

Inhalt

1 Zeichnen und malen 17



1.1 Mal- und Zeichenwerkzeuge 21

Photoshop:

Arbeiten mit dem Grafiktablett

Zeichenstift-Werkzeug

Pinsel-Werkzeug

Protokollpinsel- und Kunstprotokoll-Pinsel-Werkzeug

Schnappschuss eines Bearbeitungszustands

Mischpinsel

Illustrator:

Arbeiten mit dem Grafiktablett

Zeichenstift-Werkzeug

Pinsel-Werkzeug

Formen kombinieren und füllen

Tropfenpinsel versus Buntstift

1.1.1 Crashkurs Zeichnen? 22

1.1.2 Techniken 23

1.1.3 Zeichnen mit dem Grafiktablett 24

1.1.4 Das Zeichenstift-Werkzeug 26

1.1.5 Vektor- oder Pixelpinsel? 27

1.1.6 In Illustrator formen 30

1.2 Mit Handzeichnungen arbeiten 33

Photoshop:

Aufbereiten einer gescannten Handzeichnung

über die Einstellungen *Kontrast* und *Farbe ersetzen*

Pinselspitzen in CS4 und CS5

Illustrator:

- Import einer Illustrator-Datei
- Nachzeichnen mit transparentem Hintergrund
- Vereinfachen von Pfaden
- Mit Farben arbeiten
- Interaktiv malen
- Lücken füllen
- Gezielter Einsatz des Tropfenpinselwerkzeugs
- Neue Pinsel in CS5
- Modusänderungen über das Bedienfeld *Aussehen*



1.3 Vom Pfad zur Kontur

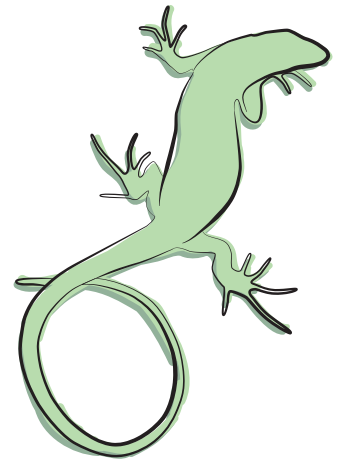
Photoshop:

- Pfad über Auswahl erstellen
- Pinselspitzen in CS4 und CS5

Illustrator:

- Pfad aus Photoshop in Illustrator importieren
- Bearbeiten von Pfaden mit dem Direktauswahl-Werkzeug
- Formen mit dem Radiergummi-Werkzeug teilen
- Zeichnungen manuell verbessern und ergänzen
- Pfade mit dem Schere-Werkzeug trennen
- Das Breitenwerkzeug einsetzen
- Füllungen mit dem Tropfenpinsel oder dem Pinsel-Werkzeug

51



1.4 Scherenschnitt

Photoshop:

- Farbbereich auswählen
- Kante verbessern
- Pfade anlegen

Illustrator:

- Bildpinsel
- Schnittmenge bilden

67





1.5 Vexeln

75

Photoshop:

Ausschnitt wählen und beschneiden
Ebenen einsetzen
Maskierungsmodus
Per Filter klare Formen erzeugen

Illustrator:

Import-Optionen bei Photoshop-Ebenen
Mit Vorlageebenen arbeiten
Formen zeichnen, auf Ebenen verwalten und gruppieren
Farben aufnehmen
Schnittmasken
Formgruppen
Zusammengesetzte Pfade

2 Muster

91



2.1 Pixel- und Vektormuster

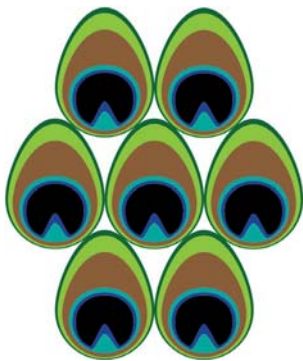
93

Photoshop:

Freistellen mit *Kante verbessern*
Muster festlegen
Fläche mit Muster füllen
Musterpinsel
Mit verschiedenen Filtern ein Muster anlegen
Endlosmuster über den Verschiebungseffekt

Illustrator:

Nachzeichnen
Musterelement als Farbfeld speichern
Fläche mit Muster füllen
Musterelement mit einfachen Formen bilden
Elemente für eine Musterkachel anordnen und per *Pathfinder* beschneiden



2.1.1 Musterkacheln

94

2.1.2 Einfache Muster in Photoshop

94

2.1.3 Einfache Muster in Illustrator

97

| | | |
|-------|--|-----|
| 2.1.4 | Endlosmuster in Photoshop | 99 |
| 2.1.5 | Endlosmuster in Illustrator | 102 |
| 2.2 | Muster kombinieren | 107 |
| | Photoshop: | |
| | Muster aus Illustrator als Smart-Objekt | |
| | Ebenenstil <i>Schein nach innen</i> | |
| | Verzerrungen durch den <i>Versetzen-Filter</i> | |
| | Illustrator: | |
| | Mit Text arbeiten | |
| | Einsatz von Füllmethoden | |
| | Textverformungen mit dem Hüllengitter | |
| | Kristallisieren-Werkzeug | |
| | Blendenflecke-Werkzeug | |
| | Methoden zum Skalieren von Mustern | |
| 2.2.1 | Virtuelles Graffiti | 108 |
| 2.2.2 | Kürbisse im Wasser | 116 |



3 Fotorealismus 123

| | | |
|-----|--|-----|
| 3.1 | Fotorealismus mit Pixeln und Vektoren | 125 |
| | Photoshop: | |
| | Korrekturebenen | |
| | Modus | |
| | Smartfilter | |
| | Illustrator: | |
| | Verlauf | |
| | Weiche Kante | |
| | Verlaufsgitter | |
| | Angleichen-Werkzeug | |





3.2 Lichtobjekt

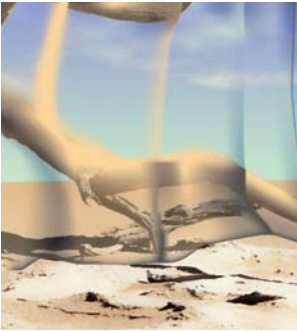
129

Photoshop:

Ebenenmodus *Strahlendes Licht*
 Smart-Objekt aus Illustrator anpassen
 Ebenenstile
Kante verbessern
 Korrekturebene *Fotofilter*

Illustrator:

Spirale-Werkzeug
 Text auf Pfad
 3D-Effekt *Extrudieren und abgeflachte Kante*
 Smart-Objekt anpassen



3.3 Hüllen und Gitter

145

Photoshop:

Platzieren einer Vektorgrafik über das Menü *Datei*
 Platzieren einer Vektorgrafik über die Zwischenablage
Kante verbessern
 Renderfilter *Wolken*
 Methoden zum Transformieren
 Korrekturebene *Dynamik*

Illustrator:

Verlaufsgitter



3.4 Schminken mit Vektoren

163

Photoshop:

Freistellen über *Kante verbessern*
Unschärf maskieren
 Pfade anlegen

Illustrator:

Gitter-Werkzeug
 Modi *Weiches Licht, Multiplizieren, Farbe*
 Verlaufsgitter
 Filter *Weiche Kante*
 Verlaufswerkzeug

| | | |
|-------|---------------------------|-----|
| 3.4.1 | Freistellen | 165 |
| 3.4.2 | Bodypainting oder Tattoo? | 170 |
| 3.4.3 | Lippen | 173 |
| 3.4.4 | Augen | 178 |

4 3D 185

4.1 3D-Funktionen 187

Photoshop:

3D-Form aus Ebene
3D-Rendereinstellungen
3D-Voreinstellungen
3D-Bedienfeld

Illustrator:

3D-Extrudieren und abgeflachte Kante
3D-Kreiseln
3D-Drehen

4.1.1 3D-Funktionen im Überblick 188

4.1.2 3D in Illustrator 188

4.1.2 3D in Photoshop 191

4.2 3D per Extrudieren 195

Photoshop:

Vektor-Smart-Objekt
3D-Funktion *Repoussé*
Korrekturebene *Kurven bearbeiten*
Schatten per Maske bilden
Körperschatten

Illustrator:

Kopieren und davor einfügen
Pathfinder: *Fläche aufteilen*
Transformationsfilter *Aufrauen*
Kreisrunden Verlauf anwenden und bearbeiten





| | | |
|--------------|--|------------|
| 4.3 | Perspektive konstruieren | 215 |
| | Photoshop: | |
| | Bilder geraderücken | |
| | Bildflächen per Filter glätten | |
| | PDF-Import von Illustrator-Grafiken | |
| | Smartfilter anwenden und deren Maskierung bearbeiten | |
| | <i>Chrom</i> -Filter | |
| | Bildbereiche freistellen | |
| | Illustrator: | |
| | Einsatz von Hilfslinien für die Konstruktion | |
| | Neue Werkzeuge für die Perspektive in CS5 | |
| | Formen mit dem Pathfinder | |
| | Beleuchtung und Schatten konstruieren | |
| | Das Formerstellungswerkzeug | |
| | Das Bedienfeld <i>Zeichenflächen</i> | |
| | Gruppen und Ebenen verwalten | |
| | Fotos vektorisieren und der Perspektive anpassen | |
| | Perspektive konstruieren in CS4 | |
| | Mit Verzerrungshüllen formen | |
| 4.3.1 | Häuser konstruieren | 218 |
| 4.3.2 | Licht und Schatten | 227 |
| 4.3.3 | Spiegelung in den Fenstern | 232 |
| 4.3.4 | Das Plakat | 238 |
| 4.3.5 | Effekte in Photoshop | 241 |
| | Index | 248 |