

Einleitung	10
TEIL 1: MONTAGE.....	13
1. Lichtstrahlen	14
2. Laternenschein	17
3. Objekte beleuchten	19
4. Ebenenstil Schein nach außen bei Flammen	22
5. Schatten übernehmen	26
6. Spiegelung ergänzen	28
7. Glanz auf Oberflächen	32
8. Schattenwurf in Zahlen	35
9. Verblässende Spiegelung	39
10. Oberflächen plastisch strukturieren	40
11. Tattoo auftragen	44
12. Gras-Logo	48
13. Buchstaben aus Stoff	54
14. Wasserwellen	58
15. Geschnittener Holzkopf	60
16. Gesicht mit Struktur überlagern	62
17. Rostige Oberfläche	64
18. Zersplitterter Spiegel	68
19. Textur an Oberfläche anpassen	75
20. Herabrieselnde Smartphone-Pixel	79
21. 3D-Partikel – Pseudo-Extrudieren	83
22. 3D-Partikel erzeugen	85
23. Transparente Zeichnung	89
24. Unregelmäßiger Verputz	90
25. Brennender Dornbusch	91
26. Personenkreis erweitern	94

27. Formgitter-Bänder schlingen	98
28. Schaum auf Haut	102
29. Wasserspritzer	106
30. Rauchender Kopf	108
31. Zerrissene Kleidung	114
32. Röntgenbilder nachahmen	117
33. Sternenhimmel erzeugen	122
34. Spitzenwechsel	124
35. Autoreifen ohne 3D	124
36. Gemischt hart-weiche Auswahlkante	126
37. Nähte	128
38. Schnee fallen lassen	130
39. Logo verzerren	132
40. Objekte wie aus Glas	136
41. Seifenblasen selbst gemacht	140
42. Kumuluswolken	144
43. Poster mit vielen Passepartouts	146
44. Halbtransparente Bereiche	148
45. Wasserstrahl einmontieren	150
 TEIL 2: BILDOPTIMIERUNG	 153
46. Hautfarbe bei Foto-Kolorierung	154
47. Fotostruktur entfernen	158
48. HDR ohne HDR-Funktion	160
49. Verblasstes Plakat	164
50. Sättigungs-Masken anlegen	166
51. Gezähmte Schattierung	170
52. Farbhelligkeit steuern	172
53. Foto vom Filmende restaurieren	176

54. Artefakte retuschieren	178
55. Reflexion retuschieren	179
56. Dunkle Haut	183
TEIL 3: GRAFIK UND TYPO	187
57. Bildertunnel	188
58. Portät als QR-Code	192
59. Bild in QR-Code	194
60. Farbiger Schein	196
61. Porträt-Zeichnung nachahmen	198
62. Gemälde im Richter-Stil	202
63. Gemälde digital restaurieren	206
64. Comic mit Rastereffekt	210
65. Kontur ausfransen	212
66. Farbstift-Striche	213
67. Binärcode-Bildmuster	214
68. Gouillochen erzeugen	216
69. Gemeißelte Inschrift	216
70. Inschrift auf Steintafel ersetzen	218
71. Inschrift perspektivisch anpassen	222
72. Schrift in Sand	224
73. Wunderkerzenspur	228
74. Plastischer Typoeffekt	230
75. Kreideschrift	234
76. Schrift auf Schmutzscheibe	236
TEIL 4: WORKFLOW	239
77. Wie funktioniert eine Matrix?	240
78. Ebenen ziehen	244
79. Bereiche auf Transparenz vergrößern	245

80. Exakt freistellen	246
81. Ebenenkomposition	249
82. Verflüssigen-Retusche	253
83. Winzige Datei-Ansichten	254
84. Schrift auf Ansichtskarten löschen	256
85. Elemente verschieben	260
86. Kanal für Lackflächen	262
87. Stufenloses »Protokoll«	264
88. Ebenenstil KANTE	265
89. Eckenformen	266
90. Werte-Feld ausblenden	268
91. Ansicht Ebenenbedienfeld	268
92. Maskenränder kombinieren	269
93. Stoff umfärben	273
94. Vorbereitung komplizierter Muster	276
95. Ebenen, Masken & Kanäle	280
96. Kreise in Segmente teilen	284
97. Ebenen-Verwirrung	286
98. Metallische Oberfläche	288
99. Ebenen ausrichten	290
100. Erneut transformieren	292
101. Ebenenstile kombinieren	296
102. Falten erzeugen	300
103. Herablaufende Schmutzspuren	302
104. Schräge Hilfslinien	303
105. Schwarz zu weiss	304
INDEX	305