frühere Airbrush-Versionen sprühten einen feinen Farbnebel in Form eines Kreises auf, ähnlich dem Lichtkegel einer Taschenlampe, wenn der Strahl senkrecht von oben auf ein Blatt Papier gerichtet ist.

Neue Airbrushes reagieren auf die Informationen zur Neigung (Schräge), zum Winkel (Richtung) und zum Farbfluss (Fingerrad-Einstellung) eines Stifts und ermöglichen dadurch wirklich realistische Malstriche. Wenn Sie z. B. den Stift neigen, werden Punkte so auf dem Papier aufgebracht, dass die Neigung erkennbar ist. Denken Sie noch einmal an den Lichtkegel der Taschenlampe. Sobald die Taschenlampe nicht mehr senkrecht auf das Papier gerichtet ist, ändert sich der Lichtkegel zu einem konischen Bereich. In der gleichen Weise erzeugen die Airbrushes von Corel Painter konische Bereiche, die die Bewegungen des Stifts widerspiegeln.



Winkel und Neigung bestimmen Form und Größe des von Corel Painter erstellten konischen Bereichs, ähnlich dem Lichtkegel einer Taschenlampe, wenn sie nicht mehr senkrecht auf das Papier gerichtet ist.

Extreme Neigungswinkel beeinflussen große Bereiche der Arbeitsfläche. Dies kann dazu führen, dass das Malwerkzeug langsam wird, wenn es Farbe in weit vom Stift entfernte Bereiche zu sprühen versucht.

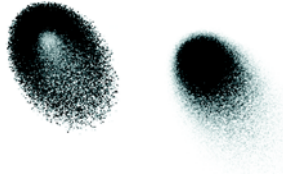
Verteilung einstellen

Die Airbrush-Verteilung wird im Malwerkzeug-Designer eingestellt. Sie bestimmt, wie die Farbe beim Auftragen verteilt wird. Mit diesem Regler legen Sie fest, in welchem Radius die Farbe von der Spitze des Airbrush bzw. der Spraydose aus verteilt wird.

Für die Einstellung **Verteilung** eignet sich ein Bereich zwischen 30° und 40° . Zu niedrige Werte für **Verteilung** und **Winkel** können Probleme verursachen. Eine niedrige Verteilung, kombiniert mit einer starken Neigung des Stifts, kann bewirken, dass die Farbe in einiger Entfernung vom Cursor aufgetragen wird.

Kanten variieren

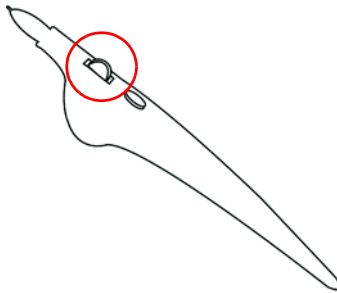
Sie können die Kanten der vom Airbrush abgegebenen Farbe je nach Wunsch variieren. Wählen Sie hierzu im Malwerkzeug-Designer eine Malwerkzeugspitze (oder "Profil") aus. Jedes Profil erzeugt eine andere Kante an der aufgetragenen Farbe. Weitere Informationen finden Sie unter "Werkzeugspitzen-Profile" auf Seite 253.



Mit dem Aquarellprofil (links) und dem mittleren Profil (rechts) erzeugte Airbrush-Kanten

Farbfluss festlegen

Obwohl Sie immer noch die Deckkraft korrigieren können, um hellere oder dunklere Punkte zu erhalten, nutzen einige Airbrush-Malwerkzeugvarianten in Corel Painter, beispielsweise die Variante **Airbrush kleinflächig**, die Vorteile des Fingerrads. Wie die Nadel in herkömmlichen Airbrushes legt das Fingerrad den Airbrush-Fluss und damit die aufgetragene Farbmenge fest.



Bei vielen Airbrushes können Sie die Farbmenge mit dem Fingerrad einstellen.

Tropfengröße steuern

Sie haben die Möglichkeit, die Größe der Airbrush-Tropfen zu steuern. Diese Funktion ist nicht mit der Anpassung der Malwerkzeuggröße identisch (je größer das Werkzeug ist, desto größer die Menge der versprühten Tropfen).

So ändern Sie die Größe von Airbrush-Tropfen

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Spitzentyp** die Option **Airbrush**.
- 3 Wählen Sie die Einstellungskategorie **Größe**.

- 4 Verschieben Sie den Regler **Element** nach links, wenn Sie kleinere Tropfen erzeugen möchten, und nach rechts, wenn Sie größere Tropfen erzeugen möchten.



Sehr große Tropfen erbringen zumeist nicht die gewünschten Ergebnisse. Bei Varianten, die den Spitzentyp **Pixel-Airbrush** oder **Linien-Airbrush** verwenden, steht die Option **Element** nicht zur Verfügung.

So verändern Sie die Farbmenge, die Airbrushes abgeben

- Bewegen Sie das Fingerrad in Richtung Stiftspitze, um den Farbfluss zu verringern. Bewegen Sie das Rad von der Stiftspitze weg, um den Farbfluss zu erhöhen.



Sie können im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die vom Airbrush abgegebene Farbmenge steuern, indem Sie die Einstellungskategorie **Airbrush** wählen und die Regler **Farbmenge** und **Minimale Farbmenge** anpassen. Mit dem Regler **Farbmenge** legen Sie die maximale Farbmenge fest. Mit dem Regler **Minimale Farbmenge** legen Sie die minimale Farbmenge als Prozentsatz der maximalen Farbmenge fest.

Je nach der verwendeten Airbrush-Variante können Sie den Effekt des Airbrush-Fingerrads umkehren, indem Sie in der Palette **Farbausdruck** das Kontrollkästchen **Umkehren** aktivieren oder indem Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Airbrush** wählen und in den Umsetzungseinstellungen für die Einstellung **Farbmenge** die Option **Farbmenge umkehren** aktivieren.

Im Malwerkzeug-Designer können Sie darüber hinaus die Farbmenge auf Basis von Stiftinformationen, wie Geschwindigkeit oder Druck, festlegen, indem Sie im Menü **Umsetzung** eine entsprechende Option wählen.

Malstriche aufnehmen und wiedergeben

Corel Painter wiederholt jeden aufgenommenen Strich an jeder beliebigen Stelle, auf die Sie klicken. Auf diese Weise können Sie problemlos eine Reihe identischer Striche erstellen und so z. B. eine Fläche schraffieren.



Ein Malstrich (oben) wird innerhalb eines dreieckigen Auswahlbereichs aufgenommen und wiedergegeben.

Eine weitere Möglichkeit zur Wiedergabe aufgenommener Striche bietet die Funktion **Auto-Wiedergabe**. Dabei wird der aufgenommene Malstrich nach dem Zufallsprinzip auf der Seite aufgetragen.

Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, aufgenommene Malstriche für die spätere Verwendung zu sichern. Sie können gesicherte Malstriche wiedergeben und mit Daten der gesicherten Malstriche malen. Diese Arbeitsweise kann vor allem dann nützlich sein, wenn Sie mal mit dem Stift, mal mit der Maus arbeiten: Sie können die mit dem Stift erzeugten Malstriche aufnehmen, sie für die spätere Verwendung sichern und dann die gesicherten Strichdaten mit der Maus abrufen, ohne dass ein Unterschied zur Verwendung des Stifts erkennbar wäre.

Corel Painter verfügt über eine Anzahl von Malstrich-Skripts, die separat abgespielt oder in Verbindung mit selbst erstellten Malstrichen verwendet werden können. Bei der Verwendung eines Malstrich-Skripts werden Ihre Freihandmalstriche mit den Strichdaten des Skripts verknüpft. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, die Funktionen eines Grafiktablets und eines Stifts nachzubilden, während Sie mit einer Maus arbeiten.

So nehmen Sie Malstriche auf

- Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Strich aufnehmen**.

Der nächste Malstrich, den Sie auftragen, wird im Arbeitsspeicher gesichert.

So geben Sie Malstriche wieder

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Strich wiedergeben**.
- 2 Klicken Sie auf die Position, an der Sie den Malstrich wiederholen möchten. Corel Painter platziert den Strich an der Stelle, auf die Sie klicken. Sie können den Strich beliebig oft auftragen.
- 3 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Strich wiedergeben**, um die Wiedergabe zu deaktivieren.

So geben Sie Malstriche zufällig wieder

- Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Autom. Wiedergabe**.
Corel Painter wiederholt den Malstrich an zufällig gewählten Positionen, bis Sie den Vorgang durch Klicken beenden.

So sichern Sie Malstriche

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Strich sichern** bzw. **Strich speichern**.
- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Strich sichern** bzw. **Strich speichern** einen Namen ein.
Corel Painter fügt den Malstrich der Liste der gesicherten Malstriche hinzu.

So wählen Sie gesicherte Malstriche aus

- Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs, wählen Sie **Striche** und dann einen gesicherten Malstrich.
Der ausgewählte Malstrich wird für die Wiedergabe von Malstrichen oder in Form von Strichdaten verwendet.

So verwenden Sie Strichdaten

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs, wählen Sie **Striche** und dann eine der folgenden Optionen:
 - **Druck anpassen**: Der Stiftandruck wird innerhalb des Malstrichs variiert.
 - **360° Drehung**: Der Stiftwinkel wird um 360° gedreht.

- **Größe/Winkel, Drehung:** Die Größe der Stiftspitze und der Stiftwinkel werden innerhalb des Malstrichs variiert.
 - **Größe/Neigung, Drehung:** Die Größe der Stiftspitze und die Neigung des Stifts werden innerhalb des Malstrichs variiert.
 - **Ein-/Ausblenden:** Sorgt dafür, dass der Anfang und das Ende des Malstrichs verblasst.
 - **Kurzer Strich:** Der Malstrich wird verkürzt.
 - **Drehung:** Der Stiftwinkel innerhalb des Malstrichs wird gedreht.
- Strichdaten können auch auf bereits gesicherten Malstrichen beruhen.
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Aktuelle Strichdaten**.
 - 3 Malen Sie Striche.

Mit Füllung arbeiten

Corel Painter bietet viele Möglichkeiten, ein Bild mit Medien zu füllen. Sie können einen Bildbereich mit Verläufen, Mustern, Stoffen oder Farben füllen. Eine Füllung lässt sich dabei auf einen Teil des Bilds, auf eine Ebene des Bilds, auf einen Alphakanal oder auf ein ganzes Bild anwenden. Sie können auch das Füllwerkzeug verwenden, um Bildbereiche auf Basis von Pixelfarben zu füllen.

Bildbereiche mit Medien füllen

Sie können einen Bildbereich mit Verläufen, Mustern, Stoffen oder Farben füllen.

Wenn Sie zum Füllen Papier verwenden möchten, ist der Sachverhalt etwas komplizierter. Papier ist eine Struktur und hat keine eigene Farbe. Dennoch ist es möglich, eine Struktur mit unterschiedlichen Effekten auf ein Bild anzuwenden. Zahlreiche Oberflächeneigenschaften ermöglichen die Verwendung von Papier als Steuermedium. Weitere Informationen zu Effekten für Oberflächeneigenschaften finden Sie in der Hilfe unter “Beleuchtung auf Strukturen anwenden” auf Seite 353 sowie unter *Mit Oberflächenstrukturen arbeiten*.

So füllen Sie Bildbereiche

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie nur einen Teil eines Bilds füllen möchten, legen Sie zunächst den gewünschten Bereich fest.
 - Wenn Sie eine Ebene füllen möchten, wählen Sie in der Palette **Ebenen** die entsprechende Ebene aus.
 - Wenn Sie einen Alpha-Kanal füllen möchten, wählen Sie in der Palette **Kanäle** den entsprechenden Kanal aus.
 - Wenn Sie das gesamte Bild füllen möchten, vergewissern Sie sich, dass nichts ausgewählt ist.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Füllen** oder drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + F (Macintosh) bzw. Strg-Taste + F (Windows).
 - 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Füllen** unter **Füllen mit** eine der folgenden Fülloptionen:
 - **Aktueller Farbe**
 - **Muster**
 - **Verlauf**
 - **Stoff**
 - 4 Stellen Sie mit dem Regler **Deckkraft** den gewünschten Wert ein.



Corel Painter verwendet die aktuelle Farbe, das aktuelle Muster, den aktuellen Verlauf oder den aktuellen Stoff. Wählen Sie das gewünschte Medium vor dem Füllen mit der entsprechenden Auswahl der Werkzeugpalette aus.

Bilder auf Farbbasis füllen

Sie können das Füllwerkzeug verwenden, um Bildbereiche auf Basis von Pixelfarben zu füllen. Diese Methode ist für die Arbeitsfläche oder **Kanäle** geeignet. Corel Painter füllt Bereiche auf Basis von Farbgrenzen und den aktuellen Einstellungen für **Toleranz** und **Weiche Kante**.



Toleranz bestimmt, wie stark die Farbe von der des Pixels, auf das Sie klicken, abweichen darf. Bei einer niedrigen Toleranz werden mit dem Füllwerkzeug nur angrenzende Pixel gefüllt, deren Farbe der gewählten Pixelfarbe sehr ähnlich ist. Bei hoher Toleranz wird ein großzügigerer Farbbereich gefüllt.

Weiche Kante glättet die Füllkanten, indem die Fülldeckkraft für Pixel mit Farben außerhalb des Toleranzbereichs eingestellt wird. Wenn für **Weiche Kante** 0 festgelegt wird, werden lediglich die Pixel im Toleranzbereich gefüllt. Wenn ein niedriger Wert für die Option **Weiche Kante** eingestellt ist, werden Pixel mit Farben knapp außerhalb des Toleranzbereichs teilweise gefüllt. Durch Erhöhen der Einstellung für **Weiche Kante** wird der Bereich der Farben, die teilweise gefüllt werden, erweitert. Pixel mit Farben, die weiter außerhalb des Toleranzbereichs liegen, erhalten eine transparentere Füllung. In der Regel bedingt ein niedriger Wert für **Toleranz** einen hohen Wert für **Weiche Kante**.

Mit der Option **Farbe schützen** werden Bereiche mit einer bestimmten Farbe vor einem versehentlichen Füllen geschützt. Sie können eine Farbe wählen, die nicht gefüllt werden soll, wenn Sie mit dem Füllwerkzeug auf die Farbe klicken. Standardmäßig ist Schwarz gewählt.

Sie können das Füllwerkzeug verwenden, um das Innere von durch Linien begrenzten Bereichen zu füllen. Auf diese Weise lassen sich besonders Flächen füllen, die durch Linien mit geglätteten Kanten begrenzt werden. Wenn Sie die Bereiche vollständig füllen möchten, ohne die Linien zu bearbeiten, können Sie diese zunächst in eine Auswahl kopieren. Beim anschließenden Füllen der Zellen sind die Linien geschützt.

So füllen Sie Bilder auf Farbbasis

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Füllwerkzeug .
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Symbolschaltfläche **Bild füllen** .
- 3 Wählen Sie im Menü **Füllen** eine der folgenden Optionen:
 - **Aktuelle Farbe:** Füllt das Bild mit der ausgewählten Farbe.
 - **Verlauf:** Füllt das Bild mit dem ausgewählten Verlauf.
 - **Klonursprung:** Füllt den Kanal unter Verwendung des aktuellen Klonursprungbilds. Wenn kein Klonursprung festgelegt ist, füllt Corel Painter den Kanal mit dem aktuellen Muster.
 - **Stoff:** Füllt den Kanal mit dem ausgewählten Stoff.
- 4 Wählen Sie im Menü **Füllung auswählen** das gewünschte Material.
- 5 Geben Sie im Feld **Toleranz** einen Wert ein oder stellen Sie den Popup-Regler entsprechend ein, um den zu füllenden Farbbereich festzulegen.
- 6 Geben Sie im Feld **Weiche Kante** einen Wert ein oder stellen Sie den Popup-Regler entsprechend ein, um die Fülldeckkraft für die Pixel außerhalb des Toleranzbereichs festzulegen.

Wenn Sie Zwischenwerte für die Füllung an den Grenzen festlegen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Glätten**. Dadurch werden die Kanten der gefüllten Bereiche geglättet. Diese Option sollte aktiviert werden, wenn **Weiche Kante** auf Null oder einen sehr niedrigen Wert eingestellt ist. Klicken Sie auf den Bildbereich, den Sie füllen möchten.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, widerrufen Sie den Füllvorgang, ändern Sie die Einstellungen und versuchen Sie es erneut.



Sie können die Füllung auf einen rechteckigen Abschnitt beschränken, indem Sie mit dem Füllwerkzeug ziehen.

So wählen Sie eine zu schützende Farbe

- 1 Wählen Sie in der Palette **Farben** die Farbe, die geschützt werden soll.
- 2 Doppelklicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Füllwerkzeug.
- 3 Klicken Sie im Dialogfenster **Farbe schützen** auf **Festlegen**.

Im Farbfeld der zu schützenden Farbe wird die bisherige Farbe durch die neue ersetzt und die Option **Farbe schützen** wird aktiviert.

So kopieren Sie Linien in einen Auswahlbereich:

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Auswahl > Automatisch auswählen**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Automatisch auswählen** im Menü **Methode** die Option **Luminanz des Bildes**.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

Corel Painter erstellt eine Auswahl, mit der die dunklen Linien geschützt werden.

Wenn Sie geglättete oder nicht schwarze Linien auf diese Weise schützen, sind die Linien der Auswahl je nach Luminanz der Pixel unterschiedlich transparent. Mit dem Maskenschwellenwert können Sie die Halbtransparenz der Auswahl so ausgleichen, dass die Bereiche wie gewünscht gefüllt werden.

Überlaufen von Farbe einschränken und verhindern

In komplexen Zeichnungen treffen Linien nicht immer aufeinander. Dadurch können undichte Stellen entstehen, die zum Füllen von Bereichen führen, die keine Füllung erhalten sollen – unter Umständen im ganzen Bild. In einigen Fällen sind solche Lücken im Bild mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen. Wenn Sie jedoch in einen

kleinen Bereich klicken und die Meldung "Der Füllbereich wird gesucht..." erhalten, dann liegt wahrscheinlich eine Lücke vor und Corel Painter bereitet sich darauf vor, einen größeren Bereich als ursprünglich beabsichtigt zu füllen. In diesem Fall können Sie das Füllen abbrechen.

Sie können das Überlaufen von Farbe auf einen bestimmten rechteckigen Bereich beschränken. In typischen Strichzeichnungen (Comics) müssen manchmal offene Bereiche gefüllt werden (z. B. Haare, Schwanzfedern oder Pinselborsten). Indem Sie das Überlaufen von Farbe auf einen bestimmten Bereich beschränken, können Sie diese Bereiche füllen. Das Schließen von Lücken ist auch möglich, indem Sie Linien in einen Auswahlbereich kopieren (siehe "So kopieren Sie Linien in einen Auswahlbereich:" auf Seite 192), den Auswahlbereich in einem Kanal sichern, den Kanal bearbeiten und anschließend erneut in den Auswahlbereich laden. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Kanälen finden Sie in der Hilfe unter *Kanäle verwalten und bearbeiten*.

So brechen Sie das Füllen ab

- Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + . (Punkt) (Macintosh) bzw. Strg + . (Punkt) (Windows).



Wenn der Füllvorgang bereits abgeschlossen ist und Sie einen Füllvorgang widerrufen möchten, bei dem Farbe übergelaufen ist, wählen Sie **Bearbeiten > Widerrufen: > Füllen** (Macintosh) bzw. **Bearbeiten > Rückgängig: > Füllen** (Windows) oder drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Z (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Z (Windows).

So vermeiden Sie ein Überlaufen der Farbe

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Füllwerkzeug.
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Symbolschaltfläche **Zelle füllen** bzw. **Bild füllen**.
- 3 Ziehen Sie, um ein Rechteck zu erzeugen, das den zu füllenden Bereich markiert. Wenn die Linien geschlossen sind, wird nur der Bereich innerhalb der Linien gefüllt. Ist eine Lücke vorhanden, wird auch der Bereich außerhalb der Linien gefüllt, jedoch nur bis zu der Begrenzung durch das Rechteck.

So schließen Sie eine Lücke

- 1 Kopieren Sie die Linien in einen Auswahlbereich.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “So kopieren Sie Linien in einen Auswahlbereich:” auf Seite 192.

- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Auswahl > Auswahl sichern** bzw. **Auswahl > Auswahl speichern**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Auswahl sichern** bzw. **Auswahl speichern** im Menü **Sichern in** bzw. **Speichern in** die Option **Neu**.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.
In der Palette **Kanäle** wird ein neuer Kanal angezeigt.
- 5 Wählen Sie in der Palette **Kanäle** den Kanal aus.
- 6 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste das Malwerkzeug aus, mit dem Sie die Linien erstellt haben.
- 7 Legen Sie in der Palette **Farben** Schwarz als aktuelle Hauptfarbe fest.
- 8 Schließen Sie die Lücken im Kanal.
- 9 Wählen Sie **Auswahl > Auswahl laden**.
- 10 Wählen Sie im Dialogfenster **Auswahl laden** im Menü **Laden aus** den geänderten Kanal.
- 11 Aktivieren Sie die Option **Auswahl ersetzen**, um das Original durch die bearbeitete Version zu ersetzen.
Wenn Sie den Maskenschwellenwert anpassen möchten, doppelklicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Füllwerkzeug und verschieben Sie den Regler.



Der Kanal muss nicht ausgewählt sein, um die Füllung aufnehmen zu können. Wenn Sie den Kanal in der Palette **Kanäle** deaktivieren, ist die geladene Auswahl weiterhin aktiv.



Schließen Sie die Lücken im Kanal. Vergessen Sie nicht, den Kanal nach dem Bearbeiten wieder in die Auswahl zu laden.

Aquarellwerkzeuge



In Corel Painter stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, wie Sie mit Aquarellfarben arbeiten können: mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** auf der Aquarellebene oder mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle**.

Überblick über die Aquarellwerkzeuge

Mit den Malwerkzeugvarianten der Malwerkzeugkategorie **Aquarell** wird Farbe auf die Aquarellebene aufgetragen, wobei die Farben ineinander fließen, sich miteinander vermischen und vom Papier aufgesaugt werden können. In Corel Painter können Sie die Aquarellebene genau wie jede andere Ebene bearbeiten – sogar Radieren und Weichzeichnen sind möglich. Die Bildebene bleibt dabei unberührt. So können Sie beispielsweise eine Bleistiftskizze in der Bildebene erstellen und dann Aquarellfarben darüber auftragen, ohne dass die Bleistiftstriche verwischen.



Sie können auf einer Ebene skizzieren und auf einer separaten Aquarellebene mit Aquarellfarben malen.

Mit der Aquarellebene arbeiten


Sie können Daten von der Arbeitsfläche auf die Aquarellebene übertragen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Aquarelleffekte beispielsweise auf ein Foto anwenden möchten. Sie können auch die gesamte Aquarellebene anfeuchten und festlegen, wie die Farbe verteilt werden soll. Falls nicht gerade eine Aquarellebene ausgewählt ist, wird beim Auftragen eines Malstrichs mit einer Malwerkzeugvariante der Kategorie **Aquarell** auf ein Bild automatisch eine neue Aquarellebene erzeugt.

Die Aquarellebene wird in der Palette **Ebenen** durch einen blauen Wassertropfen gekennzeichnet. Wenn dieses Symbol zu fallen beginnt, hat der Trocknungsprozess eingesetzt. Bei der Arbeit mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** empfiehlt es sich daher, das Aquarellsymbol im Auge zu behalten. Werden in kurzer Zeit zu viele Striche aufgetragen, insbesondere mit langsam trocknenden Malwerkzeugen, kann die Anwendung langsamer werden. Lassen Sie in diesem Fall das Bild zunächst trocknen, bevor Sie weitermalen.

So erstellen Sie eine neue Aquarellebene

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Ebenen einblenden**, um die Palette **Ebenen** anzuzeigen.

Wenn die Palette nicht aufgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf den Menüpfel und wählen Sie **Neue Aquarellebene**.
 - Klicken Sie am unteren Rand der Palette **Ebenen** auf **Neue Aquarellebene** .

So heben Sie die Arbeitsfläche auf die Aquarellebene an

- 1 Tragen Sie mit einer Malwerkzeugvariante der Kategorie **Aquarell** einen oder mehrere Striche auf die Arbeitsfläche auf.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Ebenen einblenden**, um die Palette **Ebenen** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Hintergrund hin zu Aquarellebene heben**.

So feuchten Sie die Aquarellebene an

- 1 Tragen Sie mit einer Malwerkzeugvariante der Kategorie **Aquarell** einen oder mehrere Striche auf die Arbeitsfläche auf.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Ebenen einblenden**, um die Palette **Ebenen** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Gesamte Aquarellebene befeuchten**.



Wenn Sie die Farbverteilung anhalten möchten, klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Aquarellebene trocknen**.

Mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie "Aquarell" arbeiten

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** können Sie natürlich aussehende Aquarelleffekte erzielen. Alle Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell**, mit Ausnahme der Variante **Nasse Farbe abtupfen**, treten mit der Papierstruktur in Wechselwirkung.

Durch unterschiedlichen Stiftandruck können Sie die Malstrichbreite bei allen **Aquarell**-Malwerkzeugen (wiederum mit Ausnahme der Variante **Nasse Farbe abtupfen**) ändern. Stärkerer Druck erzeugt einen breiteren Malstrich, bei geringerem Druck wird der Strich schmaler.

Spitzentypen für Aquarellmalwerkzeuge

Weitere Informationen zu den Werkzeugspitzentypen der Aquarellmalwerkzeuge finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.

Einstellungen für Aquarellmalwerkzeuge

Nachdem Sie in der Malwerkzeugauswahlleiste eine Malwerkzeugvariante der Kategorie **Aquarell** ausgewählt haben, können Sie deren Einstellungen anpassen. Mithilfe dieser Einstellungen, die Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** des Malwerkzeug-Designers und in der Palette **Malwerkzeugeinstellungen** finden, können Sie die Wirkungsweise der Aquarellmalwerkzeuge variieren. So können Sie

beispielsweise die Malwerkzeuggröße festlegen, die Saugfähigkeit steuern und die Wechselwirkung von Papierstruktur und Malstrichen festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter "Einstellungskategorie "Aquarell"" auf Seite 286.

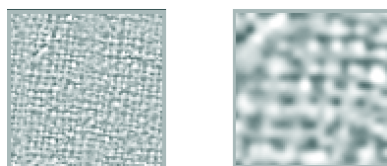


Aquarell-Malstrich vor (links) und nach (rechts) der Farbverteilung

Papierstrukturen anwenden

Die Malwerkzeuge der Kategorie **Aquarell** treten mit der Papierstruktur in Wechselwirkung – die Farben zerfließen, vermischen sich und werden vom Papier aufgesaugt. Die Luminanz der aktuellen Papierstruktur bestimmt, wie die Farbe vom Papier aufgesaugt wird und wie sie trocknet.

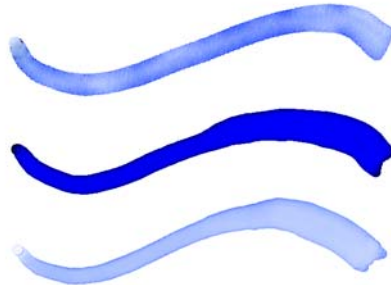
Sie können verschiedene Einstellungen der Regler in der Palette **Papier** ausprobieren und sich die jeweilige Wirkung auf die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** ansehen. Mit dem Regler **Skalierung** können Sie die Größe der Papierkörnung festlegen. Mit dem Regler **Kontrast** wird in der Aquarellebene die Höhe der Körnung festgelegt. Wenn Sie den Regler **Kontrast** nach rechts schieben, wird die Höhe der Körnung vergrößert und das Papier erhält eine gröbere Struktur. Weitere Informationen finden Sie unter "Papierstrukturen verwenden" auf Seite 131.



*Mit dem Regler "Skalierung" können Sie die Größe der Papierkörnung festlegen.
Links = 50 %, rechts = 200 %.*

Mit Malwerkzeugen der Kategorie "Digitale Aquarelle" arbeiten

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** wird direkt auf die Arbeitsfläche oder auf eine Standardebene gemalt. Sie können damit ähnliche Effekte wie mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** erzielen, ohne dabei eine separate Ebene zu verwenden. Das Verhalten von Aquarellfarben aus Corel Painter 6 wurde in die Kategorie **Digitale Aquarelle** integriert, sodass eine dynamische Anpassung der Kantenstärke möglich ist. Die Handhabung der Werkzeuge in der Kategorie **Digitale Aquarelle** ist in Corel Painter IX und Corel Painter 8 unterschiedlich. Sie können zwar in Corel Painter 8 jede Datei öffnen, die in Corel Painter IX erstellt wurde und in der Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** zum Einsatz kamen, es kann aber passieren, dass der Inhalt der Datei anders aussieht. Um sicherzustellen, dass die Anzeige des Bilds in Corel Painter 8 nicht abweicht, müssen Sie die digitale Aquarellebene in Corel Painter IX zunächst trocknen.



*Mit den Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Digitale Aquarelle** können Sie ähnliche Effekte wie mit den Varianten in der Malwerkzeugkategorie **Aquarell** erzielen, ohne eine separate Ebene erstellen zu müssen. Mit Einstellungen wie Saugfähigkeit, Deckkraft und Kantenstärke kann das Aussehen der Malstriche gesteuert werden.*

Saugfähigkeit bei Malwerkzeugen der Kategorie "Digitale Aquarelle"

Die Malwerkzeuge der Kategorie **Digitale Aquarelle** verwenden ebenfalls die Option **Saugfähigkeit**, um Malstriche mit weichen, sanften Kanten zu erzeugen. Die Stärke der Saugfähigkeit können Sie mit den Steuerelementen in der Eigenschaftsleiste einstellen.

So stellen Sie die Saugfähigkeit ein

- 1 Tragen Sie mit einer der Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** einen oder mehrere Striche auf.

Wenn Sie die Saugfähigkeit auf einen Bereich beschränken möchten, nehmen Sie mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug eine Auswahl vor. Die Saugfähigkeit verändert sich dann nur dort.

- 2 Ziehen Sie den Popup-Regler **Saugfähigkeit** in der Eigenschaftsleiste an die gewünschte Position.

Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Saugfähigkeit zu erhöhen, und nach links, um die Saugfähigkeit zu verringern.



Die Stärke der Saugfähigkeit lässt sich auch dadurch einstellen, dass Sie den entsprechenden Regler bereits vor dem Auftragen von Malstrichen an die gewünschte Position ziehen.

Der Regler **Saugfähigkeit** steht auch in der Palette **Malwerkzeugeinstellungen** sowie im **Malwerkzeug-Designer** in der Registerkarte **Strichdesigner** in der Einstellungskategorie **Digitales Aquarell** zur Verfügung.

Ansammlung von Wasser und Farben an den Strichkanten festlegen

Zum Festlegen der Wasser- und Farbmenge, die sich an den Kanten von mit Malwerkzeugen der Kategorie **Digitale Aquarelle** aufgetragenen Malstrichen ansammelt, steht Ihnen der Regler **Kantenstärke** zur Verfügung. Sie können die Kantenstärke für jeden mit Malwerkzeugen der Kategorie **Digitale Aquarelle** erstellten Malstrich dynamisch anpassen, bevor Sie die Malstriche trocknen. Die dynamische Anpassung der Kantenstärke wirkt sich auf jeden nassen Malstrich aus,

der mit einer der **Digitale Aquarelle**-Malwerkzeugvarianten erstellt wurde; die Striche bleiben nass, bis Sie sie trocknen. Wenn Sie mit der **Kantenstärke** zufrieden sind, empfiehlt es sich, die Malstriche zu trocknen. Danach ist es möglich, die **Kantenstärke** für zukünftige mit **Digitale Aquarelle**-Malwerkzeugvarianten aufgetragene Malstriche dynamisch anzupassen, ohne dass dadurch bestehende Malstriche, mit denen Sie bereits zufrieden sind, wieder verändert werden.

So passen Sie die **Kantenstärke** an

- 1 Tragen Sie mit einer der Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** einen oder mehrere Striche auf.

Wenn Sie die Saugfähigkeit auf einen Bereich beschränken möchten, nehmen Sie mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug eine Auswahl vor. Der Ansammlungseffekt gilt dann nur innerhalb der Auswahl.

- 2 Ziehen Sie den Popup-Regler **Kantenstärke** in der Eigenschaftsleiste an die gewünschte Position.

Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Ansammlung zu erhöhen, und nach links, um die Ansammlung zu verringern.



Die **Kantenstärke** lässt sich auch dadurch einstellen, dass Sie den entsprechenden Regler bereits vor dem Auftragen von Malstrichen an die gewünschte Position ziehen.

Der Regler **Kantenstärke** steht auch in der Palette **Malwerkzeugeinstellungen** sowie im **Malwerkzeug-Designer** in der Registerkarte **Strichdesigner** in der Einstellungskategorie **Digitales Aquarell** zur Verfügung.

So trocknen Sie Malstriche, die mit einer Malwerkzeugvariante der Kategorie "Digitale Aquarelle" aufgetragen wurden

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ebenen > Digitale Aquarellebene trocknen**.



Nachdem Sie die mit einem **Digitale Aquarelle**-Malwerkzeug aufgetragenen Malstriche getrocknet haben, kann die **Kantenstärke** der vorhandenen Striche nicht mehr angepasst werden.

Tintenmalwerkzeuge



Mit den Malwerkzeugvarianten in der Malwerkzeugkategorie **Flüssige Tinte** in Corel Painter (im Folgenden "Tintenmalwerkzeuge" genannt) können Sie Farbeffekte erzeugen, die herkömmliche Medien auf Tintenbasis simulieren.


Mit Tintenebenen arbeiten

Tintenebenen werden in der Palette **Ebenen** angezeigt. Sie sind mit dem Symbol eines Tintentropfens gekennzeichnet.

Neue Tintenebenen erstellen

Falls noch keine Tintenebene ausgewählt ist und Sie mit einer der Varianten der Malwerkzeugkategorie **Flüssige Tinte** einen Malstrich auftragen, wird im Bild automatisch eine neue Tintenebene erzeugt.

So erstellen Sie neue Tintenebenen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Ebenen einblenden**, um die Palette **Ebenen** anzuzeigen.
Wenn die Palette nicht aufgeklappt ist, klicken Sie auf den Palettenpfeil.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Neue Tintenebene**.
 - Klicken Sie auf **Neue Tintenebene**  am unteren Rand der Palette **Ebenen**.

Attribute von Tintenebenen anpassen

Experimentieren Sie mit den Einstellungen im Dialogfenster **Tintenebenenattribute**. Mit diesen können Sie die Darstellung der Tiefe beeinflussen und den Schwellenwert für die Ränder der Tintenzeichnung anpassen.

So passen Sie Tintenebenenattribute an

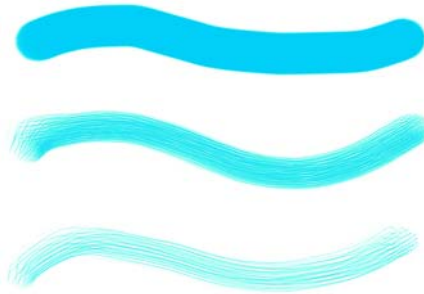
- 1 Doppelklicken Sie in der Palette **Ebenen** auf die Tintenebene, die Sie ändern möchten.
- 2 Führen Sie im Dialogfenster **Tintenebenenattribute** einen oder mehrere der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie im entsprechenden Feld einen Namen für die Ebene ein.
 - Passen Sie die Position der Ebene in den Feldern **Oben** und **Links** an.
 - Geben Sie im Feld **Anmerkung** die Ebeneninformationen ein.
 - Verschieben Sie den Regler **Schwellenwert**, um die Malstrichbreite zu erhöhen bzw. zu verringern.
 - Verschieben Sie den Regler **Stärke**, um die Höhe und damit die dreidimensionale Darstellung des Malstrichs zu vergrößern oder zu verringern.

Einstellungen für Tintenmalwerkzeuge verwenden

Sie können die Werkzeugeinstellungen anpassen, wenn Sie ein Tintenmalwerkzeug in der Malwerkzeug-Auswahlleiste ausgewählt haben. Mithilfe der Registerkarte **Strichdesigner** im Malwerkzeug-Designer können Sie unterschiedliche Einstellungen für Ihre Tintenmalwerkzeuge vornehmen. So können Sie Eigenschaften wie Tintenmalwerkzeugtyp, Größe, Weichzeichnen und Stärke von Malstrichen festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter "Einstellungskategorie "Tinte"" auf Seite 292.

Größe

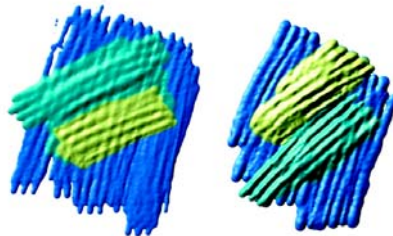
In der Registerkarte **Strichdesigner** können Sie über den Regler **Element** in der Einstellungskategorie **Größe** den Borstenabstand festlegen. Probieren Sie mit dem Regler **Element** die Effekte für verschiedene Tintenmalwerkzeuge aus. Je höher der eingestellte Wert, desto weiter liegen die Borsten auseinander. Niedrigere Einstellungen führen zu Malstrichen mit höherer Deckkraft. Bei Verwendung von Tintenmalwerkzeugen sind aufgrund der Adhäsionskraft der Borsten keine einzelnen Borstenstriche auf dem Bild zu erkennen.



Der Regler "Element" und seine Auswirkung auf Tintenmalwerkzeuge

Umsetzungseinstellungen

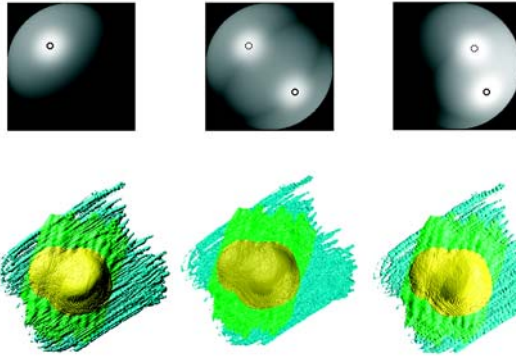
In der Registerkarte **Strichdesigner** können Sie über die Umsetzungseinstellungen in der Einstellungskategorie **Tinte** die Tinteneffekte variieren. So können Sie beispielsweise die Strichstärke variieren, indem Sie die Einstellungen für die Richtung oder die Geschwindigkeit entsprechend anpassen. Mithilfe des Reglers **Druck** lassen sich auch geschichtete Tintenstriche erzeugen. Weitere Informationen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.



Mit leichtem Druck erzeugen Sie Striche, die sich überschneiden (links). Mit höherem Druck erzielen Sie einen stärkeren Schichteffekt (rechts).

Beleuchtungseffekte

Mithilfe der Optionen im Dialogfenster **Beleuchtung anwenden** können Sie Lichtquellen hinzufügen oder Beleuchtungswinkel ändern und einem Tintenstrich so optisch mehr Tiefe verleihen. Weitere Informationen zur Anwendung von Beleuchtungseffekten finden Sie in der Hilfe unter *Effekt "Beleuchtung anwenden" verwenden*.



Durch Anpassen der Beleuchtungswinkel und Hinzufügen zusätzlicher Lichtquellen wird Tintenstrichen optisch mehr Tiefe verliehen.

Impasto



Impasto bezeichnet die klassische Maltechnik, bei der Farbe dick auf die Arbeitsfläche aufgetragen wird, um die Wirkung räumlicher Tiefe zu erzeugen. In Corel Painter bezeichnet Impasto eine Funktion, durch die mit Malwerkzeugen beim Malen Tiefe erzeugt wird. Mit verschiedenen Malwerkzeugen können Sie unterschiedliche Natural-Media-Arten simulieren, wie beispielsweise dicke Ölfarbe oder Kreide mit Struktur.

Überblick über Impasto

Zum Erzeugen eines Impasto-Effekts müssen Sie zunächst die Impasto-Ebene aktivieren. Wählen Sie anschließend die Malwerkzeugkategorie **Impasto** und eine Malwerkzeugvariante. **Impasto**-Malstriche werden strukturiert und dreidimensional dargestellt. Sie können das Aussehen der **Impasto**-Malstriche mit den Einstellungen für Tiefe und Beleuchtung ändern.

Sie können in Corel Painter mit dem Malwerkzeug-Designer zahlreiche Malwerkzeugvarianten in benutzerdefinierte **Impasto**-Malwerkzeuge umwandeln.



Mit Impasto lassen sich Gemälde mit wunderschönen Strukturen erzeugen.

Mit der Impasto-Ebene arbeiten

Mit einem **Impasto**-Malwerkzeug malen Sie auf einer virtuellen Impasto-Ebene, die alle während des Malens erzeugten Tiefeninformationen sammelt und akkumuliert. Die Impasto-Ebene ist nicht Teil der Ebenenhierarchie und wird daher nicht in der Palette **Ebenen** angezeigt.

Die Ebene **Arbeitsfläche** speichert die Tiefeninformationen für das gesamte Bild, einschließlich aller zusätzlichen Ebenen. Wenn die Impasto-Ebene aktiv ist, sehen Sie auch, wie sich die Impasto-Beleuchtung auf Ihre Malstriche auswirkt.

So aktivieren oder deaktivieren Sie die Impasto-Ebene

- Zum Aktivieren der Impasto-Ebene klicken Sie im Dokumentfenster auf das Symbol **Impasto**.
- Zum Deaktivieren der Impasto-Ebene klicken Sie erneut auf das Symbol.



Das Symbol "Impasto" im Dokumentfenster

So löschen Sie den Inhalt der Impasto-Ebene

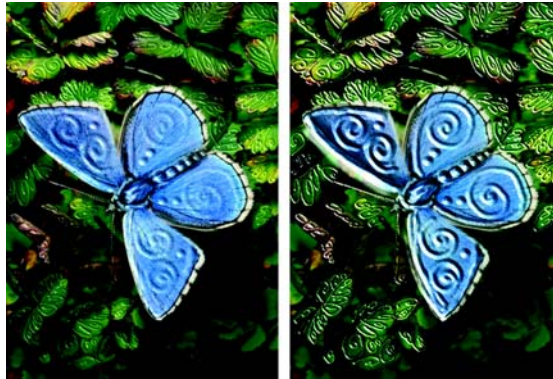
- Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Impasto-Effekt entfernen**.

Impasto-Effekte erzeugen

Mit den **Impasto**-Malwerkzeugvarianten können Sie eine Vielzahl von Impasto-Malstrichen auftragen. Diese Malwerkzeuge simulieren die Möglichkeiten für das Erzeugen unterschiedlicher Tiefeneffekte mit herkömmlichen Medien, wie dicker Ölfarbe. Der Impasto-Effekt wird durch Ändern der Stärke des Farbauftrags, und damit der Tiefe, gesteuert. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Einstellungskategorie "Impasto"" auf Seite 282.

Sie können das Aussehen von Tiefe mit den Einstellungen **Stärke**, **Bild**, **Glanz** und **Reflexion** im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** steuern. Durch Ändern dieser Einstellungen lassen sich verschiedene Struktureffekte erzeugen:

- Mit der Einstellung für **Stärke** wird die Dicke der gesamten Impasto-Ebene verändert. Die Einstellung wirkt sich nicht auf einzelnen Malstriche oder andere Impasto-Malstriche aus.



*Mit dem Regler **Stärke** können Sie die Tiefenwirkung für die gesamte Impasto-Ebene anpassen.*

- Mit der Einstellung **Bild** wird gesteuert, wie viel Farbe im Bild angezeigt wird. In der niedrigsten Einstellung sind alle Farben verwaschen und nur die Lichter bleiben übrig.
- Mit der Einstellung **Glanz** wird gesteuert, wie viele Lichter auf der Oberfläche der Malstriche angezeigt werden. Höhere Werte für **Glanz** geben dem Malstrich ein metallisches Aussehen.
- Mit der Einstellung **Reflexion** wird mit veränderlichem Prozentsatz ein Klonursprungsbild oder ein Muster auf die Struktur abgebildet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Mit Reflexions-Maps arbeiten” auf Seite 351.

Die Einstellungen wirken sich auf die gesamte Impasto-Ebene aus. Wenn Sie die Tiefe einzelner Malstriche ändern möchten, können Sie die Stifteinstellungen ändern oder die Medien durch mehrmaliges Auftragen verstärken. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Tiefenverhalten von Medien steuern” auf Seite 212.

Sie können ferner Einstellungen für die Beleuchtung der **Impasto-Malstriche** vornehmen, Lichtquellen hinzufügen oder entfernen sowie die Lichtfarbe und -position ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Oberflächenbeleuchtung anpassen” auf Seite 216.

Wenn Sie eigene Malwerkzeugvarianten erstellen möchten, passen Sie die Malwerkzeugeigenschaften mit dem Malwerkzeug-Designer an. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “Eigene Impasto-Malwerkzeuge erstellen” auf Seite 210.

So erzeugen Sie einen Impasto-Effekt

- 1 Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Dokumentfensters auf das Symbol **Impasto**.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste den Eintrag **Impasto**.
- 3 Wählen Sie in der Malwerkzeugvarianten-Auswahl eine Malwerkzeugvariante aus.
- 4 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Oberflächenbeleuchtung**.
- 5 Stellen Sie mit den Reglern im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** die gewünschten Werte für die Tiefendarstellung und die Lichtquellen ein.
- 6 Malen Sie auf der Arbeitsfläche oder der Ebene.

Eigene Impasto-Malwerkzeuge erstellen

Mit den Einstellungen für die Malwerkzeuge der Kategorie **Impasto** im Malwerkzeug-Designer können die meisten Malwerkzeugvarianten als **Impasto-Malwerkzeuge** eingerichtet werden. Mit diesen Einstellungen können Sie Mal- und Tiefenmethoden, die Menge der aufgetragenen Tiefe und das Malwerkzeugverhalten festlegen. Die **Impasto**-Einstellungen verhalten sich wie die anderen Malwerkzeugeinstellungen, d. h. sie können als Teil einer Malwerkzeugvariante gesichert und auf jedes aktive Malwerkzeug angewendet werden. Weitere Informationen zum Erstellen neuer Malwerkzeugvarianten finden Sie unter “Malwerkzeuge anpassen” auf Seite 229.

Malmethode festlegen

Alle Maloptionen beeinflussen die Malstriche, die Sie im Dokument auftragen.

Impasto verfügt über drei Malmethoden:

- **Auftragen: Farbe** – Bei dieser Methode wird Farbe aufgetragen, die Sie in der Palette **Farben** festlegen können.
- **Auftragen: Tiefe** – Bei dieser Methode wird Tiefe aufgetragen.
- **Auftragen: Farbe und Tiefe** – Bei dieser Methode wird sowohl Farbe als auch Tiefe aufgetragen.

Tiefenmethode festlegen

Im Popup-Menü **Methode** können Sie ein Steuermedium für das Auftragen von Tiefe wählen. Corel Painter bestimmt anhand der Luminanzdaten (Helligkeitsdaten) des Steuermediums, wie viel Tiefe bei einem Malstrich aufgetragen wird. Helle Bereiche des Mediums erhalten mehr Tiefe als dunkle Bereiche. Schwarze Bereiche erscheinen flach.

Wenn Sie als Tiefenmethode beispielsweise **Papierstruktur** wählen, legen die hellen und dunklen Bereiche der Papierstruktur fest, wo Vertiefungen und Erhöhungen im Malstrich erscheinen.



Impasto-Malstrich mit Tiefenmethode "Papier"

Es stehen fünf Methoden zur Wahl:

- **Gleichmäßig:** Bei dieser Methode wird Tiefe gleichmäßig aufgetragen. Die Malstriche haben nur eine geringe Struktur.
- **Löschen:** Diese Methode entfernt die Tiefe aus der Ebene. Wenn Sie Strukturmalstriche erstellt haben, die Ihnen nicht gefallen, können Sie sie mit dieser Option entfernen.

Löschen wirkt sich nur auf die Tiefe, nicht auf die Farbe aus. Bei der Malmethode **Auftragen: Tiefe und Farbe** entfernt die Tiefenmethode **Löschen** Tiefe beim Auftragen von Farbe.

Wie viel Tiefe entfernt wird, hängt von der Einstellung des Reglers **Tiefe** ab. Wenn Sie den gesamten Impasto-Malstrich entfernen möchten, setzen Sie den Wert für die Tiefe auf 0.

- **Papier:** Bei dieser Methode wird die Tiefe durch die aktuelle Papiermethode gesteuert. Sie können verschiedene Papiersorten wählen und deren Skalierung mithilfe des Werkzeugs **Papierauswahl** in der Werkzeugpalette ändern. Weitere Informationen finden Sie unter "Papierstrukturen umkehren und skalieren" auf Seite 138.

- **Luminanz des Originals:** Diese Methode steuert die Tiefe anhand der Luminanz eines Klonursprungs. Weitere Informationen finden Sie unter "Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Originals" erzeugen" auf Seite 346.
- **Luminanz des Stoffs:** Diese Methode steuert die Tiefe anhand des aktuellen Stoffs. Sie können in der Werkzeugpalette mithilfe des Werkzeugs **Stoffauswahl** verschiedene Stoffe wählen.

Tiefenmethoden umkehren

Über die Option **Umkehren** können Sie die Tiefenmethode umkehren. Wenn eine Methode umgekehrt wird, wird im Malstrich das Negativ der Ursprungsmethode verwendet. Wenn Sie **Umkehren** beispielsweise mit **Luminanz des Stoffs** verwenden, werden die Luminanzwerte des aktuellen Stoffs getauscht, sodass helle Bereiche des Stoffs dunkel werden und umgekehrt. Daraus ergibt sich innerhalb der **Impasto-Malstriche** eine umgekehrte Struktur.

Tiefenverhalten von Medien steuern

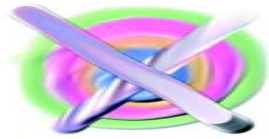
Wenn Sie mit einer Tiefenmethode zu malen beginnen, malen Sie mit einem neuen Medium, das eine Struktur besitzt und beim Auftragen von Malstrichen Tiefe aufbaut.

Über die Einstellungen in der Kategorie **Impasto** im Malwerkzeug-Designer können Sie festlegen, wie viel Tiefe und wie viel Struktur mit einem Malstrich aufgetragen werden und wie die einzelnen Malstriche mit anderen **Impasto-Malstrichen** zusammenwirken.

- Der Regler **Tiefe** steuert die Tiefe einzelner Malstriche. Höhere Werte erzeugen Malstriche mit tieferen Furchen.
- Der Regler **Glätten** steuert den Übergang der Struktur, die auf einen Malstrich angewendet wird.
- Der Regler **Mitführen** legt fest, wie stark ein Malstrich mit anderen **Impasto-Malstrichen** zusammenwirkt.

Wenn ein Malstrich mit einem hohen Wert für **Mitführen** einen anderen **Impasto-Malstrich** schneidet, wird die Tiefe des bestehenden Malstrichs versetzt. Ihr Malstrich zieht sozusagen eine Furche durch den bestehenden Malstrich.

Mit der Einstellung **Mitführen** lassen sich überzeugend realistische Effekte erzielen.




Die Auswirkungen von "Mitführen" bei hoher (links) und niedriger Einstellung (rechts)

- Mit der Option **Tiefe als Höhe** kehren Sie die Tiefenwirkung um. Wenn **Tiefe als Höhe** aktiviert ist, erzeugt das Malwerkzeug Vertiefungen anstelle von Erhöhungen.



Normalerweise werden beim Impasto-Effekt die Erhebungen verstärkt. Bei "Tiefe als Höhe" werden stattdessen Vertiefungen erzeugt.

So erstellen Sie eine Impasto-Malwerkzeugvariante

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Malwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü **Auftragen** eine Malmethode.

- 4 Wählen Sie im Popup-Menü **Methode** eine Farbauftragungsmethode.
- 5 Legen Sie mit dem Regler **Tiefe** fest, wie viel Tiefe das Malwerkzeug aufträgt.
- 6 Legen Sie mit dem Regler **Glätten** die Übergänge in der Struktur fest.
Höhere Werte führen zu weniger strukturierten Malstrichen.
- 7 Legen Sie mit dem Regler **Mitführen** fest, um wie viel ein Malstrich mit Tiefe andere Malstriche versetzt, die er schneidet.

Tiefe mit verschiedenen Eingaben steuern

Sie können Malstrichen nicht nur mit den Einstellungen in der Einstellungskategorie **Impasto** höhere Komplexität verleihen, sondern auch mit dem Regler **Tiefe** im Malwerkzeug-Designer. Der Regler **Tiefe** kann die Tiefenwirkung beim Malen verändern. Mit einem der neun Steuerelemente für die Eingabe können Sie die Tiefenwirkung basierend auf Druck, Geschwindigkeit und Neigung steuern. Eine vollständige Beschreibung der Steuerelemente finden Sie unter "Einstellungskategorie "Impasto"" auf Seite 282.

So arbeiten Sie mit der Malwerkzeugfunktion "Tiefe"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü **Auftragen** die Option **Tiefe**.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü **Methode** eine Tiefenmethode.
- 4 Verschieben Sie den Regler **Tiefe** an die gewünschte Position und wählen Sie im Popup-Menü **Umsetzung** die gewünschte Option.



Wenn Sie eine realistischere Wirkung erzielen möchten, versuchen Sie die Werte für **Tiefe** und **Druck** invers zu variieren. Wählen Sie im Menü **Tiefe** die Option **Druck** und aktivieren Sie die Option **Umkehren**. So wird Farbe dicker aufgetragen, wenn Sie leicht aufdrücken, und weniger dick, wenn Sie fest aufdrücken, genau wie beim Malen mit echter Farbe.

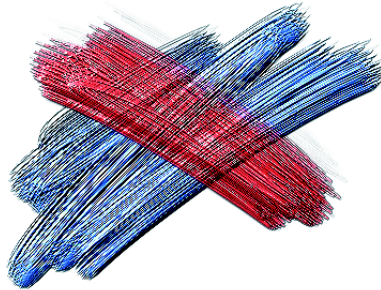
Impasto an andere Ebenen angleichen

Sie können steuern, wie in Corel Painter Impasto-Malstriche mit Bildmaterial auf anderen Ebenen angeglichen werden, indem Sie in der Palette **Ebenen** eine Tiefenmodusmethode wählen.

Im Menü **Tiefenmodus** sind die folgenden Methoden für das Kombinieren von **Impasto**-Malstrichen verfügbar:

- **Hinzufügen:** Bei dieser Methode werden Tiefeninformationen der einzelnen Ebenen kombiniert. Malstriche auf verschiedenen Ebenen werden an den Stellen kombiniert, an denen sie sich überlagern.

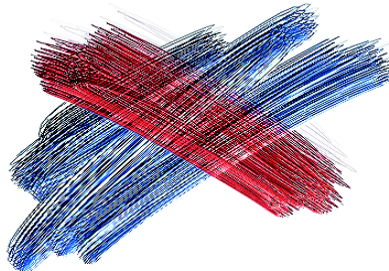
Wenn Sie mit einer **Impasto**-Malwerkzeugvariante mit der Tiefenmodusmethode **Hinzufügen** auf einer Ebene malen, ändert sich die Tiefenmoduseinstellung nicht.



Beispiel für die Tiefenmodusmethode "Hinzufügen"

- **Abziehen:** Bei dieser Methode werden Tiefeninformationen zwischen den einzelnen Ebenen entfernt. **Impasto**-Malstriche auf den oberen Ebenen erzeugen in den Bilddaten der darunter liegenden Ebenen Vertiefungen.

Wenn Sie mit einer **Impasto**-Malwerkzeugvariante mit der Tiefenmodusmethode **Abziehen** auf einer Ebene malen, ändert sich die Tiefenmodusmethode nicht.

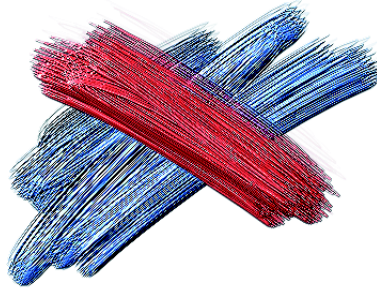


Beispiel für die Tiefenmodusmethode "Abziehen"

- **Ersetzen:** Bei dieser Methode ersetzen Ebenenmasken die Tiefeninformationen von tieferen Ebenen durch Informationen der oberen Ebenen. An den Stellen, an denen

sich Malstriche überlagern, sind nur die oben gelegenen Malstriche sichtbar, die darunter liegenden Malstriche sind vollständig verdeckt.

Wenn Sie mit einer **Impasto**-Malwerkzeugvariante mit der Tiefenmodusmethode **Ersetzen** auf einer Ebene malen, ändert sich die Tiefenmodusmethode nicht.



Beispiel für die Tiefenmodusmethode "Ersetzen"

- **Ohne Tiefe:** Diese Methode verhindert die Wechselwirkung von **Impasto**-Malstrichen mit Bilddaten auf anderen Ebenen. Wenn **Ohne Tiefe** aktiviert ist, ist die Anzeige der Tiefenwirkung für die Ebene deaktiviert, selbst wenn das Symbol **Tiefe zeigen** im Dokumentfenster aktiv ist. So kann die Anzeige der Tiefenwirkung für einzelne Ebenen unterdrückt werden.

Wenn Sie mit einer **Impasto**-Malwerkzeugvariante mit der Tiefenmodusmethode **Ohne Tiefe** auf einer Ebene malen, wird die Methode zurück auf **Hinzufügen** geändert.

Ohne Tiefe ist die Standard-Tiefenmodusmethode.

Sie können für jede Ebene im Dokument eine andere Tiefenmodusmethode wählen. Weitere Informationen finden Sie unter "Ebenen mithilfe von Montageverfahren angleichen" auf Seite 85.

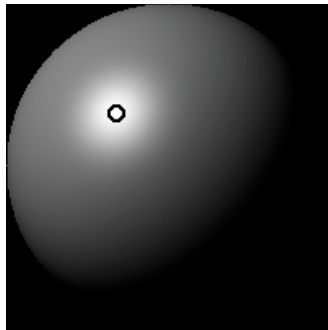
Oberflächenbeleuchtung anpassen

Die Beleuchtung kann eine wichtige Komponente der durch **Impasto** erzeugten Tiefenwirkung sein. Genau wie die richtige Beleuchtung die Wirkung räumlicher Tiefe verstärken kann, kann eine falsche Beleuchtungseinstellung den Effekt vollständig neutralisieren. Mit den Einstellungen für **Oberflächenbeleuchtung** können Sie die

Position und die Attribute der Lichtquellen festlegen, die die **Impasto**-Malstriche beleuchten. Diese Einstellungen gelten global, d. h. sie wirken sich auf alle **Impasto**-Malstriche auf allen Ebenen aus.

Lichtquellenposition festlegen

Die Lichtkugel gibt alle möglichen Oberflächenwinkel und die jeweilige Wirkung der Beleuchtung wieder. Die Lichtanzeiger auf der Kugel zeigen die aktuellen Positionen der Lichtquellen.



Lichtkugel mit einem Lichtindikator

Der Regler **Anzeigen** unterhalb der Kugel steuert die Helligkeit der Kugel, damit die Lichtquellenpositionen besser zu sehen sind. Der Regler wirkt sich nicht auf die Lichtquellen selbst aus. Mit der Option **Lichtsymbole zeigen** können Sie die Lichtanzeiger auf der Kugel ein- und ausblenden.

So ändern Sie den Winkel einer Lichtquelle

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Oberflächenbeleuchtung**.
- 2 Ziehen Sie im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** einen Lichtanzeiger auf der Kugel.

Lichtquellen hinzufügen und entfernen

Sie können so viele Lichtquellen hinzufügen, wie Ihr Arbeitsspeicher zulässt. Denken Sie daran, dass sich jede Lichtquelle auf alle **Impasto**-Malstriche auswirkt. Seien Sie daher vorsichtig, damit Sie keine Lichtquellen erstellen, die farblich nicht zu Ihrem Entwurf passen oder unerwünschte Schatten erzeugen.

So fügen Sie eine Lichtquelle hinzu

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Oberflächenbeleuchtung**.
- 2 Klicken Sie im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** auf die Lichtkugel.
An der Stelle, auf die Sie geklickt haben, wird ein neuer Lichtanzeiger (kleiner Kreis) angezeigt.

So löschen Sie eine Lichtquelle

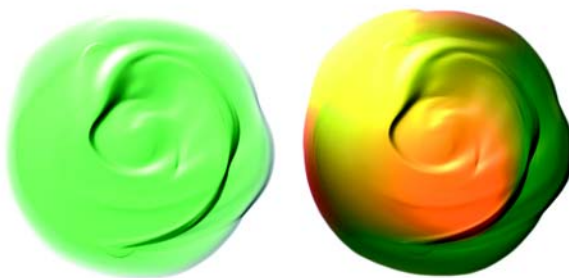
- Klicken Sie im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** auf einen Lichtanzeiger und drücken Sie die Entf-Taste.

Lichteigenschaften festlegen

Mit den drei Reglern für die Lichteinstellungen können Sie Intensität und Helligkeit einer Lichtquelle festlegen.

- Der Regler **Helligkeit** gibt an, wie viel die Lichtquelle zur gesamten Beleuchtungsfarbe beiträgt.
- Der Regler **Konzentration** bestimmt die Streuung des Lichts auf der Oberfläche.
- Der Regler **Belichtung** legt die Stärke der Gesamtbeleuchtung von dunkel nach hell fest.

Darüber hinaus können Sie mit dem Regler **Lichtfarbe** die Farbe einer Lichtquelle festlegen. Sie können mehrere farbige Lichtquellen mit der Tiefe in Wechselwirkung treten lassen, um verschiedene Struktureffekte hervorzurufen.



Hier werden zwei verschiedenfarbige Lichtquellen verwendet.

So ändern Sie die Lichtfarbe

- 1 Klicken Sie im Dialogfenster **Oberflächenbeleuchtung** auf einen Lichtanzeiger.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Lichtfarbe**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe.

Schlauch



Der Schlauch ist ein Meilenstein in der Entwicklung der Malwerkzeuge. Hiermit können anstelle von Farbe Bilder aufgetragen werden, und zwar nicht nur ein oder zwei Bilder gleichzeitig, sondern eine Vielzahl sich verändernder Bilder.

Die Bilder, die aus dem Schlauch fließen, ändern sich im Verlauf des Malstrichs. Mit dem Schlauch können Sie den Bilderfluss steuern. Wenn Sie z. B. den Stiftandruck erhöhen, können Sie größere oder farbige Bilder auftragen. Durch Ändern der Richtung des Malstrichs können Sie den Winkel der Bilder ändern. Dies sind nur einige Beispiele für mögliche Steuerungen. Wenn Sie selbst ein Bilderset erstellen, können Sie mit einer eigenen Abfolge von Bildern malen.



Mithilfe des Malwerkzeugs "Schlauch" können Sie beim Malen ganze Bilder auftragen.

Das Malwerkzeug Schlauch legt 24-Bit-Bilder mit einer 8-Bit-Maske ab. Mithilfe der Maske können Sie Bilder weich (ohne stufige Kanten oder Artefakte) übereinander legen.

Sie können den Schlauch mit beliebigen Bildern laden, wie z. B. Bildern von Blättern, Rinde, Gras, Steinen oder Menschen, um nur einige Bildelemente zu nennen. Beim Malen mit diesen Bildelementen können Sie sie zu einheitlichen Formen zusammenfügen, also zu Bäumen, Hügeln, Straßen mit Kopfsteinpflaster, Menschenmengen usw.

Funktionsweise des Schlauchs

Der Schlauch ist ein Malwerkzeug. Um ihn zu verwenden, müssen Sie ihn zuerst mit Bildern laden. Die Bilder werden in speziellen Strahl-Dateien gesichert. Bei einem Gartenschlauch steuern Sie mit dem Strahl die Wassermenge, die aus dem Schlauch austritt. Beim Malwerkzeug **Schlauch** in Corel Painter steuern Sie mit dem Strahl das Medium, das aus dem Schlauch fließt, also die Bilder.

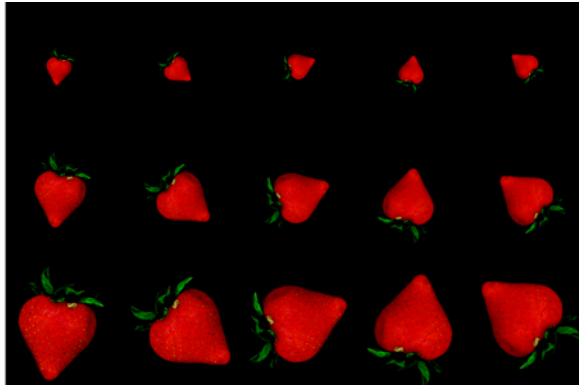
Eine Strahl-Datei kann eine unbegrenzte Anzahl an Bildern enthalten. Normalerweise sind die Bilder ähnlich und bilden eine logische Abfolge, d. h., sie unterliegen einem Prinzip. Die verschiedenen Bilder können z. B. größer werden oder ihr Winkel ändert sich. Die Bilder müssen aber nicht zwangsläufig in einer logischen Abfolge angeordnet werden. Das Malwerkzeug **Schlauch** ist jedoch effektiver, wenn dies der Fall ist.

Als "Indizieren" wird die Methode bezeichnet, mit der bestimmte Bilder in einer Strahl-Datei ausgewählt werden. Wie diese Auswahl der Bilder genau erfolgt – also welche Indizierungsregel angewendet wird – können Sie festlegen, indem Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungen für das Werkzeug **Schlauch** ändern. Sie können Bilder als Sequenz oder zufällig, anhand des Drucks, der Richtung der Malstriche und vieler anderer Faktoren aufsprühen.

Die Bilder werden indiziert, damit Corel Painter bei Bedarf bestimmte Bilder finden und aufsprühen kann. Wenn Sie mit dem Schlauch malen, können Sie bestimmte Bilder aus dem Strahl-Index anfordern, indem Sie den Eingabewert variieren. Wenn Sie einen Eingabewert erhöhen, werden Bilder verwendet, die im Index weiter hinten stehen. So können Sie den Strahl z. B. so einstellen, dass Sie mit umso größeren Bildern malen, je stärker Sie mit einem druckempfindlichen Stift aufdrücken.

Die Bilder selbst werden in der Strahl-Datei bearbeitet. Wenn Sie die Bilder stärker variieren möchten, legen Sie mehr Bilder in der Strahl-Datei ab. Weitere Informationen zum Entwerfen und Erzeugen von Strahl-Dateien finden Sie in der Hilfe unter *Strahlen für den Schlauch erstellen, laden und sichern*.

Wenn Sie dann mehr Erfahrung im Umgang mit dem Schlauch haben, können Sie auch komplexere Strahl-Dateien mit zwei Veränderungssequenzen erstellen, in denen z. B. die Bilder größer werden und deren Winkel sich ändert. In diesem Fall steuern Sie mit einem Eingabefaktor die Größe des Bilds und mit einem weiteren den Bildwinkel. Dadurch wird ein Strahl mit zwei so genannten "Prioritäten" erzeugt.



Ein Strahl mit zwei Prioritäten enthält Sequenzen für zwei Dimensionen. In diesem Beispiel wird der Winkel durch Priorität 1 gesteuert, die Größe durch Priorität 2.

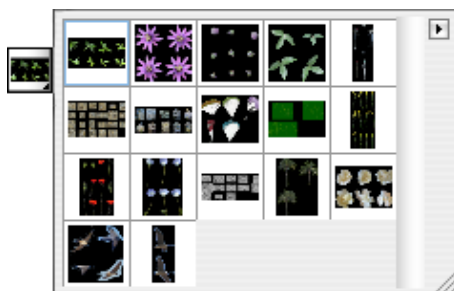
Überblick über das Malwerkzeug "Schlauch"

Corel Painter ermöglicht die Auswahl von Strahlen mit mehreren Bildern für das Arbeiten mit dem Schlauch. Sie können beim Arbeiten Attribute wie Deckkraft, Größe, Farbe, Position und Abstand der Bilder anpassen.

Grundlagen zum Malwerkzeug "Schlauch"

Der Schlauch ist einfach zu handhaben und verfügt über eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, mit denen Sie das Verhalten des Strahls steuern können.

Wie die anderen Malwerkzeuge von Corel Painter verfügt auch der Schlauch über mehrere Varianten. Diese integrierten Varianten kombinieren Strahleinstellungen (Indizierungsregeln) mit Malwerkzeugeinstellungen zu unterschiedlichen Schlaucheffekten.




Strahl auswahl in der Werkzeugpalette

Die Varianten werden anhand der Verteilung der Bilder im Malstrich in zwei Arten unterteilt: Spray-Varianten und lineare Varianten. Bei Verwendung der Spray-Varianten werden die Bilder verstreut. Bei Verwendung linearer Varianten werden die Bilder direkt auf dem Malstrich aufgetragen. Die Varianten unterscheiden sich auch in Bezug auf die Verknüpfung von Größe und Winkel mit Faktoren wie Neigung, Druck und Position.

Der Name einer Variante enthält wichtige Informationen. Die Schlauch-Variante **Linear-Größe-D Winkel-R** beispielsweise ist eine Variante, bei der die Größe der gemalten Bilder mit dem Stiftandruck (D) verknüpft wird und die die Bilder in einem Winkel ausrichtet, der auf der Richtung (R) des Malstrichs basiert. Die Buchstaben **Z**, **W** und **K** in den Namen von Varianten stehen für **Zufall**, **Rad** (engl.: Wheel) und **Winkel**. Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305 und unter *Prioritäten und Indizierungsregeln* in der Hilfe.

Sie können diese Varianten als Ausgangspunkt verwenden und dann die Optionen für das Malwerkzeug und den Strahl anpassen, um die Bilder ganz nach Ihren Vorstellungen aufzutragen.

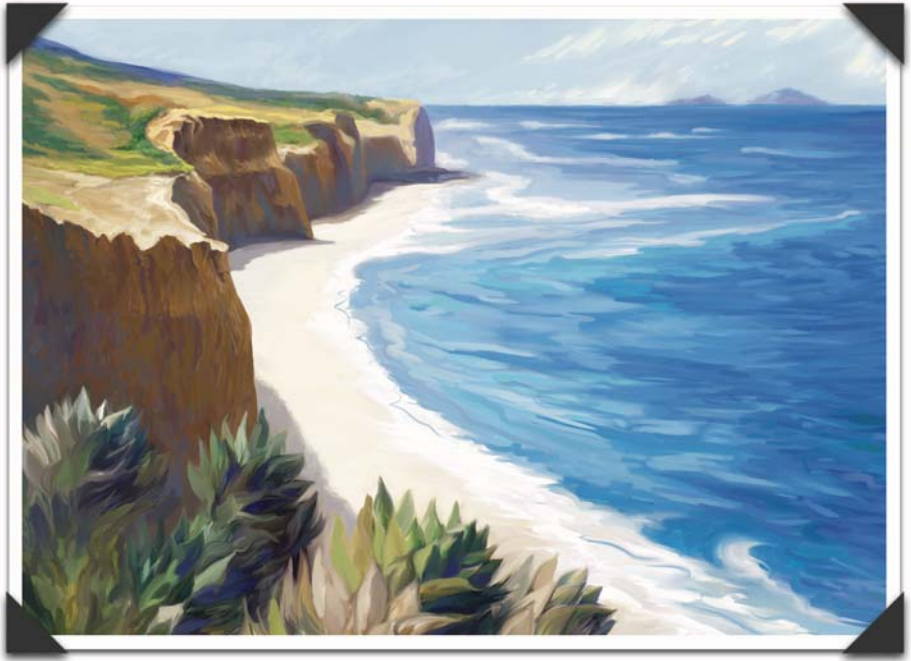
So können Sie Strahlen auswählen und das Malwerkzeug "Schlauch" verwenden

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Malwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste die Malwerkzeugkategorie **Schlauch**.
- 3 Klicken Sie auf die Auswahl für die Malwerkzeugvariante und wählen Sie eine Variante.
Jede Variante trägt die Bilder anders auf.

4 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Strahl** und wählen Sie einen Strahl.

5 Tragen Sie einen Malstrich auf die Arbeitsfläche auf.

Weitere Informationen zum Ändern der Schlaucheinstellungen, zum Indizieren von Bildern und zum Arbeiten mit Strahlen finden Sie unter *Schlauch* in der Hilfe.



Gestaltet von Cher Threinen-Pendarvis: digitales Landschaftsbild

Die preisgekrönte Künstlerin, Autorin und Ausbilderin Cher Threinen-Pendarvis nahm ihre innovative Tätigkeit in digitaler Kunst im Jahr 1987 auf. Ihre Arbeiten wurden auf der ganzen Welt ausgestellt, und ihre Artikel und Kunstwerke finden sich in vielen Büchern und Zeitschriften wieder. Cher Threinen-Pendarvis ist Autorin aller sieben Ausgaben von The Painter Wow! Book einschließlich der neuesten Ausgabe, The Corel Painter IX Wow! Book.

Malwerkzeuge anpassen



Mit dem Malwerkzeug-Designer können Sie in Corel Painter einfach und problemlos Malwerkzeugvarianten erstellen. In diesem Kapitel werden Vorgehensweisen zum Berechnen, Anpassen und Sichern der zahlreichen Parameter von Malwerkzeugtypen mit dem Malwerkzeug-Designer erläutert.

Einige Einstellungen für die Malwerkzeuge des Malwerkzeug-Designers finden Sie auch in den verschiedenen Malwerkzeugpaletten (**Fenster > Malwerkzeugeinstellungen**). Die Paletten entsprechen den Einstellungskategorien in der Registerkarte **Strichdesigner** des Malwerkzeug-Designers. Die Malwerkzeugpaletten eignen sich optimal für geringfügigere Anpassungen einer Malwerkzeugvariante während der Arbeit. Wenn Sie jedoch noch nicht mit den Einstellungen vertraut sind und sich zunächst eine Vorschau einer Malwerkzeugvariante anzeigen lassen möchten, um gegebenenfalls noch Änderungen daran vorzunehmen, bevor Sie mit dem Malen mit dieser Variante beginnen, sollten Sie den Malwerkzeug-Designer verwenden.

Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um Malwerkzeuge in Corel Painter anzupassen. Die Standardvarianten in den Bibliotheken der Malwerkzeug-Auswahlleiste werden mit denselben Einstellungssätzen erstellt, mit denen auch alle anderen Varianten erzeugt werden. Sie wurden so angepasst, dass sie realen Malwerkzeugen gleichkommen.

Diese Malwerkzeuge lassen sich auch ohne Änderungen hervorragend einsetzen, Sie können sie aber auch an Ihre speziellen Anforderungen anpassen und auf Ihren persönlichen Malstil abstimmen. Sie können die Größe, die Form, den Winkel, die Farbmenge und vieles mehr ändern.

Änderungen, die Sie an Varianten von Malwerkzeugen vornehmen, einschließlich grundlegender Einstellungen wie **Größe** und **Deckkraft**, bleiben so lange erhalten, bis der Befehl **Standard wiederherstellen** gewählt wird. In Corel Painter können Sie Malwerkzeuge als Standardvarianten, als neue Varianten oder als Malwerkzeugwirkungen sichern.



Wenn Corel Painter gestartet wird, sucht das Programm im Benutzerordner nach dem Ordner **Brushes**. In diesem Ordner werden alle Änderungen gesichert, die an den Malwerkzeugen vorgenommen wurden. Wenn Corel Painter geänderte Malwerkzeuge findet, werden statt der standardmäßigen Malwerkzeuge und -einstellungen im Anwendungsordner diese geänderten Malwerkzeuge und -einstellungen verwendet. Wenn ein Benutzer eine Malwerkzeugvariante zurücksetzt, entfernt Corel Painter nur die entsprechenden Dateien aus dem Benutzerordner.

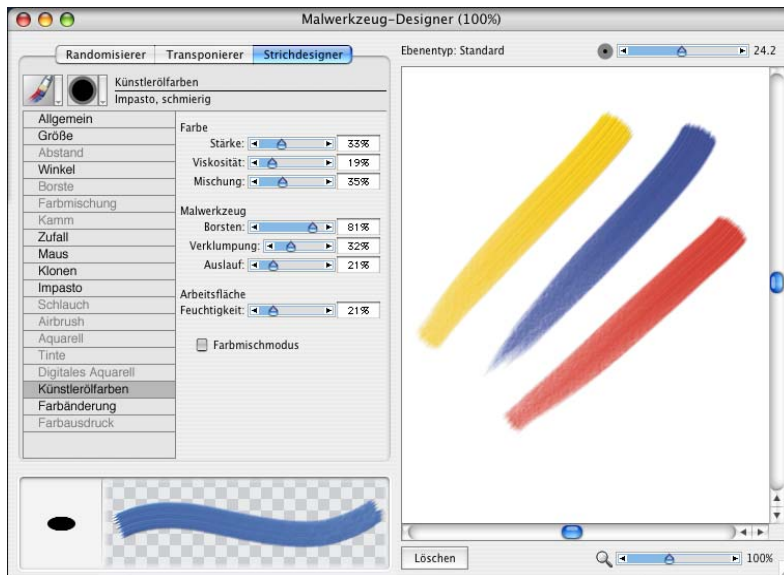
Überblick über den Malwerkzeug-Designer

Der Malwerkzeug-Designer enthält Einstellungsmöglichkeiten zum Anpassen und Erstellen von Malwerkzeugvarianten. Der Malwerkzeug-Designer ist eng mit Corel Painter verzahnt, verfügt jedoch über eigene Werkzeuge, Paletten, Menüs und Arbeitsabläufe. Die Benutzeroberfläche der Anwendung ändert sich in Abhängigkeit davon, ob Sie die Hauptanwendung oder den Malwerkzeug-Designer verwenden.

Der Malwerkzeug-Designer enthält drei Registerkarten: **Randomisierer**, **Transponierer** und **Strichdesigner**. In der Registerkarte **Randomisierer** werden Malwerkzeugeinstellungen für die ausgewählte Kategorie und Variante nach dem Zufallsprinzip erstellt. Die in der Registerkarte **Transponierer** erstellten Malwerkzeugeinstellungen basieren auf dem Übergang von einer Kategorie und Variante in eine andere Kategorie und Variante. In der Registerkarte **Strichdesigner** legen Sie fest, welche Größe und Form das mit einem Malwerkzeug aufgetragene Medium hat, wie die einzelnen Werkzeugspitzentupfer in einem Malstrich wiederholt werden, welches Medium (Farbe, Verlauf, Bild oder Muster) ein Malwerkzeug abgibt und welche Wechselwirkung zwischen dem Malwerkzeug und den bereits vorhandenen Pixeln besteht.

Benutzeroberfläche des Malwerkzeug-Designers

Das Hauptfenster des Malwerkzeug-Designers enthält drei Registerkarten, die jeweils über eine eigene Benutzeroberfläche verfügen: **Randomisierer**, **Transponierer** und **Strichdesigner**. Weitere Komponenten des Hauptfensters sind die Werkzeugpalette, das Vorschauraster und das Vorschauenfenster, die Mischfläche und die Paletten.



Hauptfenster des Malwerkzeug-Designers

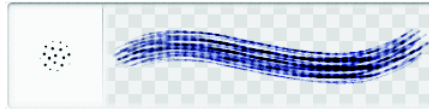
Im Malwerkzeug-Designer stehen sieben Paletten zur Verfügung: **Farben**, **Malverhalten**, **Farbänderung**, **Farbausdruck**, **Papier**, **Muster** und **Verläufe**. Die Einstellungen **Farbänderung** und **Farbausdruck** werden im Dialogfenster **Malwerkzeug-Designer** (in der Registerkarte **Strichdesigner**) angezeigt, die übrigen sind über das Menü **Fenster** verfügbar. Die Paletten **Farben** und **Malverhalten** sind standardmäßig geöffnet. In der Palette **Farben** können Sie Haupt- und Nebenfalten wählen oder Farben klonen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Überblick über das Arbeiten mit Farbe" auf Seite 91.

In der Palette **Malverhalten** werden alle Malstriche, die auf die Mischfläche aufgetragen wurden, aufgenommen. Sie können eine Malwerkzeugvariante aus der Palette **Malverhalten** wählen und in Corel Painter verwenden. Die im Malwerkzeug-Designer ausgewählten Farben und Malstriche gelten für Corel Painter als Ganzes. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Palette "Malverhalten" verwenden*.

Das Vorschauraster befindet sich auf der linken Seite des Hauptfensters in den Registerkarten **Randomisierer** und **Transponierer**. Es enthält eine Malwerkzeug-Auswahlleiste und zeigt verschiedene Variationen von Malstrichen für das ausgewählte

Malwerkzeug an. Sie können diese Malstriche als Varianten verwenden, die randomisiert oder transponiert werden. Das Vorschaufenster zeigt die ausgewählte Variante an.

Wenn Sie das Hauptfenster vergrößern, werden gleichzeitig weitere Malstriche für das Vorschauraster verfügbar.



Vorschauraster

So öffnen Sie den Malwerkzeug-Designer

- Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + B (Macintosh) bzw. Strg + B (Windows).



Sie können den Malwerkzeug-Designer auch öffnen, indem Sie im Menü **Fenster > Malwerkzeug-Designer einblenden** wählen.

So öffnen Sie die Registerkarten "Randomisierer", "Transponierer" und "Strichdesigner"

- 1 Wählen Sie **Fenster > Malwerkzeug-Designer einblenden**.
- 2 Klicken Sie auf den Reiter der Registerkarte, die geöffnet werden soll:
 - **Randomisierer**
 - **Transponierer**
 - **Strichdesigner**



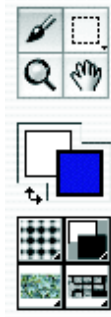
Im Weiteren werden die Schritte zum Öffnen dieser Registerkarten übergangen und durch eine direkte Navigationsanweisung für die jeweilige Registerkarte ersetzt, z. B.: "Klicken Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** auf **Allgemein**".

So passen Sie die Größe des Vorschaurasters an

- Ziehen Sie den Griff zum Anpassen der Größe in der rechten unteren Ecke des Malwerkzeug-Designer-Hauptfensters.

Die Werkzeugpalette des Malwerkzeug-Designers

Die Werkzeugpalette des Malwerkzeug-Designers enthält Werkzeuge und Farbauswahlfelder. Darüber hinaus ermöglicht sie den Zugriff auf vier Bibliotheken für die Erstellung von Malwerkzeugvarianten.



Werkzeugpalette des Malwerkzeug-Designers

Das Malwerkzeug trägt Malstriche auf die Mischfläche auf, so wie es Malstriche auf die Arbeitsfläche in Corel Painter aufträgt. Das Malwerkzeug wird beim Öffnen des Malwerkzeug-Designers standardmäßig ausgewählt, dabei wird die zuletzt in Corel Painter verwendete Malwerkzeugeinstellung aktiviert.


Mit den Werkzeugen **Auswahlrechteck**, **Auswahl oval** und **Lasso** können Sie, wie in Corel Painter, Auswahlbereiche auf der Mischfläche erstellen. Mit dem Werkzeug **Zoom** können Sie Bereiche der Mischfläche einzoomen. Mit dem Werkzeug **Hand** können Sie den sichtbaren Ausschnitt der Mischfläche verschieben.

Die Werkzeugpalette enthält zwei sich überlagernde Farbfelder für die Auswahl einer Haupt- und einer Nebensfarbe. Wenn Sie eine andere Farbe auswählen möchten, doppelklicken Sie auf das entsprechende Farbfeld, um das Dialogfenster **Farbe** zu öffnen.

Am unteren Rand der Werkzeugpalette befinden sich vier Symbolschaltflächen (**Papierauswahl**, **Verlaufsauswahl**, **Strahl**auswahl und **Musterauswahl**), über die Sie auf entsprechende Bibliotheken zugreifen können.

Beim Erstellen neuer Malwerkzeuge können Sie die Malstriche auf der Mischfläche testen. Sie können die Anzeige einzelner Bereiche der Mischfläche verkleinern oder vergrößern (zoomen), die Malwerkzeuggröße anpassen, Bereiche auswählen und den Inhalt der Mischfläche löschen.

So zoomen Sie in der Mischfläche ein

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Zoom** .
 - Drücken Sie Befehlstaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Leertaste (Windows).

Im Cursor des Zoomwerkzeugs erscheint ein Pluszeichen (+). Dieses zeigt an, dass Sie die Ansicht vergrößern (einzoomen) können.

- 2 Klicken oder ziehen Sie in der Mischfläche.

So zoomen Sie in der Mischfläche aus

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie das Zoomwerkzeug und halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt.
 - Drücken Sie die Tastenkombination Wahltaste + Befehlstaste + Leertaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Strg-Taste + Leertaste (Windows) und halten Sie sie gedrückt.

Im Cursor des Zoomwerkzeugs erscheint ein Minuszeichen (-). Dieses zeigt an, dass Sie die Ansicht verkleinern (auszoomen) können.

- 2 Klicken Sie auf die Mischfläche.




Sie können zum Ein- und Auszoomen auch den Regler **Skalierung** in der rechten unteren Ecke des Hauptfensters verschieben.

So ändern Sie die Malwerkzeuggröße in der Mischfläche

- Legen Sie mithilfe des Reglers **Malwerkzeuggröße** oberhalb der Mischfläche die Werkzeuggröße fest.

So wählen Sie einen Bereich in der Mischfläche aus

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Auswahlrechteck**, **Auswahloval** oder **Lasso** .

Diese drei Auswahlwerkzeuge sind über eine gemeinsame Symbolschaltfläche in der Werkzeugpalette abrufbar. Die verborgenen Werkzeuge werden angezeigt, wenn Sie mit der Maus auf die entsprechende Symbolschaltfläche zeigen und dann die Maustaste länger gedrückt halten.

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

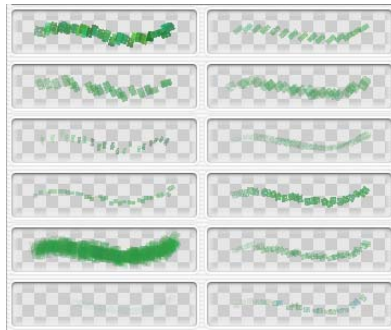
Weitere Informationen zum Auswählen von Bereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche erstellen*.

So löschen Sie den Inhalt der Mischfläche

- Klicken Sie unterhalb der Mischfläche auf **Löschen**.

Registerkarte "Randomisierer"

Der Randomisierer erstellt auf der Basis der aktuell ausgewählten Malwerkzeugkategorie und -variante randomisierte Einstellungen für Malwerkzeugvarianten und zeigt diese Varianten an. Sie können dann eine der mit dem Randomisierer erstellten Varianten aus dem Vorschauraster für den Einsatz in der Anwendung wählen oder mithilfe einer dieser Varianten neue randomisierte Varianten erstellen.



Randomisierte Malwerkzeugvarianten

So erstellen Sie randomisierte Malwerkzeugvarianten


1 Führen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Randomisierer** einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie und -variante.
- Wählen Sie im Vorschauraster einen Malstrich.

Daraufhin werden auf der Basis der Standardeinstellungen nach dem Zufallsprinzip neue Einstellungen erstellt.

2 Um die Einstellungen der randomisierten Varianten im Vorschauraster feiner einzustellen, verschieben Sie den Regler **Randomisierungsstärke**.

Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Randomisierung zu erhöhen, und verschieben Sie ihn nach links, um die Randomisierung zu verringern.

- Um einen neuen Satz randomisierter Einstellungen zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuelle Auswahl randomisieren** .



Sie können Malwerkzeugkategorien und -varianten auch in der Hauptanwendung wählen, bevor Sie den Malwerkzeug-Designer öffnen.

Registerkarte "Transponierer"

Der Transponierer erstellt neue Malwerkzeugvarianten, die auf der Kombination zweier Varianten basieren. So können Sie beispielsweise Varianten aus zwei verschiedenen Kategorien, wie Bleistifte und Grafikmarker, miteinander kombinieren. Der Transponierer verwendet die Einstellungen der beiden Varianten und erstellt daraus neue Varianten.

In der Registerkarte **Transponierer** gibt es zwei Malwerkzeug-Auswahlleisten: eine am oberen und eine am unteren Rand. In der oberen Malwerkzeug-Auswahlleiste wird die erste zu kombinierende Variante ausgewählt, in der unteren die zweite. Mit diesen beiden Varianten erstellt der Transponierer eine Reihe neuer Malstriche.




Transponierte Malwerkzeugvarianten

So erstellen Sie transponierte Malwerkzeugvarianten

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in den Malwerkzeug-Auswahlleisten am oberen und unteren Rand der Registerkarte **Transponierer** jeweils eine Malwerkzeugkategorie und -variante.
 - Wählen Sie im Vorschauraster einen Malstrich.

Diese Malwerkzeugvariante wird damit zur nächsten zu transponierenden Variante.

2 Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Aktuelle Auswahl transponieren** 

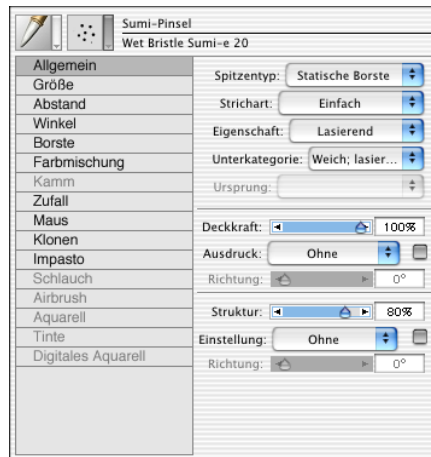
So wählen Sie im Vorschauenfenster eine neue Malwerkzeugvariante

- Klicken Sie im Vorschauenfenster auf einen Malstrich.

Diese Malwerkzeugvariante wird damit zur nächsten zu transponierenden Variante.

Registerkarte "Strichdesigner"

Mit dem Strichdesigner können Sie die verschiedenen Einstellungen der einzelnen Malwerkzeugvarianten weiterbearbeiten, um daraus neue Malwerkzeuge zu erstellen. In der Registerkarte **Strichdesigner** stehen eine Vielzahl von Einstellungskategorien mit eigenen Einstellungen und Optionen zur Verfügung. Diese Einstellungskategorien sind dieselben wie die der Palette **Malwerkzeugeinstellungen**.



Einstellungskategorien in der Registerkarte "Strichdesigner"

Einstellungen verwalten

Mit den Einstellungen und Optionen in der Registerkarte **Strichdesigner** können Sie die Malwerkzeugvarianten ändern und anpassen. Einige Einstellungskategorien gelten nur für bestimmte Malwerkzeugkategorien, wie z. B. **Künstlerölfarben** oder **Impasto**, während andere Einstellungskategorien nur für bestimmte Variantenarten

gelten. So sind beispielsweise die **Kamm**-Einstellungen nur dann aktiv, wenn eine Kamm-Malwerkzeugvariante ausgewählt wurde. Die Malwerkzeugkategorie spielt dabei keine Rolle.

Einstellungskategorie "Allgemein"

Corel Painter bietet eine Fülle an Einstellungen für Malwerkzeugeigenschaften und Malspitzentypen. Sie können auch festlegen, wie Malstriche mit den im Bild vorhandenen Farben in Wechselwirkung treten sollen. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Allgemein** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Menü "Spitzentyp"

Mit den Optionen im Menü **Spitzentyp** legen Sie die für das Auftragen des Mediums zu verwendende Methode fest. Um "berechnete" Malstriche zu erstellen, verwendet Corel Painter gerenderte Spitzentypen, die während des Malens berechnet werden.

In früheren Versionen von Corel Painter wurden die Medien in einem Malstrich in Form kleiner Tupfer aufgetragen. Wenn für den Abstand zwischen den Punkten ein kleiner Wert eingestellt wurde, wirkten die Striche glatt und zusammenhängend. Bei starker Vergrößerung des Malstrichs war unter Umständen erkennbar, dass der Strich aus vielen winzigen Tupfern besteht. Wenn der Malstrich schnell aufgetragen wurde oder ein großer Abstand zwischen den einzelnen Tupfern eingestellt war, war statt eines durchgezogenen Strichs eine Aneinanderreihung von Punkten zu sehen.

Mit gerenderten Spitzentypen werden dagegen durchgehende Malstriche mit glatten Rändern erzeugt. Sie sind schnell und produzieren weniger Artefakte als die nicht-gerenderten Malwerkzeugspitzen. Auch wenn Sie schnell malen, sind keine Tupfer oder Farbpunkte im Malstrich sichtbar. Gerenderte Spitzentypen eröffnen Ihnen zahlreiche neue Möglichkeiten, die mit dem tupferförmigen Auftragen von Medien nicht zur Verfügung standen.



Bei der Variante "Wachsschaber" der Malwerkzeugkategorie "Zeichenfeder" wird deutlich, wie glatt die gerenderten Malwerkzeuge in Corel Painter arbeiten.

Malwerkzeuge in Corel Painter arbeiten mit nicht-gerenderten oder gerenderten Spitzentypen:

Nicht gerenderte Spitzentypen	Beschreibung
Kreisförmig	Die Tupfer werden durch die Regler in den Strichdesigner -Einstellungskategorien Größe und Winkel gesteuert.
1 Pixel	Die einzelnen Tupfer bestehen aus nur einem einzigen Pixel. Die Größe kann nicht verändert werden. Einzel-Pixel -Malwerkzeuge werden für die Bearbeitung auf Pixelebene bei hoher Zoomstufe eingesetzt.
Statische Borste	Wird durch die Regler in der Strichdesigner -Einstellungskategorie Größe gesteuert. Wenn Sie den Spitzentyp Statische Borste auswählen, wird im Vorschauraster ein borstenförmiges Profil dargestellt.
Bildteil	Verwendet von Ihnen erstellte und aufgenommene Formen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Werkzeugspitzen aufnehmen" auf Seite 309.



Bildteil-Tupfer werden für aufgenommene Werkzeugspitzen verwendet. Sie können damit mit bestimmten Formen und Mustern malen.

Gerenderte Spitzentypen

Beschreibung

Kamelhaar

Erstellt Malwerkzeuge mit kreisförmig angeordneten Borsten (Rundpinsel). Jede Borste des Pinsels kann mit einer anderen Farbe gefüllt sein und kann, unabhängig von der Option **Farbe aufnehmen**, darunter liegende Farben aufnehmen. Durch Erhöhen der Farbänderungswerte in Corel Painter können Sie dafür sorgen, dass jede Borste mit einer anderen Farbe gefüllt wird. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farbänderung festlegen" auf Seite 117.

Mit der Einstellung **Element** in der Kategorie **Größe** wird der Abstand der Borsten festgelegt. Je höher der eingestellte Wert ist, desto weiter liegen die Borsten auseinander. Stellen Sie einen niedrigen Wert ein, um eine höhere Deckkraft der Striche zu erreichen. Weitere Informationen zu den Einstellungen der Größe finden Sie unter "Einstellungskategorie "Größe"" auf Seite 252.

Gerenderte Spitzentypen

Beschreibung

Flach

Erstellt flache Malwerkzeuge, ähnlich den zum Anstreichen von Häusern oder Wänden verwendeten Flachpinseln. Malwerkzeuge mit flacher Spitze reagieren darauf, wie sie gehalten werden (Winkel), sodass damit breite oder schmale Striche aufgetragen werden können. Flache Spitzen verlaufen stets senkrecht zum Griff des Stifts.

Mit der Einstellung **Element** in der Kategorie **Größe** wird der Abstand der Borsten festgelegt.

Spachtel

Erstellt Malwerkzeuge, die das Gegenstück zu Werkzeugen mit flacher Spitze darstellen. Wenn eine geringe Farbmenge eingestellt ist, können Sie mit diesen Malwerkzeugen Farben zusammenkratzen, andrücken, aufnehmen oder rasch verstreichen. Spachtel-Malstriche verlaufen stets parallel zum Griff des Stifts.

Mit der Einstellung **Element** in der Kategorie **Größe** wird der Abstand der Borsten festgelegt.

Borstenspray

Erstellt Malwerkzeuge, die auf die Airbrush-Einstellungen zugreifen. Diese Malwerkzeuge reagieren auf Neigung, wodurch die Borsten auf der der geneigten Seite gegenüber liegenden Seite getrennt werden. Wenn Sie beim Malen die Tastenkombination Wahltaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) gedrückt halten, wird die Sprührichtung umgekehrt.

Durch Verschieben des Reglers **Element** im Bereich **Größe** können Sie Borsten trennen.

Gerenderte Spitzentypen

Beschreibung

Airbrush

Erstellt Malwerkzeuge, die sich wie Airbrushes verhalten. **Winkel** (Richtung) und **Neigung** beeinflussen die Exzentrizität des resultierenden konischen Abschnitts. Der Regler **Element** in der Einstellungskategorie **Größe** steuert die Größe der einzelnen Medien-"Tropfen". Wenn Sie den Regler **Element** auf einen zu hohen Wert einstellen, erhalten Sie unter Umständen unerwünschte Artefakte.

Durch Drücken der Tastenkombination Wahl taste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) beim Malen können Sie die Sprührichtung umkehren.

Pixel-Airbrush

Erstellt Malwerkzeuge, die wie Airbrushes funktionieren. Für Malwerkzeuge mit dem Spitzentyp **Pixel-Airbrush** steht der Regler **Element** zur Steuerung der Größe der Medientropfen nicht zur Verfügung. Durch Drücken der Tastenkombination Wahl taste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) beim Malen können Sie die Sprührichtung umkehren.

Linien-Airbrush

Erstellt Malwerkzeuge, die wie Airbrushes funktionieren. Malwerkzeuge mit dem Spitzentyp **Linien-Airbrush** sprühen statt Punkten Linien auf. Durch Drücken der Tastenkombination Wahl taste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) beim Malen können Sie die Sprührichtung umkehren.

Gerenderte Spitzentypen

Beschreibung

Geschleudert

Erstellt Malwerkzeuge, die sich wie Airbrushes verhalten. Malwerkzeuge, die Malstriche mit der Methode **Geschleudert** auftragen, sind vergleichbar mit dem Airbrush früherer Versionen, reagieren jedoch auf Winkel und Neigung. Sie erzeugen konische Abschnitte mit weichen Kanten. Durch Drücken der Tastenkombination Wahltaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) beim Malen können Sie die Sprühhichtung umkehren.

Gerendert

Erstellt Malwerkzeuge, die ein bestimmtes Element des Ursprungs in den Malstrich übernehmen. Legen Sie im Menü **Ursprung** fest, was in die berechneten Malstriche übertragen wird. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Menüs "Ursprung", "Deckkraft" und "Struktur"" auf Seite 250.



Auswirkungen der Einstellung "Element" auf den Malstrich

- Mit den verschiedenen **Tinte**-Spitzentypen lassen sich Tinteneffekte erzeugen, mit denen herkömmliche Tintenmedien simuliert werden. Sie können einem Tintenmalstrich den Eindruck von Höhe verleihen, indem Sie Beleuchtungseffekte anwenden. Es gibt fünf verschiedene Spitzentypen für flüssige Tinte: **Tinte – Kamelhaar**, **Tinte – Scharf**, **Tinte – Spachtel**, **Tinte – Borstenspray** und **Tinte – Airbrush**.
- Mit den verschiedenen **Aquarell**-Spitzentypen können Malwerkzeuge erstellt werden, die wie Aquarellpinsel funktionieren. Die Farben verlaufen ineinander und werden vom Papier aufgesogen. Sie können die Feuchtigkeit und den

Verdunstungsgrad des Papiers festlegen. Es gibt fünf verschiedene **Aquarell-Spizentypen**: **Aquarell – Kamelhaar**, **Aquarell – Scharf**, **Aquarell – Spachtel**, **Aquarell – Borstenspray** und **Aquarell – Airbrush**.

- Mit dem Spizentyp **Künstlerölfarben** lassen sich Malwerkzeuge erstellen, die wie echte, hochwertige Ölfarbenpinsel funktionieren.

So wählen Sie den Spizentyp

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Spizentyp** einen Spizentyp.

Stricharten

Die Strichart bestimmt, wie das Medium in einem Malstrich aufgetragen wird. Für die Corel Painter-Malwerkzeuge können die folgenden Stricharten festgelegt werden. Die Verfügbarkeit der Stricharten hängt von der jeweils ausgewählten Malwerkzeugvariante und vom Spizentyp ab:

- Mit der Strichart **Einfach** wird ein einzelner Pfad aus Werkzeugspizentupfern erstellt, der genau dem von Ihnen erstellten Malstrich entspricht.

Wenn Sie die Strichart **Einfach** zusammen mit den Spizentypen **Statische Borste**, **Bildteil** oder einen der borstenförmig gerenderten Spizentypen (beispielsweise **Kamelhaar**) verwenden, entsteht der Eindruck, als sei der Malstrich mit mehreren Borsten gemalt worden.



Bei der Strichart "Einfach" wird ein einzelner Tupferpfad aufgetragen.

- Bei der Strichart **Mehrfach** wird eine Reihe von zufällig verteilten Tupferpfaden gemalt, die um den von Ihnen erstellten Malstrich angeordnet werden. Die Striche verlaufen nicht parallel und können sich überlappen. Die Strichart **Mehrfach** kann jedes Mal zu einem anderen Ergebnis führen.

Wenn Sie den Wert **Verwackeln** in der Kategorie **Zufall** erhöhen, werden die Striche im Mehrfach-Malstrich stärker verteilt.

Mehrfach-Malstriche müssen zunächst berechnet werden, sodass sie mit einer gewissen Verzögerung auf dem Bildschirm angezeigt werden. Deshalb sollten Sie

bei Malwerkzeugen mit Mehrfach-Malstrichen kurze, gesteuerte Malstriche auftragen.



Bei der Strichart "Mehrfach" wird eine Reihe von zufällig verteilten Tupferpfaden aufgetragen.

- Bei der Strichart **Kamm** besteht jeder Tupfer aus einer Reihe von gleichmäßig verteilten Tupferpfaden. Die Tupferpfade verlaufen parallel. Alle weiteren Eigenschaften des Malstrichs legen Sie im Strichdesigner mit den Einstellungen in der Kategorie **Kamm** fest.

Die einzelnen Borsten eines Kamm-Malwerkzeugs können unterschiedliche Farben haben. Je höher der Wert für **Farbänderung** in Corel Painter ist, desto unterschiedlicher sind die Farben der einzelnen Borsten.



Ein Kamm-Malstrich besteht aus gleichmäßig verteilten Tupferpfaden.

- Die Strichart **Schlauch** gilt nur für das Schlauch-Malwerkzeug. Dabei handelt es sich um einen einzelnen Strich, der aus der aktuellen Strahl-Datei im Schlauch erzeugt wird. Weitere Informationen über den Schlauch und Strahl-Dateien finden Sie unter "Schlauch" auf Seite 221.



Das Medium, das mit dem Schlauch-Malstrich aufgetragen wird, ist die jeweils aktuelle Strahl-Datei.

So wählen Sie die Strichart

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Strichart** eine Strichart.

Menüs "Eigenschaft" und "Unterkategorie"

Die Malwerkzeugeigenschaft bestimmt das grundlegende Verhalten eines Malwerkzeugs und bildet die Grundlage, auf der alle anderen Malwerkzeugvariablen aufbauen. Die Eigenschaft und die Unterkategorie der Eigenschaft sind damit gewissermaßen Attribute des Aussehen des Malstrichs.

Da die Eigenschaft das grundlegende Verhalten einer Werkzeugvariante festlegt, können Sie das Verhalten ändern, indem Sie eine andere Eigenschaft wählen. Angenommen, Sie möchten einen kohleartigen Strich erzeugen. Statt die darunter liegenden Striche zu überdecken, möchten Sie jedoch, dass die Malstriche sich zu Schwarz aufbauen. Dieser Effekt entsteht, wenn Sie die Eigenschaft **Lasierend** wählen. Vielleicht möchten Sie auch mit einer Variante der Malwerkzeugkategorie **Zeichenfeder** die darunter liegenden Farben verschmieren. Wechseln Sie einfach von **Deckend** zu **Verzerren**. Einige Malwerkzeugeffekte werden von anderen Eigenschaftn weniger beeinflusst, daher können die Ergebnisse variieren.

Jede Eigenschaft ist in mehrere Kategorien unterteilt, die als Unterkategorien der Eigenschaft bezeichnet werden. Die Unterkategorien definieren das Malverhalten genauer. Bei der Beschreibung der meisten Unterkategorien von Eigenschaften werden die folgenden Begriffe verwendet:

- "Weiche" Eigenschaften erzeugen Malstriche mit weichen Kanten.
- "Scharfe" Eigenschaften erzeugen harte, nicht geglättete Malstriche mit "pixeligen" Kanten.

- "Harte" Eigenschaften erzeugen glatte Malstriche.
- "Struktur"-Eigenschaften erzeugen Malstriche, die auf die Papierstruktur reagieren.
- Bei einigen Unterkategorien werden die Begriffe "Voll deckend" und "Variabel" verwendet. "Voll deckend" bedeutet, dass der Strich mit satter Farbe aufgetragen wird. "Variabel" bedeutet, dass der Malstrich durch die Neigung und Richtung beeinflusst wird.

Durch Kombinieren einer Eigenschaft mit einer Unterkategorie wird ein bestimmter Farbauftrag erzeugt, der einem Malwerkzeug zugewiesen werden kann. So bedeutet z. B. **Hart; deckend; Struktur**, dass die Malstriche halbgeglättet sind, die darunter liegenden Striche überdecken und mit der Papierstruktur interagieren. (**Hart; deckend; Struktur** ist die standardmäßig vorgegebene Eigenschaft für **Kreide** und **Kohle**.)



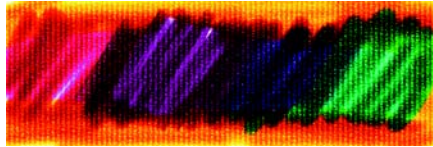
Der obere Malstrich wurde mit der Unterkategorie "Hart; lasierend; Struktur" aufgetragen, der untere Malstrich mit "Weich; lasierend; variabel".

Corel Painter enthält die folgenden Eigenschaften:

- Lasierend
- Deckend
- Radierer
- Verzerren
- Maskieren (Deckend)
- Klonen
- Nass in Nass
- Digital Nass in Nass
- Plugin

Die Eigenschaft **Lasierend** erzeugt Malstriche, die sich allmählich zu Schwarz aufbauen. Ein Beispiel aus der realen Welt ist der Filzstift: Malen Sie mit Filzstift auf Papier zunächst einen blauen, dann darüber einen grünen und zum Abschluss,

ebenfalls darüber, einen roten Strich. Der farbige Bereich wird langsam dunkler und schließlich Schwarz. Selbst wenn Sie eine helle Farbe wie Gelb auftragen, können Sie die Fläche nicht wieder aufhellen, sie bleibt dunkel. Buntstifte und Filzstifte sind lasierende Malwerkzeuge.



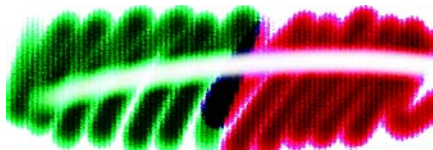
Beispiel für die Eigenschaft "Lasierend"

Die Eigenschaft **Deckend** erzeugt Malstriche, die darunter liegende Striche überdecken. Ein Beispiel ist Ölfarbe. Ganz gleich, welche Farben Sie verwenden, Sie können immer eine Farbschicht auftragen, die die darunterliegenden vollständig überdeckt. Selbst bei einem schwarzen Hintergrund erzeugt eine dicke, gelbe Farbschicht ein reines Gelb. Zu den Malwerkzeugen, die die Eigenschaft **Deckend** verwenden, gehören z. B. einige Kreide- und Airbrush-Varianten.



Beispiel für die Eigenschaft "Deckend"

Die Eigenschaft **Radierer** löscht die unter dem Malstrich liegenden Farben, hellt sie auf, dunkelt sie ab oder verschmiert sie.



Beispiel für die Eigenschaft "Radierer"

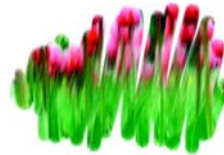
Die Eigenschaft **Verzerren** bewirkt, dass die Farbe mit den darunter liegenden Farben in Wechselwirkung tritt, sodass das Bild verzerrt wird.



Beispiel für die Eigenschaft "Verzerren"

Normalerweise wird die Eigenschaft **Maske** nicht benötigt, da die Maskenfunktionen in Corel Painter von der Eigenschaft **Deckend** übernommen werden. Die Eigenschaft **Maske** hat lediglich die Aufgabe, die Kompatibilität mit früheren Versionen der Anwendung sicherzustellen.

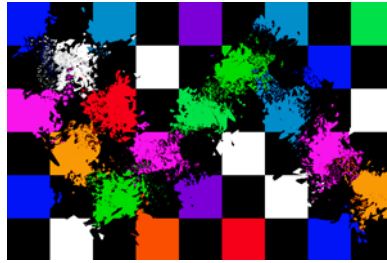
Die Eigenschaft **Klonen** bewirkt, dass Bildteile eines Klonursprungs in einem anderen Bild wiedergegeben werden, wobei diese häufig in einem Natural-Media-Stil gerendert werden. Weitere Informationen zum Klonen von Bildern finden Sie unter "Bilder klonen" auf Seite 317.



Das Bild auf der linken Seite wurde mit einem Malwerkzeug erstellt, das als Klonursprungsbild das Bild auf der rechten Seite verwendet hat.

Plugin ist eine besondere Eigenschaft. Sie beschreibt kein spezielles Malverhalten, sondern bietet Zugang zu einer Vielzahl von Malverhalten.

Nehmen Sie sich die Zeit und sehen Sie sich die einzelnen Unterkategorien der Eigenschaft **Plugin** an. Hier stehen Ihnen eine Reihe von Eigenschaften, wie die Eigenschaft **Linkswirbel**, mit der Sie ein Malwerkzeug erzeugen können, dessen Spitze und Malstrich den Eindruck erzeugt, als würde ein Impressionist mit der linken Hand Wirbel malen.



Sie können jedem eingebauten Malwerkzeug das Malverhalten eines Plugins verleihen, indem Sie die Eigenschaft und die Unterkategorie ändern.

Bei der Eigenschaft **Nass in Nass** werden Malstriche auf eine Aquarellebene aufgetragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Mit der Aquarellebene arbeiten" auf Seite 196.

Bei der Eigenschaft **Digital Nass in Nass** werden digitale Aquarellmalstriche auf die Arbeitsfläche oder eine normale Ebene aufgetragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Mit Malwerkzeugen der Kategorie "Digitale Aquarelle" arbeiten" auf Seite 199.

So wählen Sie eine Eigenschaft und eine Unterkategorie

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Eigenschaft** eine Eigenschaft.
- 3 Wählen Sie im Menü **Unterkategorie** eine Unterkategorie.

Menüs "Ursprung", "Deckkraft" und "Struktur"

Im Menü **Ursprung** können Sie festlegen, welches Medium vom Malwerkzeug aufgetragen werden soll. Das Menü **Ursprung** ist nur bei einigen Spitzentypen, wie **Linien-Airbrush**, **Geschleudert** und **Gerendert**, verfügbar. Weitere Informationen zum Festlegen eines Medienursprungs finden Sie unter "Mit Farbe malen" auf Seite 173.

Für Corel Painter-Malwerkzeuge stehen die folgenden Einstellungen zur Verfügung:

- **Farbe:** Das Malwerkzeug trägt die Erst- oder Zweitfarbe auf.
- **Verlauf:** Das Malwerkzeug trägt den aktuellen Verlauf entlang des Malstrichs auf.

- **Verlaufswiederholung:** Das Malwerkzeug trägt den aktuellen Verlauf immer wieder entlang des Malstrichs auf.
- **Muster:** Das Malwerkzeug trägt ein Muster ohne Maske auf.
- **Muster mit Maske:** Das Malwerkzeug trägt unter Berücksichtigung der Maske des Musters ein Muster auf.
- **Muster als Deckkraft:** Das Malwerkzeug verwendet die Luminanz des Musters, um die Deckkraft des Malstrichs einzustellen.

Der Regler **Deckkraft** bestimmt, wie Corel Painter die Dichte des aufzutragenden Mediums verändert. Mit dem Regler **Deckkraft** wird die maximale Deckkraft des ausgewählten Malwerkzeugs festgelegt. Die Deckkraft von Airbrush-Varianten wird meist durch den Druck des Stifts bestimmt. Je stärker der Druck ist, desto kräftiger ist der Malstrich. Mithilfe der Umsetzungseinstellungen können Sie festlegen, wie sich die Arbeit mit dem Stift oder der Maus auf die Deckkraft auswirkt.

Mit dem Regler **Struktur** wird festgelegt, wie viel Papierstruktur Corel Painter in einem Malstrich sichtbar machen soll. Bei einigen der Standardvarianten ist die Strukturstärke druckabhängig. Wird der Druck erhöht, dringt der Stift tiefer in das Papier ein. Mithilfe der Umsetzungseinstellungen können Sie festlegen, wie sich die Arbeit mit dem Stift oder der Maus auf die Struktur auswirkt. Sie können die Struktur auch mit den Helligkeits- und Kontrasteinstellungen des Papiers steuern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Papierstrukturen verwenden" auf Seite 131.

So wählen Sie einen Medienursprung

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Ursprung** einen Ursprung.

So stellen Sie die Deckkraft ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Deckkraft** nach links, um die Deckkraft zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

So legen Sie die Struktur fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Allgemein**.

- 2 Verschieben Sie den Regler **Struktur** nach links, um die Eindringtiefe in die Struktur zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Eindringtiefe zu erhöhen.

Einstellungskategorie "Größe"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Größe** legen Sie fest, wie Corel Painter die Breite des Malstrichs variiert. Der Bereich zwischen minimaler und maximaler Größe wird im Strichdesigner mit den Reglern **Größe** und **Minimale Größe** in der Kategorie **Größe** festgelegt. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Größe** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Im Vorschaubereich in der **Strichdesigner**-Einstellungskategorie **Größe** wird angezeigt, wie sich Ihre Änderungen auf die Malspitzen auswirken. Durch Klicken auf den Vorschaubereich können Sie zwischen "harter" und "geglätteter" Darstellung wechseln. In der Vorschau können nur scharfe und geglättete Ansichten von Malwerkzeugen mit nicht-gerenderten Werkzeugspitzen angezeigt werden.



Durch Klicken in den Vorschaubereich können Sie zwischen "harter" (links) und "geglätteter" (rechts) Darstellung wechseln.

In der harten Ansicht zeigen konzentrische Kreise die minimale und maximale Größe der mit dem Malwerkzeug aufgetragenen Tupfer an. Der innere (schwarze) Kreis zeigt die minimale Tupfergröße. Der äußere (graue) Kreis zeigt die maximale Tupfergröße. Hier ist zu beachten, dass bei einigen Malwerkzeugen die Linienbreite je nach Druck oder Geschwindigkeit des Malstrichs variiert. Die Differenz zwischen den beiden Kreisen zeigt den Bereich an, in dem sich die Strichbreite bewegt.

In der geglätteten Ansicht zeigt die Farbtonabstufung die Dichteverteilung der Werkzeugspitze an. Die Dichteverteilung beschreibt, wie viel vom jeweiligen Medium an einer bestimmten Stelle des Malstrichs aufgetragen wird. Eine Airbrush-Werkzeugspitze beispielsweise erzeugt einen an den Kanten geglätteten, runden Fleck

mit geringer Dichte am äußeren Rand. Nach innen erhöht sich die Dichte, mit dem maximalen Wert in der Mitte. Der Schlauch und gerenderte Spitzentypen können nicht geglättet dargestellt werden.

Werkzeugspitzen-Profile

Die Werkzeugspitze, oder das "Profil", zeigt den Querschnitt der Dichteverteilung in einem Tupfer an. Sie können sich das Profil einer Werkzeugspitze als glockenförmige Kurve vorstellen, die die Dichteverteilung darstellt.

Jedes Medium hat seine eigene Dichteverteilung. Durch Ändern der Dichteverteilung wird die Farbe innerhalb des Malstrichs unterschiedlich aufgetragen. Bei mit Airbrushes erzeugten gerenderten Spitzentypen wird die Farbkonzentration durch das Profil der Werkzeugspitze gesteuert.

Jedes Malwerkzeug in Corel Painter verwendet eines der folgenden Werkzeugspitzen-Profile:

Spitzes Profil



Erzeugt eine maximale Farbdichte in der Mitte mit schneller Abnahme zu den Kanten hin.

Mittleres Profil



Erzeugt einen großen Bereich höherer Farbdichte in der Mitte mit schneller Abnahme zu den Kanten hin.

Lineares Profil



Erzeugt eine maximale Farbdichte in der Mitte mit gleichmäßiger Abnahme zu den Kanten hin.

Mattes Profil



Erzeugt eine maximale Farbdichte in der Mitte mit relativ hoher, stark betonter Farbdichte zu den Kanten hin.

Aquarellprofil



Erzeugt an den äußeren Kanten eine ringförmig verteilte maximale Farbdichte mit einer mittleren Dichte innen. Diese Werkzeugspitze eignet sich für gerenderte Spitzentypen, um einen nicht gefüllten Tupfer oder eine Farbkonzentration aufzutragen.

1-Pixel-Rand



Erzeugt durchgehend maximale Farbdichte mit schneller Abnahme an den Kanten. Es entsteht eine 1 Pixel starke, geglättete Kante.

Werkzeugspitzen-Profile für Künstlerölfarben

Sechs Werkzeugspitzen stehen speziell für die Malwerkzeuge für Künstlerölfarben zur Verfügung. Sie können auch jede andere Werkzeugspitze aus der Liste oben mit Malwerkzeugen für Künstlerölfarben verwenden.

Sanftes, rundes Profil



Erzeugt durchgehend eine maximale Farbdichte mit schneller Abnahme zu den Kanten hin.

Spitzes Kamm-Profil



Erzeugt eine bestimmte Anordnung von Borstenlängen, mit längeren Borsten in der Mitte und kürzeren Borsten zu den Kanten hin.

Flaches Kamm-Profil



Erzeugt eine bestimmte Anordnung von Borstenlängen und eine durchgehend maximale Farbdichte, sodass eine ausgeprägte, gleichmäßige Borstenstruktur entsteht.

Flaches Profil



Für Künstlerölfarben-Spachtel entworfen. Erzeugt eine durchgehend maximale Farbdichte mit schneller Abnahme zu den Kanten hin.

Meißel-Profil



Für Künstlerölfarben-Spachtel entworfen. Erzeugt eine maximale Farbdichte in der Mitte mit gleichmäßiger Abnahme zu den Kanten hin.

Keilprofil



Für Künstlerölfarben-Spachtel entworfen.
Erzeugt eine maximale Farbdichte an einer
Kante mit gleichmäßiger Abnahme zur
anderen Kante hin.

So wählen Sie eine Werkzeugspitze

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Größe**.
- 2 Klicken Sie auf das gewünschte Profil.

Regler "Größe"

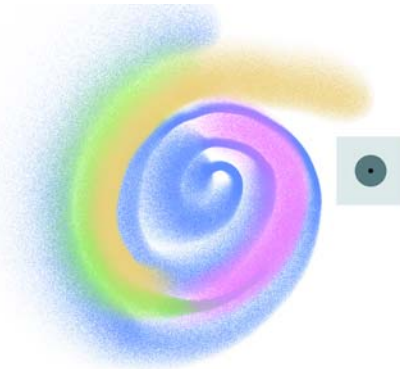
Der Regler **Größe** bestimmt die Breite des Malwerkzeugs und des Malstrichs. Wenn Sie den Regler **Größe** ändern, müssen Sie unter Umständen auch die Regler in der Kategorie **Abstand** anpassen. Dies ist bei Malwerkzeugen erforderlich, die nicht-gerenderte Spitzentypen (Spitzentypen, bei denen einzelne Tupfer im Malstrich aufgetragen werden) verwenden, da andernfalls Lücken im Malstrich auftreten können.



Der Regler "Größe" bestimmt die Breite des Malwerkzeugs.

Bei echten Malwerkzeugen würden Sie erwarten, dass sich der Druck, den Sie auf das Werkzeug ausüben, auf die Breite des resultierenden Strichs auswirkt. Mit der Einstellung für die minimale Größe von Malwerkzeugen können Sie erstaunlich realistische Striche erzeugen. Sie können ein Malwerkzeug einstellen, das auf kleinste Handbewegungen reagiert. Sobald der Druck des Stifts nachlässt, werden die Striche schmaler. Bei zunehmendem Andruck wird der Malstrich breiter – wie bei einem richtigen Pinsel.

Minimale Größe definiert die kleinste Strichgröße für das ausgewählte Malwerkzeug und wird als Prozentsatz des unter **Größe** festgelegten Werts angegeben. Mit dem Wissen, dass **Größe** die maximale Strichgröße und **Minimale Größe** die minimale Strichgröße (relativ zur Einstellung **Größe**) angibt, ist es ganz einfach, die Variationen der Malstrichgröße zu steuern.



*Die minimale und die maximale Strichgröße kann mit den Stifteinstellungen (Menü **Umsetzung**), wie **Druck** oder **Geschwindigkeit**, verknüpft werden. Der kleine schwarze Kreis zeigt die minimale Strichgröße an, während der graue Kreis die maximale Strichgröße angibt.*

Mit dem Regler **Abstufung** wird der Übergang zwischen dem schmalsten und dem breitesten Bereich eines Malstrichs gesteuert. Wenn Sie den Regler nach rechts verschieben, wird der Übergang abrupter. Wenn Sie ihn nach links verschieben, ist der Übergang fließender. **Abstufung** kann nur auf Malwerkzeuge angewendet werden, die nicht-gerenderte Spitzentypen verwenden.



Mit dem Regler "Abstufung" wird der Übergang zwischen dem schmalsten und dem breitesten Bereich eines Malstrichs gesteuert. Hier wurden die Werte 1 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Bei Malwerkzeugen, die gerenderte Spitzentypen verwenden, bestimmt der Regler **Element** die Größe der aufgetragenen Tupfer.

So legen Sie die Größe von Werkzeugen im Strichdesigner fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Größe**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Größe** nach rechts, um das Werkzeug zu vergrößern, oder nach links, um es zu verkleinern.

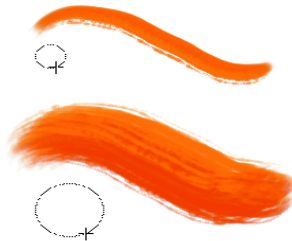


Zum Ändern der Größe des Malwerkzeugs müssen Sie nicht die Kategorie **Größe** der Registerkarte **Strichdesigner** öffnen. Geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert im Feld **Größe** ein oder verschieben Sie den Regler in der Eigenschaftsleiste. Weitere Informationen zur Eigenschaftsleiste finden Sie in der Hilfe unter *Grundlagen zur Eigenschaftsleiste*.

Darüber hinaus können Sie auch die eckigen Klammern auf Ihrer Tastatur ([bzw.]) drücken, um das Werkzeug entsprechend des Werts, der in den Voreinstellungen festgelegt ist, zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Seite "Allgemein"" auf Seite 36.

So ändern Sie die Größe des Werkzeugs mithilfe einer Tastenkombination

- 1 Halten Sie die Tastenkombination Befehlstaste + Wahltaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste + Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) gedrückt und ziehen Sie im Bildfenster.
Neben dem Zeiger wird ein Kreis angezeigt, der den Durchmesser des Werkzeugs darstellt.
- 2 Sobald der Kreis die gewünschte Größe hat, lassen Sie die Maustaste los.



Mit der Tastenkombination für die Werkzeuggröße können Sie die Größe des Werkzeugs im Dokumentfenster ändern.

So legen Sie die Mindeststrichgröße fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Größe**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Minimale Größe** nach rechts, um die minimale Größe des Malstrichs zu erhöhen. Verschieben Sie den Regler nach links, um die minimale Größe des Malstrichs zu verringern.

So legen Sie Strichübergänge fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Größe**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Abstufung** nach rechts, um die Differenz zwischen den einzelnen Malwerkzeuggrößen zu erhöhen. Verschieben Sie den Regler nach links, um die Differenz zu verringern.

Einstellungskategorie "Abstand"

Wenn ein Malwerkzeug mit einer nicht-gerenderten Werkzeugspitze verwendet wird, besteht der von Corel Painter erzeugte Malstrich aus einer Aneinanderreihung von Tupfern. Durch Ändern des Abstands zwischen den Tupfern können Sie festlegen, wie gleichmäßig ein Malstrich aussieht.

Mit dem Regler **Abstand** wird die Entfernung zwischen Tupfern in einem Malstrich festgelegt. Über den Regler **Minimaler Abstand** wird die Mindestanzahl der zwischen den Tupfern liegenden Pixel bestimmt. Wenn Sie keine durchgehende Linie erzeugen möchten, verschieben Sie den Regler so, dass eine gepunktete oder gestrichelte Linie entsteht. Jeder Punkt bzw. jeder Strich entspricht einem Tupper.



Über den Regler "Minimaler Abstand" wird die Mindestanzahl der zwischen den Tupfern liegenden Pixel

bestimmt. Hier wurde ein Wert von 2,0 (oben) bzw. 10,5 (unten) verwendet.

Mit der Option **Dämpfen** werden pixelige Strickanten von Malwerkzeugen, die gerenderte Spitzentypen verwenden, geglättet. Je höher der Wert ist, desto stärker fällt die Glättung des Malstrichs aus. (Beim Dämpfen werden mathematische Berechnungen durchgeführt, um die Kanten zu ebnen und die Stufen zu verringern.)

Hohe Werte für **Dämpfen** glätten die Kanten eines Malstrichs. Am besten eignet sich der Wert 50 %. Unter Umständen sind höhere Werte erforderlich, wenn der Malstrich durch das Eingabegerät, z. B. durch die Maus, verwickelt wird.

Mit **Kontinuierlich auftragen** legen Sie fest, ob das Malwerkzeug bewegt werden muss, damit es Farbe abgibt. Wenn die Option **Kontinuierlich auftragen** aktiviert ist, wird bei der ersten Berührung Farbe abgegeben.

Malwerkzeuge, die mit gerenderten Spitzentypen arbeiten, können diese Funktion optimal nutzen. Auf diese Weise wird bei einer langsameren Bewegung des Malwerkzeugs oder beim Anhalten des Werkzeugs mehr Farbe aufgetragen als bei einer schnellen Bewegung – wie im richtigen Leben! Bei Malwerkzeugen, die mit nicht-gerenderten Spitzentypen arbeiten, müssen Sie den Malvorgang unterbrechen, um eine Farbansammlung zu erreichen. Die Option **Kontinuierlich auftragen** wird vor allem bei Airbrushes verwendet.

Wenn **Kontinuierlich auftragen** deaktiviert ist, müssen Sie das Malwerkzeug bewegen, damit es Farbe abgibt.

Mit der Option **Kreisförmige Interpolation** können Sie Strickanten glätten, indem Sie den Strichpfad mit zusätzlichen Punkten füllen. Dies gilt in erster Linie für Malwerkzeuge mit nicht-gerenderten Spitzentypen. Während beim **Dämpfen** die Malstriche durch mathematische Berechnungen geglättet werden, werden bei der kreisförmigen Interpolation zusätzliche Punkte in die Malstrichpfade eingefügt, um die Malstriche zu glätten.

Die Option **Kreisförmige Interpolation** eignet sich vor allem für nicht-gerenderte Spitzentypen, während die Option **Dämpfen** besonders bei gerenderten Spitzentypen eingesetzt werden kann.

So legen Sie den Abstand zwischen den Tupfern eines Malstrichs fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Abstand zwischen den Tupfern zu erhöhen, bewegen Sie den Regler **Abstand** nach rechts. Je weiter rechts der Regler steht, desto mehr entspricht der Abstandswert der Größe der Werkzeugspitze.
Wenn der Regler **Abstand** auf 100 % steht, sind die Größe des Tupfers und der Abstand identisch. Ein Tüpfel, der mit einer Werkzeugspitzengröße von 10 Pixeln aufgetragen wird, wird alle 10 Pixel wiederholt.
- Verschieben Sie den Regler **Abstand** nach links, um den **Abstand** zwischen den Tupfern zu verringern, bis sie sich überschneiden.
Durch die Überschneidungen erhöht sich die Dichte des Malstrichs und er wirkt gleichmäßiger.

So legen Sie den Mindestabstand der Tüpfel fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Minimaler Abstand** nach rechts, um den Mindestabstand zwischen den Tupfern im Malstrich zu erhöhen. Verschieben Sie den Regler nach links, um den Mindestabstand zu verringern.

So sorgen Sie bei gerenderten Malwerkzeugspitzen für glatte Malstriche

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Dämpfen** nach rechts, um Striche mit stufigen Kanten zu glätten. Verschieben Sie den Regler nach links, um die stufigen Kanten des Malstrichs zu verstärken.

So aktivieren Sie die Option "Kontinuierlich auftragen"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Kontinuierlich auftragen**.

So glätten Sie Malstrichpfade durch Hinzufügen von Punkten

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Abstand**.

- 2 Verschieben Sie den Regler **Punkte** nach rechts, um stufige Kanten durch Hinzufügen zusätzlicher Punkte zu glätten. Schieben Sie den Regler nach links, um die Anzahl der zusätzlichen Punkte zu reduzieren.

Einstellungskategorie "Winkel"

Corel Painter ermöglicht eine umfassende Steuerung der Form von Malstrichen. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Winkel** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Der Regler **Form** bestimmt die Form der Werkzeugspitze. Bei einem Wert von 100 % ist die Werkzeugspitze rund. Je niedriger Sie den Wert festlegen, desto mehr weicht die Spitze von der runden Form ab. Der Regler **Form** steht nur für die Spitzentypen **Kreisförmig** und **Bildteil** zur Verfügung.



Der Regler "Form" bestimmt die Form der Werkzeugspitze. Hier wurden die Werte 100 % (links) und 25 % (rechts) verwendet.



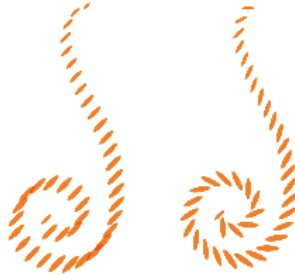
Beispiele für die Verwendung von "Form" zur Erzeugung eines Kalligraphie-Effekts mit einer Zeichenfeder

Mit dem Regler **Winkel** können Sie den Winkel und die Ellipsenlänge ovaler Werkzeugspitzen (**Form**-Wert unter 100 %) bestimmen. Der Regler **Winkel** steht nur für die Spitzentypen **Kreisförmig** und **Bildteil** zur Verfügung.



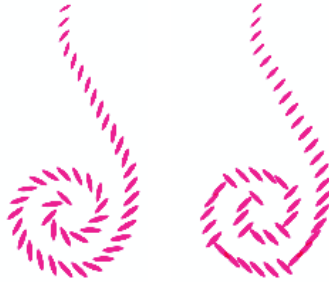
Der Regler "Winkel" steuert den Winkel, mit dem ein elliptischer Tupfer aufgetragen wird. Die Einstellung wirkt sich nur bei Werkzeugspitzen mit einem "Form"-Wert von weniger als 100 % aus. Hier wurden Winklereinstellungen von 90° (oben) und 45° (unten) verwendet.

Bei Malwerkzeugen mit nicht-gerenderten Werkzeugspitzen kann mit dem Regler **Drehung** festgelegt werden, in welchem Winkelbereich sich die Tupfer innerhalb des Malstrichs drehen sollen. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie im Menü **Umsetzung** festlegen, dass der Tupferwinkel auf einem Faktor wie **Richtung** oder **Winkel** (Haltewinkel) basiert.



Mit dem Regler "Drehung" legen Sie fest, innerhalb welches Winkelbereichs sich die Tupfer im Malstrich drehen können sollen. Hier wurde ein Drehungswert von 0° (links) bzw. 180° (rechts) verwendet.

Bei Malwerkzeugen mit nicht-gerenderten Spitzentypen können Sie mit dem Regler **Drehschritte** festlegen, in welchen Schritten sich der Winkel ändern soll, sofern für **Drehung** ein Wert über 0° eingestellt wurde. Wenn Sie den Regler **Drehschritte** z. B. auf 5° stellen, wird innerhalb des aktuellen **Drehung**-Bereichs alle 5° ein Tupfer aufgetragen.



Der Regler "Drehschritte" bestimmt die Änderungsschritte bei Malwerkzeugen, deren Einstellung für "Drehung" über 0° liegt. Hier wurde ein Drehschrittwert von 0° (links) bzw. 90° (rechts) verwendet.

So legen Sie die Form der Werkzeugspitze fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Winkel**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Form** nach links, um die Werkzeugspitze elliptischer zu formen. Verschieben Sie ihn nach rechts, um die Spitze runder zu formen.

So legen Sie den Winkel für elliptische Werkzeugspitzen fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Winkel**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Winkel** nach rechts, um die Malwerkzeugspitze (und damit die aufgetragenen Tupfer) gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Verschieben Sie den Regler nach links, um die Malwerkzeugspitze im Uhrzeigersinn zu drehen.

So legen Sie den Winkelbereich für die Drehung der Malwerkzeugspitze fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Winkel**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Drehung** nach rechts, um den Winkelbereich für die Drehung der Malwerkzeugspitze zu vergrößern. Verschieben Sie den Regler nach links, um den Winkelbereich zu verkleinern.

Wenn Sie den Regler auf 360° einstellen, kann der Malstrich jeden beliebigen Winkel enthalten.

So legen Sie die Drehschritte für die Drehung der Malwerkzeugschneidspitze fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Winkel**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Drehschritte** nach rechts, um weniger Winkel zwischen den Tupfern zu erzeugen. Verschieben Sie ihn nach links, wenn Sie mehr Winkel zwischen den Tupfern erhalten möchten.

Einstellungskategorie "Borste"

Borsten simulieren das Aussehen eines echten Pinselstrichs, einschließlich der Furchen, die echte Pinselhaare in der Farbe hinterlassen. Mithilfe der Regler in der Einstellungskategorie **Borste** in der Registerkarte **Strichdesigner** können Sie die einzelnen Borstenspitzen einstellen, aus denen sich eine einzelne Werkzeugschneidspitze (Pinselspitze) zusammensetzt.

Die Wirkung der Regler in der Kategorie **Borste** wird in der Palette **Malwerkzeugeinstellungen** am deutlichsten. Wenn Sie die Kategorien **Borste** und **Größe** öffnen, können Sie im Abschnitt **Größe** durch Klicken auf das Vorschauenfenster die geglättete Darstellung der Werkzeugschneidspitze anzeigen. Der mit einer Borstenspitze aufgetragene Tupfer ändert sich, wenn Sie die Regler in der Kategorie **Borste** verschieben. Weitere Informationen zu den Einstellungen in der Einstellungskategorie **Größe** finden Sie unter "Einstellungskategorie "Größe"" auf Seite 252.

Wenn Sie als Strichart **Kamm** wählen, können Sie in der Registerkarte **Strichdesigner** in der Kategorie **Kamm** den Borstenabstand und den Borstenkontaktwinkel einstellen. Weitere Informationen zu den Einstellungen in der Einstellungskategorie **Kamm** finden Sie unter "Einstellungskategorie "Kamm"" auf Seite 271.

Mit dem Regler **Stärke** wird der Durchmesser der einzelnen Borsten festgelegt.



Mit dem Regler "Stärke" wird der Durchmesser der einzelnen Borsten festgelegt. Hier wurden für "Stärke" 17 % (links) und 87 % (rechts) verwendet.

Mit dem Regler **Verklumpung** werden den einzelnen Borsten nach dem Zufallsprinzip unterschiedliche Stärken zugewiesen, so als würden einige der Borsten miteinander verkleben. Die Verklumpung verhält sich proportional zur Stärke.



Mit dem Regler "Verklumpung" wird gesteuert, wie Borsten miteinander verkleben. Hier wurden für "Verklumpung" 0 % (links) und 100 % (rechts) verwendet.

Mit dem Regler **Skalierung** bestimmen Sie die Borstendichte der Werkzeugspitze und damit die Anzahl der Pinselhaare.



Mit dem Regler "Skalierung" bestimmen Sie die Borstendichte eines Tuffers. Hier wurden für "Skalierung" 410 % (oben) und 990 % (unten) verwendet.

Mit dem Regler **Skalierung/Größe** können Sie festlegen, wie stark der Größenwert für die Borsten des Werkzeugs variieren soll. Bei 0 % wird die Größe nicht verändert. Wenn Sie einen größeren Wert als 0 % wählen, wird ein Satz von skalierten Wiederholungen der Werkzeugspitze erzeugt.

Bei einem **Skalierung/Größe**-Wert von 100 % werden die Borsten proportional zur Größe skaliert, sobald die Werkzeugspitze vergrößert wird. Wird **Skalierung/Größe** auf 8 % eingestellt, bleibt die absolute Größe der Borsten konstant. Wenn kein variabler Größenbereich angegeben wurde (also wenn **Minimale Größe** auf 100 % gesetzt ist), hat **Skalierung/Größe** keine Auswirkungen.



Mit dem Regler "Skalierung/Größe" können Sie festlegen, wie stark der Größenwert für die Borsten des Werkzeugs variieren soll. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

So legen Sie die **Borstenstärke** fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Borste**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Stärke** nach links, um die Dichte der mit dem Malstrich aufgetragenen Linien zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Dichte zu erhöhen.

Wenn der Regler ganz nach links verschoben wurde, hinterlässt das Malwerkzeug einen blassen Strich. Das gilt auch dann, wenn 100 % Deckkraft eingestellt ist.

So stellen Sie die **Verklumpung der Borsten** ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Borste**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Verklumpung** nach links, um den Grad der Verklumpung zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Verklumpung zu erhöhen.

So legen Sie die **Borstendichte** fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Borste**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Skalierung** nach links, um die Borstendichte zu verringern und einen feinen Haarpinsel zu erzeugen. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Dichte zu erhöhen.

So legen Sie fest, dass die **Borsten** entsprechend der **Malwerkzeuggröße** skaliert werden sollen

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Borste**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Skalierung/Größe** nach links, um den variablen Größenbereich zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um den Größenbereich zu erhöhen.

Einstellungskategorie "Farbmischung"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Farbmischung** legen Sie fest, wie ein Malwerkzeug das Medium (die Farbe) auf das Papier überträgt. Mit den Reglern **Resaturierung**, **Anlösung** und **Austrocknung** können Sie bestimmen, wie viel Farbe das Malwerkzeug am Anfang und Ende eines Malstrichs abgibt. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Farbmischung** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Die Option **Malwerkzeug füllen** bestimmt, wie nicht-gerenderte Malwerkzeugsitzen mit den unter ihnen liegenden Pixeln interagieren. Wenn die Option **Malwerkzeug füllen** aktiv ist, nimmt das Malwerkzeug alle unter ihm liegenden Farben borstenweise auf. Diese Funktion bietet wirklichkeitsgetreue Farbinteraktion, erstaunliche Farbvarianten und optimierte Ergebnisse beim Klonen. Weitere Informationen zu den nicht-gerenderten Malwerkzeugsitzen finden Sie unter "Menü "Spitzentyp"" auf Seite 238.

Wenn die Option **Malwerkzeug füllen** nicht aktiviert ist, treten die Malwerkzeuge mit den bereits aufgetragenen Farben in Wechselwirkung, indem sie die unter ihnen liegenden Pixel aufnehmen, aus diesen Farbwerten einen Mittelwert bilden und dann das Malwerkzeug mit der sich aus diesem Mittelwert ergebenden Farbe füllen. Bei Verwendung der Option **Malwerkzeug füllen** sollte ein geringer Abstandswert verwendet werden. Weitere Informationen zu den Einstellungen für den Abstand finden Sie unter "Einstellungskategorie "Abstand"" auf Seite 258.

Der Regler **Resaturierung** steuert, mit wie viel Farbe ein Malstrich gefüllt wird. Wenn der Regler auf Null eingestellt ist, gibt das Malwerkzeug keine Farbe ab. Wenn der Wert für **Resaturierung** weniger als 10 % beträgt (und die **Anlösung** unter diesem Wert liegt), läuft der Malstrich allmählich an. Ist der Regler **Resaturierung** auf Null und der Regler **Anlösung** auf einen hohen Wert gesetzt, kann ein Airbrush die darunterliegenden Farben bewegen, wie der Airbrush-Schlauch, der Farbe auf der Arbeitsfläche verspritzt.

Mit dem Regler **Anlösung** legen Sie fest, wie stark die unter dem Malwerkzeug liegenden Farben, einschließlich der Papierfarbe, durch die mit dem Malwerkzeug aufgetragene Farbe verschmiert werden. Wenn die **Anlösung** höher als die **Resaturierung** ist, verläuft mehr Farbe als aufgenommen wird, sodass der Malstrich nie die volle Deckkraft erreicht.



Mit dem Regler "Anlösung" legen Sie fest, wie stark sich die vorhandenen Farben mit der Farbe des Malwerkzeugs mischen. Hier wurden die Werte 55 % (links) und 1 % (rechts) verwendet.



Mit dem Regler "Resaturierung" legen Sie fest, mit wie viel Farbe ein Malstrich gefüllt wird. Hier wurden die Werte 25 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Mit der Einstellung **Austrocknung** bestimmen Sie, wie schnell die Farbe des Malwerkzeugs aufgebraucht ist. Die Austrocknung wird in Pixeln angegeben. Wenn Sie den Regler nach links verschieben, ist der Vorrat an Farbe schneller erschöpft. Dadurch verblassen die Malstriche allmählich. Wenn Sie den Regler auf einen hohen Wert setzen, ist der Farbvorrat des Malwerkzeugs unerschöpflich.

Austrocknung und **Anlösung** sind miteinander verknüpft. Damit die Austrocknung wirksam wird, muss die Anlösung größer als Null sein. Sie können den Austrocknungseffekt ändern, indem Sie den Wert für die Anlösung ändern.



Mit dem Regler "Austrocknung" bestimmen Sie, wie schnell die Farbe des Malwerkzeugs aufgebraucht ist. Hier wurden die Werte 724 (links) und 22026 (rechts) verwendet.

So legen Sie die vom Malwerkzeug aufgenommene Farbmenge (Resaturierung) fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Farbmischung**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Resaturierung** nach links, um die Farbmenge für den Malstrich zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Farbmenge zu erhöhen.

So legen Sie die Anlösungsstärke der Farbe fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Farbmischung**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Anlösung** nach links, um die Wechselwirkung mit den unter dem Malwerkzeug liegenden Farben zu verringern. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Wechselwirkung zu erhöhen.

So legen Sie die Austrocknung des Werkzeugs fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Farbmischung**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Austrocknung** nach links, wenn der Vorrat an Farbe schneller aufgebraucht werden soll. Verschieben Sie den Regler nach rechts, wenn der Vorrat an Farbe länger vorhalten soll.

Einstellungskategorie "Kamm"

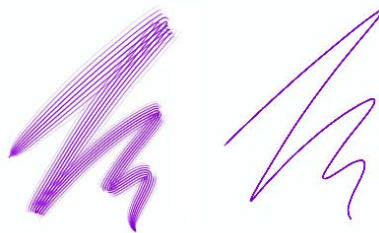
In der Kategorie **Kamm** können Sie die komplexen Methoden kammförmiger Malstriche festlegen, bei denen der Winkel des Malwerkzeugkopfs beibehalten wird, während sich die Richtung des Malstrichs ändert. Durch das Drehen des Malwerkzeugs berühren immer wieder andere Borsten die Arbeitsfläche.

Der Regler **Borstenkontakt** bestimmt, zu welchem Grad das Malwerkzeug die Maloberfläche berührt, oder anders ausgedrückt, wie viele Kammborsten gleichzeitig mit der Arbeitsfläche Kontakt haben.



Mit den Einstellungen "Borstenkontakt" bestimmen Sie, zu welchem Grad das Malwerkzeug die Maloberfläche berührt. Hier wurden die Werte 180° (links), 125° (Mitte) und 0° (rechts) bei einem Borstenabstand von 450 % verwendet.

Mit dem Regler **Borstenabstand** bestimmen Sie den Abstand zwischen den einzelnen Borsten des Kamms. Die Größe des mit dem Kamm aufgetragenen Tuffers wird in der Registerkarte **Strichdesigner** in der Kategorie **Größe** festgelegt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Einstellungskategorie "Abstand"" auf Seite 258.



Mit dem Regler "Borstenabstand" bestimmen Sie den Abstand zwischen den einzelnen Tuffern im Kamm. Je

höher der Wert für "Borstenabstand" ist, desto weiter sind die einzelnen Tupfer verteilt. Hier wurden die Werte 2500 % (links) und 0 % (rechts) verwendet.

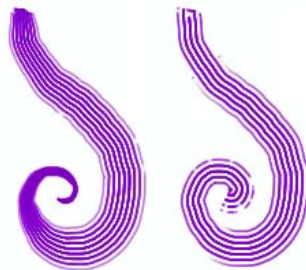
Wenn Sie einen echten Pinsel zum Malen eines Bogens drehen, haben die Borsten am Rand des Pinsels nur unregelmäßig Kontakt zur Maloberfläche, je nachdem, ob Sie sich gerade auf der Innen- oder Außenseite des Bogens befinden. Mit dem Regler **Borstenverdrehung** können Sie diese Borstenverschiebung simulieren.



Mit dem Regler "Borstenverdrehung" legen Sie die Verschiebung der inneren und äußeren Borsten fest. Hier wurden die Werte 0 % (links) und 150 % (rechts) verwendet.

Mit dem Regler **Borsten** legen Sie die Anzahl der Borsten bzw. Tupfer bei Malwerkzeugen mit dem Spitzentyp **Kamm** bzw. **Mehrfach** fest.

Mit der Einstellung **Borsten spreizen** können Sie den Borstenabstand je nach Druck dynamisch anpassen. Je fester Sie aufdrücken, desto stärker werden die Borsten gespreizt.



Die Option "Borsten spreizen" bestimmt den Borstenabstand auf der Basis des Stiftendrucks. Je stärker Sie aufdrücken, desto mehr spreizen sich die Borsten. Wenn der Abstand konstant bleiben soll, deaktivieren Sie diese Option. Links wurde "Borsten spreizen" aktiviert, rechts nicht.

Mit der Option **Weiche Kantenborsten** werden die äußeren, von einem Malwerkzeug aufgetragenen Tupfer halbtransparent. **Weiche Kantenborsten** ist besonders dann effektiv, wenn Sie die Option zusammen mit dem Regler **Borstenverdrehung** einsetzen.



Mit der Option "Weiche Kantenborsten" können Sie die äußeren Tupfer halbtransparent erscheinen lassen. Links wurde die Option aktiviert, rechts nicht.

So legen Sie den Borstenkontaktwinkel des Malwerkzeugs fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Borstenkontakt** nach links, um einen niedrigen Kontaktwinkel festzulegen. Dadurch berührt nur ein kleiner Teil des Malwerkzeugs das Papier. Wenn Sie den Regler ganz nach rechts ziehen, sorgen Sie für einen hohen Kontaktwinkel. Dadurch berührt das gesamte Malwerkzeug das Papier.

So legen Sie den Borstenabstand fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Schieben Sie den Regler **Borstenabstand** nach rechts, um den Abstand zwischen den Tupfern an die Tupferbreite anzugleichen. Wenn der Abstand 100 % beträgt, entspricht die Breite des Malstrichs der Breite der einzelnen Tupfer multipliziert mit der Anzahl der Tupfer.

- Wenn sich die Tupfer überschneiden sollen, verschieben Sie den Regler **Borstenabstand** nach links. Bei einem Abstand unter 100 % überschneiden sich die Tupfer. In Kombination mit den Optionen **Borstenverdrehung** und **Weiche Kantenborsten** führen sich überschneidende Tupfer zu einem feinen, natürlich wirkenden Malstrich.

So stellen Sie die Borstenverschiebung ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Borsten stärker in Bezug auf die Richtung des Malwerkzeugs zu verschieben, verschieben Sie den Regler **Borstenverdrehung** nach rechts.
 - Um die Verschiebung der Borsten zu verringern, verschieben Sie den Regler **Borstenverdrehung** nach links.

So legen Sie die Anzahl der Borsten fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Borsten** nach rechts, um die Anzahl der Borsten im Malwerkzeug zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.

So legen Sie den Abstand der Borsten fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Borsten spreizen**.

So legen Sie weiche Kantenborsten fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Kamm**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Weiche Kantenborsten**.

Einstellungskategorie "Zufall"

Corel Painter arbeitet mit Zufallswerten, wodurch die Qualität der Farben und Malstriche willkürlich erscheint. Durch diese Zufallswerte erhält ein mit Corel Painter gemaltes Bild seinen besonderen Reiz und sein einzigartiges Aussehen. Sie können diese Zufallsparameter für das Malwerkzeug im Bereich **Zufall** in der Registerkarte **Strichdesigner** einstellen. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Zufall** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Die Einstellung **Verwackeln** bewirkt eine randomisierte (nach dem Zufallsprinzip gesteuerte) Verwacklung der Malstriche. Die Tupfer erscheinen zufällig verteilt außerhalb des Malstriches, anstatt direkt entlang des Striches zu verlaufen.



Der Regler "Verwackeln" bewirkt eine zufällige Verwacklung der Malstriche. Hier wurden die Werte 0 (oben) und 3,13 (unten) verwendet.

Die beiden Regler unter **Klonen** sind für Malwerkzeuge der Methode **Klonen** bestimmt. Mit dem Regler **Stärke** können Sie festlegen, welchen Bereich das Malwerkzeug zur Verfügung hat, um per Zufallsprinzip eine Position zu finden, an der der Klon des Ursprungselements platziert wird. Wenn **Stärke** auf Null eingestellt ist, stimmen die Pixel in Ursprungs- und Zielbild genau überein. Wenn Sie ein deckendes Malwerkzeug mit voller Deckkraft (und ohne Struktur) verwenden, wird das Ursprungsbild einfach an derselben Stelle noch einmal erstellt.

Aa

Aa

Mit dem Regler "Stärke" wird festgelegt, wo der Klon platziert werden soll. Als Bezugspunkt gilt das Ursprungselement. Hier wurden die Werte 0 (oben) und 12 (unten) verwendet.

Durch die Randomisierung des Werts wird die 1:1-Entsprechung der Pixel aufgehoben. Durch die dabei entstehenden Abweichungen unterscheidet sich das Bild stärker vom Ursprungsbild, was zu einem natürlicheren Effekt beitragen kann.

Mit dem Regler **Häufigkeit** bestimmen Sie das Intervall zwischen den Zufallsverschiebungen.

Normalerweise ändert sich die Papierstruktur beim Malen nicht. Malstriche, die mehrfach auf einen bestimmten Bereich aufgetragen werden, lassen dieselbe Struktur hervortreten. Mit der Option **Struktur zufällig einsetzen** ändert sich die Papierstruktur per Zufallsprinzip mit jedem Strich.



Mit der Option "Struktur zufällig einsetzen" ändert sich die Papierstruktur per Zufallsprinzip mit jedem Strich. Oben wurde die Option deaktiviert, unten aktiviert.

Mit der Option **Zufallsverteilung beim Klonen** wird das Ursprungsdokument per Zufallsprinzip aufgenommen und dann werden im Klondokument entsprechende Malstriche platziert. Es gibt keine Übereinstimmung zwischen den Positionen im Klon- und Ursprungsdokument. Das Ergebnis ist ein zufälliges Muster aus den vorherrschenden Farben und Kanten des Ursprungsbilds. Das Malwerkzeug und der Strich bestimmen das Aussehen des Musters.

Sie können die Option **Zufallsverteilung beim Klonen** mit einem blassen, tupfenden Malwerkzeug verwenden, um dem Bild Rauschen hinzuzufügen. In diesem Fall enthält das Ursprungsbild nur die Farben, die Sie als Rauschen in das Klondokument einsetzen möchten.



Mit der Option "Zufallsverteilung beim Klonen" wird das Ursprungsbild per Zufallsprinzip aufgenommen. Links wurde die Option deaktiviert, rechts aktiviert.

So legen Sie den Grad des Verwackelns beim Klonen fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Verwackeln** nach links, um die Abweichung vom Malstrichverlauf zu verringern, oder nach rechts, um die Abweichung zu erhöhen.

So legen Sie die Verwacklung beim Klonen fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um den Abstand zu erhöhen, um den das Klonbild verschoben werden soll, verschieben Sie den Regler **Stärke** nach rechts.

- Um den Abstand zu verringern, verschieben Sie den Regler nach links. Je weiter Sie den Regler nach links verschieben, desto besser stimmen Ursprungs- und Zielbild überein.



Die Regler unter **Klonen** sind wirkungslos, wenn in der Palette **Farben** die Option **Klonfarbe verwenden** aktiviert ist. Sie haben nur dann eine Wirkung, wenn eine Klonmethode verwendet wird.

So legen Sie das Intervall zwischen den Zufallsverschiebungen fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine größere Anzahl an Verschiebungen durchzuführen und das geklonte Bild grob und verzerrt erscheinen zu lassen, verschieben Sie den Regler **Häufigkeit** nach links.
 - Um Verschiebungen weniger häufig durchzuführen und das geklonte Bild einheitlicher erscheinen zu lassen, verschieben Sie den Regler **Häufigkeit** nach rechts.



Mit dem Regler "Häufigkeit" bestimmen Sie das Intervall zwischen den Zufallsverschiebungen. Hier wurden die Werte 0 (oben) und 15 (unten) verwendet.

So aktivieren Sie die Option "Struktur zufällig einsetzen"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Struktur zufällig einsetzen**.

So aktivieren Sie die Option "Zufallsverteilung beim Klonen"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Zufallsverteilung beim Klonen**.

Einstellungskategorie "Maus"

Theoretisch verfügt die Maus über keine Daten zum Andruck. Eine Maustaste ist entweder gedrückt (Taste unten) oder nicht gedrückt (Taste oben). Mit den Einstellungen in der Strichdesigner-Kategorie **Maus** können Sie in Corel Painter die folgenden Stifteinstellungen simulieren: Druck (wie fest der Stift angedrückt wird), Neigung (wie nah zur senkrechten Linie der Stift gehalten wird), Winkel (die Richtung, in die der Stift zeigt) und Rad (wie hoch der Tintenfluss ist).

Sie können Malstriche, die Sie mit einem Stift erstellt haben, aufnehmen und sichern und dann die gesicherten Einstellungen bei der Verwendung der Maus für die Erstellung von Malstrichen verwenden. Weitere Informationen zur Verwendung gesicherter Malstriche zur Erweiterung der Mausfunktionen finden Sie unter "Malstriche aufnehmen und wiedergeben" auf Seite 186.

So legen Sie den Stiftandruck für die Arbeit mit der Maus fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Maus**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Druck**.

Die Einstellung 100 % entspricht dem maximalen Druck, den Sie mit einem Stift ausüben könnten.

So legen Sie die Stiftneigung für die Arbeit mit der Maus fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Maus**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Neigung**.

Mit einer Einstellung von 90° simulieren Sie die senkrechte Haltung eines Grafiktablettstifts.

So legen Sie den Stiftwinkel für die Arbeit mit der Maus fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Maus**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Winkel**.
Mit einer Einstellung von 0 simulieren Sie eine Stifthalung, bei der der Stift nach links zeigt.

So legen Sie den Tintenflusswert für die Arbeit mit der Maus fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Maus**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Rad**.
Die Einstellung 100 % gibt an, dass der maximale Farbfluss angewendet wird.

Einstellungskategorie "Klonen"

Die Einstellungen in der Einstellungskategorie **Klonen** sind nur auf Malwerkzeuge ausgelegt, für die in der Kategorie **Allgemein** die Methode **Klonen** festgelegt wurde. Sie gelten nur dann für andere Malwerkzeuge, wenn die Option **Originalfarbe verwenden** aktiviert ist.

Die Einstellung **Originalfarbe verwenden** weist das Malwerkzeug an, eine Farbe aus dem Ursprungsbild aufzunehmen. Wenn diese Option aktiviert ist, werden Durchschnittswerte der Farbproben aus dem Klonursprung verwendet, wodurch die Farben den Originalfarben ähneln. Die Option **Originalfarbe verwenden** ist mit dem Befehl **Klonfarbe verwenden** im Menü der Palette **Farben** identisch. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farbe klonen" auf Seite 96.

Mit dem Regler **Klonart** können Sie zwischen mehreren Klonvarianten wählen. Die Varianten sind entsprechend der Anzahl der verwendeten Bezugspunkte aufgeführt. Bei zwei oder mehr Bezugspunkten können Sie während des Klonens eine Transformationsmethode anwenden (Drehen, Neigen, Skalieren, Spiegeln, Perspektive). Weitere Informationen zur Verwendung verschiedener Transformationen beim Klonen finden Sie unter "Bilder klonen" auf Seite 317.

Mit der Option **Auf Ursprungsauswahl begrenzen** verwenden Sie eine beliebige Auswahl im Ursprungsdokument, um das Malen im Zieldokument zu begrenzen. Wenn für **Klonart** eine Transformationsmethode gewählt wurde, wird die Auswahl entsprechend transformiert. Diese Option ist nur mit der Klonmethode verfügbar.

Wenn die Option **Ursprungsauswahl kopieren** aktiviert ist, wird der ausgewählte Bereich im Ursprungsdokument vom Werkzeug **Klonen** im Zieldokument reproduziert. Diese Option ist nur für Werkzeuge verfügbar, für die in der Kategorie **Allgemein** die Methode **Klonen** festgelegt wurde.

Wenn die Option **Muster (4 Bezugspunkte)** aktiviert ist, wird das Ursprungsbild als sich wiederholendes Muster reproduziert.

So aktivieren Sie die Option "Originalfarbe verwenden"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Originalfarbe verwenden**.

So legen Sie die Klonart fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Klonart** eine Klonart.

So begrenzen Sie das Malen im Zieldokument

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Auf Ursprungsauswahl begrenzen**.

So reproduzieren Sie den ausgewählten Bereich des Ursprungsdokuments im Zieldokument

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 2 Klicken Sie auf **Ursprungsauswahl kopieren**, um die Option zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

So verwenden Sie den Klonursprung als Muster

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Muster (4 Bezugspunkte)**.

Einstellungskategorie "Impasto"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Impasto** können Sie Malwerkzeugvarianten erstellen, die den Eindruck von Tiefe erzeugen. Weitere Informationen zu Impasto erhalten Sie unter "Impasto" auf Seite 207.

Für einige Einstellungen in der Kategorie **Impasto** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Im Menü **Auftragen** der Einstellungskategorie **Impasto** stehen drei Malmethoden zur Wahl: **Farbe** (es wird lediglich Farbe aufgetragen), **Tiefe** (es wird lediglich Tiefe aufgetragen) und **Farbe und Tiefe** (es wird sowohl Farbe als auch Tiefe aufgetragen).

Die Tiefenmethode, die Sie im Menü **Methode** festlegen können, bestimmt anhand der Luminanzinformationen des Steuermediums, wie viel Tiefe bei einem Malstrich aufgetragen wird. Verwenden Sie die Optionen **Umkehren** und **Tiefe als Höhe**, um die Darstellung des Malstrichs zu beeinflussen. Weitere Informationen zu den Tiefenmethoden finden Sie unter "Tiefenmethode festlegen" auf Seite 211.

Mit dem Regler **Tiefe** bestimmen Sie, welche Tiefe auf Impasto-Malstriche angewendet wird. Wenn Sie im Menü **Umsetzung** die Einstellung **Druck** wählen und die Option **Umkehren** aktivieren, wird die Tiefe verringert, je stärker Sie aufdrücken – wie bei einem echten Malwerkzeug. Weitere Informationen zum Malen mit Tiefe finden Sie unter "Impasto-Effekte erzeugen" auf Seite 208.

Glätten steuert den Übergang der Struktur, die auf einen Malstrich angewendet wird.

Mit dem Regler **Mitführen** legen Sie fest, inwieweit ein Malstrich mit anderen Impasto-Malstrichen in Wechselwirkung tritt. Ihr Malstrich zieht sozusagen eine Furche durch den bestehenden Malstrich.

So wählen Sie eine Malmethode

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Auftragen** eine Malmethode.

So wählen Sie eine Tiefenmethode

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.

- 2 Wählen Sie im Menü **Methode** eine Tiefenmethode.

So kehren Sie eine Tiefenmethode um

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Umkehren**.

So aktivieren Sie die Option "Tiefe als Höhe"

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Tiefe als Höhe**.

So stellen Sie die Tiefe ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Tiefe** nach rechts, um die Tiefe zu verstärken, oder nach links, um die Tiefe zu verringern.

So stellen Sie das Glätten ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Glätten** nach rechts, um den Glättungseffekt zu erhöhen, oder nach links, um den Effekt zu verringern.

So stellen Sie das Mitführen ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Impasto**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Mitführen** nach rechts, um den Furcheneffekt zu erhöhen, oder nach links, um den Effekt zu verringern.

Einstellungskategorie "Schlauch"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Schlauch** können Sie Strahlen mit der Priorität 1, 2 und 3 erstellen. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Strahlen für den Schlauch erstellen, laden und sichern*.

Die Optionen in den Menüs für die einzelnen Prioritäten bestehen aus den üblichen Werten des Menüs **Umsetzung** plus des zusätzlichen Eintrags **Sequenz**. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Menü "Priorität 1"

Mit der Einstellung **Priorität 1** können Sie eine Eingabe festlegen, nach der Bildelemente mit Priorität 1 innerhalb eines Schlauchs ermittelt werden.

Menü "Priorität 2"

Mit der Einstellung **Priorität 2** können Sie eine Eingabe festlegen, nach der Bildelemente mit Priorität 2 innerhalb eines Schlauchs ermittelt werden.

Menü "Priorität 3"

Mit der Einstellung **Priorität 3** können Sie eine Eingabe festlegen, nach der Bildelemente mit Priorität 3 innerhalb eines Schlauchs ermittelt werden.

So wählen Sie die Umsetzungseinstellungen für die Schlauch-Prioritäten

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Schlauch**.
- 2 Wählen Sie für jede Priorität im entsprechenden Menü die gewünschte Einstellung.

Einstellungskategorie "Airbrush"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Airbrush** können Sie die Verteilung, also die Menge der Farbe, die bei der Verwendung des Malwerkzeugs austritt und verteilt wird, sowie die Farbmenge, also die tatsächliche Menge der aufgetragenen Farbe, festlegen. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Airbrush** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Mit dem Regler **Verteilung** legen Sie fest, wie die Farbe beim Auftragen verteilt wird. Mit diesem Regler legen Sie fest, in welchem Radius die Farbe von der Spitze des Airbrush bzw. der Spraydose aus verteilt wird. Für **Verteilung** eignet sich eine Einstellung von 30 % bis 40 %. Zu niedrige Werte für **Verteilung** und **Winkel** können Probleme verursachen. Zu niedrige Werte für **Verteilung** und **Neigung** können bewirken, dass die Farbe in einiger Entfernung vom Cursor aufgetragen wird.

Mit der Einstellung **Minimale Verteilung** legen Sie fest, wie viel Farbe beim Auftragen mindestens verteilt werden soll. **Minimale Verteilung** ist ein Prozentwert der eingestellten Verteilung.

Der Regler **Farbmenge** legt fest, wie viel Medium mit einem Airbrush-Strich aufgetragen wird. Der Regler **Farbmenge** funktioniert wie der Fingerhebel eines echten Airbrushs. Verwenden Sie die Umsetzungseinstellungen, um die abzugebende Farbmenge mit der Einstellung des Airbrush-Stiftrads zu verknüpfen. Da der Airbrush den Spray-Effekt durch Auftragen vieler kleiner Farbpunkte erzeugt, müssen Sie unter Umständen die Farbmenge reduzieren, um die Sprühgeschwindigkeit des Airbrushs zu erhöhen.

Mit dem Regler **Minimale Farbmenge** legen Sie die Mindestfarbmenge fest, die mit einem Malstrich aufgetragen wird. Die Mindestfarbmenge ist ein Prozentwert des für **Farbmenge** eingestellten Werts.

So legen Sie die Farbverteilung fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Airbrush**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Verteilung** nach links, um die Verteilung zu verringern, und nach rechts, um die Verteilung zu erhöhen.

So stellen Sie die Mindestfarbverteilung ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Airbrush**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Minimale Verteilung** nach links, um die geringste zulässige Verteilung zu verringern, und nach rechts, um die geringste zulässige Verteilung zu erhöhen.

So stellen Sie den Tintenfluss ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Airbrush**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Farbmenge** nach links, um die Menge des aufgetragenen Mediums zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

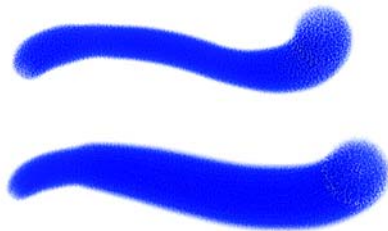
So legen Sie die Mindestfarbmenge fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Airbrush**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Minimale Farbmenge** nach links, um die geringste zulässige Farbmenge zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

Einstellungskategorie "Aquarell"

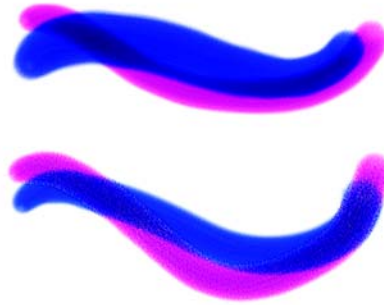
Die Einstellungen in der Kategorie **Aquarell** gelten für die Aquarellebenen. Eine Aquarellebene wird automatisch erstellt, wenn Sie einen Malstrich mit einem Aquarellmalwerkzeug auftragen. Die Ebene kann in der Palette **Ebenen** bearbeitet werden.

Mit **Feuchtigkeit** werden der Verdünnungsgrad und die Verteilung der Farbe gesteuert. Mit zunehmender Feuchtigkeit dehnt sich der Malstrich über einen größeren Bereich aus und einzelne Pinselhaare sind immer weniger sichtbar.



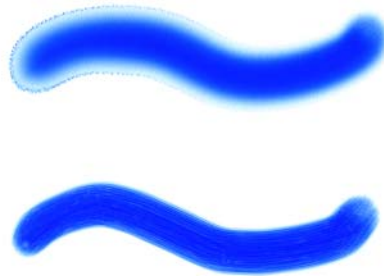
Der Regler "Feuchtigkeit" steuert die Verdünnung und Verteilung der Farbe. Hier wurden die Werte 0 (oben) und 40 (unten) verwendet.

Mit **Aufnahme** wird festgelegt, wie viel trockene Farbe bei der Verteilung vom Malgrund aufgesogen wird. Bei niedrigen Werten werden Farben nicht gemischt oder ausgelaugt. Mit höheren Werten kommt es zu einem stärkeren Auslaugen.



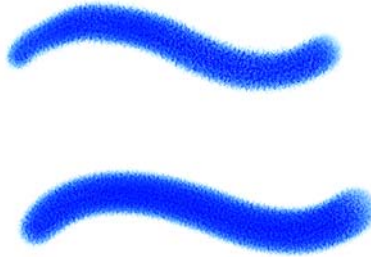
Der Regler "Aufnahme" steuert, wie viel Farbe bei der Verteilung vom Malgrund aufgesogen wird. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Der Regler **Trockengeschwindigkeit** bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Wasser im Verlauf der Verteilung trocknet. Bei niedrigen Werten kommt es zu einer größeren Verteilung, höhere Werte verringern das Ausmaß der Verteilung.



Der Regler "Trockengeschwindigkeit" steuert die Geschwindigkeit, mit der Wasser im Verlauf der Verteilung trocknet. Hier wurden die Werte 1 % (oben) und 50 % (unten) verwendet.

Der Regler **Verdunstungsgrenze** steuert die Mindestmenge an Wasser, die sich noch ausbreiten kann. Bei niedrigen Werten kommt es zu einer größeren Ausbreitung, höhere Werte verringern das Ausmaß der Ausbreitung.



Der Regler "Verdunstungsgrenze" steuert die Mindestmenge an Wasser, die sich noch ausbreiten kann. Hier wurden die Werte 1 % (oben) und 50 % (unten) verwendet.

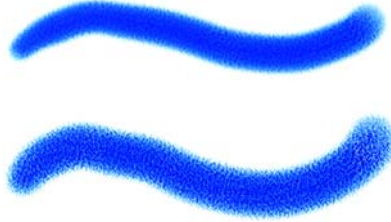
Der Regler **Verteilungsrate** steuert die Menge der verteilten Farbe. Durch eine hohe Verteilungsrate entstehen weiche Kanten, die in die Papierstruktur verlaufen, so wie beim Malen auf nassem, saugfähigem Papier. Eine niedrige Verteilungsrate ist mit dem Malen auf trockenem Papier vergleichbar.



Der Regler "Verteilungsrate" steuert, wie weit sich die Farben ausbreiten. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 8 % (unten) verwendet.

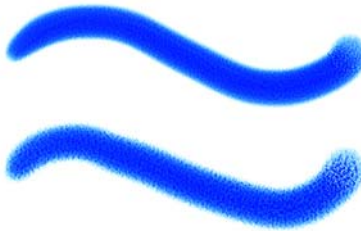
Der Regler **Kapillareffekt** steuert die Wirkung der Struktur auf die Verteilung. Geringe Werte führen zu weichen Kanten.

Der Regler **Körnung/Tränkung** steuert die Körnung der Tränkung beim Trocknen der Farbe. Zum Verringern von Struktureffekten können Sie sowohl den Regler **Kapillareffekt** als auch den Regler **Körnung/Tränkung** auf geringere Werte einstellen.



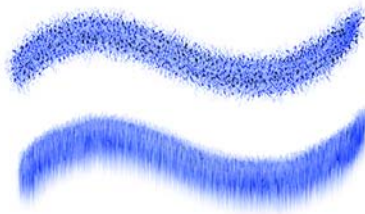
Der Regler "Körnung/Tränkung" steuert die Körnung der Tränkung beim Trocknen der Farbe. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Aktivieren Sie die Option **Genaue Verteilung**, um die Verteilungstoleranz zu reduzieren. Wenn Sie die Option deaktivieren, wird eine größere, ungenauere Toleranz verwendet.



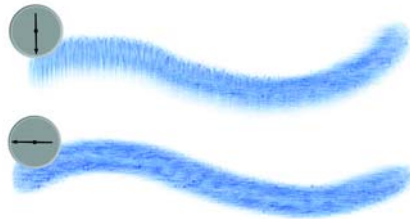
Wenn "Genaue Verteilung" aktiviert ist, wird eine kleinere Verteilungstoleranz verwendet. Oben wurde die Option aktiviert, unten deaktiviert.

Sie können die Windstärke festlegen, die auf die sich verteilenden Teilchen einwirkt. Stellen Sie den Regler **Windstärke** auf Null, um die gerichtete Ausbreitung auszuschalten.



Der Regler "Windstärke" steuert, wie viel gerichtete Kraft auf die sich ausbreitenden Teilchen einwirkt. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 25 % (unten) verwendet.

Sie können die Windrichtung angeben und so die Richtung steuern, in die sich die Teilchen ausbreiten. Auf diese Weise können Sie die Technik des Ankippens eines nassen Aquarells simulieren, sodass sich die Farben aufgrund der Schwerkraft verschieben.



Der Regler "Windrichtung" steuert die Richtung, in die sich Teilchen ausbreiten. Hier wurden die Werte 270° (oben) und 180° (unten) verwendet.

So stellen Sie die Feuchtigkeit ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Feuchtigkeit** nach links, um einen gleichmäßigeren Malstrich zu erhalten, oder nach rechts, damit das Wasser verstärkt in die Windrichtung fließt.

So stellen Sie die Farbaufnahme ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Aufnahme** nach rechts, um das Auslaugen zu erhöhen, oder nach links, um das Auslaugen zu verringern.

So stellen Sie die Trockengeschwindigkeit ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Trockengeschwindigkeit** nach links, um die Verteilung zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

So stellen Sie die Verdunstungsgrenze ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Verdunstungsgrenze** nach links, um die Verteilung zu verringern, oder nach rechts, um sie zu erhöhen.

So legen Sie die Verteilungsrate fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Verteilungsrate** nach rechts, um weiche Kanten zu erstellen, die in die Papierstruktur verlaufen, oder nach links, um das Malen auf trockenem Papier zu simulieren.

So legen Sie die Wirkung der Struktur auf die Verteilungsrate fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Kapillareffekt** nach rechts, um rauere Kanten zu erstellen, oder nach links, um weichere, gleichmäßigere Ergebnisse zu erzielen.

So stellen Sie die Körnung/Tränkung ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Ziehen Sie den Regler **Körnung/Tränkung** nach rechts, um rauere Oberflächen zu erstellen, oder nach links, um weichere, gleichmäßigere Ergebnisse zu erzielen.

So legen Sie fest, dass die Verteilung ohne Toleranz stattfinden soll

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Genauere Verteilung**.

So stellen Sie die Windstärke ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.

- 2 Verschieben Sie den Regler **Windstärke** nach rechts, um die Windstärke zu erhöhen, oder nach links, um sie zu verringern.

So stellen Sie die Windrichtung ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Ziehen Sie den Zeiger unter **Windrichtung** auf den gewünschten Wert.

So verzögern Sie die Verteilung

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Aquarell**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Verteilung verzögern**.

Die Verteilung beginnt, nachdem Sie den Malstrich fertig gestellt haben.



Wenn Sie die Option **Verteilung verzögern** aktivieren, erhöhen Sie die Geschwindigkeit der Aquarellmalwerkzeug-Varianten.

Die Option **Verteilung verzögern** kann auch in den Malwerkzeugeinstellungen (**Fenster > Malwerkzeugeinstellungen**) in der Kategorie **Aquarell** aktiviert werden.

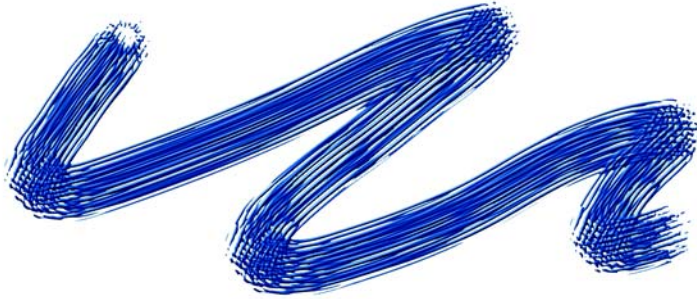
Einstellungskategorie "Tinte"

Die Einstellungen in der Kategorie **Tinte** arbeiten in Verbindung mit Tintenebenen. Mithilfe dieser Einstellungen können Sie Eigenschaften wie Tintenart, Glattheit und Stärke der Malstriche festlegen. Die Einstellungen in dieser Kategorie stehen zur Verfügung, wenn Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste ein Tintenmalwerkzeug gewählt haben. Für einige Einstellungen in der Kategorie **Airbrush** stehen Umsetzungseinstellungen für die Arbeit mit dem Stift oder der Maus zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Tinte kann in zwei Grundkomponenten unterteilt werden: "Tusche" und "Farbe". Die Komponente "Tusche" gibt die Form des Malstrichs vor, mit der Komponente "Farbe" wird Farbe auf diese Form angewendet. Die Komponenten "Tusche" und "Farbe" können gemeinsam verwendet oder separat gesteuert werden.

Im Menü **Tintenart** stehen die folgenden Tintenarten zur Wahl:

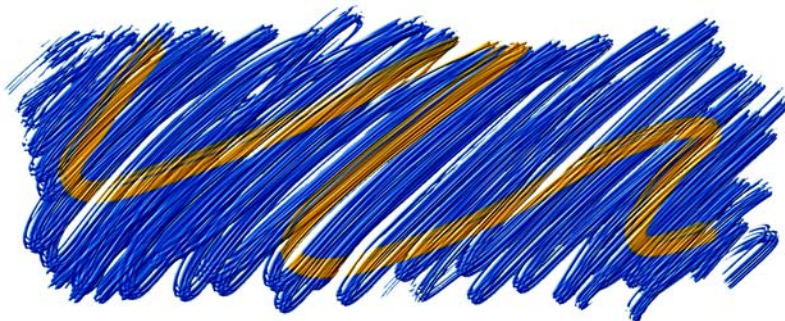
- **Tusche und Farbe:** Auf die Tuscheform wird die aktuell ausgewählte Farbe angewendet.



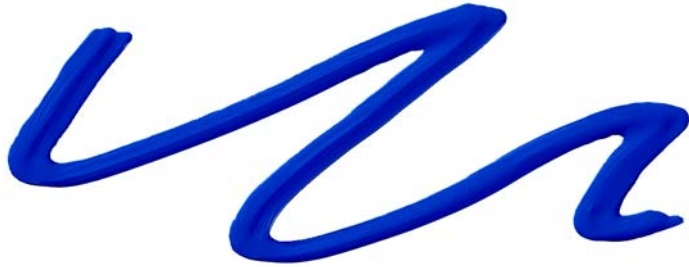
- **Nur Tusche:** Es wird nur die Komponente "Tusche" angewendet.



- **Nur Farbe:** Es wird nur die Komponente "Farbe" angewendet.



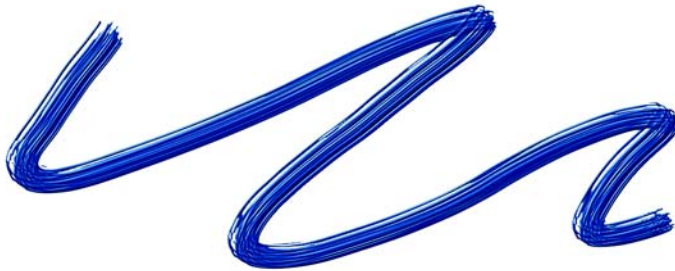
- **Tusche und Farbe weichzeichnen:** Wendet auf eine Tuscheform Farbe an, sodass Tuschen und Farben miteinander verschmelzen.



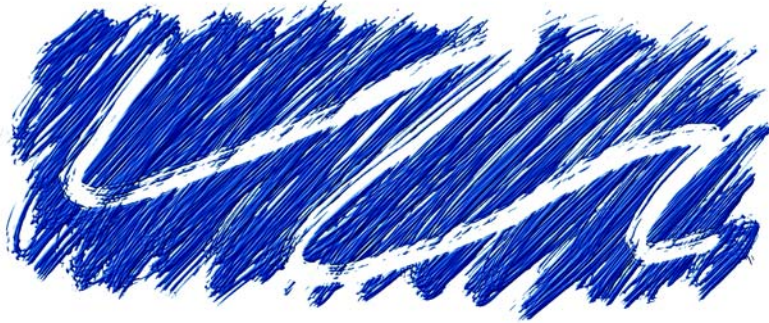
- **Nur Tusche weichzeichnen:** Es wird nur die Komponente "Tusche" angewendet.



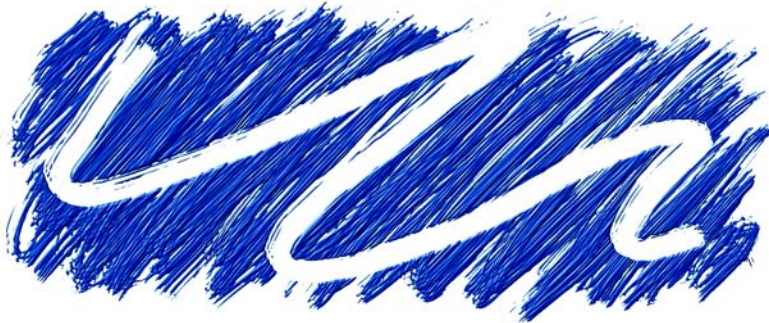
- **Nur Farbe weichzeichnen:** Es wird nur die Komponente "Farbe" angewendet.



- **Widerstehen:** Tusche wird abgewiesen.



- **Löschen:** Tusche und Farbe werden gelöscht.



- **Tusche und Farbe mit Weichzeichner vorbereitet:** Wird in Verbindung mit Oberflächentiefeneffekten angewendet.



Der Regler **Weichzeichnen** steuert den Verdünnungsgrad der Malstriche. Niedrigere Werte führen zu raueren Malstrichen. Bei höheren Werten werden die Malstriche weicher und glatter.

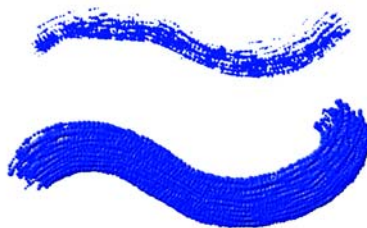


Der Regler "Weichzeichnen" steuert den Verdünnungsgrad von Malstrichen. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Mit dem Regler **Stärke** steuern Sie die Höhe des Malstrichs bzw. welche Menge des Mediums auf das Bild aufgetragen wird. Höhere Werte führen zu dickeren Strichen.

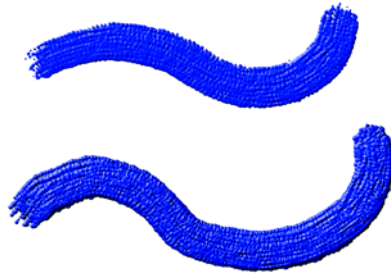
Unter dem Regler **Stärke** im Menü **Umsetzung** können Sie mit der Option **Rad** steuern, wie viel Farbe ein Tinten-Airbrush aufsprüht, wenn Sie am Rad des Airbrush-Stifts (insbesondere des Intuos-Airbrush-Stifts) drehen. Das Rad am Stift verhält sich wie der Fingerhebel eines echten Airbrushs. Durch die Kombination der Eigenschaft **Stärke** mit dem Rad wird festgelegt, wie viel Farbe ein Tinten-Airbrush aufsprüht. Wie der Fingerhebel eines echten Airbrushs bestimmt das Rad des Airbrush-Stifts (insbesondere des Intuos-Airbrush-Stifts) die Farbmenge.

Mit dem Regler **Tiefe** und den zugehörigen Einstellungen in der Kategorie **Impasto** des Strichdesigners können Sie den Tintenmalstrichen den Eindruck von Höhe verleihen. Weitere Informationen zu den **Tiefe**-Einstellungen finden Sie unter "Einstellungskategorie "Impasto" auf Seite 282.



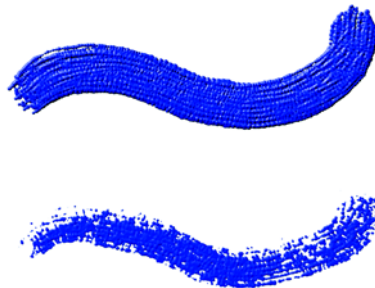
Der Regler "Stärke" steuert die Höhe des Malstrichs. Hier wurden die Werte 100 % (oben) und 500 % (unten) verwendet.

Der Regler **Minimale Stärke** steuert die maximale Schwankung der Stärke. Bei einem Wert von 100 % treten keine Schwankungen in der Malstrichstärke auf.



Der Regler "Minimale Stärke" steuert die maximale Schwankung der Stärke. Hier wurden die Werte 100 % (oben) und 0 % (unten) verwendet.

Der Regler **Zufällige Stärke** steuert die Zufallsabweichungen der Stärke innerhalb der Malstriche. Ein Wert von Null führt zu gleichmäßig glatten Malstrichen.



Der Regler "Zufällige Stärke" steuert die Zufallsabweichungen der Stärke innerhalb der Malstriche. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Der Regler **Zufällige Größe** steuert die Zufallsabweichungen der Größe innerhalb eines Malstrichs. Ein Wert von Null führt zu gleichmäßig glatten Malstrichen.



Der Regler "Zufällige Größe" steuert die Zufallsabweichungen der Größe innerhalb eines Malstrichs. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

Der Regler **Borstenfaktor** steuert die Dichte der Borsten. Bei hohen Werten kleben die Borsten aneinander, sodass sich glattere Malstriche ergeben. Niedrigere Werte lassen die einzelnen Malstriche sichtbar werden.



Der Regler "Borstenfaktor" steuert die Dichte der Borsten. Hier wurden die Werte 3 % (oben) und 20 % (unten) verwendet.

Der Regler **Zufällige Borstenstärke** steuert die Variation bei der Borstenhöhe. Bei einem Wert von Null haben alle Borsten exakt die gleiche Höhe.



Der Regler "Zufällige Borstenstärke" steuert die Variation bei der Borstenhöhe. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 75 % (unten) verwendet.

Der Regler **Zufällige Borstengröße** steuert die Variation bei der Borstenbreite. Bei einem Wert von Null haben alle Borsten exakt die gleiche Breite.



Der Regler "Zufällige Borstengröße" steuert die Variation bei der Borstenbreite. Hier wurden die Werte 0 % (oben) und 100 % (unten) verwendet.

So wählen Sie die Tintenart

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Wählen Sie im Menü **Tintenart** eine Tintenart.

So legen Sie einen Wert für das Weichzeichnen fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Weichzeichnen**.
Niedrigere Werte führen zu raueren Malstrichen. Bei höheren Werten gehen die Malstriche ineinander über und wirken weicher.

So legen Sie die Tintenstärke fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Stärke**.
Höhere Werte führen zu dickeren Strichen.

So legen Sie die maximale Schwankung der Stärke fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Minimale Stärke**.
Wenn die Stärke vom Stiftdruck abhängen soll, wählen Sie im Menü **Umsetzung** die Option **Druck**.

So legen Sie die zufällige Stärke fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Zufällige Stärke**.
Niedrigere Werte führen zu einheitlicheren Malstrichen.

So legen Sie die zufällige Größe fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Zufällige Größe**.
Niedrigere Werte führen zu Malstrichen einheitlicherer Größe.

So legen Sie den Borstenfaktor fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Borstenfaktor**.
Höhere Werte führen zu Malstrichen, in denen die einzelnen Borsten weniger sichtbar sind.

So legen Sie den Variationsbereich für die zufällige Festlegung der Borstenstärke fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Zufällige Borstenstärke**.
Höhere Werte führen zu einer größeren Variation in der Länge der Borsten.

So legen Sie den Variationsbereich für die zufällige Festlegung der Borstengröße fest

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Tinte**.
- 2 Verschieben Sie den Regler **Zufällige Borstengröße**.
Höhere Werte führen zu einer größeren Variation in der Länge der Borsten.

Einstellungskategorie "Digitales Aquarell"

Mit den Einstellungen in der Kategorie **Digitales Aquarell** können Sie ähnliche Effekte wie mit den Aquarellmalwerkzeugen erzeugen, ohne dass eine separate Ebene erforderlich ist.

Mit dem Regler **Saugfähigkeit** können Sie weiche Kanten für Malstriche erzeugen. Weitere Informationen zur Saugfähigkeit finden Sie unter "Saugfähigkeit bei Malwerkzeugen der Kategorie "Digitale Aquarelle"" auf Seite 200.

Mit dem Regler **Kantenstärke** stellen Sie die Ansammlung der Wasser- und Farbmenge an den Kanten der Malstriche der digitalen Aquarellfarben ein. Weitere Informationen zur Kantenstärke finden Sie unter "Ansammlung von Wasser und Farben an den Strichkanten festlegen" auf Seite 200.

Einstellungskategorie "Künstlerölfarben"

Die Einstellungen in der Kategorie **Künstlerölfarben** sind in drei Unterkategorien unterteilt: **Farbe**, **Malwerkzeug** und **Arbeitsfläche**. Sie können die Größe und Deckkraft der Malwerkzeuge für Künstlerölfarben mit den Umsetzungseinstellungen steuern. Weitere Informationen zum Einstellen der Größe, der Struktur und der Deckkraft der Malwerkzeuge finden Sie unter "Einstellungskategorie "Allgemein"" auf Seite 238. Weitere Informationen zu den Umsetzungseinstellungen finden Sie unter "Umsetzungseinstellungen" auf Seite 305.

Der Regler **Struktur** in der Eigenschaftsleiste beeinflusst die Darstellung der Künstlerölfarben, indem gesteuert wird, wie stark das Papier die Farbe aufsaugt. Wenn der Regler **Struktur** auf 0 % gesetzt ist, wird nur eine geringe Menge an Farbe vom Papier aufgesaugt. Im Malstrich ist keine Papierstruktur erkennbar und die Farbe des Malstrichs erscheint heller. Wenn der Regler **Struktur** auf 100 % gesetzt ist, saugt das Papier die gesamte Farbe auf. Es ist keine Papierstruktur erkennbar und die Farbe des Malstrichs erscheint dunkler. Die Struktur der Künstlerölfarben wird sichtbar, wenn der Regler **Struktur** auf einen Wert zwischen 1 % und 99 % gesetzt ist. Wenn die Farbe im Malwerkzeug für Künstlerölfarben aufgebraucht ist, tritt die Papierstruktur deutlicher hervor, sodass der Regler **Stärke** auch bestimmt, wie viel Struktur sichtbar wird.

Unterkategorie "Farbe"

Der Regler **Stärke** bestimmt, wie viel Farbe jeweils vor einem neuen Malstrich aufgenommen wird. Je mehr Farbe Sie aufnehmen, desto länger kann der Malstrich ausgeführt werden.

Der Regler **Viskosität** steuert, mit welcher Geschwindigkeit die Farbe auf die Arbeitsfläche aufgebracht wird. Je höher die Viskosität ist, desto schneller wird die Farbe im Malwerkzeug aufgebracht und desto kürzer sind die Malstriche.

Der Regler **Angleichen** steuert, wie sich die Farbe des Malwerkzeugs mit der auf der Arbeitsfläche aufgetragenen Farbe vermischt. Hohe Angleichungswerte ermöglichen einen hohen Vermischungsgrad der Farbe des Malwerkzeugs mit der bestehenden Farbe.

So legen Sie fest, wie viel Farbe das Künstlerölfarben-Malwerkzeug aufnimmt

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Stärke** nach rechts, um die Menge an Farbe zu erhöhen, die pro Malstrich aufgenommen wird.
 - Verschieben Sie den Regler **Stärke** nach links, um die Menge an Farbe zu verringern, die pro Malstrich aufgenommen wird.

So stellen Sie die Viskosität der Künstlerölfarben ein

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Viskosität** nach rechts, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, mit der die Farbe auf die Arbeitsfläche aufgebracht wird.
Höhere Viskositätseinstellungen führen zu kürzeren Malstrichen.
 - Verschieben Sie den Regler **Viskosität** nach links, um die Geschwindigkeit zu verringern, mit der die Farbe auf die Arbeitsfläche aufgebracht wird.



Sie können die Viskosität von Künstlerölfarben auch mithilfe der Option **Viskosität** in der Eigenschaftsleiste für Künstlerölfarben-Malwerkzeuge einstellen.

So legen Sie fest, wie sich die Künstlerölfarbe mit der darunter liegenden Farbe vermischen soll

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Angleichen** nach rechts, um die Vermischung der Farbe des Malwerkzeugs mit der darunter liegenden Farbe zu verstärken.
 - Verschieben Sie den Regler **Angleichen** nach links, um die Vermischung der Farbe des Malwerkzeugs mit der darunter liegenden Farbe zu verringern.



Sie können den Angleichungswert auch mithilfe der Option **Angleichen** in der Eigenschaftsleiste für Künstlerölfarben-Malwerkzeuge einstellen.

Unterkategorie "Malwerkzeug"

Der Regler **Borsten** steuert die Stärke der Borsten am vorderen und hinteren Ende eines Malstrichs. Je weiter Sie den Regler nach rechts verschieben, umso unregelmäßiger werden die Borsten.

Der Regler **Verklumpung** steuert den Feinheitegrad der Malwerkzeugsborsten. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, umso stärker ist die Variation der Borstenhaare (Verklumpung).

Der Regler **Auslauf** bestimmt, wie lange der Malstrich ausläuft, wenn die Farbe im Malwerkzeug aufgebraucht ist. Dieser Regler ändert nicht die Länge eines Malstrichs, sondern nur das Aussehen des Strichendes. Je weiter Sie den Regler nach rechts verschieben, desto länger läuft das hintere Ende des Malstrichs aus.

So legen Sie die Borsten für das Malwerkzeug für Künstlerölfarben fest

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Borsten** nach rechts, um die Länge der Borsten sowie die Länge des vorderen und hinteren Endes des Malstrichs zu erhöhen.
 - Verschieben Sie den Regler **Borsten** nach links, um die Länge der Borsten und die Länge des vorderen und hinteren Endes des Malstrichs zu verringern.

So stellen Sie das Auslaufen eines Malstrichs für Künstlerölfarben ein

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Auslauf** nach rechts, um den Malstrich länger auslaufen zu lassen.
 - Verschieben Sie den Regler **Auslauf** nach links, um den Malstrich kürzer auslaufen zu lassen.

Unterkategorie "Arbeitsfläche"

Der Regler **Feuchtigkeit** bestimmt die Feuchtigkeit der Farbe auf der Arbeitsfläche. Diese Einstellung beeinflusst, wie ein Malstrich mit der Farbe, die bereits auf der Arbeitsfläche aufgebracht ist, in Wechselwirkung tritt.

So stellen Sie die Feuchtigkeit für Künstlerölfarben ein

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie den Regler **Feuchtigkeit** nach rechts, um den Vermischungsgrad der Farbe des Malwerkzeugs mit der bestehenden Farbe zu erhöhen.
 - Verschieben Sie den Regler **Feuchtigkeit** nach links, um den Vermischungsgrad der Farbe des Malwerkzeugs mit der bestehenden Farbe zu verringern.



Sie können den Feuchtigkeitswert auch mithilfe der Option **Feuchtigkeit** in der Eigenschaftsleiste für Künstlerölfarben-Malwerkzeuge einstellen.

Im Farbmischmodus malen

Das Malen im Farbmischmodus simuliert die Art und Weise, wie mit "echten" Künstlerölfarben gearbeitet wird. In diesem Modus verbleibt nach Fertigstellung eines Malstrichs die nicht verbrauchte Farbe im Malwerkzeug, wo sie dann mit der Farbe in Wechselwirkung tritt, mit der das Werkzeug für den nächsten Malstrich geladen wird. Wenn Sie eine andere Farbe wählen, wird die verbleibende Farbe aus dem Malwerkzeug entfernt.

So malen Sie im Farbmischmodus

- 1 Sorgen Sie dafür, dass ein Malwerkzeug für Künstlerölfarben aktiv ist, und wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Künstlerölfarben**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Farbmischmodus**.



Die Option **Farbmischmodus** kann auch in der Eigenschaftsleiste der Künstlerölfarben-Malwerkzeuge aktiviert werden.

Einstellungskategorie "Farbänderung"

Die Einstellungen in der Kategorie **Farbänderung** im Malwerkzeug-Designer sind identisch mit denen der gleichnamigen **Malwerkzeugeinstellungen**-Palette. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farbänderung festlegen" auf Seite 117.

Einstellungskategorie "Farbausdruck"

Die Einstellungen in der Kategorie **Farbausdruck** im Malwerkzeug-Designer sind identisch mit denen der gleichnamigen **Malwerkzeugeinstellungen**-Palette. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farbausdruckeinstellungen festlegen" auf Seite 120.

Umsetzungseinstellungen

In Corel Painter können Sie eine Vielzahl an Eingabefaktoren festlegen und dadurch das Verhalten des Malwerkzeugs während des Auftrags des Malstrichs beeinflussen. So ändert sich bei vielen Malwerkzeugen die Deckkraft und Strichbreite, wenn mit dem Stift ein größerer Druck ausgeübt wird. Diese Änderungen basieren auf den

jeweiligen Standardeinstellungen. Sie können die Umsetzungseinstellungen im Strichdesigner verwenden, um diese Effekte in Abhängigkeit von anderen Faktoren, wie Richtung oder Geschwindigkeit des Stifts, einzustellen.

Die Umsetzungseinstellungen sind mit verschiedenen Einstellungen in den Einstellungskategorien in der Registerkarte **Strichdesigner** verknüpft. Dies betrifft Einstellungen in den Kategorien **Allgemein**, **Größe**, **Winkel**, **Farbmischung**, **Zufall**, **Impasto**, **Airbrush** und **Tinte**.

Mit dem Regler **Richtung** können Sie den Winkel festlegen, wenn Sie im Menü **Umsetzung** oberhalb des Reglers den Wert **Richtung** gewählt haben. Mit diesem Wert wird angegeben, bei welchem Winkel ein Malstrich schmaler oder breiter wird. Dies ist insbesondere für kalligrafische Effekte hilfreich.

So wählen Sie eine Umsetzungseinstellung

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** eine Kategorie mit Einstellungen, für die Umsetzungseinstellungen verfügbar sind.
- 2 Wählen Sie im Menü **Umsetzung** eine der folgenden Optionen:
 - **Ohne:** Die jeweilige Einstellung ändert sich nicht.
 - **Geschwindigkeit:** Die jeweilige Einstellung ändert sich in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit, mit der Sie ziehen. Schnelles Ziehen verringert den Wert, langsames Ziehen erhöht ihn.
 - **Richtung:** Die jeweilige Einstellung ändert sich in Abhängigkeit von der Richtung des Malstrichs.
 - **Druck:** Die jeweilige Einstellung ändert sich in Abhängigkeit vom Stiftandruck. Stärkerer Druck erhöht den Wert.
 - **Rad:** Die jeweilige Einstellung ändert sich in Abhängigkeit von der Einstellung des Rads am Airbrush-Stift (besonders beim Intuos-Airbrush-Stift). Wenn Sie das Rad bis ganz nach vorne schieben, ist der maximale Wert eingestellt. Wenn Sie das Rad ganz zurückschieben, ist der minimale Wert eingestellt.
 - **Neigung:** Die jeweilige Eigenschaft ändert sich in Abhängigkeit vom Winkel des Stifts auf dem Grafiktablett. Wenn der Stift z. B. senkrecht zum Grafiktablett gehalten wird, ist die Neigung gleich Null.
 - **Winkel:** Die jeweilige Eigenschaft ändert sich in Abhängigkeit von der Richtung, in die der Stift zeigt.
 - **Ursprung:** Die jeweilige Eigenschaft ändert sich in Abhängigkeit von der Luminanz des Klonursprungs. Bei höherer Luminanz (näher an Weiß) wird der Wert erhöht, sodass z. B. ein breiterer Malstrich entsteht.

- **Zufall:** Die jeweilige Eigenschaft wird nach dem Zufallsprinzip angepasst (randomisiert).
 - **Sequenz:** Steht nur bei den Prioritätseinstellungen für **Schlauch-**Malwerkzeuge zur Verfügung. Wenn dieser Wert gewählt wird, werden Bildelemente der Reihe nach aus dem Index der Strahl-Datei ausgewählt.
- 3 Bei Bedarf können Sie die Option **Umkehren** neben dem Menü **Umsetzung** aktivieren, um den Effekt der Umsetzungseinstellung umzukehren.



Nicht alle Stiftmodelle übertragen die Daten für Neigung und Winkel.

So stellen Sie die Richtung in den Umsetzungseinstellungen ein

- 1 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** eine Kategorie mit Einstellungen, für die Umsetzungseinstellungen verfügbar sind.
- 2 Wählen Sie im Menü **Umsetzung** die Option **Richtung**.
- 3 Legen Sie mithilfe des Reglers **Richtung** die gewünschte Winkeleinstellung fest.

Eigene Malwerkzeuge verwalten

Nachdem Sie eine Malwerkzeugvariante mit eigenen Einstellungen versehen haben, können Sie diese sofort verwenden. Sie werden im Laufe der Arbeit sicherlich bemerken, dass Sie häufig Änderungen an den Malwerkzeugvarianten vornehmen und damit eigene Malwerkzeuge erstellen. Die Änderungen der Malwerkzeugvarianten bleiben in Kraft, bis der Befehl **Standard wiederherstellen** gewählt wird.

Malwerkzeugvarianten sichern

Wenn Sie eine geänderte Malwerkzeugvariante wiederverwenden möchten, können Sie sie in Corel Painter als neue Variante oder als Malwerkzeugwirkung sichern. Beim Sichern von eigenen Malwerkzeugen als Malwerkzeugwirkung ist zu beachten, dass neben den Varianteneinstellungen auch Daten zu Papierstruktur, Muster, Verlauf und Strahl gesichert werden. Weitere Informationen zum Sichern von Wirkungen von Varianten finden Sie unter "Malwerkzeugwirkungen sichern" auf Seite 312.

Um die Übersicht zu behalten, empfiehlt es sich, die Liste der Varianten möglichst kurz zu halten. Sie können die Anzahl der Varianten in einer Malwerkzeugkategorie begrenzen, indem Sie die neuen Varianten in neu erstellten Kategorien sichern.

So sichern Sie die aktuellen Einstellungen als eigene Variante

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Palette **Malverhalten** eine Variante, die Sie sichern möchten. Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Variante sichern** bzw. **Variante speichern**.
 - Schließen Sie, sofern nicht bereits geschehen, den Malwerkzeug-Designer, klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Malwerkzeug-Auswahlleiste und wählen Sie **Variante sichern** bzw. **Variante speichern**
 - Öffnen Sie den Malwerkzeug-Designer und wählen Sie in der Menüleiste **Variante > Variante sichern** (Macintosh) bzw. **Variante > Variante speichern** (Windows).
- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Variante sichern** bzw. **Variante speichern** einen Namen für die neue Variante ein.
Der Name kann bis zu 23 Zeichen lang sein.
- 3 Wenn die aktuelle Haupt- und Nebenfarbe ebenfalls gesichert werden soll, aktivieren Sie die Option **Aktuelle Farben sichern** bzw. **Aktuelle Farben speichern**.

Wenn für die jeweilige Variante die Option **Originalfarbe verwenden** aktiviert ist, muss die Option **Aktuelle Farben sichern** bzw. **Aktuelle Farben speichern** nicht aktiviert werden.

Die neue Variante wird im Menü **Varianten** in der aktuellen Malwerkzeugkategorie angezeigt. Im Ordner **Brushes** wird eine neue XML-Datei erstellt.

So stellen Sie die Standardeinstellungen für die aktuelle Malwerkzeugvariante wieder her

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste die gewünschte Variante.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Auswahlleiste und wählen Sie **Standard wiederherstellen**.
Wählen Sie **Alle Standardvarianten wiederherstellen**, um die Einstellungen für sämtliche von Ihnen angepassten Malwerkzeugvarianten wiederherzustellen.

So löschen Sie eine Malwerkzeugvariante

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste die zu löschende Variante.

- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Auswahlleiste und wählen Sie **Variante löschen**.
- 3 Klicken Sie auf **Ja**, damit die Variante gelöscht wird.
Die XML-Datei für die Variante wird aus dem Ordner **Brushes** gelöscht.

Varianten von einer Werkzeugkategorie in eine andere kopieren

Wenn Sie eine Malwerkzeugvariante erstellen und sie anschließend in eine andere Malwerkzeugkategorie übernehmen möchten, können Sie sie dorthin kopieren. Nach dem Kopieren können Sie das Original löschen.

So kopieren Sie eine Variante in eine andere Malwerkzeugkategorie

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste die zu kopierende Malwerkzeugvariante.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Auswahlleiste und wählen Sie **Variante kopieren**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Variante kopieren** im Menü **Variante sichern unter** bzw. **Variante speichern unter** die gewünschte Malwerkzeugkategorie.
Die Malwerkzeugvariante wird in die ausgewählte Kategorie kopiert. (Vergessen Sie nicht, das Original in der ursprünglichen Kategorie zu löschen.)



Sie können Malwerkzeugvarianten auch direkt im jeweiligen Kategorieordner sichern, indem Sie die XML-Dateien in die gewünschte Kategorie kopieren. Auf diese Weise lässt sich beim Kopieren mehrerer Dateien Zeit sparen.

Werkzeugspitzen aufnehmen

Sie können eigene Werkzeugspitzenformen erstellen. Jede beliebige Form ist möglich.



Wenn Sie eine Form erstellt haben, die Ihnen gefällt, wählen Sie sie aus und nehmen Sie sie als Werkzeugspitze auf.

So erstellen Sie eine Werkzeugspitzenform

- 1 Malen Sie die gewünschte Form für die Werkzeugspitze in Schwarz auf einem weißen Hintergrund.

Verwenden Sie Graustufen, um teilweise transparente Bereiche zu definieren.

Damit eine aufgenommene Werkzeugspitze der Strichrichtung folgt, muss sie nach rechts zeigen.

- 2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Auswahlrechteck .

- 3 Ziehen Sie quer über die Malwerkzeugform, um eine quadratische Auswahl zu erstellen.

Corel Painter ordnet anhand des ausgewählten Bereichs die Größe der Werkzeugspitze zu. Wenn die Spitze des Malwerkzeugs erstellt ist, werden anhand dieses Bereichs die einzelnen Tupfer berechnet.

Wenn der ursprüngliche Bereich auf die Größe der Werkzeugspitze skaliert werden muss, entstehen unter Umständen gezackte Kanten. Je größer die Skalierung ist, desto kantiger wird der Bereich. Um gezackte Kanten zu verhindern, erstellen Sie eine Form mit weichen Kanten (Graustufen), die etwa der Größe entspricht, die Sie für die Arbeit verwenden möchten.

- 4 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste die Malwerkzeugkategorie, in der die Variante der aufgenommenen Malwerkzeugspitze gesichert werden soll.
- 5 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Auswahlleiste und wählen Sie **Spitze aufnehmen**.
- 6 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Größe**, um die aufgenommenen Werkzeugspitze anzuzeigen.
- 7 Ändern Sie gegebenenfalls Größe, Form und Winkel.
- 8 Malen Sie mit dem Werkzeug auf der Arbeitsfläche.

Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, sichern Sie das Werkzeug als neue Variante. Weitere Informationen zum Sichern von eigenen Werkzeugspitzen für die spätere Verwendung finden Sie unter “Malwerkzeugvarianten sichern” auf Seite 307.



Sie können mit einer aufgenommenen Werkzeugspitze wie mit anderen Malwerkzeugen malen.

Neue Malwerkzeugkategorie erstellen


Die Malwerkzeuge, die in der Malwerkzeug-Auswahlleiste als Symbole dargestellt werden, sind Kategorien mit jeweils einer Reihe von ähnlichen Varianten. Sie können der Malwerkzeug-Auswahlleiste neue Malwerkzeugkategorien hinzufügen.

Es empfiehlt sich, eine Malwerkzeugkategorie zu erstellen, wenn Sie ein Medium Ihren Wünschen entsprechend angepasst haben.

So erstellen Sie eine neue Malwerkzeugkategorie

1 Malen Sie ein kleines Bild, das als Symbol für das neue Malwerkzeug verwendet werden soll.

Dieses Symbol wird in der Malwerkzeug-Auswahlleiste zusammen mit den Symbolen der Standard-Malwerkzeugkategorien angezeigt.

2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Auswahlrechteck .

3 Ziehen Sie quer über das Bild, um eine quadratische Auswahl zu erstellen.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs der Auswahlleiste und wählen Sie **Spitzenkategorie aufnehmen**.
- Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Menüleiste **Malwerkzeug > Spitzenkategorie aufnehmen**.

- 5 Geben Sie im Dialogfenster **Spitze aufnehmen** einen Namen ein.

Das neue Malwerkzeug und das zugehörige Symbol werden in der Malwerkzeug-Auswahlleiste angezeigt.

Malwerkzeugwirkungen sichern

Eine Malwerkzeugwirkung ist eine Werkzeugvariante, die zusammen mit einer Papierstruktur, einem Muster, einem Verlauf oder einem Strahl gesichert wurde. Malwerkzeugvarianten selbst sind nicht mit den Daten zur Struktur bzw. anderen Elementen verknüpft, die sich unter dem mit ihnen aufgetragenen Malstrich befinden. Die Malwerkzeugwirkung hingegen ist mit zusätzlichen Daten zu einer bestimmten Variante verbunden. Unabhängig von den derzeit geladenen Bibliotheken des Bilds werden bei der Auswahl einer Wirkung die zu dieser Wirkung gehörenden Elemente verwendet. Wenn die betreffenden Bibliotheken nicht verfügbar sind, werden Sie von Corel Painter aufgefordert, die Bibliotheken zu suchen.

Sie können eine Malwerkzeugwirkung sichern und später wiederverwenden. Eine gesicherte Malwerkzeugwirkung enthält alle Einstellungen der Variante plus der Informationen zum Papier, zum Muster, zum Verlauf bzw. zum Strahl.

So sichern Sie Malwerkzeugwirkungen

- 1 Öffnen Sie ein Bild bzw. erstellen Sie eines, klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Auswahlrechteck** und wählen Sie einen quadratischen Bereich des Bilds aus.
Der ausgewählte Bereich wird zum Symbol, das in der Wirkungsauswahl für Ihre neue Malwerkzeugwirkung angezeigt wird.
- 2 Lassen Sie das Bild ausgewählt und klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug.
- 3 Überprüfen Sie die Einstellungen für Ihre neue Malwerkzeugwirkung und nehmen Sie gegebenenfalls entsprechende Änderungen vor.
- 4 Klicken Sie in der Werkzeugpalette in der Wirkungsauswahl auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Neue Malwerkzeugwirkung**.
- 5 Geben Sie im Dialogfenster **Neue Malwerkzeugwirkung** einen Namen für die neue Wirkung ein und klicken Sie auf **OK**.
- 6 Wählen Sie in der Menüleiste **Auswahl > Auswahl aufheben**, um die Auswahl des Symbolbilds aufzuheben.

Ihre neue Malwerkzeugwirkung wird als letzter Eintrag in der Wirkungsauswahl angezeigt.



Gesicherte Malwerkzeugwirkungen werden in der Wirkungsauswahl der Werkzeugpalette angezeigt.

Für das Malwerkzeug **Schlauch** kann der Malwerkzeugwirkung eine bestimmte Strahl-Datei zugeordnet sein. Weitere Informationen zum Arbeiten mit dem Schlauch und mit Strahl-Dateien finden Sie unter "Überblick über das Malwerkzeug "Schlauch"" auf Seite 223.

So verwenden Sie eine gesicherte Malwerkzeugwirkung

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette über die Wirkungsauswahl eine Malwerkzeugwirkung.
Corel Painter lädt die richtige Variante und die Materialien für die gesicherte Malwerkzeugwirkung.
- 2 Malen Sie im Dokumentfenster.

Bibliotheken für Malwerkzeuge und Malwerkzeugwirkungen verwenden

In Corel Painter sind mehrere Malwerkzeug-Bibliotheken verfügbar. Sie können neue Bibliotheken für Malwerkzeuge und Malwerkzeugwirkungen erstellen und Ihre eigenen Malwerkzeuge dort ablegen – für die Anzahl der erstellbaren Malwerkzeug-Bibliotheken gibt es keine Einschränkungen.

Die Bibliotheksfunktionen sind bei allen Ressourcenarten gleich (Papiere, Malwerkzeuge, Malwerkzeugwirkungen, Muster, Verläufe, Stoffe, Skripte, Ebenen und Auswahlbereiche). Weitere Informationen zu den Bibliotheksfunktionen finden Sie in der Hilfe unter *Bibliotheken und Mover*.

Es ist ratsam, die Anzahl der Werkzeuge in einer Bibliothek zu begrenzen. So sind sie leichter wiederzufinden und Corel Painter kann den Arbeitsspeicher besser nutzen.

Corel Painter lädt die Malwerkzeuge in den Arbeitsspeicher. Wenn Sie Varianten in die integrierte Malwerkzeug-Bibliothek einsetzen, erhöht sich der Speicherbedarf des Programms. Um effektiver arbeiten zu können, können Sie neue Malwerkzeuge in anderen Bibliotheken verwalten. Wenn Sie einen anderen Satz an Malwerkzeugen wünschen, wechseln Sie einfach in eine andere Bibliothek.



Wenn Corel Painter gestartet wird, sucht das Programm im Benutzerordner nach dem Ordner **Brushes**. In diesem Ordner werden alle Änderungen gesichert, die an den Malwerkzeugen vorgenommen wurden. Wenn Corel Painter geänderte Malwerkzeuge findet, werden statt der standardmäßigen Malwerkzeuge und -einstellungen im Anwendungsordner diese geänderten Malwerkzeuge und -einstellungen verwendet. Die Malwerkzeug-Bibliothek des Benutzers wird erstellt, indem Informationen abgerufen werden, die im Benutzerordner gesichert sind. Diese werden dann durch die nicht geänderten Malwerkzeuge und -einstellungen im Anwendungsordner ergänzt.



Gestaltet von Don Seegmiller: Konzept-Figur

*Don Seegmiller unterrichtet fortgeschrittene Illustration, traditionelles Portraituren, grafisches Zeichnen und digitales Zeichnen im Department of Visual Design an der Brigham Young University. Seine traditionelle Ölmalerei wurde in vielen der bekanntesten Kunstgalerien der USA ausgestellt. 2003 hat er zudem das Buch *Digital Character Design and Painting* geschrieben.*

Klonen und Abpausen



Mit der Funktion **Klonen** können Sie einfach und schnell Grafiken erstellen. Beim Klonen wird ein Bild aus einem Bereich oder Dokument (Ursprung) entnommen und in einem anderen Bereich oder Dokument (Ziel) wiedergegeben.

Der Vorgang des Klonens besteht aus zwei Schritten: Zuerst wählen Sie einen Klonursprung und danach arbeiten Sie in einem Zielbereich. Ursprung und Ziel können sich in verschiedenen Dokumenten oder an verschiedenen Stellen innerhalb desselben Dokuments befinden.

Bilder klonen

Die häufigste Art und Weise, ein Bild zu klonen und im Zieldokument zu erstellen, ist die Verwendung einer der Varianten des Klonmethoden-Malwerkzeugs. Mit diesen Varianten wird das Ursprungsbild reproduziert und gleichzeitig praktisch mit einem "Filter" versehen, sodass es in einer bestimmten Maltechnik, wie beispielsweise mit Pastellkreide oder Aquarellfarben, neu erstellt wird.



Mit dem Vorgang des Klonens können Sie Ursprungsbilder "filtern", um Natural-Media-Bilder zu erzeugen.

Bei komplexem Klonen mit mehreren Bezugspunkten können Sie das Original während des Klonens transformieren (drehen, skalieren, neigen bzw. perspektivisch verzerren). Corel Painter bietet noch andere interessante Möglichkeiten, die Beziehung zwischen Klonursprung und Klonziel zu nutzen, wie beispielsweise die Funktion

Pauspapier, dem virtuellen Leuchttisch in Corel Painter. Da es auch beim Klonen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt, beschäftigt sich dieses Kapitel zunächst mit den Grundlagen und dann mit komplexeren Klontechniken.

Außerdem steht auch der Effekt **Schnelles Klonen** zur Verfügung, der automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Klonen eines Bilds vornimmt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Schnelles Klonen" auf Seite 322.

Dokumente klonen

Eine Möglichkeit, die Klon-Funktion von Corel Painter zu nutzen, besteht darin, eine komplette Datei zu klonen und dadurch eine Beziehung zwischen dem Klonursprung und dem Klonziel zweier Dokumente herzustellen. Ein Klondokument ist jedoch mehr als nur eine Kopie. Zwischen Klondokument und Ursprungsdokument besteht eine Pixel für Pixel beibehaltene Entsprechung. Daher muss während der Bearbeitung des Klondokuments das Ursprungsdokument geöffnet bleiben.

Nachfolgend sind einige Möglichkeiten aufgeführt, wie Sie die Beziehung zwischen Klonursprung und Klonziel nutzen können:

- Pausen Sie das Ursprungsbild mit der Funktion **Pauspapier** ab (die Methode mit dem virtuellen Leuchttisch). Weitere Informationen finden Sie unter "Pauspapier verwenden" auf Seite 319.
- Malen Sie mit Klonwerkzeugen (Kloner) ein Ursprungsbild in einen Zielbereich. Weitere Informationen zum Malen mit Klonern finden Sie unter "Im Klondokument malen" auf Seite 323.
- Laden Sie ein Malwerkzeug mit Farbe aus einem Klonursprung. Weitere Informationen finden Sie unter "Farbe klonen" auf Seite 96.
- Erstellen Sie mithilfe eines Ursprungsbilds ein Mosaik oder ein Mosaikmuster. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Mosaik" auf Seite 357.
- Fügen Sie nach dem Festlegen einer Klonursprung/Klonziel-Beziehung dreidimensionale Effekte hinzu.
- Steuern Sie die Malwerkzeugfunktionen über die Einstellungen für die Varianten des Ursprungsbilds.
- Erstellen Sie einen Auswahlbereich bzw. einen Kanal. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter "Auswahlbereiche" und "Alphakanäle".

So klonen Sie ein Dokument

- 1 Öffnen Sie die Bilddatei, die Sie klonen möchten.

Diese Datei ist der Klonursprung. Ein guter Klonursprung sollte ein klar herausgearbeitetes Bild enthalten.

- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ablage > Klonen** bzw. **Datei > Klonen**.

Corel Painter erstellt ein Duplikat, einen Klon, des Ursprungsdokuments. Der Klon wird in einem eigenen Dokumentfenster angezeigt, dessen Titelleiste den Namen des Ursprungsdokuments mit dem einleitenden Zusatz "Klon von" enthält.



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

Pauspapier verwenden

Mithilfe der Klon-Option **Pauspapier**, dem virtuellen Leuchttisch von Corel Painter, können Sie Ursprungsbilder abpausen. Damit Sie die Funktion **Pauspapier** verwenden können, müssen Ursprungs- und Klondokument dieselbe Größe aufweisen. Wenn die Funktion **Pauspapier** aktiviert ist, sehen Sie eine abgeschwächte Version des Klonursprungs, also so, als läge das Original auf einem Leuchttisch unter echtem Pauspapier.

Während Sie abpausen, werden die Malstriche mit 50 % Deckkraft angezeigt. Wenn Sie mit dem Abpausen fertig sind und die Funktion **Pauspapier** deaktivieren, verschwindet das durchscheinende Originalbild und Ihre Malstriche erhalten 100 % Deckkraft.

So pausen Sie ein Bild ab

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Datei > Klonen**, um das Originaldokument, das Sie abpausen möchten, zu klonen.
- 2 Wählen Sie dann in der Menüleiste **Auswahl > Alles auswählen**.
- 3 Drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows), um den Inhalt der gesamten Arbeitsfläche zu löschen.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie im vertikalen Rollbalken auf das Symbol **Pauspapier umschalten**.
 - Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Pauspapier**.

- Drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste + T (Macintosh) bzw. Strg + T (Windows).

Eine abgeschwächte Version des Originals mit nur 50 % Deckkraft ist durch das Pauspapier hindurch sichtbar.

- 5 Pausen Sie das Bild nun mit einer beliebigen Corel Painter-Malwerkzeugvariante ab.

Solange die Funktion **Pauspapier** aktiviert ist, werden die Malstriche mit 50 % Deckkraft angezeigt.



Durch Klicken auf das Symbol "Pauspapier umschalten" können Sie die Funktion aktivieren bzw. deaktivieren.



Mit der Funktion "Pauspapier" können Sie den Klonursprung zum Abpausen durchscheinen lassen.

So deaktivieren Sie das Pauspapier

- Klicken Sie erneut auf das Symbol **Pauspapier umschalten**.

Das durchscheinende Originalbild verschwindet und die Malstriche werden mit 100 % Deckkraft angezeigt.



Wenn Sie die Funktion "Pauspapier" deaktivieren, können Sie das Abpausergebnis sehen.



Sie können das Pauspapier auch aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Pauspapier** klicken oder die Tastenkombination Befehlstaste + T (Macintosh) bzw. Strg-Taste + T (Windows) drücken.

So setzen Sie das Abpausen fort

- Aktivieren Sie die Funktion **Pauspapier** wieder, um mit dem Abpausen fortzufahren.

Das durchscheinende Originalbild wird wieder angezeigt und Sie können das Abpausen fortsetzen.

Klonursprung ändern

Sie können in Corel Painter jedes geöffnete Dokument als Klonursprung festlegen und damit die Beziehung zwischen Ursprungs- und Klondokument flexibler gestalten. Sie können dadurch die Beziehung zwischen einer Ursprungs- und Klondatei wiederherstellen. Außerdem können Sie auf diese Weise auch ein spezielles Ursprungsbild wählen, um einen bestimmten Bildeffekt zu steuern.

So legen Sie ein geöffnetes Dokument als Klonursprung fest

- Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonursprung** bzw. **Datei > Klonursprung** und geben Sie an, welches der geöffneten Dokumente als Klonursprung verwendet werden soll.



Sollten Sie einmal nicht mehr genau wissen, welches der Dokumente der Klonursprung ist, wählen Sie **Ablage > Klonursprung** bzw. **Datei > Klonursprung**. Die mit einem Häkchen gekennzeichnete Datei ist der Klonursprung.

So legen Sie eine geöffnete Datei als Klonursprung für die nächste Datei fest, die Sie öffnen

- 1 Halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonen** bzw. **Datei > Klonen**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) eine Datei als Klonziel.

Schnelles Klonen

Der Effekt **Schnelles Klonen** nimmt automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Klonen eines Bilds vor. Im Rahmen des schnellen Klonens können Sie das Klonbild erstellen, seinen Inhalt löschen, das Pauspapier aktivieren und den zuletzt verwendeten Kloner auswählen.

So verwenden Sie das schnelle Klonen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Schnelles Klonen** bzw. **Datei > Schnelles Klonen**.
- 2 Pausen Sie das Bild nun mit einer beliebigen Corel Painter-Malwerkzeugvariante ab.

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



Sie haben die Möglichkeit, den Effekt **Schnelles Klonen** individuell anzupassen. Sie können wählen, ob das Bild aus dem Klondokument gelöscht oder ob das Pauspapier aktiviert werden soll. Weiterhin können Sie den zuletzt verwendeten Kloner auswählen oder jede andere Malwerkzeugvariante zum Klonen von Farben festlegen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Voreinstellungen für "Schnelles Klonen" festlegen" auf Seite 38.

Kloner verwenden

Mit den Klonern können Sie ähnlich wie mit jedem anderen Corel Painter-Malwerkzeug arbeiten. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Kloner-Malwerkzeugvarianten ihre Farbinformationen nicht aus der Palette **Farbe**, sondern aus dem Klonursprung entnehmen. Einige Kloner-Varianten reproduzieren das Ursprungsbild originalgetreu. Andere Varianten geben das Ursprungsbild mit einer geringen Deckkraft wieder oder verwenden weiche Kanten, Papierstruktur und Farbtupfer, um besondere Medieneffekte zu erzielen.

Im Klondokument malen

Beim Malen nehmen die Kloner die Farbe aus dem Klonursprung auf, während Sie die Länge und Richtung der Malstriche bestimmen. Das Malen mit einem Kloner eignet sich hervorragend dazu, Natural-Media-Bilder aus Fotomaterial zu erstellen.



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

Mit dem Malwerkzeug-Designer können Sie neue Kloner erstellen oder bestehende Kloner-Malwerkzeugvarianten verfeinern. Weitere Informationen zum Anpassen der Malwerkzeuge finden Sie unter "Malwerkzeuge anpassen" auf Seite 229.

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

So malen Sie mit Klon-Malwerkzeugen

- 1 Klonen Sie das Dokument, in dem Sie malen möchten.
- 2 Wählen Sie das Klondokument aus und wählen Sie dann in der Menüleiste **Auswahl > Alles auswählen**.
- 3 Drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows), um den gesamten Inhalt der Arbeitsfläche zu löschen.
- 4 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Kloner-Malwerkzeugvariante aus.
Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste die Größe, die Deckkraft und die Eindringtiefe ein.
- 5 Malen Sie im Zieldokument.



Wenn Sie keinen Klonursprung wählen, verwenden die Kloner Bildmaterial aus dem aktuellen Muster.

Um die Farbgenauigkeit zu verbessern, können Sie die Option **Malwerkzeug füllen** aktivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Malwerkzeug füllen" auf Seite 335.



Wenn Teile des Bilds wieder angezeigt werden sollen, wählen Sie nach dem Löschen des Arbeitsflächeninhalts **Bearbeiten > Letzten Vorgang verblassen**.


Beim Bearbeiten großer Bildbereiche kann das Malen mit einem Kloner sehr zeitaufwendig sein. Mit der Funktion **Automatisch klonen** können Sie es Corel Painter überlassen, die Malstriche aufzutragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Automatisch klonen*. Sie können von

Corel Painter Malstriche auftragen lassen, die in eine bestimmte Richtung verlaufen, und damit geklonte Bilder erstellen, die an die Maltechnik Van Goghs erinnern. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Effekt "Auto Van Gogh" anwenden*.

Mit einem Bezugspunkt klonen

Beim Klonen mit einem Bezugspunkt können Sie in einem einzigen Dokument oder in unterschiedlichen Bereichen verschiedener Dokumente klonen. Diese Art des Klonens wird auch "Klonen mit Verschieben" genannt. Zum Klonen mit einem Bezugspunkt müssen Sie Ursprungs- und Zielbezugspunkte festlegen. Ursprungsbezugspunkte geben den Bereich im Ursprungsdokument an, den Sie klonen möchten. Zielbezugspunkte geben den Bereich an, in den das geklonte Bild eingefügt werden soll. Um den Bereich des Ursprungsdokuments anzugeben, der geklont werden soll, können Sie das Fadenkreuz aktivieren.

So klonen Sie innerhalb eines Dokuments mit einem Bezugspunkt

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Kloner-Malwerkzeugvariante.
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden** .
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Klonfarbe verwenden**.
- 2 Wählen Sie **Ablage > Klonursprung** bzw. **Datei > Klonursprung** und bestimmen Sie den gewünschten Klonursprung.
Wenn kein Bild als Klonursprung angegeben ist, verwendet das Malwerkzeug das aktuelle Muster als Bezug.
- 3 Halten Sie die Wahltaste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt. Der Cursor nimmt die Form eines Fadenkreuzes an.
- 4 Klicken Sie in das Ursprungsbild, um den Ursprungsbezugspunkt festzulegen. Im Bild wird eine grüne Markierung angezeigt, die den Bezugspunkt für den Klonursprung kennzeichnet.
- 5 Malen Sie im Zielbereich.




Sie können den Zielbereich vor dem Malen festlegen, indem Sie die Tastenkombination **Wahltaste + Umschalttaste (Macintosh)** bzw. **Alt-Taste + Umschalttaste (Windows)** gedrückt halten und dann klicken. Der Zielbereich wird durch eine rote Markierung gekennzeichnet.



Klonen in einem Dokument mit sichtbarer Zielmarkierung.

So klonen Sie dokumentübergreifend mit einem Bezugspunkt

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Kloner-Malwerkzeugvariante aus.
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden** .
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Klonfarbe verwenden**.
- 2 Wählen Sie **Ablage > Klonursprung** bzw. **Datei > Klonursprung** und legen Sie fest, welches Bild als Klonursprung verwendet werden soll.

Wenn kein Klonursprung angegeben wird, verwendet das Malwerkzeug das aktuelle Muster als Bezug.
- 3 Klicken Sie bei gedrückter **Wahltaste (Macintosh)** bzw. **Alt-Taste (Windows)** in das Ursprungsdokument, um den Bezugspunkt für den Ursprungsbereich festzulegen. Im Bild wird eine grüne Markierung angezeigt, die den Bezugspunkt für den Klonursprung kennzeichnet.

- 4 Wählen Sie das Zieldokument aus.
- 5 Drücken Sie die Tastenkombination Wahltaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows), halten Sie sie gedrückt und klicken Sie in das Ursprungsdokument, um den Bezugspunkt für den Zielbereich festzulegen.
Im Bild wird eine rote Markierung angezeigt, die den Bezugspunkt für das Klonziel kennzeichnet.
- 6 Beginnen Sie an der Stelle zu malen, an der Sie das Bildmaterial des Ursprungs anwenden möchten.

So aktivieren Sie das Fadenkreuz

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter IX > Voreinstellungen > Allgemein**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Voreinstellungen > Allgemein**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Voreinstellungen** die Option **Klonursprung mit Fadenkreuz beim Klonen zeigen**.
Das Fadenkreuz kennzeichnet den Bereich des Originalbilds, den Sie beim Malen klonen.

Klonen mit mehreren Bezugspunkten

Bei einigen der Varianten in der Malwerkzeugkategorie **Kloner** werden beim Klonen zum Zwecke des Anwendens einer Transformation auf das Ursprungsbild mehrere Bezugspunkte verwendet. Wenn Sie die interessanten Kloneffekte dieser Kloner-Werkzeugvarianten nutzen möchten, müssen Sie mehrere Ursprungs- und Zielbezugspunkte festlegen.

Klonart für das Klonen mit mehreren Bezugspunkten auswählen

In Corel Painter können Sie anhand der Anzahl der verwendeten Bezugspunkte unterschiedliche Beziehungen zwischen Klon und Ursprung herstellen. Die Anzahl der Bezugspunkte bestimmt, welche Klonart Sie wählen und welche Transformationen Sie vornehmen können. Alle Klonarten können für Malwerkzeuge benutzt werden, die

eine Klonmethode, die Option **Originalfarbe verwenden** oder einen Klonursprung verwenden. Vor jedem Klonen mit mehreren Bezugspunkten müssen zuerst Ursprungs- und Zielbezugspunkte festgelegt werden.

Folgende Klonarten stehen zur Verfügung. Die Zahl in der Klammer gibt an, wie viele Ursprungs- und Zielbezugspunkte jeweils erforderlich sind:

- Beim normalen Klonen (0) wird die linke obere Ecke des Ursprungs- und des Zieldokuments und der Muster verwendet. Die Pixel im Zieldokument entsprechen in diesem Fall genau denen im Ursprungsdokument. Diese Klonart, bei der keine Transformation vorgenommen wird, kann nur zwischen Dokumenten durchgeführt werden. Sie ist die grundlegende Art des Klonens zwischen Dokumenten. Weitere Informationen zum Klonen ohne Bezugspunkt finden Sie unter "Dokumente klonen" auf Seite 318.
- Beim Klonen durch Verschieben (1) wird das Bild zum Ursprung versetzt aufgetragen. Ursprungs- und Klondokument können unterschiedliche Bereiche desselben oder verschiedener Dokumente sein. Klonen mit Verschieben ist eine Grundform des Klonens mit einem Bezugspunkt und eignet sich zum Retuschieren von Fotos. Weitere Informationen zum Klonen mit einem Bezugspunkt finden Sie unter "Mit einem Bezugspunkt klonen" auf Seite 325.
- Beim Klonen mit Drehen und Skalieren (2) wird das Ursprungsbild gedreht und skaliert aufgetragen.



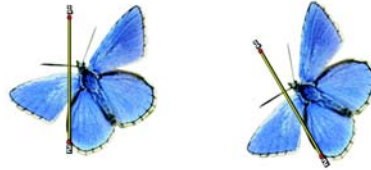
Klonen mit Drehen und Skalieren. Ursprungs- und Zielbezugspunkte sind nummeriert und durch eine Linie verbunden.

- Beim Klonen mit Skalieren (2) wird das Bild skaliert aufgetragen. Der Abstand zwischen den beiden Zielbezugspunkten relativ zum Abstand der beiden Ursprungsbezugspunkte bestimmt den Grad der Skalierung.



Klonen mit Skalieren

- Beim Klonen mit Drehen (2) wird das Ursprungsbild gedreht. Die Linie zwischen den beiden Zielbezugspunkten relativ zur Linie zwischen den beiden Ursprungsbezugspunkten bestimmt den Grad der Drehung.



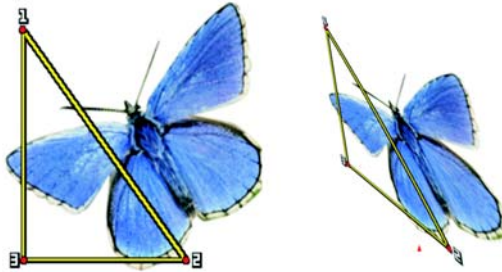
Klonen mit Drehen

- Beim Klonen mit Drehen und Spiegeln (2) wird das Ursprungsbild gedreht und gespiegelt (umgedreht) aufgetragen.



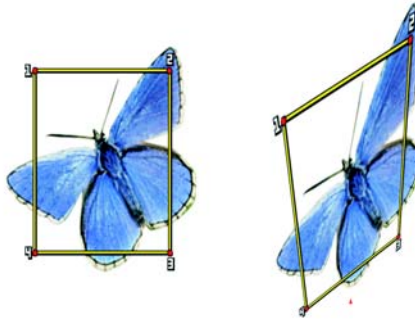
Klonen mit Drehen und Spiegeln

- Beim Klonen mit Drehen, Skalieren und Verzerren (3) wird das Ursprungsbild gedreht, skaliert und verzerrt (geneigt) aufgetragen. Die relative Position der drei Ursprungs- und Zielbezugspunkte bestimmt den Grad der Verzerrung.



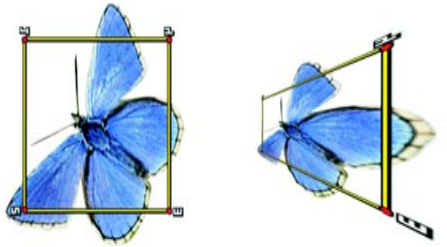
Klonen mit Drehen, Skalieren und Verzerren

- Beim bilinearen Klonen (4) wird das Ursprungsbild bilinear verzerrt aufgetragen. Die relative Position der vier Ursprungs- und Zielbezugspunkte zueinander bestimmt den Grad der Verzerrung.




Bilineares Klonen

- Beim perspektivischen Klonen (4) wird das Ursprungsbild perspektivisch verzerrt aufgetragen. Die relative Position der vier Ursprungs- und Zielbezugspunkte bestimmt den Grad der perspektivischen Verzerrung.



Perspektivisches Klonen

So legen Sie eine Klonart fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Malwerkzeugkategorie **Kloner** der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugvariante aus.
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden** .
 - Klicken Sie in der Palette Farben auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Klonfarbe verwenden**.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeug-Designer**.
- 3 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 4 Wählen Sie im Popup-Menü **Klonart** eine Klonart.

Bezugspunkte für das Klonen mit mehreren Bezugspunkten festlegen

Bevor Sie mit einem Kloner mit mehreren Bezugspunkten arbeiten können, müssen Sie die erforderliche Anzahl an Ursprungs- und Zielbezugspunkten festlegen. Ursprungs- und Zielbezugspunkte können sich entweder in verschiedenen Dokumenten oder im selben Dokument befinden.

Bei Kloner-Varianten mit mehreren Bezugspunkten wird die Zahl der für jede Klonart erforderlichen Ursprungs- und Zielbezugspunkte neben dem Variantennamen angezeigt. Die Variante **xSkalieren 2-Pkt** benötigt beispielsweise zwei Bezugspunkte. Nachdem Sie die Bezugspunkte festgelegt haben, können Sie beginnen, mit dem Kloner zu malen.

In manchen Fällen müssen keine Ursprungsbezugspunkte gesetzt werden. Beim Klonen von Ursprungsbildern oder Mustern platziert Corel Painter Ursprungsbezugspunkte automatisch in den Ecken des Dokuments. Diese Eckpunkte eignen sich besonders gut zum perspektivischen Klonen, wenn der Klonursprung mit vier Bezugspunkten als Muster verwendet wird. Wenn Sie die Standardeinstellung nicht verwenden möchten, können Sie diese Bezugspunkte verschieben oder eigene Bezugspunkte festlegen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe unter *Füllen mit transformiertem Klonursprung*.

So legen Sie die Anzahl der Bezugspunkte fest

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeug-Designer**.
- 2 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Klonen**.
- 3 Wählen Sie im Popup-Menü **Klonart** die gewünschte Transformation.
Die Zahl hinter der jeweiligen Option im Popup-Menü **Klonart** gibt die Anzahl der erforderlich Bezugspunkte an.

So legen Sie Ursprungsbezugspunkte fest

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Auswahlpfeil für die Malwerkzeugvarianten und wählen Sie eine Kloner-Malwerkzeugvariante mit mehreren Bezugspunkten.
- 2 Klicken Sie bei gedrückter Wahltaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste (Windows) für jeden erforderlichen Bezugspunkt in den jeweiligen Ursprungsbereich.
- 3 Beim Klicken erscheinen im Ursprungsbild Punkte mit kennzeichnenden Nummern.



Sie können andere Kloner-Varianten verwenden, indem Sie eine neue Variante auswählen und eine Klonart festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter "Klonart für das Klonen mit mehreren Bezugspunkten auswählen" auf Seite 327.

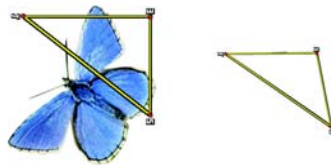
Sie können die Bezugspunkte neu positionieren, indem Sie die Wahl taste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt halten und die Punkte an eine neue Position ziehen.

So legen Sie Zielbezugspunkte fest

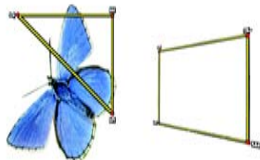
- 1 Wählen Sie das Zieldokument aus.
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Auswahlpfeil für die Varianten und wählen Sie eine Kloner-Variante mit mehreren Bezugspunkten.
- 3 Klicken Sie bei gedrückter Tastenkombination Wahl taste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste + Umschalttaste (Windows) für jeden erforderlichen Bezugspunkt in den jeweiligen Zielbereich.



Es werden zwei Zielbezugspunkte zum Klonen mit Drehen und Skalieren festgelegt.



Es werden mögliche Bezugspunkte für das Klonen mit Drehen, Skalieren und Verzerren festgelegt.



Es werden mögliche Bezugspunkte für das Klonen mit Perspektive festgelegt.

So verschieben die Ursprungsbezugspunkte zu einem Muster

- Klicken Sie in der Palette **Muster** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Muster bearbeiten**.

Dadurch werden Ursprungsbezugspunkte im Fenster **Muster bearbeiten** erstellt. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Mustern finden Sie unter "So bearbeiten Sie Musterteile" auf Seite 145.



Sie können die Bezugspunkte neu positionieren, indem Sie die Wahl taste (Macintosh) bzw. die Alt-Taste (Windows) gedrückt halten und die Punkte an eine neue Position ziehen.

Normale Malwerkzeuge in Kloner umwandeln

In Corel Painter gibt es zwei Möglichkeiten, andere Malwerkzeuge in Kloner umzuwandeln :

- Funktion **Originalfarbe verwenden**
- Klonmethode

Originalfarbe verwenden

Mit der Funktion **Originalfarbe verwenden** können Sie fast jedes Malwerkzeug in einen Kloner umwandeln. Die Funktion **Originalfarbe verwenden** bewirkt, dass das Malwerkzeug Farben aus dem Original entnimmt, während die Charakteristik seines Malstrichs erhalten bleibt. Die Option **Originalfarbe verwenden** eignet sich besonders gut dafür, Mosaik und Mosaikmuster aus einem Klonursprung zu erstellen.

So benutzen Sie die Funktion "Originalfarbe verwenden":

- 1 Wählen Sie **Fenster > Farben einblenden**, um die Palette Farben anzuzeigen. Falls die Palette **Farben** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil. Die Palette wird daraufhin ausgeklappt.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**



Wenn Sie während des Klonens das Malwerkzeug wechseln, müssen Sie erneut auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**

Sobald Sie in der Palette **Farben** auf **Originalfarbe verwenden** klicken, wird auch die Option **Originalfarbe verwenden** im Malwerkzeug-Designer aktiviert.

Malwerkzeug füllen

Aktivieren Sie die Option **Malwerkzeug füllen**, um die Farbgenauigkeit beim Klonen zu verbessern. Dadurch nimmt das Malwerkzeug einzelne Farben in verschiedenen Bereichen der Werkzeugspitze auf.

Ohne die Funktion **Malwerkzeug füllen** verwendet die Option **Originalfarbe verwenden** für jeden Farbtupfer einen einzelnen Farbwert, der sich aus dem Durchschnitt der Farbwerte des Klonursprungs ergibt. Auf diese Weise nähert sich die Funktion so weit wie möglich dem Original an. Sie können die Option **Originalfarbe verwenden** ohne die Funktion **Malwerkzeug füllen** verwenden und auf diese Weise das Original künstlerisch verfremden.

So aktivieren Sie die Option "Malwerkzeug füllen"

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeug-Designer**.
- 2 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Farbmischung**.
- 3 Aktivieren Sie die Option **Malwerkzeug füllen**.

Klonmethode wählen

Sie können so gut wie jedes Malwerkzeug in eine Kloner-Variante umwandeln, indem Sie die Methode im Malwerkzeug-Designer auf Klonen einstellen und eine der gewünschten Medienart entsprechende Unterkategorie der Methode wählen.

Da bei den Klonmethoden für jeden Farbtupfer ein ganzer Satz von Pixeln aus dem Original übernommen wird, erhalten Sie eine genauere Kopie des Originals als mit der Option **Originalfarbe verwenden**. Außerdem bleibt im Gegensatz zur Option **Originalfarbe verwenden** mit den Klonmethoden die Struktur des Originals erhalten. Sie sollten eine der Klonmethoden wählen, wenn Sie Teile eines Bilds originalgetreu reproduzieren möchten.

Die Unterkategorien der Klonmethode werden im Folgenden kurz beschrieben. Weitere Informationen zu diesen Methoden finden Sie unter "Menüs "Eigenschaft" und "Unterkategorie"" auf Seite 246.

- **Hart; deckend; klonen** erzeugt teilweise geglättete Malstriche, die die darunter liegenden Malstriche überdecken.
- **Weich; deckend; klonen** erzeugt geglättete Malstriche, die die darunter liegenden Farben überdecken.
- **Hart; deckend; klonen; Struktur** funktioniert ähnlich wie **Hart; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung.
- **Weich; deckend; klonen; Struktur** funktioniert wie **Weich; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung.
- **Verzerrt klonen** lässt die Farben verlaufen, als wären sie nass. Das Original wird anhand Ihrer Malstriche verzerrt.

So passen Sie eine Klonmethode an

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeugauswahl ein Malwerkzeug aus.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Fenster > Malwerkzeug-Designer**.
- 3 Wählen Sie im Malwerkzeug-Designer in der Registerkarte **Strichdesigner** die Einstellungskategorie **Zufall**.
- 4 Verändern Sie die Einstellung der Regler und Optionen, um die Attribute der Malwerkzeugvariante zu ändern.
 - Legen Sie mithilfe des Reglers **Verwackeln** fest, wie stark der Malstrich von Zufallsfaktoren abhängig sein soll.
 - Wählen Sie im Pop-up-Menü **Umsetzung** eine Umsetzung aus, um den Malstrich zu variieren.
 - Legen Sie mithilfe des Reglers **Richtung** den Winkelwert der Einstellung **Richtung** fest.
 - Verschieben Sie den Regler **Stärke** nach rechts, damit die Malstriche weicher werden. Diese Einstellung eignet sich besonders für Malwerkzeuge, deren Spitze aus Borsten besteht, und erzeugt eine impressionistische Wirkung.
 - Verschieben Sie den Regler **Stärke** leicht nach rechts und den Regler **Häufigkeit** nach links, um mit Malwerkzeugen eine skizzenartige Wirkung zu erzielen.
 - Aktivieren Sie die Option **Zufallsverteilung beim Klonen**, damit Teile des Klonursprungs per Zufallsverteilung übernommen werden. Ihr Malwerkzeug malt dann mit zufällig ausgewählten Bildschnipseln des Ursprungsbilds. Diese Option ist nicht für alle Werkzeugkategorien verfügbar.

- Aktivieren Sie die Option **Struktur zufällig einsetzen**, wodurch die Klonmethode Teile der aktuellen Papierstruktur per Zufallsverteilung aufnimmt. Diese Option ist nicht für alle Werkzeugkategorien verfügbar.

Bildeffekte



Mit den Bildeffekten in Corel Painter können Sie – nach dem Vorbild traditioneller künstlerischer Verfahren – eine Fülle von Aufgaben durchführen, vom Korrigieren der Farben und Retuschieren von Bildern bis hin zum Erstellen völlig neuer Bilder auf der Grundlage einer Quelle. Die Effekte reichen von praktischen Werkzeugen, z. B. für Ausrichtung, Tonwertkontrolle und Fokus, bis zu künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten wie Prägung, Farbüberzug und Tontrennung. Weitere Informationen zu Bildeffekten finden Sie in der Hilfe unter *Bildeffekte*.

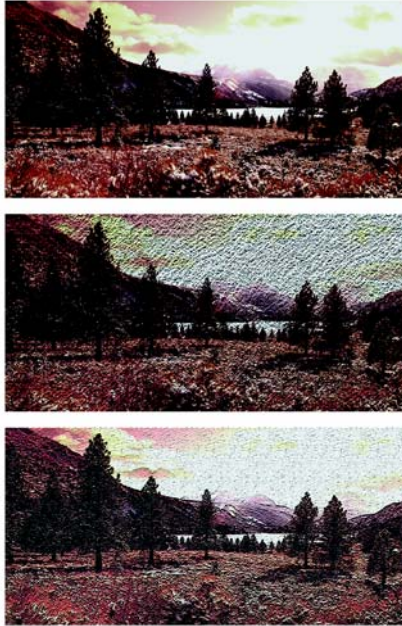
Oberflächenstrukturen anwenden

Der Effekt **Oberflächenstruktur anwenden** versieht Ihr Bild mit einer dreidimensionalen Struktur. Mit dieser Funktion können Sie das Bild mit einer Papierstruktur versehen, Pinselstriche auf einem Ölgemälde plastischer darstellen oder dreidimensionale Mosaiksteinchen erstellen.

Die Oberflächenstruktur wird entweder durch Anwenden einer Papierstruktur oder durch Verwenden der Daten eines Klonursprungs erzeugt, mit denen die Tiefe und die Höhe festgelegt werden. Zum Erstellen von Oberflächenstrukturen stehen Ihnen die folgenden fünf Methoden zur Verfügung:

- anhand einer Papierstruktur
- anhand des Luminanzunterschieds zwischen Bild und Klonursprung
- anhand der Luminanz des Bilds
- anhand der Luminanz des Klonursprungs (Originals)
- anhand des Alphakanals bzw. der Ebenenmaske

Mit dem Effekt **Oberflächenstruktur anwenden** können Sie Reflexions-Maps auf Oberflächen anwenden, sodass die entsprechenden Bereiche des Bilds wie Metall oder Glas aussehen. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit Reflexions-Maps arbeiten” auf Seite 351.



Beispiele für Bilder, auf die der Effekt "Oberflächenstruktur anwenden" angewendet wurde

Tiefendarstellung einstellen

Die Oberflächenstruktur, die Sie anwenden, besteht aus einem Material. Das Material kann unauffällig sein und sich harmonisch mit dem Originalbild verbinden oder aber stark spiegelnd oder glänzend dargestellt werden und das Originalbild verzerren.

Mit den Reglern für die Tiefendarstellung im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** steuern Sie die Eigenschaften des Materials.

- Der Regler **Stärke** bestimmt, wie ausgeprägt die Oberflächenstruktur ist, die auf das Bild angewendet wird. Wenn Sie den Regler ganz nach rechts verschieben, ist die Struktur am ausgeprägtesten.
- Der Regler **Bild** bestimmt, in welchem Maß die Farbe des Originalbilds auf die Struktur angewendet wird. Bei 100 % scheint die Bildfarbe ganz durch. Sie können den Regler nach links verschieben, um mehr Schwarz anzuzeigen und nur den Glanz zu hinterlassen.
- Der Regler **Glanz** bestimmt, wie viele Lichter auf der Oberfläche der Struktur erscheinen. Höhere Glanzwerte lassen die Struktur metallisch aussehen.

- Mit dem Regler **Reflexion** wird mit veränderlichem Prozentsatz ein Klonursprungsbild oder ein Muster auf die Struktur abgebildet.

Oberflächenstrukturen mit der Methode "Papier" erstellen

Wenn Sie eine Struktur mit der Methode **Papier** erstellen, wird die aktuelle Papierstruktur auf Ihr Bild angewendet. Wenn die Palette **Papier** geöffnet ist, können Sie verschiedene Papiersorten wählen und ihre Skalierung ändern, um verschiedene Strukturen auszuprobieren. Das Vorschauenfenster wird automatisch aktualisiert und gibt die Änderungen der Papiereinstellungen wieder.



Bild vor (links) und nach (rechts) Erstellen von Struktur auf der Grundlage der Papierkörnung

So erstellen Sie Oberflächenstrukturen mit Papier

- 1 Wählen Sie eine Ebene oder einen Arbeitsflächenbereich aus.
Wenn der Effekt für das gesamte Bild gelten soll, darf nichts ausgewählt sein.
- 2 Wählen Sie **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Eintrag **Papier**.
Wenn Sie eine umgekehrte Papierstruktur erzielen möchten, aktivieren Sie die Option **Umkehren**.
- 4 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die durch die Struktur verursachte Verzerrung fest.
Durch Erhöhen des Wertes von **Unschärfe** werden weitere Zwischenstufen und damit weichere Übergänge erzeugt.
- 5 Stellen Sie die Regler unter **Tiefendarstellung** ein.

Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Tiefendarstellung einstellen” auf Seite 340.

6 Stellen Sie die Regler unter **Lichtquellen** ein.

Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Beleuchtung auf Strukturen anwenden” auf Seite 353.

Oberflächenstrukturen mit der Methode "3D-Malstriche" erzeugen

Wenn Sie eine Struktur mit der Methode **3D-Malstriche** erzeugen, wird das Erscheinungsbild der Struktur anhand des Luminanzunterschieds zwischen dem Klonursprung und dem aktuellen Dokument bestimmt.

Wenn Sie die Farben des Klons ändern oder sie durch Tontrennung reduzieren, basiert die Struktur auf dem Farbunterschied. Wenn Sie auf dem Klon malen, können Sie die Malstriche dreidimensional aussehen lassen. Dadurch wirkt das Bild wie ein Ölgemälde. Informationen zum Klonen finden Sie unter “Bilder klonen” auf Seite 317.



Klonursprung (links) und Struktur nach Anwendung des Effekts "Tontrennung" (rechts)



Geklontes Bild (links) und Struktur nach Anwendung von "Oberflächenstruktur anwenden" mit der Methode "3D-Malstriche" (rechts)

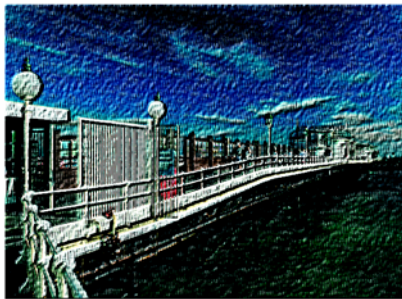
So erzeugen Sie Oberflächenstrukturen mit der Methode "3D-Malstriche"

- 1 Öffnen Sie das Originalbild.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonen** bzw. **Datei > Klonen**.
Wenn Sie den Klon vor der Verwendung der Methode **3D-Malstriche** verändern möchten, wenden Sie einen anderen Effekt an oder malen Sie auf dem Klon.
- 3 Wählen Sie eine Ebene oder einen Arbeitsflächenbereich aus.
Wenn der Effekt für das gesamte Bild gelten soll, darf nichts ausgewählt sein.
- 4 Wählen Sie **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 5 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Eintrag **3D-Malstriche**.
Wenn Sie eine umgekehrte Struktur erzielen möchten, aktivieren Sie die Option **Umkehren**.
- 6 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die durch die Struktur verursachte Verzerrung fest.
Durch Erhöhen des Wertes von **Unschärfe** werden weitere Zwischenstufen und damit weichere Übergänge erzeugt.
- 7 Stellen Sie die Regler unter **Tiefendarstellung** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter "Tiefendarstellung einstellen" auf Seite 340.
- 8 Stellen Sie die Regler unter **Lichtquellen** ein.

Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Beleuchtung auf Strukturen anwenden” auf Seite 353.

3D-Ölfarben erstellen

Da die Methode **3D-Malstriche** die Oberflächenstruktur anhand des Unterschieds zwischen dem Klonursprung und dessen Klon bestimmt, können Sie die Illusion dreidimensionaler Ölfarben erzeugen, indem Sie im Klon malen. Das Aussehen der Malstriche im Klon bestimmt, wie realistisch die 3D-Malstriche wirken. Daher empfiehlt es sich, vor dem Malen einen komplexeren Malstrich einzustellen. Sie können z. B. eine Papierstruktur auf einen Malstrich anwenden. Bei vielen Malwerkzeugvarianten wird die Papierstruktur in den Malstrichen automatisch dargestellt.



Beispiel für 3D-Malstriche mit Papierstruktur

Sie können einem Bild beim Erstellen eine Papierstruktur zuweisen, anschließend darauf malen oder zeichnen und so eine strukturierte Arbeitsfläche für die Malstriche erzeugen. Die Struktur kann allerdings übermalt werden, sodass das Dokument nicht mehr überall dieselbe Struktur hat. Daher empfiehlt es sich, ein Dokument erst ganz zum Schluss mit einer Papierstruktur zu versehen.

Sie können auch komplexe Maleinstellungen wählen, um realistische Malstriche zu erzeugen. So können Sie z. B. mit der Option **Malwerkzeug füllen** beim Auftragen von Malstrichen darunter liegende Farben verschieben. Sie können auch andere Einstellungen anwenden, wie z. B. für die Anlösung oder die Malwerkzeuggröße, um komplexe Malstriche zu erzeugen. Weitere Informationen zu diesen Funktionen finden Sie unter “Malwerkzeuge anpassen” auf Seite 229.



Beispiel für 3D-Malstriche nach Anwendung von "Malwerkzeug füllen" (links) und "Anlösung" (rechts)

Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Bildes" erzeugen

Wenn Sie eine Struktur mit der Methode **Luminanz** erstellen, bestimmt die Luminanz oder Helligkeit des aktuellen Bilds, wo eine Oberflächenstruktur hinzugefügt wird. Helle Stellen des Bildes erzeugen Einbuchtungen; dunkle Stellen erzeugen erhöhte Bereiche. Der Gesamteindruck vermittelt einen Reliefeffekt an den Kanten des Bilds.

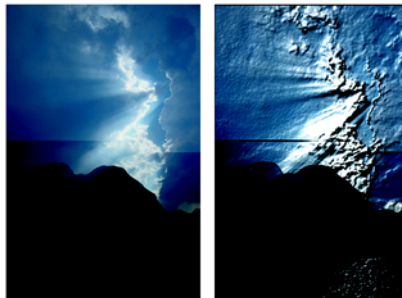


Bild vor (links) und nach (rechts) Erzeugen von Struktur mit der Methode "Luminanz des Bildes"

So erzeugen Sie Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Bildes"

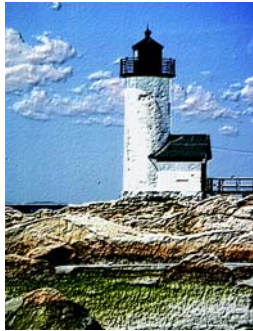
- 1 Wählen Sie eine Ebene oder einen Arbeitsflächenbereich aus.

Wenn der Effekt für das gesamte Bild gelten soll, darf nichts ausgewählt sein.

- 2 Wählen Sie **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Eintrag **Luminanz des Bildes**.
Wenn Sie eine umgekehrte Struktur erzielen möchten, aktivieren Sie die Option **Umkehren**.
- 4 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die durch die Struktur verursachte Verzerrung fest.
Durch Erhöhen des Wertes von **Unschärfe** werden weitere Zwischenstufen und damit weichere Übergänge erzeugt.
- 5 Stellen Sie die Regler unter **Tiefendarstellung** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter "Tiefendarstellung einstellen" auf Seite 340.
- 6 Stellen Sie die Regler unter **Lichtquellen** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter "Beleuchtung auf Strukturen anwenden" auf Seite 353.

Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Originals" erzeugen

Wenn Sie eine Struktur mithilfe der Methode **Luminanz des Originals** erzeugen, werden die Einbuchtungen und Erhöhungen der Struktur durch die hellen und dunklen Bereiche des Klonursprungs festgelegt und auf den entsprechenden Klon angewendet. Das Besondere an dieser Methode ist, dass Sie interessante Reliefeffekte erstellen können, indem Sie den Klonursprung (das Original) ändern. Alle Bildeffekte und Malstriche, die Sie auf das Ursprungsbild anwenden, führen zu unterschiedlichen Strukturen. Sie können z. B. erhöhte Bereiche im Klon erzeugen, indem Sie den entsprechenden Bereich im Klonursprung abdunkeln.



Mit der Methode "Luminanz des Originals" erzeugte Oberflächenstruktur

So erzeugen Sie Oberflächenstrukturen mit der Methode "Luminanz des Originals"

- 1 Öffnen Sie ein Bild.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonen** bzw. **Datei > Klonen**.
- 3 Verändern Sie den Klon, indem Sie malen, einen Effekt anwenden oder ein Muster bzw. einen Verlauf wählen.
- 4 Wählen Sie eine Ebene oder einen Arbeitsflächenbereich aus.
Wenn der Effekt für das gesamte Bild gelten soll, darf nichts ausgewählt sein.
- 5 Wählen Sie **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 6 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Eintrag **Luminanz des Originals**.
Wenn Sie eine umgekehrte Struktur erzielen möchten, aktivieren Sie die Option **Umkehren**.
- 7 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die durch die Struktur verursachte Verzerrung fest.
Durch Erhöhen des Wertes von **Unschärfe** werden weitere Zwischenstufen und damit weichere Übergänge erzeugt.
- 8 Stellen Sie die Regler unter **Tiefendarstellung** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter "Tiefendarstellung einstellen" auf Seite 340.
- 9 Stellen Sie die Regler unter **Lichtquellen** ein.

Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Beleuchtung auf Strukturen anwenden” auf Seite 353.

Reliefeffekte erzeugen

Eine der effektivsten Möglichkeiten, die Methode **Luminanz des Originals** zu verwenden, ist die Erstellung eines Bilds mit Reliefeffekten. Anders als bei Standard-Reliefeffekten können Sie mit dem Effekt **Oberflächenstruktur anwenden** nicht nur die Höhe der Struktur, sondern auch die Beleuchtungs- und Materialeigenschaften für den Reliefeffekt festlegen.

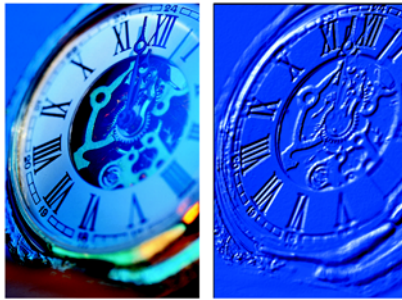


Bild vor (links) und nach (rechts) Anwendung des Reliefeffekts

So erzeugen Sie einen Reliefeffekt

- 1 Öffnen Sie ein Bild.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonen** bzw. **Datei > Klonen**.
- 3 Wählen Sie in der Palette **Farben** oder in der Palette **Farbtabelle** eine beliebige Farbe (mit Ausnahme von Schwarz) aus.
Wenn Sie möchten, dass das Reliefbild weiß ist, wählen Sie alles aus und drücken Sie dann die Entf-Taste bzw. die Rücktaste.
- 4 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Effekte > Füllen**.
- 5 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Füllen** die Option **Aktuelle Farbe**.
- 6 Stellen Sie mit dem entsprechenden Regler die Deckkraft der Füllung ein.
- 7 Klicken Sie auf **OK**, um die Klondatei mit Farbe zu füllen.
- 8 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.

9 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Eintrag **Luminanz des Originals**.

Im Vorschauenfenster können Sie sehen, wie das Bild nach Anwendung des Reliefeffekts aussieht.

10 Stellen Sie nach Bedarf die Regler unter **Tiefendarstellung** und **Lichtquellen** ein.

11 Aktivieren Sie eine der Optionsschaltflächen für **Lichtrichtung**, um die Ausrichtung der Lichter und Tiefen zu verändern.

Wenn Sie die Lichtfarbe ändern möchten, klicken Sie auf das Farbfeld **Lichtfarbe** und wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe aus.

Oberflächenstrukturen mit Kanälen und Ebenenmasken erzeugen

Mit Corel Painter können Sie Oberflächenstrukturen auf Grundlage eines Alphakanals oder einer Ebenenmaske erstellen. Diese Methode kann nur verwendet werden, wenn das Bild über einen gesicherten Alphakanal oder eine Ebene mit einer Ebenenmaske verfügt.

Wenn Sie einen Kanal wählen, wird die Struktur um die Ränder des Kanals angewendet, sodass der vom Kanal bedeckte Bereich erhöht erscheint. Wenn Sie eine Ebenenmaske wählen, werden die Umgrenzungen der Struktur anhand der Ebenenmaske festgelegt. In diesem Fall wird die Struktur auf die Ränder der Ebenenmaske angewendet. Weitere Informationen zu Ebenenmasken finden Sie in der Hilfe unter *Mit Ebenenmasken arbeiten*.



Bild vor (links) und nach (rechts) dem Hinzufügen von Struktur anhand eines gesicherten Alphakanals



Bild vor (links) und nach (rechts) dem Hinzufügen von Struktur anhand einer Ebenenmaske

So erzeugen Sie Oberflächenstrukturen auf Grundlage eines Kanals oder einer Ebenenmaske

- 1 Wählen Sie eine Ebene oder einen Arbeitsflächenbereich.
Wenn der Effekt für das gesamte Bild gelten soll, darf nichts ausgewählt sein.
Wenn Sie eine Ebenenmaske verwenden möchten, müssen Sie die Ebene auswählen.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur** anwenden.

- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** den Kanal oder die Ebenenmaske.
Wenn Sie eine umgekehrte Struktur erzielen möchten, aktivieren Sie die Option **Umkehren**.
- 4 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die durch die Struktur verursachte Verzerrung fest.
Durch Erhöhen des Wertes von **Unschärfe** werden weitere Zwischenstufen und damit weichere Übergänge erzeugt.
- 5 Stellen Sie die Regler unter **Tiefendarstellung** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Tiefendarstellung einstellen” auf Seite 340.
- 6 Stellen Sie die Regler unter **Lichtquellen** ein.
Weitere Informationen zu diesen Reglern finden Sie unter “Beleuchtung auf Strukturen anwenden” auf Seite 353.

Mit Reflexions-Maps arbeiten

Eine Reflexions-Map ist ein Bild, das auf eine Struktur angewendet wird, um die Illusion zu erzeugen, dass Licht aus der Umgebung reflektiert wird. Mit dem Reflexions-Map-Muster können Sie auf einfache Weise eine realistische Reflexion erzielen. In den meisten Fällen lässt eine Reflexions-Map eine Struktur verchromt oder wie glänzendes Metall aussehen.

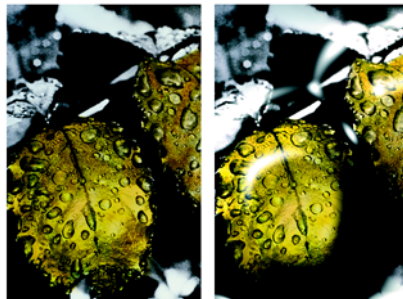



Bild vor (links) und nach (rechts) Anwendung einer typischen Reflexions-Map

Sie können entweder ein Muster oder ein Klonursprungsbild als Reflexions-Map verwenden. Durch Anpassen des Reflexionsreglers steuern Sie den Bildanteil, der in der Struktur sichtbar ist. Wenn Ihr Bild einen Klonursprung hat, wird das Ursprungsbild auf die Struktur angewendet. Anderenfalls verwendet Corel Painter das aktuelle Muster als Reflexions-Map.

Verwenden Sie den Effekt **Verbiegen**, wenn Sie die Reflexion an eine gebogene Oberfläche anpassen möchten. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Bilder verbiegen*.

So erstellen Sie eine Reflexions-Map aus einem Klonursprung

- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Bild, das Sie als Reflexion verwenden möchten.
Verwenden Sie den Effekt **Verbiegen**, wenn Sie die Reflexion an eine gebogene Oberfläche anpassen möchten.
 - 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Klonursprung > {Dateiname}** bzw. **Datei > Klonursprung > {Dateiname}**.
 - 3 Wählen Sie den Bereich aus, der reflektieren soll.
 - 4 Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Ausschneiden**.
 - 5 Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > An Stelle einfügen**.
Eine neue Ebene wird erstellt.
 - 6 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebene aus und klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Ebenenmaske erstellen** .
- Durch die Verwendung einer Ebenenmaske wird der Prozess vereinfacht, da die Ebenenmaske genau mit der Form des Reflexionsbereichs übereinstimmt. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Mit Ebenenmasken arbeiten*.



Ausgewählte Ebene, die reflektiv werden kann

- 7 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 8 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Menü **Methode** die Ebenenmaske aus.
- 9 Legen Sie mit dem Regler **Reflexion** die Stärke der Reflexion fest.
- 10 Legen Sie mit dem Regler **Unschärfe** die Projektion von den Kanten des Ebenenbilds aus fest.

Je höher die Unschärfe ist, desto weicher und dreidimensionaler wirkt die Oberfläche.



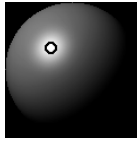
Das Ergebnis ist ein chromglänzender Schmetterling.

Beleuchtung auf Strukturen anwenden

Das Erscheinungsbild der fertigen Struktur hängt zu einem großen Teil von der Beleuchtung ab. Schlechte Beleuchtung kann zu undeutlichen Details in einem Muster oder in einer Oberfläche führen. Gute Beleuchtung kann interessante Glanzlichter und bessere Reflexion bewirken.

Sie können Lichtquellen hinzufügen, löschen und positionieren sowie Lichteigenschaften einstellen. Sie können Lichtquellen auch positionieren, indem Sie eine der acht Optionsschaltflächen für **Lichtrichtung** wählen. Sie können zudem eine eigene Beleuchtungskonfiguration unter Verwendung der Lichtkugel erstellen.

Die Lichtkugel gibt alle möglichen Oberflächenwinkel und die jeweilige Wirkung der Beleuchtung wieder. Die Lichtanzeiger auf der Kugel zeigen die aktuellen Positionen der einzelnen Lichtquellen.



Lichtkugel mit einem Lichtanzeiger

Der Regler **Anzeige** unterhalb der Lichtkugel regelt die Helligkeit der Kugel, damit die Lichtquellenpositionen besser zu sehen sind. Der Regler wirkt sich nicht auf die Lichtquellen selbst aus.

Mit den drei Lichtquellenreglern können Sie die Eigenschaften einer Lichtquelle festlegen. Zudem können Sie die Lichtfarbe ändern.

- Mit dem Regler **Helligkeit** steuern Sie die Lichtintensität.
- Mit dem Regler **Konzentration** steuern Sie die Streuung des Lichts auf der Oberfläche.
- Der Regler **Belichtung** legt die Stärke der Gesamtbeleuchtung von dunkel nach hell fest.

So können Sie eine Lichtquelle hinzufügen oder entfernen

Ziel	Vorgehensweise
Lichtquelle hinzufügen	Klicken Sie im Dialogfenster Oberflächenstruktur anwenden auf die Lichtkugel. Der Lichtkugel wird ein neuer Lichtanzeiger (ein kleiner Kreis) hinzugefügt.
Lichtquelle löschen	Klicken Sie im Dialogfenster Oberflächenstruktur anwenden auf einen Lichtanzeiger und drücken Sie die Entf-Taste bzw. die Rücktaste.



Mit der Option **Lichtsymbole zeigen** können Sie die Lichtindikatoren ein- oder ausblenden.

So ändern Sie die Lichtposition oder -farbe

Ziel	Vorgehensweise
Lichtposition ändern	Ziehen Sie im Dialogfenster Oberflächenstruktur anwenden einen Lichtanzeiger auf der Kugel.
Lichtfarbe ändern	Klicken Sie im Dialogfenster Oberflächenstruktur anwenden auf das Farbfeld Lichtfarbe . Wählen Sie im Dialogfenster Farben eine neue Farbe.



Sie können die Lichtposition auch ändern, indem Sie einen Lichtanzeiger auf der Lichtkugel auswählen und eine der Optionsschaltflächen für **Lichtrichtung** wählen.

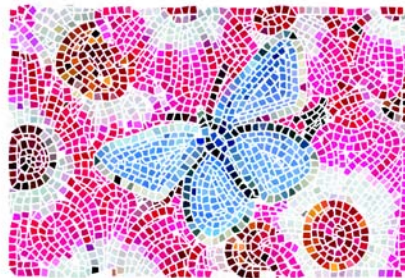
Mosaik



Das Mosaik ist eine klassische Kunsttechnik, bei der Bilder aus farbigen Mosaiksteinchen und Fugen zusammengesetzt werden. Mit den Funktionen **Mosaik erstellen** und **Mosaikmuster berechnen** von Corel Painter können Sie Muster erzeugen, die Mosaiken und Buntglasfenstern ähneln.

Über die Option **Mosaik erstellen** können Sie mit einem Mosaikmedium malen. Sie malen praktisch mit Mosaiksteinchen. Als Malmedium dienen einfache farbige Mosaiksteinchen oder Farben, die aus einem Ursprungsbild geklont wurden. Auf diese Weise können Sie ein Originalbild auf eine leere Arbeitsfläche malen oder ein Bild aus einem geklonten Foto neu erstellen.

Jedes Mosaiksteinchen ist ein unabhängiges Objekt, das so geformt wird, dass es sich perfekt zwischen die anderen Mosaiksteinchen einfügt. Sie können die Steinchen entfernen bzw. ihre Form ändern, um ein optimales Mosaik zu erhalten.



Mosaikbild

Wenn Sie ein Mosaik erstellt haben, können Sie ihm ein dreidimensionales Aussehen verleihen. Sie können auch Malstriche auf das Mosaik auftragen. Bei Verwendung eines Malwerkzeugs wie beispielsweise **Verzerrungen** werden die Farben der Steinchen verschmiert. Informationen dazu, wie Mosaiksteinchen Tiefe hinzugefügt wird, finden Sie unter "Option "Mosaiksteinchen in die Maske rendern"" auf Seite 370.

Überblick über Mosaik

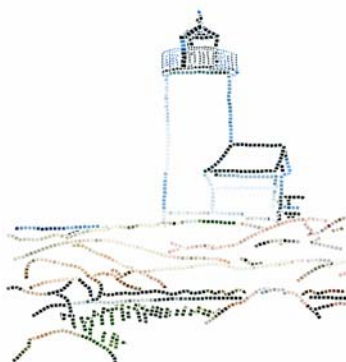
Die Mosaikfunktion unterscheidet sich von den anderen Natural-Media-Werkzeugen in Corel Painter. Mit dem Mosaikmedium arbeiten Sie in einem anderen Modus: Das Dialogfenster **Mosaik erstellen** muss geöffnet sein und Sie haben, mit Ausnahme der Palette **Farben**, keinen Zugriff auf andere Werkzeuge oder Funktionen.

Im Mosaikmodus können Sie Mosaiksteinchen hinzufügen, entfernen und umformen. Sie können die Farbe auswählen, mit der Sie malen möchten, oder die Option **Originalfarbe verwenden** auf der Palette **Farben** benutzen. Zudem können Sie die Fugenstärke festlegen.

Das Dialogfenster **Mosaik erstellen** stellt alle Einstellungen und Steuerelemente bereit, die für die Arbeit mit diesem Medium benötigt werden. Wenn Sie mit Mosaiksteinchen malen, arbeiten Sie mit einem der folgenden vier Werkzeuge: **Mosaiksteinchen verlegen**, **Mosaiksteinchen entfernen**, **Steinchenfarbe ändern** oder **Mosaiksteinchen auswählen**.

Im Folgenden finden Sie ein paar Richtlinien, die sowohl für das Klonen eines bestehenden Bilds als auch für das Erstellen eines neuen Mosaiks gelten:

- Legen Sie beim Malen mit Mosaiksteinchen mit den ersten Strichen die groben Umrisse des Gegenstands fest, so wie Sie auch mit einem Stift vorgehen würden. Ziehen Sie die wichtigsten Linien des Bilds zuerst. Weitere Reihen mit Mosaiksteinchen sollten dabei dem Verlauf der zuerst aufgetragenen Konturen folgen.



Mosaiksteinchen entlang der Konturen eines Bilds

- Verwenden Sie größere Mosaiksteinchen für flächige Farbbereiche und kleinere Steinchen für Bereiche, in denen mehr Details erscheinen sollen. Farbflächen wirken echter, wenn Sie gewisse Farbänderungen anbringen. Die Steinchen echter Mosaik haben selten eine einheitliche Farbe.
- Wenn Sie in einem Klon arbeiten, aktivieren Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** die Option **Pauspapier verwenden**. So können Sie das Originalbild als Anhaltspunkt verwenden.



Klon bei ausgeblendetem Ursprungsbild (Option "Pauspapier verwenden" im Dialogfenster "Mosaik erstellen" ist nicht aktiviert)


Mosaikeffekte erstellen

Es empfiehlt sich, das Dialogfenster **Mosaik erstellen** offen zu behalten, nachdem Sie das Mosaik erstellt haben, damit Sie es weiter bearbeiten können. Nachdem Sie Mosaiksteinchen aufgetragen haben, können Sie diese auswählen, um die Farbe zu ändern oder Effekte zuzuweisen.

So zeigen Sie das Dialogfenster "Mosaik erstellen" an

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Menüleiste auf **Datei > Neu**, um ein neues Dokument zu öffnen.
 - Klonen Sie ein bestehendes Dokument: Klicken Sie dazu in der Menüleiste auf **Datei > Öffnen** und öffnen Sie die Datei, die Sie klonen möchten. Wählen Sie dann in der Menüleiste **Datei > Schnelles Klonen**
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Mosaik erstellen**.



So erstellen Sie neue Mosaik

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Datei > Neu**, um ein neues Dokument zu öffnen.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Mosaik erstellen**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** auf die Schaltfläche **Mosaiksteinchen verlegen** .
- 4 Ziehen Sie den Mauszeiger im Dokumentfenster.
Dabei werden Mosaiksteinchen aufgetragen.
- 5 Damit das Mosaik bearbeitet werden kann, muss das Dialogfenster **Mosaik erstellen** geöffnet sein.



Mit den Optionen **Auswahlkontur füllen** und **Auswahlfläche füllen** im Menü **Optionen** des Dialogfensters **Mosaik erstellen** können Sie festlegen, dass Corel Painter die Steinchen automatisch verlegen soll. Informationen zur Verwendung der Optionen **Auswahlkontur füllen** und **Auswahlfläche füllen** finden Sie unter "Optionen "Auswahlkontur füllen" und "Auswahlfläche füllen" auf Seite 372.


So erstellen Sie Mosaik anhand eines Klons

- 1 Klonen Sie ein bestehendes Dokument: Klicken Sie dazu in der Menüleiste auf **Datei > Öffnen** und öffnen Sie die Datei, die Sie klonen möchten. Wählen Sie dann in der Menüleiste **Ablage > Schnelles Klonen** (Macintosh) bzw. **Datei > Schnelles Klonen**.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Mosaik erstellen**.
- 3 Aktivieren Sie in der Palette **Farben** die Option **Originalfarbe verwenden** .
- 4 Klicken Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** auf die Schaltfläche **Mosaiksteinchen verlegen** .
- Falls Sie das Pauspapier nicht verwenden möchten, deaktivieren Sie die Option **Pauspapier verwenden**.
- 5 Ziehen Sie den Mauszeiger im Dokumentfenster.
Dabei werden Mosaiksteinchen aufgetragen.
- 6 Damit das Mosaik bearbeitet werden kann, muss das Dialogfenster **Mosaik erstellen** geöffnet sein.



Um zu sehen, wie weit das anhand des Klons erstellte Mosaik fortgeschritten ist, können Sie das Bild mithilfe des Pauspapiers durchscheinen lassen. Aktivieren Sie dazu einfach die Option **Pauspapier verwenden**. Sie sehen dann eine abgeschwächte Version des Klonursprungs. Sie können das Pauspapier auch über den Befehl **Pauspapier** im Menü **Arbeitsfläche** aktivieren oder deaktivieren. Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass er aktiviert ist.

So wählen Sie Mosaiksteinchen aus

Ziel	Vorgehensweise
Mosaiksteinchen auswählen	Klicken Sie im Dialogfenster Mosaik erstellen auf die Symbolschaltfläche Mosaiksteinchen auswählen  . Ziehen Sie über die Steinchen, die Sie auswählen möchten. Um die ausgewählten Steinchen werden rote Rahmen gezogen.
Direkt benachbarte Steinchen mit der gleichen Farbe (ohne jede Abweichung) auswählen	klicken Sie im Dialogfenster Mosaik erstellen auf die Symbolschaltfläche Mosaiksteinchen auswählen . Drücken Sie dann die Tastenkombination Befehlstaste + Ctrl-Taste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) und ziehen Sie mit der Maus über eine Gruppe von Steinchen, sodass die gesamte Gruppe ausgewählt wird. Beim Auswählen der Steinchen wird ein Zauberstab angezeigt.
Alle Steinchen auswählen	Drücken Sie bei geöffnetem Dialogfenster Mosaik erstellen die Taste A.

So heben Sie die Auswahl von Steinchen auf

Ziel	Vorgehensweise
Auswahl eines einzelnen Steinchens aufheben	Klicken Sie im Dialogfenster Mosaik erstellen auf die Symbolschaltfläche Mosaiksteinchen auswählen . Klicken Sie auf ein ausgewähltes Mosaiksteinchen; die Auswahl des Steinchens wird damit aufgehoben.
Auswahl aller Steinchen aufheben	Drücken Sie bei geöffnetem Dialogfenster Mosaik erstellen die Taste D.


Farbe der Mosaiksteinchen festlegen

Die Farbe der Mosaiksteinchen kann auf verschiedene Art und Weise geändert werden. Sie können die Helligkeit oder den Farbton ändern oder eine zufällige Farbänderung anwenden. Dabei können entweder einzelne Steinchen oder auch ganze Bereiche des Mosaiks geändert werden.

Die Steinchenfarbe wird durch die in der Palette **Farben** ausgewählte Hauptfarbe bestimmt. Sie können die Farbstärke innerhalb des Mosaiks variieren, damit die Farbe lebhafter wirkt. Wenn Sie in einem Klondokument arbeiten, können Sie die Steinchen auf Grundlage des Klonursprungs färben.


Normalerweise wird jedes Steinchen nur mit einer Farbe versehen. Wenn Sie mehr Möglichkeiten zum Färben der Steinchen benötigen, rendern Sie das Mosaik in einen Kanal. Anschließend können Sie den Kanal in eine Auswahl umwandeln, um die Steinchen direkt zu bemalen, Effekte anzuwenden oder sie mit einem Muster, Stoff, Verlauf oder Bild zu füllen. Weitere Informationen finden Sie unter "Option "Mosaiksteinchen in die Maske rendern"" auf Seite 370.

So ändern Sie die Farbe ausgewählter Mosaiksteinchen

- 1 Klicken Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** auf die Schaltfläche **Mosaiksteinchen auswählen** .
- 2 Klicken Sie auf die Steinchen, die Sie auswählen möchten, oder ziehen Sie den Mauszeiger darüber. Um die ausgewählten Steinchen werden rote Rahmen gezogen.
- 3 Wählen Sie in der Palette **Farben** eine Farbe aus.

- 4 Drücken Sie eine der folgenden Tasten, um eine Farbänderung auf die ausgewählten Steinchen anzuwenden:
 - C (Color): Die Mosaiksteinchen nehmen die aktuelle Hauptfarbe an.
 - T (Tonwert): Den Mosaiksteinchen wird ein 10%iger Farbton der gewählten Hauptfarbe zugewiesen. Bei jedem Drücken wird der Farbton verstärkt.
 - V (Variabel): Weist den Mosaiksteinchen verschiedene Farbtöne entsprechend den Farbänderungseinstellungen in der Palette **Farben** zu. Wählen Sie in den Paletten **Farben** und **Farbänderung** die gewünschten Farb- und Farbänderungseinstellungen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist.

So ändern Sie die Farbe einzelner Mosaiksteinchen

- 1 Klicken Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** auf die Symbolschaltfläche **Steinchenfarbe ändern** .
- 2 Wählen Sie im Menü einen der folgenden Farbkorrekturmodi:
 - **Farbe**: Als Steinchenfarbe wird die aktuelle Hauptfarbe verwendet.
 - **Abdunkeln**: Es wird etwas Schwarz zugewiesen.
 - **Aufhellen**: Es wird etwas Weiß zugewiesen.
 - **Tonwert**: Es wird ein geringer Anteil (10 %) der aktuellen Hauptfarbe zugewiesen.
 - **Variabel**: Weist verschiedene Farbtöne entsprechend den Farbänderungseinstellungen in der Palette **Farben** zu. Wählen Sie in den Paletten **Farben** und **Farbänderung** die gewünschten Farb- und Farbänderungseinstellungen.
- 3 Klicken Sie auf einzelne Steinchen, deren Farbe Sie ändern möchten, oder ziehen Sie die Maus über eine Gruppe von Steinchen.

So verwenden Sie mehrfarbige Mosaiksteinchen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Malwerkzeugeinstellungen > Farbänderung einblenden**, um die Palette **Farbänderung** anzuzeigen. Falls die Palette **Farbänderung** nicht ausgeklappt ist, klicken Sie auf den linken Palettenpfeil. Die Palette wird daraufhin ausgeklappt.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü eine Farbänderungsmethode.
- 3 Bewegen Sie die Regler oder geben Sie Werte in die Felder ein, um die Farbänderungseinstellungen anzupassen.



Wenn die Palette **Farbänderung** ausgeblendet ist, müssen Sie zuerst das Dialogfenster **Mosaik erstellen** schließen. Öffnen Sie dann sowohl die Palette **Farbänderung** als auch das Dialogfenster **Mosaik erstellen**.

So legen Sie Farben basierend auf einem Klonursprung fest

- Aktivieren Sie nach dem Klonen eines Bilds in der Palette **Farben** die Option **Originalfarbe verwenden**

Weitere Informationen zum Klonen finden Sie unter “So erstellen Sie Mosaik anhand eines Klons” auf Seite 360.

Farbe der Mosaikfugen festlegen

Bereiche in Mosaiken, die nicht von Mosaiksteinchen bedeckt sind, werden als Fugen angesehen. Die Fugenfarbe wird dem Mosaikhintergrund zugewiesen, wenn Sie mit der Arbeit beginnen.


So ändern Sie die Fugenfarbe

- Klicken Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** auf das Farbfeld **Fuge...**
Wählen Sie in der Farbauswahl eine Fugenfarbe aus. Sie können die Fugenfarbe jederzeit ändern. Beim Ändern der Fugenfarbe wird das Mosaik jedoch automatisch neu gerendert, was dazu führt, dass alle Bildteile gelöscht werden, die keine Steinchen oder Fugen sind.

Mosaiksteinchen entfernen

Wenn Sie nur einzelne Steinchen entfernen möchten, verwenden Sie das Werkzeug **Mosaiksteinchen entfernen**. Mit dem Befehl **Mosaik zurücksetzen** werden alle Mosaiksteinchen aus dem Dokument entfernt. Corel Painter löscht den gesamten Inhalt der Arbeitsfläche, sodass nur noch die Fugenfarbe zu sehen ist.

So entfernen Sie Mosaiksteinchen

Ziel	Vorgehensweise
Spezifische Steinchen entfernen	Klicken Sie im Dialogfenster Mosaik erstellen auf die Symbolschaltfläche Mosaiksteinchen entfernen  . Klicken Sie auf die zu entfernenden Steinchen oder ziehen Sie den Mauszeiger darüber.
Alle Steinchen entfernen	Wählen Sie im Dialogfenster Mosaik erstellen im Popup-Menü Optionen den Befehl Mosaik zurücksetzen .

Mosaike als RIFF-Dateien sichern

Wenn Sie ein Mosaik im RIFF-Format sichern, können Sie es später wieder öffnen, den Befehl **Mosaik erstellen** wählen und am Mosaik weiterarbeiten.

Nur im RIFF-Format bleiben die Mosaiksteinchen als auflösungsunabhängige Objekte erhalten. In allen anderen Formaten können Sie das Mosaik nicht weiter bearbeiten. In allen Dateiformaten wird das gerenderte Bild der Mosaiksteinchen auf der Arbeitsfläche gesichert.

Mosaiksteinchen platzieren und anpassen

Das Dialogfenster **Mosaik erstellen** enthält mehrere sehr nützliche Funktionen zur Platzierung der Mosaiksteinchen und zur Bearbeitung Ihres Mosaiks. Die in diesem Abschnitt beschriebenen Befehle stehen über die beiden Popup-Menüs **Einstellungen** und **Optionen** zur Verfügung.

Abmessungen und Zufallswerte einstellen

Die Form der Steinchen lässt sich mithilfe von zwei Kategorien festlegen: **Abmessungen** und **Zufallswerte**. Diese Kategorien können über das Popup-Menü **Einstellungen** gewählt werden.

Mit den Reglern für die Kategorie **Abmessungen** können Sie die grundlegende Größe der Steinchen und den Fugenabstand festlegen.

Mit den Reglern für die Kategorie **Zufallswerte** können Sie festlegen, wie gleichmäßig die Formen für die Mosaiksteinchen erzeugt werden. Wenn Sie die Zufallswerte erhöhen, sehen die Formen unregelmäßiger aus und kein Steinchen gleicht dem anderen. Wenn beispielsweise in der Kategorie **Abmessungen** für **Länge** 10 Pixel festgelegt wird, bewirkt ein Längenwert von 25 % in der Kategorie **Zufallswerte**, dass die Länge der Mosaiksteinchen zwischen 7,5 und 12,5 Pixel variieren kann.

So legen Sie die **Abmessungen** und **Zufallswerte** für die Mosaiksteinchen fest

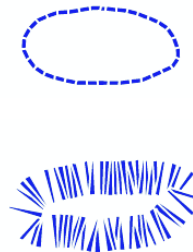
- 1 Wählen Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** im Popup-Menü **Einstellungen** eine der folgenden Kategorien aus
 - **Abmessungen**
 - **Zufallswerte**
- 2 Legen Sie mithilfe der Regler die gewünschten Einstellungen fest.
- 3 Ziehen Sie mit der Maus im Dokumentfenster, um Mosaiksteinchen mit den neuen Einstellungen aufzutragen.

"Abmessungen"-Regler

Beispiel

Breite: Ermöglicht die Festlegung der Breite der Steinchen (in Pixel).

Im oberen Beispiel beträgt die Breite 3,5 Pixel, im unteren 30,4 Pixel.



"Abmessungen"-Regler

Beispiel

Länge: Ermöglicht die Festlegung der Länge der Steinchen (in Pixel).

Im oberen Beispiel beträgt die Länge der Steinchen 4,1 Pixel, im unteren 24,2 Pixel.



Druck: Bestimmt, wie sich die Abmessungen der Steinchen durch den Stiftandruck beeinflusst werden. Mit dem Regler **Druck** lassen sich die Schwankungen in der Breite bei unterschiedlich starkem Stiftandruck bestimmen.

Im oberen Beispiel steht der Regler für **Druck** auf 0 %, im unteren auf 100 %.



Wenn der Regler **Druck** auf Null steht, werden die Steinchen bei schwachem Druck schmaler und bei stärkerem Druck breiter aufgetragen.

Durch Verschieben des Reglers **Druck** nach rechts wirkt sich der Druck stärker auf die Breite der Mosaiksteinchen aus. Wenn Sie die Druckeinstellung erhöhen, verhindern Sie, dass aufgrund eines schwachen Striches schmale Steinchen erzeugt werden. Bei 100 % Druck entstehen, unabhängig vom Stiftandruck, gleichmäßig breite Mosaiksteinchen.

"Abmessungen"-Regler

Beispiel

Fuge: Ermöglicht die Festlegung des Abstands zwischen den Mosaiksteinchen (in Pixel).

Im oberen Beispiel beträgt der Fugenabstand 0 %, im unteren 15 %.



"Zufallswerte"-Regler

Beispiel

Breite: Mit diesem Regler legen Sie fest, wie stark die Breite variieren soll. Je höher der Prozentwert ist, desto mehr kann die Breite der Steinchen schwanken.

In diesem Beispiel beträgt der Zufallswert für die Breite 92 %.



Länge: Mit diesem Regler legen Sie fest, wie stark die Länge variieren soll. Je höher der Prozentwert ist, desto mehr kann die Länge der Steinchen schwanken..

In diesem Beispiel steht der Regler für Länge auf 98 %.



"Zufallswerte"-Regler

Beispiel

Schnitt: Wenn dieser Regler auf 0 steht, verlaufen die Kanten der Steinchen senkrecht zum Malstrich. Je höher der hier festgelegte Wert ist, desto größer ist die Schwankungsbreite der Kantenwinkel der Steinchen im Verhältnis zum Malstrich.

In diesem Beispiel steht der Regler für Schnitt auf 90°.



Fuge: Mit diesem Regler können Sie den Abstand zwischen den Steinchen um den festgelegten Prozentsatz variieren.

In diesem Beispiel beträgt der Zufallswert für die Fugen 100 %.



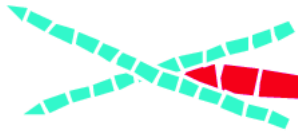
Mosaiksteinchen zusammenfügen

Beim Arbeiten mit echten Keramiksteinchen ist es nicht möglich, diese miteinander zu verschmelzen. Sie können sie sehr dicht zusammenschieben, aber nicht übereinander legen.

Auch die Mosaiksteinchen in Corel Painter können sich nicht überlagern oder miteinander verschmelzen. Um sie aneinander zu legen, wird ihre Form in Corel Painter verändert, während die Mosaikfugen erhalten bleiben. Wenn Sie also Steinchen in einem Bereich neu verlegen möchten, müssen Sie zuerst die vorhandenen Steinchen entfernen. Weitere Informationen zum Entfernen von Mosaiksteinchen finden Sie unter "Mosaiksteinchen entfernen" auf Seite 364.

Option "Mit Dreieck beginnen"

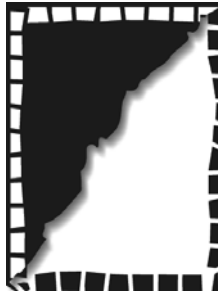
Wenn Sie die Option **Mit Dreieck beginnen** gewählt haben, erzeugt Corel Painter bei jedem Strich zuerst ein dreieckiges Mosaiksteinchen. Dieser Befehl ist besonders hilfreich, wenn Sie eine V-förmige Fläche mit Mosaiksteinchen füllen möchten.



Die Option "Mit Dreieck beginnen" ermöglicht perfekte Ecken in V-förmigen Flächen

Option "Bildkante berücksichtigen"

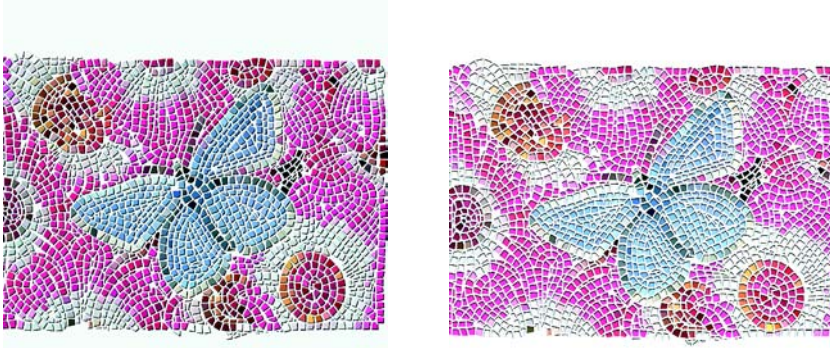
Wenn Sie die Option **Bildkante berücksichtigen** gewählt haben, bleibt die Fugenlinie entlang der Bildkanten erhalten. Steinchen, die entlang der Bildkanten erzeugt werden, ragen nicht über diese Fugenlinie hinaus.



Mit "Bildkante berücksichtigen" wird sichergestellt, dass Steinchen an den Kanten nicht über die Fugenlinie hinausgehen. In diesem Beispiel wurde der Befehl auf die weißen Steinchen angewendet, während die schwarzen Steinchen über die Kante hinausragen.

Option "Mosaiksteinchen in die Maske rendern"

Mit der Option **Mosaiksteinchen in die Maske rendern** werden die Steinchen in einen neuen Kanal namens **Mosaikmaske** (in der Palette **Kanäle**) eingefügt. Diese Funktion kann für verschiedene Zwecke genutzt werden. Am häufigsten wird sie eingesetzt, um Mosaiksteinchen mit Tiefe zu versehen und so ein dreidimensionales Aussehen zu verleihen.



Mit dem Befehl "Oberflächenstruktur anwenden" können Sie dreidimensional aussehende Mosaiksteinchen erzeugen.

Wenn sich die Steinchen in einem Kanal befinden, können Sie das Mosaikmuster als Auswahl laden. Sie können auch den Kanal umkehren, um das Fugenmaterial als Auswahl zu verwenden. Das Ergebnis ist besonders interessant, wenn Sie mit einem berechneten Mosaikmuster arbeiten.

So verleihen Sie Mosaiksteinchen ein dreidimensionales Aussehen

- 1 Wählen Sie nach dem Erstellen des Mosaiks im Dialogfenster **Mosaik erstellen** im Popup-Menü **Optionen** die Option **Mosaiksteinchen in die Maske rendern**.
- 2 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfenster **Mosaik erstellen** zu schließen.
- 3 Wählen Sie **Effekte > Oberflächeneigenschaften > Oberflächenstruktur anwenden**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfenster **Oberflächenstruktur anwenden** im Popup-Menü **Methode** den Befehl **Mosaikmaske**.
- 5 Ändern Sie die Einstellung der Regler **Stärke** und **Unschärfe**, um die gewünschte Reliefstärke zu erhalten.

In den meisten Fällen erzielen Sie die besten Ergebnisse, wenn der Regler **Bild** auf 100 % steht. Weitere Informationen zur Oberflächenstruktur finden Sie unter "Bildeffekte" auf Seite 339.

Da Corel Painter die Formen der Mosaiksteinchen aus dem Kanal verwendet, entsteht durch die Oberflächenstruktur ein realistischer 3D-Effekt.

Option "Mosaik erneut rendern"

Mit dieser Option können Sie die Auflösung der Steinchen ändern, nachdem Sie die Auflösung des Dokuments verändert haben. Dabei wird das Mosaik anhand der Fugenfarbe und der Objektinformationen für die Steinchen neu erstellt. Das Bild wird zuerst mit der Fugenfarbe gefüllt und anschließend werden die Mosaiksteinchen mit der Auflösung des Dokuments gerendert. Sobald Sie jedoch die Option **Mosaik erneut rendern** wählen, löscht Corel Painter alle Bildteile, die keine Mosaiksteinchen oder Fugen sind.

So rendern Sie Mosaiksteinchen erneut

- 1 Öffnen Sie ein Bild mit der gewünschten Größe.
- 2 Erstellen Sie ein Mosaik, und klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfenster **Mosaik erstellen** zu schließen.
- 3 Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Bildgröße einstellen**.
Deaktivieren Sie im Dialogfenster **Bildgröße einstellen** die Option **Dateigröße erhalten** und geben Sie einen höheren Auflösungswert ein.
Nachdem Corel Painter die Bildgröße verändert hat, werden Sie feststellen, dass die Mosaiksteinchen unscharf sind. Dieses Problem können Sie durch erneutes Rendern des Mosaiks beheben.
- 4 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Mosaik erstellen**.
- 5 Wählen Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** im Popup-Menü **Optionen** den Eintrag **Mosaik erneut rendern**.
Corel Painter ersetzt die in der Größe veränderten, unscharf dargestellten Steinchen durch Steinchen, die mit einer höheren Auflösung gerendert werden.



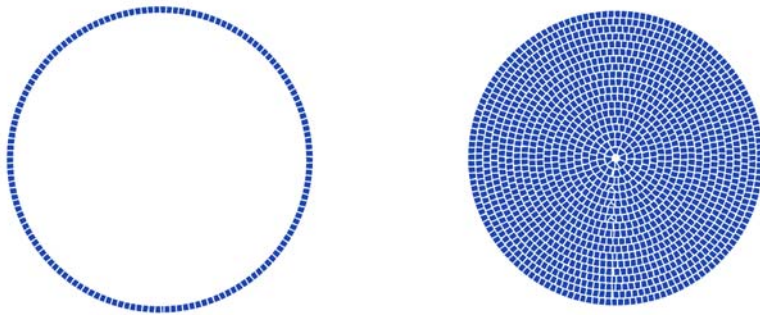
Sobald Sie jedoch den Befehl **Mosaik erneut rendern** wählen, löscht Corel Painter alle Bildteile, die keine Mosaiksteinchen oder Fugen sind.

Optionen "Auswahlkontur füllen" und "Auswahlfläche füllen"

Die Optionen **Auswahlkontur füllen** und **Auswahlfläche füllen** dienen zum Auftragen von Mosaiksteinchen in Auswahlbereichen. Diese Funktionen können nur mit Pfadauswahlbereichen benutzt werden, die mit dem Auswahlrechteck, dem Auswahlloval oder dem Lasso erstellt wurden. Sie müssen unter Umständen den Befehl

Auswahl umwandeln verwenden, um eine Kanalauswahl in eine Pfadauswahl umzuwandeln. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Überblick über Auswahlbereiche*.

Das Füllen von Auswahlkonturen und Auswahlflächen ist nur dann sinnvoll, wenn Sie zwischen den Berechnungen Einstellungen ändern, beispielsweise die Farbe oder die Abmessungen der Steinchen. Die Option **Auswahlkontur füllen** weist dem ausgewählten Pfad eine aus einer einzelnen Reihe Steinchen bestehende Umrisslinie zu. Um einen ganzen Bereich mit Steinchen zu füllen, können Sie diesen mit dem Lasso auswählen. Wenn Sie eine ovale oder rechteckige Auswahl füllen möchten, müssen Sie zuerst mit der Option **Auswahlkontur füllen** Steinchen entlang des Auswahlpfads auftragen und dann mit der Option **Auswahlfläche füllen** den restlichen Bereich füllen.



Wenn Sie eine ovale oder rechteckige Auswahl füllen möchten, müssen Sie zuerst mit der Option "Auswahlkontur füllen" Steinchen entlang des Auswahlpfads (links) auftragen und dann mit der Option "Auswahlfläche füllen" den restlichen Bereich (rechts) füllen.

So erstellen Sie Mosaik in Auswahlbereichen

- 1 Legen Sie den Bereich, den Sie mit den Mosaiksteinchen füllen möchten, als aktive Auswahl fest.
- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Arbeitsfläche > Mosaik erstellen**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Mosaik erstellen** im Popup-Menü **Einstellungen** die Option **Abmessungen** bzw. **Zufallswerte**.
- 4 Wählen Sie für die Mosaiksteinchen und für die Fugen jeweils eine Farbe aus.
- 5 Wählen Sie im Popup-Menü **Optionen** die gewünschte Option:
 - **Auswahlkontur füllen** erzeugt eine Reihe mit Steinchen entlang jedes Auswahlpfads.

- **Auswahlfläche füllen** trägt mehrere Reihen mit Steinchen von außen nach innen auf.

Die Option **Auswahlfläche füllen** füllt mit dem Lasso erstellte Auswahlbereiche. Um einen ovalen oder rechteckigen Auswahlbereich zu füllen, müssen Sie zuerst die Option **Auswahlkontur füllen** und danach die Option **Auswahlfläche füllen** wählen.



In einigen Fällen kann Corel Painter den Bereich unter Umständen nicht vollständig füllen. Solche Lücken können Sie füllen, indem Sie das Werkzeug **Mosaiksteinchen verlegen** wählen und die Steinchen manuell auftragen.

Wenn Sie einen Bereich eines Mosaiks ändern möchten, können Sie die Steinchen mit dem Werkzeug **Mosaiksteinchen entfernen** löschen und dann die Steinchen manuell erneut auftragen.

Mit Mosaiken und Ebenen arbeiten

Jedes Mosaiksteinchen wird in der Bilddatenbank von Corel Painter als auflösungsunabhängiges Objekt gespeichert. Das bedeutet, dass Sie Bilder, die aus Mosaiksteinchen bestehen, beliebig vergrößern können, ohne einen Verlust bei der Bildqualität befürchten zu müssen.

Das angezeigte Bild ist der Satz der Mosaiksteinchen, die als Bild auf die Arbeitsfläche gerendert wurden. Mosaiksteine können jederzeit neu gerendert werden. Nachdem Sie das Dialogfenster **Mosaik erstellen** geschlossen haben, können Sie das gerenderte Bild wie ein Foto oder Gemälde weiter bearbeiten. Sie können darauf malen, Effekte darauf anwenden, Bereiche auswählen oder die Arbeitsfläche vergrößern. Sobald Sie jedoch die Option **Mosaik erneut rendern** wählen, löscht Corel Painter alle Bildteile, die keine Mosaiksteinchen oder Fugen sind.

Wenn Sie den Befehl **Mosaik erstellen** wählen, wird zunächst die gesamte Arbeitsfläche mit Fugenmaterial bedeckt. Dadurch werden Bilder auf der Arbeitsfläche überdeckt; Objekte, die über der Arbeitsfläche schweben, wie beispielsweise Ebenen und Formen, bleiben jedoch sichtbar. Diese Objekte werden nicht gelöscht; sie verdecken Teile des von Ihnen bearbeiteten Mosaiks. Mosaiksteine werden immer auf die gesamte Arbeitsfläche angewendet. Das Auftragen von Mosaiksteinchen in einer Ebene ist nicht möglich.

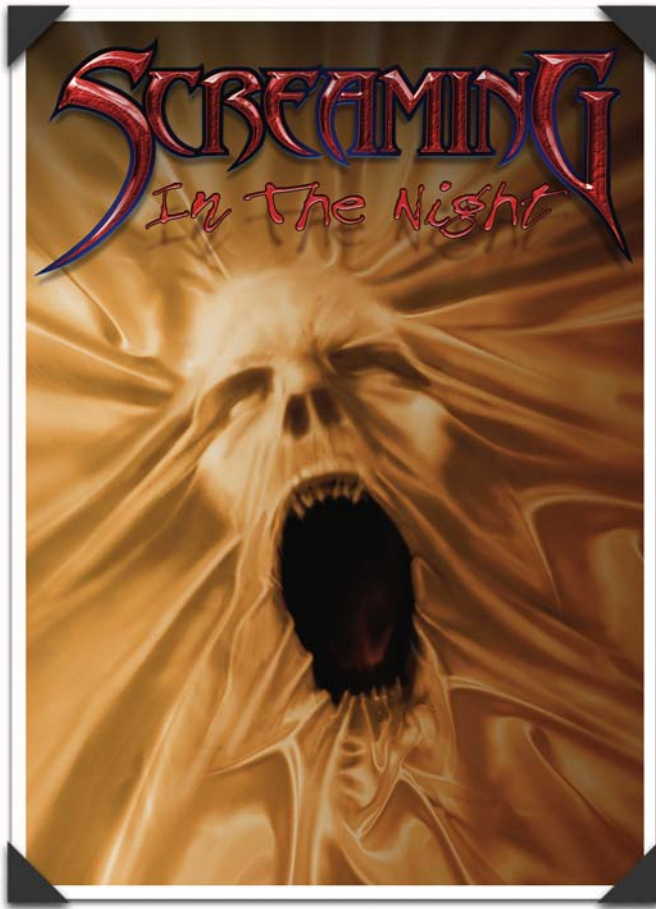
Mosaiken mit anderen Bildern kombinieren

Um ein Mosaik mit einem anderen Bild zu kombinieren, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Mehrere Dokumente verwenden: Erstellen Sie das Mosaik in einem separaten Dokument. Wenn Sie mit dem Mosaik zufrieden sind, wandeln Sie es in eine Ebene um (schwebende Auswahl) und kopieren Sie die Ebene in das gewünschte Dokument. Weitere Informationen zu schwebenden Auswahlbereichen finden Sie unter “Mit schwebenden Auswahlbereichen arbeiten” auf Seite 79.
- Ebenen verwenden: Wandeln Sie nicht zum Mosaik gehörende Bildteile in Ebenen um. Erstellen Sie das Mosaik auf der Arbeitsfläche. Wenn Sie mit dem Mosaik zufrieden sind, legen Sie die Ebenen ab.
- Mosaik in Ebenen aufteilen: Wenn beim Öffnen des Dialogfensters **Mosaik erstellen** bereits ein Mosaik im Dokument vorhanden ist, geht Corel Painter davon aus, dass Sie die bereits aufgetragenen Mosaiksteinchen beibehalten möchten, und trägt kein neues Fugenmaterial auf. Um dies zu vermeiden, können Sie mithilfe einer Ebene ein Mosaik über einem Bild erstellen.

So teilen Sie Mosaik in Ebenen auf

- 1 Erstellen Sie ein Mosaik und klicken Sie dann auf **OK**, um das Dialogfenster **Mosaik erstellen** zu schließen.
- 2 Erstellen Sie den Hintergrund durch Füllen, Malen und Ablegen von Ebenen.
- 3 Wenn Sie zum Dialogfenster **Mosaik erstellen** zurückkehren, bleibt das Hintergrundbild erhalten und Sie können Mosaiksteinchen darüber platzieren. Wenn Sie Steinchen entfernen, die über einem Bild aufgetragen wurden, wird nicht das Bild angezeigt, sondern das Fugenmaterial.



Gestaltet von John Dismukes: dreidimensionales

Der detailgetreue, fantasievolle Stil von John Taylor Dismukes, in dem Altes und Neues auf geniale Weise miteinander verknüpft werden, wurde "Gothic Tech" getauft. Seine richtungsweisenden Designs und Illustrationen sind weltweit bei Unternehmen und Agenturen gefragt. Zu seinem Kundenstamm zählen Microsoft, Time Warner, Toshiba und Pepsi sowie Nachrichtenagenturen und Unterhaltungsfirmen wie Universal, WB Network und Columbia TriStar.

Formen



Formen sind vektorbasierte Objekte, die Sie zeichnen, verändern und füllen können. Formen können offen oder geschlossen sein und aus einfachen Linien, Kurven oder Textkonturen bestehen. Sie können Formen mit der Genauigkeit eines Zeichenprogramms erstellen und bearbeiten und sie dann in die Natural-Media-Umgebung von Corel Painter integrieren.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Formen erstellen und die entsprechenden Kontur- und Füllungsattribute einstellen. Sie lernen, wie Sie Formen ändern, ihre Konturen bearbeiten und sie in pixelgestützte Ebenen umwandeln können.



Mit Formen erstelltes Bild

Überblick über Formen

In Corel Painter werden hauptsächlich Bitmaps, auch Rasterbilder genannt, verarbeitet. Bitmaps bestehen aus winzigen Quadraten, den so genannten Pixeln. Jeder Pixel hat eine bestimmte Position im Bild und besitzt einen numerischen Farbwert. Die Positions- und Farbwertdaten werden in Form von Bits gesichert (daher der Name "Bitmap").

Bei Formen handelt es sich um Vektorobjekte, mit denen Sie in Corel Painter auf nahezu identische Weise wie mit Vektorobjekten in Zeichenprogrammen wie CorelDRAW® und Adobe® Illustrator® arbeiten können. Vektorgrafiken bestehen aus Linien, Kurven, Objekten und Füllungen, die alle mathematisch berechnet werden.

In Corel Painter werden geglättete Formen erzeugt. Durch das Glätten erhalten Objekte weiche Kanten, im Gegensatz zu den stufigen Kanten, die in einigen Zeichenprogrammen entstehen. Einige Clipart-Objekte werden fast in Fotoqualität angezeigt, nachdem sie in Corel Painter importiert und geglättet wurden.

Die geglätteten Formen werden in Corel Painter normalerweise langsamer auf dem Bildschirm aufgebaut als Objekte mit stufigen Kanten in Zeichenprogrammen. Daher ist es vorteilhaft, die meiste Arbeit an Objekten in einem Zeichenprogramm auszuführen. Anschließend können Sie die Vektorbilder in Corel Painter importieren, um sie mit den Malwerkzeugen weiterzubearbeiten und Natural-Media-Effekte auf sie anzuwenden.

Corel Painter-Formen können mit pixelgestützten Ebenen durchsetzt werden, sodass Sie beide Techniken in einer Montage kombinieren können. Sie können Vektorobjekte und Gruppen in pixelgestützte Ebenen umwandeln und mit Effekten oder Malwerkzeugen bearbeiten, um eine Natural-Media-Zeichnung zu erstellen.

Sie können eine Form auch in eine Auswahl umwandeln und umgekehrt. Da Sie mithilfe der Formbearbeitungswerkzeuge die Konturpfade exakt bearbeiten können, empfiehlt sich mitunter, Auswahlpfade unter Verwendung von Formen zu erstellen.. Weitere Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

Formen als Ebenen

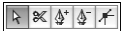

In Corel Painter werden Formen als Ebenen eingefügt. Wenn Sie eine Form erstellen, wird dem Dokument eine neue Ebene hinzugefügt. Die von Ihnen erstellten Formen werden in der Palette **Ebenen** aufgeführt. Viele der Optionen und Einstellungen für pixelgestützte Ebenen können in gleicher Weise auch auf Formen angewendet werden. So können Sie beispielsweise Effekte auf Formen anwenden oder mithilfe eines Montageverfahrens festlegen, wie die Form mit dem darunter befindlichen Bild interagiert.

Für Formen gelten dieselben Ebenenregeln wie für pixelgestützte Ebenen und auch die Bearbeitungsmöglichkeiten sind weitgehend identisch. Der Unterschied zwischen Formen und pixelgestützten Ebenen besteht darin, welchen Typ von Daten sie enthalten. Formen sind Vektorobjekte, wohingegen pixelgestützte Ebenen aus Pixeln bestehen.

Wenn Sie eine Form unter Verwendung der Pixeldaten bearbeiten möchten, können Sie die Form in eine pixelgestützte Ebene umwandeln. In vielen Fällen nimmt Corel Painter diese Umwandlung automatisch vor. Wenn Sie beispielsweise einer Form eine Füllung zuweisen möchten, werden Sie von Corel Painter gefragt, ob Sie die Form in eine Bildebene umwandeln möchten. Sie können eine Form oder eine Gruppe von Formen auch selbst in eine pixelgestützte Ebene umwandeln.

Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter “Ebenen” auf Seite 51.

So wandeln Sie Formen in pixelgestützte Ebenen um

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Formauswahl**  aus.
- 2 Klicken Sie auf die Form, um sie auszuwählen.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > In Ebene umwandeln**.
 - Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **In Ebene umwandeln** .
 - Klicken Sie in der Palette **Ebenen** auf die Ebene der Form, dann auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **In Standardebene umwandeln**.

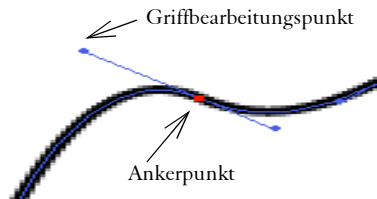


Sie können in einer Form auch malen, dazu müssen Sie die Form aber erst in eine pixelgestützte Ebene umwandeln. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “In Formen malen” auf Seite 406.

Mit Bézier-Linien arbeiten

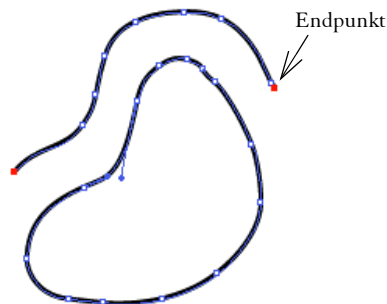
Die Pfade, die zum Erstellen von Formen verwendet werden, werden als Bézier-Linien bezeichnet. Bézier-Linien können gerade Linien oder Kurven sein. Sie bestehen aus Ankerpunkten, die durch Liniensegmente miteinander verbunden sind.

Wenn der Pfad eine Kurve ist, ragen "Griffe" aus den Ankerpunkten heraus. Diese Griffe werden mittels geraden, tangential zur Kurve liegenden Linien dargestellt. Sie sind mit Bearbeitungspunkten versehen. Durch Ziehen an einem Griffbearbeitungspunkt können Sie die Krümmung des Liniensegments ändern.



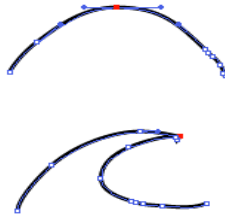
Pfade können über die Ankerpunkte und Griffbearbeitungspunkte bearbeitet werden.

Formen können offen (d. h. mit Endpunkten versehen) oder geschlossen (ohne Endpunkte) sein.



Offene Pfade haben Endpunkte, geschlossene Pfade haben keine Endpunkte.

Ankerpunkte können Kurvenpunkte oder Eckpunkte sein. Bei einem Kurvenpunkt können Sie die Segmente auf beiden Seiten des Ankerpunkts verändern, indem Sie an einem der Bearbeitungspunkte ziehen. Bei einem Eckpunkt kann das Segment nur auf der Seite des Ankerpunkts verändert werden, auf der sich der Bearbeitungspunkt befindet. Informationen zum Umwandeln von Kurven- oder Eckpunkten finden Sie unter "So wandeln Sie Kurvenpunkte in Eckpunkte um oder umgekehrt" auf Seite 398.



Ein Ankerpunkt kann ein Kurvenpunkt (oben) oder ein Eckpunkt (unten) sein.

Formen erstellen

Formen können wie folgt erstellt werden:

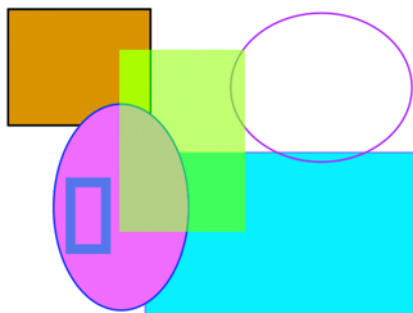
- mit Zeichenfeder, Freihandzeichner, Rechteckzeichner, Ovalzeichner und Text
- durch Umwandeln eines Auswahlpfads in eine Form
- durch Importieren einer Adobe Illustrator-Datei über **Ablage > Importieren/Datei > Importieren**
- durch Einfügen eines Adobe Illustrator-Objekts aus der Zwischenablage

Beim Erstellen von Formen weist Corel Painter den Formen die Standardattribute für Kontur und Füllung zu. Informationen zum Einstellen der Standardformattribute finden Sie unter "Seite "Formen"" auf Seite 45 und "Formattribute festlegen" auf Seite 390.

Die Werkzeuge zum Bearbeiten von Formen befinden sich in der Werkzeugpalette. Sie können zwischen dem Werkzeug **Formauswahl** und den Werkzeugen zum Erstellen und Bearbeiten von Formen umschalten, indem Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt halten. So können Sie bequem einen Griffbearbeitungspunkt oder Ankerpunkt auswählen, bevor Sie diesen bearbeiten.


Formobjektwerkzeuge

Sie können Formen mit dem Werkzeug **Rechteckzeichner** oder dem Werkzeug **Ovalzeichner** erstellen.



Mit dem Rechteckzeichner bzw. dem Ovalzeichner erstellte Formen

So erstellen Sie Rechtecke oder Ovale

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Rechteckzeichner** bzw. das Werkzeug **Ovalzeichner**  aus.
- 2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste eine beliebige Kombination der folgenden Attributeinstellungen:
 - Option **Strich** : Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie eine Form mit einer Kontur oder einem Umriss erstellen..
 - Popup-Menü **Strichfarbe**: Wenn die Option **Strich** aktiviert ist, können Sie hier eine Farbe für den Umriss auswählen.
 - Option **Füllen**: Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie eine Form mit einer Füllung erstellen.
 - Popup-Menü **Flächenfarbe**: Wenn die Option **Füllen** aktiviert ist, können Sie hier eine Farbe für die Füllung auswählen.
- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger im Dokumentfenster.



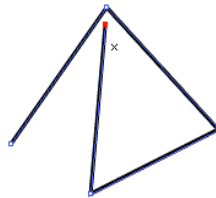
Wenn Sie ein Quadrat oder einen Kreis erstellen möchten, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Umschalttaste gedrückt.

In der Eigenschaftsleiste und in der Palette **Info** werden Informationen zur Form angezeigt. Zum Anzeigen der Palette **Info** wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Info einblenden**.

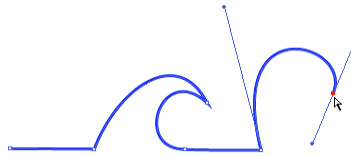
Die Zeichenfeder

Mit der Zeichenfeder können Sie Formen aus Bézier-Linien erstellen. Sie können mit der Zeichenfeder gerade Linien oder glatte, fließende Kurven zeichnen. Sie können aber auch Formen aus einer beliebigen Kombination von geraden Linien und Kurven erstellen.

Nach deren Erstellung können Formen auf einfache Weise angepasst werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter “Formen bearbeiten” auf Seite 393. Sie können auch Kurvenpunkte in Eckpunkte umwandeln und umgekehrt. Weitere Informationen dazu finden Sie unter “Kurvenverläufe anpassen” auf Seite 396.




Durch Klicken mit der Maus können Sie Ankerpunkte setzen, die durch gerade Liniensegmente verbunden sind.



Wenn Sie an einer Linie ziehen, wird diese zwischen den Ankerpunkten kurvenförmig gekrümmt.

So zeichnen Sie Formen mit der Zeichenfeder

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Zeichenfeder**  aus.
- 2 Klicken Sie im Dokumentfenster auf den gewünschten Anfangspunkt.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um ein gerades Liniensegment zu zeichnen, klicken Sie auf den gewünschten Endpunkt des Segments. Corel Painter zeichnet eine gerade Linie zwischen den beiden Ankerpunkten.




Mit geraden Liniensegmenten erstellte Formen

- Um ein kurvenförmiges Liniensegment zu zeichnen, ziehen Sie den Mauszeiger. Es wird ein neuer Ankerpunkt mit Griff erstellt. Winkel und Länge des Griffs bestimmen den Verlauf der Kurve. Je weiter Sie ziehen, desto länger wird der Griff und desto steiler wird die Kurve.



Mit kurvenförmigen Liniensegmenten erstellte Formen

- 4 Wiederholen Sie Schritt 3 so oft, bis Sie die gewünschte Form gezeichnet haben. Kombinieren Sie dabei nach Belieben gerade und kurvenförmige Liniensegmente.
- 5 Führen Sie zum Abschluss der Formerstellung einen der folgenden Schritte aus:
 - Schließen Sie die Form, indem Sie auf den ersten Ankerpunkt klicken oder diesen mit der Maus ziehen.
 - Schließen Sie die Form, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Form schließen**  klicken.
 - Halten Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt, um vorübergehend das Werkzeug **Formauswahl** zu verwenden, und klicken Sie auf eine Stelle außerhalb der Form, um die Auswahl aufzuheben.



Sie können die Platzierung der Punkte durch Ausrichtung am Zeichenraster einschränken.. Weitere Informationen zum Anzeigen des Zeichenrasters und zum Ausrichten von Elementen am Zeichenraster finden Sie unter *Raster* in der Hilfe.

Jedes Klicken und Ziehen verlängert den Pfad. Wenn Sie den Pfad aus Versehen verlängert haben, drücken Sie die Entf-Taste (Macintosh) bzw. die Rücktaste (Windows), um den letzten Ankerpunkt zu entfernen.

So verlängern Sie offene Formpfade

- 1 Klicken Sie mit der Zeichenfeder auf einen Endpunkt.
- 2 Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie einen Ankerpunkt hinzufügen möchten, oder ziehen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle.



Sie können Pfade nur von einem Endpunkt aus verlängern. Es ist nicht möglich, einen bereits geschlossenen Pfad zu erweitern oder Segmente in der Mitte eines offenen Pfads hinzuzufügen.




Sie können zum Auswählen eines Endpunktes auch die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt halten und auf den Endpunkt klicken oder ein Auswahlrechteck um den Punkt herum aufziehen.

Der Freihandzeichner

Mit dem Freihandzeichner können Sie Bézier-Kurven von Hand zeichnen, als würden Sie mit einem richtigen Stift zeichnen.

So zeichnen Sie Freihandformen

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Freihandzeichner**  aus.
- 2 Klicken Sie auf die Stelle, an der die Form oder Linie beginnen soll, und ziehen Sie den Mauszeiger.

Beim Ziehen wird auf dem Bildschirm eine gepunktete Linie angezeigt. Sobald Sie mit dem Ziehen aufhören, wird die Freihandzeichner-Form angezeigt.

Wenn Sie die Form schließen möchten, ziehen Sie den Mauszeiger wieder zum Anfangspunkt.



Sie können den Pfad einer Freihandzeichner-Form in beide Richtungen verlängern, indem Sie den entsprechenden Endpunkt auswählen und den Mauszeiger nach außen ziehen. Halten Sie zum Auswählen eines Endpunkts die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt und klicken Sie auf den Endpunkt oder ziehen Sie ein Auswahlrechteck um den Punkt herum auf.



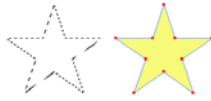
Mit dem Freihandzeichner gezeichnete Formen

Auswahlbereiche in Formen umwandeln

Durch Umwandeln einer Auswahl in eine Form können Sie die Kontur der Auswahl mit den Form-Bearbeitungswerkzeugen bearbeiten. Wenn Sie mit der Kontur zufrieden sind, können Sie die Form wieder in eine Auswahl zurückverwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter *So wandeln Sie eine Form in eine Auswahl um* in der Hilfe.

Wenn Sie einen Auswahlpfad einfach nur skalieren, drehen oder neigen möchten, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug. Wenn Sie das Kurvenprofil bearbeiten müssen, wandeln Sie die Auswahl in eine Form um.

Beim Arbeiten mit einem Auswahlpfad können Sie Formen auch anhand von Bildbereichen erstellen. Wenn Sie beispielsweise mit dem Zauberstab einen Bereich mit einer bestimmten Farbe auswählen, können Sie den Zauberstab-Auswahlpfad in eine Form umwandeln. Wenn es sich bei der Auswahl um eine Pixelauswahl handelt, erstellt Corel Painter möglicherweise mehrere Formen.



Sie können eine Auswahl in eine Form umwandeln.

So wandeln Sie Auswahlbereiche in Formen um

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Erstellen Sie im Bild einen Auswahlbereich.
 - Ziehen Sie eine Auswahl von der Palette **Auswahlmappe** in das Dokumentfenster.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Auswahl > In Form umwandeln**.

Corel Painter wandelt die Auswahl in eine Form um und weist ihr die Standardattribute für Formen zu. Die neue Form wird in der Palette **Ebenen** angezeigt.



Optimale Ergebnisse erzielen Sie, wenn die Auswahl eine Pfadauswahl ist. Liegt eine Pixelauswahl vor, müssen Sie in der Menüleiste **Auswahl > Auswahl umwandeln** wählen, um daraus eine Pfadauswahl zu erstellen.

Formen aus Adobe Illustrator importieren

Es ist möglich, Formen zu verwenden, die in Adobe Illustrator erstellt wurden. Importieren Sie dazu die Dateien im EPS-Format in Corel Painter.

In Corel Painter werden jedoch nicht alle Adobe Illustrator-Dateioptionen unterstützt. So ist Corel Painter nicht in der Lage, Muster, platzierte Bilder, Verläufe, Masken und Text umzusetzen. Wenn die Datei Text enthält, müssen Sie diesen zuerst in Konturen umwandeln.

Corel Painter unterstützt außerdem PostScript in der Zwischenablage, wenn der Inhalt in ein Corel Painter-Dokument eingefügt wird. Dadurch können hochwertige PostScript-Vektorinformationen zwischen Programmen ausgetauscht werden. Mithilfe dieser Funktionalität können Sie, wenn beide Programme ausgeführt werden, eine Datei aus Illustrator kopieren und in Corel Painter einfügen. Corel Painter kann zwar PostScript-Inhalte aus der Zwischenablage importieren, das Exportieren funktioniert jedoch nur für pixelgestützte Ebenen und Auswahlbereiche.

So importieren Sie Formen aus Adobe Illustrator

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste in Corel Painter **Ablage > Importieren > Adobe Illustrator-Datei/Datei > Importieren > Adobe Illustrator-Datei**
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Adobe Illustrator-Datei** die gewünschte Adobe Illustrator-Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

So wandeln Sie Text in Adobe Illustrator um

- 1 Wählen Sie in Adobe Illustrator den Text mit einem Auswahlwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Schrift > In Pfade umwandeln**.

Formattribute festlegen


Wenn Sie eine Form mit einer Kontur (Umriss) versehen, können Sie dabei die Farbe, die Deckkraft und die Breite der Konturlinie einstellen. Sie können auch festlegen, wie Linienendpunkte gezeichnet und verbunden werden. Zudem können Sie Formen mit einer Füllung versehen, indem Sie dem durch die Kontur umschlossenen Bereich eine bestimmte Farbe zuweisen. Wenn Sie eine Form füllen, können Sie Farbe und Deckkraft der Füllung wählen.

Strich- und Füllungsattribute gelten sowohl für offene als auch für geschlossene Formen. Vor dem Füllen einer offenen Form wird die Form von Corel Painter durch das Verbinden der Endpunkte mit einer geraden Linie geschlossen.

Das Attribut **Längenverhältnis** legt fest, aus wie vielen geraden Linien eine Kurve beim Drucken zusammengesetzt wird. PostScript-Ausgabegeräte erzeugen Kurven durch Verbinden einer Vielzahl kurzer, gerader Linien mit schrittweise geändertem Winkel. Je kleiner die Einstellung für das Längenverhältnis ist, desto mehr Liniensegmente werden verwendet, wodurch die Kurve genauer wird.

Sie können auch die Standardformattribute ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie unter "Seite "Formen"" auf Seite 45. Nachdem eine Form in eine pixelgestützte Bildebene verwandelt wurde, können Sie auch darin malen.

So legen Sie die Umrissattribute von Formen fest

- 1 Klicken Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl**  auf die Form, deren Umrissattribute Sie ändern möchten, und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).

Sie können auch mehrere Formen auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die betreffenden Formen klicken.

- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Attribute festlegen** die Option **Strich**, um der ausgewählten Form einen Umriss zuzuweisen.

Wenn der Umriss entfernt werden soll, deaktivieren Sie diese Option.




- 3 Doppelklicken Sie auf das Farbfeld daneben und wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe aus. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

- 4 Stellen Sie mit den Reglern **Deckkraft** und **Breite** die Deckkraft und Breite des Umrisses ein.

- 5 Klicken Sie auf eines der folgenden Linienendsymbole, um festzulegen, wie die Linienenden der offenen Formen aussehen sollen.

Die verfügbaren Optionen sind:  (verlängert),  (gerundet) und  (abgeschnitten).

- 6 Klicken Sie auf eines der folgenden Symbole für die Linienverbindungen, um zu bestimmen, wie die Ecken gebildet werden, wenn zwei Segmente aufeinander treffen.

Die verfügbaren Optionen sind:  (spitz),  (rund) und  (abgeflacht).

- 7 Stellen Sie mit dem entsprechenden Regler die Gehrungsgrenze ein.


Wenn Linien in einem spitzen Winkel aufeinander treffen, wird eine spitze Ecke erstellt. Mit der Gehrungsgrenze können Sie die spitzen Ecken glätten.

- 8 Klicken Sie auf **Neue Attribute festlegen**.



Wenn Sie eine Form mit dem Werkzeug **Formauswahl** auswählen, können Sie in der Eigenschaftsleiste auch die Attribute **Strich**, **Strichfarbe**, **Füllen** und **Flächenfarbe** festlegen.



So legen Sie die Füllungsattribute von Formen fest

- 1 Klicken Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl**  auf die Form, deren Füllungsattribute Sie ändern möchten, und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).


Sie können auch mehrere Formen auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die betreffenden Formen klicken.


- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Attribute festlegen** die Option **Füllen**, um die ausgewählte Form zu füllen.

Wenn die Füllung entfernt werden soll, deaktivieren Sie diese Option.


- 3 Doppelklicken Sie auf das Farbfeld daneben und wählen Sie im Dialogfenster **Farben** eine Farbe aus. Klicken Sie anschließend auf **OK**.
- 4 Stellen Sie mit dem entsprechenden Regler die **Deckkraft** der Füllung ein.
- 5 Klicken Sie auf eines der folgenden Symbole:
 - **Überlappende Flächen füllen** : Die überlappenden Bereiche werden gefüllt.
 - **Überlappende Flächen nicht füllen** : Flächen, die überlappen, werden nicht gefüllt. Mehrfach überlappende Flächen werden abwechselnd gefüllt und nicht gefüllt.
- 6 Klicken Sie auf **Neue Attribute festlegen**.



Auch wenn Sie eine Form mit dem Ebenenwerkzeug  oder mit dem Werkzeug **Formauswahl** auswählen, können Sie bestimmte Attribute für die Füllung und Flächenfarbe in der Eigenschaftsleiste festlegen.

Sie können zum Füllen einer Form auch den Befehl **Effekte > Füllen** in der Menüleiste wählen oder das Füllwerkzeug  verwenden. Da bei diesen Methoden Pixeldaten auf den Bereich angewendet werden, wandelt Corel Painter die Form zunächst in eine pixelgestützte Ebene um. Weitere Informationen dazu finden Sie unter “Bildbereiche mit Medien füllen” auf Seite 189.

So legen Sie das Längenverhältnis für Formen fest

- 1 Klicken Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl**  auf die Form, dessen Längenverhältnis Sie ändern möchten, und drücken Sie den Zeilenschalter (Macintosh) bzw. die Eingabetaste (Windows).
Sie können auch mehrere Formen auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die entsprechenden Formen klicken.
- 2 Stellen Sie im Dialogfenster **Attribute festlegen** den Regler **Längenverhältnis** ein.
- 3 Klicken Sie auf **Neue Attribute festlegen**.








Normalerweise muss diese Einstellung nicht geändert werden. Eine Änderung empfiehlt sich aber bei besonders hochauflösenden Druckern oder zum Vermeiden eines PostScript-Limitcheck-Fehlers. Fragen Sie im Zweifelsfall Ihre Druckerei, welchen Wert Sie einstellen sollten.

Das Ändern dieser Einstellung wirkt sich nur auf dem Ausdruck, nicht jedoch auf dem Bildschirm aus.

Formen bearbeiten


In Corel Painter gibt es fünf Werkzeuge zum Bearbeiten von Formen. Welches Werkzeug Sie jeweils beim Arbeiten verwenden, hängt von der Art der Änderung ab, Sie gerade durchführen möchten. Sie können von jedem anderen Bearbeitungswerkzeug zum Werkzeug **Formauswahl** umschalten, indem Sie die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) drücken.

-  **Formauswahl:** Mit diesem Werkzeug können Sie Ankerpunkte und Bearbeitungspunkte mit der Maus an eine andere Position ziehen.
-  **Schere:** Durchtrennt das Segment an dem Punkt, auf den Sie klicken.
-  **Ankerpunkt einfügen:** Fügt einen Ankerpunkt an der Stelle der Kurve ein, auf die Sie klicken.
-  **Ankerpunkt löschen:** Entfernt den Ankerpunkt, auf den Sie klicken.
-  **Ankerpunkt umwandeln:** Wandelt Eckpunkte in Kurvenpunkte um und umgekehrt.

Formen auswählen

Wenn Sie den Konturpfad einer Form nicht sehen können, sollten Sie zunächst die Form auswählen, damit der Pfad und die Ankerpunkte sichtbar werden, da es sich leichter arbeiten lässt, wenn die Pfade und Punkte zu sehen sind. Informationen zum Auswählen von Formen als Ebenen finden Sie unter "Ebenen auswählen" auf Seite 62.

So wählen Sie Formen aus

Ziel	Vorgehensweise
Einzelne Form auswählen	Klicken Sie mit dem Werkzeug Formauswahl  auf eine Form.
Mehrere Formen auswählen	Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit dem Werkzeug Formauswahl auf die gewünschten Formen.



Wenn Sie das Ebenenwerkzeug verwenden, können Sie auf eine Form doppelklicken, um zum Werkzeug **Formauswahl** zu wechseln und die Form auszuwählen.


Ankerpunkte hinzufügen, löschen und verschieben

Sie können Ankerpunkte hinzufügen, um neue Scheitelpunkte oder Kurven zu erstellen. Sie können Ankerpunkte löschen, um die Form von Pfaden zu ändern oder um Konturen durch Entfernen überflüssiger Punkte fließender zu gestalten. Das kann beispielsweise dann erforderlich sein, wenn Sie mit dem Freihandzeichner arbeiten oder eine Form aus einer Auswahl erstellen.

Es ist möglich, sowohl einen als auch mehrere Ankerpunkte durch Ziehen zu verschieben. Sie können zudem einen oder mehrere Ankerpunkte verschieben, indem Sie die Durchschnittsposition berechnen, wodurch zwei oder mehrere Ankerpunkte im Verhältnis zueinander verschoben werden.

Die Berechnung der Durchschnittsposition ist besonders hilfreich, wenn Sie die Endpunkte zweier verschiedener Kurven verbinden möchten. Die Endpunkte werden durch die Berechnung der Durchschnittsposition in beiden Richtungen genau aufeinander platziert. Wenn Sie die Endpunkte anschließend verbinden, erstellt Corel Painter aus beiden Punkten einen einzigen Punkt, durch den der Pfad verläuft. Wenn Sie bei Punkten, die nahe beieinander liegen, die Durchschnittsposition nicht berechnen, werden sie von Corel Painter durch ein Segment verbunden.


So können Sie Ankerpunkte hinzufügen oder löschen

- Wählen Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl**  eine Form aus.


Ziel

Vorgehensweise

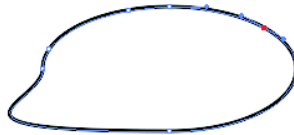
Ankerpunkt hinzufügen

Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Ankerpunkt einfügen**  und klicken Sie da, wo Sie den Ankerpunkt hinzufügen möchten.

Ankerpunkt löschen

Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Ankerpunkt löschen**  aus und klicken Sie auf den Ankerpunkt, den Sie löschen möchten.

Der Ankerpunkt wird gelöscht, ohne dass dabei der Pfad durchtrennt wird.

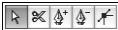


Mit dem Werkzeug "Ankerpunkt einfügen" können einem Pfad weitere Punkte hinzugefügt werden.



Mit dem Werkzeug "Ankerpunkt löschen" können Ankerpunkte gelöscht werden.

So verschieben Sie Ankerpunkte

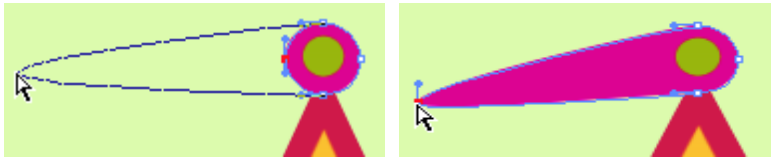
- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Formauswahl** aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Ankerpunkt, um ihn auszuwählen, oder ziehen Sie um den Punkt herum ein Auswahlrechteck auf.

Wenn Sie mehrere Punkte auswählen möchten, ziehen Sie um alle gewünschten Punkte herum ein Auswahlrechteck auf. Alle Ankerpunkte innerhalb des Rechtecks werden ausgewählt, auch die Ankerpunkte anderer Formen.

Um die Auswahl zu vergrößern, wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste weitere Ankerpunkte aus.

- 3 Ziehen Sie den Punkt an die gewünschte Position.

Wenn mehrere Punkte ausgewählt sind, werden beim Ziehen eines Punkts alle Punkte verschoben.



Ziehen Sie einen Ankerpunkt mit der Maus, um ihn zu verschieben.

So berechnen Sie die Durchschnittsposition von Ankerpunkten

- 1 Wählen Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl** die Ankerpunkte aus, deren Durchschnittsposition Sie berechnen möchten.

In den meisten Fällen ist es am einfachsten, wenn Sie dazu ein Auswahlrechteck aufziehen.

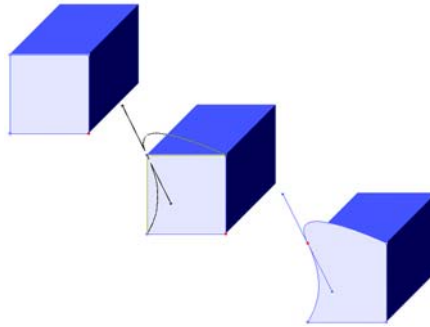
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Durchschnittsposition**.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Durchschnittsposition** eine der Optionen, um die Achse für die Durchschnittspositionsberechnung zu bestimmen.

Kurvenverläufe anpassen

Der Kurvenverlauf der Segmente auf beiden Seiten eines Ankerpunkts wird vom Winkel und der Länge des Griffs bestimmt. Je länger der Griff, desto steiler die Kurve.

Welche Wirkung das Verschieben eines Griffs hat, hängt davon ab, ob der Ankerpunkt ein Kurven- oder ein Eckpunkt ist. Zwei verbundene Kurven (oder gerade Linien) haben einen gemeinsamen Ankerpunkt, der ein Kurven- oder ein Eckpunkt sein kann. Die Griffe dieser beiden Ankerpunktarten verhalten sich unterschiedlich.


Wenn Sie an dem Bearbeitungspunkt an einem Griff eines Kurvenpunkts ziehen, verändern sich die Kurven auf beiden Seiten des Ankerpunkts. Bei einem Kurvenpunkt stellen Sie den Winkel der Griffe simultan ein.



Umwandlung eines Eckpunkts in einen Kurvenpunkt

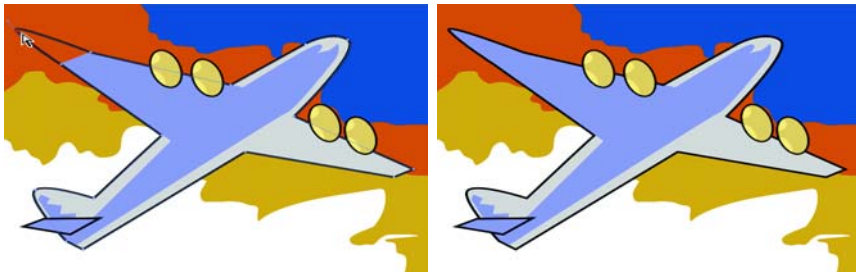
Wenn Sie den Bearbeitungspunkt an einem Griff eines Eckpunkts ziehen, verändert sich nur die Kurve auf dieser Seite des Ankerpunkts. Bei einem Eckpunkt können Sie den Winkel der Griffe unabhängig voneinander einstellen.

So korrigieren Sie Kurven

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Formauswahl** aus.
- 2 Klicken Sie auf eine Form, um sie auszuwählen.
Wenn die Griffe des Ankerpunkts nicht angezeigt werden, ziehen Sie den Mauszeiger über den Ankerpunkt, um die Griffe anzeigen zu lassen.
- 3 Ziehen Sie an einem Griffbearbeitungspunkt, um die gewünschte Kurve zu erzeugen.





Sie können Kurven auch anpassen, indem Sie Liniensegmente mit dem Werkzeug **Formauswahl** an eine andere Position ziehen.



Ziehen Sie mit dem Werkzeug "Formauswahl" an einem Griffbearbeitungspunkt.

So wandeln Sie Kurvenpunkte in Eckpunkte um oder umgekehrt

- 1 Wählen Sie mit dem Werkzeug **Formauswahl**  einen Ankerpunkt aus.
Wenn die Griffe des Ankerpunkts nicht angezeigt werden, ziehen Sie den Mauszeiger über den Ankerpunkt, um die Griffe anzeigen zu lassen.
- 2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Ankerpunkt umwandeln**  aus.
- 3 Klicken Sie auf einen der Griffe des Ankerpunkts.




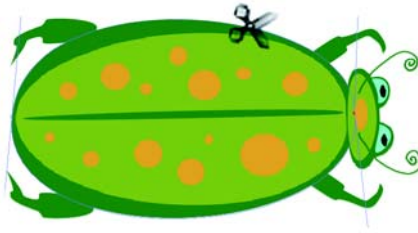
Nachdem Sie den Punkt umgewandelt haben, müssen Sie weitere Änderungen mit dem Werkzeug **Formauswahl** vornehmen. Wenn Sie versuchen, einen Ankerpunkt mit dem Werkzeug **Ankerpunkt umwandeln** anzupassen, wird der Ankerpunkt erneut umgewandelt.

Formsegmente durchtrennen oder verbinden

Es ist möglich, Formen zu öffnen, um neue Kurven einzufügen oder um sie mit anderen offenen Formen zu verbinden. Dazu steht Ihnen das Werkzeug **Schere** zur Verfügung. Sie können auch zwei Endpunkte (derselben oder verschiedener Formen) miteinander verbinden. Auf diese Weise lassen sich offene Formen schließen oder zwei Formen miteinander verbinden.

So durchtrennen Sie Formen

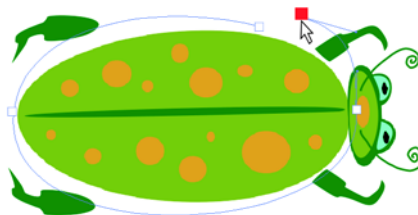
- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Schere** aus.
- 2 Klicken Sie auf die Stelle, an der die Form getrennt werden soll (das Klicken auf einen Endpunkt zeigt keine Wirkung).
Der eigentliche Schneidepunkt ("Hot Spot") der Schere befindet sich dort, wo sich die Scherenblätter kreuzen. Platzieren Sie diese Stelle auf der Linie.
Die Scherenblätter werden geschlossen und es werden zwei neue Ankerpunkte erstellt.



Die Schere öffnet und schließt sich und durchtrennt dabei den Pfad.

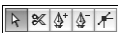
- 3 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Formauswahl** aus und ziehen Sie die neuen Ankerpunkte oder Segmente mit der Maus.

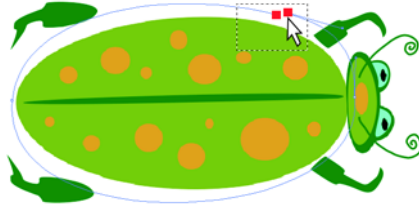
Die neuen Ankerpunkte liegen übereinander und sind beide ausgewählt. Falls beim Versuch, einen der neuen Ankerpunkte mit dem Hilfsmittel **Formauswahl** zu verschieben, beide Ankerpunkte verschoben werden, heben Sie die Auswahl auf und ziehen Sie dann an einem Punkt.



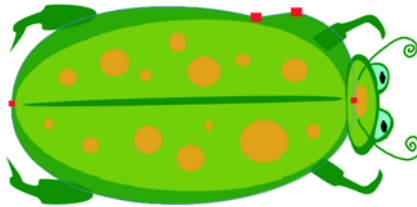
Sobald ein Pfad durchtrennt ist, kann er verschoben werden.

So verbinden Sie Endpunkte

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Formauswahl** aus.
- 2 Wählen Sie die beiden Ankerpunkte aus, die verbunden werden sollen.
Sie können dazu entweder eine Auswahlrechteck um beide Ankerpunkte aufziehen oder aber zunächst auf den ersten Ankerpunkt und dann bei gedrückter Umschalttaste auf den zweiten Ankerpunkt klicken.
- 3 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Endpunkte verbinden**.
Zwischen den beiden Punkten wird eine gerade Linie erstellt.



Verwenden Sie das Werkzeug "Formauswahl", um zwei Endpunkte auszuwählen.



Verbinden Sie zwei Endpunkte mit dem Befehl "Endpunkte verbinden".


Formen umwandeln

In Corel Painter können Sie Formen auf unterschiedlichste Weise bearbeiten und verändern. Sie können Formen vergrößern oder verkleinern, drehen oder neigen. Darüber hinaus ist es möglich, Duplikate der Formen zu erstellen und die Formen zu gruppieren. Damit Sie mit einer Form arbeiten können, müssen Sie diese zunächst auswählen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "So wählen Sie Formen aus" auf Seite 394.

Größe von Formen ändern

Sie können die Größe einer Form oder einer Gruppe von Formen mit dem Ebenenwerkzeug oder dem Befehl **Skalieren** direkt ändern.

So ändern Sie die Größe von Formen

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie die Form oder Formengruppe aus, deren Größe Sie ändern möchten.

Um die Formen herum wird ein Auswahlrechteck angezeigt. Das Rechteck ist an allen Ecken und Seiten mit Bearbeitungspunkten versehen.

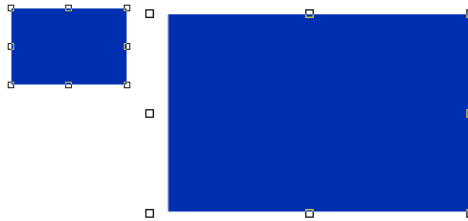
- 3 Ziehen Sie an einem der Bearbeitungspunkte, um die Größe der ausgewählten Form zu ändern.

Wenn die Größe in einer Richtung geändert werden soll, ziehen Sie an einem der Seitenbearbeitungspunkte. Wenn die Größe in zwei Richtungen geändert werden soll, ziehen Sie an einem der Eckbearbeitungspunkte.



Wenn die Proportionen beim Ändern der Größe beibehalten werden sollen, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

Wenn die Form um einen bestimmten Prozentsatz verkleinert oder vergrößert werden soll, können Sie auch den Befehl **Effekte > Ausrichtung > Skalieren** wählen. Bilder skalieren in der Hilfe Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Bilder skalieren* in der Hilfe.




Größenänderung einer Form

Formen drehen

Zum Drehen einer Form oder einer Gruppe von Formen können Sie das Ebenenwerkzeug oder den Befehl **Drehen** verwenden. Weitere Informationen zum Befehl **Drehen** finden Sie unter *Bilder drehen* in der Hilfe.

So drehen Sie Formen

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie die Form oder Gruppe aus, die Sie drehen möchten.

Um die Formen herum wird ein Auswahlrechteck angezeigt. Das Rechteck ist an allen Ecken und Seiten mit Bearbeitungspunkten versehen.

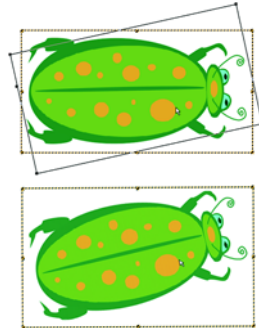
- 3 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Ausrichtung > Drehen**.

- 4 Legen Sie im Dialogfenster **Auswahl drehen** fest, um wie viel Grad die Form gedreht werden soll.

Dieser Befehl funktioniert sowohl bei Formen als auch bei pixelgestützten Ebenen.



Sie können zum Drehen einer Form auch die Befehlstaste (Macintosh) bzw. die Strg-Taste (Windows) gedrückt halten und mit der Maus an einem der Eckbearbeitungspunkte ziehen.




Gruppen von Formen drehen

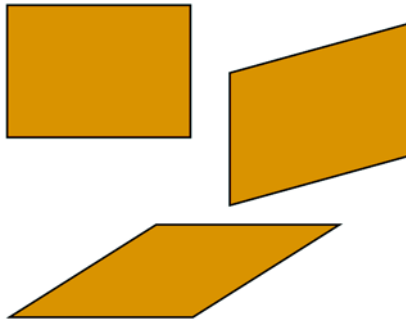
Formen neigen und verzerren

Formen können einzeln oder in Gruppen geneigt werden. Ziehen Sie zum Neigen einer Form an einem der mittleren Bearbeitungspunkte.

Es ist auch möglich, Ebenen zu verzerren, und zwar unabhängig davon, ob es sich dabei um eine pixelgestützte Bitmap oder eine Vektorform handelt. Wenn Sie eine Form oder eine Gruppe von Formen verzerren, wird ein Feld mit acht Bearbeitungspunkten angezeigt. Sie können an jedem der Bearbeitungspunkte ziehen und so interessante Effekte erzielen.

So neigen Sie Formen

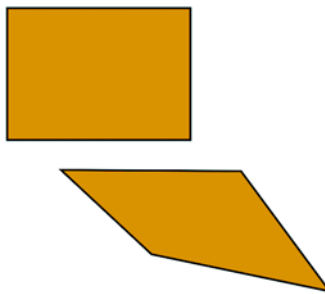
- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.
- 2 Wählen Sie die Form oder die Formengruppe aus, die Sie neigen möchten.
- 3 Ziehen Sie bei gedrückter Befehlstaste (Macintosh) bzw. Strg-Taste (Windows) einen der mittleren Bearbeitungspunkte mit der Maus.



Ein Rechteck (oben links) wird durch Ziehen eines mittleren Seitenbearbeitungspunkts (oben rechts) und des oberen mittleren Bearbeitungspunkts (unten) geneigt.

So verzerren Sie Formen

- 1 Wählen Sie eine Form aus.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Effekte > Ausrichtung > Verzerren**.
- 3 Ziehen Sie bei geöffnetem Dialogfenster **Auswahl verzerren** die Auswahlbearbeitungspunkte im Dokumentfenster an die gewünschte Position.



Verzerren einer Form

Formen spiegeln


Sie können Formen horizontal oder vertikal spiegeln.

So spiegeln Sie Formen

- 1 Wählen Sie eine Form aus.

- 2 Wählen Sie in der Menüleiste einen der folgenden Befehle:
 - Effekte > Ausrichtung > Horizontal spiegeln.
 - Effekte > Ausrichtung > Vertikal spiegeln.




Sie können eine Form auch spiegeln, indem Sie diese zunächst mit dem Ebenenwerkzeug  auswählen und dann zum horizontalen Spiegeln einen oberen oder unteren Bearbeitungspunkt über den gegenüberliegenden Bearbeitungspunkt hinweg ziehen oder zum vertikalen Spiegeln einen seitlichen Bearbeitungspunkt über den gegenüberliegenden Bearbeitungspunkt hinweg ziehen.

Formen duplizieren

Durch Duplizieren wird eine identische Kopie einer ausgewählten Form erstellt. Mit Corel Painter können Sie Formen auch unter Verwendung von Verknüpfungstransformationen duplizieren. Das Erstellen transformierter Duplikate erfolgt auf der Basis der eingestellten Optionen.

So duplizieren Sie Formen

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Ebenenwerkzeug  aus.
- 2 Ziehen Sie bei gedrückter Wahltaste (Macintosh) bzw. Alt-Taste (Windows) den Mauszeiger über die Form.

So ändern Sie Duplikateinstellungen

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Duplikattransformation festlegen**.
- 2 Legen Sie im Dialogfenster **Duplikattransformation festlegen** die folgenden Einstellungen fest:
 - **Bewegen:** Legt fest, an welcher Stelle (im Verhältnis zum Original) Corel Painter die duplizierten Formen erzeugt. Die Versatzwerte werden in Pixeln angegeben. Wenn die Versatzwerte für **Horizontal** und **Vertikal** beide 0 sind, wird die Kopie genau auf dem Original platziert. Wenn beide Werte 100 sind, erscheint die Kopie 100 Pixel unter dem Original und 100 Pixel rechts davon. Bei negativen Werten wird das Duplikat nach oben und nach links bewegt.
 - **Skalieren:** Bestimmt die Größe der Duplikate im Verhältnis zum Original. Die Werte werden in Prozent angegeben.

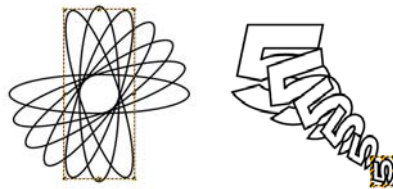
- **Proportionen erhalten:** Die Proportionen der Form bleiben erhalten. Wenn Sie verzerrte Duplikate erstellen möchten, deaktivieren Sie diese Option und geben Sie verschiedene Prozentwerte für die horizontale und die vertikale Skalierung ein.
- **Drehen:** Legt fest, um wie viel Grad die Duplikate gedreht werden. Bei positiven Werten erfolgt die Drehung gegen den Uhrzeigersinn, bei negativen Werten im Uhrzeigersinn.
- **Neigungswinkel:** Legt den Neigungsgrad der Duplikate fest. Bei positiven Werten neigen sich die Duplikate nach rechts. Bei negativen Werten neigen sie sich nach links. Für **Neigungswinkel** können Werte zwischen -90° und 90° eingegeben werden. Wenn sich die Werte den Extremwerten nähern, sehen die Kopien allerdings wie ein Strich aus.

So erstellen Sie transformierte Duplikate

- 1 Wählen Sie die Form aus, die Sie transformieren möchten.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Duplizieren**.

Corel Painter erstellt ein Duplikat der Form unter Berücksichtigung der von Ihnen festgelegten Einstellungen.

Das Duplikat ist nun die ausgewählte Form. Wählen Sie erneut den Befehl **Duplizieren** oder drücken Sie die Tastenkombination Befehlstaste +] (Macintosh) bzw. Strg-Taste +] (Windows), um die Transformation für die neue Form zu wiederholen.



Beim Duplizieren der ovalen Form (links) wurde nur die Funktion "Drehen" verwendet. Beim Duplizieren der Form der Zahl 5 (rechts) wurden die Funktionen "Bewegen", "Skalieren" und "Drehen" verwendet.

In Formen malen

Sie können in einer Form auch malen, Sie müssen die Form dazu aber in eine pixelgestützte Ebene umwandeln. Nach der Umwandlung der Form können Sie nicht mehr auf die Vektoreinstellungen der Form zugreifen.

So malen Sie in Formen

- 1 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie und eine Variante aus.
Aquarellmalwerkzeuge oder Tintenmalwerkzeuge können nicht zum Malen in Formen benutzt werden.
- 2 Wählen Sie in der Palette **Ebenen** die Form aus.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **In Standardebene umwandeln**.
Die Form wird in eine pixelgestützte Ebene umgewandelt.
- 4 Aktivieren Sie in der Palette **Ebenen** die Option **Transparenz schützen**.
- 5 Malen Sie in der Form.



Nachdem eine Form in eine Bildebene umgewandelt wurde, ist keine der formspezifischen Bearbeitungsfunktionen mehr verfügbar. Informationen zum Ändern des Inhalts neuer, pixelgestützter Bildebenen finden Sie unter "Ebenen bearbeiten" auf Seite 75.

Da die Aquarellmalwerkzeuge und die Tintenmalwerkzeuge automatisch ihre eigenen Ebenen erzeugen, können Sie mit diesen Werkzeugen nicht in Formen malen.

Formen kombinieren

Sie können Formen auf unterschiedliche Weise kombinieren und so spezielle Ergebnisse erzielen. Es ist möglich, Formen in Gruppen zusammenzufassen und dann die entsprechenden Formen gleichzeitig zu bearbeiten. Außerdem können zwei oder mehrere Formen zu einer einzigen Form verknüpft werden. Darüber hinaus können einzelne Formen oder ganze Gruppen von Formen angeglichen werden, sodass der Eindruck entsteht, dass es sich um eine einzelne Form handelt, die in eine andere Form übergeht.

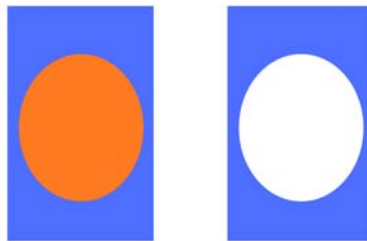
Formen gruppieren

Durch das Gruppieren von Formen können Sie mehrere Formen auf einmal verändern. Formen werden auf Ebenen erstellt. Sie können Formen also auf die gleiche Weise gruppieren wie Ebenen.

Gruppen, die aus einer Mischung von pixelgestützten Ebenen und Formen bestehen, können nicht skaliert, gedreht, gespiegelt oder verzerrt werden. Sie müssen beide Arten unabhängig voneinander bearbeiten, bevor Sie sie gruppieren. Weitere Informationen zum Gruppieren finden Sie unter “Ebenenposition anzeigen” auf Seite 70.


Verknüpfte Formen erstellen

Verknüpfte Formen sind Formen, die durch Kombinieren zweier Formen erstellt wurden. Die dabei entstehende Form übernimmt die Attribute der Form auf der obersten Ebene. Wenn die Form gefüllt ist, werden überlappende Bereiche nicht gefüllt. Verknüpfte Formen können verwendet werden, um Bereiche in einer Form mithilfe einer anderen Form auszuschneiden. Sie können die Verknüpfung von verknüpften Formen auch wieder aufheben, sodass die ursprünglichen Formen wiederhergestellt werden.



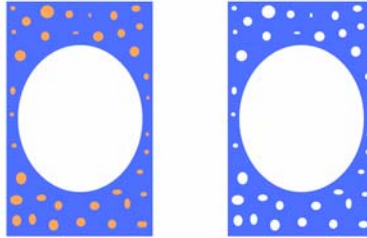
Das Rechteck und das Oval werden zu einer verknüpften Form kombiniert.

So erstellen Sie verknüpfte Formen

- 1 Wählen Sie das Werkzeug **Formauswahl**  und wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste beide Formen aus. Stattdessen können Sie auch ein Auswahlrechteck um beide Formen herum aufziehen.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Pfade verknüpfen**.



Sie können eine Form mit einer verknüpften Form kombinieren und so eine verschachtelte verknüpfte Form erstellen.



Die durch die Verknüpfung entstandene Form kann selbst wiederum mit anderen Formen verknüpft werden.

So heben Sie die Verknüpfung bei verknüpften Formen auf

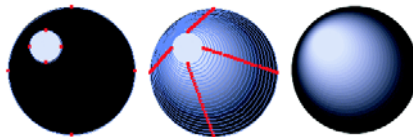
- 1 Wählen Sie eine verknüpfte Form aus.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Verknüpfung aufheben**.

Formen angleichen

Beim Angleichen werden Zwischenformen zwischen zwei oder mehr ausgewählten Formen erzeugt. Auf diese Weise können Sie eine Form in eine andere übergehen lassen. Diese Funktion wird auch verwendet, um Schattierungen auf unregelmäßigen Formen zu simulieren. Die Angleichung wird sowohl auf die Kontur- und Füllungsattribute als auch auf die Größe der Form angewendet.

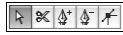




Sie können eine Gruppe von Formen an eine andere Gruppe angleichen. Das Angleichen einer einzelnen Form an eine Gruppe ist jedoch nicht möglich.

Beim Angleichen von Gruppen mit anderen Gruppen entstehen interessante Effekte, besonders dann, wenn die Gruppen selbst durch Angleichungen entstanden sind.

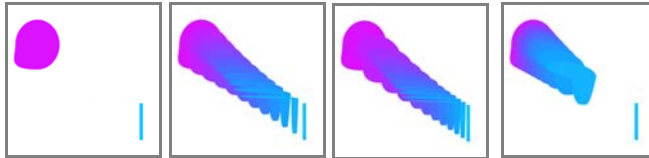


Der kleine Kreis wird an den großen Kreis angeglichen, um einen Schattierungseffekt zu erzeugen.

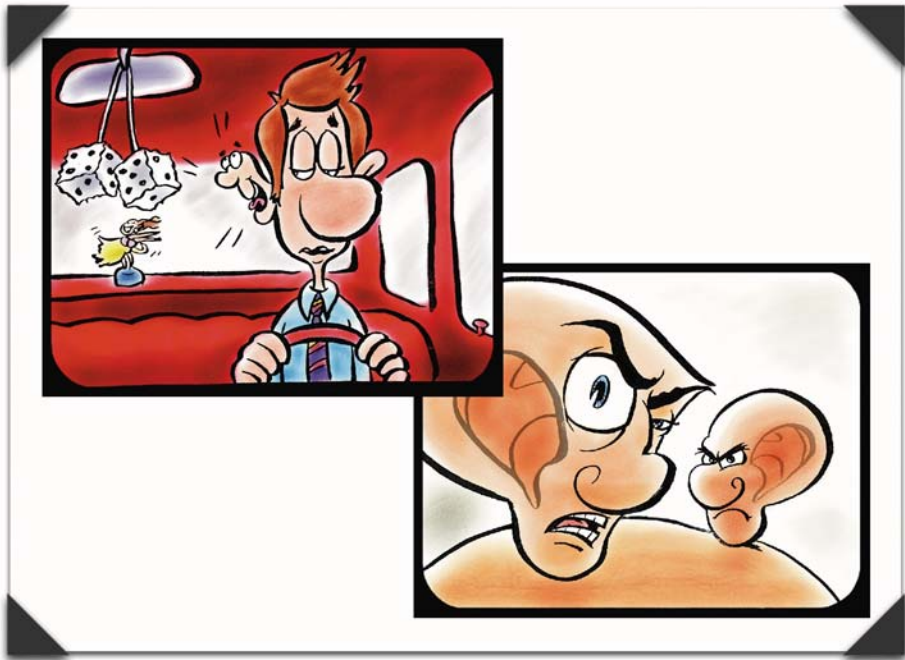
So gleichen Sie Formen an

- 1 Platzieren Sie die Formen, die angeglichen werden sollen.
- 2 Ordnen Sie in der Palette **Ebenen** die Ebenen der Formen an.
Die Angleichung erfolgt von den unteren zu den höheren Ebenen.
- 3 Wählen Sie in der Werkzeugpalette  das Werkzeug **Formauswahl** aus.
- 4 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie die anzugleichenden Formen aus.
- 5 Wählen Sie in der Menüleiste **Formen > Angleichen**.
- 6 Geben Sie im Dialogfenster **Angleichen** im Feld **Anzahl Angleichungsstufen** einen Wert für die Anzahl der Zwischenformen ein.
- 7 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen für den Farb-/Formwechsel:
 -  Gleichmäßige Abstände
 -  Große Abstände am Anfang, die zum Ende hin kleiner werden
 -  Kleine Abstände am Anfang, die zum Ende hin größer werden
 -  Große Abstände in der Mitte, die zu beiden Enden hin kleiner werden
- 8 Wählen Sie eine der folgenden Farbraumoptionen:
 - **RGB**: Die Farben gehen innerhalb der Angleichung direkt ineinander über.
 - **Farbton im UZS**: Der Farbübergang verläuft auf dem Farbkreis im Uhrzeigersinn zur Zielfarbe.
 - **Farbton gegen UZS**: Der Farbübergang verläuft auf dem Farbkreis entgegen dem Uhrzeigersinn zur Zielfarbe.
- 9 Geben Sie im Feld **Räumlichkeitsfaktor** einen Wert zwischen 0,01 und 100 ein, um den Abstand zwischen den Zwischenformen zu bestimmen.
Bei einem Wert von 1,0 sind die Abstände zwischen den Formen gleich groß. Wenn der Räumlichkeitsfaktor kleiner als 1,0 ist, ist der Abstand zwischen den Formen am Anfang der Angleichung geringer als am Ende der Angleichung. Wenn der Räumlichkeitsfaktor größer als 1,0 ist, ist der Abstand zwischen den Formen am Anfang der Angleichung größer als am Ende der Angleichung.
- 10 Aktivieren Sie nach Bedarf die folgenden Optionen:
 - **Auf Bogenlänge ausrichten**: Es werden Formen mit unterschiedlich vielen Ankerpunkten angeglichen.

- **Anfangspunkte ausrichten:** Die Zwischenformen werden anhand der Ausrichtung der Anfangs- und der Endform ausgerichtet. Wenn diese Option deaktiviert ist, legt Corel Painter die Ausrichtung der Zwischenformen anhand des Anfangspunktes (erster Ankerpunkt) von Anfangs- und Endform fest. Dadurch kann es passieren, dass die Zwischenformen aussehen, als würden sie "umfallen".



Von links nach rechts: Zwei nicht angegliche Formen; Angleichung mit einem Räumlichkeitsfaktor von 1,0; Angleichung mit einem Räumlichkeitsfaktor von 4,0 und Angleichung mit einem Räumlichkeitsfaktor von 0,1



Gestaltet von John Ryan: Animations-Storyboard für Radiowerbung

John Ryan begann seine berufliche Laufbahn als Art Director für das öffentlich-rechtliche Fernsehen. Dann gründete er mit seiner Frau sein erstes eigenes Unternehmen. 1989 begann er bei DESIGNfx, der Abteilung für Animationen und Spezialeffekte bei Crawford Post Production in Atlanta. Er war dann fünf Jahre lang Director of Animation bei Click 3X in Atlanta, bevor er zusammen mit seiner Frau Joyce und seinem Partner Robert Pope im Jahre 2001 erneut ein eigenes Unternehmen gründete: Dagnabit!.

Animationen und Filme



Eine Animation ist eine Folge von Zeichnungen, die sich allmählich verändern. Wenn sie schnell aufeinander folgend betrachtet wird, entsteht ein bewegtes Bild.

Da Ihnen in Corel Painter für jedes Bild einer Frame-Sequenz alle Natural-Media-Werkzeuge und -Effekte zur Verfügung stehen, eignet sich das Programm hervorragend zum Erstellen von Animationen.

Corel Painter besitzt Animationsfunktionen, mit denen Sie Filme bearbeiten und Animationen erstellen können, wie beispielsweise die Funktionen **Zwiebelhaut** und **Bearbeiten von Frames**. Die Funktion **Zwiebelhaut** wird von Animatoren dazu verwendet, beim Bearbeiten eines Frames vorherige und nachfolgende Frames anzuzeigen. Die Funktion **Bearbeiten von Frames** ermöglicht es Ihnen, in einzelnen Frames bestehender Filme zu malen oder Effekte auf die Frames anzuwenden. Mit den Funktionen von Corel Painter können Sie Filme klonen, abpausen, bearbeiten und zusammenfügen.

In diesem Kapitel lernen Sie die Techniken kennen, die Sie zum Erstellen und zur Montage von Animationen benötigen. Sie erfahren, wie Sie Filme erstellen, öffnen und bearbeiten können, wie Sie in der Palette **Frames** navigieren, und wie Sie Filme in die Formate QuickTime und Microsoft Video für Windows® (VFW oder AVI) (nur Windows) exportieren.

Animationen und Filme erstellen

In Corel Painter können Sie Animationen erstellen sowie QuickTime- und AVI-Filme bearbeiten. Das Programm bietet Ihnen zudem verschiedene Optionen zur Steuerung solch entscheidender Elemente wie Farbe, Frame-Rate und Dateigröße.

Animationen erstellen

Corel Painter bietet mehrere Verfahren zum Erstellen neuer Animationen:

- Klonen oder Abpausen von Videoclips (siehe "Filme klonen" auf Seite 434)
- Bearbeiten von Ebenen
- Zeichnen einzelner Frames von Hand

Corel Painter enthält leistungsfähige Funktionen, die das Erstellen von Animationen vereinfachen und höchstmögliche Qualität liefern. Mit den Natural-Media-Werkzeugen von Corel Painter können Sie Animationen erstellen, die aussehen, als wären sie mit traditionellen Gestaltungsmitteln geschaffen worden. Die Funktion **Zwiebelhaut** ermöglicht es Ihnen, mehrere Frames gleichzeitig anzuzeigen. In Corel Painter lassen sich bis zu fünf Frames gleichzeitig anzeigen: der aktuelle Frame und vier angrenzende Frames. Dadurch können Sie besser erkennen, wo Sie den nächsten Schritt des Bewegungsablaufs platzieren müssen. Beim Erstellen können Sie die Animation immer wieder abspielen, um zu prüfen, ob der Bewegungsablauf stimmt.

Mit Filmen arbeiten

Corel Painter bietet bestimmte Filmbearbeitungsmethoden, die in QuickTime- oder Audio Video Interleaved (AVI)-Anwendungen nicht verfügbar sind. Alle in Corel Painter verfügbaren Malwerkzeuge, Strukturen und Effekte können benutzt werden, um QuickTime- oder AVI-Filme zu bearbeiten. Sie können direkt auf den Frames malen, Filme mit den Natural-Media-Werkzeugen klonen und Teile eines Videoclips mit einem anderen kombinieren. Eine Bildmontage von Videoclips ist ebenfalls möglich.

Wenn Sie einen QuickTime- oder AVI-Film öffnen, wandelt Corel Painter ihn automatisch in eine Frame-Sequenz um. Unter einer Frame-Sequenz versteht man eine Folge von Bildern gleicher Größe und Auflösung.

Corel Painter besitzt keine Funktionen zum Vertonen von Filmen.

Wenn Sie den Film in Corel Painter fertig gestellt haben, können Sie ihn als QuickTime-, AVI- oder animierte GIF-Datei speichern. Danach können Sie den QuickTime- oder AVI-Film in einem Videoschnittprogramm, wie beispielsweise Adobe® Premiere®, öffnen, um ihn zu vertonen oder andere Nachbearbeitungen auszuführen.

Hinweise zur Verwendung von Farben

Es kann nützlich sein, eine Farbtabelle für die Animation zu erstellen. Dadurch können Sie die Verwendung der Farben besser steuern. Schließlich möchten Sie nicht, dass beispielsweise die Farben der Akteure von einem Frame zum nächsten variieren. Dies lässt sich durch die Verwendung einer festgelegten Farbtabelle verhindern. Sie können von jedem Akteur ein Bild anlegen und es mit Anmerkungen versehen, die angeben, welche Farben für welche Bereiche verwendet werden sollen.

Nicht alle Farben sind für Filme geeignet. Weitere Informationen zum Konvertieren von Farben für den Gebrauch in Filmen finden Sie in der Hilfe unter *Tontrennung mit Farbtabelle*. Weitere Informationen zur Verwendung von Farben finden Sie unter “Überblick über das Arbeiten mit Farbe” auf Seite 91.

Hinweise zur Frame-Rate

Die Frame-Rate gibt an, wie viele Bild-Frames pro Sekunde (Frames per Second, fps) angezeigt werden. Durch die Frame-Rate wird nicht nur festgelegt, wie groß eine Datei mit Ihren Animationen wird, sondern auch, wie fließend die Bewegungen wirken.

Wenn Sie den Film im AVI-Format speichern, können Sie die Frame-Rate festlegen. Dies bedeutet jedoch nicht unbedingt, dass der Film tatsächlich mit der festgelegten Rate abgespielt wird. Infolge von verschiedenen Faktoren, wie Frame-Größe, Komprimierungsverfahren und Leistungsfähigkeit des Computers, ist es möglich, dass bestimmte Filme nicht mit der vorgegebenen Frame-Rate abgespielt werden können. Wenn Ihre Animationen nur auf Computern wiedergegeben werden, eignen sich Frame-Raten von 8, 10 und 12 fps am besten. Werden Ihre Animationen jedoch anderweitig gebraucht, sollten Sie folgende Frame-Raten berücksichtigen:

- Kinofilme in den USA werden mit einer Frame-Rate von 24 fps aufgenommen und abgespielt.
- Die Frame-Rate beim in den USA verwendeten Standard NTSC beträgt 30 fps (TV-Filme 29,97 fps).
- Die Frame-Rate bei dem in Europa verbreiteten PAL-Standard liegt bei 25 fps.

Diese Frame-Raten reichen aus, um fließende Bewegungsabläufe für Filme bzw. Videos zu erzeugen.

Einzelne Zeichnungen einer Animation enthalten bedeutend weniger Details als gedrehte Filme. Dadurch können Animationen mit einer wesentlich geringeren Frame-Rate als gedrehte Filme hergestellt werden. Aufgrund der geglätteten Farbflächen und der Kontinuität der Bilder sehen Animationen selbst bei Frame-Raten zwischen 10 und 15 fps gut aus.

Um einschätzen zu können, wie viele Zeichnungen erforderlich sind, damit die Bewegungen in der gesamten Animation fließend, natürlich und gleichmäßig aussehen, müssen Sie die Frame-Rate berücksichtigen.

Der Computer kann die Frames in jeder angemessenen Frame-Rate abspielen. Die Palette **Frames** in Corel Painter bietet Optionen zum Einstellen der Frame-Rate. Sie können die Vorschau einer Animation beliebig mit Frame-Raten von 1 bis 40 fps abspielen.

Das Abspielen eines Films mit wechselnden Frame-Raten ist nicht möglich. Sie können aber einzelne Abschnitte mit unterschiedlichen Frame-Raten erstellen und sie auf die gleiche Frame-Rate modulieren, bevor Sie sie verbinden. Diese Arbeiten führen Sie mit einem Videoschnittprogramm durch.

So legen Sie die Frame-Rate für die Vorschau fest

- Legen Sie in der Palette **Frames** mithilfe des Reglers **Wiedergeben** die Frame-Rate fest.

Die Frame-Rate wird rechts vom Regler angezeigt.

Hinweise zum Umfang der Filmdateien

Denken Sie daran, dass Film- und Animationsdateien viel Speicherplatz benötigen. Ziehen Sie deswegen beim Planen eines neuen Projekts auf alle Fälle den Ihnen zur verfügbaren Speicherplatz in Betracht. Das folgende Beispiel soll Ihnen eine Vorstellung geben, wie viel Speicherplatz Sie benötigen: Jeder 640 x 480 große Frame mit 24 Bit Farbtiefe benötigt 1,2 MB Speicherplatz. Bei dieser Größe belegt eine 30 Sekunden lange Animation mit 12 Frames pro Sekunde über 400 MB auf der Festplatte.

So berechnen Sie den für eine Frame-Sequenz erforderlichen Speicherplatz

- 1 Berechnen Sie mithilfe der folgenden Formel den für die Speicherung der Frame-Sequenz erforderlichen Speicherplatz. Die Höhe und Breite sind dabei in Pixeln anzugeben:

$(\text{Frame-Breite}) \times (\text{Frame-Höhe}) \times (\text{Byte pro Pixel}) \times (\text{Anzahl der Frames})$

- 2 Teilen Sie das Ergebnis aus Schritt 1 durch 1024, um den Kilobyte-Wert zu erhalten.









Wie viel Byte pro Pixel benötigt werden, wird durch die Farbtiefe bestimmt. So ergibt eine Farbtiefe von 24 Bit mit einem 8-Bit-Alpha-Kanal einen Speicherplatzbedarf von 4 Byte pro Pixel. Weitere Informationen zur Farbtiefe finden Sie unter "Filme erstellen" auf Seite 419.

Wenn Sie einen Film im QuickTime- oder AVI-Format sichern, kann die Dateigröße durch Komprimieren reduziert werden. Weitere Informationen zum Komprimieren von Dateien finden Sie unter "Filme speichern und exportieren" auf Seite 437.

Die Palette "Frames"

In Corel Painter werden digitale Film- und Animationsdateien als "Filme" oder "Frame-Sequenzen" bezeichnet. Ganz gleich, ob Sie mit importiertem Filmmaterial arbeiten oder eine neue Animation erstellen – Sie arbeiten stets mit denselben Werkzeugen, die Sie in der Palette **Frames** und im Menü **Film** finden.

Symbol	Tastaturbefehl	Anmerkung
Zurückspulen 	Pos1	Kehrt zum ersten Frame der Sequenz zurück.
Schrittweise rückwärts 	Bild-ab	Spult einen Frame zurück.
Stopp 	Befehl + . (Macintosh) bzw. Strg + . (Windows)	Hält die Wiedergabe einer Frame-Sequenz an.
Abspielen 	Befehl + Umschalt + P (Macintosh) bzw. Strg + Umschalt + P (Windows)	Spielt die Frame-Sequenz ab.
Schrittweise vorwärts 	Bild-auf	Spult weiter zum nächsten Frame. Wenn ein Frame das letzte Bild in der Frame-Sequenz ist, fügt Corel Painter am Ende einen neuen Frame hinzu und spult einen Frame weiter.
Vorspulen 	Ende	Spult zum letzten Frame der Sequenz vor.

Das Frame-Sequenz-Format von Corel Painter ist eine Abfolge von Bildern gleicher Größe und Auflösung. Sobald Sie eine Filmdatei öffnen oder erstellen, wird die Palette **Frames** angezeigt. Die Palette **Frames** muss geöffnet bleiben, solange Sie einen Film bearbeiten.

Sie bearbeiten immer nur einen Frame, nämlich den im Dokumentfenster sichtbaren. Die Palette **Frames** hilft beim Navigieren innerhalb der Frame-Sequenz und beim Auffinden des Frames, den Sie bearbeiten möchten.

Jeder Frame einer Frame-Sequenz kann nur eine Ebene haben. Wenn Sie beispielsweise ein Element aus der Grafikmappe in einen Frame ziehen, platziert Corel Painter das Bild in einer Ebene. Mit dem Ebenenwerkzeug können Sie das Bild verschieben. Wenn Sie jedoch zu einem anderen Frame wechseln oder die Datei schließen, verwirft Corel Painter alle Ebenen. Die Ebene wird gelöscht und der Inhalt der Ebene wird in die Hintergrundarbeitsfläche integriert. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Ebenen finden Sie unter "Ebenen" auf Seite 51.

Die Palette **Frames** zeigt Miniaturansichten mehrerer Frames an. Unter den einzelnen Miniaturansichten erscheint die jeweilige Frame-Nummer. Das jeweils aktuelle Frame wird durch ein rotes Dreieck gekennzeichnet.

Die Anzahl der Miniaturansichten wird durch die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten bestimmt. Standardmäßig werden QuickTime- und AVI-Dateien mit zwei Zwiebelhaut-Schichten geöffnet. Weitere Informationen zur Funktion **Zwiebelhaut** finden Sie unter “Zwiebelhaut-Schichten” auf Seite 422.

Überblick über Filme

In Corel Painter können Sie Filme erstellen oder Filmdateien öffnen, die in einem der für Animationen üblichen Formate – wie beispielsweise QuickTime oder Video für Windows (AVI) – erstellt wurden.

Filme erstellen

Wenn Sie eine neue Animation erstellen möchten, legen Sie als erstes eine Filmdatei an. Corel Painter sichert Filmdateien automatisch, wenn Sie von einem Frame zum nächsten gehen.

So erstellen Sie einen neuen Film

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ablage > Neu** bzw. **Datei > Neu**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Neu** die gewünschte Frame-Größe und die gewünschte Papierfarbe.
Die Standardgröße für digitale Videoframes beträgt 640 x 480 Pixel. Dies entspricht einem Seitenverhältnis von 4:3. Dieses Seitenverhältnis ist weit verbreitet.
- 3 Aktivieren Sie die Option **Film** und geben Sie die Anzahl der Frames an, die Sie erstellen möchten. Klicken Sie dann auf **OK**.
Sie können jederzeit Frames hinzufügen oder löschen.
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Film sichern unter** bzw. **Film speichern unter** einen Namen ein und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
- 5 Wählen Sie im Dialogfenster **Neuer Film** die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten aus.
Die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten legt die Anzahl der Frames fest, die in der Palette **Frames** angezeigt werden. Weitere Informationen zur Funktion **Zwiebelhaut** finden Sie unter “Zwiebelhaut-Schichten” auf Seite 422.
- 6 Wählen Sie eine der folgenden Farbtiefen:

- **8-Bit Graustufen** (für 256 Graustufen)
- **8-Bit-Systemfarbpalette** (für 256 Farben)
- **15-Bit Farbe mit 1-Bit Alphakanal** (für 32.768 Farben und eine Ebene für einen Kanal)
- **24-Bit Farbe mit 8-Bit Alphakanal** (für 16,7 Millionen Farben und eine Ebene für einen geglätteten Kanal)

7 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie den Film öffnen, wird die Palette **Frames** eingeblendet und das Dokumentfenster zeigt den ersten Frame des Films an.



Mit **Farbtiefe** können Sie die Farbtiefe festlegen, mit der jeder Frame gesichert wird. Sie betrifft nur gesicherte Frames in der Frame-Sequenz, nicht den Frame, den Sie gerade bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise eine Farbtiefe von 256 Farben wählen, können Sie die Auswahl des aktuellen Frames im Dokumentfenster immer noch mit 24-Bit-Werkzeugen bearbeiten. Sobald Sie jedoch zu einem anderen Frame wechseln, wird das Bild mit 256 Farben gesichert und die Auswahl wird aufgehoben. Wenn Sie Auswahlbereiche in gesicherten Frames beibehalten möchten, müssen Sie 15-Bit- oder 24-Bit-Farbe wählen. Diese Farbtiefen ermöglichen es Ihnen, Montage-Optionen zu nutzen, die eine Auswahlenebene erfordern.

Filme öffnen

Häufig beginnen Sie mit einem Film, der in einem anderen Programm erstellt wurde, z. B. einem aufgenommenen Videoclip. Oder Sie möchten einen bestehenden Film öffnen, um eine Frame-Sequenz weiter zu bearbeiten.

Um effektiv arbeiten zu können, sollten Sie nur die Frames öffnen, die Sie bearbeiten möchten. Wenn Sie beispielsweise einen zweiminütigen Videoclip bearbeiten und nur in den Frames der ersten 10 Sekunden malen möchten, sollten Sie nicht den gesamten Clip in Corel Painter öffnen. Es ist besser, die ersten 10 Sekunden in Ihrem Videoschnittprogramm abzutrennen und nur diese Frames zu importieren. Nachdem Sie die Arbeit an dem Clip in Corel Painter beendet haben, können Sie ihn in Ihrem Videoschnittprogramm wieder mit den anderen Frames verbinden.

Sie können auch einen Film importieren, der als Sequenz nummerierter Dateien gesichert wurde. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit nummerierten Dateien arbeiten” auf Seite 441.

So öffnen Sie eine Corel Painter-Frame-Sequenz

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen**.
- 2 Suchen Sie im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) die gewünschte Frame-Sequenz und klicken Sie auf **Öffnen**.
Sobald eine Datei ausgewählt wurde, werden im Dialogfenster die Frame-Größe, die Dateigröße und die Anzahl der Frames angezeigt. Wenn eine Miniaturansicht vorhanden ist, wird eine Miniaturansicht des ersten Frames angezeigt.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Film öffnen** die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten aus, die in der Palette **Frames** angezeigt werden sollen.
Die ausgewählte Anzahl bestimmt auch die Anzahl der in der Palette **Frames** sichtbaren Miniaturansichten.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.
Die Palette **Frames** wird geöffnet, und im Dokumentfenster wird der erste Frame des Films angezeigt.

So öffnen Sie einen QuickTime- bzw. AVI-Film

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen**.
- 2 Suchen Sie im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) den gewünschten Film und klicken Sie auf **Öffnen**.
Sobald eine Datei ausgewählt wurde, werden im Dialogfenster die Frame-Größe, die Dateigröße und die Anzahl der Frames angezeigt. Wenn eine Miniaturansicht vorhanden ist, wird eine Miniaturansicht des ersten Frames angezeigt.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern** unter **Sichern unter** (Macintosh) bzw. **Dateiname** (Windows) einen Namen ein und klicken Sie danach auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
Die Palette **Frames** wird geöffnet und im Dokumentfenster wird der erste Frame des Films angezeigt.



Beim Öffnen eines QuickTime- oder AVI-Films erstellt Corel Painter eine Kopie des Films in Form einer Frame-Sequenz. Dadurch wird sichergestellt, dass das Original unverändert erhalten bleibt.

Frame-Sequenzen werden unkomprimiert gesichert, d. h. Sie benötigen zu ihrer Erstellung ausreichend Festplattenspeicherplatz. So kann ein 1 MB großer Quicktime- oder AVI-Film als Frame-Sequenz 20 MB in Anspruch nehmen.

Durch einen Film navigieren

Sie können einen Frame auswählen, indem Sie auf seine Miniaturansicht klicken. Sie können auch problemlos zu einem beliebigen Frame im Film wechseln.

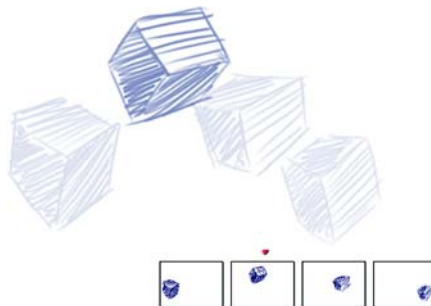
So wählen Sie einen Frame aus

Ziel	Vorgehensweise
Frame auszuwählen	Klicken Sie in der Palette Frames auf die Miniaturansicht des Frames.
Zu einem bestimmten Frame wechseln	Wählen Sie in der Menüleiste Film > Gehe zu Frame und geben Sie im Dialogfenster Gehe zu Frame die Nummer des Frames ein.

Zwiebelhaut-Schichten

Herkömmliche Animationen werden mithilfe von Zwiebelhautpapier erstellt, mit dem eine Frame-Sequenz durch transparente Schichten (Zwiebelhäute) sichtbar gemacht wird. Beim Zeichnen neuer Frames werden die vorherigen Frames als Referenz verwendet. Das Übereinanderlegen mehrerer Bilder hilft, durch schrittweise Änderungen gleichmäßige Bewegungsabläufe zu erzeugen.

In Corel Painter können Sie mit zwei bis fünf Zwiebelhaut-Schichten arbeiten. Sie bestimmen die Anzahl der Schichten, wenn Sie eine Frame-Sequenz öffnen. Um die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten zu ändern, müssen Sie die Datei schließen und erneut öffnen.



*Ansicht mit Zwiebelhaut-Schichten (Pauspapier aktiviert).
Jeder Frame in der Frame-Sequenz stellt eine Zwiebelhaut-Schicht dar.*

In der Palette **Frames** wird eine lineare Ansicht der Zwiebelhaut-Schichten angezeigt. Jede Miniaturansicht stellt eine Zwiebelhaut-Schicht dar. Der jeweils aktuelle Frame wird in der Vorschau durch ein rotes Dreieck gekennzeichnet.


Sie können den aktuellen Frame ändern, indem Sie in der Palette **Frames** auf eine Miniaturansicht klicken. Dadurch können Sie einen Frame in jeder Position der Zwiebelhaut-Frequenz betrachten. Wenn beispielsweise die Referenz-Frames vor dem aktuellen Frame angezeigt werden sollen, legen Sie den Frame ganz rechts außen als aktuellen Frame fest. Wenn die Frames vor und hinter dem aktuellen Frame angezeigt werden sollen, legen Sie die mittlere Miniaturansicht als aktuellen Frame fest.

So verwenden Sie die Zwiebelhäute

- Wählen Sie in der Menüleiste **Arbeitsfläche > Pauspapier**.

Das Bild des aktuellen Frames wird im Dokumentfenster am dunkelsten angezeigt. Die angrenzenden Frames werden mit zunehmender Entfernung immer blasser dargestellt.



Sie können das Pauspapier aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie die Tastenkombination Befehlstaste + T (Macintosh) bzw. Strg + T (Windows) drücken oder im vertikalen Rollbalken auf das Symbol **Pauspapier umschalten**  klicken.



Animationen mit Ebenen erstellen

Eine der einfachsten Methoden, mit denen Sie in Corel Painter Animationen erstellen können, besteht darin, ein Element aus der Palette **Grafikmappe** über eine Folge von Frames zu verschieben. Dies ist das simpelste Beispiel für Animationen mit Ebenen. Je mehr Ebenen Sie hinzufügen, desto komplexer werden Ihre Animationen.

Sie können Ebenen auch gruppieren und zusammen verschieben. Gehen Sie dabei jedoch vorsichtig vor. Sobald Sie einen Frame verlassen, legt Corel Painter die Ebenen in diesem Frame ab. Wenn eine Ebene abgelegt wird, werden die Inhalte der Ebene in die Arbeitsfläche integriert und Sie können nicht mehr separat darauf zugreifen. Daher sollten Sie zuerst das animieren, was von Ihrem Blickpunkt aus am weitesten im Hintergrund ist. Weitere Informationen finden Sie unter “Ebenen mit der Arbeitsfläche verschmelzen” auf Seite 74.

Sie können eine Ebene auch drehen. Durch Drehen einer Ebene kann die Qualität der Bildschirmanzeige beeinträchtigt werden. Das Drehen hat jedoch keine Auswirkung auf die Qualität der Druckausgabe.

So erstellen Sie Bewegung mit Ebenen

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf **Ablage > Neu** bzw. **Datei > Neu**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Neu** die Option **Film mit** und geben Sie im Feld **Frames** den Wert 1 ein.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern unter** einen Namen ein, wählen Sie einen Zielordner und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
- 4 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Neuer Film** eine der Optionen für die Zwiebelhaut-Schichten.
- 5 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Grafikmappe einblenden**.
- 6 Ziehen Sie ein Element aus der Palette **Grafikmappe** in das Dokumentfenster. Eine neue Ebene wird erstellt.
- 7 Platzieren Sie die Ebene links außen im Dokumentfenster.
- 8 Klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts** . Ein neuer Frame wird angefügt und zum aktuellen Frame gemacht. Die Ebene im vorherigen Frame wird in die Arbeitsfläche integriert. Die Ebene ist im neuen, aktuellen Frame aktiv.
- 9 Verschieben Sie das Bild aus der Grafikmappe mit den Pfeiltasten der Tastatur.
- 10 Wiederholen Sie Schritte 6 und 7 für jeden Frame, den Sie hinzufügen möchten.
- 11 Heben Sie im letzten Frame die Auswahl der Ebene auf.
- 12 Klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Abspielen** . Daraufhin wird das Bild über den Bildschirm bewegt.

Arbeitsschritte wiederholen

Sie können Arbeitsschritte wiederholen, um einen Animationsablauf zu erstellen, beispielsweise ein zwinkerndes Auge. Zeichnen Sie bei dieser Art von Bewegungen den ganzen Bewegungsablauf ein einziges Mal und wiederholen Sie diesen Zyklus danach so oft wie nötig.

Um einen einwandfreien Bewegungsablauf zu erhalten, müssen Anfangs- und Endbild gleich aussehen. Beispielsweise ist bei der Animation eines Zwinkerns das Auge am Anfang und am Ende des Bewegungsablaufs offen. Wenn die Aktion nach dem letzten Frame in einer Schleife wieder beim ersten Frame beginnt, entsteht ein fließender Bewegungsablauf.

Das Bewegen des Hintergrunds ist ein weiteres Beispiel einer sich wiederholenden Bewegung. Normalerweise bleibt das Vordergrundobjekt am selben Platz, während sich der Hintergrund an ihm vorbeibewegt.

Filme bearbeiten

Frames können zu einem Film hinzugefügt oder aus einem Film gelöscht werden. Sie können auch den Inhalt eines Frames löschen, ohne den Frame selbst zu entfernen. Diese Änderungen können nicht widerrufen werden. Es empfiehlt sich deshalb, die Animation in Teilen zu erstellen und sie erst zusammenzufügen, wenn sie fertig ist.

Filmen Frames und Filme hinzufügen

Sie können Ihrem Film jederzeit und überall weitere Frames hinzufügen: am Anfang, am Ende oder zwischen einzelnen Frames. Es ist außerdem möglich, den letzten Frame der Sequenz zu wiederholen.

Sie können Filme zusammenfügen, indem Sie den Inhalt eines Films in einen anderen einsetzen. Beachten Sie, dass Sie nur Corel Painter-Filme einsetzen können, keine QuickTime-/AVI-Filme oder nummerierten Dateien. QuickTime- bzw. AVI-Filme müssen Sie zuerst in eine Corel Painter-Frame-Sequenz umwandeln, bevor Sie sie in einen Corel Painter-Film einfügen können.

Der Film, der eingesetzt werden soll, muss die gleiche Frame-Größe (d. h. Breite und Höhe) wie der aktuelle Film haben. Um bessere Ergebnisse zu erhalten, sollten beide Filme auch dieselbe Frame-Rate haben. Sie können einen Film vor oder nach einem bestimmten Frame, am Anfang oder am Ende eines Films einsetzen.



So fügen Sie einem Film Frames hinzu

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Film > Frames hinzufügen**.
- 2 Geben Sie im Dialogfenster **Frames hinzufügen** im Feld **Hinzufügen** die Anzahl der Frames ein.

- 3 Aktivieren Sie eine der Optionen für die Frame-Platzierung.

Wenn Sie beispielsweise sechs leere Frames vor Frame 10 einsetzen möchten, geben Sie im Feld **Hinzufügen** 6 ein, klicken Sie auf **Vor** und geben Sie im Feld für die Frame-Nummer 10 ein.

So wiederholen Sie den letzten Frame

- 1 Klicken Sie in der Palette **Frames** auf **Vorspulen** .
- 2 Wählen Sie **Film > Neue Frames leer lassen**, um diese Option zu deaktivieren. Das Häkchen neben dem Befehl **Neue Frames leer lassen** wird entfernt.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts** .



Wenn die Option **Neue Frames leer lassen** aktiviert ist, können Sie mit der Schaltfläche **Schrittweise vorwärts** am Ende des Films leere Frames anfügen.

So setzen Sie einen Film ein

- 1 Wählen Sie **Film > Film einsetzen** (Macintosh) bzw. **Film > Film einfügen**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfenster **Film einsetzen** bzw. **Film einfügen** die Stelle aus, an der Sie den Film einsetzen möchten, und klicken Sie auf **OK**.
- 3 Gehen Sie im Dialogfenster **Film wählen** zu dem Film, der geöffnet werden soll, und klicken Sie auf **Öffnen**.



Der Film, der eingesetzt werden soll, muss die gleiche Frame-Größe (d. h. Breite und Höhe) wie der aktuelle Film haben. Um bessere Ergebnisse zu erhalten, sollten beide Filme auch dieselbe Frame-Rate haben.

Frames und Frame-Inhalte löschen

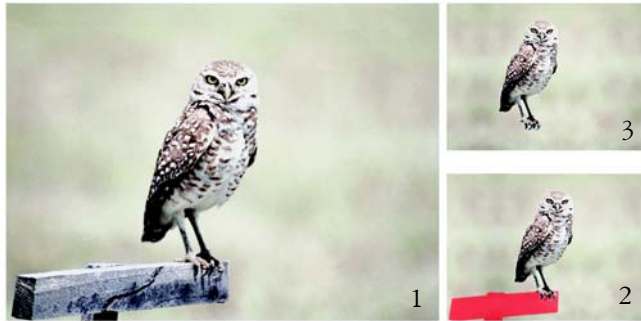
Wenn Sie Frames löschen, werden diese aus dem Film entfernt und die nachfolgenden Frames werden entsprechend neu nummeriert. Beim Löschen des Inhalts bleibt nur noch die Papierfarbe übrig. Die Frames selbst bleiben im Film erhalten.

So löschen Sie Frames

Ziel	Vorgehensweise
Frames aus einem Film löschen	Wählen Sie Film > Frames löschen . Geben Sie im Dialogfenster Frames löschen den Bereich der Frames an, die gelöscht werden sollen.
Frame-Inhalt löschen	Wählen Sie Film > Frame-Inhalt löschen . Geben Sie im Dialogfenster Frame-Inhalt löschen den Bereich der Frames an, deren Inhalt gelöscht werden soll.

Die Funktion zum Bearbeiten von Frames

Die Funktion zum Bearbeiten von Frames umfasst das Malen oder das Anwenden von Effekten in einem Film und die Montage von Frames eines Films mit Frames aus einem anderen Film. Letztere Möglichkeit wird oft dazu verwendet, eine sich bewegende Person aus einem Film vor dem Hintergrund aus einem anderen Film zu platzieren. Sie können die Funktion zum Bearbeiten von Frames auch dafür benutzen, ein Element aus einem Videoclip zu entfernen. Ein Beispiel dafür finden Sie unten in einem kurzen Film mit einer Eule auf einer Stange. Nach der Digitalisierung wurde der Clip in Corel Painter importiert, und die Stange wurde mit den Maskierungswerkzeugen aus jedem Frame einzeln entfernt.




(1) Der Frame zeigt eine Eule, die auf einer Stange sitzt. (2) Der Frame zeigt die Eule ohne die Stange. (3) Der Frame zeigt die Maske, die zum Ausblenden der Stange verwendet wurde.

Mit der Funktion **Bearbeiten von Frames** können Sie auch Animationen mit Hintergrund versehen. Das Verfahren ist stets das gleiche, unabhängig davon, ob Sie mit digitalisierten Videoclips oder gemalten Animationszellen arbeiten.

Effekte auf einzelne Frames anwenden

Sie können in jedem Frame eines Films malen oder Effekte darauf anwenden. Alles, was Sie in einem Einzelbild tun können, ist auch in einem Frame möglich: mit einem Malwerkzeug malen, Ebenen hinzufügen oder einen Effekt auf eine Auswahl oder das gesamte Bild anwenden. Frames werden automatisch gesichert, sobald Sie einen anderen Frame wählen. Die Veränderungen können nicht widerrufen werden.

So können Sie in einzelnen Frames malen oder Effekte anwenden

- 1 Gehen Sie in der Palette **Frames** zum Frame, den Sie bearbeiten möchten.
Klicken dazu entweder auf die Miniaturansicht des Frames oder klicken Sie so oft auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts** , bis Sie zum gewünschten Frame gelangen. Der ausgewählte Frame wird im Dokumentfenster angezeigt.
- 2 Bearbeiten Sie das Bild im Dokumentfenster.
- 3 Wenn Sie soweit sind, dass Sie den nächsten Frame bearbeiten können, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts**.
Beim Wechseln wird der Frame automatisch gespeichert. Danach können die Änderungen nicht mehr widerrufen werden.

Skripts auf Filme anwenden

Mit der Skript-Funktion von Corel Painter können Sie die gleichen Arbeitsschritte in jedem Frame eines Films wiederholen. Wenn Sie z. B. den Riffelglas-Effekt auf einen Videoclip anwenden möchten, können Sie ein Skript aufnehmen, das den Riffelglas-Effekt auf ein einzelnes Bild anwendet, und dann dieses Skript mit einem einzigen Befehl auf den gesamten Film anwenden. Ein Skript kann fast alles beinhalten: einen einzelnen Befehl, eine Befehlsfolge oder die vielen Schritte, die zum Erstellen des ursprünglichen Bilds notwendig waren. Sie können also Skripts entwickeln, die ganz auf die Anforderungen Ihres Projekts zugeschnitten sind.

Nach den Anwenden eines Skripts auf einen Film, können die Veränderungen nicht mehr widerrufen werden. Bevor Sie ein Skript auf einen Film anwenden, sollten Sie sich mit dem Erstellen von Skripts vertraut machen und eventuell mit einer separaten Datei experimentieren. Es ist deshalb auch empfehlenswert, mit einer Kopie des Films zu arbeiten oder das Skript zunächst auf einen kurzen Probefilm anzuwenden, um die Wirkung zu testen. Ausführliche Informationen zum Arbeiten mit Skripts finden Sie in der Hilfe unter *Skripts*.

Skripts zum Festlegen der Strukturposition


Sie können mit einem Skript eine Oberflächenstruktur (Papierstruktur) auf einen ganzen Film auftragen. Hierbei haben Sie mehrere Möglichkeiten, die Struktur in den einzelnen Frames zu platzieren. Sie können die Struktur immer gleich platzieren, sie zufällig verteilen oder sie linear um eine vorgegebene Anzahl Pixel verschieben. Informationen zum Auftragen von Oberflächenstruktur und Farbkonzentration finden Sie in der Hilfe unter *Effekte anwenden*.

Skripts zum Auftragen von Malstrichen

In Corel Painter können Sie auch einen aufgenommenen Malstrich auf einen Film auftragen. Corel Painter unterteilt den Strich in so viele Teile, wie Frames vorhanden sind, und platziert diese Teile der Reihe nach in aufeinander folgenden Frames. Diese Funktion eignet sich besonders gut für das Arbeiten mit dem Werkzeug **Schlauch**. Wenn Sie einen Malstrich mit dem Werkzeug **Schlauch** auf einen Film auftragen, platziert Corel Painter in jedem Frame ein oder mehrere Strahl-Bilder. Wenn die Strahl-Datei eine Animation ist – z. B. eine gehende Person – legt Corel Painter die aufeinander folgenden Bilder in den aufeinander folgenden Frames ab. Wenn Sie den Film abspielen, geht die Person durch das Dokumentfenster. Damit es funktioniert,

müssen Sie die Strahl-Datei richtig einstellen und die passende Schlauch-Größe wählen. Weitere Informationen finden Sie unter "Überblick über das Malwerkzeug "Schlauch"" auf Seite 223.

So erstellen Sie Skripts für Filme

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster > Skripts einblenden**.
- 2 Klicken Sie in der Palette **Skripts** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie die Option **Skript aufnehmen**.
- 3 Führen Sie die Schritte aus, die im Skript aufgenommen werden sollen, und klicken Sie danach in der Palette **Skripts** auf **Stopp** .
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Skript-Name** im Feld **Sichern unter** bzw. **Speichern unter** einen Namen ein.

So wenden Sie Skripts auf Filme an

- 1 Öffnen Sie den Film, auf den Sie das Skript anwenden möchten.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Film > Skript auf Film anwenden**.
- 3 Doppelklicken Sie im Dialogfenster **Skript auf Film anwenden** auf ein Skript.
Corel Painter wendet das Skript auf jeden Frame der Sequenz an. Wenn der Film nur aus wenigen kleinen Frames besteht und das Skript nicht sehr kompliziert ist, wird es schnell angewendet. Bei vielen großen Frames und einem komplizierten Skript kann der Vorgang hingegen lange dauern.



Sie können nur Skripts anwenden, die keine neuen Bilder erstellen.

So legen Sie mit einem Skript Strukturpositionen fest

- 1 Nehmen Sie ein Skript auf, mit dem das gesamte Bild mit einer Oberflächenstruktur oder Farbkonzentration versehen wird.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Film > Strukturposition festlegen**.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Strukturposition festlegen** eine der folgenden Optionen:
 - **Keine:** Bei dieser Einstellung bleibt die Struktur während des gesamten Films an derselben Stelle.

- **Zufällig:** Bei dieser Einstellung verschiebt sich die Struktur beim Abspielen des Films. Um diese Option zu verwenden, müssen Sie für die Aufnahme Ihres Skripts die Option **Anfangssituation aufnehmen** deaktivieren. Klicken Sie in der Palette **Skripts** auf den Pfeil zum Öffnen des Palettenmenüs und wählen Sie **Skript-Optionen**. Deaktivieren Sie im Dialogfenster **Skript-Optionen** die Option **Anfangssituation aufnehmen**.
- **Linear:** Bei dieser Einstellung nimmt die Verschiebung der Struktur zu. Legen Sie die Anzahl der Pixel fest, um die sich die Struktur von einem Frame zum nächsten in horizontaler und vertikaler Richtung verschieben soll.

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Wählen Sie **Film > Skript auf Film anwenden**, um das Strukturskript anzuwenden. Die Struktur wird in jedem Frame nach der von Ihnen gewählten Methode aufgetragen.

So wenden Sie ein Malstrich-Skript an

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf den Pfeil zum Öffnen des Menüs und wählen Sie **Strich aufnehmen**.
- 2 Erstellen Sie im Dokumentfenster einen Malstrich.
- 3 Öffnen Sie eine Filmdatei.
- 4 Wählen Sie **Film > Malstrich auf Film anwenden**.

Filme montieren

Sie können zwei Filme zu einem einzigen Film montieren, um beispielsweise die Bewegung im Vordergrund vor einem neuen Hintergrund zu platzieren. Dazu müssen Sie in jedem Frame des Vordergrundfilms einen Auswahlbereich erstellen.

Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche erstellen*. Sie können auch für jeden Frame einen Alphakanal verwenden und diesen beim Arbeiten als Auswahl laden. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Kanäle erstellen, automatisch generieren und importieren*.


Wenn Sie Auswahlbereiche im Vordergrundfilm erstellen und der Hintergrund einheitlich ist (z. B. weiß), können Sie die automatischen Auswahl- und Skript-Funktionen benutzen.

Durch den Malmodus wird festgelegt, ob Corel Painter innerhalb oder außerhalb des Auswahlbereichs malt. Dadurch können Sie Auswahlbereiche erstellen, die das Vordergrundbild entweder ein- oder ausschließen – je nachdem, was einfacher ist – und danach den Malmodus entsprechend einstellen. Weitere Informationen zu Malmodi finden Sie in der Hilfe unter *Malmodus auswählen*.

Die Montage von Filmen kann sehr lange dauern, wenn Sie für jeden Frame Auswahlbereiche erzeugen und anschließend im Hintergrund malen müssen. Sie können diesen Arbeitsvorgang beschleunigen, indem sie Skripts zusammen mit den Befehlen **Automatisch auswählen** oder **Farbbereich auswählen** benutzen.


Ein Auswahlbereich kann auf der Grundlage von Auswahlkriterien oder Farben erstellt werden. Sie führen diesen Vorgang einmal aus, nehmen den Vorgang in einem Skript auf und wenden dann das Skript auf alle Frames in Ihrem Film an. Weitere Informationen zum Erstellen von Auswahlbereichen auf der Grundlage von Auswahlkriterien finden Sie in der Hilfe unter *So erstellen Sie Auswahlbereiche mit dem Befehl "Automatisch auswählen"*. Weitere Informationen zur Erstellung von Auswahlbereichen auf der Grundlage von Farben finden Sie in der Hilfe unter *So erstellen Sie Auswahlbereiche auf der Basis eines Farbbereichs*. Informationen zum Aufnehmen von Skripts finden Sie in der Hilfe unter *Skripts*.

So montieren Sie zwei Filme miteinander

- 1 Öffnen Sie den Vordergrundfilm.
- 2 Erstellen Sie in jedem Frame einen Auswahlbereich, der das Vordergrundbild definiert.
Da die Bewegung im Vordergrund von Bild zu Bild fortgesetzt wird, muss die Auswahl in jedem Frame anders sein.
- 3 Klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Zurückspulen** , um zum ersten Frame in der Sequenz zu gelangen.
- 4 Öffnen Sie den Hintergrundfilm oder das Hintergrundbild.
Wenn es sich beim Hintergrund um einen Film handelt, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurückspulen**.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie den Hintergrundfilm und dann in der Menüleiste den Befehl **Film > Film als Klonursprung festlegen**.
 - Wählen Sie das Hintergrundbild und dann **Ablage > Klonursprung > [Bildtitel]** bzw. **Datei > Klonursprung > [Bildtitel]**.

- 6 Wählen Sie den Vordergrundfilm aus.
- 7 Klicken Sie in der linken unteren Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Malmodus** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Außen malen**, wenn Sie den Bildbereich markiert haben, der erhalten bleiben soll.
 - **Innen malen**, wenn Sie den Bildbereich markiert haben, der ersetzt werden soll.

Sie können aber auch die Auswahl umkehren, statt den Malmodus zu ändern.
- 8 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste einen Kloner.

Wenn Sie den Hintergrund exakt übertragen möchten, wählen Sie die Variante **Direkter Kloner**.
- 9 Malen Sie im Vordergrundfilm, um den Hintergrund mithilfe des Klonursprungs zu ersetzen.
- 10 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts**  und malen Sie den Hintergrund des nächsten Frames.

Wenn der Klonursprung ein Film ist, bewegt Corel Painter den Vordergrundfilm und den als Klonursprung festgelegten Film automatisch um einen Frame vorwärts. Beim Weiterarbeiten bleiben die Filme synchron.
- 11 Wiederholen Sie Schritt 10 für jeden Frame des Films.



Wenn Sie den Malvorgang automatisieren möchten, können Sie den gesamten Malvorgang in einem Frame als Skript aufmalen und dieses Skript danach auf den gesamten Film anwenden. Dies setzt voraus, dass der geklonte Hintergrund im gesamten Film verwendet werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter “Skripts auf Filme anwenden” auf Seite 429.



Frame-Sequenz des Hintergrundfilms



Frame-Sequenz des Vordergrundfilms, in der Auswahlbereiche des Hundes erstellt wurden



Vollständig montierter Film

So erstellen Sie Filmmontagen mit Skripts

- 1 Arbeiten Sie in einem separaten Probebild und bestimmen Sie, welche der beiden Optionen – **Automatisch auswählen** oder **Farbbereich auswählen** – am besten für Ihr Bild geeignet ist.
Sie finden diese Auswahlmethoden unter **Auswahl > Automatisch auswählen** bzw. **Farbbereich auswählen**.
- 2 Wenn Sie die beste Methode gefunden haben, beginnen Sie von vorn. Nehmen Sie diesmal das Verfahren **Automatisch auswählen** oder **Farbbereich auswählen** in einem Skript auf.
Um ein Skript aufzunehmen, klicken Sie in der Palette **Skripts** auf den Menüpfel der Palette und wählen Sie die Option **Skript aufnehmen**.
- 3 Öffnen Sie die Frame-Sequenz, in der Sie Auswahlbereiche erstellen möchten.
- 4 Wählen Sie **Film > Skript auf Film anwenden**.
- 5 Doppelklicken Sie im Dialogfenster **Skript auf Film anwenden** auf das gespeicherte Skript mit dem Arbeitsablauf von **Automatisch auswählen** bzw. **Farbbereich auswählen**.
Corel Painter wendet das entsprechende Skript auf jeden Frame der Sequenz an.

Filme klonen


Das Klonen aus einem Film in einen anderen funktioniert ganz ähnlich wie das Klonen aus einem Bild in ein anderes. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie hier aus einer Frame-Sequenz in eine andere klonen. In diesem Fall springt Corel Painter in der Ursprungs-Sequenz automatisch zum nächsten Frame, wenn Sie in der geklonten Frame-Sequenz zum nächsten Frame gehen.

Wenn Sie einen Klonursprung bestimmen, wird der aktuelle Frame des Klonfilms auf den aktuellen Frame des Ursprungfilms abgestimmt. Wenn beide Filme zu Frame 1 zurückgespult sind, ist die Entsprechung zwischen Klon- und Ursprungsframes 1-1, 2-2, 3-3. Das heißt, dass der Ursprung von Frame 1 des Klonfilms dem Frame 1 des Ursprungfilms entspricht usw. Wenn eine andere Entsprechung gelten soll, wählen

Sie unterschiedliche Frames aus, bevor Sie den Klonursprung des Films festlegen. Ist der aktuelle Frame des Klonfilms beispielsweise Frame 1 und der aktuelle Frame des Ursprungsfilms Frame 5, dann ist die Entsprechung 1-5, 2-6, 3-7. Dies bedeutet, dass der Ursprung von Frame 1 des Klonfilms dem Frame 5 des Ursprungsfilms entspricht usw. Informationen zu den Klonern finden Sie unter "Bilder klonen" auf Seite 317. Sie können die Klonbereiche festlegen, indem Sie einen Auswahlbereich im Klonfilm einrichten. Ausführliche Informationen zum Erstellen von Auswahlbereichen finden Sie in der Hilfe unter *Auswahlbereiche*.

Sie können auch den Effekt **Automatisch klonen** benutzen oder ein Skript für den Effekt **Automatisch klonen** aufnehmen, einen Kloner auswählen und das Skript auf den neuen Film anwenden. Weitere Informationen zur Verwendung der Funktion **Automatisch klonen** finden Sie in der Hilfe unter *Automatisch klonen*. Informationen zum Arbeiten mit Skripten finden Sie in der Hilfe unter *Skripts aufnehmen*.

So klonen Sie einen Film

- 1 Wählen Sie **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen** und öffnen Sie den Ursprungsfilm, den Sie klonen möchten.
 - 2 Notieren Sie sich die Informationen zur Filmgröße und Frame-Anzahl, die im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) unter der Miniaturansicht angezeigt werden, und klicken Sie auf **Öffnen**.
 - 3 Erstellen Sie einen neuen Film mit gleicher Frame-Größe und Frame-Anzahl. Wenn beide Frame-Sequenzen geöffnet sind, können Sie den Ursprungsfilm in den neuen Film klonen.
 - 4 Wählen Sie Frame 1 des neuen Films.
 - 5 Wählen Sie bei ausgewähltem Ursprungsfilm den ersten Frame, den Sie klonen möchten.
 - 6 Wählen Sie **Film > Film als Klonursprung festlegen**.
 - 7 Wählen Sie den neuen Film aus.
 - 8 Malen Sie mit einem der Kloner im Dokumentfenster. Dabei wird der Inhalt des Ursprungsfilms im Klonfilm aufgetragen.
 - 9 Nach Abschluss des Klonvorgangs in einem Frame klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts** .
- Corel Painter bewegt den Klonursprung automatisch, um die 1:1-Entsprechung der Frames aufrechtzuerhalten.



Wenn ein Corel Painter-Film geöffnet ist und Sie **Datei > Klonen** wählen, kloniert Corel Painter nur den Frame im Bildfenster.

So wenden Sie ein Skript für den Effekt "Automatisch klonen" auf einen Film an


- 1 Nehmen Sie den Effekt **Automatisch klonen** zuerst in einem Probebild auf und sichern Sie dieses Skript.
- 2 Öffnen Sie die Frame-Sequenz, in die Sie klonen möchten.
- 3 Wählen Sie **Film > Skript auf Film anwenden**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfenster **Skript auf Film anwenden** ein gesichertes **Automatisch klonen**-Skript und klicken Sie auf **Wiedergeben**.
Corel Painter kloniert den Ursprungsfilm in den Zielfilm.


Filme abpausen

Wollten Sie schon einmal einen eigenen Comic animieren und wussten nicht, wo Sie anfangen sollten? Mit der Pauspapier-Funktion von Corel Painter können Sie den Inhalt eines Films in eine neue Animation übertragen.

Um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen, sollten Ursprungsfilm und Animation die gleiche Frame-Rate haben. Weitere Informationen zu Frame-Raten finden Sie unter "Hinweise zur Frame-Rate" auf Seite 415.

So pausen Sie einen Film ab

- 1 Wählen Sie **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen** und öffnen Sie den Ursprungsfilm, den Sie abpausen möchten.
- 2 Notieren Sie sich die Informationen zur Filmgröße und Frame-Anzahl, die im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) unter der Miniaturansicht angezeigt werden, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Erstellen Sie einen neuen Film mit gleicher Frame-Größe und Frame-Anzahl.
Wenn diese beiden Frame-Sequenzen geöffnet sind, können Sie den Ursprungsfilm in den neuen Film abpausen.
- 4 Wählen Sie den Ursprungsfilm aus und klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Zurückspulen** , um Frame 1 auszuwählen.
- 5 Wählen Sie **Film > Film als Klonursprung festlegen**.

- 6 Wählen Sie den neuen Film aus und wählen Sie dann **Arbeitsfläche > Pauspapier**.
Der erste Frame des Ursprungsfilms wird schemenhaft im ersten Frame des neuen Films dargestellt.
- 7 Pausen Sie den ersten Frame mit einem beliebigen Malwerkzeug, einer Struktur oder einem Effekt von Corel Painter ab.
- 8 Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie in der Palette **Frames** auf die Schaltfläche **Schrittweise vorwärts**  und pausieren Sie danach den zweiten Frame ab.
- 9 Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Frame.

Filme speichern und exportieren

Corel Painter bietet mehrere Optionen zum Sichern und Exportieren Ihrer fertig gestellten Filme. Für einige Dateiformate (beispielsweise QuickTime und Video für Windows) stehen Komprimierungsoptionen zur Verfügung.

Einzelbilder aus Filmen exportieren

Sie können einen Film-Frame in mehreren Dateiformaten speichern und exportieren.

So exportieren Sie einen Frame als Einzelbild

- 1 Zeigen Sie den Frame, den Sie exportieren möchten, im Bildfenster an.
Klicken Sie hierzu in der Palette **Frames** auf dessen Miniaturansicht oder verwenden Sie zum Anzeigen des Frames die Schaltflächen in der Palette **Frames**.
- 2 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Sichern unter** bzw. **Datei > Speichern unter**.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern** die Option **Aktuellen Film als Bild sichern** bzw. **Aktuellen Film als Bild speichern** und klicken Sie auf **OK**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfenster **Sichern** (Macintosh) bzw. **Speichern unter** (Windows) einen Speicherort und ein Dateiformat aus, geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.

Filme als QuickTime-Filme exportieren

Sie können einen Film sowohl auf Macintosh- als auch auf Windows-Rechnern als QuickTime-Film exportieren.

QuickTime unterstützt mehrere Komprimierungsverfahren. Die folgenden Erläuterungen sollen Ihnen bei der Wahl der richtigen Optionen helfen. Probieren Sie verschiedene Komprimierungsverfahren und -einstellungen aus, um die geeigneten Einstellungen für Ihre Arbeit zu finden. Darüber hinaus können Ihnen unter Umständen auch noch zusätzliche Komprimierungsverfahren zur Verfügung stehen.

- Die Methode **Animation** funktioniert gut bei Bildern mit einfarbigen Flächen. In der Einstellung **Höchste Qualität mit jedem Frame als Basisbild (Keyframe)** im Dialogfenster **Komprimierung** arbeitet dieses Komprimierungsverfahren vollkommen verlustfrei. Es ist für die meisten Corel Painter-Animationen geeignet.
- Die Methode **Cinepak®** liefert eine gute Bewegungs- und Bildqualität bei erstaunlich geringen Dateigrößen. Dieses Format wird für die Ausgabe auf CD und zur Übertragung im Internet bevorzugt. Die Komprimierung mit **Cinepak** dauert extrem lange und das Ermitteln der besten Komprimierungseinstellungen für bestimmte Bildarten und Frame-Raten ist mitunter schwierig.
- Die Methode **Grafik** kann maximal 256 Farben verarbeiten. Dieses Verfahren komprimiert die Datei schneller als **Animation**. Die Wiedergabe der Datei ist jedoch langsamer.
- Die Option **Vollbilder (Unkomprimiert)** komprimiert die Bilder nicht, wodurch die Bilder ihre volle Qualität beibehalten. Bei großen Frame-Formaten können weniger leistungsstarke Computer den Film u. U. nicht mit hoher Frame-Rate abspielen.
- Die Methode **Photo-JPEG** komprimiert sehr stark bei gleichbleibend hervorragender Bildqualität. Hohe Frame-Raten sind jedoch nicht möglich. JPEG ist ein internationaler Standard zur Bildkomprimierung.
- Die Methode **Video** ist zum Aufnehmen und Abspielen digitaler Videos mit hoher Frame-Rate geeignet. Aufgrund des verwendeten räumlichen Komprimierungsverfahrens ist das Ergebnis bei Bildern mit großen einfarbigen Flächen, wie sie bei den meisten Animationen vorkommen, nicht optimal.

Die Komprimierungsrate ist umgekehrt proportional zur Bildqualität. Mit dem Regler **Qualität** können Sie den optimalen Wert für die Komprimierung und die Bildqualität einstellen. Für die meisten in Corel Painter erstellten Arbeiten empfiehlt sich die Einstellung **Hoch**.

Sie können festlegen, wie viele Frames pro Sekunde angezeigt werden sollen, und bei einigen Komprimierungsverfahren können Sie auch die Frequenz der Basisbilder einstellen. Basisbilder (Keyframes) werden bei zeitabhängigen Komprimierungsverfahren verwendet. Jedes Basisbild wird vollständig gespeichert. Von den Frames zwischen den Basisbildern werden nur die Änderungen gespeichert.

Bei einigen Komprimierungsmethoden kann außerdem die Geschwindigkeit der Datenübertragung mit der Option **Datenrate max.** begrenzt werden. Falls erforderlich, wird durch die maximale Bildrate die Einstellung von **Qualität** überschrieben, damit der komprimierte Film innerhalb der festgelegten Grenzen bleibt.

So exportieren Sie einen Corel Painter-Film als QuickTime-Film

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Sichern unter** bzw. **Datei > Speichern unter**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern** die Option **Film im QuickTime-Format sichern** bzw. **Film im QuickTime-Format speichern**.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern unter** einen Namen ein, wählen Sie einen Zielordner und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfenster **Komprimierung** im Popup-Menü eine Komprimierungsmethode aus.
- 5 Geben Sie die gewünschten Optionen an.

Filme als AVI-Film exportieren (Windows)

Wenn Sie mit einem Windows-Betriebssystem arbeiten, können Sie Ihren Film als AVI-Film exportieren.

Dieses Format unterstützt mehrere Komprimierungsverfahren. Die folgenden Erläuterungen sollen Ihnen bei der Wahl der richtigen Optionen helfen. Probieren Sie verschiedene Komprimierungsverfahren und -einstellungen aus, um die geeigneten Einstellungen für Ihre Arbeit zu finden. Darüber hinaus können Ihnen unter Umständen auch noch zusätzliche Komprimierungsverfahren zur Verfügung stehen.

- Die Methode **Cinepak** liefert eine gute Bewegungs- und Bildqualität bei erstaunlich geringen Dateigrößen. Dieses Format wird für die Ausgabe auf CD und zur Übertragung im Internet bevorzugt. Die Komprimierung mit **Cinepak** dauert

extrem lange und das Ermitteln der besten Komprimierungseinstellungen für bestimmte Bildarten und Frame-Raten ist mitunter schwierig.

- Die Methode **Microsoft® Video 1** ist zum Aufnehmen und Abspielen digitaler Videos mit hoher Frame-Rate geeignet.
- Die Methode **Vollbilder (Unkomprimiert)** komprimiert die Bilder nicht, wodurch die Bilder ihre volle Qualität beibehalten. Bei großen Frame-Formaten können weniger leistungsstarke Computer den Film u. U. nicht mit hoher Frame-Rate abspielen. Dieses Format wird zum Übertragen von Corel Painter-Filmen in AVI-Schnittprogramme bevorzugt.

Die Komprimierungsrate verhält sich umgekehrt proportional zur Bildqualität. Mit dem Qualitätsregler im Dialogfenster **Videokomprimierung** können Sie den optimalen Wert für die Komprimierung und die Bildqualität einstellen.

Basisbilder (Keyframes) werden bei zeitabhängigen Komprimierungsverfahren verwendet. Jedes Basisbild wird vollständig gespeichert. Von den Frames zwischen den Basisbildern werden nur die Änderungen gespeichert. Bei einigen Komprimierungsmethoden kann die Frequenz der Basisbilder mit der Option **Basisbild alle ... Bild(er)** eingestellt werden.

Bei einigen Komprimierungsmethoden kann außerdem die Geschwindigkeit der Datenübertragung mit der Option **Datenrate max.** begrenzt werden. Falls erforderlich, wird durch die maximale Bildrate die Einstellung des Qualitätsregler außer Kraft gesetzt, damit der komprimierte Film innerhalb der festgelegten Grenzen bleibt.

So exportieren Sie einen Corel Painter-Film als AVI-Film (nur Windows)

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Datei > Speichern unter**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Film speichern** die Option **Film im AVI-Format speichern** und geben Sie die Anzahl der Frames pro Sekunde an.
- 3 Geben Sie im Dialogfenster **Film speichern unter** einen Namen ein, wählen Sie einen Zielordner und klicken Sie auf **Speichern**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfenster zur Videokomprimierung im Popup-Menü **Kompressor** eine Komprimierungsmethode aus.
- 5 Geben Sie die gewünschten Optionen an.

Bei einigen Komprimierungsmethoden können Sie auf **Konfigurieren** klicken, um weitere Optionen einzustellen.

Mit nummerierten Dateien arbeiten

Corel Painter unterstützt das Importieren und Exportieren nummerierter Dateien. Nummerierte Dateien sind Abfolgen von Dateien mit gleicher Dateigröße und Auflösung, die so benannt wurden, dass jeder Dateiname mit einer Zahl beginnt oder auf eine Zahl endet. Der erste Frame könnte z. B. "Film01" heißen, der zweite "Film02" usw.

Wenn Sie einen Film als nummerierte Dateien exportieren, können Sie die nummerierten Dateien in eine Anwendung importieren, die u. U. keine anderen Filmformate unterstützt. Geben Sie beim Exportieren den Dateinamen der ersten Datei an. Verwenden Sie bei der Angabe der Dateinummern führende Nullen, sodass die Nummern in allen Fällen gleich lang sind. Um beispielsweise nummerierte Dateien von 1 bis 24 zu erstellen, muss dem Dateinamen "01" hinzugefügt werden. Bei der Verwendung von Dateinummern von 89 bis 110 erstellen, ist dem Dateinamen "089" hinzuzufügen.

Das Importieren von nummerierten Dateien ist eine ausgezeichnete Methode, um Animationen aus anderen 3D-Programmen oder Animationsprogrammen in Corel Painter zu importieren. Beachten Sie, dass Corel Painter das Dateiformat der zu importierenden nummerierten Dateien unterstützen muss und dass die Anzahl der Ziffern in der Dateinummer im Namen bei allen Dateien identisch sein muss. Beim Importieren von nummerierten Dateien wird eine neue Frame-Sequenz erstellt, und Sie werden aufgefordert, die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten sowie eine Farbtiefe anzugeben. Weitere Informationen finden Sie unter "Filme erstellen" auf Seite 419.

So exportieren Sie einen Film als nummerierte Dateien

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Sichern unter** bzw. **Datei > Speichern unter**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Film sichern** bzw. **Film speichern** die Option **Film als nummerierte Dateien sichern** bzw. **Film als nummerierte Dateien speichern** und klicken Sie auf **OK**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfenster **Sichern** (Macintosh) bzw. **Speichern unter** (Windows) einen Speicherort und ein Dateiformat aus, geben Sie einen Dateinamen für die erste Datei ein und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**. Am Beginn oder Ende des Dateinamens muss eine Zahl eingegeben werden, z. B. "01Film" oder "Animation14".

So importieren Sie nummerierte Dateien

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Öffnen** bzw. **Datei > Öffnen**.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfenster **Öffnen** (Macintosh) bzw. **Bild wählen** (Windows) die Option **Nummerierte Dateien öffnen**.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie die erste nummerierte Datei aus. Wenn unter dem Kontrollkästchen **Nummerierte Dateien öffnen** die Aufforderung **Wählen Sie die letzte der nummerierten Datei aus** angezeigt wird, befolgen Sie diese Aufforderung und klicken Sie auf **Öffnen**.
 - (Windows) Wählen Sie die erste nummerierte Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**. Wählen Sie dann die letzte nummerierte Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Geben Sie im Dialogfenster **Film sichern unter** bzw. **Film speichern unter** einen Zielordner für den importierten Film sowie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf **Sichern** bzw. **Speichern**.
- 5 Geben Sie im Dialogfenster **Neuer Film** die Anzahl der Zwiebelhaut-Schichten sowie die Farbtiefe an und klicken Sie auf **OK**.
Corel Painter setzt die Bilder der Reihe nach in die Frames einer neuen Frame-Sequenz ein.



Gestaltet von Andrew Jones: Figuren-Design für Videospiele

Andrew Jones war an der Erstellung von Konzepten für Filme und Videos für Industrial Light and Magic sowie für die Black Isle Studios beteiligt und arbeitet momentan als Senior Concept Artist bei Retro Studio. Er zeichnet maßgeblich für die Konzeption von Nintendos Metroid Prime und Metroid Prime 2: Echoes verantwortlich.

Drucken



Sie können Bilder aus Corel Painter auf einer Vielzahl von Druckern ausgeben, darunter auf PostScript-Druckern, Windows GDI-Druckern, Macintosh Quick Draw®-Druckern und hochauflösenden Filmbelichtern.

Das Drucken

Auch wenn Sie letztendlich qualitativ hochwertige Farbausdrucke erstellen möchten, empfiehlt es sich, zunächst auf einem beliebigen verfügbaren Drucker Probeausdrucke auszugeben. Dieses Verfahren wird auch als "Proofing" bezeichnet. Auf einem Schwarzweißdrucker können Sie die Seitengröße und die Platzierung der Bilder auf der Seite überprüfen. Auf einem Farbdrucker können Sie Probeausdrucke ausgeben, um die allgemeine Wirkung des Bilds zu begutachten. Denken Sie daran, dass ein Farbprobedruck nicht exakt so aussieht wie das endgültige, im Offset-Verfahren gedruckte Bild, da Druckvorgang, Druckfarben und Papierart das Ergebnis beeinflussen.

Um Sie bei der Vorbereitung von Farbdrucken zu unterstützen und um sicherzustellen, dass Sie ein optimales Ergebnis erzielen, verwendet Corel Painter das Kodak® Color Management System (KCMS). Das KCMS ist standardmäßig nicht aktiviert. Wenn Sie es beim Arbeiten oder Drucken verwenden möchten, müssen Sie es zuvor für Ihr System einrichten. Weitere Informationen zum KCMS in Corel Painter finden Sie in der Hilfe unter *Farbmanagement*.

Bilder mit Formen drucken

In Corel Painter können Formen mit Ebenen in der Palette **Ebenen** verbunden werden, was sich auf den Ausdruck der Dokumente auswirken kann. Formen an sich sind auflösungsunabhängig – sie bestehen nicht aus Pixeln, sondern stellen

mathematische Kurven dar. Wenn Sie einen PostScript-Drucker verwenden, werden diese Kurven in der Regel in PostScript-Pfade umgewandelt und mit der vollen Auflösung des Druckers ausgegeben. Es gibt jedoch Ausnahmen.

Einige Effekte wie Transparenz und Montage, die auf Formen angewendet werden können, lassen sich nicht mit PostScript Level I oder II drucken. Deshalb müssen diese Formen vor der Druckausgabe in Pixel umgewandelt und so in die Arbeitsfläche integriert werden.

Jedes Objekt, das in der Liste der Ebenen eine niedrige Position einnimmt und von einer Form "berührt" wird, die in Pixel umgewandelt wurde, muss ebenfalls konvertiert werden, damit der Effekt erhalten bleibt. Wenn sich beispielsweise eine Form mit Transparenz über mehreren anderen Formen befindet, müssen alle Formen unter ihr in Pixel umgewandelt werden, damit die Transparenz bis hinunter zur Arbeitsfläche erhalten bleibt. Dies gilt sogar dann, wenn der Überlappungsbereich sehr klein ist. Genau so gilt, dass eine Form zum Ausdrucken in Pixel umgewandelt werden muss, wenn Sie ein Bild aus einer Ebene teilweise über dieser Form platzieren.

Damit die Formen mit der vollen Auflösung Ihres Druckers ausgegeben werden können, müssen Sie sicherstellen, dass sie sich nicht mit Pixelebenen überlappen, dass sie nicht transparent sind und dass für sie das Standardmontageverfahren eingestellt ist.

Montierte Bilder drucken

Je mehr Ebenen und Formen in einem Dokument enthalten sind, desto länger dauert der Druckvorgang. Vollständig montierte Versionen eines Bilds werden im Vergleich dazu wesentlich schneller gedruckt.

Anstatt alle Ebenen abzulegen und so eine montierte Version des Bilds zu erstellen, können Sie eine Datei klonen und das Klondokument anschließend drucken. Sie sollten dabei aber alle Ebenen in der gesicherten RIFF-Datei beibehalten, damit Sie später zurückkehren und weitere Änderungen daran vornehmen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Dokumente klonen" auf Seite 318.

Überblick über das Drucken

Corel Painter bietet eine Vielzahl an Druckoptionen für verschiedene Ausgabegeräte. Sie können die Bilder vor dem Drucken in einer Vorschau anzeigen und deren Größe anpassen.

Druckvorgänge einrichten

Welche Optionen zum Einrichten einer Datei für die Druckausgabe vorhanden sind, hängt von folgenden Faktoren ab: dem Ausgabegerät, ob es sich um einen Farb- oder Schwarzweißdrucker handelt und ob Sie Farbauszüge ausgeben möchten.

So greifen Sie auf die Druckeinstellungen zu

- Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Papierformat/Datei > Papierformat**.

So zeigen Sie Bildvorschauen an

- 1 Klicken Sie in der Info-Palette auf den Pfeil des Palettenmenüs.
- 2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Wählen Sie **Vorschau auf Arbeitsfläche**, um das Bild so anzuzeigen, wie es auf der Arbeitsfläche dargestellt wird. Die beim Drucken verwendete Papierart wird dabei nicht berücksichtigt.
 - Wählen Sie **Vorschau auf Seitenlayout**, um das Bild so anzuzeigen, wie es auf der ausgewählten Papierart aussehen würde.

Größe von Bildern ändern

Wenn Sie ein Bild drucken möchten, das größer als die ausgewählte Seitengröße ist, können Sie das Bild an die Seitengröße anpassen. So können Sie beispielsweise durch Aktivieren dieser Option ein 30 x 30 cm großes Bild an eine DIN A4-Seite (21 x 9,7 cm) anpassen.

So passen Sie Bilder an Seitengrößen an

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Papierformat** und wählen Sie im Popup-Menü **Einstellungen** die Option **Corel Painter IX**.
 - (Windows) Wählen Sie in der Menüleiste **Datei > Drucken**.
- 2 Aktivieren Sie die Option **Auf Seitengröße verkleinern**.




Wenn ein Bild größer als die Seite ist und Sie die Option **Auf Seitengröße verkleinern** nicht aktiviert haben, wird das Bild nicht gedruckt.

Bilder drucken

Sobald Sie im Dialogfenster **Papierformat** (Macintosh) bzw. **Druckeinrichtung** (Windows) die gewünschten Optionen eingestellt haben, können Sie das Bild ausdrucken.

So drucken Sie Bilder

- 1 Wählen Sie in der Menüleiste **Ablage > Drucken/Datei > Drucken**, um das Dialogfenster **Drucken** zu öffnen.
- 2 (Macintosh) Wählen Sie im Popup-Menü **Einstellungen** die Option **Corel Painter IX**.
- 3 Wählen Sie im Bereich **Ausgabeart** eine der vier Druckarten aus, die von Corel Painter unterstützt werden.
 - Aktivieren Sie die Option **Color Quickdraw** (Macintosh) bzw. **GDI-Druck** (Windows), wenn Ihr Drucker kein PostScript-Drucker ist. Dies ist z. B. beim Hewlett-Packard Deskjet, Canon® Bubble Jet und EPSON Stylus® der Fall. Auf Druckern, die nicht PostScript-fähig sind, können Sie keine Farbauszüge ausgeben.
 - Wenn Sie Auszüge mit einem PostScript-Farbdrucker ausgeben möchten, aktivieren Sie die Option **Color-Postscript**. Farbthermodrucker, mit denen Sie die Option **Color PostScript** verwenden können, sind z. B. der Minolta-QMS™ ColorScript oder der Tektronix®.
 - Aktivieren Sie die Option **Auszüge**, um Farbauszüge zu drucken. Sie erhalten vier Seiten, je eine für Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz. In Corel Painter können Sie Farbauszüge auf jedem PostScript-Drucker ausgeben, auch auf hochauflösenden Filmbelichtern.
 - Aktivieren Sie die Option **S/W-PostScript**, wenn Sie auf einem PostScript-fähigen Schwarzweiß-Laserdrucker drucken.

Auf jedem der von Corel Painter ausgegebenen vier Farbauszüge werden Farbbalken, Passermarken und Farbnamen gedruckt.
- 4 Wenn Sie den Druckvorgang mit dem Farbmanagementsystem steuern möchten, klicken Sie in der vertikalen Bildlaufleiste auf das Symbol **Farbkorrektur umschalten** , um Farbbalken einzublenden. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Farbmanagement*.



Corel Painter verwendet die Standardrasterwerte des Geräts zur Herstellung hochwertiger Farbauszüge. Wenn Sie beim Sichern der Datei im EPS-Format festgelegt haben, dass keine Vorschau erstellt wird, verwendet Corel Painter die Color Studio-Farbauszugtabellen und die Standardrasterwerte Ihres Geräts. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Dateien im EPS-Format zum Drucken sichern*.



!	
I Bezugspunkt (Klonen)	325
dokumentübergreifend	326
innerhalb eines Dokuments	325
3D-Malstriche	344
A	
Ablegen	
Ebenen	74, 75
schwebende Auswahlbereiche	80
Abpausen	
Bilder	319
Filme	436
fortsetzen	321
Abstand	
zwischen Tupfern steuern	258
Adobe Illustrator-Dateien	
Formen importieren aus	389
Text umwandeln aus	390
Adobe Photoshop-Dateien	
Ebenen sichern als	60
sichern/speichern	33
Unterstützung	8
Airbrush	
Einstellungen für	284
Airbrushes	182
ansammeln	171
Farbfluss einstellen	185
Kanten variieren	184
konische Bereiche	183
Stiffeinstellungen	183
Tropfengröße steuern	185
Verteilung einstellen	184
Allgemein (Einstellungskategorie)	238
Allgemein (Voreinstellungen)	36
An Pfad ausrichten (Option)	
verwenden	170
Angleichen	
Ebenen	85
Formen	408
Impasto-Malstriche mit Ebenen	214
Animationen	413
erforderlichen Speicherplatz	
berechnen	416
erstellen	413
Farbtabellen	415
Frame-Rate	415
Ankerpunkte	
Durchschnittsposition berechnen	394
hinzufügen und löschen	394
umwandeln	396
verschieben	394
Anlösung	268
festlegen	270
über Stiftandruck steuern	177
Anpassen	
Layout von Farbtabellen	110
Malwerkzeuge	229
Schnelles Klonen (Effekt)	38
Tastaturbefehle	5, 42
Ansammeln	
Medien	171
Anzeige	
Palette „Farben“	92, 93
Anzeigen	
Farbtabellen für Stoffe	154
Aquarell	
Digitale Aquarelle	199



Ebene <i>siehe</i> Aquarellebene	
Einstellungen für	
Aquarellmalwerkzeuge	197
Malwerkzeuge	197
Papierstrukturen	198
Aquarellebene	54, 195, 196
anfeuchten	197
Arbeitsfläche anheben auf	196
erstellen	196
Aquarelleinstellungen	286
Aquarellwerkzeuge	195
Arbeitsbereich	
ändern	29
Arbeitsfläche	
drehen	5, 29
Größe ändern	28
Malstriche auftragen	166
spiegeln	5, 29
Arbeitsfläche zurücksetzen (Werkzeug)	102
Arbeitsplatte	48
Auf Ursprungsauswahl begrenzen (Option)	280
Auflösung	22
Bildschirmdarstellung	22
Druckqualität	23
Aufnahmen	
Farbe von der Mischfläche	105
Farben	174
Farben aus einem Bild	96
Malstriche	187
mehrere Farben	107
Muster	143
Verläufe	128
Werkzeugspitzen	309
Ausblenden	
Auszeichnungen	116
Ebenen	68
Ausgangsebenen	53, 82
Einstellungen	84
erstellen	83
transformieren	83
umwandeln	85
Ausrichten	
Ebenen	66
Malstriche an Pfaden	170
Austrocknung	269
festlegen	270
Auswahl aufheben	
Ebenen	63
Auswahlbereiche	
durch Ablegen von Ebenen erstellen . .	75
Ebenen erstellen aus	58
in der Mischfläche	234
in Formen umwandeln	388
Linien kopieren in	192
schwebende	79
Auswählen	
Ebenen	62
Formen	393
gesicherte Malstriche	188
Klonart	327
Malwerkzeuge	160
Strahlen	224
Verläufe	123
Auszeichnungen	114
ein- und ausblenden	116
erstellen und löschen	116
Farben umbenennen	116
Automatisches Sichern von Skripts	39
AVI-Dateien	
exportieren	439
öffnen	421



B	
Bearbeiten	
Ebenen	75
Farbtabellen	113
Formen	393
komplexe Verläufe	126
Musterteile	145
Bearbeiten von Frames (Funktion)	413, 427
Bearbeitung	
Stofffarben	154
Beenden	35
Begrüßungsbildschirm	4
Beispielfarbe (Werkzeug)	101
Beleuchtung	
anwenden auf Strukturen	353
aus Struktur löschen	354
Einstellungen	218
Farbe ändern	219
für Strukturen einstellen	355
hinzufügen und löschen	217
Lichtfarbe ändern	355
Oberflächenbeleuchtung anpassen .	216
Position ändern	355
Position festlegen	217
Winkel	217
Benutzeroberfläche	
Malwerkzeug-Designer	230
Beschränken	
Füllungen	192
Malstriche	167
Betriebssystem (Windows)	
Voreinstellungen für	46
Bézier-Linien	381
Bibliothek	
Muster-Bibliothek	151
Bibliotheken	
Malwerkzeuge	313
Malwerkzeugwirkungen	313
Standard festlegen	38
Bildeffekte	339
Bilder	
abpausen	319
aus Filmen exportieren	437
drucken	446, 448
Effekte verwenden in	339
Farbe aufnehmen	174
freistellen	27
gesicherte Bilder verwenden	88
Größe ändern	447
importieren	20
klonen	317
sichern	87
Verläufe anwenden	130
Vorschau anzeigen	447
Bildmontagen	446
Bildschirmdarstellung	
Auflösung	22
Borsten	
ändern	264
C	
Cursor	
Fadenkreuz	327
D	
Dämpfen	
von Malstrichen	259
Dateien	
importieren	21
nummeriert	441
platzieren	21
sichern/speichern	30, 35
wiederherstellen	34



Deckkraft	
Ebenen	77, 85
festlegen	250, 251
Malwerkzeuge	163
verringern	169
Digitale Aquarelle	
(Malwerkzeugkategorie)	7, 199
Saugfähigkeit anpassen	200
Digitale Aquarellfarbe	
ansammeln	200
Digitales Aquarell	
Einstellungen für	301
Dokumente	
arbeiten mit	17
drehen	26
erstellen	18
klonen	318
neu positionieren	25
öffnen	18, 19
schließen	35
suchen nach (Macintosh)	20
Drehen	
Arbeitsfläche	5, 29
Dokumente	26
Formen	401
in 90°-Schritten	26
3D-Malstriche	
Strukturen erstellen mit	342
Druck	
für das Arbeiten mit der Maus einstellen	
166	
Drucken	445
Auflösung	23
Bilder	448
Formen	445
montierte Bilder	446
Qualität	23
Seite einrichten	447
Duplizieren	
Ebenen	57
Einstellungen ändern	404
Formen	404
Durchtrennen	
Formsegmente	398
Dynamische Ebenen	54
E	
Ebenen	51
ablegen	74, 75
angleichen	85
anhand einer Auswahl	58
Anmerkungen hinzufügen zu	86
anzeigen	68
Aquarellebene	54, 196
Arten	52
aus Gruppen entfernen	73
ausblenden	68
Ausgangsebene	53
Ausgangsebenen	82
ausrichten	66
Auswahl aufheben	63
auswählen	62
bearbeiten	75
benennen	59
Deckkraft	77
Deckkraft festlegen	85
drehen	82
duplizieren	57
dynamische Ebenen	54
einblenden	68
erstellen	56
Filme	423, 424
Formen als	53, 380
Formen umwandeln in	381
Größe ändern	82



Gruppen öffnen und schließen	73	zur Palette	
Gruppen vereinen	74	„Grafikmappe“ hinzufügen	87
gruppieren	72	Ebenen benennen	59
Gruppierung lösen	73	Ebenenmasken	
Hierarchie	69	Strukturen erzeugen mit	349
Hierarchie ändern	69	Ebenenwerkzeug	56
Impasto	208	Effekte	339
in Standardebenen umwandeln	56	auf Film-Frames anwenden	428
Indikatoren einblenden	71	Impasto	208
kopieren und einsetzen	57	Relief erzeugen	348
löschen	61	Einblenden	
malen auf	76	Grafikmappe (Palette)	87
Malwerkzeugmethoden		Malwerkzeug-Auswahlleiste	160
für das Malen auf	77	Palette „Mischer“	100
mit der Arbeitsfläche verschmelzen . .	74	Einstellungen für	
Montageverfahren	60, 85	Aquarellmalwerkzeuge	197
Montageverfahren ändern	86	Encapsulated PostScript siehe EPS-Dateien	
Muster erstellen auf	82	Endpunkte	
organisieren	88	verbinden	398
Palette	55	Entwerfen	
pixelgestützte	53	Werkzeugvariante	237
Position	70	EPS-Dateien	
Position anzeigen	70	sichern/speichern	34
Reihenfolge	69	Ersetzen	
schwebende Auswahlbereiche		Farben in Farbtabelle	114
ablegen in	80	Exportieren	
schwebende Auswahlbereiche		AVI-Dateien	439
erstellen auf	53, 79	Einzelbild aus Filmen	437
schwebende Auswahlbereiche neu posi-		Filme als nummerierte Dateien	441
tionieren in	80	QuickTime-Filme	438
sichern/speichern	60	F	
sperrern	67	Fadenkreuz	327
Sperrung lösen	67	Farb-/Formwechsel	
Tintenebene	54, 203	erstellen	127
transformieren	83	linear	127
transparente Bereiche schützen . .	77, 79		
Überblick	52		
verschieben	64, 82		
verwalten	62		
zu Gruppen hinzufügen	73		



Farbänderung (Palette)	117	Farbmischmodus (Option)	305
Farbe	91	Farbmischmodus (Werkzeug)	100
Anlösung	270	Farbraum-Voreinstellungen	46
aus der Palette „Farben“ auswählen ..	94	Farbtabelle	
aus einem Bild aufnehmen	96	für Stoffe anzeigen	154
aus Farbtabelle auswählen	109	Farbtabelle	108
Auszeichnungen	114	aus Mischflächen erstellen	107
des Papiers <i>siehe</i> Papierfarbe		bearbeiten	113
Farbänderung	117, 118	Farbänderung festlegen	118
Farbe aufnehmen	174	Farbe auswählen	109
Farbinformationen einblenden	119	Farben ersetzen	114
Farbmanagement	8	Farben hinzufügen	113
Farbtabelle erstellen	111	Farben löschen	113
Farbumsetzung	120	Farben suchen	110
Felder einer Farbtabelle hinzufügen	107	Farben umbenennen	114
Filme	415	Farbfelder hinzufügen	107
Haupt- und Nebenfarbe	94	in die Palette „Mischer“ laden	103
Haupt- und Nebenfarbe tauschen ..	95	Layouts anpassen	110
in Farbtabelle suchen	110	mit der Palette „Farben“ erstellen ..	111
in Farbtabelle ersetzen	114	öffnen	109
in Verläufen hinzufügen	126	sichern/speichern	109
klonen	96	Unterstützung mehrerer Benutzer ..	108
laden	176	Farbton	
malen mit	173	in Verläufen ändern	128
mehrere aufnehmen	107	Farbumsetzung (Palette)	120
mischen	104	Fehlerdiagnose	
Tabellen <i>siehe</i> Farbtabelle		malen	177
Überblick	91	Filme	413
von der Mischfläche aufnehmen	105	abpausen	436
Farbe anwenden (Werkzeug)	101	als AVI-Dateien exportieren	439
Farbe mischen (Werkzeug)	101	als nummerierte Dateien exportieren	441
Farben	106	bearbeiten	414, 425
Farben tauschen	95	Bearbeiten von Frames (Funktion) .	427
Farbinfo (Palette)	119	Dateiformate	414
Farbmanagement	8	Ebenen verwenden	423
Farbmenge		Effekte auf einen Frame anwenden	428
einstellen, für Airbrushes	185	Einzelbilder exportieren	437



erforderlichen Speicherplatz		Bézier-Linien	381
schätzen	416	drehen	401
erstellen	419	drucken	445
Farbtabelle	415	duplizieren	404
Filme einsetzen in	426	Durchschnittsposition für Ankerpunkte	
Frame-Rate	415	berechnen	394
Frame-Rate für Vorschau festlegen	416	Einstellungen zum Duplizieren	
Frames (Palette)	417	ändern	404
Frames hinzufügen	425	Endpunkte verbinden	398
Frames löschen	426	erstellen	383, 407
klonen	434	für Werkzeugspitzen erstellen	310
malen	428	gruppieren	407
montieren	432	kombinieren	406
navigieren in	422	Kurven anpassen	396
nummerierte Dateien importieren	442	malen	406
öffnen	420, 421	Malstriche ausrichten an	170
QuickTime- oder		mit der Zeichenfeder zeichnen	385
AVI-Dateien öffnen	421	neigen	402
sichern/speichern	437	Rechtecke oder Ovale erstellen	384
Skripts erstellen	430	Segmente durchtrennen	398
Skripts für Montagen	431	spiegeln	403
Skripts verwenden	429	umwandeln	400
wiederholte Arbeitsschritte	424	umwandeln in Ebenen	381
Zwiebelhaut-Schichten	422	verknüpfte	407
Videos		verknüpfte Formen trennen	408
<i>siehe</i> Filme		verzerrern	402
Formen	379	Voreinstellungen für	45
als Ebenen	53, 380	Werkzeuge	383
ändern	400	zu Pfaden hinzufügen	387
angleichen	408	Fraktal-Muster	
Ankerpunkte hinzufügen	394	erstellen	146
Ankerpunkte löschen	394	in Papierstrukturen umwandeln	149
Ankerpunkte umwandeln	396	Frame-Rate	415
Ankerpunkte verschieben	394	Frames	
Attribute festlegen	390	hinzufügen und löschen	425
aus Adobe Illustrator importieren	389	wiederholen	426
Auswahlbereiche umwandeln in	388	Frames (Palette)	417
auswählen	393	Frames pro Sekunde (Steuerelement)	5
bearbeiten	393		



Freihandmalstriche	167	Größe	
Freihandzeichner	387	Tintenmalwerkzeuge	204
Freistellen	27	Größe ändern	
auf ein Quadrat beschränken	27	Malwerkzeuge	161
Seitenverhältnis anpassen	27	Größenänderung	
Fuge		<i>siehe auch</i> Ändern der Größe	
Farbe	364	Arbeitsbereich	29
Füllen	189	Arbeitsfläche	28
abbrechen	193	Bilder	447
auf Farbbasis	190	Formen	400
Bereiche	189	Malstriche	252, 255
beschränken	192	Malwerkzeuggröße	
mit Musterteilen	142	in der Mischfläche	234
Techniken	189	Tropfengröße (Airbrushes)	185
Füllung		Vorschauraster	
Überlaufen einschränken		im Malwerkzeug-Designer	232
und verhindern	192	Gruppieren	
Füllwerkzeug		Ebenen	72
Bilder füllen	190	Formen	407
G		Gruppierung lösen	
Gerade Malstriche		Ebenen	73
malen	167	H	
Gerichtete Papierstruktur		Hand (Werkzeug)	
aktivieren	137	Dokumente neu positionieren	25
Geschwindigkeit	4	Hauptfarbe	94
GIF-Dateien		Helligkeit	
sichern/speichern	32	Papierstruktur	136
Grafikmappe		Hinzufügen	
Bilder sichern in	87	Anmerkungen zu Ebenen	86
Grafikmappe (Palette)		HSV-Werte	
Bilder verwenden aus	88	festlegen	119
Ebenen hinzufügen zu	87		
Grafikmappen-Bibliotheken			
Ebenen organisieren mit	88		



I		
Impasto	207	
an Ebenen angleichen	214	
Beleuchtungseigenschaften einstellen	218	
Ebene	208	
Effekt	208	
eigene Malwerkzeuge erstellen ..	210, 213	
Einstellungen	282	
erstellen	207, 208, 210	
Lichtquellen hinzufügen und löschen	217	
Malmethode	210, 282	
Tiefe anpassen	208, 214	
Tiefenmethode	211, 282	
Tiefenmethode umkehren	212	
Tiefenverhalten	212	
Tiefenwirkung und Beleuchtung ..	216	
Impasto-Ebene	208	
aktivieren und deaktivieren	208	
Inhalt löschen	208	
Importieren		
Adobe Illustrator-Formen	389	
Bilder	20	
Dateien	21	
Filme als nummerierte Dateien ..	442	
Info (Palette)		
einblenden	71	
Iteratives Sichern	35	
Iteratives Sichern/Speichern	5	
J		
JPEG-Dateien		
sichern/speichern	31	
K		
Kanäle		
		Strukturen erzeugen mit
		349
	Klonarten	
	auswählen	327
	festlegen	331
	Klonen	
	Bezugspunkte festlegen	331
	Bilder	317
	Dokumente	318
	Einstellungskategorie	280
	Farbe	96
	Filme	434
	für das Erzeugen von Reliefeffekten .	348
	im Zieldokument begrenzen	280
	in Klondokumenten malen	323
	Kloner	323, 324
	Klonursprung	321
	Klonursprung festlegen	97, 321
	Malwerkzeug füllen (Option)	335
	Malwerkzeuge in	
	Kloner umwandeln	334
	Methode	335, 336
	mit 1 Bezugspunkt	325, 326
	mit Fadenkreuz	327
	mit mehreren Bezugspunkten	327
	mit Originalfarbe	334
	mit Pauspapier	319
	mit Verschieben	325
	Muster mit 4 Bezugspunkten	281
	schnelles Klonen	322
	Ursprungsauswahl reproduzieren ..	281
	Ursprungsbezugspunkte verschieben	334
	Voreinstellungen für „Schnelles Klonen“ anpassen	38
	Klonen (Einstellungen)	275, 277
	Kloner	
	Malwerkzeuge verwenden als	334
	Klonfarbe	
	verwenden	97



Kombinieren	
Ebenen mit der Arbeitsfläche	74
Formen	406
Kompatibilität	8
Kontinuierlich auftragen (Option) .	259, 260
Kontrast	
Papierstruktur	136
Kopieren	
Ebenen	57
Linien in einen Auswahlbereich . .	192
KPT-Filter	7
Kreativität	6
Kreisförmige Interpolation (Option) .	259
Kundendienst und Technischer Support .	14
Künstlerölfarben	
Einstellungen	301
Künstlerölfarben (Malsystem)	6
mehrere Farben aufnehmen	106
mischen	106
Werkzeugspitzen	254
Kurven	
anpassen	396
L	
Laden	
Farben in die Palette „Mischer“	103
Mischfläche	106
Leistung	4
Lernressourcen	9
Linien	
Bézier	381
in einen Auswahlbereich kopieren . .	192
malen	167
Löschen	
Impasto-Ebene	208
Mischfläche	105, 235
Luminanz	
des Klonursprungs verwenden	346
Farbverläufe anwenden auf	130
Luminanz des Bildes (Methode)	
Strukturen erstellen mit	345
Luminanz des Originals (Methode)	
Strukturen erstellen mit	346
M	
Malen	159, 172
360360°-Malstriche	172
auf der Arbeitsfläche im Vergleich zu	
Ebenen	166
auf Ebenen	76
Aufnahmen wiedergeben	188
Fehlerdiagnose	177
Formen	406
gerade Malstriche	167
im Farbmischmodus	305
in Klondokumenten	323
Kloner verwenden	324
Malstriche einschränken	169
Malstrichstile	167
Malwerkzeugmethoden für Ebenen . .	77
Mauszeiger wählen für	37
mehrere Farben verwenden	176
mit Airbrushes	182
mit deckenden Mustern	181
mit Farbe	173
mit Mustern	142, 178, 181
mit Verläufen	178, 179
mit zweifarbigen Malstrichen	98, 175
Malen mit Ausrichtung an Pfaden	7
Malmethode	210
für Impasto	282
Malstriche	



360°	172	Vorschaurastergröße anpassen	232
an Pfaden und Formen ausrichten .	170	Werkzeuge	233
anwenden, in Filmen	431	Malwerkzeuge	159
aufnehmen	186, 187	als Kloner verwenden	334
beschränken	169	anpassen	229
dämpfen	259	Aquarell	197
erstellen	166	Austrocknung	269, 270
Freihand	167	auswählen	160
gesicherte Malstriche auswählen . . .	188	Bibliotheken	313
Größe ändern	252, 255	Deckkraft	163
randomisieren	275	Deckkraft festlegen	251
sichern/speichern	188	eigene	
Strichdaten	188	Impasto-Malwerkzeuge erstellen . .	210
Strichdaten verwenden	188	eigene verwalten	307
Strukturen erstellen mit	344	Einstellungen	161
Typen	244	Größe ändern	161
verblassen	169	Größe in der Mischfläche ändern . .	234
widerrufen	169	Kloner	323, 324
wiedergeben	186, 188	Malen mit dem Stift	164
Winkel steuern	261	Medien ansammeln	171
zufällige Wiedergabe	188	Methoden <i>siehe</i> Methoden	
zweifärbig	175	neue Kategorie erstellen	311
Malverhalten (Palette)	5	Spitzen <i>siehe</i> Werkzeugspitzen	
Malverhalten (Voreinstellungen)	41	Spitzentypen	238
Malwerkzeug füllen (Option)		Striche <i>siehe</i> Malstriche	
klonen mit	335	Struktur	163
Malwerkzeugverhalten und	268	Unterkategorien	246
mit mehreren Farben malen	176	Unterstützung für mehrere Benutzer . . .	
Malwerkzeug-Auswahlleiste		230,	314
einblenden	160	Varianten <i>siehe</i> Malwerkzeugvarianten	
Malwerkzeug auswählen	161	Wirkung <i>siehe</i> Malwerkzeugwirkungen	
Malwerkzeug-Designer		Malwerkzeugeinstellungen	4
Benutzeroberfläche	230	und Malwerkzeug-Designer	229
öffnen	232	Malwerkzeugtupfer	
Randomisierer	235	Abstand anpassen	258
Strichdesigner	237	Malwerkzeugvarianten	
Transponierer	236	entwerfen	237
Überblick	230	löschen	308



randomisierte Varianten erstellen . . .	235	Mischer (Palette)	99
sichern/speichern	307	Mischfläche	
StandardEinstellungen		auszoomen	234
wiederherstellen	308	Bereich auswählen	234
transponierte Varianten erstellen . . .	236	einzoomen	234
von einer Kategorie in		Farbe aufnehmen	105
eine andere kopieren	309	Farben der Kategorie „Künstlerölfarben“	
wählen	237	mischen	106
Malwerkzeugwirkung		Farbtabellen erstellen	107
sichern/speichern	137	Hintergrund ändern	100
Malwerkzeugwirkungen		Inhalt löschen	105, 235
Bibliotheken	313	laden	106
gesicherte verwenden	313	Malwerkzeuggröße ändern	234
sichern/speichern	312	sichern/speichern	105
Maskierte Muster	146	Monitore	
Maus		zwei Monitore verwenden	49
Einstellungen	279	Montageverfahren	
Stift simulieren	164, 166	ändern	86
Mauszeiger		in Photoshop-Ebenenmodi	
Symbol wählen für	37	umwandeln	60
Medien		zum Angleichen von Ebenen	85
Ansammeln ermöglichen	171	Montieren	
füllen mit	189	Filme	432
Ursprung wählen für	251	Filme mit Skripts	431
Mehrere Beispielfarben (Werkzeug) . . .	101	Mosaike	357, 358
Mehrere Benutzer		Abstand der Steinchen	366
Unterstützung <i>siehe</i> Unterstützung mehr-		als RIFF-Datei sichern	365
erer Benutzer		aus geklonten Bildern erstellen	360
Mehrere Bezugspunkte (Klonen)	327	Auswahl von Steinchen aufheben . . .	362
festlegen	331	Auswahlfläche füllen	372
Methode		Auswahlkontur füllen	372
für Impasto-Malwerkzeuge	211	Bildkante berücksichtigen	370
umkehren	212	Ebenen verwenden	374, 375
Methoden	246	erneut rendern	372
für das Malen auf Ebenen	77	Fugenfarbe	364
Unterkategorien	246, 250	Größe der Steinchen	366
wählen	250	in Auswahlbereichen erstellen	373
		Mosaiksteinchen auswählen	361



Mosaiksteinchen entfernen	365	N	
Mosaiksteinchen in die Maske rendern	370	Nebenfärb	94
Mosaiksteinchen mit Tiefe versehen neu erstellen	371 359	auswählen	95
Optionen	365	Neigen	
Steinchenabmessungen	365	Formen	402
Steinchenfärb	362	Neigung	
V-förmige Bereiche füllen	369	für das Arbeiten mit der Maus einstellen 166	
Mosaiksteinchen		Neu positionieren	
Abmessungen	365	Dokumente	25
aus Mosaiken entfernen	365	schwebende Auswahlbereiche	80
Bildkante berücksichtigen	370	Neue Funktionen	3
Einstellungen	365	Nummerierte Dateien	441
erneut rendern	372	exportieren	441
Färb	362	importieren	442
Hinzufügen von Tiefe	371		
in Maske rendern	370	O	
Zufallswerte	365	Oberfläche	
zusammenfügen	369	Beleuchtung	216
Muster	131	Oberflächenstruktur anwenden (Effekt)	
auf Ebenen erstellen	82	Beleuchtung anwenden	353, 355
aufnehmen	143	Methode „3D-Malstriche“	342
Aussehen anpassen	141	Methode „Luminanz des Bildes“	345
auswählen	140	Methode „Luminanz des Originals“	346, 348
erstellen	143	Methode „Papier“	341
Fraktal-Muster	146	mit Alphakanal oder Ebenenmaske	349, 351
in die Bibliothek aufnehmen	151	Relief erzeugen	348
malen mit	142, 178, 181	Öffnen	
maskierte	146	Dokumente	18
Verwendungsmöglichkeiten	140	Farbtabelle	109
Muster (4 Bezugspunkte) (Option)	281	Malwerkzeug-Designer	232
Musterteil		Organisieren	
bearbeiten	145	Ebenen	88
füllen mit Musterteilen	142	Originalfärb verwenden	
für nahtloses Kacheln erstellen	149		
Musterteile			
Muster (4 Bezugspunkte) (Option)	281		



verwenden	334	anwenden	341
Originalfarbe verwenden (Option)		Aquarell	198
Malwerkzeugverhalten und	280	aufnehmen	135
Ovalzeichner	383	aus Fraktal-Muster erstellen	149
P		beim Malen sichtbar machen	163
Palette „Farben“	93	erstellen	134
anzeigen	92, 93	gerichtete Papierstruktur aktivieren .	137
Farbe auswählen	94	Helligkeit anpassen	136
Palette „Mischer“		in Filmen festlegen	430
einblenden	100	Kontrast anpassen	136
Farben ändern	102	per Zufallsverfahren erstellen	137
Farben laden	103	skalieren	138
Farben mischen	104	Struktur festlegen	250
Farben sichern	103	umkehren	138
Farben zurücksetzen	103	wählen	133
Farbfelder hinzufügen	107	Pauspapier	319
Werkzeuge	100, 102	aktivieren bzw. deaktivieren	320
Paletten		mit Filmen verwenden	423
<i>siehe auch die jeweiligen Palettennamen</i>		Pfade	
Ebenen	55	Malstriche ausrichten an	170
Farbänderung	117	zu Formen hinzufügen	387
Farben	93	Photoshop-Ebenenmodi	60
Farbinfo	119	Pipette (Werkzeug)	
Farbumsetzung	120	Farbe aufnehmen	96
Frames	417	Zugriff auf	96
Grafikmappe	87	Pixelgestützte Ebenen	53
Malverhalten	5	Plazieren	
Malwerkzeugeinstellungen	4, 229	Dateien	21
Mischer <i>siehe</i> Mischer (Palette)		Produktivität	4
Palette „Info“ einblenden	71	Q	
Voreinstellungen festlegen für	47	QuickTime-Dateien	
Papierfarbe		exportieren	438
ändern	92	öffnen	421
Papierstruktur	131	R	
<i>siehe auch</i> Struktur		Randomisieren	
anpassen	136		



Malstriche	275	neu positionieren	80
Malstriche wiedergeben	188	Schwellenwert	
Werkzeugvarianten	235	Einstellungen für	
Randomisierer	235	Tintenmalwerkzeuge	204
Rechteckzeichner	383	Schwenken (Werkzeug)	102
Reflexions-Maps		Segmente	
Strukturen erzeugen mit	351	durchtrennen	398
Reliefeffekte		Seitendreher (Werkzeug)	26
erzeugen	348	Seiteneinrichtung	447
Resaturierung	268	Bildgröße	447
festlegen	270	Sichern	
RGB-Werte		Bilder	87
Farbänderung festlegen	118	Sichern/Speichern	
festlegen	119	Adobe Photoshop-Dateien	33
RIFF-Dateien		Dateien	30, 35
Ebenen sichern als	60	Ebenen	60
sichern/speichern	30	EPS-Dateien	34
S		Farben der Palette „Mischer“	103
Saugfähigkeit	200	Farbtabellen	109
Schatten		Filme	437
zu Ebenen hinzufügen	81	GIF-Dateien	32
Schlagschatten		iteratives Sichern	35
hinzufügen	81	Iteratives Sichern/Speichern	5
Schlauch	221, 222	JPEG-Dateien	31
einstellen	283	Malstriche	188
Überblick	223	Malwerkzeugwirkung	137
Schließen von Dokumenten	35	Malwerkzeugwirkungen	312
Schnelles Klonen		Mischfläche	105
verwenden	322	Mosaik	365
Schnelles Klonen (Funktion)	7	RIFF-Dateien	30
Schwebende Auswahl	53	Stoffe	155
Schwebende Auswahlbereiche	79	TIFF-Dateien	33
ablegen	80	Verläufe	127
erstellen	80	Voreinstellungen festlegen für	46
		Werkzeugvarianten	307
		Skripts	
		auf Filme anwenden	429



automatisch sichern	39	Verwendungsmöglichkeiten	152
automatische Auswahl	431	Strahlen	
für Filme erstellen	430	auswählen	224
für Montagen	431	Strichdaten	
Speicher und Arbeitsplatte (Voreinstellungen)	48	verwenden	188
Sperrungen		Strichdesigner	237
Ebenen	67	Einstellungen	237
Sperrung lösen		Einstellungskategorie „Abstand“	258
Ebenen	67	Einstellungskategorie „Airbrush“	284
Spezialeffekte	339	Einstellungskategorie „Allgemein“	238
Spiegeln		Einstellungskategorie „Aquarell“	286
Arbeitsfläche	5, 29	Einstellungskategorie „Borste“	264
Formen	403	Einstellungskategorie „Digitales Aquarell“	301
Spiralspannung		Einstellungskategorie „Farbmischung“	268
in Verläufen ändern	124	Einstellungskategorie „Größe“	252
Spitzentyp (Menü)	238	Einstellungskategorie „Impasto“	282
Spitzentypen		Einstellungskategorie „Kamm“	271
wählen	244	Einstellungskategorie „Klonen“	280
Standardeinstellungen		Einstellungskategorie „Künstlerölfarben“	301
Malwerkzeugvariante wiederherstellen	308	Einstellungskategorie „Maus“	279
Stift		Einstellungskategorie „Schlauch“	283
Anlösung einstellen	177	Einstellungskategorie „Tinte“	292
anstelle der Maus	164	Einstellungskategorie „Winkel“	261
Fingerrad-Einstellungen	185	Einstellungskategorie „Zufall“	275
mit Airbrushes verwenden	183	Malspitzenvorschau	252
Stoff	131	Umsetzungseinstellungen	305
auswählen	152	Striche siehe Malstriche	
Darstellung ändern	154	Struktur	131
erstellen	156	<i>siehe auch</i> Papierstruktur	
Farben ändern	155	anhand der Luminanz des Bilds	345
Farben bearbeiten	154	anhand der Luminanz des Klonursprungs erzeugen	346
Farbtabelle anzeigen	154	anhand von Ebenenmasken erzeugen	349
sichern/speichern	155	anhand von Kanälen erzeugen	349
Skalierung einstellen	153		
Stärke einstellen	153		



anhand von		
Reflexions-Maps erzeugen	351	
anpassen	163, 250	
aus 3D-Malstrichen erstellen	342, 344	
aus Papier erstellen	341	
Licht hinzufügen	353	
Lichtquellen löschen	354	
Relieffeffekte erzeugen	348	
Struktur zufällig einsetzen (Option)	276, 278	
T		
Tastaturbefehle		
anpassen	5, 42	
Text		
Adobe Illustrator-Dateien		
umwandeln	390	
Tiefe		
erzeugen	340	
in Impasto	208	
Tiefenmethode		
Eingabe variieren	214	
für Impasto-Malwerkzeuge	282	
Medienverhalten steuern	212	
TIFF-Dateien		
sichern/speichern	33	
Tinte		
Ebenen	54	
einstellen	292	
Tintenart wählen für	292, 299	
Tintenmalwerkzeuge		
Beleuchtungseffekte hinzufügen	205	
Ebenen	203	
Einstellungen	204	
Hinzufügen von Tiefe	204	
Malwerkzeuggröße auswählen	204	
Schwellenwert einstellen	204	
Umsetzungseinstellungen)	205	
Transformieren		
Ausgangsebenen	83	
duplizierte Formen	405	
Transparente Bereiche		
auf Ebenen schützen	77, 79	
Transponierer		236
Malwerkzeugvariante wählen	237	
Malwerkzeugvarianten erstellen	236	
Trennen		
verknüpfte Formen	408	
U		
Umbenennen		
Auszeichnungen	116	
Farben	114	
Umsetzung		
Farbumsetzung	120	
Umsetzungseinstellungen		305
für Prioritäten wählen	284	
Malstriche variieren mit	306	
Umwandeln		
Ausgangsebenen	85	
Formen	400	
Umwandeln (Dialogfenster)		
erneut anzeigen	41	
Unterkategorien von		
Malwerkzeugmethoden	246, 250	
Unterstützung für mehrere Benutzer		
Malwerkzeuge	230, 314	
Vorlagen	21	
Unterstützung mehrerer Benutzer		5
Farbtabelle	108	
Ursprung		
festlegen	250	
für Medien wählen	251	



V

Vektorformebenen	53
Verbinden	
Formsegmente	398
Verblässen	
Malstriche	169
Vereinen	
Ebenen Gruppen	74
Verfahren	
Montageverfahren	85
Verknüpfte Formen	
erstellen	407
trennen	408
Verlauf	
Arten	121
Farbänderung	118
Richtung	123
Verläufe	121
auf Bilder anwenden	130
auf Bildluminanz anwenden	130
aufnehmen	128
auswählen	123
bearbeiten	125, 126
erstellen	125
Farbmarken hinzufügen	126
Farbmarken löschen	127
Farbton ändern	128
komplexe	126
linear	127
malen mit	178, 179
nicht-linear	127
sichern/speichern	127
Spiralspannung	124
Winkel	124
zweifarbige	125
Verschieben	
Ebenen	64

Verschieben (Klonen)	325
Verschmelzen	
Ebenen mit der Arbeitsfläche	74
Verteilung	
für Airbrushes einstellen	184
Verwackeln (Einstellung)	275, 277
Verzerrung	
auf Formen anwenden	402
Vollbild-Modus	28
Voreinstellungen	
Allgemein (Seite)	36
Benutzeroberfläche	47
Betriebssystem (Windows)	46
festlegen	36
Formen	45
Funktionstasten	42
Malverhalten	41
Paletten	47
Schnelles Klonen (Effekt)	38
Sichern/Speichern	46
Systemspeicher	48
Widerrufen/Rückgängig machen	44
Vorlagen	
erstellen	20
öffnen	20
Unterstützung für mehrere Benutzer	21
Vorschauanzeige	
Bilder	447
Vorschauraster	
Größe im Malwerkzeug-Designer anpassen	232
W	
Wacom Intuos	
Unterstützung	8
Wechsel	



Farb-/Formwechsel	127	Vergrößerung zurücksetzen	25
Werkzeuge		Zoomwerkzeug	24
Malwerkzeug-Designer	233	Zoomen (Werkzeug)	101
Palette „Mischer“	100	Zoomwerkzeug	
Werkzeugspitzen	253	zoomen	24
Airbrushes	184	Zugriff auf	25
aufnehmen	309	zurücksetzen	25
Formen erstellen für	310	Zu schützende Farbe	
Künstlerölfarben	254	wählen	192
Vorschau anzeigen	252	Zufallsverfahren	
wählen	255	Papierstruktur erstellen per	137
Werte		Zufallsverteilung beim	
HSV	119	Klonen (Option)	277, 279
RGB	119	Zurücksetzen	
Widerrufen von Malstrichen	169	Farben der Palette „Mischer“	103
Widerrufen/Rückgängig machen		Zoomstufe	25
Voreinstellungen für	44	Zweifarbige Malstriche	175
Wiederherstellen		Zwiebelhaut-Schichten	413, 422
Standardeinstellungen der			
Malwerkzeugvariante	308		
Wiederherstellen von Dateien	34		
Winkel			
für das Arbeiten mit			
der Maus einstellen	166		
in Malstrichen steuern	261		
in Verläufen ändern	124		
Malstriche auf 45° beschränken	169		
 Z			
Zeichenfeder	385		
Formen zeichnen	385		
Zoomen	23		
Ansicht an Fenster der Arbeitsfläche anpassen	25		
auszoomen	24		
einzoomen	23		
in der Mischfläche	234		
