

SIMONE GRÜNEWALD | DOMINIK MAYER | IZZY BURTON | SAMUEL INKILÄINEN | NICHOLAS KOLE

LUCAS PEINADOR | SAM NASSOUR | AVELINE STOKART | MAX ULICHNEY



DIGITAL PAINTING MIT Procreate

DIGITALES MALEN AUF DEM IPAD





INHALT

EINLEITUNG	8
WIE DU DIESES BUCH NUTZEN SOLLTEST	10
DER EINSTIEG	12
Die Bedienoberfläche	14
Die App einrichten	16
Gesten	24
Pinsel	28
Farbe	38
Ebenen	42
Auswahl-Werkzeug	50
Transformieren	54
Anpassungen	58
Aktionen	66
PROJEKTE	72
Illustration	74
Izzy Burton	
Charakterdesign	92
Aveline Stokart	
Fantasy-Landschaft	108
Samuel Inkiläinen	
Fantasy-Wesen	124
Nicholas Kole	
Traditionelle Medien	140
Max Ulichney	
Raumschiff	158
Dominik Mayer	
Im Freien	174
Simone Grünwald	
Sci-fi-Wesen	190
Sam Nassour	
GLOSSAR & WERKZEUG-VERZEICHNIS	206
RESSOURCEN ZUM DOWNLOAD	208
MITWIRKENDE	210
INDEX	212

EINLEITUNG

von Lucas Peinador

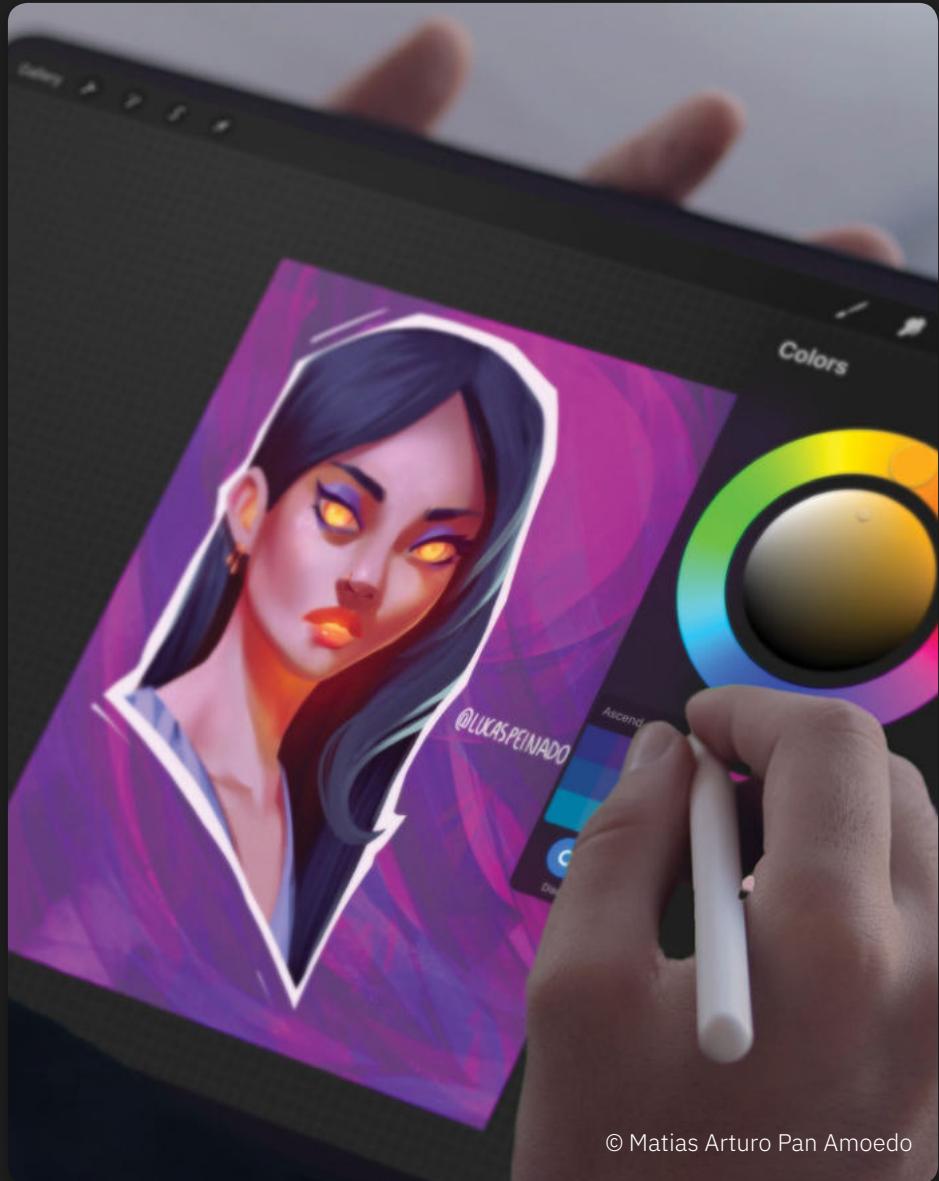
Willkommen bei Procreate. Ganz gleich, ob du neu in der Welt der digitalen Malerei oder erfahrene NutzerIn von Photoshop oder einer anderen digitalen Malsoftware bist – du bist hier genau richtig!

Procreate ist eine digitale Mal- und Zeichen-App speziell für das iPad und den Apple Pencil. (Die iPhone-Variante heißt Procreate Pocket.) Das Unternehmen hinter Procreate – Savage Interactive – ist außerordentlich engagiert in der Künstlergemeinde und freut sich immer, Fragen und Hinweise von kreativen Computergrafikern entgegenzunehmen. Das Ergebnis ist eine hervorragende Software, die für Digitalkünstler unglaublich intuitiv zu bedienen ist.

Die leicht zugänglichen Menüs und die umfassende Gestensteuerung bieten dir alle Werkzeuge, die du brauchst, um fantastische Kunstwerke zu erschaffen. Die App ist nicht nur eine preiswerte Option für jeden iPad-Besitzer, sondern sie ist auch in der Grafik- und Unterhaltungsbranche sehr verbreitet.

Die von Procreate genutzte Hardware macht die App ideal für die Nutzung unterwegs – egal, ob du zu Hause, im Bus oder sonst wo im Freien malst. Die ausschließliche Beschränkung auf Apple bedeutet, dass du dich nicht von Bürosoftware ablenken zu lassen brauchst oder Kompatibilitätsprobleme mit deiner Hardware befürchten musst. Du kannst Procreate gegen eine einmalige Zahlung im App Store erwerben.

▼ Unterwegs auf deinem iPad mit Procreate malen



© Matias Arturo Pan Amoedo

WÄHLE DEIN WERKZEUG

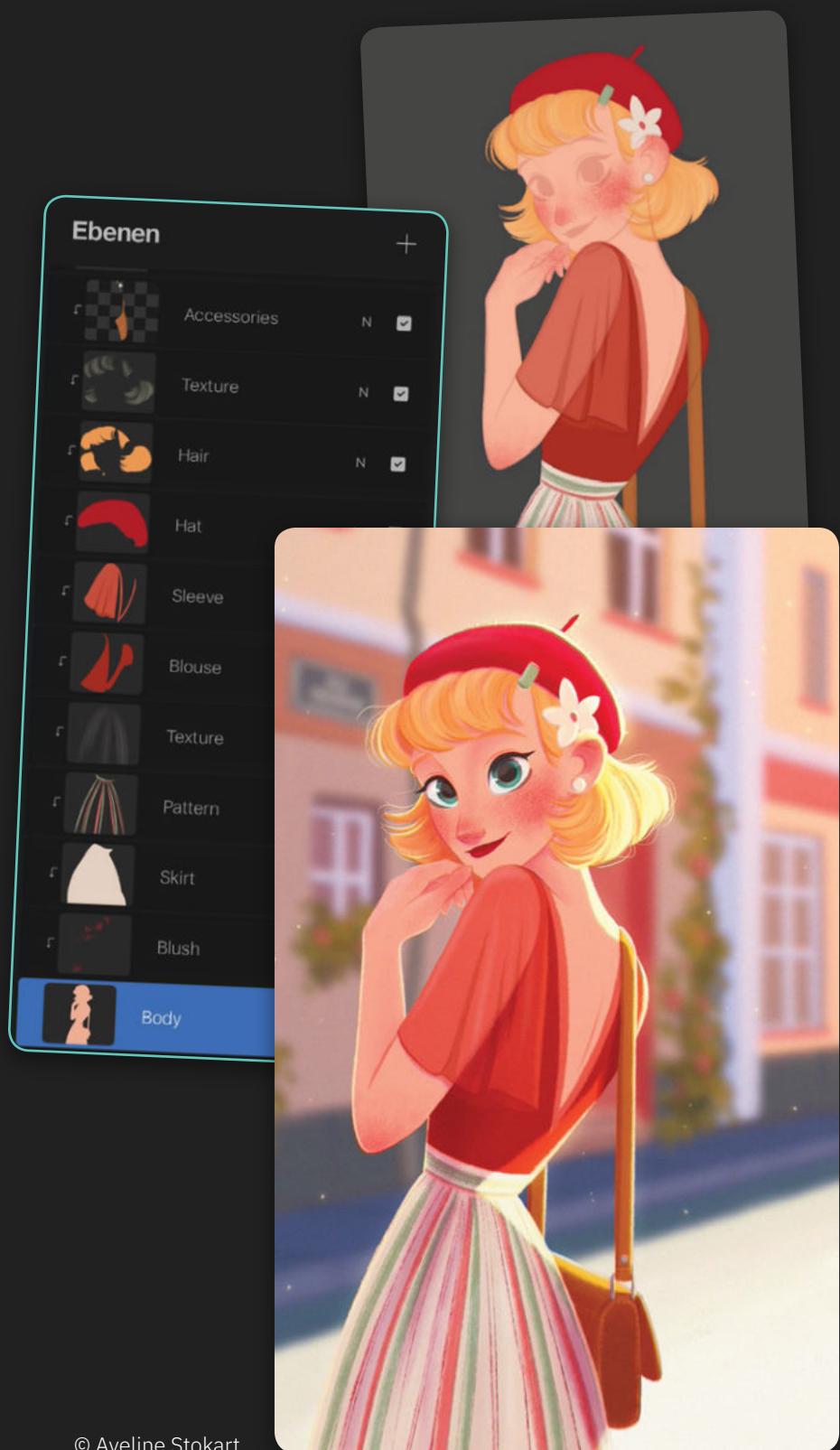
Procreate kann mit dem Apple Pencil oder dem Stift eines Drittanbieters verwendet werden. Der Apple Pencil, das bevorzugte Werkzeug der Profis, liefert dir optimale Ergebnisse, da er ausgefeilte Druck- und Neigungsfunktionen besitzt, die ein großes Spektrum an Pinselstrichen und Effekten erzeugen, mit denen sich traditionelle Maltechniken simulieren lassen. Stifte anderer Anbieter eignen sich zwar ebenso, doch du solltest darüber nachdenken, dir einen Apple Pencil zuzulegen, wenn du das meiste aus Procreate herausholen willst.

WAS IST DIGITALE MALEREI?

Falls du Neuling auf dem Gebiet der Computergrafik bist, erhältst du von uns hier einen kurzen Überblick über das Konzept der digitalen Malerei, damit du dich auf deine ersten Schritte am Bildschirm vorbereiten kannst. Auch wenn digitale Malerei mit speziellen Programmen wie Procreate viele Ähnlichkeiten mit dem Malen mithilfe traditioneller Medien aufweist, sind die Abläufe doch ganz unterschiedlich. Vielleicht am wichtigsten ist die Tatsache, dass Bilder üblicherweise in Ebenen aufgebaut werden und du entscheiden kannst, wie sich diese Ebenen zueinander verhalten. So könnten sich zum Beispiel Ebenen so verhalten, als würdest du verschiedene Farben übereinandermalen, eine Ebene könnte aber auch zum Maskieren eines Bereichs dienen. Dies bietet dir die Möglichkeit, einzelne Abschnitte und Stadien des Bildes zu isolieren, während du daran arbeitest, sodass du Zeit sparst und dich auf deine Kreativität konzentrieren kannst.

Bei Procreate kannst du außerdem deine eigenen Pinsel erstellen, Formen manipulieren und mit einem Knopfdruck Bildanpassungen vornehmen. Dies gibt dir eine Flexibilität und Geschwindigkeit, die du bei herkömmlichen Medien nicht hast. Außerdem steht dir ein grenzenloses Feld an Werkzeugen und Farben zur Verfügung! Das ist ideal, wenn man unter Zeitdruck arbeiten muss oder unterwegs ist – es müssen keine schmutzigen Pinsel ausgewaschen werden, und du brauchst dir keine Sorgen um zerknittertes Papier zu machen.

Das Arbeiten auf dem Bildschirm mag zunächst abschreckend wirken, doch mit dem intuitiven Procreate-Ansatz wird der ganze Prozess zugänglich und angenehm. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, sich mit der App vertraut zu machen und praktische Erfahrungen zu sammeln – blättere also um, lege los und stell fest, wie du das Beste aus diesem Buch und deinem Weg zur digitalen Malerei machst.



© Aveline Stokart

WIE DU DIESES BUCH NUTZEN SOLLTEST

Gemeinsam mit talentierten Branchenprofis haben wir ein Buch zusammengestellt, das sich an Kreative richtet, die neu bei Procreate sind. Wir empfehlen dir, zuerst die Einführungskapitel zu lesen. **Der Einstieg** bietet einen kurzen Überblick über Oberfläche und Bedienelemente und erklärt, wie du deine Dateien anlegst und organisierst. Anschließend werden in den Abschnitten **Gesten**, **Pinsel**, **Farbe**, **Ebenen**, **Auswahl-Werkzeug**, **Transformieren**, **Anpassungen** und **Aktionen** viele der Werkzeuge vorgestellt, die Procreate im Angebot hat.

Jeder Abschnitt führt dich durch die Grundlagen der Benutzung von Procreate. Die verschiedenen Gesten, Werkzeuge und Techniken, die zum digitalen Malen nötig sind, werden beschrieben und wie du diese in dein persönliches Arbeiten integrieren kannst. Lies die einzelnen Kapitel genau und probiere die unterschiedlichen Werkzeuge aus, damit du den größtmöglichen Nutzen aus ihnen ziehst.

Wenn du die Einführungskapitel gelesen und die Grundlagen verstanden hast, arbeite die acht **Projekte** durch.

Diese decken eine Vielzahl von Themen, Stilen und Herangehensweisen ab und leiten dich Schritt für Schritt durch das Arbeiten in Procreate. Am Anfang jedes Projekts findest du eine Liste der **Lernziele**, die aus den kreativen Techniken besteht, die du beim Durcharbeiten der Schritte kennenlernen wirst.

Kästen mit **Künstlertipps** in den einzelnen Kapiteln halten hilfreiche Hinweise und kreative Einblicke für dich bereit. Am Ende des Buches gibt es ein nützliches **Glossar** sowie ein **Werkzeugverzeichnis**, auf die du bei Bedarf zurückgreifen kannst.

Titel des Kapitels

Einführung

Lernziele

Bildunterschriften

Abschnittsüberschriften

Unterstützende Bilder

Kästen mit Künstlertipps

Projekteinführung Projekttitle

Schritt-für-Schritt-Anleitungen

FANTASIE-LANDSCHAFT
Samuel Inklilainen

In diesem Tutorial lernst du, wie du digital eine Fantasie-Landschaft mit steilen Felswänden und einer riesigen friedlich dahinschwelbenden Qualle malst. Du wirst von Anfang bis Ende lernen, wie du Procreate benutzt, um zu erfahren, wie du klein beginnen und das Projekt schrittweise immer größer und detaillierter gestalten kannst. Es ist wichtig, dass du dich nicht bereits beim Start überfordert fühlst.

Das Tutorial beginnt mit der Suche nach Referenzbildern und der Herstellung einiger Skizzen, um sich mit der Thematik vertraut zu machen. Anschließend wirst du lernen, wie du die Farbe im Bild ausrichtest, in der die Farbe von der Komposition und den Tonwerten trennen kann. Dies ist wichtig, um die Farbe nicht zu verlieren. Nachdem du verschiedene Farbschemata ausprobiert und die Thumbnails-Skizze verfeinert hast, kommt du schließlich zu einer Skizze, die dir in diesem Stadium eine bessere Vorstellung von deinem Ziel sowie eine färbige Skizze, an die du dich halten kannst.

Wir behandeln in diesem Tutorial außerdem, wie du deine eigenen Pinsel herstellst und wie du verschiedene Werkzeuge zu können. Du lernst, Fehler zu beheben und das Bild nach deinen Wünschen anzupassen. Verschiedene Anpassungen werden dein Bild schließlich auf ein noch höheres Niveau bringen.

DU LERNST, WIE DU:

- Clipping-Masken einsetzt.
- die Alphasperrre verwendet.
- Ebenenmodi für Ebenen benutzt.
- eigene Pinsel herstellt.
- verschiedene Anpassungswerzeuge nutzt.

SEITE 108

Icon für Ressourcen zum Herunterladen

Lernziele

01
Durchstöbere zuerst die Tiefen des Internets nach einem breiten Spektrum an Fotos für das Thema, das du malen willst. Das kann dir helfen, um die Farben und das kreative Denken einzuschätzen. Suche nicht nur nach Referenzbildern, such auch nach Informationen über die Entstehung und die Herkunft der Landschaft in deiner Fantasie-Landschaft aufzufinden. Wenn du weißt, wie sie auf natürlichem Weise entstanden sind, kannst du dieses Wissen in deinem Bild einfließen. Verwende detaillierte Details und einen bestimmten Grad an Realismus zu erhalten. Nimm bei deinem Skizzieren jedoch einen Bleistift- oder den HB-Bleistift-Pinsel, um den Eindruck zu erwecken, die Skizze sei von Hand gezeichnet worden.



▲ Mach dir zuerst Notizen und erstelle Referenzskizzen anhand der online gefundenen Fotostände.

02
Zeichne dann deine Thumbnails. Beginne mit einer rechteckigen Leinwand. Füge neue Ebenen für Hintergrund, Mittelgrund, Quelle und Vordergrund hinzu. Zeichne mit Formen, die den Landschaftsformationen ähneln, die du malen willst. Füge jede neue Ebene ab Clipping-Masken hinzu, um die Farbgebung und den Bildausschnitt zu halten. Verwende die Alphasperrre für kleinere Formen, um Details innerhalb der größeren Grundformen anzuzeigen. Füge kleinere Formen und mehr Kontrast hinzu, um einen guten Fokuspunkt zu schaffen.



Bildunter-schriften

Schritt-für-Schritt-Bilder

RESSOURCEN ZUM HERUNTERLADEN

Die an diesem Buch beteiligten Künstler haben eine Reihe von hilfreichen **Ressourcen** bereitgestellt, die du dir herunterladen kannst. Eine vollständige Liste der Ressourcen findest du am Ende dieses Buches auf Seite 208. Dazu gehören Pinsel, die in den Projekten verwendet wur-

den, genauso wie Videos und Zeichnungen. Lade sie herunter, bevor du mit den Projekten beginnst. Ein Pfeil am Anfang des jeweiligen Kapitels signalisiert, dass Ressourcen zum Herunterladen bereitstehen.

► Achte auf dieses Icon.

SEITE 208



TOUCHSCREEN-GESTEN

Wie bereits erwähnt, verwendet Procreate eine Vielzahl von Gesten zur Ausführung bestimmter Aktionen. So kannst du zum Beispiel eine Aktion widerrufen, indem du den Bildschirm mit zwei Fin-

gern antippst. Um dir dabei zu helfen, diese Gesten schnell zu erlernen, nutzen wir in diesem Buch die folgenden Symbole.



Bildschirm mit einem Finger berühren und gedrückt halten



Bildschirm mit zwei Fingern berühren und gedrückt halten



Wischen



Wischen und dabei den Finger gedrückt halten

ILLUSTRATION

Izzy Burton

Dieses Projekt zeigt dir, wie du die Illustration einer Fantasiewelt mit einem architektonischen Element erstellst, deren mysteriöse Stimmung den Betrachter faszinieren und fesseln soll.

Du lernst, wie du vom Thumbnail-Stadion über eine grobe Farbzeichnung zum fertigen Werk gelangst, wobei deine eigenen Architekturfotos als Anregung dienen. Du lernst, wie du Formen blockierst und deren Pixel sperrst, damit du innerhalb der Formen malen und Texturen aufbringen kannst. Und du lernst, wie du deiner Illustration Licht und Details hinzufügst, damit sie zum Leben erwacht. Die Fertigkeiten und Techniken, die du hier erwirbst, lassen sich leicht auf andere Arten von Illustrationen übertragen und können dir bei künftigen Projekten helfen.

Auch wenn dieses Projekt fotografische Referenzen zur Grundlage hat, solltest du auf die Kraft deiner Fantasie setzen. Das Beste an Illustrationen ist, dass du nicht auf die reale Welt beschränkt bist. Erschaffe dir eine Welt, die von dieser inspiriert ist, aber auch fantastische und übertriebene Farben oder Formen entält.

SEITE 208



DU LERNST, WIE DU:

- ▶ Formen blockierst und Pixel sperrst, um die Pinselstriche auf die definierte Form zu beschränken,
- ▶ Clipping-Masken benutzt,
- ▶ Schein und Glanzlichter zur fertigen Illustration hinzufügst,
- ▶ Objekte in deine Umgebung integrierst,
- ▶ mit Pinseln experimentierst,
- ▶ skizzenhafte und ausgefallene Elemente aufnimmst, um den Charme der Illustration zu verstärken.

01

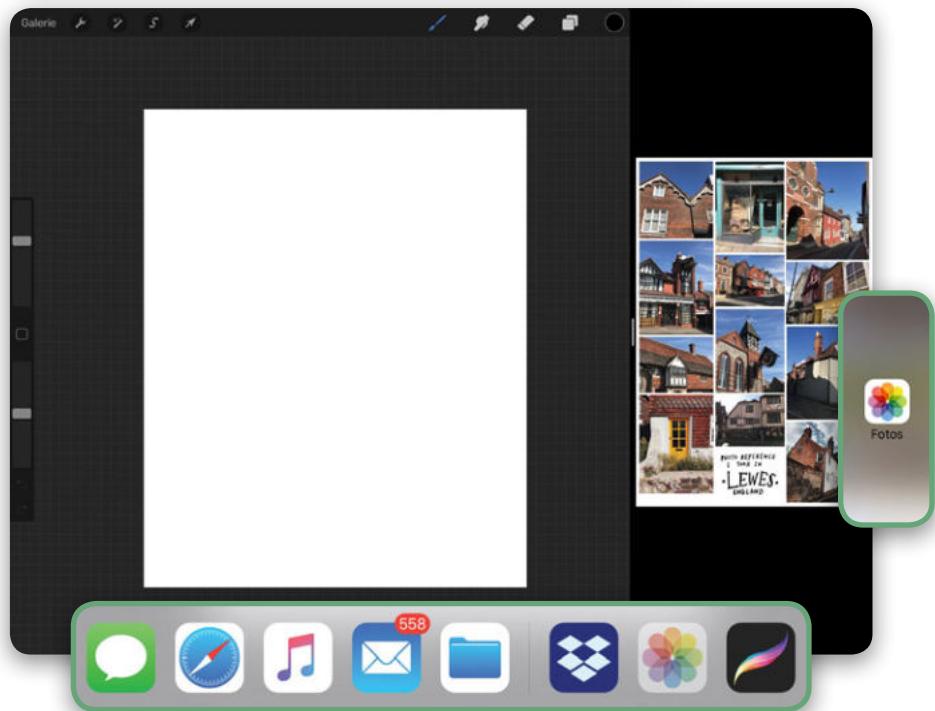
Nimm dir vor Beginn ein wenig Zeit, um eine Idee zu formulieren und Referenzen zu sammeln, die dir dabei helfen, die Illustration zusammenzustellen. Wenn du eine Illustration erschaffst, die sich auf die Architektur konzentriert, nimm an deinem Heimatort oder auch an einem anderen Ort Fotos auf. Dieses Moodboard enthält Aufnahmen, die im englischen Lewes entstanden sind, einem Städtchen mit sehr alter Tudor-Architektur, das genau das mystische, märchenhafte Gefühl verströmt, das diese Illustration auslösen soll.



► Stimmungsvolle Fotografien sorgen für die passende Inspiration.

02

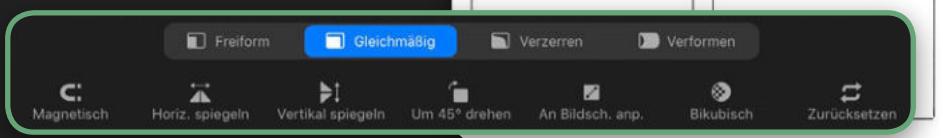
Nun richtest du auf deinem iPad den Arbeitsbereich ein. Du kannst die Split-screen-Funktion des iPads nutzen, um dein Moodboard neben die Leinwand in Procreate zu setzen. Wische von dem grauen Balken am unteren Rand des Bildschirms nach oben, um das Dock zu öffnen. Berühre und halte die Fotos-App gedrückt und ziehe sie auf den Bildschirm. Suche in deiner Galerie nach dem Moodboard. (Das Dock zeigt nur die letzten Apps. Falls also die Fotos-App nicht im Dock zu finden ist, öffne sie zuerst separat und gehe dann zurück zu Procreate, wo sie nun im Dock auftauchen sollte.)



► Den Arbeitsbereich einrichten

03

Erstelle mit dem QuickShape-Werkzeug vier Storyboard-Felder für deine skizzierten Ideen in Thumbnail-Größe (siehe Seite 36). Wenn du die ersten vier Linien des ersten Kastens gezeichnet hast, wähle **Transformieren > Gleichmäßig** und skaliere den Kasten auf ein Viertel der Seite. Anschließend duplizierst du die Ebene. Schiebe den zweiten Kasten mit dem Transformieren-Werkzeug neben den ersten und wiederhole das Duplizieren, bis du vier Kästen hast. Reduziere zum Schluss die Ebenen, sodass sich alle Kästen auf derselben Ebene befinden.



Ebenen

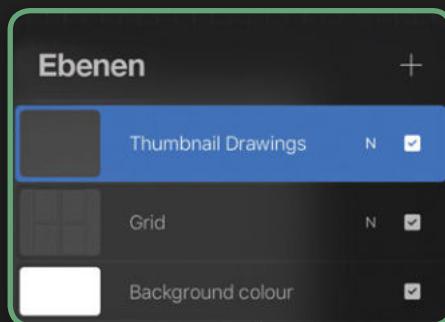
- Layer 1
- Layer 1
- Layer 1
- Layer 1

▲ Skaliere deinen Kasten, dupliziere ihn, bis du vier Kästen hast, und reduziere die Ebenen dann auf eine Ebene.

◀ Nutze das QuickShape-Werkzeug, um gerade Linien zu zeichnen.

04

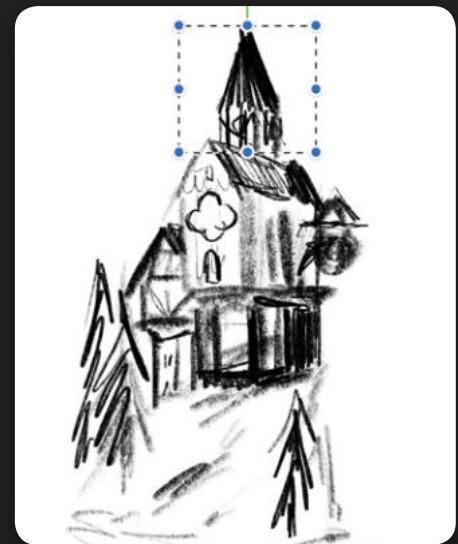
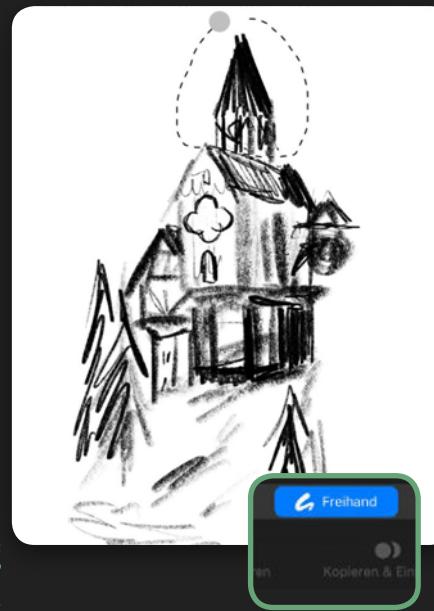
Zeichne die Thumbnails mit dem **Zeichnen > 6B-Stift**-Pinsel. Die Thumbnails sollten nur grobe, schnelle Skizzen sein, die sich auf die Idee, das Layout und die Komposition konzentrieren. Lass deiner Fantasie freien Lauf – jetzt hast du die Gelegenheit, mit der Idee herumzuspielen. Lege für deine Zeichnungen über den Thumbnail-Kästen eine neue Ebene an. Gib deinen Ebenen Namen, um den Überblick zu behalten.



◀ Legt eine neue Ebene für die Thumbnails an und benennt alle Ebenen, um eine optimale Ordnung zu gewährleisten.

05

Skaliere und drehe deine Zeichnungen mithilfe des Transformieren-Werkzeugs. Falls du nur einen Bereich des Bildes herunterskalieren willst, wähle **Auswahl > Freihand** und ziehe um den zu skalierenden Bereich herum. Anschließend skaliert und drehst du mit dem Transformieren-Werkzeug. Der 6B-Stift erlaubt einige nette Schattierungseffekte, wenn du deinen Stift unterschiedlich stark neigst.



▲ Transformiere Bereiche deiner Thumbnails mit dem Auswahl-Werkzeug.

KÜNSTLERTIPP

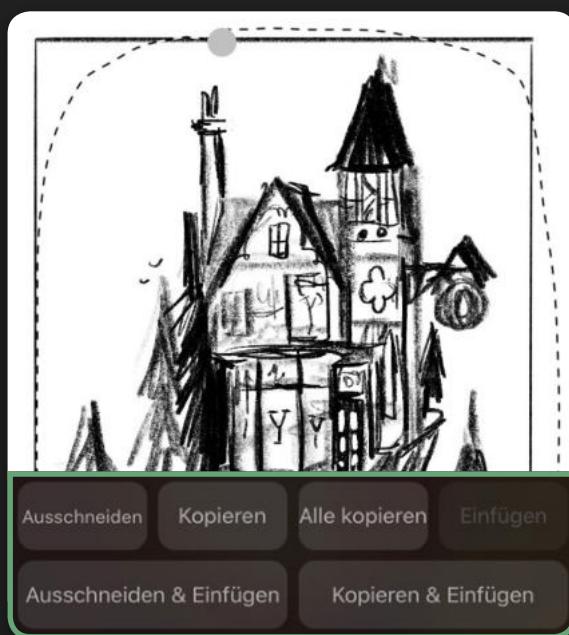
Bei einem Apple Pencil (2. Generation) kannst du den unteren Abschnitt doppelt antippen, um schnell zwischen den Radierer- und Pinsel-Werkzeugen zu wechseln.



▲ Fertige Thumbnails

06

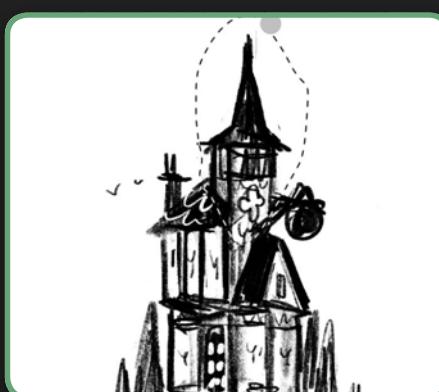
Thumbnail 2 sieht ganz okay aus, allerdings gibt es auch in Thumbnail 3 ein paar recht gute Elemente. Erzeuge ein neues Thumbnail, das diese beiden kombiniert. Ziehe zuerst das Auswahl-Werkzeug um Thumbnail 2 herum, öffne dann das Zwischenablage-Menü und wähle Kopieren & Einfügen. Es wird eine neue Ebene mit dem Namen Aus Auswahl angelegt. Blende die anderen Thumbnails aus, indem du die Ebenen abklickst. Entferne den Bereich in Thumbnail 2, der dir nicht gefällt. Blende die anderen Thumbnails wieder ein und kopiere in Thumbnail 3 den Bereich, den du haben willst – das Türmchen. Schiebe und skaliere es mit dem Transformieren-Werkzeug. Führe das fertige Thumbnail auf einer eigenen Ebene zusammen und fülle alle Lücken mit dem Pinsel.



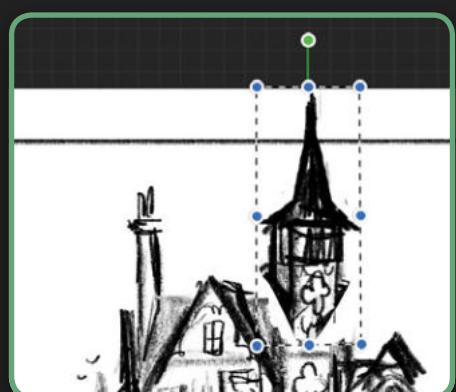
◀ Transformiere Bereiche deines Thumbnails mit dem Auswahl-Werkzeug.



▲ Entferne die Bereiche, die dir in Thumbnail 2 nicht gefallen.



▲ Kopiere das Türmchen aus Thumbnail 3 mit dem Auswahl-Werkzeug.



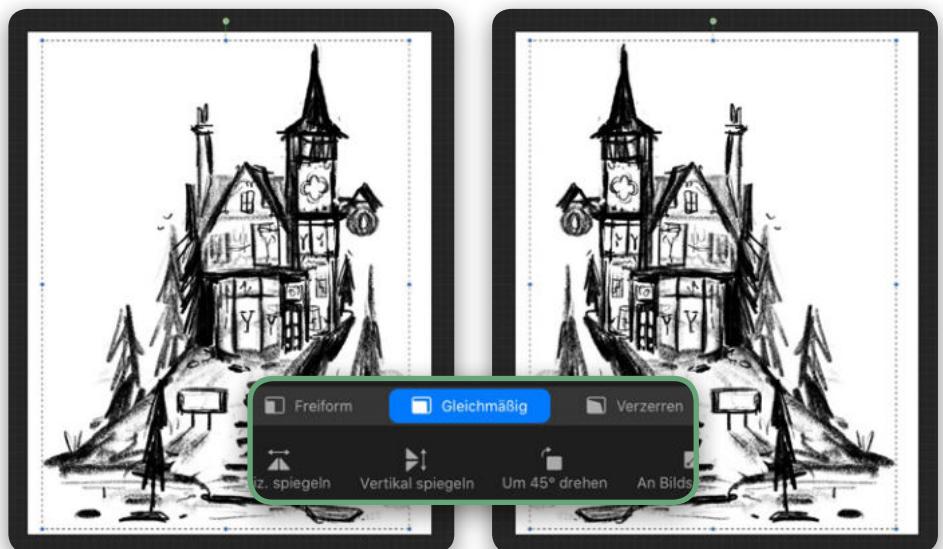
▲ Füge die Thumbnails zusammen, indem du die Details kopierst und einfügst.

07

Sobald du mit deinem Thumbnail zufrieden bist, blendest du die restlichen Ebenen aus und skaliest es auf Leinwandgröße. Wähle **Transformieren > Horizontal spiegeln**.

Das ist eine gute Methode, um die Perspektive zu prüfen und sicherzustellen, dass du nicht schief gemalt hast. Sollte dein Bild doch schief sein, tippst du die Punkte der Transformationsbox an und ziehst an ihnen, um das Bild geradezurücken. Kehre dann mit **Horizontal spiegeln** wieder zur ursprünglichen Ausrichtung zurück.

- ▶ Spiegle deine Leinwand horizontal, um sicherzustellen, dass dein Thumbnail in Ordnung ist.



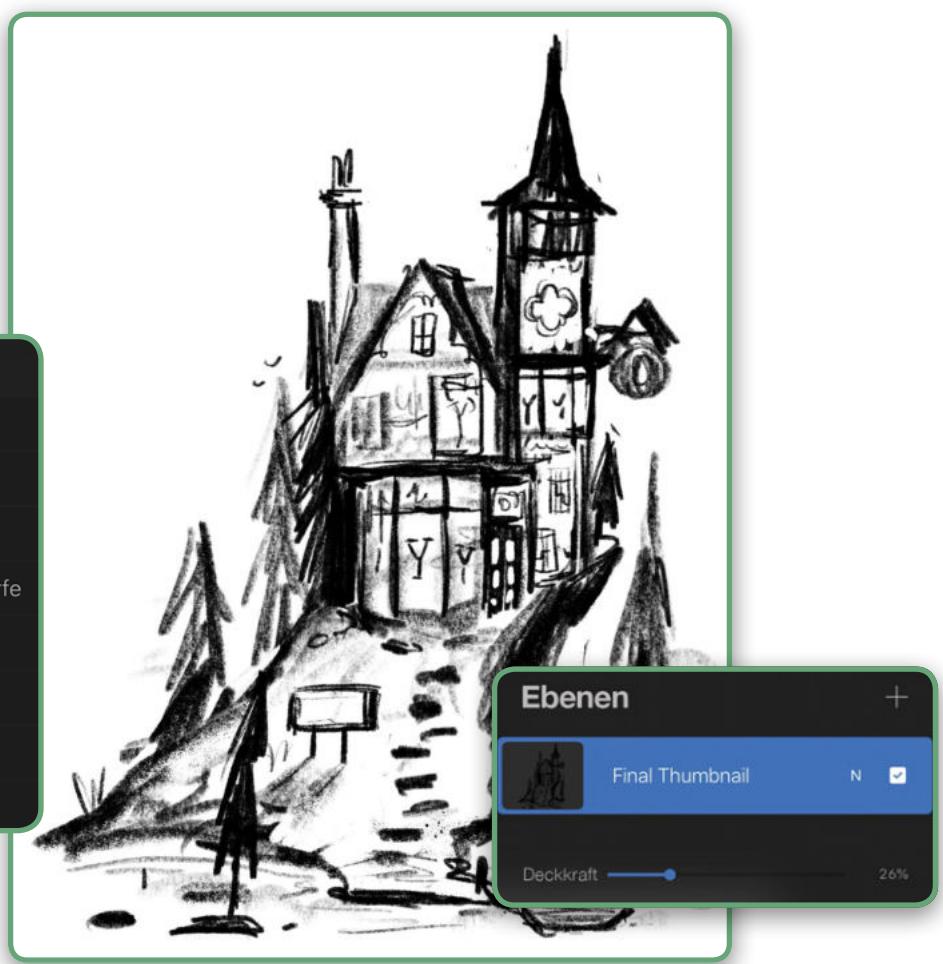
08

Eine weitere großartige Möglichkeit, mit der du deine Probleme beheben kannst, bietet **Anpassungen > Verflüssigen**. Nutze die Schieben-Funktion, um Teile deines Thumbnails herumzuschieben, indem du den Stift über die Bereiche bewegst. Experimentiere auch mit den anderen Optionen in Verflüssigen und verfeinere damit dein Thumbnail.

Anpassungen

- Deckkraft
- Gauß'sche Unschärfe
- Bewegungsunschärfe
- Perspektivische Unschärfe
- Scharfzeichnen
- Rauschen
- Verflüssigen
- Klonen

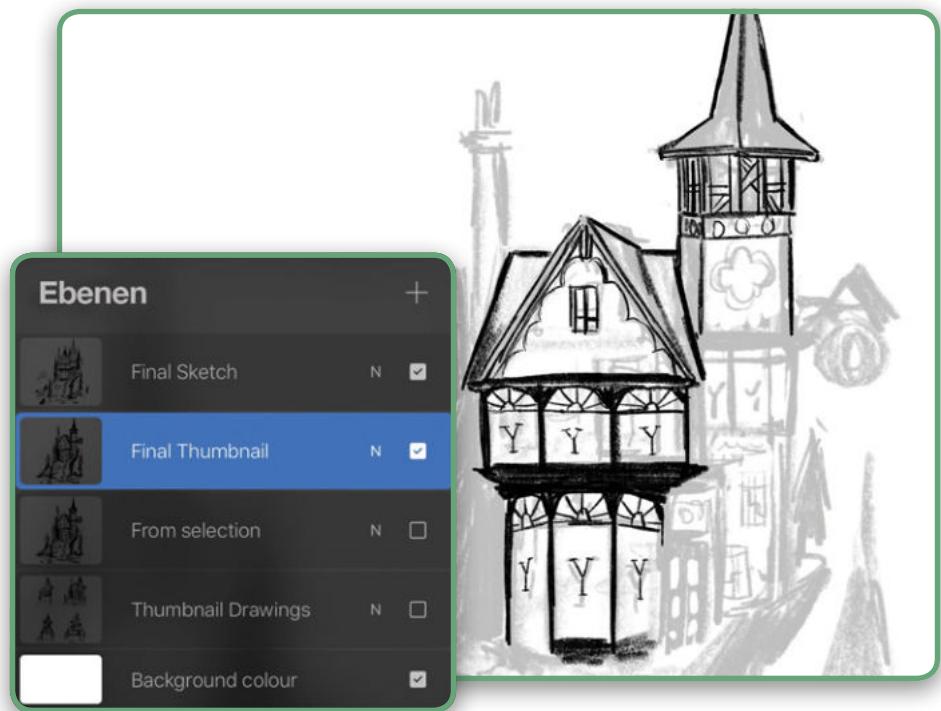
- ▶ Nutze das Verflüssigen-Werkzeug zum Perfektionieren deines Thumbnails.



09

Nun wird es Zeit für eine detailliertere Skizze. Verringere dazu zunächst die Ebenendeckkraft. Lege dann eine neue Ebene mit dem Namen Fertige Skizze an. Auf dieser Ebene zeichnest du nun, wobei dir dein Thumbnail als Basis dient. Auch diese Skizze darf noch relativ grob ausfallen – schließlich werden die Linien in der fertigen Illustration nicht zu sehen sein. Du erstellst lediglich eine hinreichend detaillierte Vorlage für deine endgültige Illustration.

- Reduziere die Deckkraft deiner Thumbnail-Ebene und lege darüber eine neue Skizzenebene an.

**10**

Erzeuge mit QuickShape einen perfekten Kreis für die Uhr – wir haben dieses Werkzeug bereits für gerade Linien verwendet (siehe auch Seite 36) – und verfeinere dann deine Skizze. Dies bildet die Grundlage für die endgültige Illustration. Es ist viel einfacher, Dinge in diesem Stadium zu korrigieren, als wenn du bereits auf mehreren Ebenen gemalt hättest.

- Perfekte Formen lassen sich ganz einfach mit QuickShape erstellen.



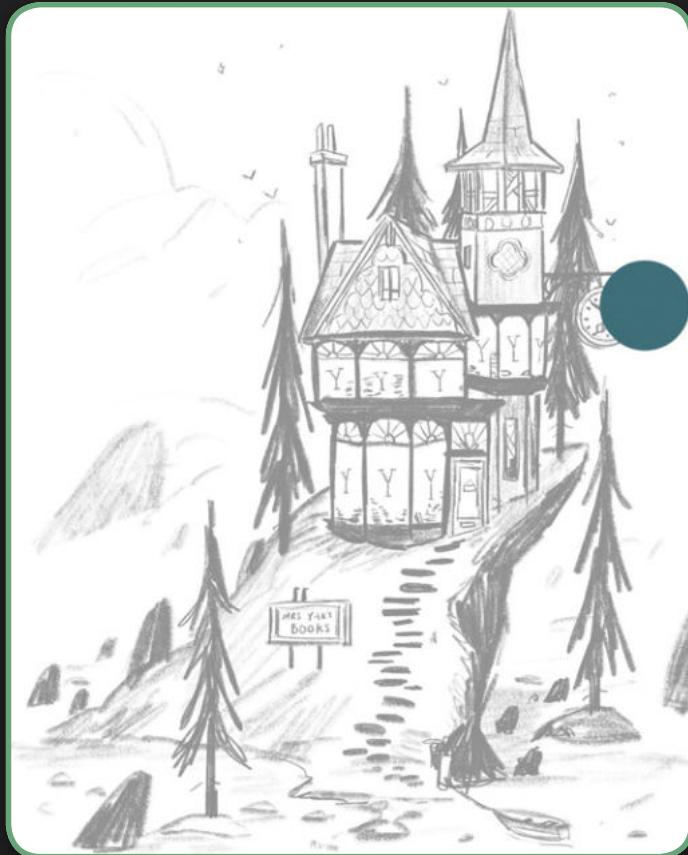
11

Eine farbige Rohfassung bietet eine gute Möglichkeit, mit der Stimmung und der Atmosphäre zu experimentieren, die du schaffen willst, bevor du dich für die endgültige Farbe entscheidest. Lege für deine erste farbige Rohfassung eine neue Ebene an. Stelle für die Skizzenebene den Überblendmodus Multiplizieren ein und reduziere die Deckkraft. Fülle die Farbebene mit einer Grundfarbe, indem du eine Farbe wählst und dann das Farbfeld auf die Leinwand ziehest. (Achte darauf, dass du tatsächlich auf der neuen Farbebene bist.)

KÜNSTLERTIPP

Die Grundfarbe ist ungemein wichtig, um die gewünschte Stimmung in deinem Bild zu untermauern. Traditionelle Maler grundieren ihre Leinwand in einer Grundfarbe, damit Stellen, an denen sonst keine Farbe aufgebracht wird, nicht reinweiß sind. Eine purpurne Grundfarbe könnte eine neblige, mysteriöse Atmosphäre schaffen, während eine goldgelbe Grundfarbe eine wärmere und einladendere Stimmung erzeugt. Denke über deine Grundfarbe nach, bevor du mit dem Malen beginnst.

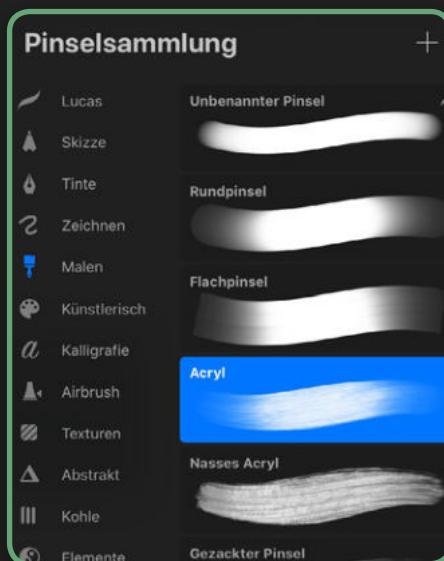
▼ Erzeuge eine farbige Ebene.



12

Male auf dieser Grundfarbe. Du musst dich für Farbskizzen nicht um Ebenen kümmern. Bringe die Farbe in breiten, lockeren Strichen mit einem Pinsel wie **Künstlerisch > Acryl** auf. Erstelle mehrere Farbskizzen, jeweils auf einer eigenen Ebene. Experimentiere mit unterschiedlichen Tageszeiten und Wittersituationen und nutze dazu online verfügbare Bilder als Referenz. Um etwas über Licht und Farbe zu lernen, musst du die Welt um dich herum beobachten. Gewöhn es dir daher an, immer wieder deine eigenen Fotos hinzuzuziehen. Entscheide, welche Farbfassung dir am besten gefällt, und entferne die anderen.

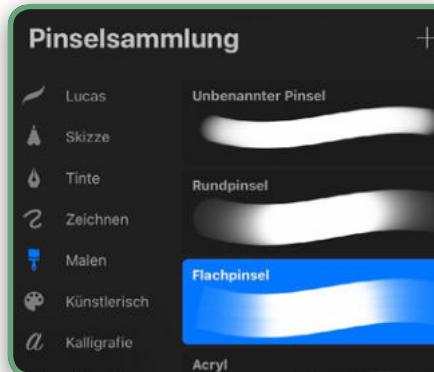
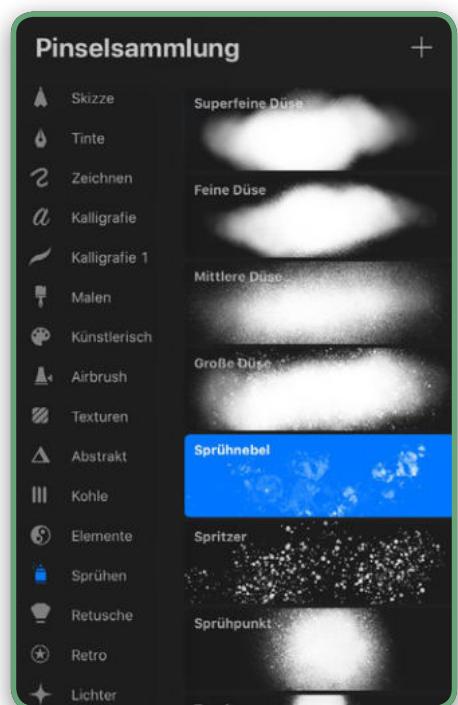
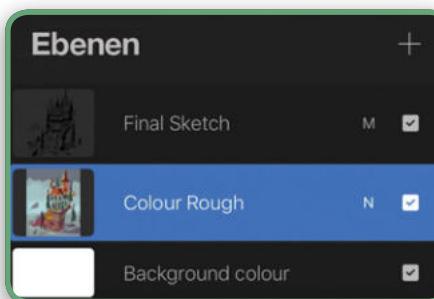
► Male mit breiten, lockeren Strichen, um Stimmung und Atmosphäre zu schaffen.



13

Reduziere die Anzahl der Ebenen, aber behalte die fertige Skizze und die Farbholzfassung. Lege die Farbholzfassung über alle anderen Ebenen, damit du diese Ebene ein- und ausblenden kannst, um Farben auf ihr auszuwählen. Lege beim Malen für jedes Element, das du irgendwann möglicherweise einzeln bearbeiten möchtest, eine eigene neue Ebene an. Beginne mit einer Ebene für den Hintergrund und male Himmel und Wasser hinein. Wähle mit der Pipette (siehe Seite 39) Farben aus deiner Farbholzfassung. Hintergrundfarben kannst du mit einem Pinsel wie **Malen > Flachpinsel** aufbringen. **Sprühen > Sprühnebel** liefert dir einen weichen, körnigen Effekt für die Wolken.

- Verwende unterschiedliche Pinsel für unterschiedliche Effekte.



14

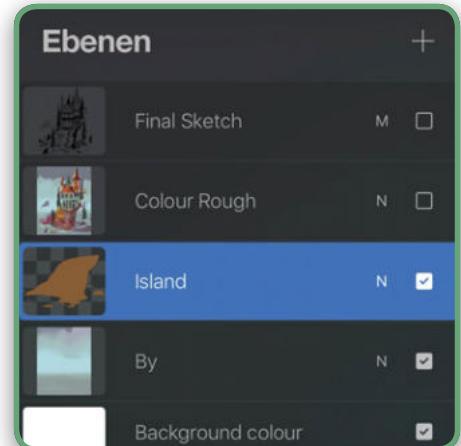
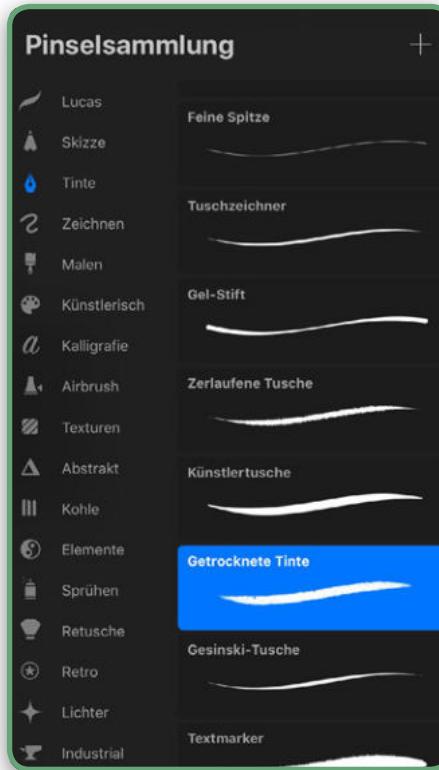
Blende die Skizzenebene beim Arbeiten ein und aus, um ohne die Skizze zu prüfen, ob alles funktioniert. Pinsel wie der Acrylpinsel haben eine niedrige Deckkraft, was dir ermöglicht, Farben schichtweise übereinanderzulegen. Um zwei Farben zu mischen, male die beiden Farben so, dass sie sich überlappen. Wähle dann die Farbe aus dem sich überlappenden Bereich und male über den harten Farbübergang. Wähle immer wieder die überlappende Farbe und male über die harten Kanten, bis sich die Farben zu einem schönen Verlauf vermischt haben. Schaffe auf diese Weise einen weichen Übergang zwischen Meer und Himmel, sodass es aussieht, als sei es dunstig in dem Bild. Benenne die entstandenen Ebenen mit passenden Namen.



15

Lege eine neue Ebene für die Insel an und zeichne diese mit **Tinte > Getrocknete Tinte** ein. Wenn du mit der Form zufrieden bist, aktiviere eine Alphasperre auf der Ebene. Dies beschränkt weitere Pinselstriche auf die bereits definierte Form. Färbe das Gras auf der Insel mit den **Zeichnen > Wachsmalkreide-** und **Natur > Zweige**-Pinseln. Nutze für Details den 6B-Stift. Experimentiere mit unterschiedlichen Pinseln, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

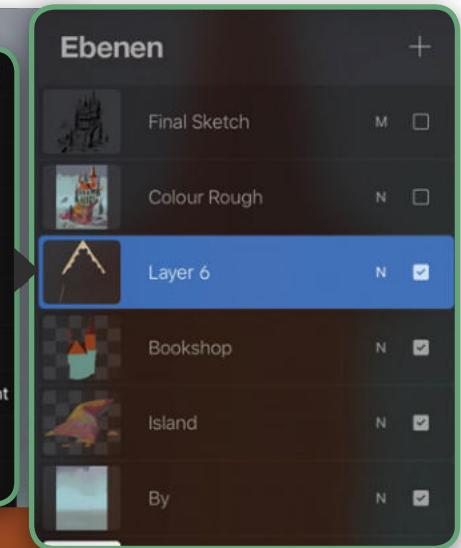
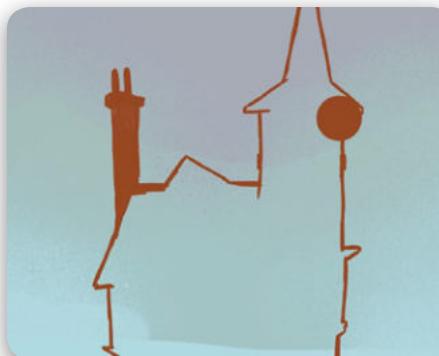
► Skizziere die Insel und füge Details hinzu.



16

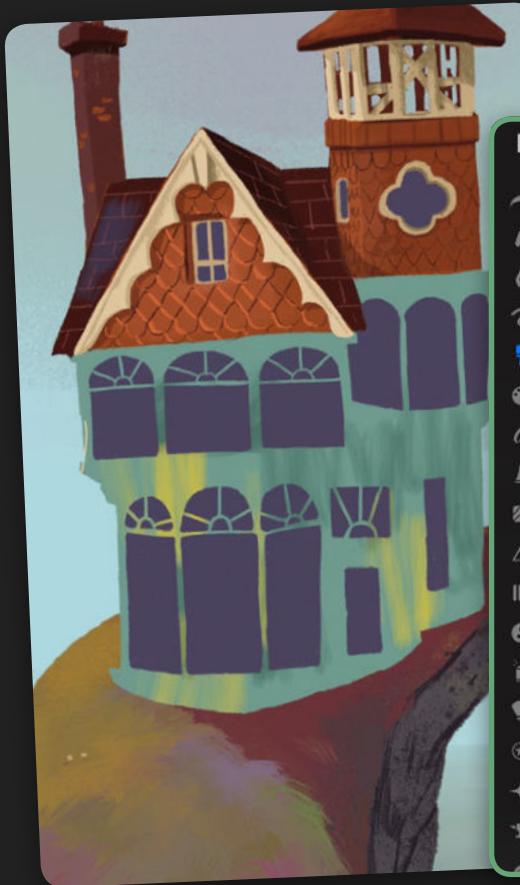
Lege eine neue Ebene für den Buchladen an und skizziere die Form mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel. Zeichne dieses Mal nur den Umriss und ziehe dann das Farbfeld zum Ausfüllen in die umrissene Form. Sperr die Pixel mit der Alphasperre und beginne dann mit dem Zeichnen der Details deines Gebäudes. Lege für einzelne Teilstücke wie Dachkanten und Fenster eigene Ebenen an. Mit einer Clipping-Maske stellst du sicher, dass die Ebene direkt über der Buchladen-Ebene liegt und diese neuen Ebenen nahtlos an die skizzierte Gebäudeform anschließen.

► Skizziere den Buchladen und füge mithilfe von Clipping-Masken Details hinzu.

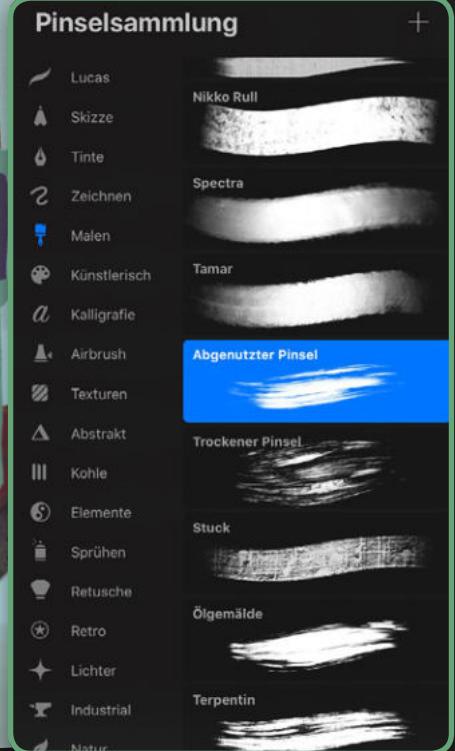


17

Füge Schatten und Glanzlichter hinzu, nachdem du eine Lichtquelle gesetzt hast, damit die Schatten alle in dieselbe Richtung fallen. Nutze den Getrocknete-Tinte-Pinsel für harte Linien und etwas Weicheres wie den **Natur > Bambus**-Pinsel zum Mischen. Füge mit dem 6B-Stift skizzhaft Ziegel und Dachsteine hinzu. Bringe Abwechslung in die Farben, damit das Holz an der Hausfront nicht zu flach aussieht. Senke dazu die Deckkraft und pinselle verschiedene lebhafte Farben über die Hauptfarbe. Mische das Ganze anschließend mit dem Verwischen-Werkzeug, das du auf **Malen > Abgenutzter Pinsel** gesetzt hast.



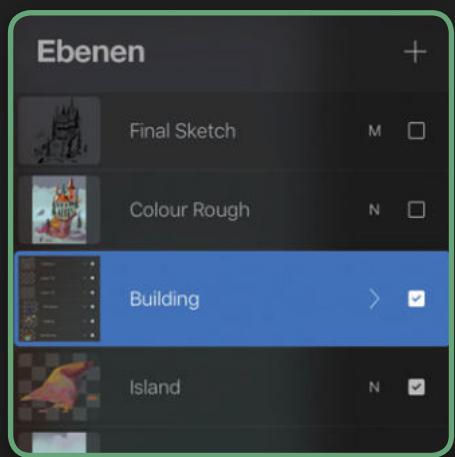
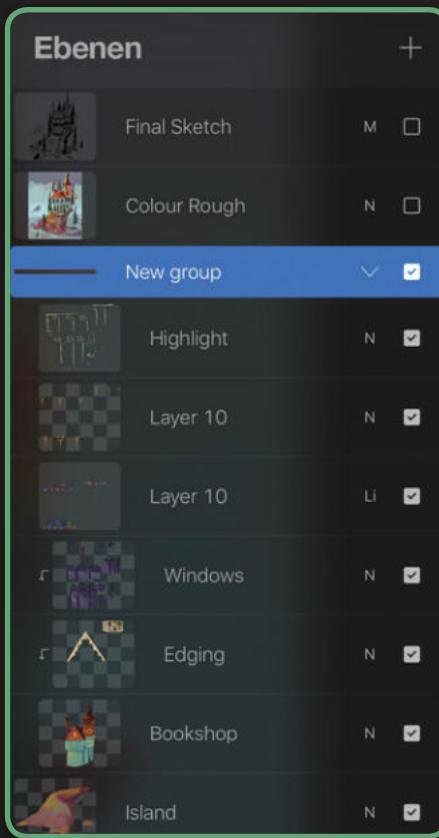
▼ Lass das Bild mit Details und Farbenvielfalt interessanter aussehen.



18

Füge Buchdetails hinzu, indem du eine neue Ebene anlegst und einfache farbige Rechteckformen einzeichnest, die nebeneinanderliegen und aufeinandergestapelt sind. Da sie so klein sind, müssen sie nicht besonders ordentlich sein. Stelle als Überblendmodus **Aufhellen** ein, damit die Bücher aussehen, als würden sie sich hinter Glas befinden. Gruppiere alle Gebäudeebenen und nenne diese Gruppe >Building<. Lege über der Gebäudegruppe eine neue Ebene an und füge an der Stelle, an der das Gebäude auf das Gras trifft, mit dem 6B-Stift Grasdetai ls hinzu, um das Haus in die Umgebung zu integrieren.

► Füge Details hinzu, wie die Bücher im Fenster und das Gras auf der Insel.



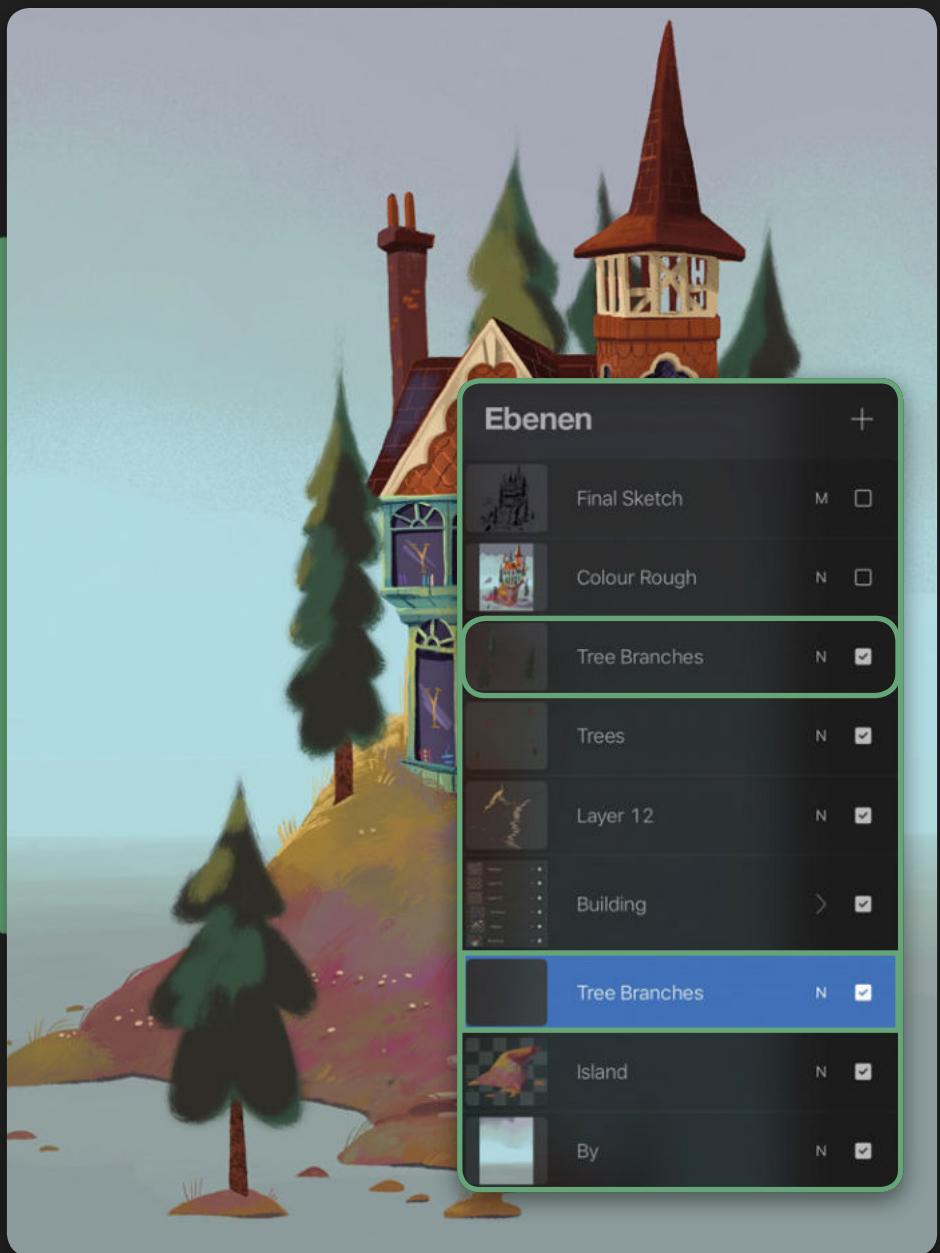
19

Zeichne einen Weg und noch weitere Grasdetails. Lege für die Bäume eine neue Ebene an und zeichne deren Stämme mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel. Aktiviere die Alphasperre und zeichne mit hellerer Farbe und dem **Industrial > Mondlandschaft**-Pinsel Texturen in den Stamm. Füge eine Ebene für die Zweige hinzu und skizziere mit dem **Natur > Zobel**-Pinsel abstrakte Laubformen. Für die Zweige hinter dem Gebäude brauchst du eine weitere neue Ebene. Verschiebe diese Ebene unter die Gebäudegruppe. Details bei den Blättern zeichnest du mit dem 6B-Stift.



KÜNSTLERTIPP

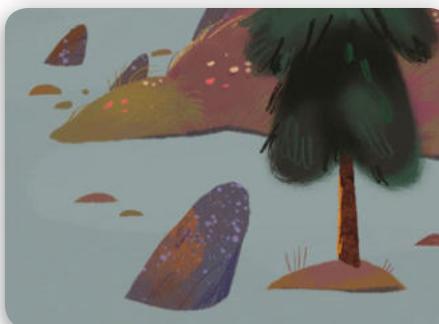
Denke beim Malen über die Farbe deiner dunkelsten und hellsten Punkte (der Schwarz- und Weißpunkte) nach. In der Wirklichkeit sieht man nur selten reines Schwarz oder Weiß. Verwende statt Weiß als hellstem Punkt lieber ein blasses Gelb, um Wärme, oder ein blasses Blau, um eine gewisse Kühle in das Bild einzubringen. Das gilt auch für deinen dunkelsten Punkt. Dies verleiht deinem Bild Tiefe.



► Verfeinere dein Bild und füge weitere Details hinzu.

20

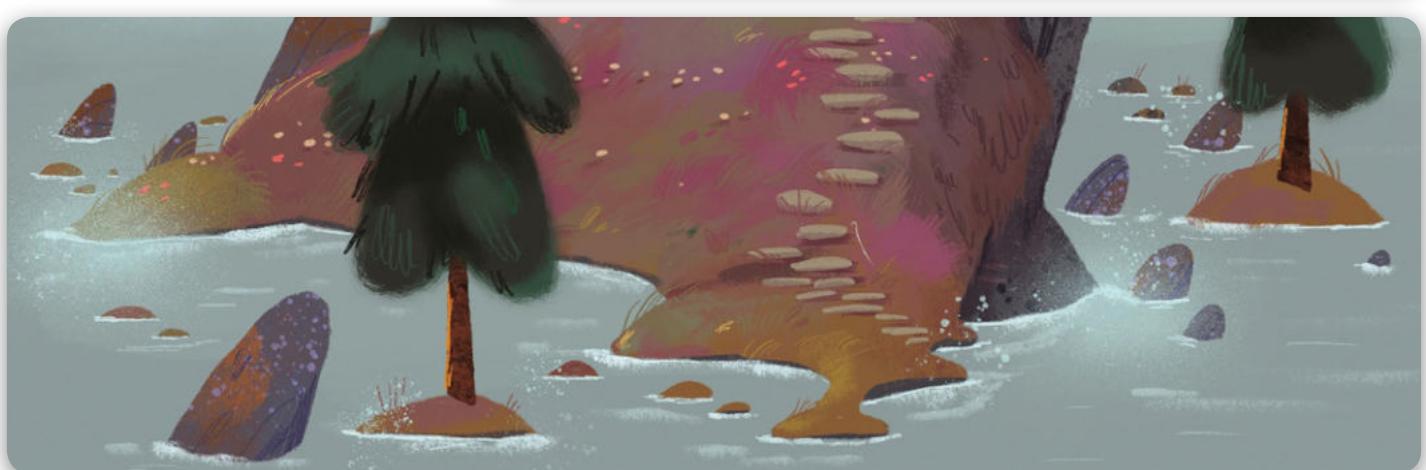
Füge die Uhr hinzu. Falls die Fenster des Ladens nicht kontrastreich genug sind, dunkelst du sie ab, indem du eine Alphasperre auf der Ebene aktivierst und dann mit einem schwarzen Pinsel bei niedriger Deckkraft über die Ebene malst. Zeichne mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel und der Alphasperre Felsen ins Wasser, denen du mit dem **Industrial > Heavy Metal-** und **Sprühen>Spritzer**-Pinsel Details in einer anderen Farbe verleihst. Füge dann Berge im Hintergrund hinzu und verwende den Pinsel **Sprühen>Mittlere Düse** am Fuße jedes Berges in der Farbe des Hintergrundes, um den Eindruck von Nebel entstehen zu lassen.



- ▶ Füge weitere Details hinzu, wie eine Uhr, die Felsen und die Hügel im Hintergrund.

21

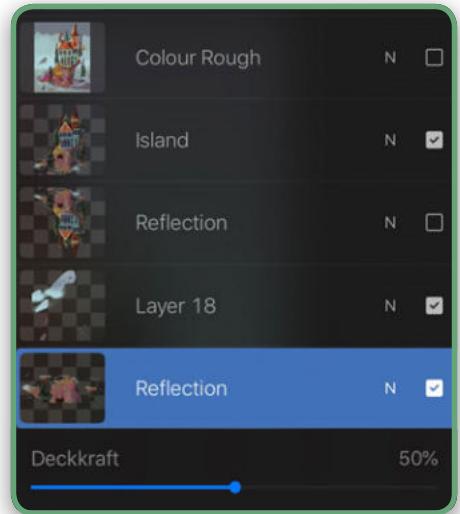
Verwende auf einer neuen Ebene den 6B-Stift in Fahlblau, um Wellen und Wasserspritzer hinzuzufügen. Wenn du den Stift in verschiedenen Winkeln neigst, erzeugst du dickere und dünnerne Striche. Setze außerdem Glanzlichter in Blassgelb auf die Ränder der Bäume und des Gebäudes und füge Schatten an Stellen hinzu, an denen du sie bisher vergessen hast. Zoome regelmäßig raus, damit du kontrollieren kannst, ob das Bild auch in einer kleinen Darstellung funktioniert.



22

Führe alle Insel-Ebenen zusammen, da du vermutlich inzwischen bei der Anzahl der Ebenen das Limit erreicht hast. Dupliziere die Insel-Ebene, tippe auf **Transformieren > Vertikal spiegeln** und nenne diese neue Ebene »Reflection«. Verschiebe diese Ebene unter die erste Insel-Ebene und positioniere sie als Spiegelung im Wasser. Verringere die Deckkraft dieser Ebene und korrigiere fehlerhafte Bereiche bzw. entferne falsche Spiegelungen mit dem Radierer. Schiebe alle Bereiche mit den Auswahl- und Transformationswerkzeugen an die korrekten Positionen. Füge mit Sprühen-Pinseln auf einer neuen Ebene über allem anderen mehr Nebel hinzu und zeichne mit dem 6B-Stift winzige Vögel.

- ▶ Erzeuge eine Reflexion im Wasser, indem du das Bild zusammenführst und spiegelst.



23

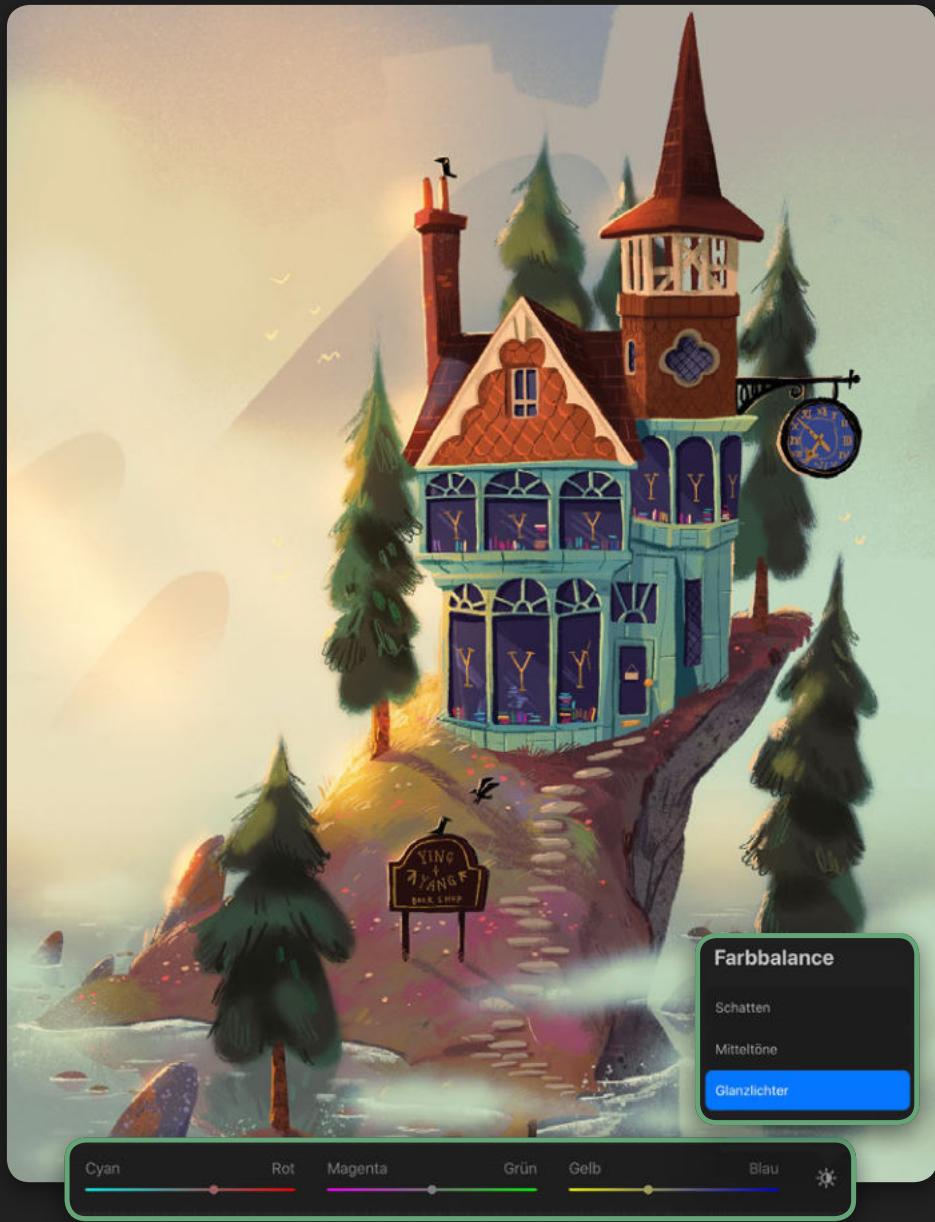
Erzeuge eine neue Ebene und stelle als Überblendmodus Ineinanderkopieren ein. Male anschließend mit einem der Sprühen-Pinsel blassgelbes Licht, das von der Lichtquelle kommt (die sich links außerhalb des Bildes befindet). Pass die Ebene-Deckkraft an, bis alles richtig aussieht. Erzeuge eine weitere Ebene mit dem Überblendmodus Ineinanderkopieren und male mehr Licht hinein. Konzentriere dich dabei auf die Bereiche, die das hellste Glanzlicht haben müssten.

- ▶ Füge Wärme und Licht hinzu.



24

Wenn du mit dem Bild zufrieden bist, führe alle Ebenen zusammen. (Um vor dem Zusammenführen eine Sicherungskopie zu speichern, dupliziere das gesamte Bild mit **Auswahl > Duplizieren** in die Galerie.) Dupliziere das auf eine Ebene reduzierte Bild und wähle dann **Anpassungen > Farbbalance**. Experimentiere mit den Glanzlichtern, Mitteltönen und Schatten, bis du die gewünschte Wirkung erzielt hast. Füge den Glanzlichtern mehr Rot und Gelb hinzu, um mehr Wärme zu schaffen. Wenn du fertig bist, exportiere das Bild, damit du es bereitstellen und mit anderen teilen kannst (siehe Seite 18).



► Bearbeite vor dem Speichern die endgültigen Farben mit Farbbalance.

FERTIGES BILD

Das fertige Bild ist ein wunderbar mysteriöser in Nebel gehüllter Buchladen auf einer felsigen Insel. Wurde er vielleicht verlassen? Wer weiß? Die Illustration lädt dich dazu ein, es herauszufinden. Kleine Details wie die Vögel erwecken das Bild zum Leben. Verwende die Techniken, die in diesem

Projekt behandelt wurden, um unterschiedliche Stimmungen zu erzeugen, indem du die Tageszeit, das Wetter und die Farben änderst. Du kannst außerdem versuchen, Figuren hinzuzufügen, um die Geschichte noch weiterzuspinnen.

Bild © Izzy Burton



INDEX

- Abdunkeln**, 46–47, 177, 193
- Acryl**, 28, 35, 81–82, 100, 165
- Airbrush**, 28, 33, 104, 115, 129, 131, 134–135, 193, 202, 209
- Aktionen**, 7, 10, 13, 24, 31, 53, 66–69, 71, 127, 159, 197, 206
- Alphasperre**, 42, 44–45, 48–49, 83, 85–86, 92, 96, 108–109, 111–112, 131, 152, 166–167, 174, 181–183, 193, 196, 207
- Ambient Occlusion**, 193–195, 206
- Anpassungen**, 7, 10, 13, 58–59, 61, 63, 78, 88, 102, 104, 110, 113, 119, 126, 128, 169, 196, 201–202
- Apple**, 8, 30, 35, 70, 72, 76, 147, 206
- Arbeitsbereich**, 75
- Aufhellen**, 46–47, 84, 116
- Auflösung**, 17, 18, 68, 93, 191
- Ausschneiden**, 26, 65, 191, 207
- Auswahl**, 7, 10, 13, 16, 28, 48, 50–54, 57, 62, 70, 76–77, 87, 94, 113, 116, 125, 128, 132, 145, 158, 160–161, 166, 176, 191–192, 199–200, 207–208
- Bearbeiten**, 36–37, 48, 67, 69–70, 141, 144, 159, 162, 174, 198
- Begradigen**, 36–37, 44, 57, 59, 76, 79, 141, 151, 161, 180, 192, 198
- Beschneiden**, 52, 68, 207
- Clipping-Maske**, 42, 48–49, 74, 83, 92, 100, 103, 108–109, 111–112, 143, 150, 162, 165, 167, 174, 183–184, 190, 193, 207
- ColorDrop**, 40, 48–49, 207
- Dateiformat**, 18
- Deckkraft**, 13, 28, 30–31, 35, 42, 44, 46, 53, 62, 67, 69–70, 79–80, 82, 84, 86–87, 93, 97–100, 102–104, 114, 116, 119, 126–127, 147, 154, 160, 164, 167, 182–183, 191, 193–194, 197, 206
- Druck**, 8, 28, 30, 35, 62, 70, 114, 117, 72, 147, 206–207
- Duplizieren**, 18, 32, 44, 53, 87–88, 103, 110, 116, 129, 169
- Dynamik**, 35, 117
- Ebene**, 9, 18, 24, 26–27, 40, 42–50, 53–54, 58, 61, 65–69, 71, 76–88, 92–104, 108–116, 118–119, 124–135, 137, 141–143, 145, 148, 150–154, 158–159, 161–169, 174, 177–186, 190–196, 198–202, 206–207
- Einfügen**, 24, 26, 26, 52, 66, 77, 94, 98, 104, 145, 147, 185, 191
- Exportieren**, 18, 21, 32, 42, 71, 88, 104, 154, 170, 202, 206
- Farbbalance**, 159, 163, 169, 178, 207
- Farbe**, 7, 10, 13, 16, 39, 41, 46–47, 58, 63, 82–83, 88, 95–96, 98, 104, 110, 113–114, 119, 131, 140, 142–143, 151, 154, 58, 63, 88, 110, 140, 143, 169, 207
- Farbig abwählen**, 46, 113, 119
- Farnton, Sättigung, Helligkeit**, 63, 96, 110, 113, 119, 128–129, 143, 207
- Farbwähler**, 142, 151, 178
- Felsen**, 55, 86, 112, 114, 116
- Filter**, 110, 113, 119, 143, 154, 202
- Form**, 33–34, 40, 45, 49, 51–52, 54, 56, 74, 83, 96, 99–100, 110, 112–113, 115–116, 118, 126, 128–129, 131–132, 134–135, 145, 160–162, 166–167, 181, 183, 196, 207, 210
- Freiform**, 54–55, 197
- Freihand-Auswahl**, 50–51, 53, 76, 94, 145, 176, 191–192, 199–200
- Gauß'sche Unschärfe**, 58–59, 61, 102–103, 116, 154, 201–202
- Gesten**, 8, 10–11, 24–25, 27–28, 39, 44, 66, 71, 191, 195–196, 206–207
- Helligkeit**, 58, 63, 96, 110, 113, 128–129, 143, 207
- Hintergrundfarbe**, 42, 142, 206
- Histogramm**, 64–65, 207
- Importieren**, 12, 16, 32, 38, 67, 98, 147, 197, 206
- Ineinanderkopieren**, 47, 87, 103, 113–115, 119, 135, 150, 154, 197, 201
- Interpolation**, 54, 57
- Invertieren**, 31, 47–48, 50, 53, 143
- Jitter**, 35, 117
- Kontrast**, 47, 192
- Kurven**, 58, 64, 104, 140, 192, 196, 207
- Leinwand**, 12–13, 16–17, 22, 24–26, 28, 30, 33, 35, 39–40, 42, 50, 52, 54, 57, 66, 68–71, 75, 78, 80, 93, 98–99, 109, 111, 114, 116, 127, 141, 144–145, 148, 158–159, 162–163, 176, 191, 198, 206–207
- Löschen**, 24, 27, 48, 50, 53, 109–111, 192
- Magnetisch**, 54, 57, 94, 207

Masken, 42, 48–49, 52–53, 61, 70, 74, 83, 92, 96, 100, 103, 109, 111–112, 124, 128–129, 132, 137, 143, 152, 162, 165, 167, 174, 183–185, 190, 193, 207

Menü, 13, 16, 19, 24, 26, 28, 32, 34–35, 46, 48–51, 54, 58–59, 62–63, 66, 68, 71, 77, 104, 128, 131, 145–146, 185, 191, 196, 206–207

Multiplizieren, 46, 80, 94, 97–98, 100–102, 113, 115, 119, 127, 132–133, 142, 149–150, 167, 177, 183, 186, 193, 195, 199

Negativ multiplizieren, 9, 11–13, 16, 18, 21, 24, 26–27, 31, 34, 36–37, 44, 46, 50–52, 54, 57, 59, 62, 68–71, 75, 87, 95, 98, 103, 114, 167–168, 186, 206

Neigen, 8, 30, 34–35, 72, 76, 124, 161, 206

Paletten, 38, 41

Perspektive, 55, 58–59, 69, 78, 97, 104, 111, 114–115, 127, 140, 144–145, 176–177, 183, 190, 198, 201, 206

Pinsel, 13, 28–35, 45, 62, 70, 76, 81–87, 93, 95, 98–102, 104, 109–119, 125, 127–128, 130–131, 133–135, 140, 143, 146–147, 153–154, 160, 162, 165–168, 174–175, 178, 182–183, 191–195, 197, 207–209

Pipette, 39, 71, 82, 98–101, 110–111, 148, 165

QuickShape, 28, 36–37, 49, 76, 79, 140–141, 145, 162, 167, 207

Radieren, 13, 18, 27–28, 30, 48, 76–77, 87, 98, 113, 116, 119, 133, 160, 179, 182, 185, 202, 206, 207

Raumschiff, 158–161, 163, 165, 167–169, 209

Rauschen, 28, 58, 61, 104, 119, 154, 201–202, 207

Reduzieren, 43, 48, 96, 102, 142–143, 153, 168–169

Ring-Farbmodus, 38–39, 207

Sättigung, 38–40, 46–47, 58, 63, 96, 110–112, 113, 119, 128–129, 140, 143, 151, 163, 207

Scharfzeichnen, 58, 60–61, 119, 169, 207

Schatten, 45, 49, 92, 97, 103, 114–115, 130, 132–135, 137, 143, 166, 177

Schriften, 67

Silhouette, 45, 49, 70, 99, 111, 128–129, 192, 195

Skalieren, 34, 76–78, 114–116, 121, 137, 146, 153, 191, 207

Skizze, 21, 44, 79–80, 82, 92–95, 97–99, 108–109, 124–128, 130, 132–134, 142, 144, 159–161, 167, 174, 176–179, 183, 190–195, 198–199, 206, 208

Skizzieren, 28, 76–77, 83, 93, 142, 174–175, 177, 191, 198, 213

Spiegeln, 57, 78, 87, 114, 127, 144

Sprühfarben, 4, 82, 86–87, 100

Sprühnebel, 82

Stufen, 146, 193–194

Teilen, 16, 18, 26, 28–29, 32, 41, 66, 69–71, 88, 104, 170, 202, 216

Textur, 28, 33, 45, 61, 74, 85–86, 93, 95, 98, 100, 117, 146, 148, 175, 197, 201, 207

Transformieren, 7, 10, 13, 36, 50, 54–55, 57, 76–78, 87, 94, 97–98, 116, 142, 145, 162, 176, 191, 197, 201, 206–208

Transparenz, 18, 42, 94, 181, 195, 206

Transparent, 18, 30, 35, 42, 45–46, 49, 100, 143, 147, 181, 206–207

Überblendmodus, 28, 34, 42, 46–47, 80, 84, 87, 92, 94, 103–104, 108, 113, 116, 119, 127, 135, 137, 142–143, 149, 158, 163–164, 167–168, 174, 177, 185–186, 192–194, 197, 199–201, 207

Unterstütztes Zeichnen, 66, 69, 71, 141

Verflüssigen, 58, 62, 78, 113, 126–127, 196, 207

Verformen, 54, 56, 145, 197, 207

Verlauf, 33, 44, 53, 58, 82, 110–112, 131, 133, 162, 166, 181, 183

Verwischen, 13, 28, 30, 34, 71, 84, 102, 115, 133, 165, 168, 207, 209

Verzerren, 54–55, 201

Weiche Kante, 53

Weichzeichnen, 58–59, 61, 102–104, 116, 137, 154, 201–202, 207

Wert, 35, 38–40, 46–47, 64–65, 108–109, 114–115, 119, 124, 137, 163, 206

Workflow, 9–10, 24, 38, 43–44, 48–49, 71, 92, 114, 196, 206–207

Zeichenhilfe, 69, 141, 144, 159, 198, 207

Zerlaufene Tusche, 93, 98–99, 102

Zoomen, 21, 24, 34, 38, 86, 118, 144, 146, 153, 185

Zusammenführen, 42–43, 48, 76–77, 87–88, 97, 118–119, 186, 195