

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur zweiten Auflage	5	7. Zeichnen einfacher Formen mit Hilfe des Zeichenstiftes und der Formwerkzeuge	62
1. Einleitung	6	7.1 Übung: Ankerpunkte konvertieren / Eckpunkt zu Kurvenpunkt	62
2. Technische Zeichnung	10	7.2 Übung: Ankerpunkte konvertieren / Kurvenpunkt zu Eckpunkt	62
2.1 Grundlegende Aspekte	10	7.3 Projekt: Tasche mit abgerundeten Ecken	63
2.2 Darstellungsformen	10	7.4 Projekt: Runde Tasche mit geradem Eingriff	64
2.3 Präsentationsformen	14	7.5 Interaktive Ecken (ab CC-Version)	65
3. Verwendete Schreibweisen und Symbole	16	7.6 Projekt: Tasche mit gebrochenen Ecken	66
3.1 Darstellung von Menübefehlen	16	7.7 Projekt: Blind aufgesetzte Tasche mit abgerundeten Ecken	67
3.2 Kurztastenbefehle	16	7.8 Projekt: Patte aus vorhandener Tasche	69
3.3 Symbole	16	7.9 Projekt: Paspeltasche	70
4. Adobe Illustrator: Einführung	17	7.10 Projekt: Runde Tasche mit rundem Eingriff	71
4.1 Unterschied zwischen vektor- und pixelorientierter Zeichnung	17	7.11 Projekt: Runde Tasche mit schrägem Eingriff	72
4.2 Arbeitsbereich	18	7.12 Einzelne Ankerpunkte an Achse ausrichten	72
4.3 Zoomen in der Arbeitsfläche	18	7.13 Projekt: Runder Knopf	73
4.4 Werkzeuge	19	7.14 Projekt: Knöpfe ausrichten	75
4.5 Bedienfelder	20	7.15 Projekt: Augenknopfloch in Originalgröße	76
4.6 Menübefehle	20	8. Präzises Arbeiten	77
4.7 Steuerungsbedienfeld	20	8.1 Nullpunkt für X- und Y-Achse neu festlegen	77
4.8 Eigenschaftenbedienfeld	20	8.2 Strukturierte Ebenenorganisation am Beispiel einer technischen Zeichnung	78
4.9 Wahl einer vorkonfigurierten Einstellung des Arbeitsbereichs	21	8.3 Exaktes Skalieren und Transformieren	79
4.10 Kurztastenbefehle	22	8.4 Vorschau und Pfadansicht	80
4.11 Pfad-Zeichenwerkzeuge	22	8.5 Einstellung und Anwendung des Zoom-Werkzeugs	81
4.12 Steuerungsbedienfeld-Optionen zum Konvertieren von Ankerpunkten	24	8.6 Projekt: Ausdruckbares Millimeter-Raster zeichnen	82
4.13 Pfadvorschau beim Zeichenstift-Werkzeug (Gummiband)	25	8.7 Schritte per Tastatur	84
4.14 Hilfslinien und Lineale	25	8.8 Temporäre Maßleisten	84
4.15 Flächen- und Konturfarbe	26	8.9 Mess-Werkzeug	84
4.16 Weitere Kontureinstellungen	30	8.10 Isolationsmodus zum Bearbeiten von Objekten	85
4.17 Ebenen	32	9. Ausgewählte Themen für technische Zeichnungen	86
4.18 Formzeichen-Werkzeuge	35	9.1 Projekt: Vorlage platzieren und positionieren	86
4.19 Erstellung fortlaufender Formen entlang der Mausbewegung	36	9.2 Ebene als Vorlagenebene festlegen und Zeichenebene anlegen	87
4.20 Werkzeuge für die Verformung von Objekten	36	9.3 Vorlage in Adobe Illustrator-Datei einbetten	87
4.21 Buntstift-Werkzeug	37	9.4 Übung: Eck- und Kurvenpunkte zeichnen	88
5. Arbeiten mit Adobe Illustrator	38	9.5 Projekt: Saumbild für Rollfalten	89
5.1 Anlegen eines neuen Adobe Illustrator-Dokuments	38	9.6 Projekt: Jabot	89
5.2 Nachträgliches Ändern der Größe und Lage der Zeichenfläche(n)	40	9.7 Projekt: Anwendung des Kurvenzeichners für ein Jabot	89
5.3 Wahl zwischen RGB- und CMYK-Farbraum (Farbmodus)	40	9.8 Zeichnen einer Hälfte einer symmetrischen technischen Zeichnung	90
5.4 Anpassung der Voreinstellungen am Beispiel einer technischen Zeichnung	41	9.9 Vorübung zur Erstellung einer technischen Zeichnung	90
5.5 Der Einsatz des Rasters	42	9.10 Projekt: Technische Zeichnung eines Tank-Tops: Silhouetten-Hälfte zeichnen, spiegeln und zusammenfügen	92
5.6 Transparenzraster	43	9.11 Projekt: Parallele Nahtbilder und Kanten	96
5.7 Perspektivenraster-Werkzeug	43	9.12 Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel einer aufgesetzten Tasche 01	99
5.8 Auswahl von Objekten	44	9.13 Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel einer aufgesetzten Tasche 02	100
5.9 Verschieben zuvor ausgewählter Objekte	48	9.14 Nahtzugaben ergänzen	101
5.10 Gruppieren von Objekten	49	9.15 Projekt: Taschenelemente gruppieren	104
5.11 Kopieren von Objekten	50	9.16 Projekt: Reißverschluss aus zwei gestrichelten Konturen	105
5.12 Speichern oder Exportieren einer Datei	56	9.17 Projekt: Tasche drehen, skalieren und verzerren	106
6. Darstellung von Details in technischen Zeichnungen	58	9.18 Projekt: Technische Zeichnung eines Sakkos	107
		Exkurs: Formerstellungswerkzeug	110
		9.19 Schattierung	113

<b>10. Kolorierung</b>	114	<b>15.13 Abrunden von Ecken mit dem „Ecken abrunden“-Effekt</b>	149
10.1 Kolorierung eines Pfades vs. Kolorierung von Elementen einer „Interaktiv malen“-Gruppe	114	<b>15.14 Farbrastereffekt (Photoshop-Vergrößerungsfilter)</b>	150
10.2 Projekt: Kolorierung einer technischen Zeichnung mit geschlossenem Pfad	114	<b>15.15 Rasterungseffekt (Photoshop-Zeichenfilter)</b>	150
10.3 Das Interaktiv-malen-Werkzeug	116	<b>15.16 Transparenzeffekte</b>	151
10.4 Projekt: Kolorierung einer technischen Zeichnung mit dem Interaktiv-malen-Werkzeug	119	<b>15.17 Verlaufsgitter</b>	152
10.5 Interaktives Malen am Beispiel des Club-Sakkos	120	<b>15.18 Projekt: Scribble-Effekt</b>	153
10.6 Fehler-Checkliste: Interaktives Malen	121	<b>15.19 Projekt: Seiden-Satin mit Motiv</b>	154
10.7 Farbige Konturen	121	<b>16. Gestaltung von Entwürfen</b>	156
<b>11. Begrenzung von Formen</b>	122	<b>16.1 Paspellierung/Piping</b>	156
11.1 Schnittmasken	122	<b>16.2 Schnürungen/Bänder</b>	157
11.2 Fehler-Checkliste: Schnittmasken	122	<b>16.3 Mehrschichtige Transparenzdarstellungen</b>	157
11.3 Projekt: Zeichnen eines Kleides als Beschnittgruppe mit der Programmfunktion „Innen zeichnen“	123	<b>16.4 Projekt: Teilen einer geschlossenen Form zur Darstellung von Patchwork</b>	158
<b>12. Angleichungen</b>	124	<b>16.5 Projekt: Verwendung einer Schnittmaske als Alternative zum Teilen einer geschlossenen Form</b>	159
12.1 Angleichen-Werkzeug	124	<b>16.6 Projekt: Cut-outs mit Pathfinder</b>	160
12.2 Fehler-Checkliste: Angleichung	124	<b>16.7 Platzierung von Streifen</b>	161
12.3 Projekt: Rippen durch Angleichung und Schnittmaske	125	<b>16.8 Projekt: Erzeugung gedrehter grafischer Linienstrukturen</b>	162
12.4 Projekt: Gewölbte Rippenoptik in Top durch Angleichung	126	<b>16.9 Projekt: Erzeugung einer Rosette/Blüte mit dem Drehen-Werkzeug</b>	162
12.5 Alternative Lösung – Projekt: Rippendarstellung durch gestrichelte Kontur	127	<b>16.10 Projekt: Erzeugung einer Rosette mit Hilfe aus Pfaden erstellter Hilfslinien</b>	163
12.6 Projekt: Gleichmäßig angeordnete Knopfreihe durch Angleichung	128	<b>17. Symbole</b>	164
12.7 Projekt: Grafischer Placement-Print durch Angleichung	129	<b>17.1 Verwendung</b>	164
<b>13. Der Einsatz von Schrift in Logos, Labels und Badges</b>	130	<b>17.2 Symbole-Bedienfeld</b>	164
13.1 Textwerkzeuge	130	<b>17.3 Symbol-Werkzeuge</b>	164
13.2 Projekt: Label / Pfadtext	132	<b>17.4 Symbol bearbeiten</b>	166
13.3 Projekt: Buchstaben-Applikation für Collegejacke	134	<b>17.5 Symbol aus Symbol-Bibliothek zum Dokument hinzufügen</b>	166
<b>14. Verläufe</b>	136	<b>17.6 Projekt: Platzieren von Symbolen auf einem Bekleidungsstück</b>	166
14.1 Zuweisung eines Verlaufs	136	<b>18. Grafikstile definieren, zuweisen und als Bibliothek speichern</b>	167
14.2 Einstellung eines Verlaufs im Verlauf-Bedienfeld	136	<b>19. Muster</b>	168
14.3 Nachträgliche Bearbeitung eines Verlaufs	139	<b>19.1 Einführung</b>	168
14.4 Projekt: Hinzufügen eines Verlaufs als Farbfeld	139	<b>19.2 Projekt: Punktemuster/Dots</b>	168
14.5 Beispiel für die optische Wirkung unterschiedlicher Konturverlaufsoptionen bei einer Metalloptik (ab CS6-Version)	140	<b>19.3 Projekt: Gingham/Vichy-Karo</b>	170
14.6 Verlaufswerkzeug	141	<b>19.4 Allgemeine Hinweise zu Musterrapporten in Muster-Farbfeldern</b>	172
14.7 Projekt: Linearer Kontrastverlauf für Ombré-Effekt	142	<b>19.5 Projekt: Entwicklung eines Musters aus einem Motiv mit Hilfe des Mustergenerators (ab CS6)</b>	172
14.8 Projekt: Ton-in-Ton-Verlauf für Seiden-Satin	142	<b>19.6 Verwendung des Mustergenerators zur Speicherung fertiger Rapporte mit Transparenzen (ab CS6)</b>	176
<b>15. Einsatz von Effekten, Filtern und Verläufen</b>	143	<b>19.7 Bearbeitung des Musters eines Muster-Farbfelds</b>	177
15.1 Übersicht	143	<b>19.8 Löschen von (Muster-)Farbfeldern</b>	177
15.2 Transparenz	143	<b>19.9 Projekt: Punktemuster/Dots (alternative Konstruktion im Mustergenerator, ab CS6)</b>	178
15.3 Darstellung von Beleuchtung durch einen Verlauf	143	<b>19.10 Vorgehensweise bei komplexen Mustern am Beispiel eines floralen Renaissance-Musters</b>	181
15.4 Anwendung des Stilisierungseffektes „Schein nach innen“	144	<b>19.11 Mustergestaltung mit geometrischen Formen (ab CS6)</b>	183
15.5 Stilisierungseffekt „Weiche Kante“	145	<b>19.12 Muster-Farbvarianten erstellen</b>	184
15.6 Skizzenhafter Farbauftrag durch den Stilisierungseffekt „Scribble“	145	<b>19.13 Verwendung von Farbfeldbibliotheken als programminterne Musterkarten</b>	185
15.7 Zugewiesene Effekte nachträglich bearbeiten oder entfernen	145	<b>19.14 Projekt: Zerlegung einer Form in getrennte Formen zur getrennten Muster-/Farbzuzuweisung</b>	186
15.8 Kombinierte Anwendung von Effekten	146	<b>19.15 Projekt: Muster skalieren, drehen und verschieben</b>	188
15.9 Schlagschatten	146	<b>20. Pinsel</b>	190
15.10 Darstellung einer Hintergrundbeleuchtung mit Glow durch den Effekt „Schein nach außen“	146	<b>20.1 Übersicht der Pinselarten</b>	190
15.11 Blendenflecke	147	<b>20.2 Pinsel-Werkzeug</b>	192
15.12 Darstellung schwarzer Objekte	148		

20.3	Tropfenpinsel-Werkzeug	192	23.3	Verformung mit dem Formgitter-Werkzeug (ab CC-Version)	240
20.4	Kalligrafiepinsel und Tropfenpinsel-Werkzeug im Vergleich	193	23.4	Projekt: Verlauf umwandeln, aufrauen und zu einem Kleid modellieren	242
20.5	Projekt: Alkohol-Marker Kolorierung mit einem Bildpinsel	194	23.5	Projekt: Umgewandelten und aufgerauten Verlauf auf Kleidungsstück platzieren	244
20.6	Aufbau und Vorgehensweise zur Definition eines Musterpinsels	196	23.6	Projekt: Experimentelle Verformung von Konturen mit dem Verkrümmen-Werkzeug	245
20.7	Projekt: Garn-Musterpinsel definieren	198	23.6	Verformung eines Quadrats mit dem Aufrauen-Effekt und dem Verkrümmen-Werkzeug	245
20.8	Musterpinsel einem Pfad zuweisen	200			
20.9	Fehler-Checkliste: Musterpinsel	200	24.	<b>Verwendung importierter Bilder</b>	246
20.10	Projekt: Farbvarianten eines Musterpinsels erstellen	202	24.1	Projekt: Bilder in Vektoren umwandeln	246
20.11	Geöffneter Reißverschluss durch zwei Musterpinsel	203	24.2	Projekt: Eingefärbtes Vektorbild als Placement-Print auf einem T-Shirt	247
20.12	Reißverschluss-Varianten für Musterpinsel	204	24.3	Verwendung von eingescanntem blauen Denim	248
20.13	Projekt: Anker-Kette als Musterpinsel mit Eckelementen	204	24.4	Analoges und Digitales vereinen	249
20.14	Duplikat eines Musterpinsels für eine Größenvariante erstellen	206	24.5	Koloration eingescannter Handzeichnungen	250
20.15	Pinsel-Bibliotheken	206	25.	<b>Verzierungen</b>	251
20.16	Projekt: Smok-Musterpinsel	206	25.1	Projekt: Entwicklung eines Peace-Zeichens	251
20.17	Projekt: Musterpinsel für einfache Rüschen	207	25.2	Platzierung von Verzierungen am Beispiel von Denim	252
20.18	Projekt: Musterpinsel für Doppelrüschen	207			
20.19	Projekt: Jabot mit weißer Farbe	208			
20.20	Projekt: Musterpinsel für Naht- und Saumbilder	210			
20.21	Projekt: Musterpinsel für Bordüren	210			
20.22	Projekt: Musterpinsel für Minderungspunkte (fashion marks)	211			
20.23	Projekt: Musterelement eines Musterpinsels als Flächenmuster verwenden	211			
20.24	Projekt: Musterpinsel für Zopfoptiken	212			
20.25	Projekt: Sisal-Musterpinsel	213			
20.26	Projekt: Sisal-Keilabsatz	214			
21.	<b>Grafische Darstellung von Bemaßung</b>	216			
22.	<b>Materialoberflächen</b>	218			
22.1	Projekt: Erzeugen von Felloptik	218			
22.2	Projekt: Einfache Felloptik durch den „Aufrauen“-Effekt	219			
22.3	Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug	220			
22.4	Projekt: Lammfell	221			
22.5	Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt	222			
22.6	Projekt: Pailletten	224			
22.7	Projekt: Glitzersterne	225			
22.8	Projekt: Gummi und Lackdarstellung	226			
22.9	Texturen durch aufgeraute Angleichungen	228			
22.10	Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur	229			
22.11	Projekt: Taft-Changeant	230			
22.12	Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf	232			
22.13	Projekt: Tellerknopf mit zwei gegenläufigen linearen Verläufen	232			
22.14	Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten	233			
22.15	Projekt: Hornknopf	233			
22.15	Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt)	234			
22.16	Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt)	235			
22.17	Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln	236			
23	<b>Verformungsmethoden</b>	238			
23.1	Hüllengitter	238			
23.2	Projekt: Modellierung einer Korsage mit Hilfe eines Hüllengitters	239			