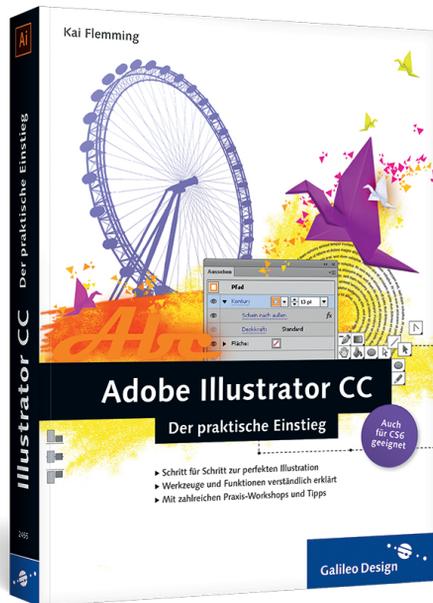


Kai Flemming

Adobe Illustrator CC

Der praktische Einstieg

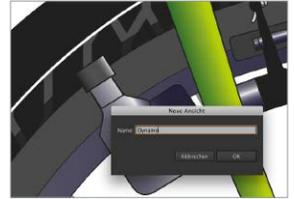


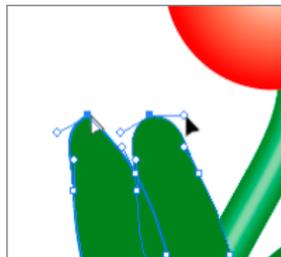
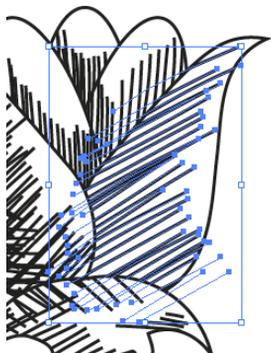
Auf einen Blick

1	Oberfläche, Arbeitsbereiche & Dateien	21
2	Pfade	47
3	Objekte erstellen und bearbeiten	91
4	Bilder und Grafiken	147
5	Farbe und Verläufe	171
6	Ebenen	219
7	Muster, Pinsel und Symbole	235
8	Transparenzen und Effekte	273
9	Text	293
10	Grafiken für Web und Screen	331
11	Diagramme	349
12	3D in Illustrator CC	367
13	Zusammenspiel in der CC	383
14	Ausgabe für den Druck	399

Inhalt

Einleitung	17
1 Oberfläche, Arbeitsbereiche & Dateien	
1.1 Pixel und Vektoren	22
Pixel, Vektoren und Datenmengen	22
1.2 Ein neues Dokument anlegen	24
Dokumentprofil auswählen	24
Die Zeichenfläche	26
1.3 Dateien öffnen	27
Eine Illustrator-Datei öffnen	28
Andere Formate öffnen	28
Eine PostScript-Datei öffnen	29
1.4 Warndialoge beim Öffnen	29
Fehlendes (Farb-)Profil	29
Fehlende Schriften	30
Fehlende Verknüpfungen	32
1.5 Die Arbeitsoberfläche von Illustrator CC	32
Die Arbeitsfläche	32
Die Werkzeugleiste	34
Die Werkzeuge im Überblick	36
Bedienfelder anordnen	37
Arbeiten in Bedienfeldern und Menüeinträgen	41
Arbeitsbereiche speichern	42
1.6 Navigation im Dokument	42
Der Navigator	43
Verschiedene Ansichtsmodelle	44
Ein neues Fenster öffnen	44





2 Pfade

2.1 Pfade, Ankerpunkte und Griffe –	
Eine Definition	48
2.2 Pfade zeichnen mit dem Zeichenstift	49
Voreinstellungen für die Arbeit mit Pfaden	50
Zeichnen einer eckigen Form	51
Zeichnen einer kurvigen Form	51
Zeichnen einer gemischten Form	54
2.3 Ändern und Korrigieren von Pfaden	59
Korrekturen mit den Auswahl-Werkzeugen	59
Korrekturen mit dem Steuerung-Bedienfeld	61
Korrekturen mit dem Zeichenstift-Werkzeug	65
2.4 Pfade verbinden	67
2.5 Pfade aufschneiden und trennen	68
Ankerpunkt oder Pfadsegment löschen	68
Einen Pfad mit der Schere trennen	69
Einen Pfad mit dem Messer trennen	70
Einen Pfad mit dem Radiergummi trennen	70
2.6 Weitere Werkzeuge zum Erzeugen von Pfaden	72
Die Liniensegment-Werkzeuge	72
Das Bogen-Werkzeug	74
Das Buntstift-Werkzeug	75
Das Glätten-Werkzeug	77
Das Löschen-Werkzeug	77
2.7 Pfade in Aktion	77
Nachzeichnen eines Logos	77
Skizzen nachzeichnen	83
2.8 Tastaturkürzel und Werkzeugspitzen	89

3 Objekte erstellen und bearbeiten

3.1 Das Aussehen-Bedienfeld	92
Die Grundfunktionen	92
Erweitertes Arbeiten mit dem Aussehen-Bedienfeld	94

Professionelles Arbeiten mit dem Aussehen-Bedienfeld 96

3.2 Geometrische Formwerkzeuge 97

Rechteck 98

Ellipse 99

Abgerundetes-Rechteck 99

Polygon 100

Stern 101

Rechteckiges-Raster 101

Radiales-Raster 103

Spirale 104

Blendenflecke 105

Die Formwerkzeuge in der Praxis 106

3.3 Objekte transformieren 109

Veränderung von Größe und Position in der Steuerleiste 109

Das Transformieren-Bedienfeld 110

Skalieren 112

Drehen 114

Spiegeln 119

Verbiegen 120

Frei-transformieren-Werkzeug 122

Form ändern 123

3.4 Objekte kombinieren 124

Das Formerstellungswerkzeug 124

Pathfinder 126

3.5 Objekte ausrichten 129

Ausrichten mit intelligenten Hilfslinien 130

Das Ausrichten-Bedienfeld 132

3.6 Objekte verzerren per Verzerrungshülle 133

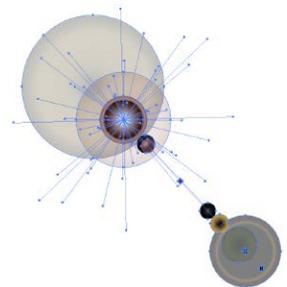
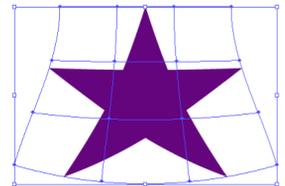
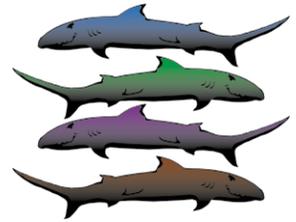
Mit vordefinierten Hüllen verzerren 134

Mit einem Gitter verzerren 135

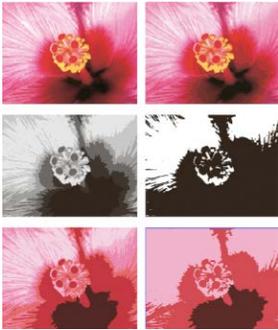
Mit eigenen Formen verzerren 135

Hüllen bearbeiten 136

3.7 Tastaturkürzel 145



4 Bilder und Grafiken



4.1 Dateien platzieren	148
Das Platzieren-Dialogfeld	148
Weiterverarbeitung des platzierten Bildes	150
Platzieren als Vorlage oder einbinden?	151
Verknüpfen oder einbetten?	152
Wann sollten Sie Ihre Dateien einbetten?	153
Dateien mit Verknüpfungen ausgeben	153
Das Verknüpfungen-Bedienfeld	155
4.2 Interaktiv nachzeichnen und interaktiv malen	161
Der Bildnachzeichner	161
Fortgeschrittene Techniken des Bildnachzeichners	163
Nachbearbeiten der Ergebnisse	164
Interaktiv malen	166

5 Farbe und Verläufe



5.1 Colormanagement	172
Farbmodelle	172
ICC-Profile	173
Farbeinstellungen in der Creative Cloud	174
Farbeinstellungen in Illustrator	175
Dokumentfarbmodus	176
Farbeinstellungen beim Speichern	177
Gerätekalibration	177
5.2 Illustrator und seine Farben	178
Unterschiedliche Farbarten	178
Das Farbe-Bedienfeld	180
Das Farbfelder-Bedienfeld	181
Farbfeldoptionen	182
Das Farbhilfe-Bedienfeld	183
Farben im Aussehen-Bedienfeld	184
Farbe im Verlauf-Bedienfeld	184
Farbe in der Werkzeugleiste	185
5.3 Farben auf Objekte anwenden	186



5.4 Farben verwalten 187
 Farbfelder zusammenfügen 187
 Farben an Kunden schicken 189

5.5 Verläufe 189
 Verlauf auswählen 189
 Verläufe mit mehreren Farben erstellen 190
 Verlauf am Objekt 191

5.6 Verlaufsgitter 197
 Verlaufsgitter erstellen 198
 Verlaufsgitter bearbeiten 199
 Verlauf am Gitter erstellen 200

5.7 Angleichungen 205
 Das Prinzip der Angleichung 205
 Angleichung als Verlauf 206
 Das Angleichen-Werkzeug 207
 Angleichung als Verlauf nach innen 207

5.8 Interaktive Farbe: Bildmaterial neu färben 209
 Umfärben in Illustrator 209
 Manuelle Farbverschiebungen 211

5.9 Tastaturkürzel 217



6 Ebenen

6.1 Was sind Ebenen? 220

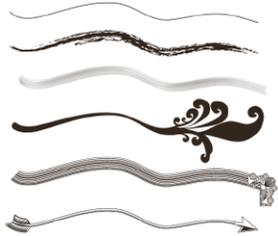
6.2 Das Ebenen-Bedienfeld 222

6.3 Mit Ebenen arbeiten 223
 Ebenen ausblenden 224
 Ebenen erstellen und einrichten 224
 Die Ebenenoptionen 224
 Objekte den Ebenen zuweisen 225
 Objekte über die Ebenen auswählen 226

6.4 Schnittmasken über das Ebenen-Bedienfeld erstellen 227

6.5 Ebenen und das Aussehen von Elementen 229





7 Muster, Pinsel und Symbole

7.1	Muster	236
	Wo gibt es Muster?	237
	Muster zuweisen	238
	Muster transformieren	239
	Muster selbst erstellen	240
7.2	Pinsel	246
	Pinsel auswählen	247
	Pinsel modifizieren	248
	Neuer Pinsel	252
	Pixelbilder als Pinselstriche	257
7.3	Das Breitenwerkzeug	259
	Die Konturstärke ändern	259
	Anwendungsbeispiele des Breitenwerkzeugs	260
7.4	Das Tropfenpinselwerkzeug	261
	Objekte neu malen	261
	Tropfenpinsel-Optionen	262
	Formen korrigieren mit dem Tropfenpinsel	263
7.5	Symbole	264
	Symbole anwenden	264
	Symbole modifizieren	265
	Ein Symbol erstellen	266
	Symbole aufsprühen	266
	Aufgesprühte Symbole nachträglich steuern	268
7.6	Tastaturkürzel	272

8 Transparenzen und Effekte

8.1	Transparenz	274
	Transparenz durch Deckkraft	275
	Transparenz als Füllmethode	276
	Transparenz in Gruppen	277
	Transparenz als Deckkraftmaske	278
8.2	Transparenzreduzierung	280
	Transparenzreduzierungsvorgaben	281

8.3 **Effekte** 282
 Effekte anwenden 282
 Effekte auf Gruppen anwenden 284
 Effekt editieren 284
 Effekte auf Konturen oder Flächen anwenden 285

9 Text

9.1 **Grundbegriffe der Typografie** 294
 9.2 **Text in Illustrator erstellen** 295
 Textarten 296
 Umwandeln der Textarten 297
 Die Textwerkzeuge 297
 Textverkettungen 298
 Flächentextoptionen 300
 Pfadtext 302
 9.3 **Text bearbeiten** 306
 Zeichen 306
 Suchen und sortieren 308
 Absätze 309
 Der Umbruch 310
 9.4 **OpenType** 312
 9.5 **Glyphen** 313
 9.6 **Formatvorlagen** 314
 Absatzformate 314
 Zeichenformate 316
 9.7 **Tabulatoren** 317
 9.8 **Text importieren** 319
 Textimportoptionen 319
 Word-Import 320
 9.9 **Text und Grafiken/Bilder** 321
 Text um Grafiken fließen lassen 321
 Text um Bilder fließen lassen 322
 Umfließen per Illustrator-Pfad 322

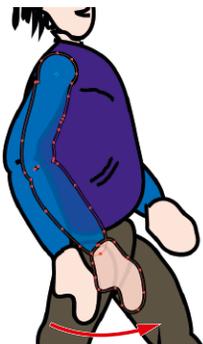


Ein Text läuft innerhalb einer schon bestehenden Form und wird von dieser begrenzt.

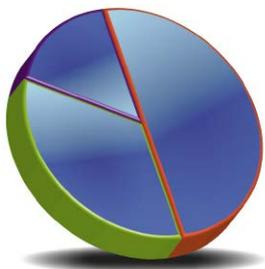
Ein Text läuft innerhalb einer schon bestehenden Form und wird von dieser begrenzt.

9.10 Texteffekte	323
Touch-Type	323
Bild im Text	325
Verlauf im Text	325
9.11 Überdrucken von Text	326

10 Grafiken für Web und Screen



10.1 Die Besonderheiten der Monitordarstellung	332
An Pixelraster ausrichten	332
Auflösung des Web-Dokuments	334
Farben für den Bildschirm	334
10.2 Das Slice-Werkzeug	335
Slices anlegen	335
Slices korrigieren	337
Slice-Typ festlegen	338
10.3 Die Ausgabe für das Web	339
10.4 CSS-Code aus Illustrator	341
CSS-Eigenschaften-Bedienfeld	343
10.5 Ausgabe für Video und Film	343
Anlegen einer Datei für Video	344
Eine Animation erstellen	345
10.6 Bildformate für das Web	348

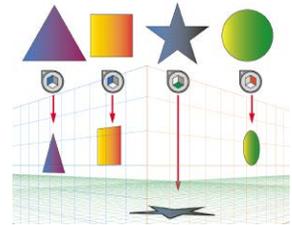


11 Diagramme

11.1 Diagramme anlegen	350
Werte eingeben	351
Die Datentabelle	352
Daten importieren	353
11.2 Diagramme bearbeiten	353
Werte verändern	353
Diagrammart ändern	354

11.3 Diagrammdesign 355
 Manuelles Design: Farbe und Schrift anpassen 355
 Design als Diagrammfunktion 358

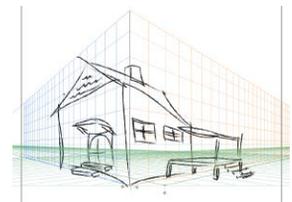
11.4 Zusammenspiel mit Bildmaterial und 3D 360
 Diagramme mit Fotos gestalten 361
 Diagramme und 3D 365



12 3D in Illustrator CC

12.1 Die 3D-Effekte 368
 Extrudieren und abgeflachte Kante 370
 Kreiseln 375
 Drehen 377
 Schrift extrudieren 378

12.2 Das Perspektivraster 379
 Ein Perspektivraster anlegen 379
 Das Perspektivraster anpassen 380
 Perspektivisch zeichnen 381



13 Zusammenspiel in der CC

13.1 Adobe Bridge 384
 Projektorganisation 384
 Vorabkontrolle 386

13.2 Programmübergreifendes Arbeiten 387
 Photoshop-Ebenen in Illustrator-Ebenen
 umwandeln 388
 Von Illustrator zu Photoshop 389
 Pfade aus Illustrator exportieren 390
 Pfade in Illustrator einfügen 392

13.3 Farben austauschen 392
 Farbaustausch mit InDesign 393
 Farbaustausch mit Photoshop 393

13.4 Weitere Services der Cloud 397



14 Ausgabe für den Druck



14.1 Speicherformate für den Druck	400
Adobe Illustrator (ai)	401
Illustrator EPS (eps)	402
Illustrator Template (ait)	404
SVG komprimiert (scgz) und SVG (svg)	404
Adobe PDF (pdf)	405
14.2 Exportieren	411
PNG	412
BMP	412
CSS	413
AutoCAD	413
EMF	413
SWF	414
PSD und TIF	415
JPG	416
14.3 Drucken	416
14.4 Überdrucken und Überfüllen	422
14.5 Tiefschwarz	424
Index	425

Workshops

Pfade

Zeichnen eines Halbkreises	53
Wir zeichnen ein Herz	55
Ein Logo nachzeichnen	78
Eine Freihand-Skizze anfertigen	84

Objekte erstellen und bearbeiten

Einen Knopf aus Grundformen erstellen	106
Eine Uhr erstellen	115
Einen DVD-Player erstellen	137
Eine Dose erstellen	142

Bilder und Grafiken

Von Illustrator über Bridge zu Photoshop und zurück	157
Comic-Panel nachzeichnen	168

Farbe und Verläufe

Ein Jackenknopf mit Verläufen	194
Einen Theatervorhang mit dem Verlaufsgitter erstellen	201
Eine Blüte umfärben	213

Ebenen

Ein Umgebungsplan mit Ebenen	229
------------------------------------	-----

Muster, Pinsel und Symbole

Ein Modeentwurf per Muster	243
Eine Anzeige mit fertigen und eigenen Symbolen gestalten ...	270

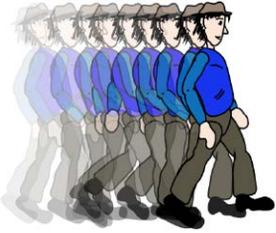
Transparenzen und Effekte

Ein Weinglas mit Transparenzen	286
--------------------------------------	-----

Text

Kreissatz für ein Etikett	303
Der Briefbogen	327





Grafiken für Web und Screen

Ein Männchen zum Laufen bringen 345

Diagramme

Ein Balkendiagramm mit Design 358

Ein Kreisdiagramm mit Design 361

3D in Illustrator CC

Eine Keks-Dose in 3D 372

Zusammenspiel in der CC

Ein CD-Cover mit der Creative Cloud 394



Muster, Pinsel und Symbole

Von der Zeichnung zu den Bildern

- ▶ Was sind Muster, und wo sind sie zu finden?
- ▶ Wie lassen sich Muster generieren und anwenden?
- ▶ Wie werden Muster transformiert?
- ▶ Wie arbeitet man effektiv mit Pinseln?
- ▶ Was verbirgt sich hinter dem unscheinbaren Breitenwerkzeug?
- ▶ Was macht man mit dem Tropfenpinselwerkzeug?
- ▶ Wie werden Symbole in Illustrator angewendet?
- ▶ Wie erzeugt man selbst spannende Symbole?

7 Muster, Pinsel und Symbole

In diesem Kapitel möchte ich Sie in die Welt der Muster, Symbole und Pinsel von Adobe Illustrator einführen. Ich zeige Ihnen auch, dass Sie mit dem Programm nicht nur schöne Linien oder Konturen zeichnen können, sondern vielfältige Pinsel zur Verfügung haben.

▼ Abbildung 7.1

Die vielen Musterbibliotheken Illustrators, jeweils als Beispiel auf T-Shirts angewandt

Bei allen drei Gestaltungsmitteln/Werkzeugen können Sie entweder auf die sehr umfangreichen Bibliotheken zugreifen, die Ihnen viele Symbole, Muster und Pinsel anbieten, oder Sie erzeugen sich ganz eigene.



7.1 Muster

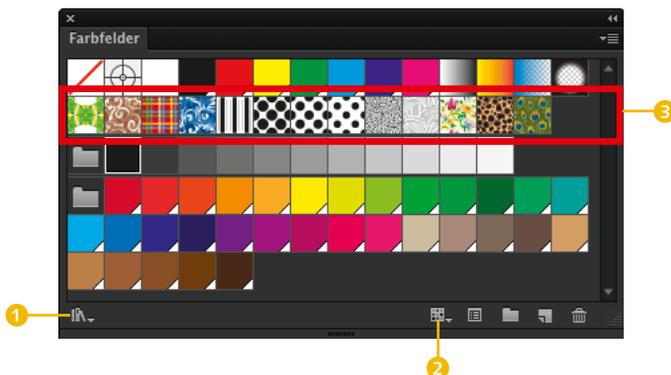
Was sind Muster überhaupt? Ein Muster ist eine Gruppe von Elementen, die auf ein Objekt angewandt wird, wobei die Elemente

nicht jedes Mal neu und einzeln gezeichnet werden müssen. Stellen Sie sich vor, Sie müssten ein gepunktetes Objekt erzeugen und jeden Punkt einzeln zeichnen. Eine riesige Menge von Einzelobjekten käme da zusammen. Wenn Sie diese auch noch verändern müssten, hätten Sie anschließend keine Lust mehr, weiterzuarbeiten.

Deshalb gibt es *Muster* als Funktion. Ist das *Muster* erst einmal kreiert und als solches definiert, können Sie es auf beliebige Objekte anwenden. Aber es besteht nur ein einziges *Muster* im Hintergrund. Illustrator erzeugt nur weitere Instanzen davon, und die Datenmenge bleibt klein. Verändern müssen Sie bei Bedarf nur das *Muster*, nicht Hunderte von einzelnen Elementen.

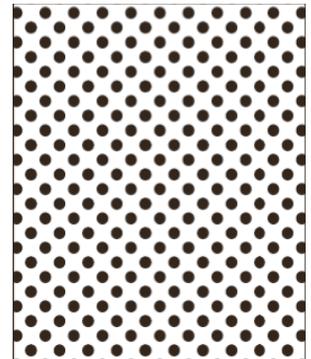
Wo gibt es Muster?

Muster sind eine Form der Farbfelder. Öffnen Sie also das Farbfelder-Bedienfeld, und scrollen Sie in Ihrer Liste ganz nach unten. Dort finden Sie Farbfelder, die Muster enthalten. Wenn Sie das Bedienfeld-Symbol FARBFELDDARTEN EINBLENDEN  2 auswählen, können Sie die Anzeige der Farbfelder auf Muster 3 beschränken, um diese besser auffinden zu können.



Im Farbe-Bedienfeld sehen Sie nur dann ein *Muster*, wenn es in den Farbfeldern ausgewählt ist oder wenn ein Objekt mit *Musterfüllung* aktiv ist. Hier können Sie keine *Muster* auswählen.

Das Farbfeldbibliotheken-Symbol  1 des Farbfelder-Bedienfelds ist der Button Ihrer Wahl, denn Illustrator speist Sie nicht mit den paar *Mustern* ab, die schon in den Farbfeldern liegen. Navigieren Sie dort zu **MUSTER • DEKORATIV/EINFACHE GRAFIKEN/**



▲ **Abbildung 7.2**

Nicht jeder Punkt hier ist ein einzelnes Objekt; es ist als Ganzes *ein* *Muster*.

◀ **Abbildung 7.3**

Die *Muster* in den Farbfeldern in der Ansicht »Große Miniaturen«

NATUR. Hinter jeder dieser drei Auswahlen liegen wieder mehrere Musterbibliotheken.

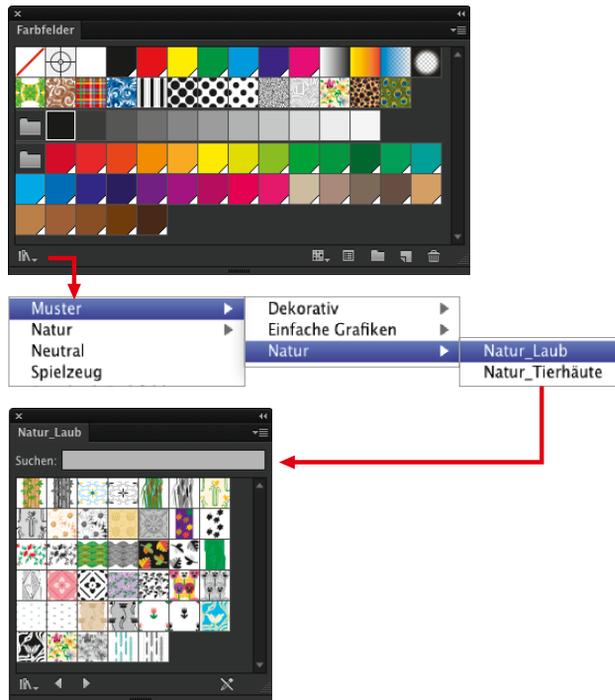


Abbildung 7.4 ▶

Rufen Sie eine Muster-Bibliothek auf. Sie wird in einem eigenen Bedienfeld angezeigt.

Wenn Sie eine Musterbibliothek auswählen, erhalten Sie ein weiteres Bedienfeld, das die Muster-Farbfelder als Liste oder Miniatur anzeigt, je nachdem, was Sie im Flyout-Menü auswählen. Sieben Bibliotheken gibt es für Sie schon – von Strukturen über dekorative Muster bis hin zu Naturformen.

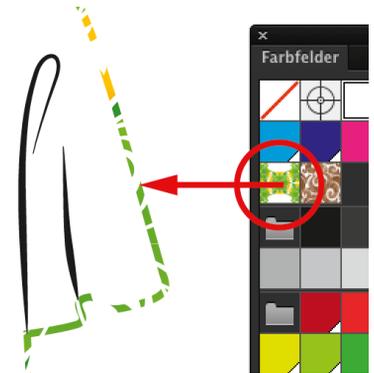
Muster zuweisen

Das Zuweisen eines Musters zu einem Objekt ist ganz einfach. Es funktioniert genauso, wie Sie eine »normale« Farbe aus den Farbfeldern zuweisen: Ist ein Objekt aktiv, reicht ein Klick in ein Muster-Farbfeld. Ist es nicht aktiv, ziehen Sie ein Muster einfach auf seine Fläche. Seien Sie hierbei vorsichtig: Treffen Sie aus Versehen die Kontur, erhält diese das Muster. Korrigieren Sie es, indem Sie Konturfarbe und Flächenfarbe tauschen: Drücken Sie bei aktivem Objekt $\square + \square$.



▲ **Abbildung 7.5**

Sie können ein Muster einfach in die Fläche des Objekts ziehen oder auf das Musterfeld klicken, wenn das Objekt aktiv ist.



▲ **Abbildung 7.6**

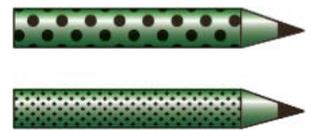
Vorsicht: Es können auch Konturen mit einem Muster versehen werden.

Muster transformieren

Nun entspricht die Größe einer Musterung vielleicht nicht immer dem Objekt, dem das Muster zugewiesen wurde. Sie müssen sowohl die Größe als auch die Ausrichtung des Musters ändern, womit wir wieder beim Transformieren-Bedienfeld sind (siehe auch Abschnitt 3.3, »Objekte transformieren«).

Entscheidend ist, was Sie im Flyout-Menü eingestellt haben. Soll das ganze Objekt inklusive seines Musters transformiert werden, nur das Muster oder nur das Objekt ohne Muster?

Fast genauso wichtig ist, ob Sie die Kette geschlossen haben 4. Wenn ja, verzerrt sich das Muster nicht; sein Breiten- und Höhenverhältnis bleibt erhalten.



▲ **Abbildung 7.7**

Mustergrößen sollen dem Objekt angepasst werden.

<input type="checkbox"/>	Optionen ausblenden
<input type="checkbox"/>	Horizontal spiegeln
<input type="checkbox"/>	Vertikal spiegeln
<input checked="" type="checkbox"/>	Konturen und Effekte skalieren
<input type="checkbox"/>	Neue Objekte an Pixelraster ausrichten
<input type="checkbox"/>	Nur Objekt transformieren
<input checked="" type="checkbox"/>	Nur Muster transformieren
<input type="checkbox"/>	Beides transformieren
<input checked="" type="checkbox"/>	Registrierungspunkt für Symbol verwenden

▲ **Abbildung 7.8**

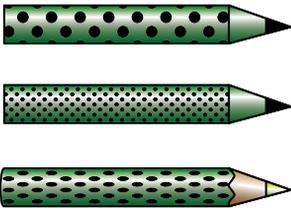
Flyout-Menü des Transformieren-Bedienfeldes: Hier bestimmen Sie, was transformiert werden soll.



◀ **Abbildung 7.9**

Ungleichmäßige Transformation mit gebrochener Kette 4. Die Kreise des Stiftes wurden zu Ellipsen.

Wenn Sie im Flyout-Menü aber NUR MUSTER TRANSFORMIEREN angehakt haben, wird Ihnen das Warndreieck 5 angezeigt. (Ein



▲ **Abbildung 7.10**
Gleichmäßige Größenskalierung mit geschlossener Kette (Mitte) und mit Skalierung nur in der Höhe (unten).

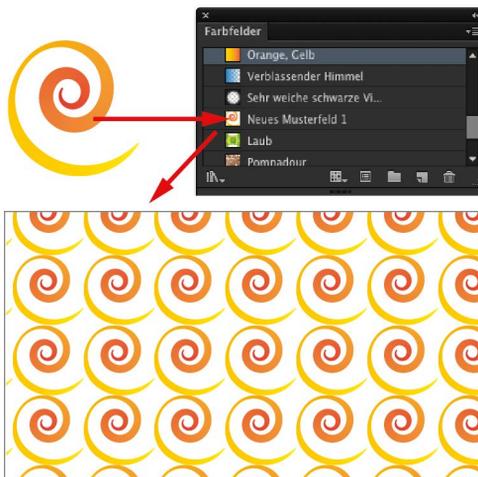
Klick auf es ändert die Einstellung wieder in BEIDES TRANSFORMIEREN).

Haben Sie sich für NUR MUSTER TRANSFORMIEREN entschieden, legen Sie die x-y-Position des Musters fest ② (Abbildung 7.8), verschieben es also innerhalb seines Objekts. Welcher Bezugspunkt dafür zurate gezogen wird, entscheiden Sie auch noch ①. Meist ändern Sie in erster Linie die Größe des Musters ③ mit Breite und Höhe.

Möchten Sie ein Muster DREHEN ⑥ oder VERBIEGEN ⑨ (Abbildung 7.8)? Geben Sie numerisch den Winkel ein. Oder soll es, weil Sie fürs Web zeichnen, am Pixelraster ausgerichtet sein? Setzen Sie einen Haken bei ⑧. Ob Konturen und Effekte mittransformiert werden ⑦, ist für die Mustertransformation nicht wichtig.

Muster selbst erstellen

Es ist zwar sehr praktisch, auf eines der zahlreichen Muster von Illustrator zuzugreifen, aber Sie können auch mühelos selbst welche erstellen. Nehmen Sie dazu ein Objekt oder eine Objektgruppe, und ziehen Sie das jeweilige Element einfach in Ihr Farbfelder-Bedienfeld. Das zumindest ist die einfachste Art. Und nun können Sie es auf jedes beliebige Objekt anwenden.



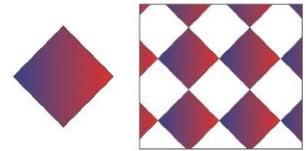
► **Abbildung 7.11**
Ein Objekt, das Sie in die Farbfelder ziehen, ergibt ein Musterfarbfeld, das wiederum auf andere Objekte angewendet werden kann.

Sie sehen, dass Ihr Muster, wenn es auf so einfache Weise erzeugt wird, die einzelnen Musterelemente direkt neben- und überei-

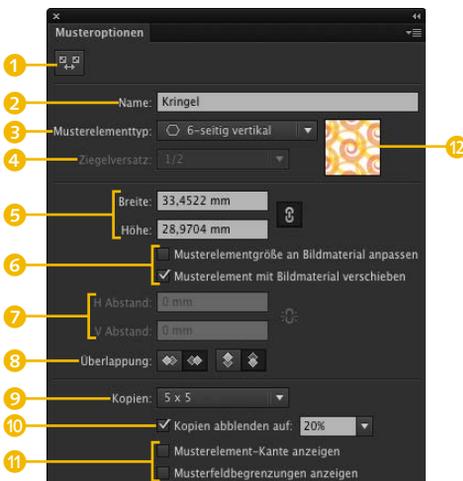
inander anordnet. Das ist nicht immer schlecht oder langweilig, doch erzeugen Sie so sehr schnell »Kachelungen«.

Wie aber kriegen Sie es hin, dass sich keine Kacheln bilden? Was müssen Sie tun Sie, damit die Einzelobjekte einen Abstand zueinander haben?

Aktivieren Sie das Objekt, aus dem Sie ein Muster kreieren möchten, rufen Sie FENSTER • MUSTEROPTIONEN auf, und wählen Sie aus dessen Flyoutmenü MUSTER ERSTELLEN. Wenn es bereits als Muster vorhanden ist oder Sie ein Objekt gerade in das Farbfelder-Bedienfeld gezogen haben, können Sie auch einen Doppelklick darauf machen.



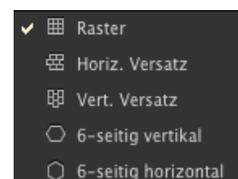
▲ **Abbildung 7.12**
Das Prinzip dieser einfachen Musterbildung



◀ **Abbildung 7.13**
Sie können die MUSTEROPTIONEN auch durch Doppelklick auf das Musterfarbfeld aufrufen.

Geben Sie Ihrem Muster einen Namen 2, und wählen Sie einen MUSTERELEMENTTYP 3. Dieser legt fest, wie die Einzelelemente zueinander angeordnet werden sollen. Haben Sie beim Typ HORIZ. VERSATZ oder VERT. VERSATZ ausgewählt, können Sie unter ZIEGELVERSATZ bestimmen, wie sehr die einzelnen Reihen zueinander versetzt werden sollen 4. Die Farbfeld-Vorschau 12 zeigt Ihnen in klein an, wie das Muster später aussehen wird, doch sehen Sie es besser auf Ihrer Zeichenfläche.

Mit der Breite und Höhe 5 steuern Sie, ob sich die Elemente überschneiden (kleinerer Wert) oder »gekachelt« nebeneinander liegen (größerer Wert). Auch hier finden Sie wieder das Ketten-symbol, um Breite und Höhe im proportionalen Verhältnis skalieren zu können.



▲ **Abbildung 7.14**
Musterelementtyp

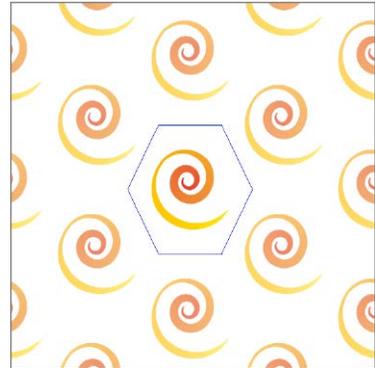
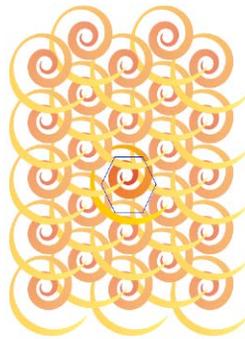


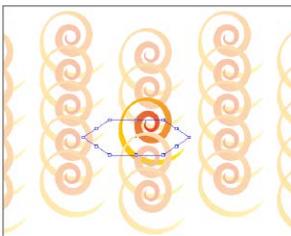
Abbildung 7.15 ▶

Mithilfe von BREITE und HÖHE legen Sie fest, ob sich die Elemente überschneiden oder ob sie nebeneinander liegen.



▲ Abbildung 7.16

Wer überschneidet wen? Das regeln Sie mit der ÜBERLAPPUNG.



▲ Abbildung 7.17

Wenn Sie mit dem Musterelement-Werkzeug 1 die Grundform des Typs verändern, ändert sich auch die Musteranordnung.

Die nächsten beiden Checkboxes 6 bringen die Musterkreation in Abhängigkeit zum Ausgangsobjekt (Bildmaterial). Entsprechend können Sie dann auch den horizontalen und vertikalen Abstand 7 der Elemente zueinander numerisch bestimmen.

Welche Reihe der Elemente welche überschneidet, bestimmen Sie mit den Buttons ÜBERLAPPUNG 8.

Die Menge der KOPIEN 9 spricht für sich. Missverständlich ist aber das Abblenden 10, weil dies nur zur Ansicht beim Kreieren der Muster dient, so wie auch das Anzeigen der Musterelementkante und der Musterbegrenzungen 11 nur beim Gestalten helfen soll. Jedoch können Sie mit dem Musterelement-Werkzeug 1 auch an Ihrem Element arbeiten und so zu interessanten Ergebnissen kommen. Überhaupt ist hierbei Ihr Spieltrieb gefragt, weil vieles mehr durch Ausprobieren entstehen wird als durch meine Erklärungen.

Verlassen Sie die Musteroptionen wieder, indem Sie auf den Pfeil links oben an Ihrer Zeichenfläche oder doppelt auf die Zeichenfläche klicken.



▲ Abbildung 7.18

Verlassen, Kopieren oder Abbrechen der Musteroptionen

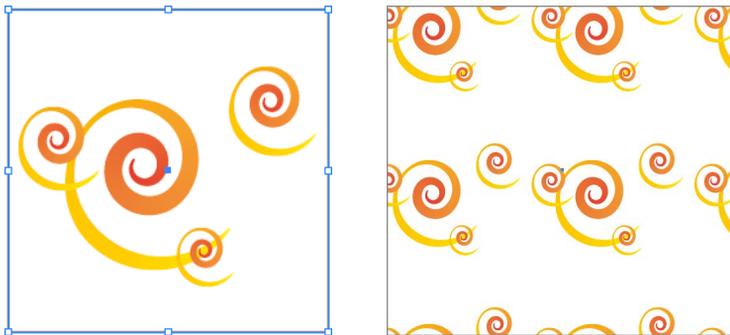
Möchten Sie übrigens, dass die sich überschneidenden Musterelemente **transparent** sind, aktivieren Sie mit dem Auswahl-Werkzeug das Ausgangsobjekt und verringern im Transparent-Bedienfeld die Deckkraft.



▲ **Abbildung 7.19**

Links: Angewähltes Ausgangsobjekt. Mitte: Verringern der Deckkraft. Rechts: Muster mit Transparenzen.

Möchten Sie aber ein ganz eigenes **unregelmäßigeres Muster** kreieren, das trotzdem nicht so gekachelt aussieht, ziehen Sie einen quadratischen Rahmen auf, der weder Kontur- noch Flächenfarbe hat und legen über (!) diesen Rahmen die Elemente, die zum Muster werden sollen. Wenn Sie nun die Elemente und den Rahmen in die Farbfelder ziehen, entsteht ein Muster, das sehr individuell sein kann.



Schritt für Schritt Ein Modeentwurf per Muster

1 Datei öffnen

Ich habe für Sie eine Datei vorbereitet (»T-Shirt.ai«). Sie finden dort ein T-Shirt auf zwei Ebenen verteilt: Eine Ebene ist für die Schattierungen bestimmt und eine für die Muster selbst, die nun kreiert werden sollen, denn weiße T-Shirts sind recht langweilig.

Unsichtbares Rechteck

Wenn Ihr Rechteck weder eine Flächen- noch eine Konturfarbe hat, ist es auch nicht sichtbar. In der Pfadansicht jedoch zeigt es seinen Pfad (und natürlich wenn es aktiviert ist).



▲ **Abbildung 7.20**

Wichtig: Der unten liegende Rahmen darf weder Flächen- noch Konturfarbe haben.

◀ **Abbildung 7.21**

Ihre unregelmäßige Musterkreation mit farblosem Rahmen unter (!) den Elementen erzeugt ein spannendes Muster.



▲ **Abbildung 7.22**

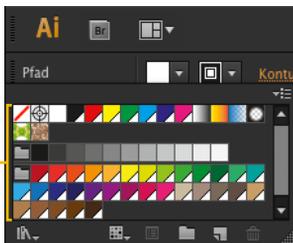
Ein weißes T-Shirt, noch ganz »blanco«

2 Muster anwenden

Am Farbfelder-Bedienfeld klicken Sie auf MUSTERFELDER EINBLENDEN **1**. Die Liste der Felder ist sehr überschaubar. Also nehmen Sie erst mal eines der zwei Felder und weisen es dem T-Shirt per Drag & Drop zu.

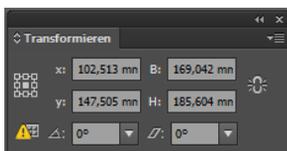
Abbildung 7.23 ▶

Ziehen Sie einen Verlauf mit der Maus in das T-Shirt.



▲ **Abbildung 7.24**

Im Steuerung-Bedienfeld werden immer alle Farbfelder angezeigt.



▲ **Abbildung 7.25**

Transformieren des Musters

Wollen Sie dem Kragen zum Beispiel eine Farbe und kein Muster zuweisen, obwohl im Farbfelder-Bedienfeld ja nur Muster zu sehen sind, erledigen Sie dies im Steuerung-Bedienfeld; dort sind immer alle Farbfelder **2** zu sehen.

3 Muster transformieren

Wählen Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug (**A**)  das T-Shirt aus oder mit der -Taste auch den Kragen dazu.

Öffnen Sie das Transformieren-Bedienfeld, und setzen Sie im Flyout-Menü den Haken bei NUR MUSTER TRANSFORMIEREN. Jetzt können Sie bei Breite oder Höhe andere Werte eingeben, oder – besser noch – Sie markieren den derzeitigen Wert und drücken nur die - bzw. -Taste. Sie können die Änderungen so live mitverfolgen. Drehen oder verbiegen Sie das Muster auch einmal. Leider wird nach DREHEN und VERBIEGEN immer wieder die »0« angezeigt.

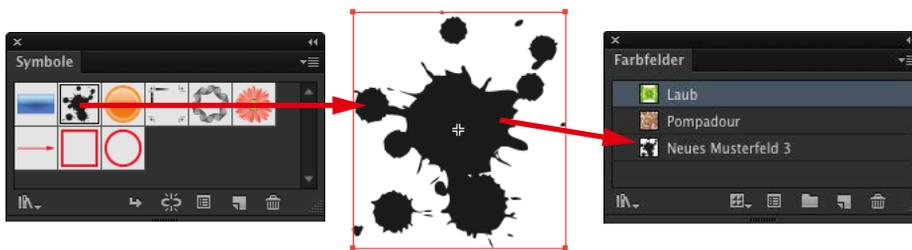
4 Eigenes Muster kreieren

Nichts gegen das Pyjama-Muster, aber irgendwie wäre ein anderes Muster vielleicht cooler. Zeichnen Sie etwas, das Ihnen gefällt, und greifen Sie dabei ruhig auf die Symbole (FENSTER • SYMBOLE und SYMBOL-BIBLIOTHEK ÖFFNEN im Flyout-Menü) zurück.

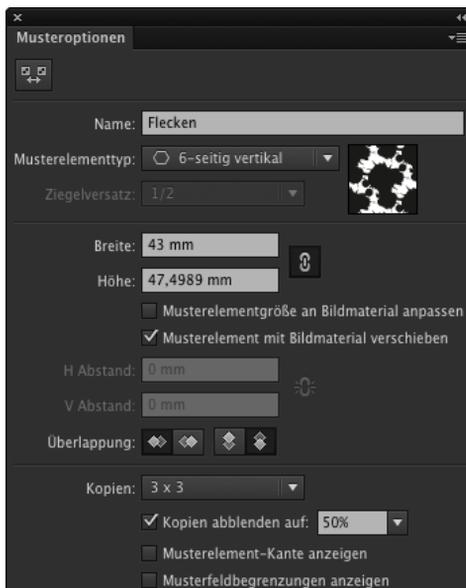
Wie wär's mit einer Kreation aus Flecken (aus den Standard-Symbolen von Illustrator)? Ziehen Sie sie einfach auf die Zeichenfläche und von da in das Farbfelder-Bedienfeld und von dort wieder aufs T-Shirt. Das übriggebliebene Muster-Symbol auf der Zeichenfläche können Sie jetzt getrost löschen.

▼ Abbildung 7.26

Von den Symbolen auf die Zeichenfläche und in die Farbfelder

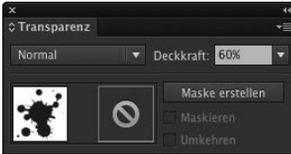


Mit einem Doppelklick auf das neue Musterfeld gelangen Sie zu den Musteroptionen. Dort können Sie ein bisschen herumspielen, bis es passt.



◀ Abbildung 7.27

Musteroptionen für das neue Flecken-Muster



▲ **Abbildung 7.28**
Deckkraftreduktion

Jetzt reduzieren Sie noch im Transparenz-Bedienfeld die Deckkraft und wählen im Farbfelder-Bedienfeld (oder über das Steuerung-Bedienfeld) eine schicke Farbe...
...und fertig ist Ihre Kreation!



Abbildung 7.29 ►
Nicht gerade punktig, aber
eigen und schnell gemacht.

5 Variationen anlegen

Gehen Sie im Flyout-Menü des Zeichenflächen-Bedienfelds auf ZEICHENFLÄCHEN DUPLIZIEREN, und kreieren weitere T-Shirt-Variationen für Ihre Kollektion.

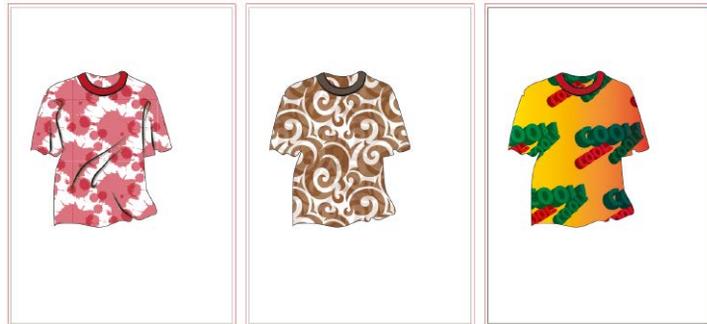
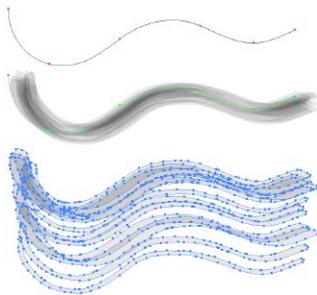


Abbildung 7.30 ►
Eine Kollektion ist im Hand-
umdrehen zusammengestellt.

7.2 Pinsel

Um mit Pinseln gut arbeiten zu können, müssen Sie zunächst verstehen, was bei den Pinselfunktionen im Hintergrund passiert. Denn Pinsel in Illustrator als einem Vektorprogramm machen etwas anderes als der Pinsel im Tuschkasten.

Mit dem Pinsel-Werkzeug  (**B**) zeichnen Sie zunächst einmal Pfade, wie Sie es auch mit anderen Werkzeugen in Kapitel 2, »Pfade«, getan haben. Die Kontur des Pinselstrichs hingegen bekommt ein Aussehen. Jenes Aussehen simuliert dann zum Beispiel einen klassischen Pinselstrich. Der Pfad bleibt dabei unangetastet, egal wie der Pinselstrich aussieht.



▲ **Abbildung 7.32**

Der Borstenpinsel besteht letztlich aus verschiedenen transparenten Flächen, die sein Aussehen simulieren. Oben: Pfad; Mitte: Pinselstrich; unten: Aussehen umgewandelt.



▲ **Abbildung 7.33**

Unterschiedlichste Designs sind für einen Pinselstrich vorstellbar. Er bleibt trotzdem immer nur ein Pfad.



▲ **Abbildung 7.31**

Ein Pinselstrich ist auch nur ein Pfad (oben), der ein Aussehen bekommen hat (unten).

Wenn die Kontur aber nur ein Aussehen darstellt, kann ein Pinselstrich alles Mögliche sein: ein Ornament, ein Pfeil etc.

Pinsel auswählen

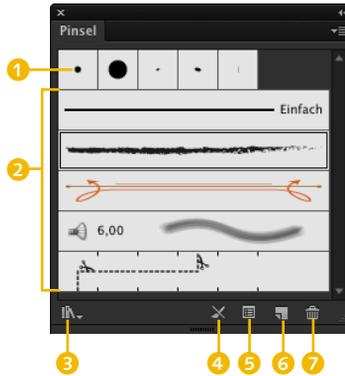
Meistens werden Sie sich bei den Pinseln wohl auch für das Pinsel-Werkzeug  (**B**) entscheiden, wobei ein Pinselaussehen auch auf Pfade angewendet werden kann, die mit anderen Werkzeugen erzeugt wurden! Das Pinsel-Werkzeug verhält sich beim Arbeiten aber am ähnlichsten zu dem normalen Pinsel aus Holz und Haar. Wenn Sie dann noch über ein Grafiktablett verfügen, fühlt es sich auch fast so an. Mehr noch: Illustrator erkennt bei guten Tablets beim Pinsel die Neigung, den Druck und bei neueren Tablets auch die Drehung des Stiftes.

Öffnen Sie das Pinsel-Bedienfeld, und wählen Sie dort eine Pinselspitze  aus (Abbildung 7.34).

Wenn Sie nun mit dem Pinsel-Werkzeug eine Linie zeichnen, erhält diese das Aussehen des Pinsels. Zeichnen Sie mit anderen

Pfadwerkzeugen, müssen Sie nachträglich (bei aktivem Pfad) auf eine der Pinselspitzen im Bedienfeld klicken, um deren Aussehen zuzuweisen.

Abbildung 7.34 ▶
Die Standardpinsel des Pinsel-Bedienfelds



▲ Abbildung 7.35
Hinter jeder der Pinsel-Bibliotheken verbirgt sich eine kleine Welt, die Ihnen das Leben leichter machen möchte.



▲ Abbildung 7.36
Pinsel können ein sehr unterschiedliches Aussehen haben, je nach Ziel und Stil.

Ihnen reicht die Auswahl der Pinselspitzen nicht? Gut, am unteren Bedienfeldrand finden Sie wie immer Symbole, die Sie schnell zu den gewünschten Funktionen bringen, ohne dass Sie über das Flyout-Menü gehen müssen. Als Erstes finden Sie die Pinsel-Bibliotheken **3**. Navigieren Sie hier im Dropdown-Menü zu einer der vielen Bibliotheken.

Mit dem Button **PINSELKONTUR ENTFERNEN** **4** löschen Sie nicht den Pfad, sondern nur sein Pinselaussehen, während Sie mit dem Button **OPTIONEN FÜR AUSGEWÄHLTES OBJEKT** **5** das Aussehen und Verhalten eines Pinselstriches nachträglich ändern.

Dass Sie mit **NEUER PINSEL** **6** selbst einen Pinsel kreieren, ist klar. Meist nehmen Sie dafür ein aktives Objekt oder eine Objektgruppe, die zum Pinsel werden soll. Doch auch das obligatorische Papierkorb-Symbol **7** ist wichtig, denn Sie werden bestimmt immer wieder verschiedene Pinsel ausprobieren, die dann alle, auch ungenutzt, im Bedienfeld herumliegen. Die, die Sie aber nutzen, können Sie hier schnell auswählen – mit einem einfachen Klick in eine der Pinselvorschauen **2**.

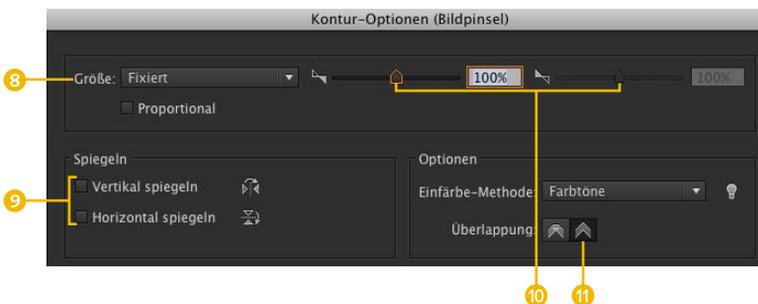
Pinsel modifizieren

Sie können die Pinsel so benutzen, wie sie aus dem Bedienfeld kommen, oder Sie basteln sie sich noch so zurecht, wie es der Arbeit, die Sie verrichten, angemessen erscheint.

Es gibt drei Einstellmöglichkeiten zum Modifizieren des Pinsels:

- ▶ Nur die Pinsel-Optionen für ein aktiviertes Objekt ändern
- ▶ Pinsel grundsätzlich verändern
- ▶ Verhalten des Pinsel-Werkzeugs verändern

Sie haben schon einen Pinselstrich ausgewählt und klicken im Pinsel-Bedienfeld auf **OPTIONEN FÜR AUSGEWÄHLTES OBJEKT** **5** und verändern so lediglich **das aktivierte Objekt**. Es erscheint das Menü **KONTUR-OPTIONEN (BILDPINSEL)** Sie können hier mit den beiden Reglern die kleinste und die größte Größe des Pinselstrichs angeben **10**, wenn sie variieren **8** soll. An dieser Stelle legen Sie auch fest, ob die Startseite **9** des Strichs links oder rechts liegt und was an den Stellen geschieht, an denen er eine Schlaufe macht und sich selbst überschneidet **11** (**ÜBERLAPPUNG**).



◀ **Abbildung 7.37**
Optionen für einen ausgewählten Pinselstrich

Wenn Sie einen Pinsel des Pinsel-Bedienfelds **grundsätzlich verändern** möchten, doppelklicken Sie auf eben diesen Pinsel, um zu seinen pinselspezifischen Einstellungen zu gelangen. Je nachdem, auf was für einen Pinsel Sie im Bedienfeld doppelklicken, werden Ihnen auch die unterschiedlichen Pinseloptionen angeboten: **BILDPINSEL-OPTIONEN**, **BORSTENPINSELOPTIONEN** u. a. Die Einstellmöglichkeiten sind ähnlich. Ich zeige sie hier am Beispiel der **Bildpinsel-Optionen**.

Benennen Sie den Pinsel als Erstes um **12**. Auch hier stellen Sie wieder ein, ob sein Aussehen variieren **14** soll. Jedoch sind die Optionen, die sich hier verbergen, nur relevant, wenn Sie mit einem Grafiktablett arbeiten, da Sie hier mit dem **DRUCK** auf das Tablett oder der **NEIGUNG** des Stiftes das Aussehen des Pinselstrichs beeinflussen. Das proportionale Skalieren **13** vergrößert den Strich, wenn er länger gezeichnet wird. Das Einpassen zwischen Hilfslinien erkläre ich weiter unten. Mehr zu den Einstel-

lungen in den Pinsel-Optionen finden Sie im nächsten Abschnitt »Neuer Pinsel«.

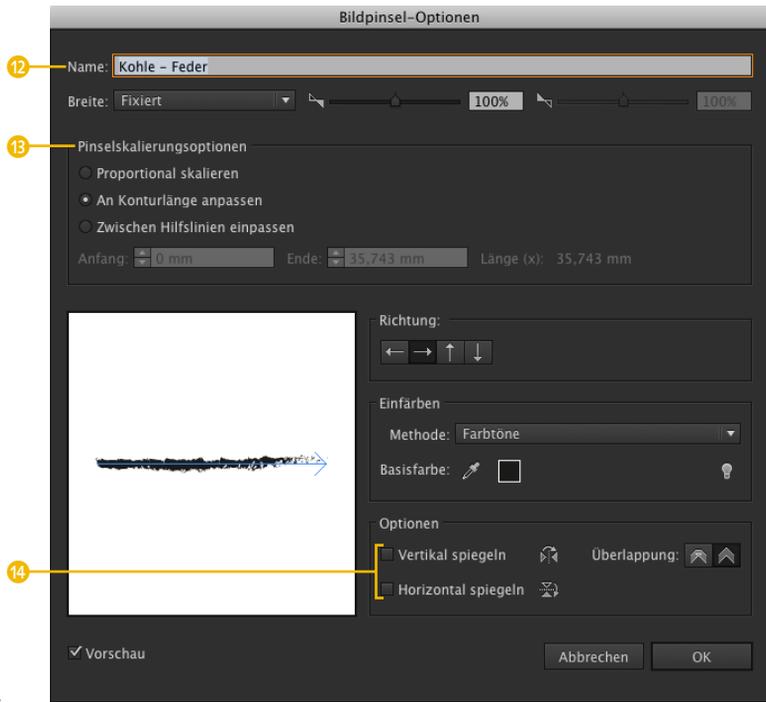


Abbildung 7.38 ▶
 Sie können Pinseloptionen durch Doppelklick auf den Pinsel im Bedienfeld aufrufen.

Sie möchten zwar den Pinsel an sich nicht verändern, wohl aber das **Verhalten des Pinsel-Werkzeugs**. Wenn Sie auf das Pinsel-Werkzeug in der Werkzeugleiste doppelklicken, erhalten Sie die Möglichkeit, das Verhalten des Werkzeugs zu ändern, was oft ebenso entscheidend ist wie die Auswahl des richtigen Pinsels selbst. Es öffnen sich die **OPTIONEN FÜR PINSEL-WERKZEUG**.

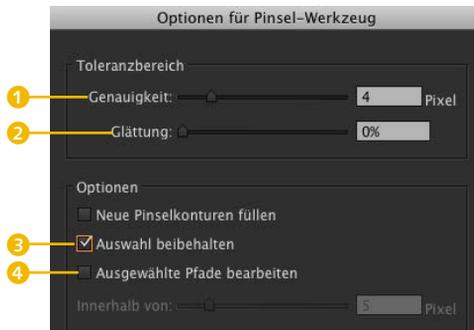
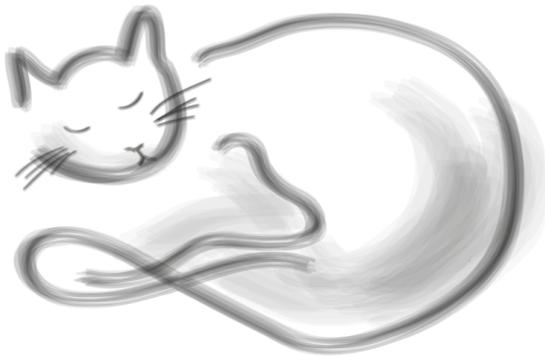


Abbildung 7.39 ▶
 Das Verhalten des Pinsel-Werkzeugs durch Doppelklick auf das Pinsel-Werkzeug einrichten

Wie genau liegt der Strich an Ihrer Mausbewegung ❶, und wie »krakelig« oder glatt ist er ❷? Behalten Sie die Auswahl bei ❸, können Sie ihn gleich mit dem Direktauswahl-Werkzeug bearbeiten. AUSGEWÄHLTE PFADE BEARBEITEN ❹ erlaubt es Ihnen sogar den Strich durch das Ziehen eines neuen zu korrigieren, wenn Sie dem ersten Strich nahe genug kommen.

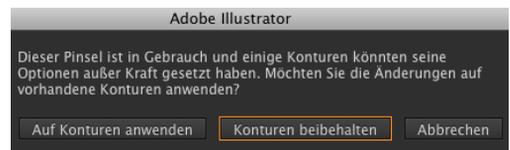
Ändern Sie Pinseloptionen von Objekten, die mit diesem Pinsel bereits erstellt wurden, werden Sie oft gefragt, ob Sie die Änderungen auf die Konturen (also die schon gezeichneten Pinselstriche) anwenden möchten. Wenn Sie KONTUREN BEIBEHALTEN wählen, ändert sich Ihre Zeichnung nicht, sondern nur die Pinselspitze, die Sie dann im Folgenden zuweisen können. Wenden Sie diese Einstellung auf Konturen an, verändert sich entsprechend der Änderung des Pinsels alles, was Sie damit bereits gezeichnet haben.



▲ **Abbildung 7.41**

Das Arbeiten an einer auch einfachen Illustration erfordert das stetige Anpassen des Pinsels. In der Illustration mit der Katze wurden die Strichstärke über das Steuerung-Bedienfeld und das Pinselverhalten durch Doppelklick auf den Pinsel und auf das Pinsel-Werkzeug angepasst.

Der **Borstenpinsel** hat zum Beispiel unglaublich viel Ähnlichkeit mit einem normalen Pinsel. Sie können fast genauso damit arbeiten; er bleibt ein Vektorobjekt, und jeder Strich ist editierbar. Jedoch entstehen viele Transparenzobjekte, um die Pinselanmutung zu simulieren, und dadurch mitunter sehr große Dateien. Daher lohnt es sich, nach getaner Arbeit die Illustration eventuell umzuwandeln: OBJEKT • IN PIXELBILD UMWANDELN. Dann lässt sich



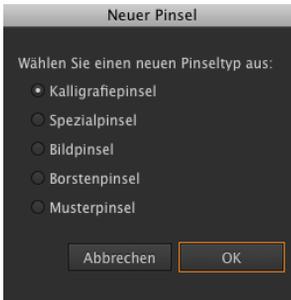
▲ **Abbildung 7.40**

Diese Nachfrage erscheint, wenn Sie Pinseloptionen von bereits benutzten Pinseln verändern.

aber nichts mehr editieren; seien Sie also bei dieser Entscheidung vorsichtig. Da Sie bei jedem Speichern erneut gefragt werden, können Sie die Frage für dieses Dokument unterdrücken.



▲ **Abbildung 7.42**
Viele Borstenpinsel erzeugen große Dateien.



▲ **Abbildung 7.43**
Die fünf verschiedenen Pinselarten von Illustrator

Neuer Pinsel

Mit dem Button NEUER PINSEL des Pinsel-Bedienfelds gelangen Sie erst einmal zu dem Dialog, in dem Sie sich für eine Pinselart entscheiden müssen. Nur wenn ein Objekt auf Ihrer Zeichenfläche aktiv ist, stehen Ihnen alle fünf Pinseltypen zur Verfügung, weil der SPEZIALPINSEL und der BILDPINSEL aus eigenen Objekten Pinsel kreieren.



▲ **Abbildung 7.44**
Oben fixiert, unten mit Variation durch Druck des Stiftes auf einem Grafiktablett



▲ **Abbildung 7.45**
Spezialpinsel



▲ **Abbildung 7.46**
Der Stern als Bildpinsel passt sich dem Pfad an.

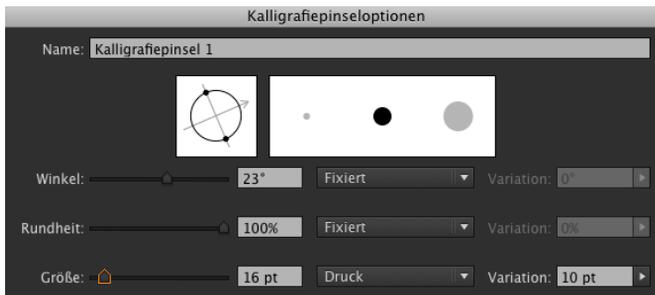


▲ **Abbildung 7.47**
Ein klassischer Borstenpinselstrich



▲ **Abbildung 7.48**
Musterpinsel

- Der **Kalligrafiepinsel** ist rund oder oval, sodass er je nach Strichrichtung schmaler oder breiter wird. In den folgenden Optionen stellen Sie die Rundheit, Größe und Neigung der Pinselspitze ein. Wenn Sie die RUNDHEIT unter 100% legen (also weniger als kreisrund), können Sie auch den WINKEL der Ellipse verändern.



◀ **Abbildung 7.49**

In den KALLIGRAFIEPINSELOPTIONEN bestimmen Sie das Aussehen des Kalligrafie-Strichs.

Die GRÖSSE bestimmen Sie hier; sie hängt aber auch von der Strichstärke ab, die Sie z. B. im Steuerung-Bedienfeld angeben. Arbeiten Sie mit einem Grafiktablett, stehen Ihnen weitere Varianten außer FIXIERT zur Verfügung, sodass Sie auch noch Variationen angeben können, um z. B. mit dem Druck Ihres Stiftes die Größe des Strichs zu bestimmen.

- Mit dem **Spezialpinsel** nehmen Sie aktivierte Objekte als Pinselaussehen hinzu. In den Optionen (Abbildung 7.51) bestimmen Sie, wie dicht sich diese Objekte wiederholen sollen und in welche Richtung sie zeigen: Wählen Sie DREHUNG RELATIV ZU • PFAD , läuft Ihr Muster immer in Richtung Ihres Pfades.

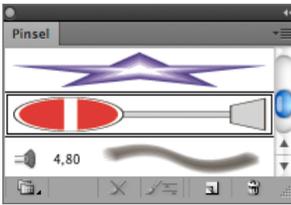


▲ **Abbildung 7.50**

Mit ABSTAND und GRÖSSE bestimmen Sie, wie eng Ihr Objekt sich wiederholt oder gar überschneidet.

◀ **Abbildung 7.51**

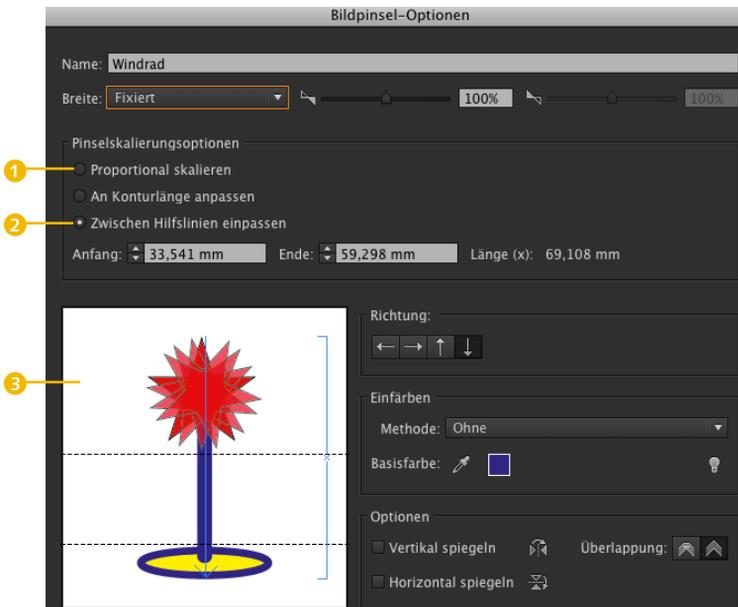
Die SPEZIALPINSEL-OPTIONEN; hier mit einem Pfeil als Pinselaussehen



▲ **Abbildung 7.52**
Stern und Straßenschild als Bildpinsel im Pinsel-Bedienfeld

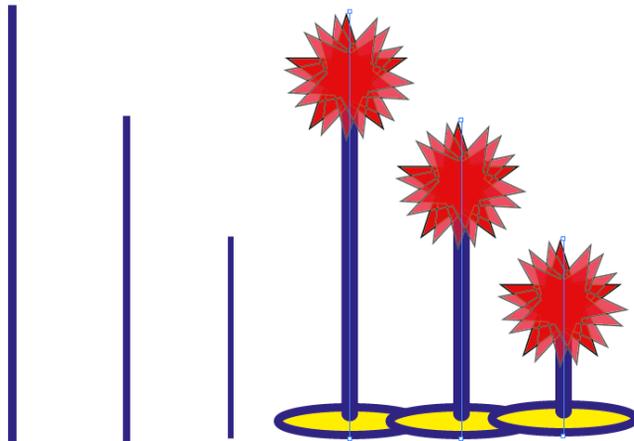
- ▶ Der **Bildpinsel** hat mit Fotos nichts zu tun; er nimmt ebenfalls ein auf der Zeichenfläche aktiviertes Objekt als Pinselaussehen. Doch anders als der Spezialpinsel erzeugt er keine Vervielfältigungen auf dem Pfad. Stattdessen nimmt er das Objekt und passt es dem Pfad an.

Sehr genial ist **ZWISCHEN HILFSLINIEN EINPASSEN** 2. Wenn Sie diese Checkbox aktivieren und im Vorschaufenster 3 die Hilfslinien verschieben, wird nur verzerrt, was sich zwischen ihnen befindet. So wird in Abbildung 7.54 rechts nur der Stiel kürzer, weil nur er zwischen den Hilfslinien liegt. Die Rosette oder der Fuß werden nicht verzerrt. Das einzelne Windrad ist ja nur ein einfacher Strich (links in Abbildung 7.54), dem der Bildpinsel zugewiesen wurde.



▲ **Abbildung 7.53**
Die BILDPINSEL-OPTIONEN

Auch hier gilt wieder: Bei **PROPORTIONAL SKALIEREN** 1 wird das Objekt entsprechend der Strichlänge größer.



◀ **Abbildung 7.54**

Links sehen Sie einfache Pfade, die rechts den Bildpinsel zugewiesen bekommen haben.

- ▶ Der **Borstenpinsel** kommt einem traditionellen Pinsel am nächsten. Erst müssen Sie sich für eine FORM entscheiden, dann stellen Sie die PINSELOPTIonen und seinen NAMEN ein. So legen Sie z. B. die BORSTENLÄNGE und STEIFIGKEIT fest, aber auch die Menge und Dicke der Borsten. Ebenso wählen Sie unter FARBEDECKKRAFT die Transparenz, also wie »wässrig« der einzelne Strich wird. Hier dürfen Sie nach Lust und Laune experimentieren.



◀ **Abbildung 7.55**

Die umfangreichen BORSTEN-PINSELOPTIonen

- ▶ Die **Musterpinsel-Optionen** sind noch umfangreicher.

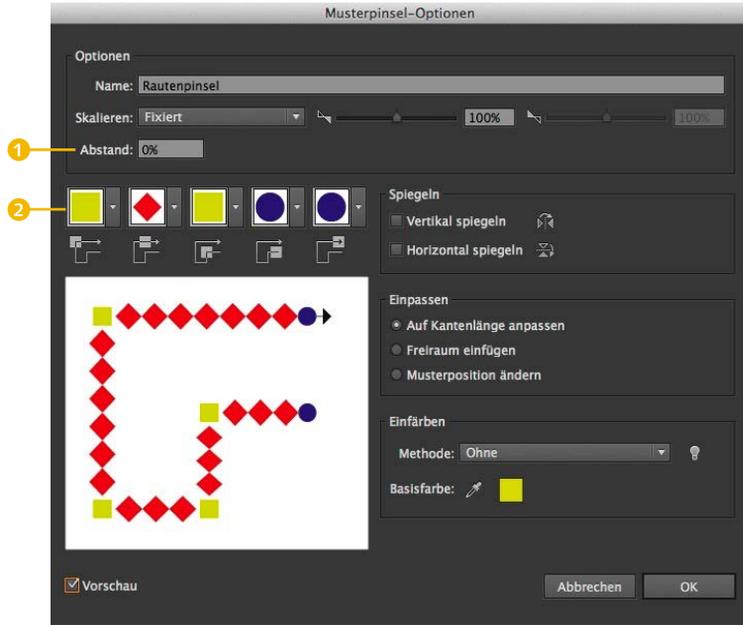
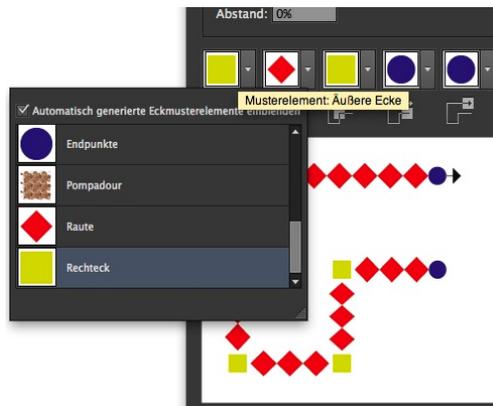


Abbildung 7.56 ▶
Die Musterpinsel-Optionen

Sie müssen ein Muster **2** für gerade Pfade auswählen, eventuell eines für Eckpunkte und eines für Start- und Endpunkte, indem Sie für jede Pfadart in den Pfeil neben seinem Icon klicken.

Abbildung 7.57 ▶
Auswählen des jeweiligen
Musters für die Pfad-Arten
ÄUSSERE ECKE, KANTE, INNERE
ECKE, ANFANG und ENDE.

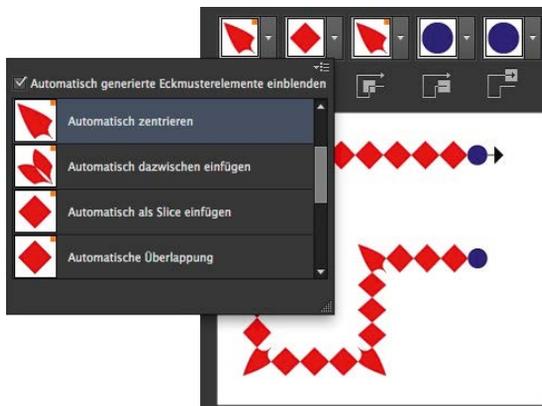


Sie dürfen aber keine Muster auswählen, die aus Objekten gemacht wurden, die selber Muster oder Verläufe enthalten.

Voraussetzung ist, dass Sie zuvor auch die Elemente, die Sie gerne als Muster für den Musterpinsel haben möchten, in das Farbfelder-Bedienfeld gezogen und so zu Mustern gemacht haben.

Mit dem Abstand **1** bestimmen Sie dann, wie dicht die Elemente, die das Muster auf dem Pfad bilden, beieinanderstehen.

Da man oft keine Ahnung hat, wie denn nun eine Innen- oder Außenecke für ein bestimmtes Muster aussehen kann, und es mitunter sehr schwer ist, solche verzerrten Eckelemente zu zeichnen, macht Illustrator im Musterpinsel-Dialog selbst Vorschläge für die Ecken **3**. Sehr erleichternd!



◀ **Abbildung 7.58**

Vorschläge von Illustrator für die Ecken

Pixelbilder als Pinselstriche

Wahnsinn, mit Illustrator können Sie sogar Fotos zu Pinselstrichen machen! Damit das funktioniert, muss das Foto eingebettet sein.

Natürlich braucht man auch ein passendes Motiv; aber dann ... Ziehen Sie Ihr eingebettetes Bild einfach in das Pinsel-Bedienfeld. Sie können drei verschiedene Pinselarten auf diese Weise kreieren: Spezialpinsel, Bildpinsel und Musterpinsel.

Das Vorgehen ist identisch mit dem für die »normalen«, also aus Vektorelementen erzeugten Pinsel. Die Ergebnisse sind aber faszinierend, zum Beispiel dieses Foto einer Mohnblume (in Photoshop freigestellt).

Schließen Sie nur den Stängel zwischen den Hilfslinien beim Bildpinsel ein, wird dieser beliebig skaliert und verzerrt; die Blüte

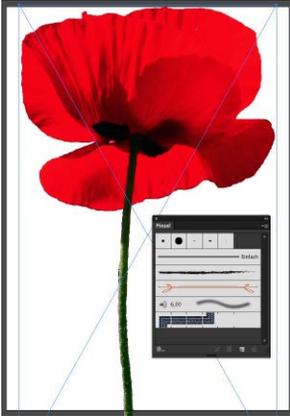


▲ **Abbildung 7.59**

Pinsel, die Pixel verwenden können



Mohnblume.ai



▲ **Abbildung 7.60**

Ziehen Sie das Foto einfach in das Pinsel-Bedienfeld hinein.

Abbildung 7.61 ▶

Ist das Bild erst einmal ein Pinsel, kann damit alles Mögliche gemacht werden.

aber, auf die es ankommt, bleibt bestehen. Sie können kurze oder lange Stängel zeichnen oder sie sogar kringeln.



Pixelbilder funktionieren auch beim Musterpinsel. Auch hier läuft alles wie gehabt. Die Mohnblume wird in die geraden Pfadstrecken eingepasst, und für die Ecken macht Ihnen Illustrator tolle Vorschläge. Die Ergebnisse können sich sehen lassen.

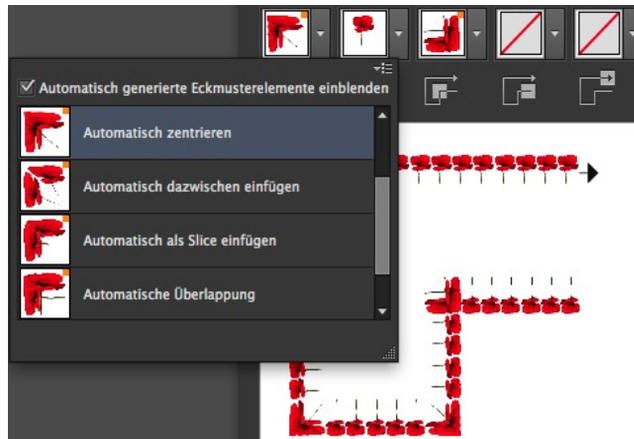


Abbildung 7.62 ▶

Automatische Eckenoptionen beim Musterpinsel mit Pixelbildern



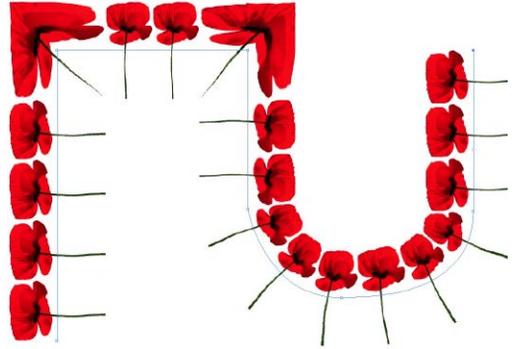
▲ **Abbildung 7.64**
Auch der Spezialpinsel lässt die Mohnblumen schnell wachsen.

7.3 Das Breitenwerkzeug

Wie auch bei den Pinselwerkzeugen verändert das Breitenwerkzeug  ($\square + \square$) nicht den eigentlichen Pfad, sondern nur sein Aussehen – genauer gesagt das Aussehen seiner Kontur. Die Kontur bleibt dabei immer editierbar. Sie können mit diesem Werkzeug nichts anderes machen, als die Stärke einer Kontur zu verändern. Aber das werden Sie nicht mehr missen wollen.

Die Konturstärke ändern

Eine Kontur muss nicht einmal aktiv sein. Es reicht, mit dem Breitenwerkzeug an irgendeine Stelle der Kontur zu ziehen. In der Mitte der Kontur wird der Breitenpunkt **1** mit seinen beiden Griffen **2** sichtbar. Nun können Sie die Kontur an den Griffen weiter auseinanderziehen oder auch wieder zusammenschieben – es ist auch möglich, sie schmaler zu machen, als sie vorher war. Wenn Sie die Alt -Taste beim Ziehen halten, können Sie auch nur eine Seite der Kontur verändern.



▲ **Abbildung 7.63**
So kann es aussehen.

Was machen, wenn Illustrator das Bild zu groß findet?

Gehen Sie bei aktiviertem Bild zu **OBJEKT • IN PIXEL-BILD UMWANDELN**, wählen Sie dort bei **AUSLÖSUNG: MITTEL**, und probieren Sie, ob es reicht.



▲ **Abbildung 7.65**
Ob gerade oder gebogen oder gar ein Pinselstrich – alle können sie in der Breite verändert werden.



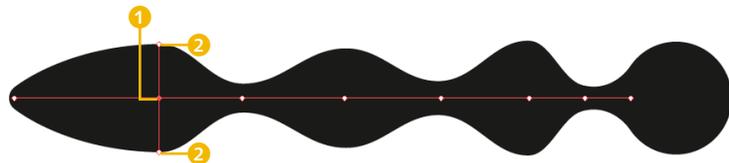
▲ **Abbildung 7.66**
Oben die »normale« Kontur; unten mit dem Breitenwerkzeug verändert



▲ **Abbildung 7.67**
Oben eine zu beiden Seiten verbreiterte Kontur; unten eine mit der [Alt]-Taste nur nach oben verbreiterte Kontur

Fassen Sie den Breitenpunkt an, können Sie ihn auf dem Pfad verschieben – und mit ihm die Breiten der Kontur.

Mit  wählen Sie mehrere Breitenpunkte aus, die Sie vielleicht gesetzt haben. Diese lassen sich dann gemeinsam verschieben und alle ausgewählten Breitenpunkte verändern gemeinsam ihre Stärke. Die übrigen Breitenpunkte bleiben an ihrer Position und behalten auch ihre Breite bei.



▲ **Abbildung 7.68**
Sie können so viele Breitenpunkte setzen, wie Sie wollen: hier an einer Kontur mit abgerundetem Abschluss.



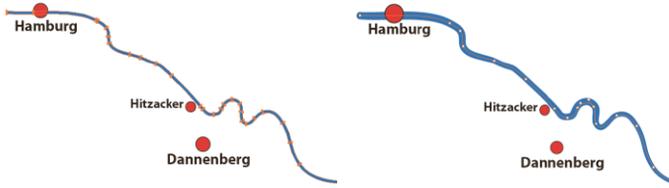
▲ **Abbildung 7.69**
Numerische Veränderungen der Breiten

Wenn Sie nur einen Breitenpunkt auswählen und beim Ziehen  halten, bewegen sich alle anderen Punkte mit – in Position und Breite. Halten Sie beim Ziehen eines Breitenpunktes auf dem Pfad , duplizieren Sie einen Punkt.

Mit einem Doppelklick auf einen Breitenpunkt bekommen Sie ein numerisches Dialogfeld, BREITENPUNKT BEARBEITEN. Das macht aber längst nicht so einen Spaß, wie am Pfad herumzuziehen.

Anwendungsbeispiele des Breitenwerkzeugs

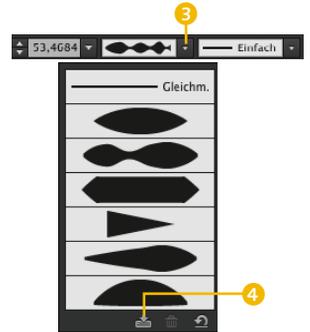
Das Werkzeug wirkt vielleicht unscheinbar, doch ich möchte es auf keinen Fall mehr missen. Während Sie bei der linken Elbe in Abbildung 7.70 je Ufer 27 Ankerpunkte bearbeiten müssen, brauchen Sie mit dem Breitenwerkzeug zusammen nur 14 Ankerpunkte zu koordinieren und erzielen ein viel besseres Ergebnis.



◀ **Abbildung 7.70**
Das Breitenwerkzeug erleichtert nicht nur das Arbeiten, es erzeugt auch viel ansprechendere Konturen.

Doch weil es bei aufwendigeren Illustrationen immer noch anstrengend wäre, zwanzig Pfade einzeln dynamischer zu gestalten, können Sie eine einmal erstellte Kontur speichern, und zwar als VARIABLES BREITENPROFIL im Steuerung-Bedienfeld. Rufen Sie dort die Profile auf **3**, und speichern Sie Ihr selbst erzeugtes Profil hier **4**, um es fortan immer auf eine Kontur anwenden zu können.

Bei Illustrationen wie dem picassoeskem Porträt aktivieren Sie alle Pfade und weisen ihnen im Steuerungs- oder Kontur-Bedienfeld ein Profil zu.



▲ **Abbildung 7.71**
Das variable Breitenprofil im Steuerung-Bedienfeld

◀ **Abbildung 7.72**
Dynamischere Konturen durch das Breitenprofil

7.4 Das Tropfenpinselwerkzeug

Auch das Tropfenpinselwerkzeug  ($\square + B$) kann nachträglich ein Objekt verändern. In diesem Fall wird nicht die Kontur variiert, sondern die Fläche. Denn Objekte, die mit dem Tropfenpinselwerkzeug gemalt wurden oder verändert werden sollen, dürfen keine Konturen besitzen.

Objekte neu malen

Wenn Sie mit dem Tropfenpinsel malen, werden Flächen erzeugt, die keine Konturen haben. Überschneiden sich Flächen beim Malen, werden diese zu einer Form zusammengefügt.



▲ **Abbildung 7.73**
Sie malen mit dem Tropfenpinselwerkzeug Flächen ohne Kontur.

Wechseln Sie aber die Flächenfarbe des Werkzeugs und malen dann über eine schon bestehende Fläche, wird ein neues Objekt gemalt, und das darunterliegende bleibt unberührt. Es entsteht dann keine Verbindung zu einer Form.

Abbildung 7.74 ▶

Haben die Flächen unterschiedliche Farben, werden sie nicht miteinander verbunden.



Tropfenpinsel-Optionen

Auch dieses Werkzeug zeigt Ihnen seine Optionen, wenn Sie darauf doppelklicken.

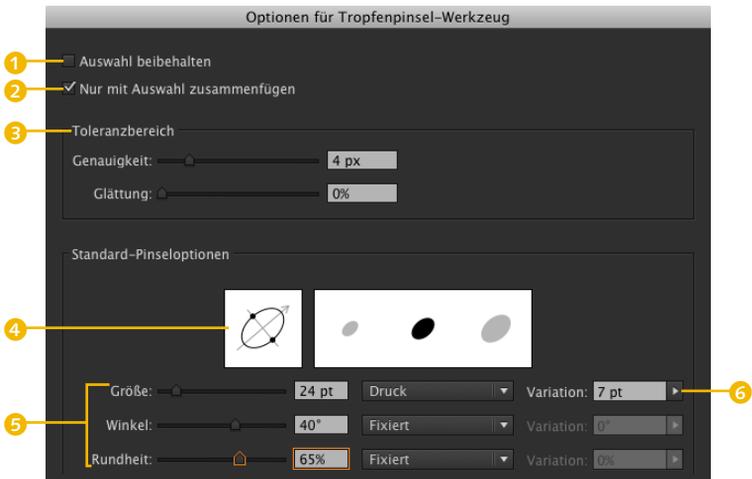


Abbildung 7.75 ▶

Die Optionen für das Verhalten des Tropfenpinselwerkzeugs

- 1 AUSWAHL BEIBEHALTEN macht Sinn mit der Option darunter, weil Sie so gleich mit den nächsten Strich, den Sie zeichnen, die Form erweitern können.
- 2 NUR MIT AUSWAHL ZUSAMMENFÜGEN fügt dann die Flächen zusammen, wenn ein Objekt ausgewählt ist, wurde oder bleibt, wie unter 1. Sie malen dann auch nach dem Absetzen der Maus am gleichen Objekt weiter.
- 3 Den TOLERANZBEREICH kennen Sie ja schon aus anderen Kapiteln. Je kleiner der Genauigkeitswert ist, desto feinere Maus-

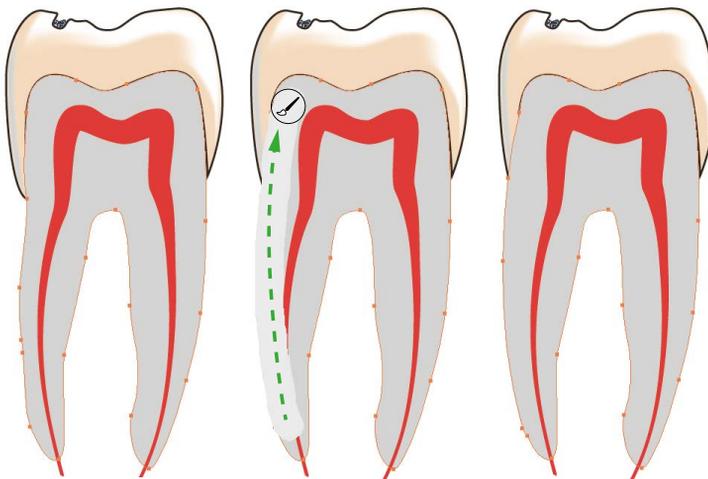
bewegungen werden registriert. Je höher die GLÄTTUNG ist, umso glatter werden »Wackler« gezogen.

- 4 In den Pinseloptionen sehen Sie eine Vorschau der Einstellungen darunter 5.
- 5 Was GRÖSSE macht, ist klar. Wenn die RUNDHEIT nicht 100% ist, können Sie die Neigung der Ellipse bei WINKEL einstellen. Arbeiten Sie dann noch mit einem Grafiktablett, stehen wieder Optionen für den Druck oder die Neigung des Stiftes bereit. Sie können dann zum Beispiel die Strichstärke um einen Wert variieren lassen 6.

Formen korrigieren mit dem Tropfenpinsel

Das Tropfenpinselwerkzeug können Sie auch zum Korrigieren von Formen nutzen. Jedoch dürfen diese wie gesagt keine Konturen haben. Es lohnt sich aber häufig, die Konturen zu löschen und nach der Tropfen-Korrektur neu hinzuzunehmen. Die Objekte dürfen zwar Muster als Flächenfarbe haben, aber keine Transparenzen.

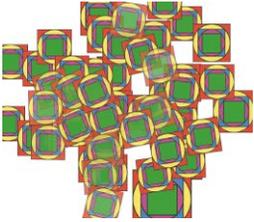
Um sicherzugehen, dass Sie die gleiche Flächenfarbe bzw. das gleiche Muster ausgewählt haben, nehmen Sie das Pipette-Werkzeug (I)  und klicken damit einmal auf das zu korrigierende Objekt, um dessen Flächenfarbe in die Werkzeugauswahl zu übernehmen.



◀ **Abbildung 7.76**

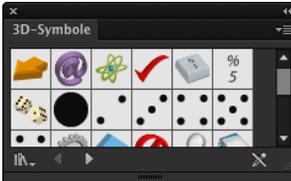
Die Zahnwurzel soll korrigiert werden. Mit dem Tropfenpinsel ist das kein Problem.

7.5 Symbole



▲ **Abbildung 7.77**

Symbole lassen sich schnell vervielfältigen. Hier wurde nur ein Quadrat als Symbol angelegt.



▲ **Abbildung 7.78**

Eine kleine Auswahl von Illustrator-Symbolen

Abbildung 7.79 ►

Das Symbole-Bedienfeld

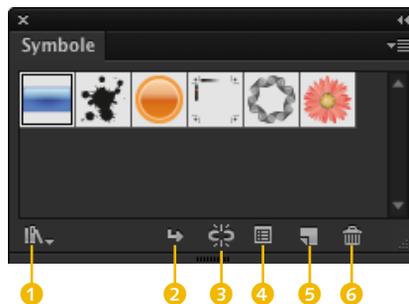
Ein Symbol ist ein beliebiges Objekt, das Sie immer wieder in Ihre Grafik einfügen möchten, ohne es jeweils neu zeichnen oder kopieren zu müssen. Illustrator greift bei einer Vervielfältigung eines Symbols auf nur eine Instanz zurück, sodass die Dateigröße klein bleibt.

Wie bei den Pinseln auch, greift Illustrator auf ein bestimmtes Aussehen zurück. Nur wird dieses nicht auch auf andere Objekte (wie beim Pinsel auf eine Kontur) angewendet, sondern das Symbol wird selbst auf die Zeichenfläche aufgetragen.

Ein gutes Argument für den Einsatz von Symbolen bei wiederkehrenden Elementen ist, dass es einfacher ist, ein Blatt zu ändern (das Symbol), als 100 einzelne Blätter des Baumes, den Sie damit gezeichnet haben, einzeln zu korrigieren.

Symbole anwenden

Der einfachste Weg, ein Symbol zu nutzen, besteht darin, sein Icon aus dem Symbole-Bedienfeld FENSTER • SYMBOLE mit der Maus auf die Zeichenfläche zu ziehen. Im Flyout-Menü stellen Sie wieder ein, ob Sie die Symbole lieber als Miniaturen oder als Liste (inklusive Namen) sehen möchten. Sie können so viele Symbole auf Ihre Zeichenfläche ziehen, wie Sie wollen.



Sie können auch ohne Drag & Drop ein Symbol auf Ihrer Zeichenfläche platzieren ②. Gerade dann, wenn es viele sein sollen, ist das hilfreich. Für die Bequemten unter uns sind die vordefinierten Bibliotheken ① obligatorisch.

Begrenzungsrahmen

Sollte der Begrenzungsrahmen einmal nicht zu sehen sein, aktivieren Sie ihn über ANSICHT • BEGRENZUNGSRAHMEN EINBLENDEN.

Symbole modifizieren

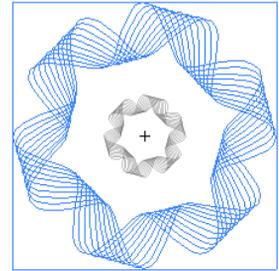
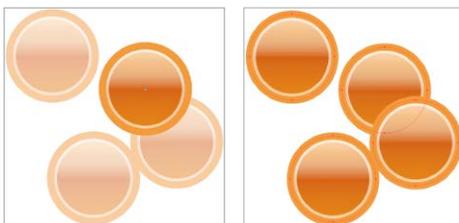
Ist ein Symbol auf Ihrer Zeichenfläche, verhält es sich wie ein einzelnes Objekt. Aktivieren Sie es, bekommt es seinen Begrenzungsrahmen mit den neun Positionierungspunkten, an denen Sie es vergrößern bzw. verkleinern können (proportional mit gedrückter -Taste).

Jedes Symbol zeigt einen sogenannten Registrierungspunkt : ein kleines »+«. Skalieren Sie das Symbol über das Transformieren-Bedienfeld, ist dies der Punkt, um den transformiert wird. Soll der Punkt stattdessen einer der neun Anfassers des Begrenzungsrahmens sein, entfernen Sie im Flyout-Menü des Transformieren-Bedienfelds das Häkchen bei REGISTRIERUNGSPUNKT FÜR SYMBOL VERWENDEN.

Sie können diesen Registrierungspunkt verschieben. Aber Achtung, diese Aktion wirkt sich auf alle schon platzierten Symbole aus, die entsprechend verschoben würden. Sie wollen es trotzdem tun? Doppelklicken Sie auf eine beliebige Instanz des Symbols auf Ihrer Zeichenfläche oder auf das Symbol im Bedienfeld. Dann startet der Isolationsmodus, in dem Sie das Objekt modifizieren können. Sie können es zum Registrierungspunkt verschieben, umfärben oder verbiegen. Alle Instanzen verändern sich mit, wenn Sie den Isolationsmodus verlassen. Doppelklicken Sie dazu auf die Zeichenfläche, oder klicken Sie in den Isolationsmodus-Pfeil oben links am Dokumentfenster  (Abbildung 7.82).

Wenn Sie nur ein einzelnes Symbol verändern wollen, nicht aber die, die Sie schon auf Ihrer Zeichenfläche platziert haben, klicken Sie zuvor in VERKNÜPFUNG MIT SYMBOL AUFHEBEN .

Wenn Sie ein Symbol löschen , werden Sie zunächst gefragt, ob die Symbole, die Sie schon platziert haben, umgewandelt werden sollen (sie sehen dann so aus wie zuvor, sind aber keine Symbolinstanz mehr) oder ob alle Instanzen in Ihrer Datei mit gelöscht werden sollen.



▲ **Abbildung 7.80**

Ein Symbol skalieren – von der Mitte her



▲ **Abbildung 7.81**

Der Registrierungspunkt, um den skaliert wird



▲ **Abbildung 7.82**

Verlassen Sie den Isolationsmodus, wenn Sie die Bearbeitung des Symbols abgeschlossen haben.

◀◀ **Abbildung 7.83**

Im Isolationsmodus werden alle anderen Objekte abgeschwächt dargestellt.

◀ **Abbildung 7.84**

Umgewandelte Symbole haben kein kleines »+« mehr in der Mitte.

Ein Symbol erstellen

Schön ist, dass Sie ein ausgewähltes Objekt oder eine Gruppe, wenn sie ausgewählt ist, zu einem Symbol machen können **6** (Abbildung 7.79).

Über den Button **4** im Symbole-Bedienfeld gelangen Sie zu den SYMBOLOPTIONEN und können zunächst einen Namen für das ausgewählte Symbol vergeben. Außerdem können Sie anhaken, dass das Symbol am Pixelraster ausgerichtet wird. Wenn Sie einen Haken bei HILFSLINIEN FÜR DIE 9-SLICE-SKALIERUNG AKTIVIEREN setzen, können Sie Bereiche des Symbols in Fireworks oder Flash gegen das Skalieren schützen. Die Optionen unter ART (FILMCLIP oder GRAFIK) haben für Illustrator selbst ebenfalls keine Relevanz.

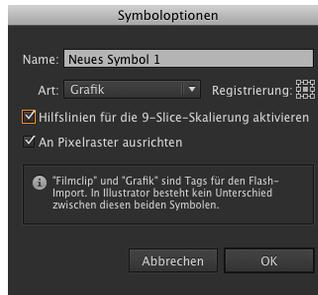


Abbildung 7.85 ▶
Optionen für ein
NEUES SYMBOL

Im Flyout-Menü ist noch der letzte Punkt bemerkenswert (SYM-BIBLIOTHEK SPEICHERN), denn Sie können eine Symbol-Bibliothek an einem beliebigen Ort auf Ihrer Festplatte speichern. Verschicken Sie diese AI-Datei an Kollegen, die mit Ihnen am gleichen Projekt arbeiten, oder öffnen Sie sie für sich selbst, weil in einer neuen Illustrator-Datei immer nur die Standardsymbole angezeigt werden. Wählen Sie aus dem Flyout-Menü des Bedienfeldes SYM-BIBLIOTHEKEN ÖFFNEN • ANDERE BIBLIOTHEK..., und navigieren Sie zu der gesuchten Symbol-Bibliothek.

Symbole aufsprühen

Eine geniale Erfindung, wenn's mal bunt werden soll und Sie viele Symbolinstanzen schnell auf die Zeichenfläche bringen müssen, ist das Symbol-aufsprühen-Werkzeug  (**⇧** + **S**). Sein Symbol, die Sprühdose, ist Programm, denn mit ihr können Sie ein ausgewähltes Symbol wild auf die Zeichenfläche sprühen.

Wählen Sie das Werkzeug aus und auch ein Symbol. Dann sprühen Sie mit gedrückter Maustaste das Symbol auf die Zeichenfläche. Wenn Sie die Maus loslassen, bleibt die Gruppe von Symbolen aktiv, und Sie können erneut hineinsprühen. Wollen Sie später Symbole mit dazunehmen, aktivieren Sie den Symbolsatz mit dem Auswahl-Werkzeug und sprühen dann hinein.



▲ **Abbildung 7.86**

Ein zum Symbol gemachter Hai wird auf die Zeichenfläche aufgesprüht und modifiziert.



▲ **Abbildung 7.87**

Mit einem Grafiktablett kann auch der Druck des Stiftes das Verhalten steuern (in der Mitte wurde stärker aufgedrückt).

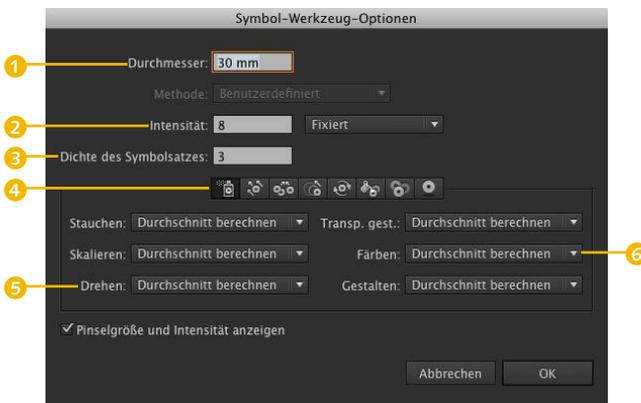


▲ **Abbildung 7.88**

Eine höhere Dichte sprüht die Symbole enger aufeinander.

Wie eng die Symbole zueinander stehen **3** und wie schnell sie aus der Sprühdose kommen **2**, steuern Sie mit den Werten in den SYMBOL-WERKZEUG-OPTIONEN, zu denen Sie mit einem Doppelklick auf das Werkzeug kommen.

Bei der INTENSITÄT **2** gibt es noch eine Dropdown-Liste mit Einstellungen für Grafiktablets. Auch die Größe Ihrer Werkzeugspitze **1** steuern Sie mit einem numerischen Wert.



◀ **Abbildung 7.89**

Symbol-Werkzeug-Optionen

Sie können auch das Verhalten des Symbol-aufsprühen-Werkzeugs 4 steuern 5. Stellen Sie zum Beispiel bei DREHEN auf BENUTZERDEFINIERT, dreht sich das Symbol zu Ihrer Mausbewegung. Stellen Sie bei FÄRBEN 6 auf eine andere Farbe um, wird Ihr Symbol sogar schon beim Aufsprühen mit der ausgewählten Flächenfarbe eingefärbt.

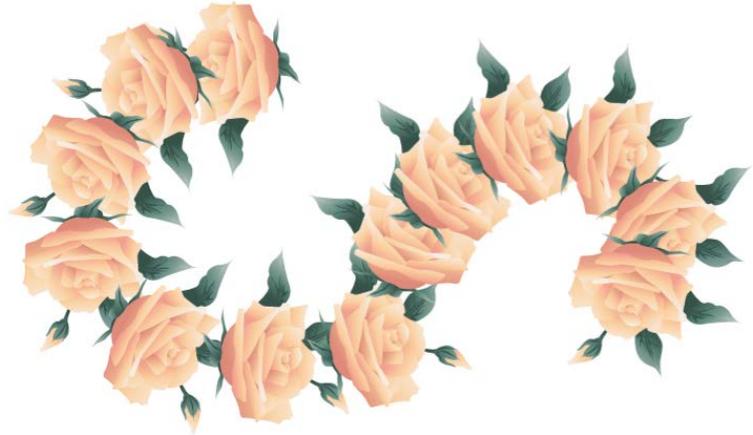


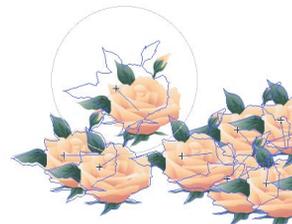
Abbildung 7.90 ►

Benutzerdefiniert beim Drehen: Die Rose dreht sich mit dem Pfad mit.



▲ Abbildung 7.91

Sieben Möglichkeiten, im Symbolsatz zu gestalten



▲ Abbildung 7.92

Die getroffenen Symbole werden hervorgehoben.

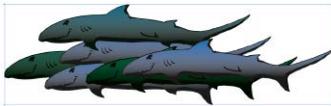
Aufgesprühte Symbole nachträglich steuern

Doch nicht nur die Steuerung schon beim Aufsprühen ist sehr leistungsstark. Da das Werkzeug ja recht intuitiv arbeitet, ist eine Nachbesserung der aufgesprühten Symbole leicht. Dafür gibt es dann sieben weitere Werkzeuge. Wichtig zu wissen: Der Symbolsatz, also die aufgesprühte Gruppe von Symbolen, muss ausgewählt sein.

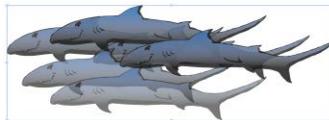
Die Namen der Werkzeuge von links:

- 1 **Symbol-aufsprühen-Werkzeug:** Dieses wurde schon im letzten Abschnitt beschrieben.
- 2 **Symbol-verschieben-Werkzeug:** Mit diesem Werkzeug verschieben Sie alle Symbole, die Sie mit der Werkzeugschspitze treffen. Diese vergrößern Sie in den Werkzeugoptionen. Mit **[Alt]+[↔]** stellen Sie das getroffene Symbol hinter die anderen, mit **[↔]** vor die anderen Symbole.
- 3 **Symbol-stauchen-Werkzeug:** Wenn Sie die Maustaste drücken und mit der Werkzeugschspitze mehrere Symbole treffen, werden diese zusammengeschoben.

- 4 **Symbol-skalieren-Werkzeug:** Die Symbole, die Sie mit der Werkzeugspitze treffen, werden vergrößert, und mit **[Alt]** verkleinern sie sich.
- 5 **Symbol-drehen-Werkzeug:** Mit diesem Werkzeug drehen Sie die Symbole durch Ziehen mit der Maus. Treffen Sie eines voll, dreht es sich schneller als eines, das Sie nur tangieren.
- 6 **Symbol-färben-Werkzeug:** Wählen Sie als Erstes eine Grundfarbe über Ihre Farbfelder aus. Dann klicken Sie kurz oder lang auf die Symbole, die entsprechend gefärbt werden sollen.



▲ **Abbildung 7.93**
Umgefärbte Symbole in einem
Symbolsatz

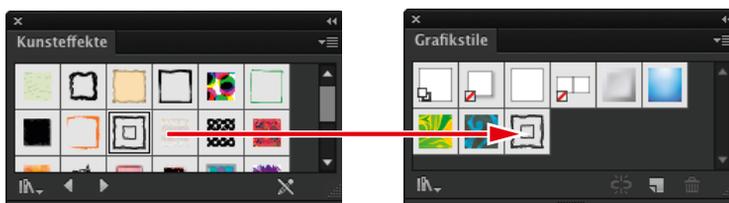


▲ **Abbildung 7.94**
Transparente Symbole

- 7 **Symbol-transparent-gestalten-Werkzeug:** Die Transparenz der Symbole können Sie mit diesem Werkzeug gut steuern. Beginnen Sie mit einer geringen Intensität in den Werkzeugoptionen, oder klicken Sie erst einmal nur kurz auf die Symbole.
- 8 **Symbol-gestalten-Werkzeug:** Um dieses Werkzeug anwenden zu können, müssen Sie das Bedienfeld GRAFIKSTILE auswählen (unter FENSTER). Aktivieren Sie einen Stil, können Sie ihn auf die Symbole treffen, die Sie anklicken. Über das Grafikstile-Bedienfeld gelangen Sie zu weiteren Grafikstil-Bibliotheken (Flyout-Menü: GRAFIKSTIL-BIBLIOTHEK ÖFFNEN...). Jedoch müssen Sie einen Grafikstil aus einer anderen Bibliothek erst per Drag & Drop in das GRAFIKSTILE-Bedienfeld ziehen, um es auf die Symbole anwenden zu können. Die Effekte können fantastisch sein, aber auch viel Rechenzeit benötigen! Gehen Sie also sparsam mit den Stilen um.



▲ **Abbildung 7.95**
Symbole, die Grafikstile zugewiesen bekommen haben



◀ **Abbildung 7.96**
Sie können einen Grafikstil von einer Bibliothek in das Grafikstile-Bedienfeld ziehen, um ihn für Symbole zugänglich zu machen.



Seafoodcompany.ai

Abbildung 7.97 ▶

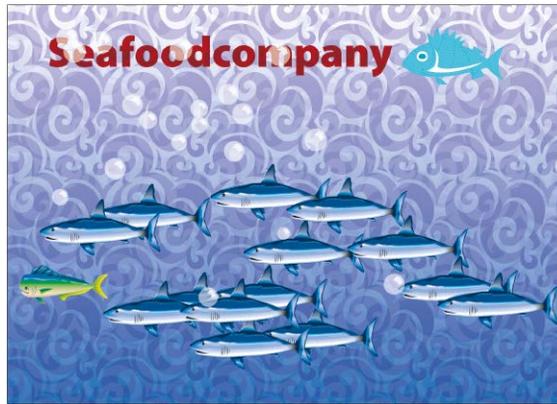
So sieht Ihre Anzeige in acht Minuten aus.

**▲ Abbildung 7.98**

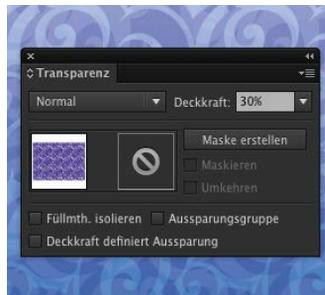
Zwei Rahmen übereinander
– mit Verlauf und mit Muster

Schritt für Schritt**Eine Anzeige mit fertigen und eigenen Symbolen gestalten****1 Datei öffnen**

Öffnen Sie die Datei »Seafoodcompany.ai« aus Ihrem Beispielordner. Sie werden eine Zeichenfläche mit zwei großen übereinanderliegenden Rahmen vorfinden. Der untere hat einen Blau-Verlauf, der obere ein Muster.

**2 Muster transparent erscheinen lassen**

Aktivieren Sie den oberen Rahmen mit dem Auswahl-Werkzeug (\square) , und öffnen Sie das Transparenz-Bedienfeld. Dort stellen Sie DECKKRAFT auf nur 30%, sodass der Verlauf gut hindurchscheint.

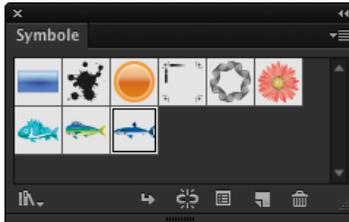
**Abbildung 7.99 ▶**

Deckkraft des Musters herabsetzen

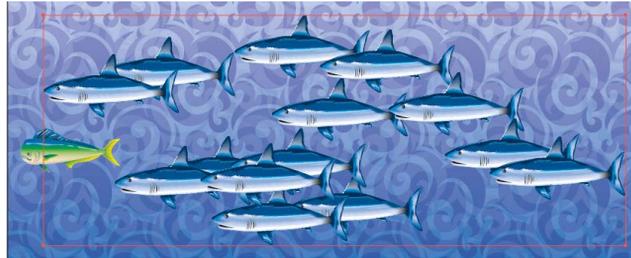
3 Symbole einbringen

Im Symbole-Bedienfeld finden Sie die Fische von Illustrator. Ziehen Sie den grünen Fisch auf Ihre Zeichenfläche.

Nachdem Sie den grünen Fisch deaktiviert haben ($\text{Strg}/\text{cmd} + \text{U} + \text{A}$), klicken Sie einmal auf den Hai und wählen dann das Symbol-aufsprühen-Werkzeug ($\text{U} + \text{S}$)  aus. Sprühen Sie nun rund um den grünen Fisch die Haie auf die Zeichenfläche.



▲ **Abbildung 7.100**
Die Fisch-Symbole liegen schon bereit.



▲ **Abbildung 7.101**
Sprühen Sie die Haie auf die Zeichenfläche.

4 Die Headline setzen

Schreiben Sie mit dem Text-Werkzeug (T)  die Headline »Seafoodcompany« auf die Zeichenfläche und platzieren Sie sie mit dem Auswahl-Werkzeug (V)  an die richtige Stelle. Anschließend formatieren Sie die Schriftgröße über das Steuerung-Bedienfeld.

Dann setzen Sie den süßen, blauen Fisch zum Namen – aus dem Symbol-Bedienfeld.



▲ **Abbildung 7.102**
Schriftformatierung im Steuerung-Bedienfeld

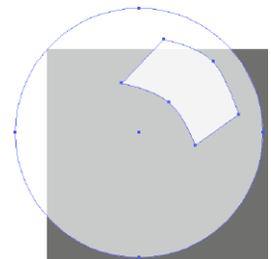


▲ **Abbildung 7.103**
Die Headline mit Fisch-Logo

5 Ein Symbol selbst kreieren: die Luftblase

Wir wollen dem Fisch noch einige Luftblasen mitgeben. Zeichnen Sie mit dem Ellipsen-Werkzeug (L)  einen Kreis mit weißer Flächenfarbe, und setzen Sie die Deckkraft auf nur 30%. Darüber zeichnen Sie den Glanzfleck mit dem Zeichenstift-Werkzeug (P)  mit einer Deckkraft von vielleicht 70%. Aktivieren Sie beides, und gruppieren Sie es mit $\text{Strg}/\text{cmd} + \text{G}$.

Nun ziehen Sie den Kreis mit Glanzfleck einfach in das Symbol-Bedienfeld und bestätigen den Dialog – fertig ist Ihr Blasen-



▲ **Abbildung 7.104**
Die einzelne Blase

Symbol. Die übriggebliebene Blase auf der Zeichenfläche können Sie entfernen.



Abbildung 7.105 ▶
Dialog zum Bestätigen des Symbols

6 Blasen aufsprühen

Wählen Sie Ihre Blase als Symbol aus, und sprühen Sie dieses nun üppig mit dem Symbol-aufsprühen-Werkzeug ($\square + S$) über Ihre Illustration. Mit den anderen Werkzeugen, wie dem Symbol-skalieren- oder dem Symbol-transparent-gestalten-Werkzeug, modifizieren Sie noch die einzelnen Blasen, damit das Bild spannend aussieht. Fertig!

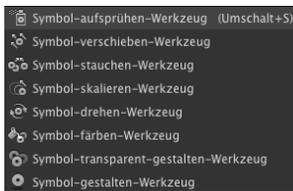


Abbildung 7.106
Die anderen Symbol-Werkzeuge

7.6 Tastaturkürzel

In diesem Kapitel tauchten wieder ein paar Tastaturbefehle auf, die die Arbeit mit Mustern und Symbolen ökonomischer gestalten. Die wichtigsten sind in der Tabelle für Sie aufgelistet.

Tabelle 7.1
Tastaturbefehle fürs schnelle Arbeiten

Zweck	PC	Mac
Pinsel-Werkzeug	B	B
Symbol-aufsprühen-Werkzeug	$\square + S$	$\square + S$
Breitenwerkzeug	$\square + W$	$\square + W$
Tropfenpinselwerkzeug	$\square + B$	$\square + B$
Pfadansicht	$Strg + Y$	$cmd + Y$
Begrenzungsrahmen aus-/einschalten	$Strg + \square + B$	$cmd + \square + B$
Auswahl aufheben	$Strg + \square + A$	$cmd + \square + A$
Intelligente Hilfslinien ein-/ausschalten	$Strg + U$	$cmd + U$
Wechsel zwischen Zeichenmodus: Normal, Dahinter, Innen	$Strg + \square + D$	$cmd + \square + D$

Index

- 3D 368
Abgeflachte Kante 371
Beleuchtungsoptionen 371
Bildmaterial zuweisen 372
Drahtmodell 371
Kreiseln 375
Oberfläche 371
Reliefhöhe 374
Schrift extrudieren 378
Tiefe der Extrusion 371
Versatz 376
Vorschaufenster 370
Winkel 376
x-Achse 371
y-Achse 371
4c 420
4c-Druck 386
4c-Schwarz 176
9-Slice-Skalierung aktivieren 266
- A**
- Abdunkeln 276
Abgeflachte Kante 371, 372
Aberundetes-Rechteck-Werkzeug 99
Absatz 309
Absatzattribute 309
Absatz-Bedienfeld 309
Absatzformate 314
Abweichungen 315
neu definieren 316
Neues Format erstellen ... 315
Absatzformate-Bedienfeld 315
Absatzformatoptionen 315
Abstand 310
Abstände-Bedienfeld 311
Abstand zwischen zwei Zeichen 307
Abweichungen 316
Acrobat 4 410
Additiv 172
Adobe Alle-Zeilen-Setzer 310
Adobe Bridge CC 384
Adobe Einzeilen-Setzer 310
Adobe PDF 9.0 417
ai-Dokument 401
Alphakanäle 348
An Basisobjekt ausrichten ... 133
Anfasspunkte 112
Angleichen-Werkzeug 207
Angleichung 205
festlegen 207
Angleichung-Optionen 206
Animation 345, 415
Ankerpunkt 48, 52
in Ecke konvertieren 61
löschen 63, 65, 68
nachträglich abknicken 61
setzen 65
verändern 65
verschieben 60
zu Kurvenpunkt 62
Ankerpunkt-konvertieren-Werkzeug 54, 65
An Pixelraster ausrichten ... 332
Anschnitt 26
Anschnitteinstellungen des Dokuments 409
Ansicht
Vorschau 88
Ansichten 44
Anwendungsleiste 33
Arbeitsbereich
speichern 42
Arbeitsfarbraum 176, 410
Arbeitsfläche 32
Arbeitsoberfläche 32
ASE 393
ASE-Datei laden 393
Attribute-Bedienfeld 326
Attribute verändern über
Aussehen-Bedienfeld 92
Auf Grundform reduzieren ... 96
Aufhellen 276
Auflösung 421
Druck 403
effektiv 156
Offsetdruck 410
Web 334
Ausgabe 400
für das Web 339
für Druck 399
für mobile Geräte 341
für Video 344
Ausrichten 129
Ausrichten-Bedienfeld 132
Ausschluss 276
Aussehen-Bedienfeld 92, 374
Effekte 284
Farbe 184
Aussehen löschen 95
Auspassen 423
Auswahl-Werkzeug 59, 298
AutoCAD 413
- B**
- Balkendiagramm 354, 358
Basisachse 74
Bedienfeld 33, 37, 41
andocken 37
anordnen 37
gruppieren 38
verschachteln 37
Bedienfeldoptionen 40
Bedingte Ligaturen 312
Begrenzungsrahmen ... 112, 389
einblenden 264
Benutzeroberfläche 27
Beschnitt 32
Beschnittzugabe 409
Bewertungen 386
Biegungswinkel 120
Bild
abblenden 225
einbetten 149, 157
umfließen 322
Bildanfasser 168
Bildformate 348

- Bildmaterial neu färben 214
 Bildnachzeichner 161
 Farbgruppe 162
 Neue Farbgruppe 166
 umwandeln 164
 Bildnachzeichner-Bedien-
 feld 161
 Bildpinsel
 *Zwischen Hilfslinien ein-
 passen* 254
 Bildqualität 348
 Bildschirm, Farben 334
 Blendenfleck-Werkzeug 105
 Blitzler 326, 423
 Blocksatz 309
 BMP 412
 Bogen-Werkzeug 74
 Borstenpinsel 251, 255
 Breitenwerkzeug 259
 Breitenpunkt 259
 Bridge 157, 384
 Favoriten 157, 385
 Brüche 312
 Bündigkeit 318
 Buntstift, Optionen 75
 Buntstift-Werkzeug 48,
 75, 76
 Optionen 85
- C**
-
- CMYK 173, 176
 CMYK-Werte beibe-
 halten 420
 Colormangement 172
 Composite 419
 CSS-Eigenschaften-Bedien-
 feld 341
- D**
-
- Datei
 nativ 153
 Neu 24
 öffnen 27
 platzieren 148
 Datenkomprimierung 348
 Datenmenge 237
 Davor einfügen 140
 Deckkraft 275
 Steuerung-Bedienfeld 275
 *über Aussehen-Bedien-
 feld* 94
 Deckkraftmaske 278
 erstellen 278
 Maskenobjekt 278
 Diagramm 350
 anlegen 350
 Art 350
 bearbeiten 353
 Daten importieren 352,
 353, 359
 Datentabelle 350
 Design 355, 358
 Foto als Hintergrund 361
 Kategorien 351
 Legende 351, 362
 mit Foto 361, 364
 neues Design 358
 *Reihe/Spalte vertau-
 schen* 352
 Schlagschatten 357
 Schriftart anpassen 356
 umfärben 355
 Verlauf 356
 Wertachse 354
 Werte verändern 353
 x/y vertauschen 352
 Diagrammart ändern 354
 Diagrammattribute 354
 Differenz 276
 Direktauswahl-Werk-
 zeug 60, 69
 Text 298
 Distanzanzeige 131
 Dokument
 anordnen 45
 neu 22
 Dokumentfarbmodus 176
 Dokumentprofil 24, 344
 Dokument-Rastereffekt-
 Einstellungen 280
 Drehen-Effekt 368
 Drehen-Werkzeug 114,
 144, 345
 Drehpunkt 85, 114
 Dreieck 100
 Drucken 416
 als Bitmap 421
 an Seite anpassen 418
 Ausgabe 419
 automatisch drehen 418
 Druckvorschau 418
 Farbmanagement 420
 Raster 422
 Druckerprofil 420
 Druckmarken 409
 DWG 413
 DXF 413
- E**
-
- Ebenen 220
 Arten 221
 *auf verknüpfte zugrei-
 fen* 388
 Augen-Symbol 224
 ausblenden 224
 benennen 224
 Bilder abblenden 225
 Definition 220
 drucken 225
 erstellen 224
 Farbetikett 222
 nicht druckbar 225
 Objekte auswählen 226
 Objekte zuweisen 225
 Objektgruppen 227
 Pfadansicht 225
 *PSD-Ebenen zu
 AI-Objekten* 388
 Reihenfolge ändern 227
 umwandeln 388
 Unterebenen 221
 Vorlage 225
 Ebenen-Bedienfeld 222, 290
 Auswahlspalte 225
 Zielsymbol 229

- Ebenenoptionen 222, 224
Ebenenwähler 380, 381
Echte Brüche 312
ECI 174
Eckenradius 99
Eckpunkte 49, 55, 256
Effekte 282
 3D 368
 anwenden 282
 auf Konturen oder Flächen
 anwenden 285
 Ebenen zuweisen 229
 editieren 284
 Effekte auf Gruppen 284
 hinzufügen 285
 hinzufügen über Aussehen-
 Bedienfeld 95
 löschen 285
Einbetten 152
Einbinden 151
Einzelnes Wort aus-
richten 310
Einzug 309, 317
Einzug rechts 309
Ellipse-Werkzeug 99, 143,
290, 303
EMF 413
Endpunkte verbinden 63
EPS 402
Eurosкала 180
Excel 352
Exportieren 346, 411
Extraschwarz 424
Extrudieren und abgeflachte
Kante 368, 370
- F**
-
- Farbarten 178
Farbbibliothek speichern 189
Farbe
 aus InDesign 393
 austauschen 392
 Austausch mit
 InDesign 393
 erstellen 181
 Flächenfarbe 73
 Flächen- oder Kontur-
 farbe 186
 global 179
 globale Farbe 169
 lokal 178
 manuell ändern 215
 nach Photoshop 393
 speichern 181
 verwalten 187
 von Photoshop 393
 websicher 185
Farbe-Bedienfeld 180
 Volltonfarbe 182
Farbeinstellungen 30, 387
 Creative Cloud 174, 387
 Illustrator 175
 speichern 177
 synchronisieren 175
Farbetiketten 386
Farbfeldarten einblenden ... 181
Farbfeldbibliothek 182, 237
 als AI speichern 189
 als ASE speichern 393
Farbfelder 126
 alle nicht verwendeten
 auswählen 392
 andere Bibliothek 189
 anlegen 169
 erstellen 181
 löschen 189, 392
 speichern 393
 zusammenfügen 188
Farbfelder-Bedienfeld 181,
189, 217, 240, 392
Farbgruppen 182
Farbhilfe-Bedienfeld 183
Farbig abwedeln 276
Farbig nachbelichten 276
Farbkontrollstreifen 212, 408
Farbmanagement 420
Farbmodell 172
Farbmodus 33
Farbprofil, fehlendes 29
Farbrad 212
Farbraum
 CMYK 151, 176, 280,
 410, 422
 RGB 378
Farbton 276
Farbvarianten 209
Farbverschiebung 211
Farbwähler 334
Festgelegte Stufen 206
Filmformate 344
Fläche 73
Flächenfarbe 206, 238
Flächentext 296
Flächentextoptionen 300
Flächentext-Werkzeug 296
Flash-Frames 414
Flash-Version 414
Flatten (Transparenz) 280
Fluchtpunkte 380
Fonts-Ordner 31
Form-ändern-Werkzeug 123
Formatvarianten 312
Formatvorlagen 314
Formerstellungswerk-
zeug 124, 290
Formwerkzeuge 97
Foto
 öffnen 28
Framerate 347
Frei transformieren
 beschränken 122
 frei verzerren 122
 perspektivisch ver-
 zerren 122
Frei-transformieren-Werk-
zeug 122
Füllmethode 276
 isolieren 277
Füllzeichen 318
Für Web speichern 339
fx 95
- G**
-
- Gebrochene Breiten 308
Gerätekalibration 177
Geviert-Höhe 302
GIF 348
Gitter-Werkzeug 198, 202

- Glätten-Werkzeug 77
 Glättungsmethode 307
 Globale Farbe 179
 Glyphen 295, 313
 Glyphen-Bedienfeld 313
 Grafik
 umfließen 321
 Web 331, 332
 Grafikstile
 für Symbole 269
 Griffe 48, 52
 abknicken 61
 anpassen 60
 ein- und ausblenden 62
 löschen 61
 verändern 66
 Großbuchstaben 307
 Grundlinie 302
 Grundliniensatz 305, 307
 Gruppenauswahl-Werkzeug 128, 355
- H**
-
- Hand-Werkzeug 43, 339
 Harmonieregeln 183, 210
 Hartes Licht 276
 Hilfslinien sperren 286
 Hintergrundfarben 348
 Hochgestellt 307
- I**
-
- ICC-Profil 173
 einbetten in ai 402
 RGB-Farbraum 173
 Illustrator-Datei in Photoshop
 platzieren 389
 Illustrator-Template 404
 Illustrator-Version 401
 Ineinanderkopieren 276
 Inhalt bearbeiten 89
 Innen zeichnen 88
- Intelligente Hilfslinien 129,
 130, 138, 194
 Interaktive Farbe 209
 Basisfarbe 210, 212
 Bildmaterial neu
 färben 210
 Farbgruppe 215
 Farbgruppe speichern 210
 Farbreduktionsoptionen ... 211
 Farbwähler 216
 Interaktiv malen 166
 Benutzerdefinierte
 Lücken) 167
 Interaktiv-malen-Werk-
 zeug 166
 Lückenoptionen 167
 Interaktiv-malen-Werk-
 zeug 168
 Interaktiv nachzeichnen 161
 Interlaced 412
 ISO Coated v2 174
 Isolationsmodus 265
- J**
-
- JPG 348, 416
- K**
-
- Kachelungen 241
 Kalligrafiepinsel 253
 Kapitälchen 307
 Kein Umbruch 308
 Kerning 295, 307
 Kontextbedingte
 Varianten 312
 Kontur 95
 hinzufügen 96
 über Aussehen-Bedien-
 feld 93
 überdrucken 423
 Konturstärke verändern über
 Aussehen-Bedienfeld 93
 Körperfarbensystem 172
- Kreisdiagramm 354, 361
 Tortenstücke ver-
 schieben 363
 Kreiseln 368, 375
 Kreissatz 303
 Kurvennäherung 420
 Kurvenpunkte 49, 51, 55
- L**
-
- Lasso-Werkzeug 124
 Gitter 200
 Laufweite 295, 307
 Layoutraster erstellen 102
 Level 3 404
 Lichtfarbensystem 172
 Ligatur 312
 Lineale einblenden 110
 Linie
 erzeugen 72
 füllen 72
 ziehen 102
 Liniensegment-Werkzeug 72
 Loch erstellen 196
 Logo nachzeichnen 77
 Lokale Farbe 178
 Löschen-Werkzeug 77
 Luminanz 276
- M**
-
- Malgruppe 166
 Marken und Anschnitt 408,
 418
 Maske 278
 erstellen 278
 Maskenobjekt 278
 Mediävalziffern 313
 Menüleiste 33
 Messer 70
 Mittelpunkt 113
 Mobile Geräte
 Ausgabe 341
 Symbole 344

Monitordarstellung 332
 Auflösung 332
 Montagefläche 32
 MS-Office 413
 Multiplizieren 276
 Muster 236
 anwenden 244
 Bezugspunkt 240
 erstellen 240
 im Farbfelder-Bedienfeld 237
 transformieren 239, 244
 unregelmäßig 243
 verzerrten 239
 zuweisen 238
 Musterbibliotheken 238
 Musteroptionen 241
 Musterpinsel
 Automatisch generierte
 Eckmusterelemente 257
 Muster transformieren 111

N

Native Datei 153
 Navigation 42
 Navigator 43
 Negativ multiplizieren 276
 Neu aus Vorlage 404
 Neue Ansicht 44
 Neue Ebene 345
 Neue Farbgruppe 210
 Neue Fläche hinzufügen 96
 Neue Objekte an Pixelraster
 ausrichten 26, 333
 Neuer Pinsel 248, 252
 Neues Bild hat Grundform ... 96
 Neues Dokument 24
 Neues Fenster 45
 Neues Symbol 266
 Normal zeichnen 88
 Nullpunkt der Lineale 142
 Nur verwendete Glyphen ... 405

O

Objekte 111
 anordnen 228
 ausrichten 129
 Größe verändern 110
 in Pixelbild umwandeln ... 251
 kombinieren 124
 Name 227
 Position verändern 109
 transformieren 109
 verrechnen 126
 verteilen 133
 verzerrten 133
 von der Mitte her aufziehen 98
 welche 92
 Offene Datei 153
 Offsetdruck 422
 OpenType 295, 312, 314
 OpenType-Bedienfeld 312
 Ordinalzeichen 312

P

Papierformat 418
 Papiergröße 418
 Passermarken 408
 Pathfinder 126, 127, 128, 129
 Pathfinder-Bedienfeld 126, 127, 128, 129
 PDF 405
 Ausgabe 409
 Bildqualität 408
 Erweitert 410
 Für schnelle Webansicht optimieren 407
 Illustrator-Standard 406
 Kompatibilität 406
 Komprimierung 407
 Marken und Anschnitt ... 408
 PDF-Vorgaben 406
 Sicherheit 411
 PDF 1.3 406
 PDF/X 410

Perspektive 371, 379
 Ebenenwähler 380
 Perspektivenauswahl-Werkzeug 381, 382
 Perspektiveebene 381
 Perspektivenraster 379
 anlegen 379
 anpassen 380
 Raster ausblenden 379
 Perspektivisch zeichnen 381
 Pfad 95
 aktivieren 59
 aufschneiden mit Schere ... 69
 Ausgewählte Pfade bearbeiten 251
 aus Illustrator exportieren 390
 aus InDesign 392
 in Illustrator einfügen 392
 korrigieren 59
 korrigieren mit Glätten 77
 nach InDesign 391
 nach Photoshop 391
 Pfadsegment 51
 schließen 54
 trennen 68
 unterbrochen 67
 verbinden 67
 verschieben 59, 287
 weitere Punkte einfügen ... 65
 zerschneiden 64
 zusammenfügen 63, 67, 144, 287
 Pfadansicht 68, 88, 116, 129, 229, 243, 272, 284
 Pfadkorrektur 59
 Pfadsegment 48
 löschen 68
 Pfadtext 296, 302
 Pfadtext-Werkzeug 296, 303
 Pfeiltaste 100, 104
 Photoshop-Ebenen zu AI ... 388
 Photoshop-Importoptionen 388
 Pinsel 246
 auswählen 247
 Bildpinsel 254
 modifizieren 248

Musterpinsel 256
Spezialpinsel 253
verändern 249
 Pinselarten 252
 Pinsel-Bedienfeld 247, 252
 Pinsel-Bibliotheken 248
 Pinsel-Optionen 249
 Pinselspitze 247
 Pinselstrich 247
 Pinsel-Werkzeug 247
 Optionen 250
 Pipette-Werkzeug 187
 Pixel 22, 280, 281, 420
 Pixelbilder
 Objekt in Pixelbild
 umwandeln 259
 Pixelbild-Vektor-Abgleich ... 281
 Pixelmaß 345
 Pixelvorschau 332
 Place Gun 150
 Platzieren
 Bild 150
 ersetzen 150
 verknüpft 149
 Vorlage 151
 Platzieren-Dialogfeld 148
 PNG 348, 412
 Polygon-Werkzeug 100
 PostScript-Datei
 öffnen 29
 Profil 25
 Durchsuchen 26
 für Web 333
 Geräte 25
 Projektorganisation 384
 Prozessfarben 173, 179, 420
 PSD-Datei 415
 Punkttext 296

Q

Quadrat 98

R

Radiales-Raster-Werkzeug ... 103
 Radiergummi-Werkzeug 70
 Rastereffekt-Einstellung 280
 Raster, Steuerelemente 380
 Rechteckiges-Raster-Werk-
 zeug 101
 Rechteck-Werkzeug 98, 138
 Rechtsbündig 309
 Reduzieren von Transpa-
 renz 281
 Relief 372
 Reliefpfad 373
 Rendern 372
 RGB 172, 176
 RGB-Modus 334

S

Sättigung 276
 Schere-Werkzeug 69,
 143, 289
 Schlagschatten 197, 285
 Schmuckfarben 179
 Schnitt 306
 Schnittmarken 408
 Schnittmaske 137, 222, 325
 erzeugen 227
 Zuschneidungspfad 229
 Schraffur 87
 Schrift 306
 in Konturen um-
 wandeln 405
 Schriftart 294
 Schrift, fehlende 30
 Schriftgrad 295
 Schriftgröße 306
 Schriftprobleme 30
 Schriftschnitt 294
 Schwarz 176
 Schwungsschrift 312
 Seiteninformationen 408
 Seitenlineale 345
 Silbentrennung 310, 311

Skalieren 112
 per Begrenzungsrahmen ... 112
 Skalieren-Optionen 113
 Skalieren-Werkzeug 112,
 140, 194
 Skalierungsmittelpunkt 114
 Skizze nachzeichnen 83
 Slice-Auswahl-Werkzeug 337
 Slice-Optionen 338
 Slices
 anlegen 335
 korrigieren 337
 löschen 338
 nicht verschiebbar 338
 unterteilen 336
 Slice-Typ 338
 Slice-Werkzeug 335
 Smart-Objekt 389
 Sonderfarben 179
 Sonderschwarz 424
 Spanne 301
 Speicherformate 400
 Speichern 400
 ai 401
 EPS 402
 Illustrator Template 404
 PDF 405
 SVG 404
 Speichern unter 400
 Spiegeln 111
 Spiegeln-Werkzeug 119, 287
 Spiegelpunkt 119, 291
 Spirale-Werkzeug 104
 Sprache 308
 Sprühdose 267
 Standardligaturen 312
 Statusleiste 34
 Stern-Werkzeug 101
 Steuerleiste 109
 Steuerung-Bedienfeld ... 33, 244
 ausrichten 132
 Pfade korrigieren 61
 Stilisierungsfilter 229, 285
 Subsetting 405
 Subtraktiv 172
 SVG 348, 404
 SVG-Filter 285
 SWF 348, 414

Symbol 231, 264, 374
anwenden 264
aufsprühen 266
erstellen 266
löschen 265
modifizieren 265
Registrierungspunkt 265
skalieren 265
Symbolsatz 267
umwandeln 265
Symbol-aufsprühen-Werk-
zeug 266, 268
Symbol-Bibliothek 266
Symbol-drehen-Werk-
zeug 269
Symbole 245
Symbol-färben-Werkzeug ... 269
Symbol-gestalten-Werk-
zeug 269
Symboloptionen 266
Symbol-skalieren-Werk-
zeug 269
Symbol-stauchen-Werk-
zeug 268
Symbol-transparent-gestal-
ten-Werkzeug 269
Symbol-verschieben-Werk-
zeug 268
Systemlayout 308

T

Tabellen
Zahlen 313
Tabulator 317
ausrichten an 318
Füllzeichen 318
löschen 318
Tabulatoren-Bedienfeld 317
Text
als Konturen 415
importieren 319
mit Bild 325
Textausgang 298
Text-Cursor 296, 306, 309
Texteffekte 323

Texteingang 298
Textfluss 302, 309
Text importieren
Zeichensatz 319
Textimportoptionen 319
Textrahmen 299, 308
einstellen 301
Grundlinie 302
Ketten-Symbol 299
Optionen 301
Spalten 301
Verkettung 299
Versatz 301
Zeilen 301
Textverkettung 298
lösen 299
Textverlauf 325
Text-Werkzeug ... 296, 297, 301
Tiefenkante 372
Tiefgestellt 307
Tiefschwarz 424
TIF 415
Titelschriftvarianten 312
Touch-Type-Textwerk-
zeug 36, 323
Transformation, Steuer-
leiste 109
Transformieren 109
Ketten-Symbol 110
spiegeln 111
unproportional 112
Transformieren-Bedien-
feld 110, 114, 239,
244, 333
Transparenz 200, 274, 280
Deckkraft 275
Deckkraftmaske 278
Füllmethode 276
Gruppen 277
Transparenz-Bedien-
feld 94, 276
Transparenzraster 26, 344
Transparenzreduzierung 280
Transparenzreduzierungs-
vorgaben 281
Tropfenpinselwerkzeug 261
Objekt malen 261
Optionen 262

U

Überdrucken 326, 420,
421, 422
Überdruckenvorschau 327
Überfüllen 422, 423
Übergangspunkt 62
Überhangtext 298
Übersatz 298, 303
Umbruch 310
Umfärben 209
Umfließen 321
erstellen 321
per Illustrator-Pfad 322
umkehren 323
zurückwandeln 323
Umfließen-Optionen 321
Unterebenen 222
Unterschneidung 307
Ursprung 109

V

Variables Breitenprofil 261
Variationen 246
Vektor-Smart-Objekt.ai 390
Verbiegen-Werkzeug 120
Verborgene Zeichen ein-
blenden 309
Verknüpfen 149, 152
Verknüpfung 32
fehlende 32
Verknüpfungen-Bedien-
feld 155
Verknüpfungsdateiinforma-
tionen 157
Verknüpfungsinforma-
tionen 156
Verlauf 189
auf Kontur 193
auswählen 189
drehen 192
Kontur 191
Text 325
über mehrere Objekte 193
verlängern 191

- Verlauf-Bedienfeld 189
Farbe 184
 Verlaufsart 189
 Verlaufsgitter 197, 420
bearbeiten 199
erstellen 198, 201
 Verlaufsleiste am Objekt 191
 Verlaufsregler 190
hinzufügen 190
 Verlaufswerkzeug 145, 191
Richtung und Länge 145
 Verpacken 154
 Versalien 302, 307
 Versalziffern 313
 Versatz 301
 Verzerren mit vordefinierter Hülle 134
 Verzerrungshüllen 133
bearbeiten 136
Hüllen-Optionen 136
Inhalt bearbeiten 136
mit eigenen Formen verzerren 135
mit einem Gitter 135
mit oberstem Objekt erstellen 135
umwandeln 136
zurückwandeln 134, 136
 Video und Film 343
 Volltonfarbe 179, 182, 386
 Voreinstellungen, Ankerpunkt 50
 Vorlage
einfügen 149
platzieren 286
 Vorlagen-Datei 404
 Vorlagenebene 151
 Vorschau 117
- W**
- Wagenrücklauf 319
 Warndialoge 29
 Web
Auflösung 334
Bildgröße 340
Farbtabelle 340
 websichere Farben 334
 Weiches Licht 276
 Werkzeugleiste 33, 34
 Wertachse 354
 WMF 413
 Word-Dateien 320
 Wortabstand 310, 312
- X**
- x-Höhe 302
 XML 404
 XML-Struktur 348
 x/y-Koordinaten 110
- Z**
- Zeichen 306
 Zeichen-Bedienfeld 306
 Zeichendrehung 307
 Zeichenfläche ... 26, 32, 40, 129
einblenden 43
 Zeichenformate 316
ergänzen 316
erstellen 316
 Zeichenstift-Werkzeug 48, 49, 72
Spitzen 65, 68
 Zeichenvarianten 314
 Zeilenabstand 302, 306
 Zeilenschaltung 309
 Zeitungsdruck 422
 Zentriert 309
 Ziegelversatz 241
 Zielprofil 410
 ZIP 407
 Zoomwerkzeug 43
 Zuschneidungspfad 229
bearbeiten 89