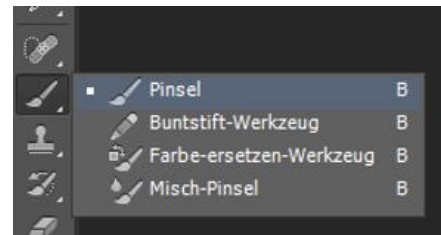


## Malen in Photoshop

Das Pinsel-Werkzeug

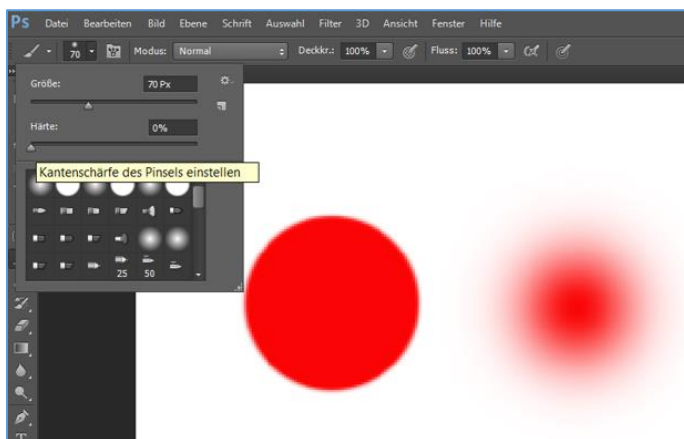


**Übung:** Öffne ein neues Dokument. 400px Breite und Höhe, Hintergrund: weiß, 72 dpi

Wähle eine beliebige Farbe (z.B. rot).

Wähle das Pinsel-Werkzeug und triff folgende Auswahl in der Optionsleiste:

- Erstelle einen ersten Punkt mit einer Pinselstärke von ca. 70: Klicke auf das kleine Dreieck-Symbol und wähle folgende Pinselform: das zweite Symbol in der ersten Reihe, nämlich einen scharfkantigen (harten) Pinsel. Dieser sorgt für eine scharfe Kante zwischen Pinselstrich und Hintergrund.
- Erstelle daneben einen Punkt mit sehr weicher Kante, Härte 0.



- Je nach Einstellung der „Härte“ können unterschiedliche Pinselstriche erstellt werden.



Härte: 0% und Härte: 100%

Neben diesem „Flyout-Menü“ kann man die Pinselstärke auch direkt einstellen:

- Drücke die ALT-Taste
- Und danach die rechte Maustaste und mit Verschiebung der Maus kann man einstellen:
  - Maus nach links: Pinselspitze wird kleiner
  - Maus nach rechts: wird größer
  - Maus nach oben schieben: die Pinselspitze wird weicher
  - Maus nach unten: wird härter

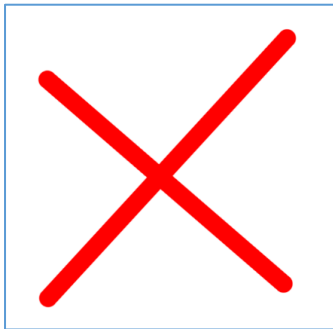
## Übung: Malen in freier Form

Mit gedrückter linker Maustaste verschiedene Formen malen.

Die Umschalttaste gedrückt erzeugt eine gerade Linie.

- Halte während des Zeichenvorganges die Umschalttaste gedrückt und klicke jeweils extra auf gewisse Stellen im Blatt (kein Ziehen der Maus). Damit werden Verbindungen erzeugt.
- Horizontale oder vertikale Linie: Klicke auf die Arbeitsfläche, halte die Maustaste gedrückt, ohne eine Bewegung auszuführen. Mit gedrückter Umschalttaste kann man nun die Maus bewegen. Damit erreicht man eine exakt horizontale oder vertikale gerade Linie.
- Punkte verbinden: Kreuz erzeugen  
Drücke die Shift-Taste und setze mit der linken Maustaste einen Punkt. Lasse die Maus los und setze einen weiteren Punkt weiter weg -> es wird eine Linie zwischen den Punkten gezogen.

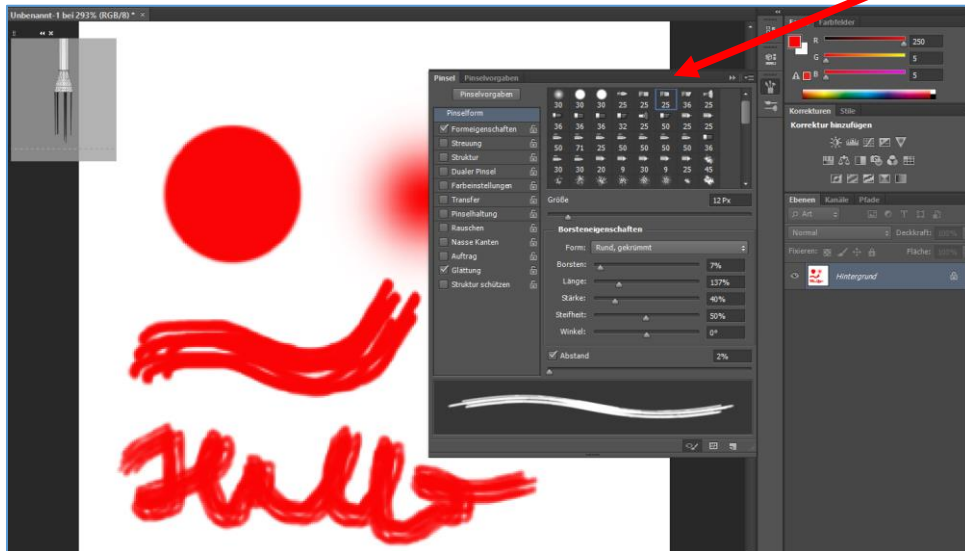
Übung: erstelle ein Kreuz



## Pinselformen

Wähle aus dem Menü Fenster den „Pinsel“ oder die „F5-Taste“

Im sich öffnendem Bedienfeld klicke auf „Pinselform“ und dann rechts auf einen Pinsel. Ziehe danach einen Schriftzug, wie z.B. Hallo. Pinselgröße ca. 10px.



Im Bereich „Pinselform“ lassen sich zahlreiche Parametergruppen anwählen, indem man die jeweilige Checkbox vor dem Listeneintrag aktiviert. Um die dazugehörige Steuerelemente rechts daneben zu sehen und zu verändern, muss man aber direkt auf den Namen klicken. Der Hacken genügt alleine nicht.

Übung: Probiere ein paar Pinselformen aus, ändere auch die Farbe und die Pinselgröße

Pinsel importieren:

[www.mclelun.com](http://www.mclelun.com)

<http://www.mclelun.com/2016/03/download-photoshop-brush-for-anime.html>

<https://xong.deviantart.com/art/brushes-XD-497488794>

<https://sta.sh/2xkipwqz9fj>

<https://www.deviantart.com/>

## Farben einstellen

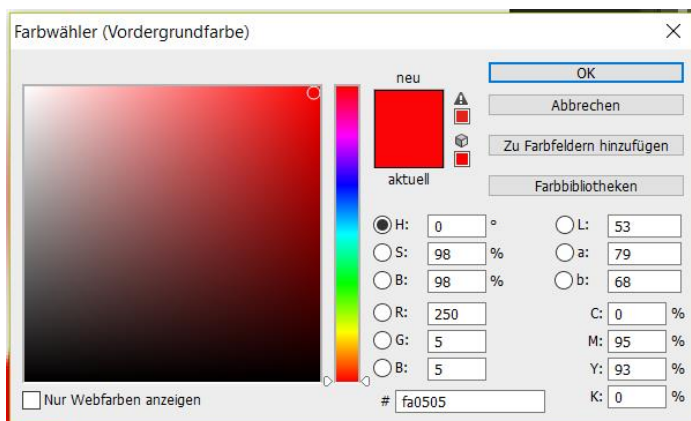
Es gibt bei RGB über 16,7 Millionen Möglichkeiten von Farben (im 8-Bit-RGB-Modell).

Die Werkzeugleiste gibt Auskunft über die aktuell eingestellten Farben



Das Symbol „Standardfarben für Vordergrund und Hintergrund“ links oben setzt die Vorder- und Hintergrundfarben auf die Ausgangsposition (Schwarz / Weiß) zurück.

Um eine Farbe zu wählen, reicht ein Klick auf das entsprechende Farbfeld, z.B. Vordergrundfarbe. Im Farbwähler kann ein Ton bestimmt werden. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten.



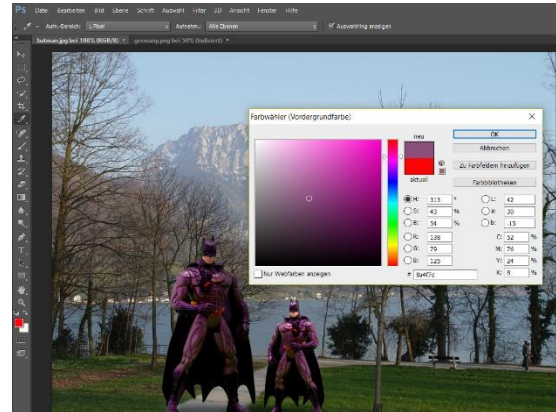
- **RGB-Eingabefelder:**  
Hier gibt man die gewünschten Werte ein, sofern vorhanden. Dabei erstreckt sich das Spektrum auf Werte von 0 bis 255. Null bedeutet, dass keine Farbe vorhanden ist, 255 sagt aus, dass die Farbe in voller Güte vorhanden ist.  
Für reines Rot gibt man daher bei R den Wert 255 ein, bei G und B den Wert Null.
- **Verwende das kleine und das große Farbfeld**  
Im Balken in der Mitte kann eine grobe Auswahl getroffen werden, im großen Farbfeld links davon dann die genaue Farbe durch Hineinklicken.  
Die ausgewählte Farbe wird übernommen und im Feld „neu“ angezeigt. Darunter ist die Farbe, die davor eingestellt war („aktuell“).
- **Pipette verwenden:**  
Hat man ein Bild geöffnet und will eine Farbe daraus verwenden, so kann man bei geöffnetem Farbwähler den Mauszeiger genau auf die gewünschte Farbe navigieren und klicke darauf. Nun wird diese Farbe eingestellt.

## Beispiel: Batman Farbwahl über die Pipette

- Öffne das Bild „batman.jpg“ und „germany.png“ im Ordner „2.psp.cs6.basic“
- Klicke auf das Feld „Vordergrundfarbe“ und wähle mit der Pipette eine violette Farbe aus dem Bereich des Kostüms von Batman

Nutze das Füllwerkzeug. Da dieses immer immer die **aktuelle Vordergrundfarbe** verwendet, soll diese nun auf das „violett“ vom Batman eingestellt werden.

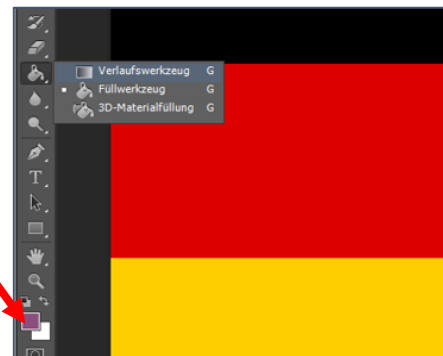
Klicke auf das Kästchen „Vordergrundfarbe“ und der „Farbwähler“ erscheint. Nutze die Pipette und stelle ein etwas helleres Violett aus der Schutzbekleidung von Batman ein.



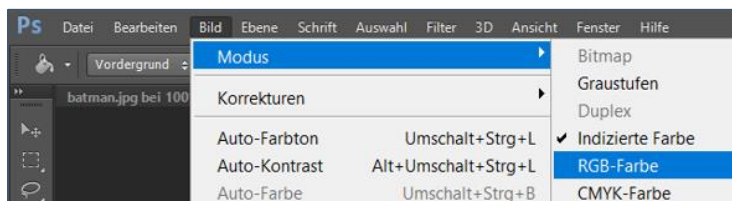
Danach ist diese Farbe als Vordergrundfarbe definiert. Nun kann ganz leicht das Füllwerkzeug zum einfärben des gelben Streifens benutzt werden.

### PROBLEM:

Leider lässt sich die Farbe hier nicht verwenden. Die Datei „germany.png“ hat den falschen Modus, nämlich „indiziert“.

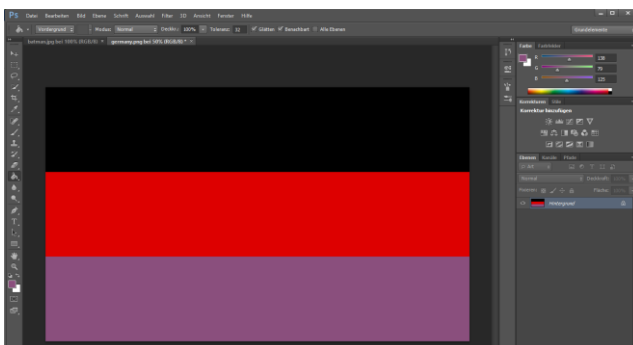


Daher muss man den Modus ändern: Bild / Modus / RGB-Farben.



Danach kann die Vordergrundfarbe „violett“ korrekt eingefügt werden.

Ergebnis: speichern unter „germany\_lösung.png“



## Übung Schokokugel

Öffne „schokokugel.jpg“

- **ZIEL:**  
Der Mann mit dem Teller soll auf einer Grußkarte verwendet werden und der Hintergrund im schoko-braun mit einem Text erstellt werden. Die Geschenkkarte soll folgende Maße aufweisen: 40 x 20 cm



### Dokumente vergrößern

- Klicke im Menü Bild auf „Arbeitsfläche“.
- Die Geschenkkarte soll folgende Maße aufweisen: 40 x 20 cm
- Trage diese Werte für Breite und Höhe in die Eingabefelder ein:
- Im Feld Anker markiere das rechte obere Feld, damit dies als neuer Ausgangspunkt der Berechnung bestimmt ist.

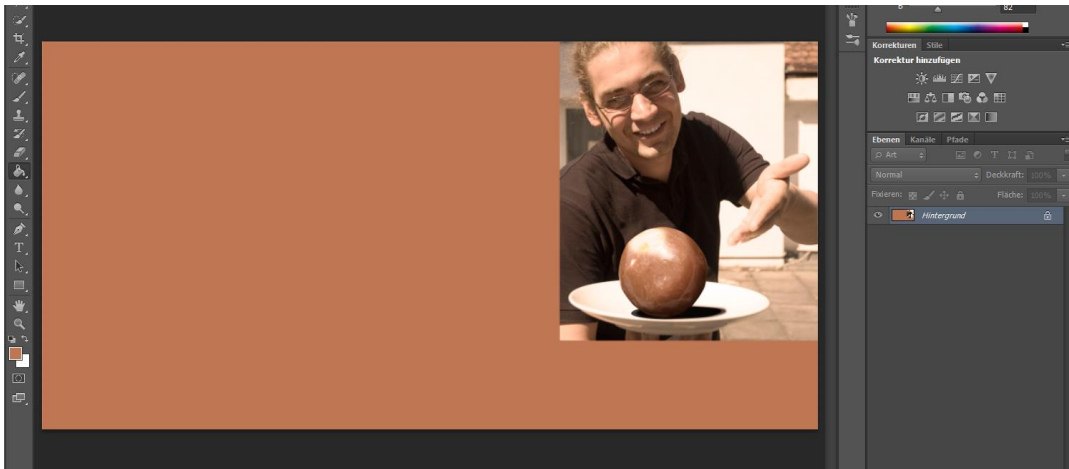


Dort, wo das Bild landen soll, muss der Anker gesetzt werden.

### Farbe für Arbeitsfläche bestimmen

- Ist die neue Dokumentenabmessung größer, so wähle die Farbe für die neue Arbeitsfläche.

- Verwende das Werkzeug „Fülleimer“. Klicke danach auf das Werkzeug „Vordergrundfarben einstellen“ und nimm mit der Pipette eine braune Farbe aus der Schokoladenkugel auf. Klicke danach in die neue Arbeitsfläche.



### Text einfügen

- Füge links neben dem Foto folgende Text ein:
- Schriftart: Pristina, Größe 100Pt, 60Pt



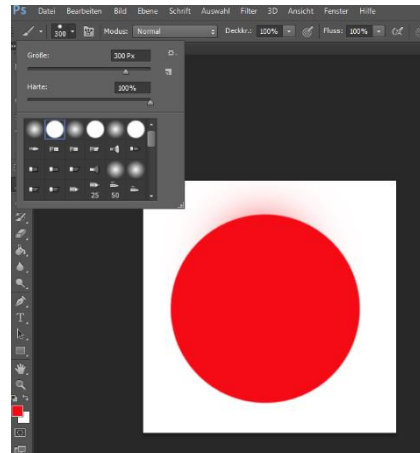
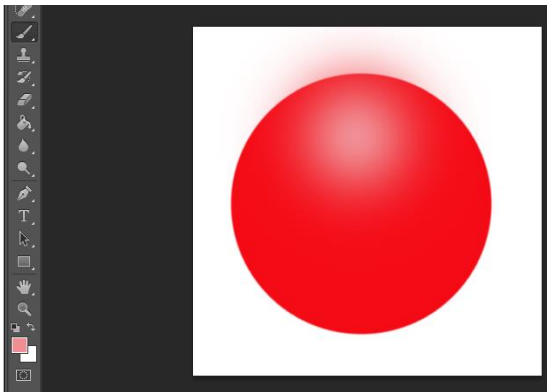
## Licht und Schatten mit dem Pinsel

- Neben dem Malen wird der Pinsel vor allem für das Einfügen von Licht- und Schatteneffekte verwendet.

- **Übung LICHT:**

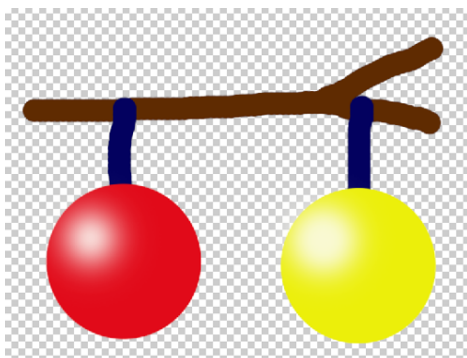
Neues Blatt, 400 x 400 Px

- 1.) großer roter Punkt (Härte 100%), Pinselstärke 300 Px
- 2.) kleiner hellerer Punkt darüber mit 200Px (Härte 0%)



## Übung: Kugel für Christbaum

- Zeichne mit dem Pinsel einen braunen Ast eines Christbaumes. Danach zwei blaue Striche als „Bändchen“, welche zu den Kugeln führen.
- Schaffe zwei unterschiedlich große und unterschiedlich farbige Kugeln, die an diesem Baum hängen.
- Versieh diese mit einem Lichteffect, der von der linken Seite auf die Kugel trifft.



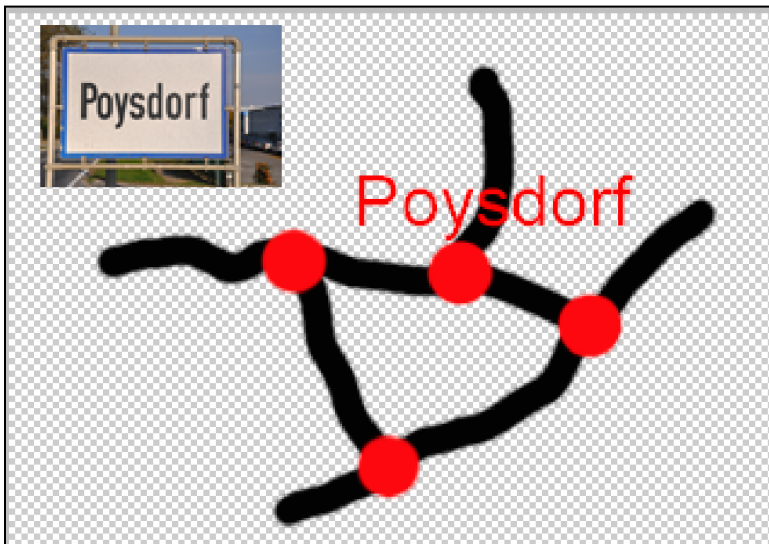
## Landkarte

Öffne „karte1.jpg“ und „poysdorf.jpg“.

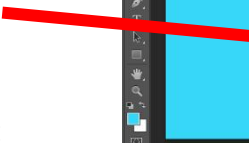
- Erstelle eine neue Ebene und fahre mit dem Pinsel (Farbe „schwarz“) die Straßen nach, wobei folgende Orte auf der neuen Karte unbedingt dabei sein sollen: Poysdorf, Staatz, Mistelbach und Großkrut.
- Diese vier sollen mit einem roten Punkt gekennzeichnet werden. Als Namen genügt es nur den Ort „Poysdorf“ zu nennen (Schriftart: Arial, Schriftgröße 14).
- Als Abschluss soll die Hintergrundebene gelöscht werden.
- Links oben soll das Ortsschild von Poysdorf kopiert werden.

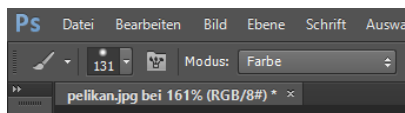
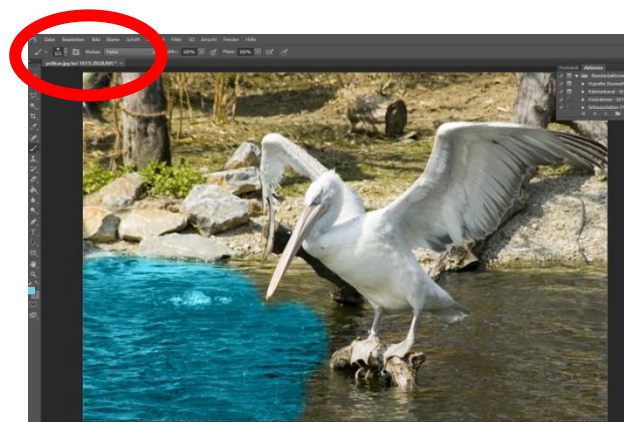
Beachte: Verwende genügend EBENEN, damit eine nachträgliche Korrektur möglich wäre.

Speichern: poysdorf\_lösung.psd



## Malen mit dem Pinsel

- Öffne „pelikan.jpg“
- Vordergrundfarbe: hellblau
- **Werkzeug: Pinsel** mit einer Spitze von 75 Px
- Übermale  das Wasser
- Das Ergebnis ist schlecht! Bitte rückgängig machen (STRG + Z).
- **Besser:** Verwendung **des Modus „Farbe“** in der Optionsleiste



Modus „Farbe“ dabei bleibt die Luminanz (Kontur) erhalten. Erst danach beginne mit dem Pinsel zu malen.

- Durch Zoomen und Umstellen der Pinselstärke auf einen kleineren Durchmesser kann sehr exakt gearbeitet werden, auch zwischen den Füßen und beim Schnabel.

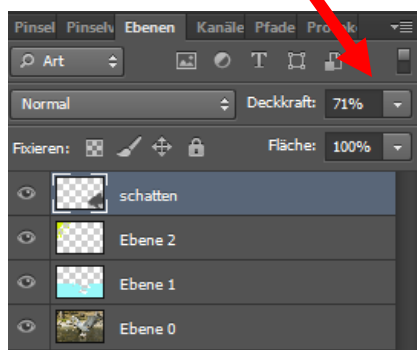


## Malen von Schatten

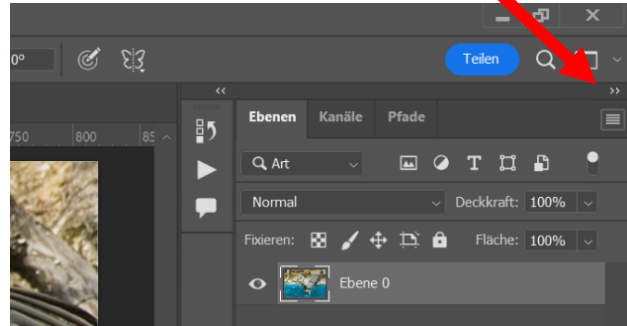
Schatten werden immer auf eine neue Ebene platziert!

*Beachte: Modus zurückstellen auf „Normal“!*

1. Neue Ebene
2. Male mit dem Pinsel (Farbe Schwarz) einen Schatten
3. Mit der Transparenz stelle diesen auf ca. 70%.



Neue Ebene einfügen: klicke auf die 3 Linien



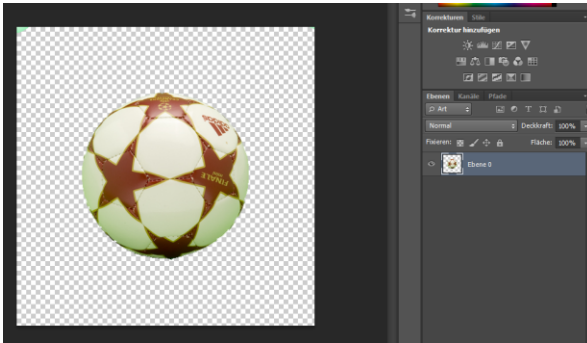
Ist er krank?



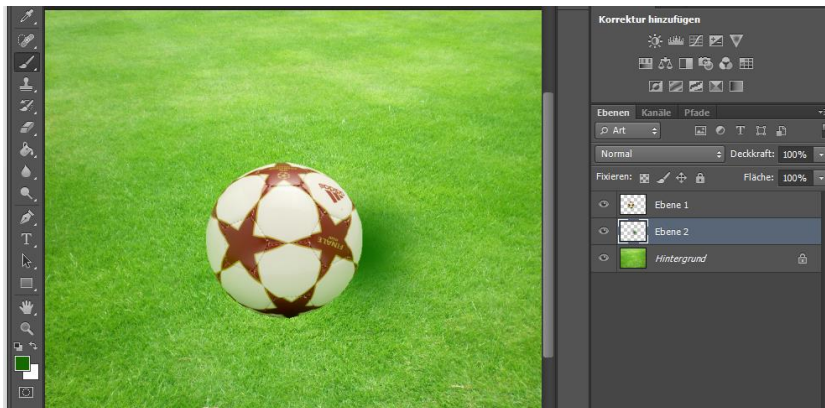
## Übung: Schatten - Ball

Ziel: Stelle rechts neben dem Ball einen Schatten dar. Dieses soll auf einer neuen Ebene geschehen. Diese Ebene liegt dann unter der Ebene des Balles.

- Öffne „ball.jpg“ und „gras.jpg“ und doppelklicken die Ebene um den „Schlüssel“ zu entfernen.
- Mit dem Zauberstab die grüne Hintergrundfarbe entfernen.



- Ziehe den Ball auf das Gras.
- Erstelle eine neue Ebene dazwischen.
- Schatten: Verwende einen sehr großen Pinsel, der fast die Größe des Balles hat, ca. 300 Pixel. Damit wird er sehr schön rund dargestellt. Härte auf 0%. Farbe dunkelgrün.



- Verbesserung: In der Ebene des Schattens stelle auf „Farbe“.

