

Inhaltsverzeichnis

1.	Vorwort	6	5.27	Exkurs: Filter zum optischen Verzerren in Adobe Photoshop	69
2.	Einleitung	8	5.28	Exkurs: Breitenwerkzeug	70
3.	Verwendete Schreibweisen, Symbole und Kurztastenbefehle	12	5.29	Projekt: Zeichnung eines Fleurs de Lys-Blattes mit dem Breitenwerkzeug	71
3.1	Symbole	12	5.30	Exkurs: Technische Zeichnung mit dem Breitenwerkzeug bearbeiten	71
3.2	Darstellung von Menübefehlen	12	5.31	Projekt: Zeichnung eines Fleurs de Lys-Blattes mit dem Bildpinsel (alternative Zeichentechnik)	72
3.3	Tasten und Tasten-Kombinationen	12	5.32	Projekt: Zeichnung eines Fleurs de Lys-Blattes mit dem Pathfinder	72
3.4	Befehlsaufruf über Rechtsklick	13	5.33	Projekt: Fleurs de Lys	73
3.5	Darstellung der auszuführenden Menübefehle und der zu aktivierenden Werkzeuge	13	5.34	Projekt: Fleurs de Lys-Musterrapport im Querversatz	74
4.	Grundlagen der Musterentwicklung	14	5.35	Fleurs de Lys-Musterrapport als Streumuster	76
4.1	Versatzanordnungen	14	5.36	Exkurs: Zeichnung organischer Formen	77
4.2	Entwicklung und Verwendung eines komplexen Mustermotivs durch Variation einer Grundform	16	5.37	Projekt: Camouflage (Tarnmuster)	78
4.3	Exkurs: Gewebe-Bindungsarten	18	5.38	Projekt: Erzeugung einer Camouflage-Optik mit dem Schwammfilter	79
4.4	Arbeitsplatz für Muster einrichten	20	5.39	Vorlage: Rapport eines geordneten Punktemusters	80
4.5	Festlegung der Rapportgrenzen	22	5.40	Projekt: Rapport eines Kreis-Streumusters	80
4.6	Anordnung von Muster-Motivelementen an den Rapportgrenzen	24	5.41	Projekt: Rapport eines Musters aus angeleglichen Kreisen	81
4.7	Erstellung des Musterrapports für den Print on Demand-Stoffdruck	25	5.42	Projekt: Mustersampling/Mustermix innerhalb eines Musterrapports	82
4.8	Definition von Muster-Farbfeldern	26	5.43	Malen von Mustern mit dem Tropfenpinsel bei ausgewähltem Muster-Farbfeld	83
4.9	Löschen von Muster-Farbfeldern	29	5.44	Projekt: Paisley-Grundform 01	84
4.10	Muster-Farbvarianten erstellen	30	5.45	Projekt: Paisley-Grundform 02	86
4.11	Verwendung von Farbfeldbibliotheken als programminterne Musterkarten	31	5.46	Projekt: Komplexes Paisleymuster	88
5.	Musterrapporte und Muster	32	5.47	Vorlage: Renaissance-Muster	90
5.1	Projekt: Vichy – Typ A	32	5.48	Zeichnung des Basisrechtecks in einem floralen Muster	92
5.2	Projekt: Vichy – Typ B	33	5.49	Darstellung von Seiden-Jaquard durch einen Überlagerungseffekt	93
5.2	Projekt: Hahnentritt	34	5.50	Projekt: Überlagerungseffekte am Beispiel einer Krawatte mit Paisley-Muster	94
5.3	Projekt: Pepita in Körperbindung	36	5.51	Entwicklung von Krawattenmustern durch das skalierte Kopieren von Formen	95
5.4	Vorlage: Pepita in Leinwandbindung	37	5.52	Projekt: Verschachtelung unregelmäßiger Formen am Beispiel einer Paisley-Grundform	96
5.5	Projekt: Gingham / Vichy-Karo	37	5.53	Projekt: Verschachtelung unregelmäßiger Formen am Beispiel einer Medaillon-Grundform	96
5.6	Vorlage: Fischgrat	38	5.54	Verschachtelung unregelmäßiger Formen am Beispiel einer Hahnentritt-Ableitung	97
5.7	Vorlage: Würfelkaro	38	5.55	Projekt: Zeichnung des Musters eines Foulards durch Rotation	98
5.8	Vorlagen: Web- und Flechtoptiken	38	5.56	Fehler-Checkliste Muster	100
5.9	Projekt: Flechtoptiken aus Quadraten und Rechtecken konstruieren	40	6.	Muster- und Bildpinsel	101
5.10	Vorlagen: Blockkaro-Variationen mit Farb- und Verlaufseffekten	41	6.1	Übersicht	101
5.11	Streifen und Ringel	42	6.2	Projekt: Musterpinsel für realistischen Reißverschluss/Zipper	102
5.12	Rapport-Variationen für Vichy	44	6.3	Definition eines Musterpinselrapports mit metallischer Verlaufsoptik	105
5.13	Exkurs: Musterbezeichnungen	44	6.4	Größenvarianten von Musterpinseln erzeugen	105
5.14	Projekt: Komplexes Karomuster in Körperoptik	46	6.5	Experimenteller Entwurf mit einem Volant-Musterpinsel	106
5.15	Projekt: Erzeugung von Körperstruktur-Rapporten aus Pfaden mit Konturen ohne Flächenfarbe	50	6.6	Experimenteller Entwurf mit einem Falten-Musterpinsel	107
5.16	Projekt: Karo-Rapport mit angedeuteter Körperstruktur	51	6.7	Projekt: Florale Spiralen mit Bildpinsel zeichnen	108
5.17	Karo-Rapportanordnung	51	6.8	Projekt: Zeichnen von Rahmenornamenten durch Musterpinsel am Beispiel eines Bandana-Tuchs	110
5.18	Ausrichtung der Kontur eines offenen Pfades in einem Musterrapport	51	6.9	Exkurs: Programmfunktion „Bildmaterial neu färben“	113
5.19	Projekt: Ombré-Karo	52			
5.20	Karo im Entwurf	53			
5.21	Projekt: Mehrfarbiger Vichy	54			
5.22	Projekt: Dreifarbiger Vichy	56			
5.23	Projekt: Glencheck	58			
5.24	Projekt: Prince of Wales Check	61			
5.25	Projekt: Argyle	62			
5.26	Gestaltungsmöglichkeiten von Op-Art Mustern	66			

7.	Materialoberflächen	114	9.13	Projekt: Verformung eines linearen Verlaufs durch ein Hüllengitter	157
7.1	Projekt: Krokodillederoptik als Musterrapport	114	9.14	Exkurs: Einführung Deckkraftmaske	158
7.2	Projekt: Holzmaserung für Keilabsatz	116	9.15	Projekt: Anwendung einer Deckkraftmaske auf einen Mantel	158
7.3	Fehler-Checkliste: Angleichung	118	9.16	Projekt: Gestaltung eines Aquarell-Prints durch ein Verlaufsgitter	160
7.4	Projekt: Kork als Muster-Farbfeld	118	9.17	Glattleder-Optik eines Budapesters durch ein Verlaufsgitter	162
7.5	Projekt: Korkoptik durch Schwammfilter	119	9.18	Darstellung einer Lederjacke durch Kombination verschiedenartiger Verläufe	163
7.6	Methoden zum Zeichnen von Fell	120	9.19	Projekt: Darstellung eines Brandings als Leder-Prägung	163
7.7	Projekt: Entwicklung eines Musterrapports zur Darstellung von Fellstruktur	122	10.	Flächen verzerren und anformen	164
7.8	Projekt: Entwicklung eines Bildpinsels zur Darstellung von Fellstruktur	123	10.1	Projekt: Anformen einer Fläche durch Verzerrung	164
7.9	Projekt: Moiré-Effekt durch Angleichung	124	10.2	Exkurs: Perspektivische Verzerrung von ausgewählten Objekten	164
7.10	Projekt: Moiré-Effekt durch gedrehte Punktrasterflächen	126	10.3	Projekt: Anformen einer Musterfläche durch Verzerrung	165
7.11	Projekt: Batik	128	10.4	Projekt: Objekte zum Aufbringen auf eine Verpackung verzerren	166
7.12	Projekt: Plangi	130	10.5	Projekt: Verpackung mit 3D-Effekt gestalten	168
7.13	Tritik	131	10.6	Exkurs: Das Perspektivenraster	170
7.14	Voreinstellungen für Rastereffekte	131	10.7	Zeichnung einer Verpackung mit dem Perspektivenraster	171
7.15	Projekt: Anwendung des Farbrastereffekts auf einen Buchstaben	132	11.	Adobe Photoshop: Einführung	172
7.16	Veloursoptiken	134	11.1	Arbeitsbereich	172
7.17	Genarbttes Leder	134	11.2	Zoomen in der Zeichenfläche	172
7.18	Körnung- und Aufhellungsfilter	135	11.3	Anlegen eines neuen Dokuments	173
7.19	Anwendung des Körnungsfilters auf eine Musterfläche	136	11.4	Voreinstellungen in Photoshop	173
7.20	Erzeugung eines Körnungseffekts mit dem Mezzotint-Filter	136	11.5	Werkzeugbedienfeld	174
7.21	Filter „Mit Struktur versehen“	138	11.6	Ebenen	174
7.22	Darstellung von Leinenoptik	138	11.7	Smartobjekte	177
7.23	Nachträgliche Anpassung von Filteroptionen	139	11.8	Anpassung der Bildgröße oder der Auflösung eines Dokuments	178
7.24	Filter zur Erzeugung von Strukturen in Adobe Photoshop	139	11.9	Anpassung der Arbeitsfläche	179
8.	Strick	140	11.10	Auswählen mit Photoshop	179
8.1	Vorlage: Rapport eines Zopfmusters	140	11.11	Transformieren	180
8.2	Projekt: Rapport einer Maschenoptik aus einem Pfad mit Kurvenpunkten	140	11.12	Bilddrehung	181
8.3	Rapport einer Maschenoptik aus Rechteckformen	142	11.13	Ansicht drehen	181
8.4	Rapport einer Maschenoptik durch Verformung einer Grundform	142	11.14	Arbeitsschritte rückgängig machen	181
8.5	Zweifarbige Muster	144	12.	Vorbereitung und Aufbau digitaler Zeichnungen	182
8.6	Strickmustervorlagen	144	12.1	Bearbeitung einer manuellen Zeichenvorlage durch Tonwertkorrektur und Retusche	182
8.7	Maschendarstellung für Zählvorlagen in Strickanleitungen	144	12.2	Strukturierung einer digitalen Zeichnung durch Ebenen	183
8.8	Datei-Vorlagen für Strickmaschinen	145	13.	Grundlagen der Musterdefinition und Musterzuweisung	184
9.	Gestaltung von Materialoberflächen mit Verläufen	146	13.1	Festlegen eines Musters	184
9.1	Projekt: Wayfarer-Sonnenbrille	146	13.2	Verwalten der in der Musterliste gespeicherten Musterrapporte	184
9.2	Darstellung von Silber durch komplexe Schwarz-Weiß-Grau-Verläufe	148	13.3	Füllen einer Fläche mit einem festgelegten Muster(rapport)	185
9.3	Projekt: Design des Ziffernblattes einer Armbanduhr	148	13.4	Import eines Musterrapports aus Adobe Illustrator	185
9.4	Projekt: Conchos	150	13.5	Photoshop-Muster als Muster in Adobe Illustrator verwenden	186
9.5	Projekt: Gravierte Stiefelspitze aus Metall	150	14.	Erzeugung von Stofflichkeiten mit Hilfe von Mustern und Filtern	188
9.6	Projekt: Auf einen Punkt zulaufende Verläufe	151	14.1	Projekt: Jeans-Optik	188
9.7	Zuweisung eines Verlaufs zu einer Kontur in Adobe Illustrator CS6	152	14.2	Projekt: Jeans-Sakko	190
9.8	Anwendungsbeispiele: Verzerrung von Konturverläufen mit dem Breitenwerkzeug	152	14.3	Projekt: Cord-Optik	192
9.9	Projekt: Drapagefalten mit Verlaufskontur	153	14.4	Vorgehensweisen zum Schattieren und Aufhellen	194
9.10	Projekt: Gürtelschnalle mit Verlaufskontur	153			
9.11	Projekt: Edelsteinscheibe durch Umwandlung und Verzerrung eines Kreisverlaufs	154			
9.12	Projekt: Erzeugung eines gewölbten Verlaufs durch eine Angleichung	156			

15.	Spitze	196
15.1	Projekt: Spitze-Musterrapport	196
15.2	Malen von Spitze mit dem Musterstempel-Werkzeug	198
15.3	Umfärben von Spitze	199
15.4	Darstellung von Spitze vor gleich- oder ähnlichfarbenen Hintergründen	199
16.	Erstellung von Musterrapporten aus Bildvorlagen	202
16.1	Projekt: Nachträgliches Rapportieren eines als Bildvorlage existierenden Musters	202
16.2	Erstellung eines Musterrapports aus mehreren Bildvorlagen	203
17.	Materialoberflächen	204
17.1	Projekt: Schnelle Pailletten-Visualisierungstechnik für den Entwurf	204
17.2	Projekt: Erstellung und Anwendung einer Glitzerstern-Pinselspitze und Pinselvorgabe	205
17.3	Projekt: Zeichnen von Fell mit dem Pinsel- Werkzeug	208
17.4	Projekt: Erzeugen einer Felloberfläche durch den Fasern-Filter	210
17.5	Pfeffer und Salz-Optik	211
17.6	Projekt: Mehrlagig durchscheinender Stoff durch Transparenz- und Deckkräfteeinstellungen	212
17.7	Projekt: Blendenflecke	213
17.8	Modellierung eines Kleides durch Verformung einer Musterfläche	214
17.9	Projekt: Plakatives Malen eines Musters mit dem Musterstempel-Werkzeug	217
17.10	Muster mit dem Musterstempelwerkzeug nicht-ausgerichtet bzw. impressionistisch malen	218
18.	Verschiedenes	218
18.1	Farben eines Bildes durch Anwendung des Mosaikfilters auslesen	218
18.2	Form- und Pfadwerkzeuge	219
18.3	Fehler-Checkliste Adobe Photoshop	220

