

Katharina Sckommodau

# Pixel & Vektor

Kreative Grafiken mit Illustrator und Photoshop  
Für CS5 und CS4

Katharina Sckommodau  
sckommodau@sisypha.com

Lektorat: Barbara Lauer, Bonn  
Copy-Editing: Hans Brückner  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Layout und Satz: Katharina Sckommodau  
Herstellung: Nadine Thiele  
Druck und Bindung: L.E.G.O., S.p.a., Vicenza, Italien

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek. Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89864-680-2

1. Auflage 2010  
Copyright © 2010 dpunkt.verlag GmbH  
Ringstraße 19 B  
D-69115 Heidelberg

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die im Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Vorwort

Auf den ersten Blick scheinen Pixel- und Vektorgrafiken völlig unterschiedliche Bereiche abzudecken. Da gibt es etwa eine Bildmontage, die in Photoshop erstellt wurde, oder eine Vektorgrafik aus Illustrator. Beim näheren Hinsehen zeigt sich jedoch, wie sich in vielen Arbeiten die Techniken vermischen: Erinnern Sie sich beispielsweise an das Filmplakat »Wer früher stirbt ist länger tot« von Marcus H. Rosenmüller? Offensichtlich liegt diesem ein Pixelbild aus dem Film zugrunde – doch wie könnte man diesen Rand bewerkstelligen, der wie ein weißer Scherenschnitt das Bild begrenzt? Solche exakten Kanten sind am besten mit einer Vektorgrafik umzusetzen. Oder noch ein konkretes Beispiel aus meinem Buch, welches auch den Einband schmückt: das Zebra. Sicher besteht es aus reinen Vektorformen, hier ist kein Pixelbild zu sehen. Als Vorlage dient jedoch ein Foto des Zebras, welches zum Abzeichnen in Illustrator zuvor gezielt in Photoshop aufbereitet wurde. In diesem Sinne könnte ich noch viele Beispiele aufführen, einige davon finden Sie als Übungen in diesem Werk.

## Buchinhalt

Anders als andere Bücher, die sich mit Grafik und Bildbearbeitung beschäftigen, bietet das vorliegende Buch keine vollständige Funktionsbeschreibung der beiden Programme, vielmehr zeigt es in den verschiedenen Beispielen das Zusammenspiel von Pixeln und Vektoren. Dabei kommen bestimmte Funktionen recht ausführlich zum Zuge, andere wiederum spreche ich in keinem der Kapitel an. Das Werk erfüllt also sicher nicht die Kriterien eines Handbuches für Illustrator und Photoshop, es ist als Ergänzung zu einem solchen gedacht.

Für diejenigen, die noch mit der Vorversion arbeiten, habe ich alle Übungen so konzipiert, dass sie sowohl mit den Programmversionen CS4 wie auch mit der neuen CS5 durchgeführt werden können. Die Arbeitsschritte für die CS4-Anwender haben jedoch auch noch in der CS5 ihre Gültigkeit, da sie Techniken und Funktionen zeigen, die im restlichen Buch nicht unbedingt vorkommen. Sie liefern also jedem Leser wertvolle Informationen.

## Benötigte Vorkenntnisse

Mit meinem Buch richte ich mich bewusst an fortgeschrittene Anwender und setze Grundkenntnisse in beiden Programmen voraus. Nur so ist es möglich, komplexe Zusammenhänge und Funktionsabläufe in einer übersichtlichen Form zu liefern. Sie sollten also die Grundlagen der Bildbearbeitung in Photoshop beherrschen und auch den Umgang von Zeichenwerkzeugen kennen.

## Gliederung und Verwendung des Buches

Der Schwerpunkt des Buches liegt bei den zehn Übungen, die sich nach Themenbereichen sortiert in vier Kapiteln sammeln. Jedem Kapitel geht ein Grundlagenteil voraus, der kurz die wichtigsten Funktionen zu dem Thema zusammenfasst und zum Teil auch kleinere Arbeitsbeispiele mit dem gerade angesprochenen Programm zeigt. Ergänzende Informationen zu den angesprochenen Arbeitsweisen finden Sie in kurzen Exkursen; diese sind in der jeweiligen Programmfarbe hervorgehoben und so schnell zu erkennen. Abweichende Techniken der Version CS4 finden Sie ebenfalls in Form von Exkursen. Ein Überblick über alle Exkurse befindet sich im Anschluss an das Inhaltsverzeichnis.

Die einzelnen Kapitel und Übungen bauen nicht aufeinander auf – Querlesen ist also erlaubt. Jede Übung zeigt ein konkretes Arbeitsbeispiel mit exakten Anweisungen; das Bildmaterial dazu steht Ihnen auf der Webseite zum Buch unter [www.dpunkt.de/pixelvektor](http://www.dpunkt.de/pixelvektor) zur Verfügung. Die in den Übungen verwendeten Beispiele finden sicher nicht immer eine praktische Anwendung; diesen Anspruch sollen sie auch nicht erfüllen. Sie dienen lediglich als Anregung für eigene Arbeiten und zeigen funktionale Vorgehensweisen, wie sich bestimmte Ideen umsetzen lassen. So geht es beispielsweise nicht darum zu lernen, wie man eine dreidimensionale Zitrone baut und diese in ein Foto mit Kirschen setzt; vielmehr geht es darum zu sehen, wie man solche Objekte generell bauen und stimmig in ein Foto einsetzen kann.

## Zum Abschluss

Herzlich danken möchte ich allen, die an der Entstehung des Buches mitgewirkt haben. Dazu gehören die Fotografen aus allen Ländern, die ihre Bilder auf der Webseite [www.morguefile.com](http://www.morguefile.com) kostenlos und lizenzfrei zur Verfügung stellen, und ohne die das Buch sicher nicht so vielfältig geworden wäre. Mein besonderer Dank gilt dem Illustrator Max Bachmeier, der mir für die Übung *1.2 Mit Handzeichnungen arbeiten* seine Illustration

»LOOK! IT'S TEH WEEKEND« zur Verfügung gestellt hat, der Roxy Film GmbH, die den Abdruck des Filmplakates »Wer früher stirbt ist länger tot« als Anregung für die Übung 1.4 *Scherenschnitt* genehmigt hat, sowie Melanie Wallner und Stefani Schlereth, die sich die Zeit genommen haben, extra für die Übung 3.4 *Schminken mit Vektoren* Bildmaterial anzufertigen.

Ebenfalls maßgeblich beteiligt am Gelingen dieses Buches waren Barbara Lauer vom dpunkt.verlag, die mir mit Rat und Tat während der gesamten Produktion zur Seite gestanden und auch in schwierigen Schaffensphasen nie die Geduld verloren hat, André Thamerus sowie mein Freund Hans Brückner, der dem Werk durch seine Korrekturen noch den letzten Schliff verliehen hat.

Zum Abschluss möchte ich Ihnen viel Spaß und gutes Gelingen beim Nachvollziehen der vorliegenden Übungen wünschen.

August 2010,  
Katharina Sckommodau

## Links

Bildmaterial:

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

[www.dpunkt.de/pixelvektor](http://www.dpunkt.de/pixelvektor)

Webseiten von Künstlern, deren Werke manche Übung inspiriert haben:

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

[www.christojeanneclaude.net](http://www.christojeanneclaude.net)

[www.maxbachmeier.de](http://www.maxbachmeier.de)

Download für den Filter *Extrahieren*:

[www.adobe.com/support/downloads](http://www.adobe.com/support/downloads)

<http://www.adobe.com/support/downloads/thankyou.jsp?ftpID=4047&fileID=3768>

<http://www.adobe.com/support/downloads/detail.jsp?ftpID=4056>