

Neue Funktionen in Photoshop CC: Neuerungen in Bridge CC und in den 3D-Funktionen

Autor:

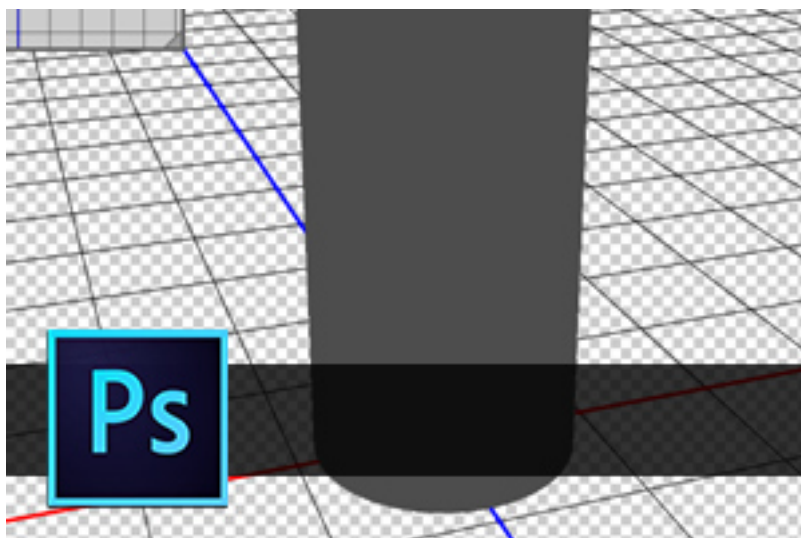
Matthias

Inhalt:

In diesem Tutorial geht es um die Neuerungen in den 3D-Funktionen von Photoshop CC und die Ver(schlimm)besserungen in Bridge CC. Dazu gehören:

- Dinge, die es nicht mehr in Bridge CC gibt
- Neu gestaltetes 3D-Bedienfeld
- 3D-Malen und Texturmalen
- Normal-Map aus Diffuse-Map erstellen
- 32-bit-Farbwähler und 32-bit-Bilder zur Beleuchtung IBL (image based lighting)

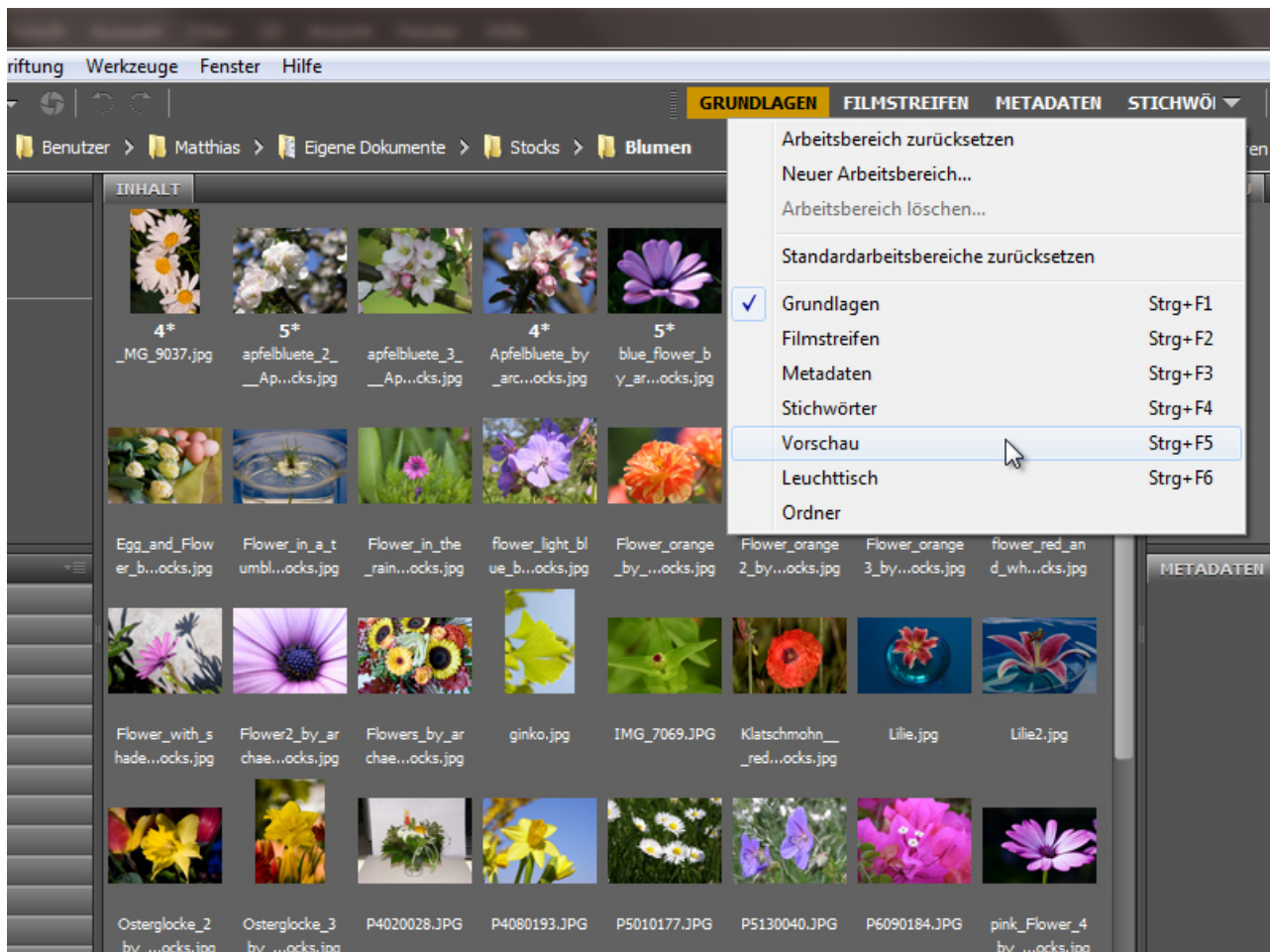
Dieses Tutorial ist Teil 7 von 7 dieser Serie.



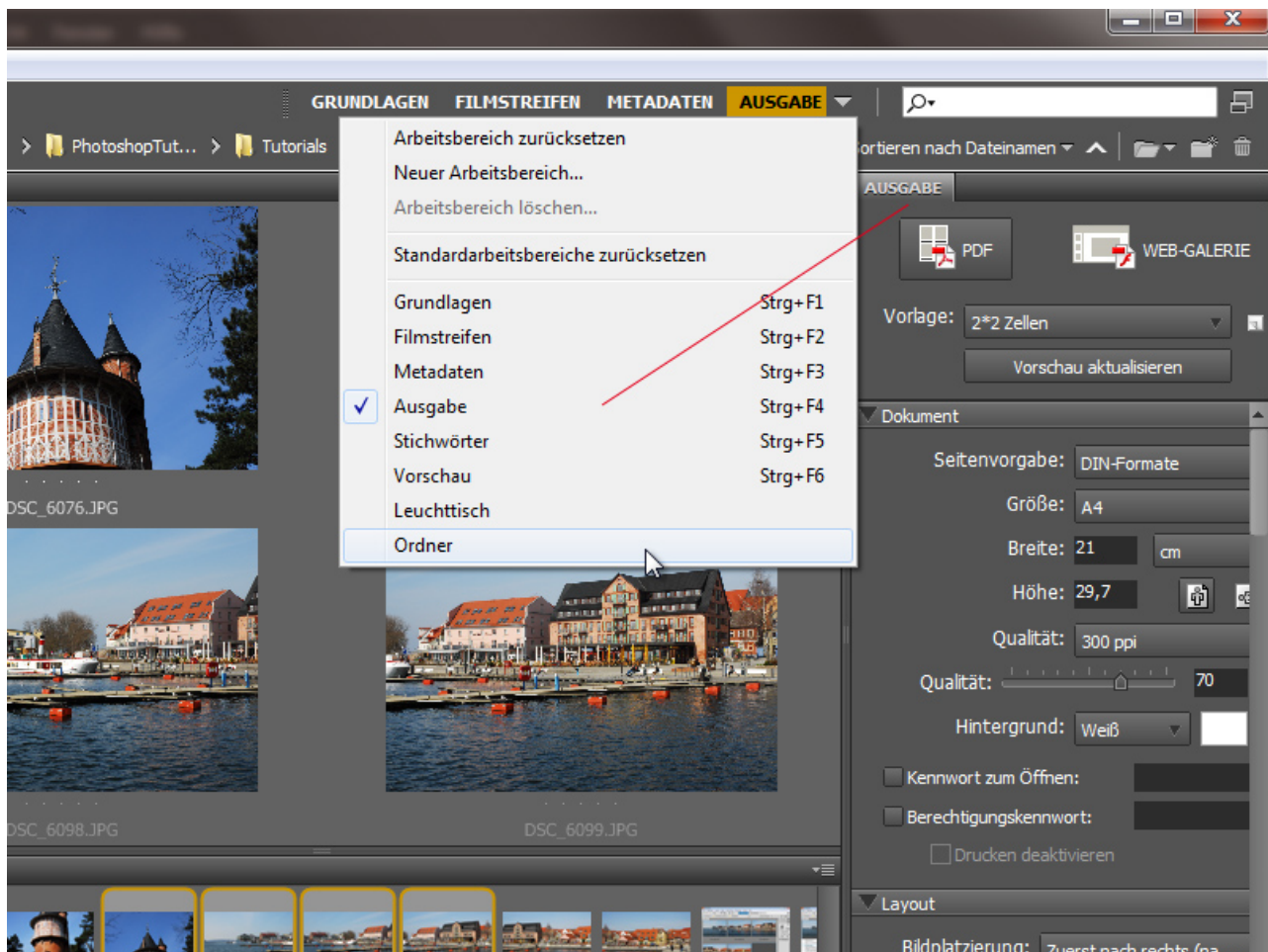
Neues in Bridge CC

Neu ist in Photoshop CC, dass mit der Installation nicht auch automatisch Bridge CC installiert wird. So muss Bridge CC unabhängig von Photoshop CC installiert werden. Sonst funktioniert auch nicht die Schnittstelle zur Bridge über das *Mini-Bridge-Bedienfeld*. Dafür werden jetzt in Bridge CC auch hochauflösende Displays (Retina-Displays) unterstützt.

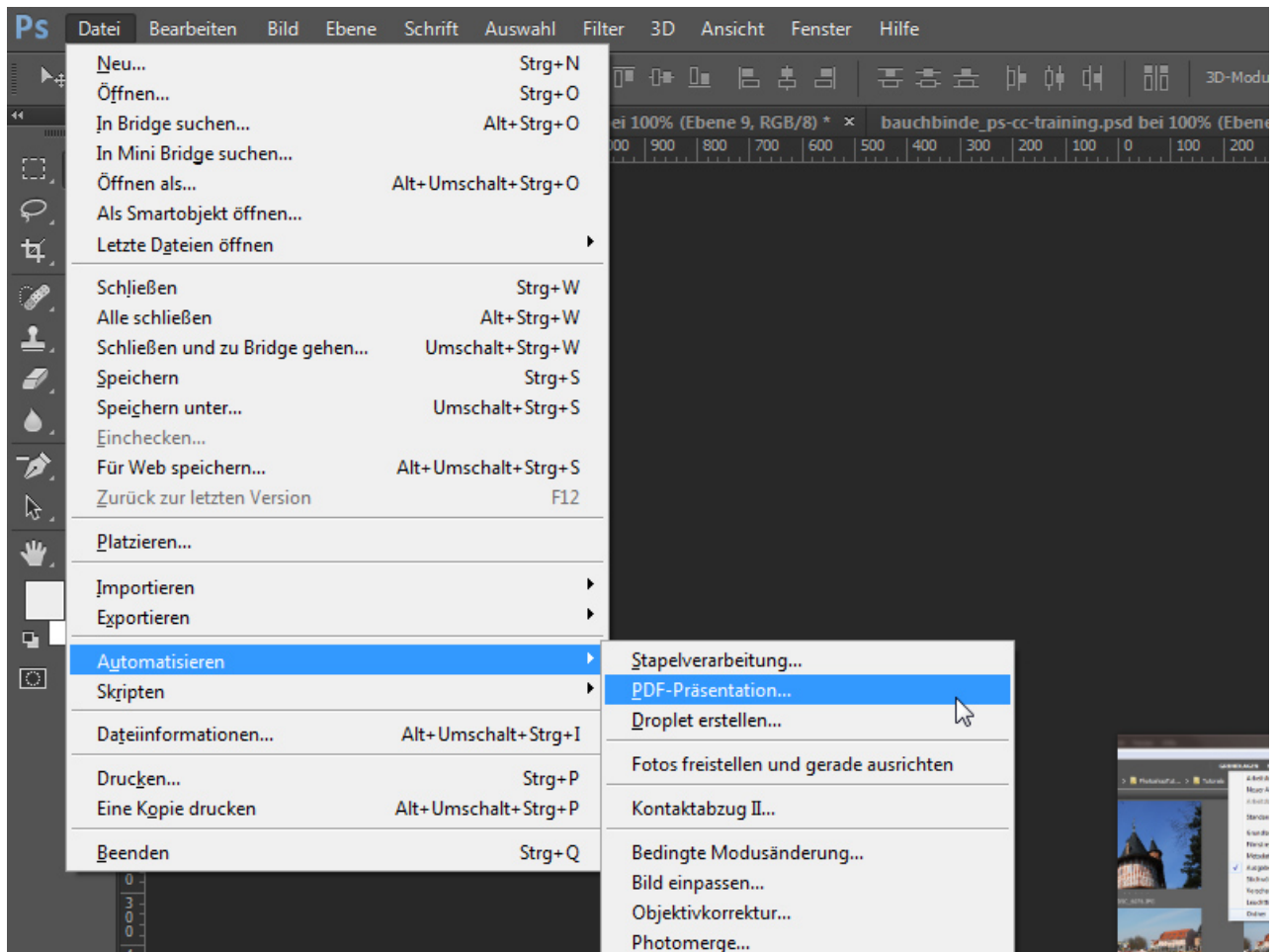
In Bridge CC sind der *Ausgabe-Arbeitsbereich* und das *Exportieren-Modul* weggefallen. Hier einmal die Ansicht unter Bridge CS6, damit ihr seht, was nun nicht mehr da ist.



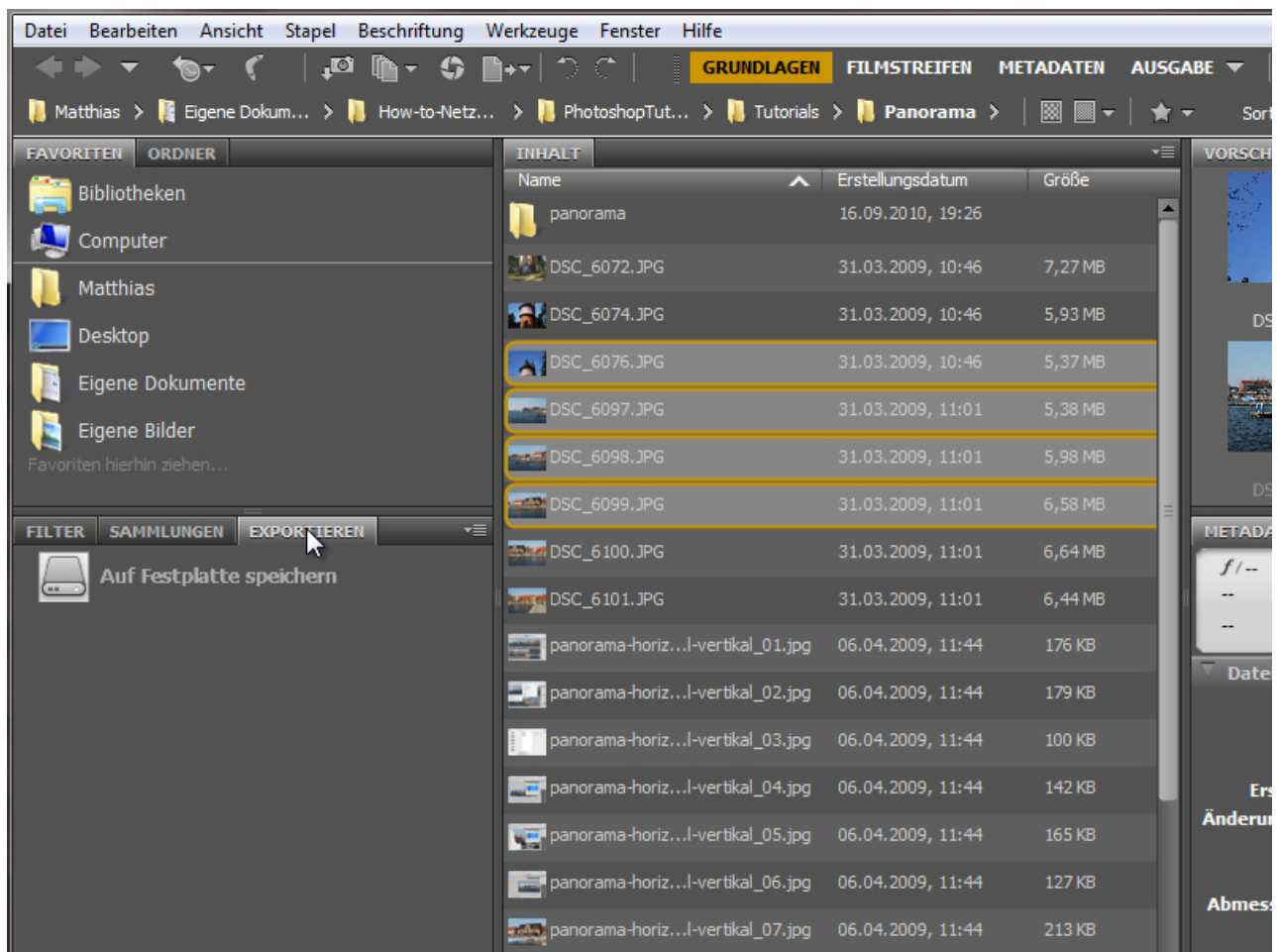
Mit dem Arbeitsbereich *Ausgabe* konnte ich Bridge CS6 Bilder zu einer Webgalerie oder zu einer PDF - z. B. für Kontaktabzüge - exportieren. Dadurch haben sich auch die Shortcuts für die Arbeitsbereiche in Adobe Bridge CC verändert, zumindest für die drei unteren auf dem folgenden Screenshot, der die aktuelle Ansicht in Adobe Bridge CC zeigt.



Die Funktionen sind abgesehen von der Webgalerie aber nach wie vor unter *Automatisieren* im Menü *Datei* von Photoshop CC vorhanden als *Kontaktabzug II* und *PDF-Präsentation*.



Das *Exportieren*-Modul war im *Grundlagen*-Arbeitsbereich links als dritter Tab zu *Filter* und *Sammlungen* platziert. Damit konnte ich sehr leicht beispielsweise RAW-Dateien in JPG-Dateien auf meine Festplatte exportieren. Hier die Ansicht unter Bridge CS6.



Auch die Adobe-Online-Hilfe (siehe Bild) zeigt an, dass neben der HiDPI-Unterstützung nur Funktionen weggefallen sind, aber keine funktionellen Neuerungen oder Verbesserungen in die Version CC Einzug gehalten haben. Siehe hier: <http://helpx.adobe.com/de/bridge/using/whats-new.html>

2. Klicken Sie in der oberen Leiste auf **Command Center**.
3. Klicken Sie auf das Symbol **Herunterladen** neben dem Bridge-Symbol.
4. Klicken Sie auf der Bridge-Produktseite auf **Herunterladen**.

HiDPI-Unterstützung

[Zum Seitenanfang ↗](#)

+ Neuerungen in Adobe Bridge CC

Um von hochauflösenden Display-Technologien zu profitieren, bietet Adobe Bridge native Unterstützung für hochauflösende Anzeigen. Diese Eigenschaft ist für Mac OS verfügbar (z. B. MacBook Pro mit Retina-Display). So steht Ihnen bei Geräten mit hochauflösenden Displays eine schärfere und deutlichere Benutzeroberfläche zur Verfügung. Auch die Miniaturbilder in Bedienfeldern werden viel deutlicher angezeigt. Außerdem erscheinen Text und komplexe Grafiken in größerer Klarheit sowie in leuchtenderen Farben und Farbtönen als zuvor.

Funktionen, die in Bridge CC nicht verfügbar sind

[Zum Seitenanfang ↗](#)

⊘ In Adobe Bridge CC nicht verfügbar

Die folgenden Funktionen sind in dieser Version von Adobe Bridge nicht mehr verfügbar:

- Adobe Output Module 
- Exportierenbedienfeld
- Kompaktmodus
- Miniaturen und Vorschau des 3D-Dateiformats
- Synchronisiertes Fenster

Adobe Output Modul

Die Funktion, Kontaktabzüge, PDF-Dateien und Webgalerien zu erstellen, ist in Adobe Photoshop und in Adobe Lightroom verfügbar, die in Ihrer Creative Cloud-Mitgliedschaft enthalten sind.

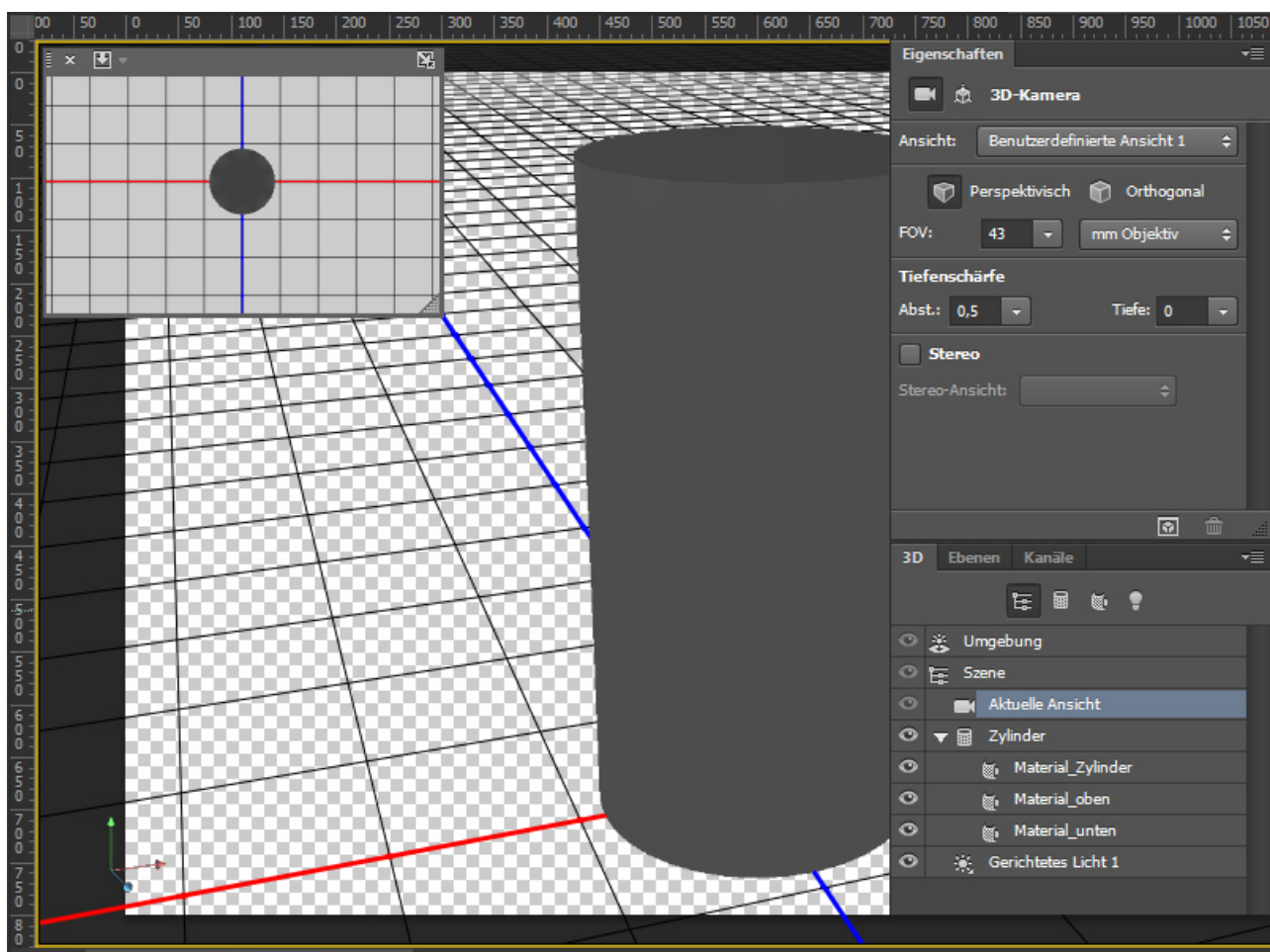
Neuerungen bei den 3D-Funktionen

Vorweg: Es gibt keine Extended-Version mehr. Somit stehen die 3D-Funktionen allen CC-Nutzern zur Verfügung. Und mit CC hat Photoshop auch neben einer verbesserten Performance einige neue Funktionen erhalten, die ich hier vorstellen möchte.

Neu gestaltetes 3D-Bedienfeld

Die Bearbeitung von 3D-Objekten gestaltet sich im aufgeräumten 3D-Bedienfeld einfacher, der sich mit seinen Stammobjekten und den untergeordneten (instanzierten) Objekten als Szenenbaum aufbaut.

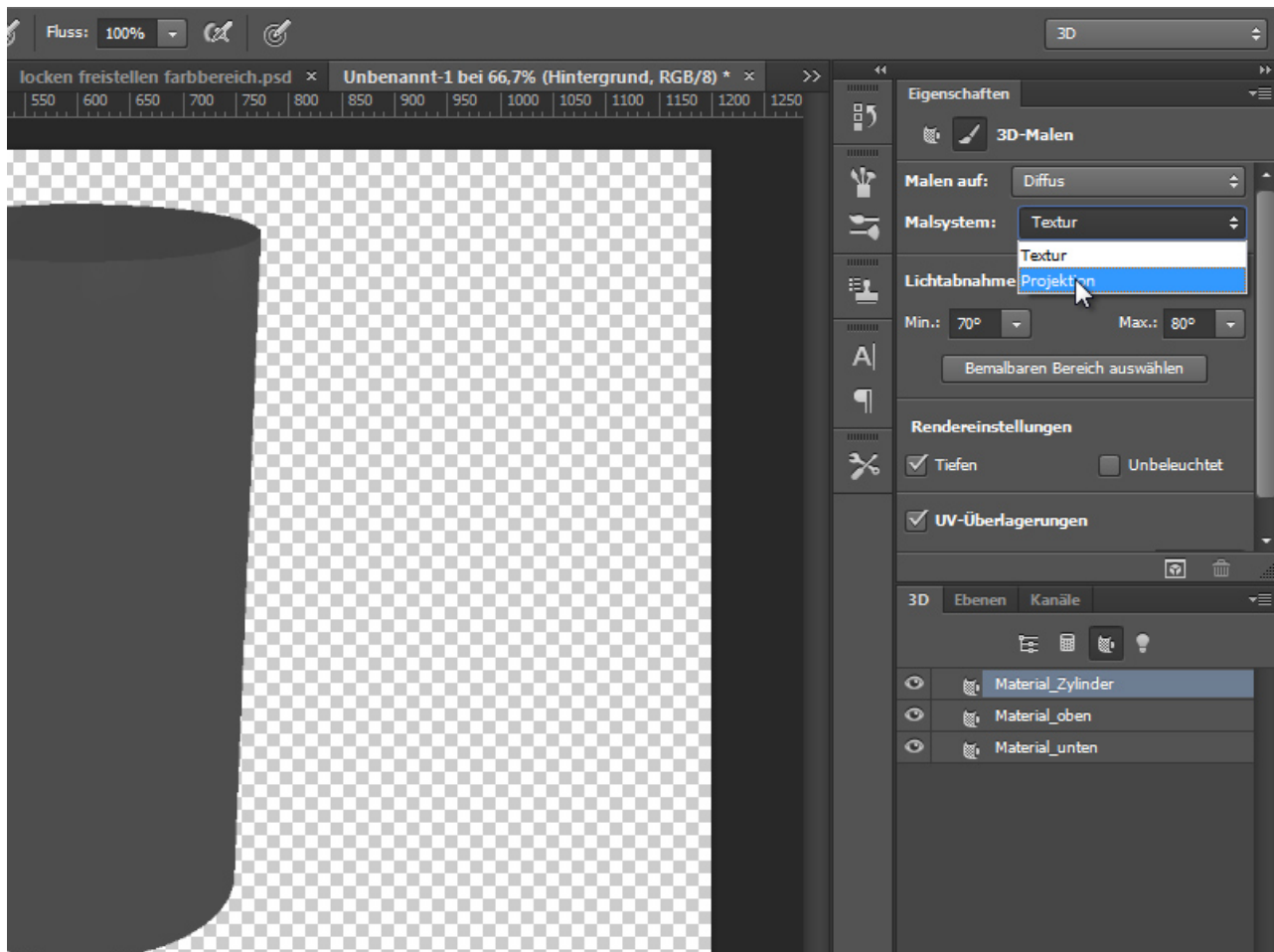
Mit den Objektinstanzen ist es etwa möglich, Objekte zu duplizieren und gemeinsam, also verknüpft, zu bearbeiten und auch Objekte wieder zu entkoppeln (*backen*).



3D-Malen und Texturmalen

In Photoshop CC ist es möglich, 3D-Modelle im Live-3D-Malmodus zu bemalen. Die Pinselstriche werden in Echtzeit auf mein 3D-Modell aufgetragen. Dabei kann unterschieden werden in die Modi Projektionsmalen und Texturmalen.

Auch kann die Textur an sich im 2D-Modus bemalt werden.



Normal-Map erstellen

In Photoshop CC ist es möglich, aus angelegten Diffuse-Maps Normal-Maps zu generieren. Eine Normal-Map wird für größeren Detailreichtum in der Regel in Schattierungen verwendet, ohne dass die Zahl der Polygone dabei erhöht wird. Und je nach Winkel der Betrachtung sieht man die Wirkung der Normal-Map.

32-bit-Farbwähler und 32-bit-Bilder zur Beleuchtung IBL (image based lighting)

Einer 3D-Umgebung kann jetzt eine bildbasierte Lichtquelle auf 32-bit-Basis zur Beleuchtung hinzugefügt werden. Ebenso können jetzt 32-bit-Farbwähler verwendet werden, um Farben für Materialien, Linien, Oberflächen oder Lichtquellen festzulegen. Allein mit dieser Kombination bilden sich bereits sehr realistische Tonwerte und Spiegelung im 3D-Objekt ab, ohne dass es schon richtig herausgerendert wurde.

An dieser Stelle möchte ich auch auf die Adobe-Hilfe (siehe Bild unten) hinweisen, die weitere Verbesserungen und Neuerungen sowie Hinweise zum Arbeitsablauf im 3D-Workflow in Photoshop CC bereithält:

<http://helpx.adobe.com/de/photoshop/using/whats-new.html>
<http://helpx.adobe.com/de/photoshop/using/3d-workflow-cs6.html>

3D-Funktionen | Nur Creative Cloud

[Zum Seitenanfang](#) ↗

Die Creative Cloud-Version von Photoshop CS6 enthält zusätzliche 3D-Funktionen. Diese Funktionen sind auch in Photoshop CC enthalten:

- 32-Bit-Farbwähler können jetzt verwendet werden, um Farben für Materialien, Linien, Oberflächen oder Lichtquellen im Eigenschaftenbedienfeld festzulegen.
- Normalmaps können aus Diffuse-Maps generiert werden. Wählen Sie im 3D-Bedienfeld das 3D-Objekt aus, das Sie ändern möchten, und klicken Sie dann im oberen Bereich des Bedienfelds auf das Symbol „Filtern nach: Materialien“. Klicken Sie anschließend im Eigenschaftenbedienfeld auf das Ordnersymbol neben „Normale“ und wählen Sie im Menü die Option „Normale aus Diffuse generieren“.
- Wenn Sie ein Rendering anhalten und mindestens eine Auswahl vornehmen, wird das Rendering für die Auswahl fortgesetzt. Das Rendering wird auch fortgesetzt, nachdem das Dokument als PSD gespeichert wurde.
- Querschnitte funktionieren jetzt mit reflektierenden Oberflächen und anderen Oberflächenstilen wie Konstante, Cartoon und Zeichenfilter.
- Standardmäßig wird der 3D-Umgebung eine bildbasierte Lichtquelle (IBL) hinzugefügt. In den 3D-Inhalten von Adobe® Photoshop® Extended stellt Adobe weitere IBLs zum Herunterladen zur Verfügung.
- Sie können den Standardwert der Kachelgröße für das Raytrace-Rendering ändern, der anhand der Anzahl der Prozessorkerne festgelegt wird. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „3D“ (Windows) bzw. „Photoshop“ > „Voreinstellungen“ > „3D“ (Mac OS) und anschließend im Bereich „Raytracer“ aus dem Menü „Kachelgröße beim Rendering“ eine Größe aus.
- Während des Renderings werden die verbleibende Zeit und der gerenderte Prozentsatz in der Statusleiste am unteren Rand des Dokumentfensters angezeigt.
- Photoshop bietet jetzt verbesserte OpenGL-Tiefen. Um die Tiefenqualität festzulegen, die am besten mit Ihrem Computer verarbeitet wird, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „3D“ (Windows) bzw. „Photoshop“ > „Voreinstellungen“ > „3D“ (Mac OS). Wählen Sie dann im Bereich „Interaktives Rendern“ aus dem Menü „Tiefenqualität“ eine Option aus.

Besuche jetzt unseren **Shop**



Nachschub für **kreative Köpfe**



Foto-Design



Grafik-Design



Web-Design



3D-/Motion-Design



Finde dein **passendes Training**
auf **www.shop.psd-tutorials.de**

