

Mixer Brush (Mixerpenseel)

Hoe de Natte Vinger werkt

Het gebruik van de *Natte Vinger* is erg simpel: je houdt de muisknop ingedrukt en je beweegt de cursor in de gewenste richting. Zodra je de muisknop loslaat, zullen de pixels waar je overheen hebt geschilderd samenvloeien.

Omdat het gereedschap pixels samenvoegt, krijg je het mooiste effect als je de contouren volgt van het object waar je overheen schildert.

Als je een overdreven gestileerd effect wilt, zet je korte, houterige streken. Voor een meer subtiel effect maak je vloeiende vegen. De beste manier om de Natte vinger te visualiseren is door je voor te stellen dat een foto duizenden kleine stipjes verf bevat, en de Natte vinger als een penseel over deze stippen heengaat.

Het gereedschap neemt de kleur over van de plaats waar de streek begint en duwt deze in de richting waarin je sleept. Je moet ook letten op het object waar je overheen schildert.

Bij de gebouwen in onze foto, moeten bijvoorbeeld de randen duidelijk zichtbaar blijven, want het gebouw moet wel herkenbaar zijn als type gebouw (huis, schoorsteen, kerk...). In het midden kun je de vormen dus meer vervagen, maar bij de randen moet je oppassen.

Voor de introductie van CS5 werd vooral de Natte vinger gebruikt om authentieke schildertechnieken na te bootsen. De Natte vinger is inderdaad een van de beste manieren om makkelijk een schildereffect te krijgen zonder de filters van Photoshop te gebruiken.

Hoe het Mixerpenseel werkt

Het Mixerpenseel vanaf CS5 verfijnt deze techniek door niet alleen pixels te verschuiven, maar ze ook met elkaar te mengen. In combinatie met de nieuwe haarpenselen en een drukgevoelig tekentablet is het nog nooit zo makkelijk geweest om een foto om te toveren tot een schilderij.

The Mixer Brush simulates realistic painting techniques such as mixing colors on the canvas, combining colors on a brush, and varying paint wetness across a stroke.

The Mixer Brush can help you create beautiful illustrations and retouch photos. While the effects the brush makes are unique, it is not a complicated tool to understand and use, and it can make a difference to your creative work.

The Mixer Brush has two paint wells, a reservoir and a pickup. The reservoir stores the final color deposited onto the canvas and has more paint capacity. The pickup well receives paint only from the canvas; its contents are continuously mixed with canvas colors.



1) Select the Mixer Brush Tool

2) To load paint into the reservoir, **Alt + click** the canvas. Or, choose a foreground color.

Note: When you load paint from the canvas, the brush tip reflects any color variation in the sampled area. If you prefer brush tips of uniform color, select **Load Solid Colors Only** from the Current Brush Load pop-up menu in the options bar.

3) Choose a brush from the Brush Presets panel..

4) There are three different settings that will alter the way the Mixer Brush behaves. They are **Wet**, **Load**, and **Mix**. Each setting has a different effect on the paint's appearance. In the options bar,

set tool options.

For **common options**:

Mode

Sets the method for blending the color you paint with the underlying existing pixels. Available modes change with the currently selected tool. Paint modes are similar to layer blending modes. See Blending modes.

Opacity

Sets the transparency of color you apply. As you paint over an area, the opacity does not exceed the set level no matter how many times you move the pointer over the area, until you release the mouse button. If you stroke over the area again, you apply additional color, equivalent to the set opacity. Opacity of 100 percent is opaque.

Flow

Sets the rate at which color is applied as you move the pointer over an area. As you paint over an area, while holding down the mouse button, the amount of color builds up based on the flow rate, up to the opacity setting. For example, if you set the opacity to 33% and the flow to 33%, each time you move over an area, its color moves 33% toward the brush color. The total will not exceed 33% opacity unless you release the mouse button and stroke over the area again.

For **options unique to the Mixer Brush**, see the following:

Current Brush Load swatch

From the pop-up panel, click *Load Brush* to fill the brush with the reservoir color, or *Clean Brush* to remove paint from the brush.

To perform these tasks after each stroke, select the automatic *Load*  or *Clean*  options.

Preset pop-up menu

Applies popular combinations of Wet, Load, and Mix settings.

Wet

Controls how much paint the brush picks up from the canvas. Higher settings produce longer paint streaks.

The Wet setting refers to how much color your brush picks up from the area you're painting on as if the canvas is still 'wet'. A higher value means more color will mix, while a lower value means less color will mix.

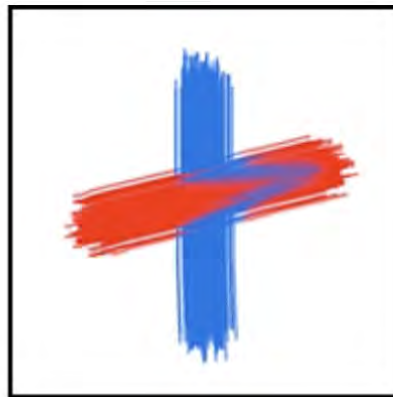
The below image shows a Wet value of 70, with the blue color easily blending with the white background.



The Wet setting should always be above 0, or the tool won't work properly. Instead, the brush will create a solid-colored line instead of blending with the canvas. In the below image, the blue sits on top of the white background rather than blending into it.



A



B

Increasing paint wetness

A. 0% B. 100%

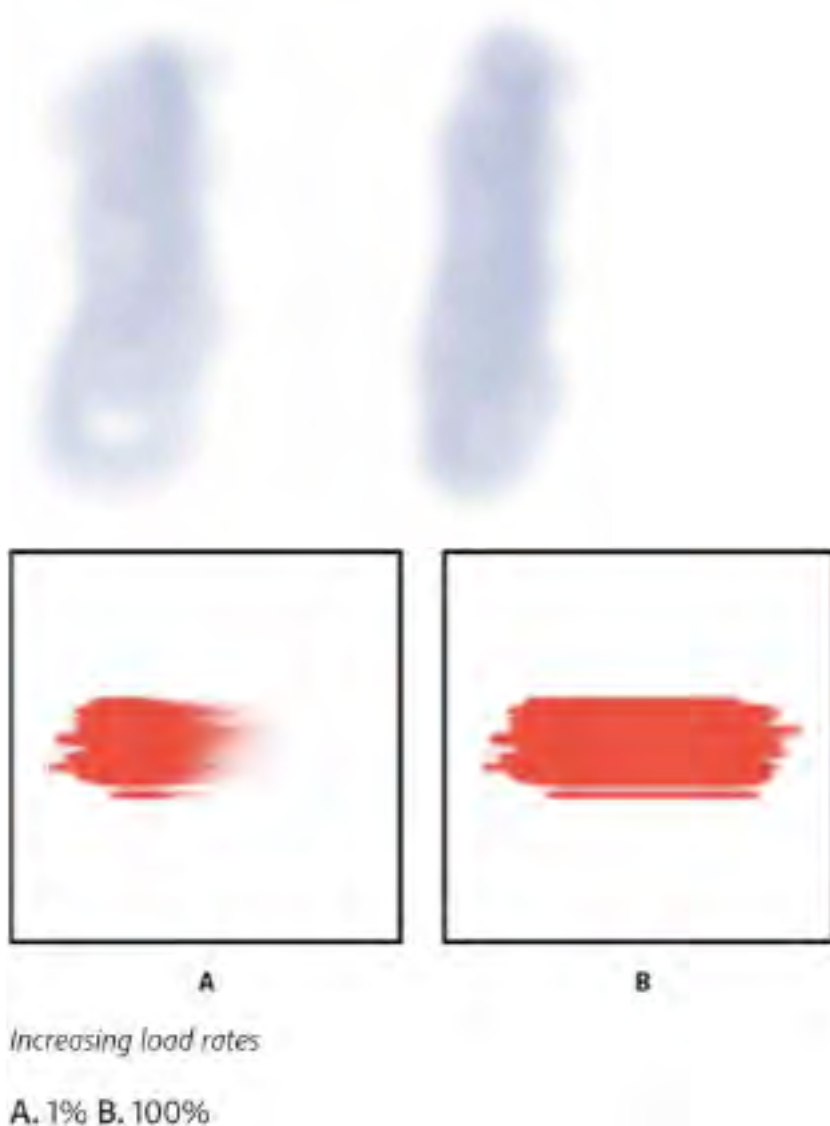
Load

Specifies the amount of paint loaded in the reservoir. At low load rates, paint strokes dry out more quickly.

The Load setting alters how much of the color you're using is "loaded" onto the brush to mix with the canvas.

The higher the load value, the more of the color you'll see as you work. In the blue swatch on the

left, the load value is 1; in the swatch on the right, the load value is 100. The difference is subtle, but the swatch on the right has more color coming through.

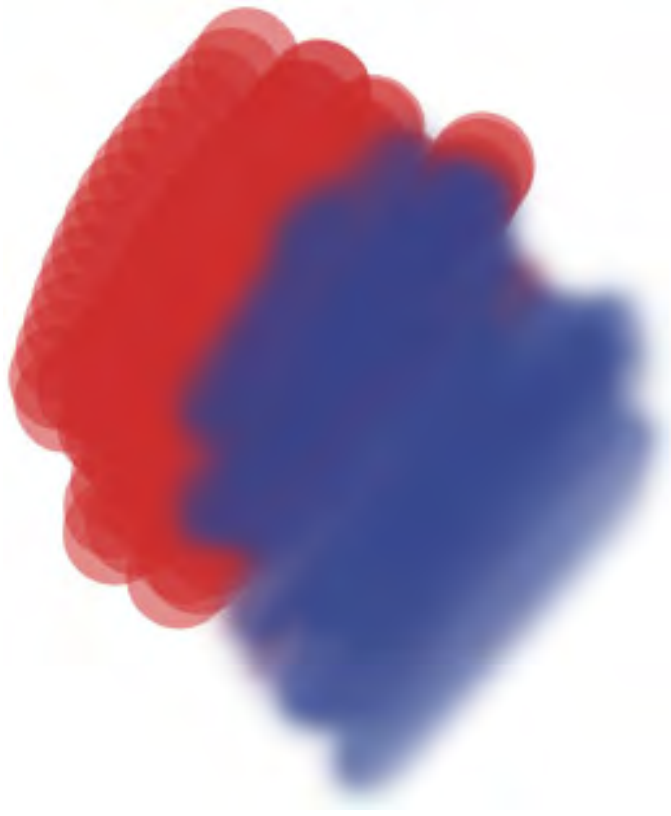


Mix

Controls the ratio of canvas paint to reservoir paint. At 100%, all paint is picked up from the canvas; at 0%, all paint comes from the reservoir. (The Wet setting, however, continues to determine how paints mix on the canvas.)

This refers to how much of the two colors, that of the brush and the canvas, mix when the brush is applied. The lower this value is, the more of the color on the brush you'll see when you paint over the canvas, as the colors won't mix too much.

In the image below, the Mix value is 10, so when blue is painted over red, the color is almost entirely blue with a little red mixed in.



However, in the following image, the Mix value is 80. Note the difference in how the colors blend.



Sample All Layers

Picks up canvas color from all visible layers.

5) Do one or more of the following:

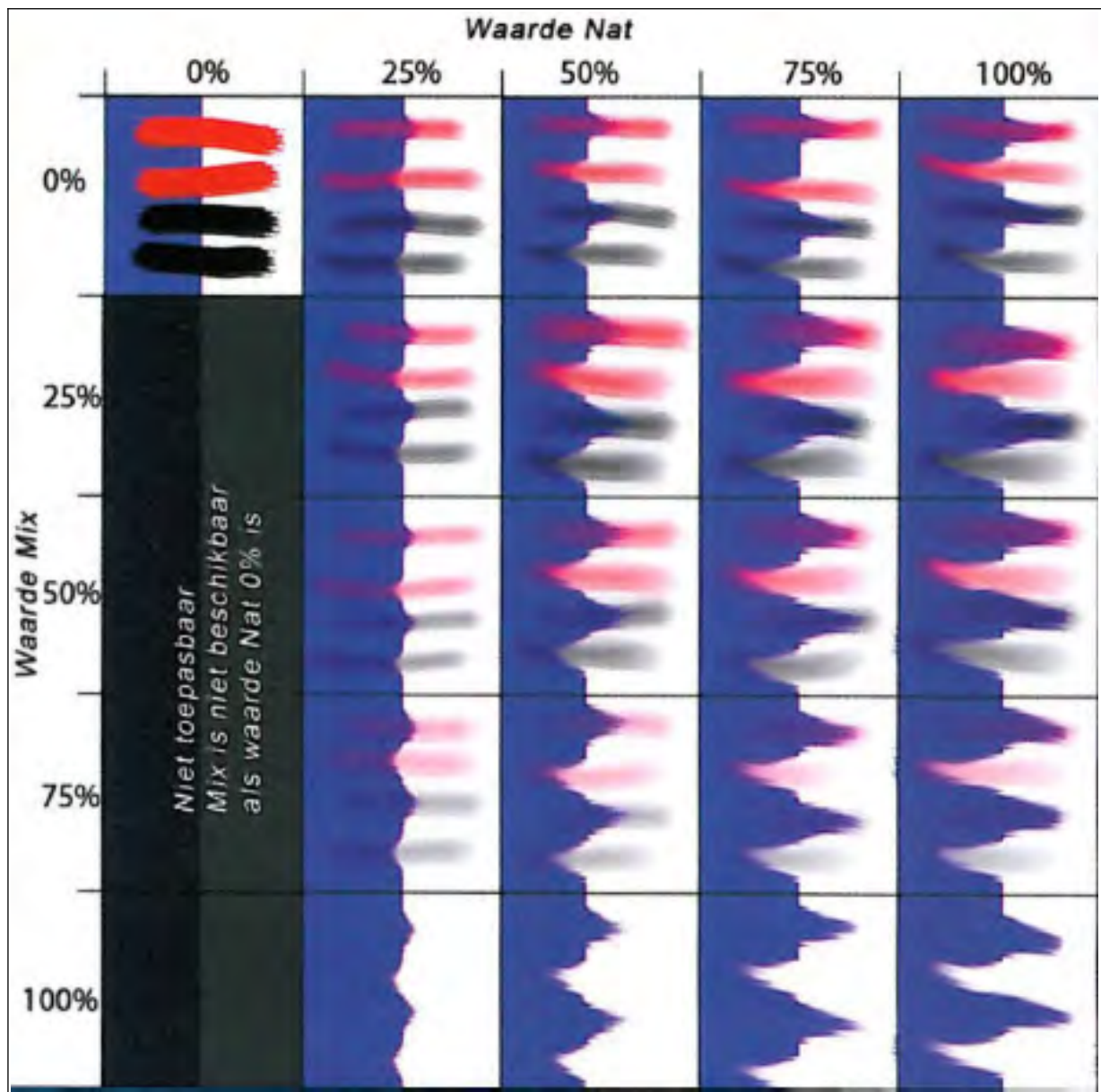
- Drag in the image to paint.
- To draw a straight line, click a starting point in the image. Then hold down Shift, and click an ending point.
- When using the Brush tool as an airbrush, hold down the mouse button without dragging to build up color.

Wet vs. Mix

De instellingen Nat (Wet) en Mix worden vaak door elkaar gehaald.

Met **Nat** stel je de vloeibaarheid van de verf op het canvas in. Door een hoge Natwaarde kun je de verf makkelijk met het penseel over het canvas verdelen.

Met de **Mixwaarde** bepaal je in welke mate de verf op het canvas mengt met de verf aan het penseel. Bij 100% geeft het penseel geen verf af en gebruik je alleen de verf die al op het canvas aanwezig is. Bij 0% komt de kleur volledig van het penseel en gebruik je de verf op het canvas niet. Als het canvas nat is, zullen de kleuren op het canvas wel mengen. De tabel hieronder geeft een overzicht de Nat- en Mixwaardes.



Common Reasons Why The Mixer Brush Isn't Working

There are times the Mixer Brush may not be working properly – perhaps the color isn't blending, or the brush is functioning as a normal brush.

First, make sure you've set your mix and wet values high enough. You must set the mix and wet values to get a blended effect. The values should not be set to zero.

If you're still having issues, try working with a different brush tip. Photoshop's default brushes are compatible with the mixer brush, however, there could be a bug or a stray setting in a third-party brush that prevents it from mixing properly.

Enkele tips voor het Mixerpenseel

Kleur mengen op het penseel. Het mixerpenseel kan verf mengen op het canvas of op het penseel. De natte vinger kan dat niet doen.



Mixerpenseel smeermagie. Met het Mixerpenseel volg je makkelijk de natuurlijke contouren van een foto en zet je de pixels eenvoudig om in schilderstreken. Het schilderen lijkt op vingerverven, maar dit nieuwe gereedschap geeft meer controle over het proces.

Mixerpenseel smeermagie Met het Mixerpenseel volg je makkelijk de natuurlijke contouren van een foto en zet je de pixels eenvoudig om in schilderstreken. Het schilderen lijkt op vingerverven, maar dit nieuwe gereedschap geeft meer controle over het proces.

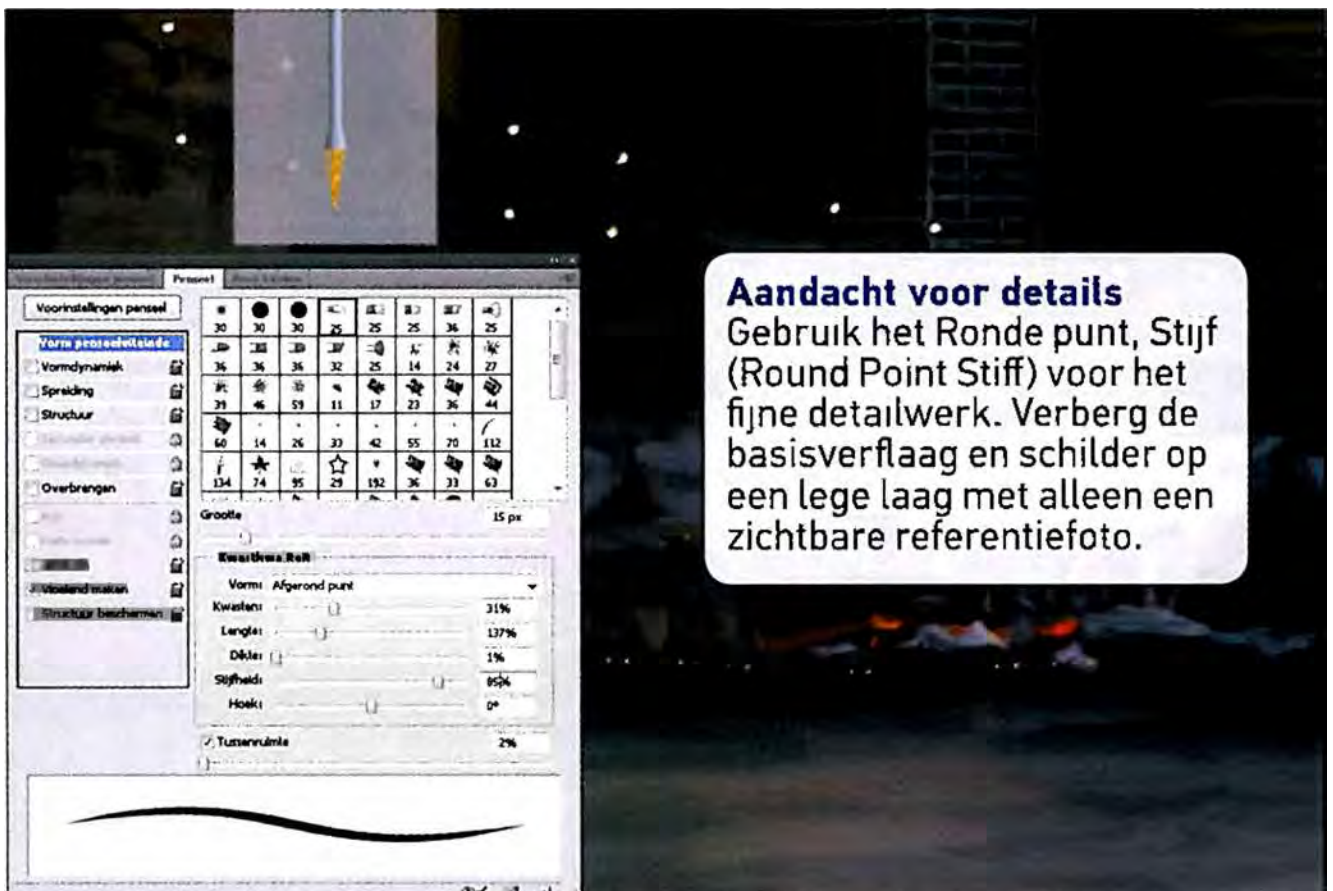
Stapelen. Door slim te werken met lagen voorkom je dat er vormen in de achtergrond overvloeien wanneer je over de lucht schildert.



Pad omlijnen. Als je geen vaste hand hebt, omlijn dan eerst een pad met de Pen. Beschilder dit vervolgens met het Mixerpenseel.



Aandacht voor details. Gebruik het Ronde punt, Stijf (Round Point Stiff) voor het fijne detailwerk. Verberg de basisverflaag en schilder op een lege laag met alleen een zichtbare referentiefoto.



Verschillende streken. Zorg ervoor dat je afwisseling aanbrengt in streken, patronen en kwastinstellingen om verschillende texturen te maken die overeenkomen met de oppervlakken in het schilderij.



Gloeïend licht. Voor de heldere lichtpunten maak je een nieuwe laag en schilder je met een puntig penseel om de kleurtoon als bron in te stellen. Schilder met het penseel stippen op het canvas.

Gloeiend licht Voor de heldere lichtpunten maak je een nieuwe laag en schilder je met een puntig penseel om de kleurtoon als bron in te stellen. Schilder met het penseel stippen op het canvas.

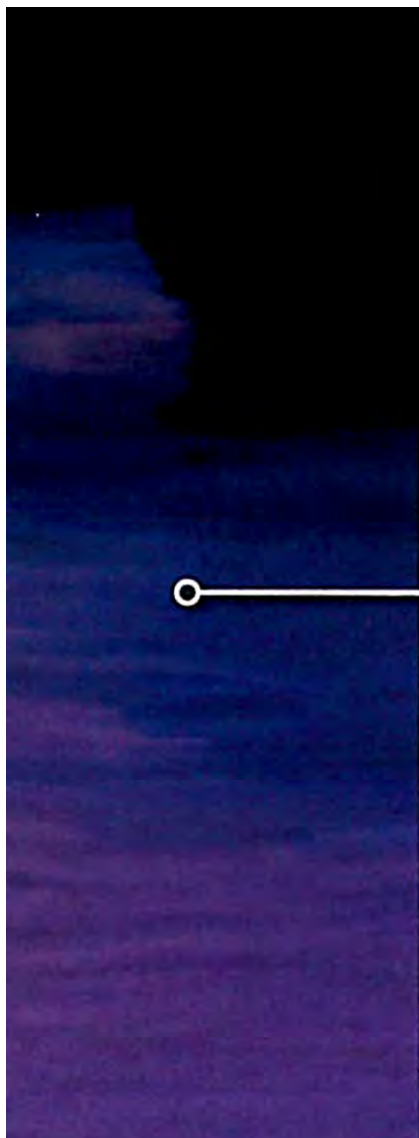


Kleurenwiel De liefhebbers van sneltoetsen kunnen via Alt + Shift + rechtsklik dit kleurenwiel activeren. Je kies zo de voorgrondkleur. Zorg wel dat de OpenGL-instellingen goed zijn ingesteld.



Kleurenwiel De liefhebbers van sneltoetsen kunnen via Alt/Opt+Shift+rechts-/Cmd-klik dit kleurenwiel activeren. Zorg wel dat de OpenGL-instellingen goed zijn ingesteld.

Dramatische belichting. Maak een dramatische belichting met een Radiaal verloop (Radial Gradient) van Voorgrond naar transparant (Foreground to Transparent).



Verloopbewerker

Voorinstellingen

Naam: Voorgond naar transparant

Verlooptype: Effen

Vloeiend: 100 %

Stops

Definiëer, Verwijderen

Nieuw, Verwijderen

OK, Annuleren, Laden..., Opslaan..., Nieuw

Dramatische belichting Maak een dramatische belichting met een Radiaal verloop (Radial Gradient) van Voorgond naar transparant (Foreground to Transparant).