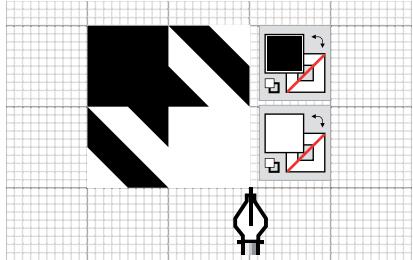


19.3 Muster-Farbvarianten erstellen

Mit Hilfe der Programmfunction „Bildmaterial neu färben“  ist es möglich, Farbvarianten eines Muster-Farbfeldes durch Umfärbung zu erstellen.

Voraussetzung

Es wurde – wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben – ein Muster rapportgenau gezeichnet und durch Aufruf von **Bearbeiten > Muster festlegen...** als Muster-Farbfeld im Farbfelder-Bedienfeld (**Fenster > Farbfelder**) abgelegt.



Schritt 01

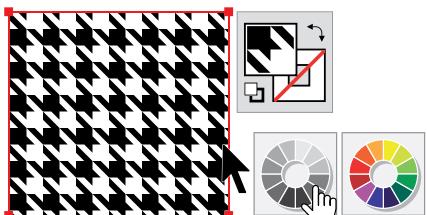
Zum Umfärbung wird das Muster einem beliebigen Objekt zugewiesen. Die Größe des Objekts ist irrelevant.

Anschließend wird das Dialogfenster der Programmfunction „Bildmaterial neu färben“  aufgerufen. Das Objekt (in diesem Beispiel ein Quadrat) muss ausgewählt  [V] sein.

Zum Aufruf der Funktion gibt es drei Möglichkeiten:

- Mausklick auf das Symbol  im Steuerungsbedienfeld,
- Mausklick auf das Symbol  in der unteren Leiste des Farbhilfe-Bedienfeldes (**Fenster > Farbhilfe**),
- durch Aufruf von **Bearbeiten > Farben bearbeiten > Bildmaterial neu färben...**

Wird die Programmfunction über eine der beiden ersten Optionen aufgerufen, nimmt das Symbol  die Farben des Farbkreises an , wenn der Cursor auf das Symbol geführt wird.



Schritt 02

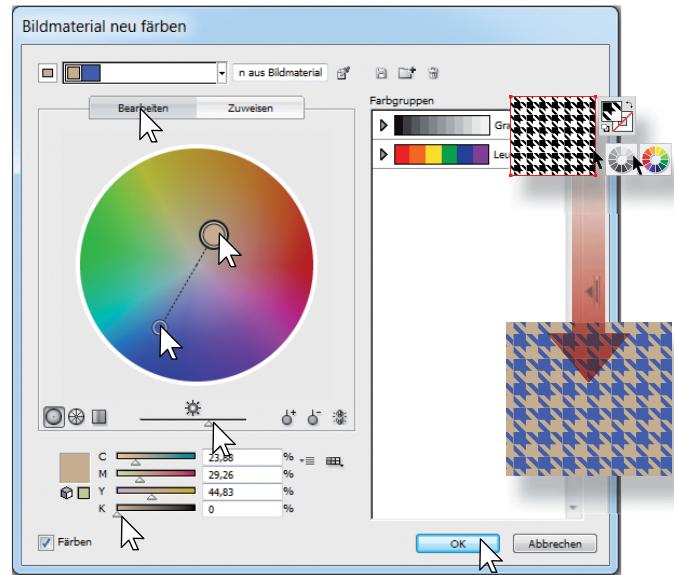
Im Dialogfenster „Bildmaterial neu färben“ stehen für das Umfärben der im ausgewählten Objekt enthaltenen Farben zwei (per Mausklick auszuwählende) Methoden zur Verfügung:

- „Bearbeiten“: Auswahl über verschiebbare Farbmarkierungen auf dem Farbkreis,
- „Zuweisen“: Einstellung der als Farbbalken dargestellten verwendeten Farben anhand der Druck-Grundfarben des jeweiligen Farbraums.

Bearbeitungsoption „Bearbeiten“

Mit der Funktion „Bearbeiten“ können die Farben im Farbkreis beliebig verschoben werden oder mit den Reglern modifiziert werden. Die Veränderungen sind sofort im ausgewählten Objekt auf der Zeichen-/Montagefläche sichtbar.

Wird mit „OK“ bestätigt, nimmt das Objekt die Farbänderung des Musters an und das Muster wird mit der neuen Farbzusammensetzung als neues Muster-Farbfeld im Farbfelder-Bedienfeld gespeichert.

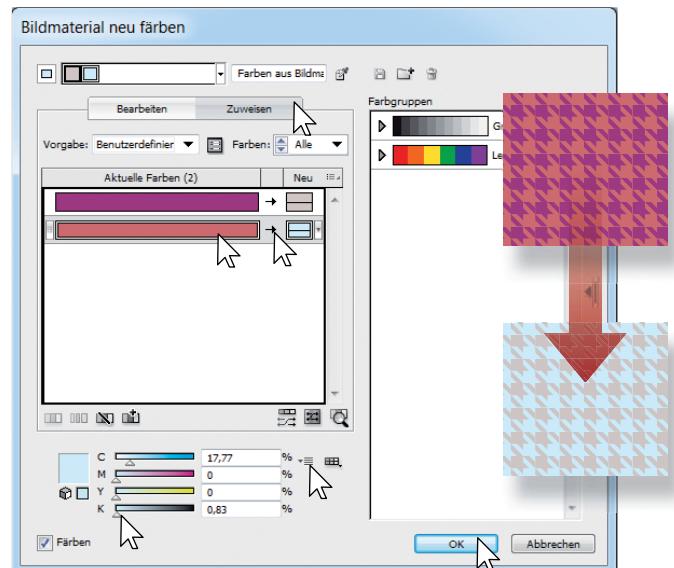


Bearbeitungsoption „Zuweisen“

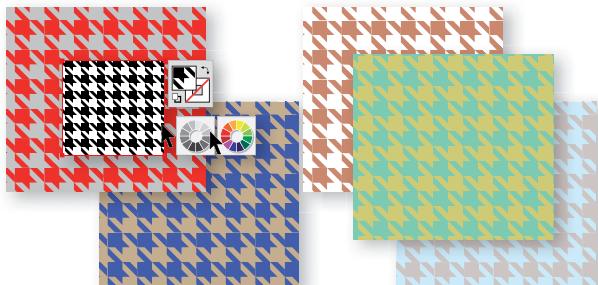
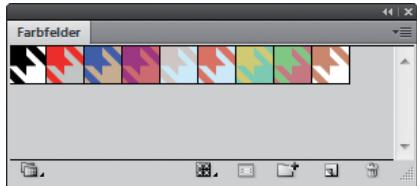
Bei Wahl der Bearbeitungsoption „Zuweisen“ werden alle im Objekt verwendeten Farben als Farbbalken aufgelistet.

Für jede vorhandene („aktuelle“) Farbe wird hinter einem schwarzen Pfeil ein Farbfeld für die neue Farbe dargestellt. Wird auf ein solches Farbfeld geklickt, kann im unteren Teil des Dialogfensters durch Anpassung der Farbzusammensetzung aus den Grundfarben die neue Farbe festgelegt werden.

Soll eine Farbe nicht umgefärbt werden, genügt ein Mausklick auf den schwarzen Pfeil hinter dem Farbbalken. Dieser verwandelt sich dadurch in einen Strich und symbolisiert, dass keine Farbanpassung der entsprechenden Farbe erfolgen soll:



Wird mit „OK“ die neue Farzuweisung bestätigt, erscheint im Farbfelder-Bedienfeld ein neues Musterfeld in der neuen Farbzusammensetzung:



19.4 Verwendung von Farbfeld-bibliotheken als programm-interne Musterkarten

Speicherung von Farbfeld-Mustern als Farbfeldbibliothek

Adobe Illustrator erlaubt das Speichern der Farbfelder eines Dokuments als Farbfeldbibliothek. Dadurch ist es möglich, die so gespeicherten Farbfelder auch für andere Dokumente verfügbar zu machen.

Leider ist es weder möglich, nur einen Teil der Farbfelder eines Dokuments in einer benutzerdefinierten Bibliothek zu speichern, noch erlauben benutzerdefinierte Bibliotheken die Löschung von Elementen. Das Anlegen einer Bibliothek mit ausgewählten Farbfeldern ist daher mit zusätzlichem Aufwand verbunden.

01 Das Dokument, dessen Farbfelder teilweise in einer benutzerdefinierten Farbfeldbibliothek gespeichert werden sollen, speichern. Danach darf das Dokument nicht mehr gespeichert werden.

02 Zum Erstellen einer Farbfeldbibliothek mit (bestimmten) Mustern ist es erforderlich, alle übrigen Farbfelder aus dem Farbfelder-Bedienfeld zu löschen.

Es ist möglich, die Farbfelder abschnittsweise zu löschen, indem auf das erste zu löschen Farbfeld geklickt wird, die Umschalt-Taste festgehalten und auf das letzte zu löschen Farbfeld geklickt wird. Anschließend kann die Umschalt-Taste losgelassen werden. Damit sind alle Farbfelder zwischen den beiden angeklickten Feldern ausgewählt.

Wird die Strg-Taste / Mac: ⌘-Taste gedrückt gehalten, ist es möglich, per Mausklick nacheinander mehrere Farbfelder auszuwählen.

Wird nun auf das Müllimer-Symbol  in der Symbolleiste geklickt, werden alle ausgewählten Symbole gelöscht.

03 Nachdem alle nicht dazugehörigen Farbfelder gelöscht wurden, können die verbliebenen als eigene Farbfeldbibliothek gespeichert werden. Von den beiden Speicherformaten steht nur die Speicherung als „AI-Bibliothek“ zur Verfügung, die ausschließlich in Adobe Illustrator verwendbar ist.

Eine Speicherung als „ASE-Bibliothek“ ist für Muster- und Verlaufs-Farbfelder gegenwärtig nicht geeignet. (Als ASE-Bibliothek gespeicherte Farbfelder werden als Adobe Swatch Exchange-Datei gespeichert und sind damit übergreifend in Adobe InDesign, Illustrator und Photoshop abrufbar.)

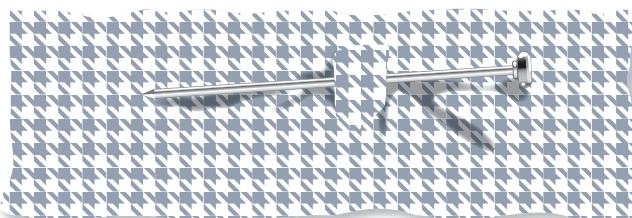
Zum Speichern der verbliebenen Farbfelder als Farbfeldbibliothek ist das Begleitmenü  des Farbfelder-Bedienfeldes zu öffnen und je nach gewünschtem Format die Option „Farbfeldbibliothek als ASE speichern...“ oder „Farbfeldbibliothek als AI speichern...“ auszuwählen.

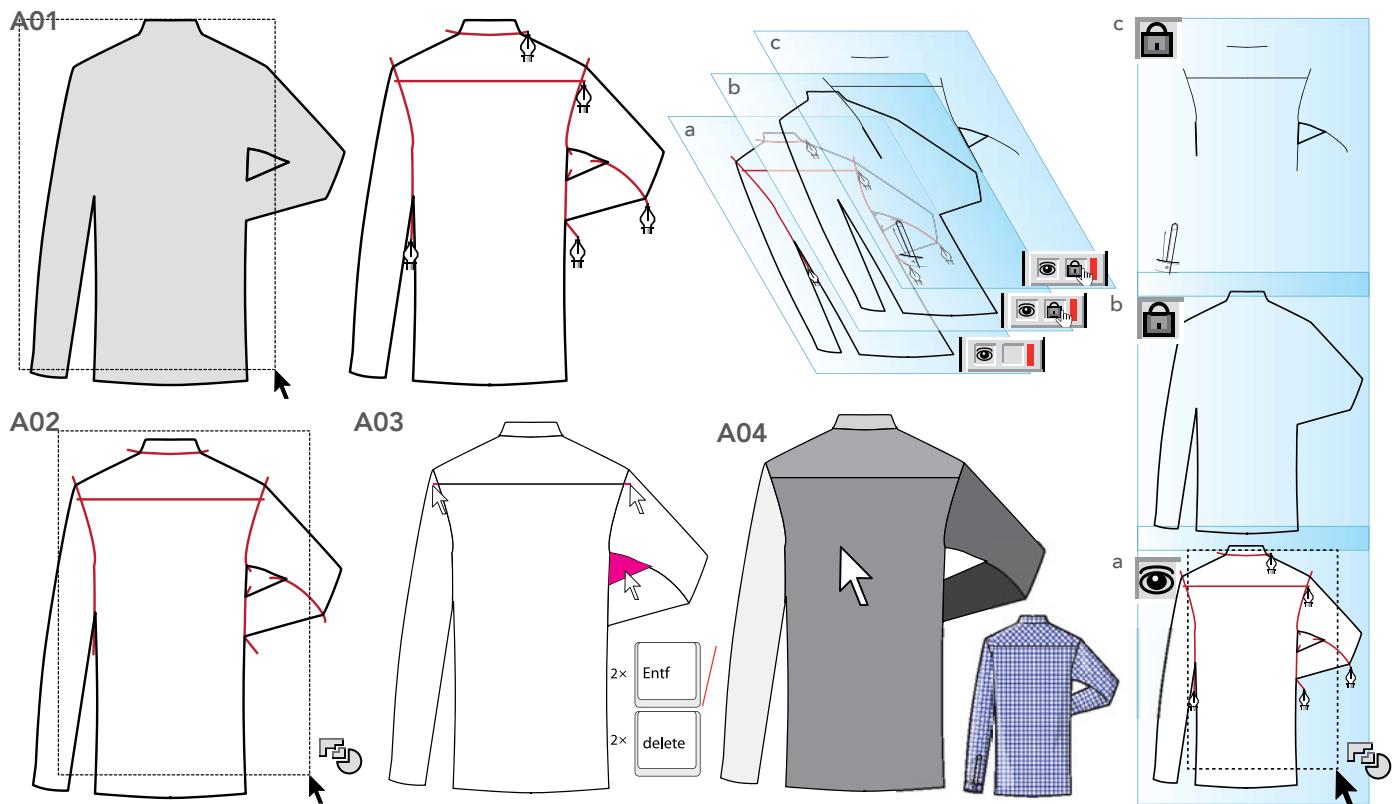
04 Zum Schließen des Dokuments **Datei > Schließen** aufrufen. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem gefragt wird, ob die vorgenommenen Änderungen gespeichert werden sollen: Schaltfläche **Nein** anklicken, da sonst die Datei mit der reduzierten Farbfeld-Liste gespeichert werden würde.

Öffnen einer Farbfeldbibliothek

Durch Aufruf von **Farbfeldbibliothek öffnen** im Begleitmenü  des Farbfelder-Bedienfeldes können gespeicherte Farbfeldbibliotheken von jedem Dokument aus geöffnet werden. Die benutzerdefinierten Bibliotheken sind im Untermenüpunkt **Benutzerdefiniert** zu finden.

Wird auf ein Farbfeld aus einer Farbfeldbibliothek geklickt, wird dieses in die Liste der Farbfelder des Dokuments übertragen und steht damit im Farbfelder-Bedienfeld zur Verwendung bereit.





19.5 Projekt: Zerlegung einer Form in getrennte Flächen/Schnittteile zur getrennten Muster-/Farbzweisung

Die Silhouette eines Bekleidungsstücks wird üblicherweise als zusammenhängender geschlossener Pfad gezeichnet. Bei symmetrischen Hälften werden diese (wie schon erklärt wurde) gespiegelt kopiert und an den offenen Pfadenden zusammengefügt.

Diesen geschlossenen Formen (Silhouetten) kann zusätzlich zur Konturfarbe eine Farbe oder ein Muster als Flächenfarbe zugewiesen werden.

Bei Mustern stellt sich die Frage, ob diese plakativ in einheitlicher Ausrichtung in allen Schnittteilen erscheinen sollen oder in den Fadenlauf gedreht werden sollen, der je nach Schnittteil einen anderen Winkel haben kann. Die Ausrichtung des Fadenlaufs ergibt sich aufgrund schnitttechnischer und gestalterischer Aspekte. Dies setzt Fachwissen voraus, das im Rahmen dieses Buches nicht vermittelt werden kann.

Im Folgenden sollen zwei Techniken gezeigt werden, wie durch den Einsatz der „Fläche aufteilen“-Funktion des Pathfinders oder das Interaktiv-malen-Werkzeug eine Zerlegung der geschlossenen Form in Schnittteile realisiert werden kann.

Um einzelnen Schnittteilen Muster mit individuellem Fadenlauf als Flächenfarbe zuweisen zu können, müssen die Schnittteile als geschlossene Formen vorliegen.

A Zerlegung mit Hilfe des Pathfinders

Voraussetzung

Nach Fertigstellung der äußeren Form wurde innerhalb der Form zusätzlich ein geschlossener Pfad für den Zwischenraum in der rechten Armbeuge gezeichnet. Die Flächen beider Ob-

ekte sind in obiger Zeichnung nur im Interesse der Übersichtlichkeit in hellem Grau dargestellt.

Schritte

01 Zunächst wird der Pfad mit der Silhouetten-Kontur und der Pfad für den ausgesparten Bereich in der Armbeuge gemeinsam ausgewählt [V] und eine platzidentische Kopie dieser Objekte erzeugt:

Bearbeiten > Kopieren

Bearbeiten > Dahinter einfügen

Strg + C, dann Strg + B / Mac: ⌘ C, dann ⌘ B.

Es empfiehlt sich, im Ebenen-Bedienfeld (**Fenster > Ebenen**) eine neue Ebene „Schnittteile“ unterhalb der Ebene mit dem Silhouetten- und Armbeugen-Objekt zu erstellen und die duplizierten Objekte in diese Ebene zu schieben (Ebene a):

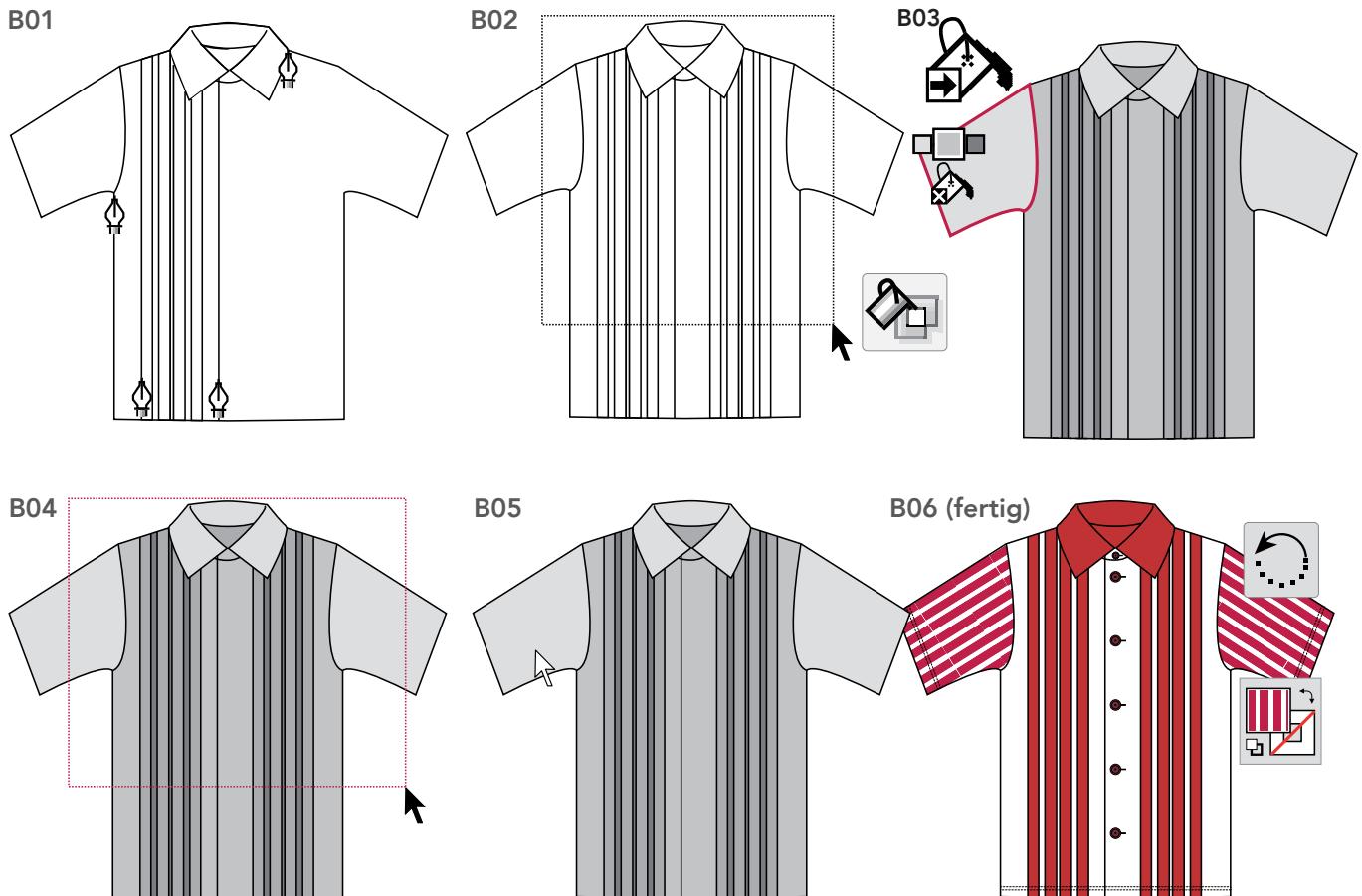
Der Ursprungspfad der Silhouettenkontur, der Pfad der Armbeuge und die Pfade mit den weiteren Details dienen in der fertigen Zeichnung ausschließlich zur Konturdarstellung. Die Ebenen, auf denen diese Objekte liegen (in obigen Abbildungen b und c) sollten im Ebenen-Bedienfeld gesperrt werden.

Auf der Ebene mit den Duplikaten (a) werden mit dem Zeichenstift Pfade an den Stellen gezeichnet (Flächenfarbe: „Ohne“ , an denen der Schnitt geteilt sein soll (Trennungspfade). Diese sollten über die Silhouette hinausragen, um das Entstehen geschlossener Teilflächen sicherzustellen.

02 Die Silhouette und die Trennungspfade werden zusammen ausgewählt [V] und mit der Funktion „Fläche aufteilen“ aus dem Pathfinder-Fenster zerteilt.

03 Zunächst werden die überlappenden Pfadenden und das Objekt des ausgesparten Bereichs in der Armbeuge mit der Direktauswahl [A] ausgewählt und gelöscht.

Durch die Pathfinder-Funktion „Fläche aufteilen“ wurden die duplizierten Pfade der Silhouette und der Armbeuge in die Einzelobjekte der Schnittteile aufgelöst.



04 Die Darstellung in verschiedenen Graustufen dient nur der Verdeutlichung, dass jetzt alle Schnittteile getrennt vorliegen.

Mit der Direktauswahl [A] lassen sich die einzelnen Schnittteile jetzt auswählen und mit beliebigen Farben bzw. Mustern füllen. Im Falle der Zuweisung von Mustern lassen sich diese für jedes Schnittteil gesondert in Richtung des Fadenlaufs drehen (siehe nächstes Projekt).

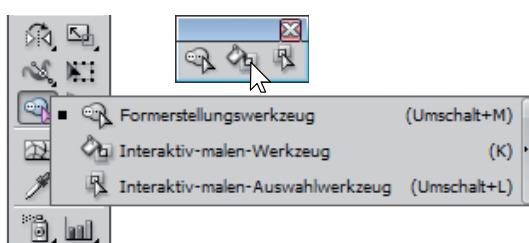
Als Konturfarbe wird den Schnittteilen „Ohne“ zugewiesen, da die Konturen über eigene Pfade dargestellt werden (b und c in der Abbildung).

B Zerlegung mit Hilfe des Interaktiv-malen-Werkzeugs

Schritte

01 Alle Schnittlinien inklusive Kragen und Streifen werden als offene Pfade innerhalb der Silhouettenbegrenzung gezeichnet. Diese offenen Pfade müssen die Silhouette präzise berühren.

02 Die Silhouette und alle Pfade werden zusammen ausgewählt [V] und das Interaktiv-malen-Werkzeug aktiviert:



03 Mit dem ersten Mausklick auf den ausgewählten Bereich werden die Objekte in eine Interaktive Malgruppe verwandelt.

In der gewohnten Weise können den Teilflächen Farben bzw. Muster zugewiesen werden.

04 Musteranpassungen wie das Skalieren und Drehen von Mustern ist in einer Interaktiven-Malgruppe nicht möglich. Sollten derartige Anpassungen wie im Beispiel erforderlich sein, ist es notwendig, die Interaktive Malgruppe in einzelne Objekte umzuwandeln.

Dafür wird die Interaktive Malgruppe ausgewählt [V] und mit **Objekt > Interaktiv malen > Umwandeln** in Einzelobjekte umgewandelt.

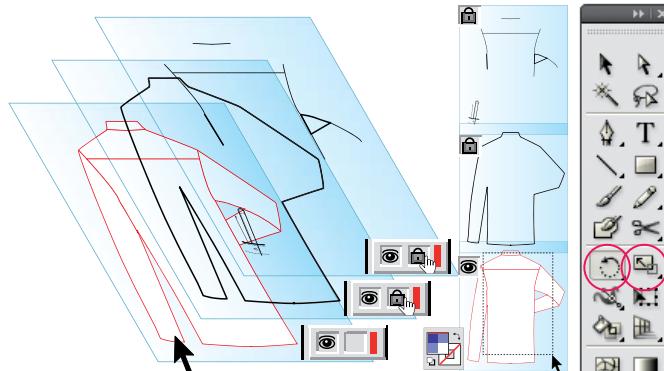
Im Ebenen-Bedienfeld sind automatisch zwei Gruppen entstanden. Die obere Gruppe enthält alle Konturlinien mit Flächenfarbe „Ohne“ . Die zweite Gruppe darunter enthält alle Flächenobjekte, mit den zuvor zugewiesenen Farben. Die Konturfarbe dieser Formen ist „Ohne“ .

05 Mit der Direktauswahl [A] oder dem Gruppenauswahl-Werkzeug lassen sich die Flächen der einzelnen Schnittteile auswählen und mit beliebigen Farben und Mustern füllen.

06 Wie die Muster skaliert oder gemäß dem Fadenverlauf gedreht werden können, wird im nächsten Projekt beschrieben.

In obiger Darstellung wurden der Zeichnung zum Abschluss noch Knopflöcher und Knöpfe hinzugefügt.

Voraussetzungen

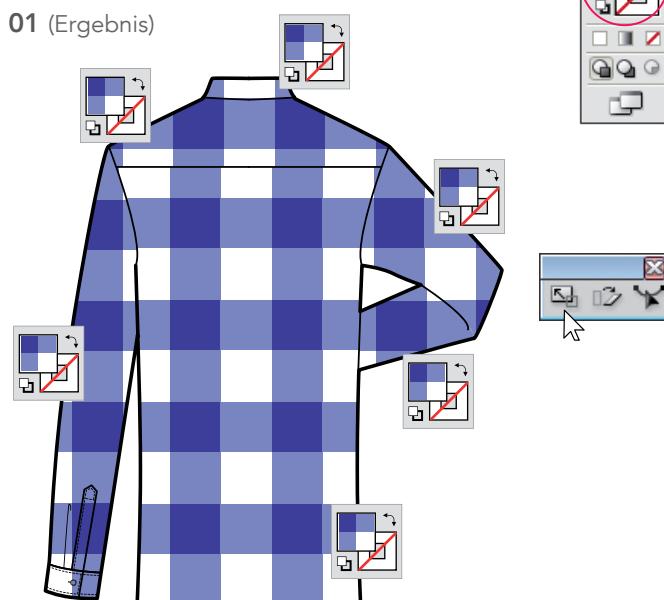


Ebenenstapel:

- Schnittteile des Hemdes als eigenständige Objekte,
- darüber ein Pfad mit der Umlaufkontur des gesamtes Hemdes
- darüber die in der fertigen Zeichnung darzustellenden Details wie Nähre, Steplinien, Teilungslinien usw.

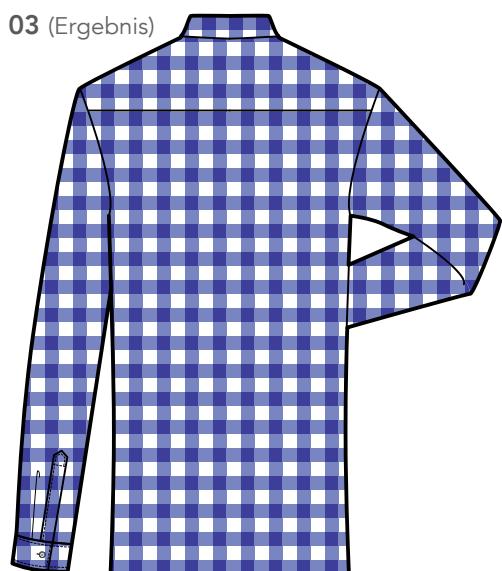
Alle Ebenen mit Ausnahme der Ebene mit den Schnittteilen ist gesperrt.

01 (Ergebnis)



Die einzelnen Schnittteile, gefüllt mit dem Muster, in seiner Originalgröße nach Abschluss von Schritt 02

03 (Ergebnis)



Skalierungsergebnis nach Schritt 03



Oft werden kleine Muster in technischen Zeichnungen abweichend von den Originalproportionen leicht vergrößert dargestellt, um besser erkennbar zu sein.

19.6 Projekt: Muster skalieren und drehen

In der Modedarstellung ist es oftmals nötig, ein Muster in der Größe anzupassen (d. h. es zu „skalieren“) bzw. gemäß dem Fadenlauf zu drehen.

Die Werkzeuge zur Musteranpassung sind das Skalieren-Werkzeug und das Drehen-Werkzeug . Beide Werkzeuge befinden sich im Werkzeugbedienfeld in unterschiedlichen Werkzeuggruppen.

Voraussetzungen

Das Bekleidungsstück, dem ein Muster zugewiesen werden soll, liegt bereits in Formen vor, die nach Schnittteilen getrennt sind und denen die Konturfarbe „Ohne“ zugewiesen wurde (siehe dafür das vorherige Projekt).

Wie Abbildung A zeigt, existieren eigene Ebenen für die Umlaufkontur und die Details. Der Pfad für die Faltenlinie im angewinkelten Ärmel (oberste Ebene) weicht vom Trennpfad ab, der zum Zerteilen verwendet wurde (und die Formen des Ober- und Unterarms in einer durchgehenden Linie teilt).

Das Muster, das verwendet werden soll, ist bereits als Muster-Farbfeld im Farbfelder-Bedienfeld angelegt.

Schritt 01

Auswahl [V] aller Schnittteile und Zuweisung des Muster-Farbfelds als Flächenfarbe. Das Muster erscheint damit zunächst in der Größe, in der es angelegt wurde, plakativ einheitlich in jedem Schnittteil (siehe Abbildung 01).

Schritt 02

Alle Schnittteile sind noch ausgewählt. Durch Doppelklick auf das Skalieren-Werkzeug gleichzeitig das Werkzeug aktivieren und das Dialogfenster „Skalieren“ öffnen.

Schritt 03

Im Skalieren-Dialogfenster zunächst in der Rubrik „Optionen“ folgende Einstellungen vornehmen:

- „Muster“ aktivieren und „Objekt“ deaktivieren (Damit nur das Muster verkleinert wird und nicht das Objekt der Schnittform!).
- „Vorschau“ aktivieren, um das Ergebnis zu kontrollieren.

Anschließend „Gleichmäßig“ aktivieren und mit dem Cursor in das Eingabefeld „Skalieren“ klicken. In diesem Feld kann entweder der gewünschte Prozentwert eingegeben werden oder der Wert durch Drücken der Pfeiltasten nach oben oder unten in „1 %“-Schritten erhöht bzw. verringert werden. Wenn das Muster in der gewünschten Größe dargestellt wird: mit „OK“ bestätigen.

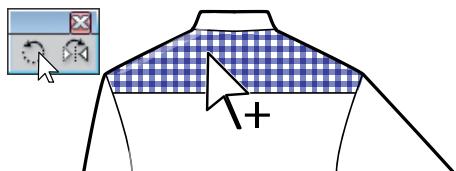
Skalieren



Schritt 04

Ein einzelnes Schnittteil für die Anpassung des Fadenlaufs mit dem Direktauswahl-Werkzeug  [A] oder dem Gruppenauswahl-Werkzeug auswählen .

Durch Doppelklick auf das Drehen-Werkzeug  im Werkzeugbedienfeld gleichzeitig das Werkzeug aktivieren und das Dialogfenster „Drehen“ öffnen:



Schritt 05

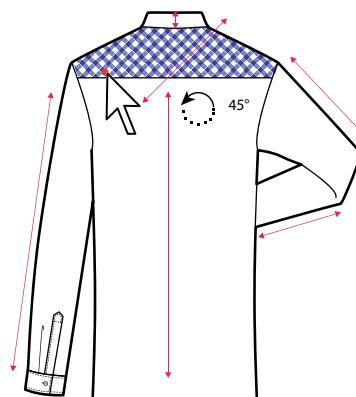
Im Drehen-Dialogfenster zunächst in der Rubrik „Optionen“ „Objekt“ deaktivieren und „Muster“ aktivieren (Damit nur das Muster gedreht wird und nicht das Objekt der Schnittform!).

Mit dem Cursor in das Eingabefeld „Winkel“ klicken. Entweder den gewünschten Prozentwert eingeben oder den Wert durch Drücken der Pfeiltasten nach oben oder unten in „1 %“-Schritten erhöhen bzw. verringern. (Der schräge Fadenlauf in der Schulterpasse dieses Beispiels entspricht 45°).

Ist der gewünschte Drehwinkel erreicht, mit „OK“ bestätigen.

Die Schritte 04-05 müssen für jedes Schnittteil wiederholt werden, das eine individuelle Anpassung erfordert.

Drehen



In der linken Grafik werden nur Konturen und das Muster in der Passe gezeigt.

Die Passe ist im schrägen Fadenlauf, also um 45° gedreht.

Im weiteren Verlauf muss das Muster aller anderen Schnittteile ebenfalls in Richtung des korrekten Fadenlaufs (hier mit roten Pfeilen gekennzeichnet) gedreht werden.

In diesem Beispiel sind im rechten Ärmel die Winkel in zwei Schritten individuell anzupassen.

Schritt 06 (wenn erforderlich)

Damit die Ansätze der Muster mit den angrenzenden Schnittteilen plausibel wirken, kann es erforderlich sein, das Muster innerhalb eines Schnittteils zu verschieben.

Dafür wird das Transformieren-Bedienfeld unter **Fenster > Transformieren** geöffnet und im Begleitmenü  die Option **Nur Muster transformieren** durch Mausklick aktiviert:

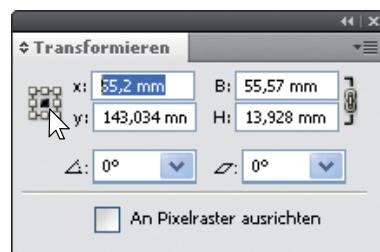


Schritt 07 (wenn Schritt 06 erforderlich)

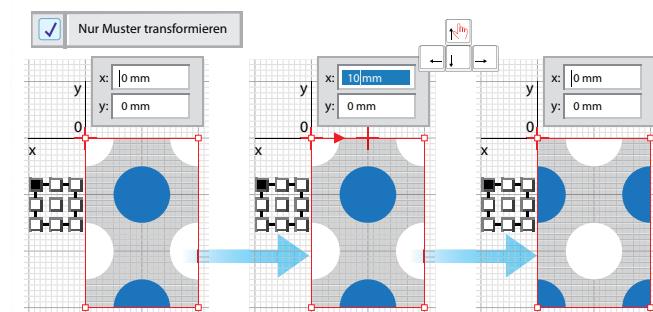
Im Transformieren-Bedienfeld kann durch Mausklick auf eines der neun Felder des linken Symbols  der Bezugspunkt festgelegt werden, von dem aus die Verschiebung des Muster erfolgen soll.

Nach der Wahl des Bezugspunktes zeigt „x“ die horizontale und „y“ die vertikale Position des so bestimmten Punktes.

Anschließend können die in den Eingabefeldern „x“ und „y“ angezeigten Koordinaten in die Koordinaten geändert werden, an die das Muster mit der durch den Bezugspunkt gekennzeichneten Stelle verschoben werden soll.



Sobald das jeweilige Eingabefeld nach Eingabe der neuen Koordinaten verlassen wurde, wird das Muster verschoben und die im Eingabefeld angezeigte Position springt auf die Koordinaten des Bezugspunktes zurück. Die Auswirkung kann sofort am ausgewählten Objekt beobachtet und kontrolliert werden.



Das Skalieren und Drehen des Musters ist auch durch Eingaben im Transformieren-Bedienfeld möglich:

- durch Anpassung der Musterausdehnung (Eingabefelder „B“ und „H“ für Breite und Höhe)
- durch Eingabe einer Winkelanpassung im Eingabefeld für Drehen Δ
- durch Eingabe eines Winkels im Eingabefeld für Verbiegen \square wären auch zusätzliche Verzerrungen des Musters möglich.



20. Pinsel

20.1 Übersicht der Pinselarten

Einem Pfad kann anstelle einer Konturlinie, die die Ankerpunkte des Pfades miteinander verbindet, auch ein Pinsel zugewiesen werden.

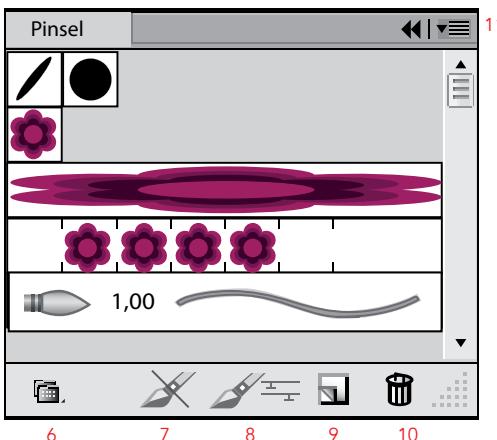
Je nach Art des ausgewählten Pinsels wird der gezeichnete Pfad unterschiedlich dargestellt bzw. mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt. Adobe Illustrator unterscheidet folgende Pinselarten:

- Kalligrafie-
- Spezial-
- Bild-
- Muster-
- Borstenpinsel

Aufgrund ihrer spezifischen Aufgaben verfügen die Pinsel je nach Pinselart über eigene Optionen-Dialogfenster, in denen vielfältige Einstellungen zur Pinselgestaltung vorgenommen werden können. Das Optionen-Dialogfenster eines Pinsels kann über einen Doppelklick auf das Symbol des jeweiligen Pinsels im Pinsel-Bedienfeld geöffnet werden.

Pinsel-Bedienfeld

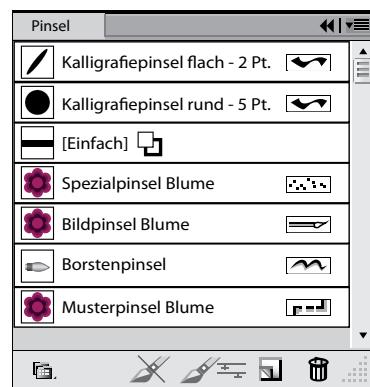
Zum Erstellen, Definieren, Bearbeiten, Auswählen und Speichern von Pinseln und Pinsel-Bibliotheken steht in Adobe Illustrator das Pinsel-Bedienfeld zur Verfügung, das unter **Fenster > Pinsel** aufgerufen werden kann.



- 1) Darstellung von Kalligrafie-Pinsel-Formen
- 2) Darstellung von Spezialpinseln
- 3) Darstellung von Bildpinseln
- 4) Darstellung von Musterpinseln
- 5) Darstellung von Borstenpinseln
- 6) Öffnen von Menü-Pinselbibliotheken
- 7) Pinselkonturen entfernen (Kontur wird in einfachen Pfad zurückverwandelt.)
- 8) Öffnen der Pinsel-Optionen für ausgewähltes Objekt
- 9) Erzeugt neuen Pinsel aus ausgewähltem Objekt
- 10) Löschen von Pinseln
- 11) Begleitmenü : bietet u. a. die Darstellung der Pinsel als Miniatur- oder Listenansicht.

Optionen im Begleitmenü erlauben, bestimmte Pinselarten in der Liste des Pinsel-Bedienfeldes ein- bzw. auszublenden. In der ebenfalls im Begleitmenü auswählbaren Listenansicht wird das Symbol des Pinseltyps im Anschluss an den

Pinselnamen dargestellt. Der Pinsel „[Einfach]“ steht für die Standardeinstellung von Fläche/Kontur und ist kein Pinsel im engeren Sinne:



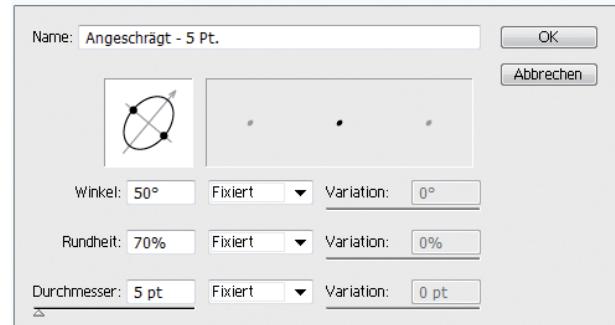
Pinselarten

Kalligrafiepinsel

Beim Kalligrafiepinsel handelt es sich um einen Pinsel für schwarze oder farbige Konturen mit Kalligrafie-Eigenschaften. Der Pinselduktus, der je nach Pinselform und Auftragsrichtung dicke und dünne Schwünge erzeugt, ergibt sich aus den Einstellungen im Optionen-Dialogfenster. Kalligrafische Schriftzüge sind aus der klassischen Schönschrift sowie aus der arabischen, chinesischen oder japanischen Kalligrafiekunst bekannt. Dennoch ist der Einsatz des Kalligrafiepinsels nicht auf die Darstellung von Schrift beschränkt.

Ein Kalligrafiepinsel wird gewöhnlicherweise nicht nachträglich einem Pfad zugewiesen, sondern direkt mit dem noch vorzustellenden Pinsel-Werkzeug gezeichnet. Das beste Ergebnis ist dabei durch die Verwendung des druckempfindlichen Zeichenstifts eines Grafiktablets erreichbar. Dafür sollten in den Kalligrafieoptionen die Einstellungen „Fixiert“ in die Optionen „Druck“ umgestellt werden.

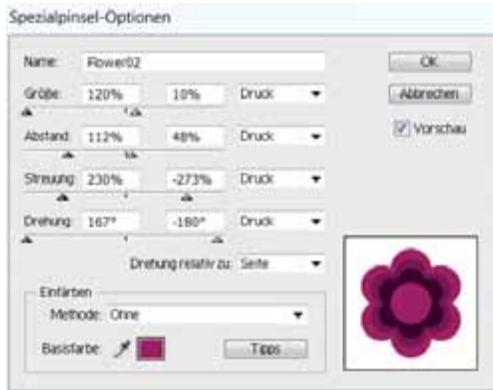
Kalligrafiepinseloptionen



Spezialpinsel

Ein Spezialpinsel wird aus einem Objekt oder mehreren Objekten definiert. Der Pinsel zeichnet die Objekte ungeordnet auf dem gezeichneten Pfad.

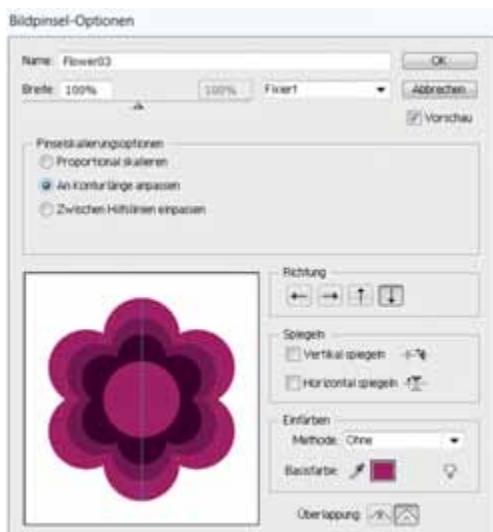
Durch die Einstellung von Streuung und Spannweiten in der Größe, dem Abstand und der Drehung können unregelmäßige Streuoptiken auf dem Pfad bzw. entlang des gezeichneten Pfades erzeugt werden. Die Erzeugung zufällig anmutender Streuoptiken ist ein Hauptanwendungsgebiet des Spezialpinsels.



Bildpinsel

Bei einem Bildpinsel wird das Motiv des Pinsels einmal auf die gesamten Länge eines Pfades gestreckt dargestellt. Die Länge des Pfades spielt keine Rolle.

Bildpinsel eignen sich, wenn Motive auf einen Pfad hin angepasst werden sollen. Die Motive erscheinen je nach Kurvigkeit eines Pfads auch gestaucht oder gebogen. Sie bieten sich deshalb besonders für organische Themen wie Blüten, Blätter oder Federn an.



Musterpinsel

Der Musterpinsel wird wie der Spezialpinsel aus einem Objekt oder mehreren Objekten definiert. Der Pinsel wiederholt die Darstellung dieses Objektes unbegrenzt entlang des gezeichneten Pfades.

Musterpinsel haben somit den Vorteil, dass Elemente, die sich in einer Zeichnung auf einer Linie wiederholen sollen, nicht alle einzeln gezeichnet oder durch Duplikate aneinandergereiht werden müssen.

Gegenüber dem Spezialpinsel bietet der Musterpinsel keine Möglichkeiten zur Erzeugung von Streuoptiken, erlaubt aber neben anderen Einstellungsoptionen die Definition unterschiedlicher Musterelemente, die in Abhängigkeit von der Position auf dem Pfad und den im Pfadverlauf vorhandenen Eckpunkten angezeigt werden.

Musterpinsel eignen sich für die Darstellung geordneter Reihenmotive: Nahtbilder (z. B. Overlock-Nähte), Bordüren, Volutenreihen, Rüschen, Smok-Effekte oder Reißverschlüsse.

Das Thema Musterpinsel wird in den folgenden Kapiteln an verschiedenen Anwendungsbeispielen demonstriert. Für das Thema der technischen Zeichnung fällt dem Musterpinsel eine gewisse Hauptrolle zu. In den Projekten werden die Schritte zur Definition und Anwendung der Musterpinsel sehr ausführlich beschrieben, da es bei diesen auf größte Sorgfalt und Genauigkeit ankommt.



Ein Pfad kann nachträglich für alle Pinselarten mit dem Zeichenstift-Werkzeug weitergezeichnet und dadurch verlängert werden. Die Pinsellemente werden dann auch auf diesem Pfadabschnitt fortgesetzt. Wird ein Pfad mit dem Skalieren- oder Frei-transformieren-Werkzeug gestaucht oder auseinandergezogen, werden die bestehenden Abbildungen des Pinsels entsprechend gestaucht oder gelehnt. Voraussetzung dafür ist in den Voreinstellungen die Aktivierung von „Konturen und Effekte skalieren“.



Mit dem Befehl **Objekt > Aussehen umwandeln** werden die Bildelemente eines Muster-, Bild- oder Spezialpinsels wieder in Einzelemente zerlegt, die individuell bearbeitet werden können.

Borstenpinsel

Borstenpinsel erzeugen Borstenpinsel-Optiken. Auch hier sind vielfältige Einstellungen möglich, die viele Arbeitsproben erfordern, um einen Pinsel für das individuelle Illustrationsprojekt maßgeschneidert einzustellen. Borstenpinsel sind für künstlerische Anmutungen gut geeignet.



Beispiel

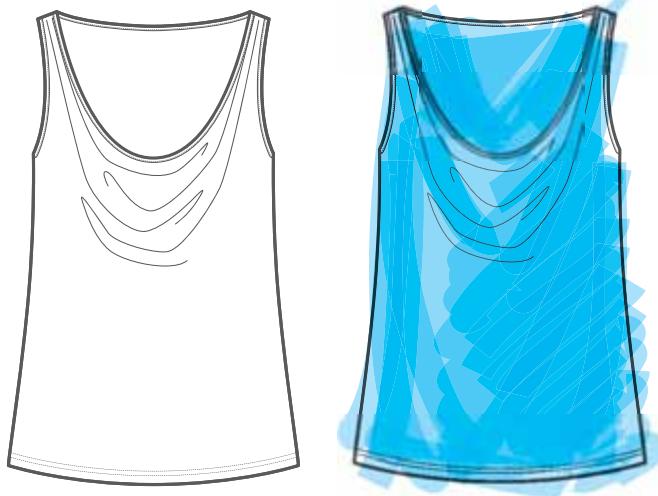
Für den nachfolgenden Überblick der Pinselarten wurde eine einfache Blüte gezeichnet und im Pinsel-Bedienfeld (**Fenster > Pinsel**) nacheinander als Spezial- , Bild- und Musterpinsel definiert (im Adobe-Sprachgebrauch „festgelegt“).

20.5 Projekt: Alkohol-Marker Kolorierung mit einem Bildpinsel

Marker sind Stifte, in denen die Farbpigmente in Alkohol gelöst sind. Der Farbauftrag wirkt lasierend (leicht transparent). Mit jedem überlappenden Strich entstehen dadurch Überlagerungseffekte, in denen die Farbe intensiver erscheint.

Diese Kolorierungstechnik lässt sich in Adobe Illustrator mit dem Pinselwerkzeug  [B] nach Festlegung eines eigenen Bildpinsels leicht darstellen.

Bei einem skizzenhaften Auftrag der ausgewählten Farbe mit diesem Pinsel wirkt die Zeichnung spontan und weniger plakativ als bei einer reinen Flächenfarbe.



Markerspitze als Bildpinsel erstellen

Schritt 01

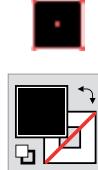
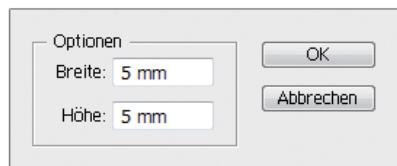
Zur Definition des Bildpinsels wird in ungefährer Größe der Markerspitze ein Quadrat erzeugt.

Dafür wird auf das Symbol des Rechteck-Werkzeugs  im Werkzeugbedienfeld geklickt und im sich öffnenden Dialogfenster „Rechteck“ die gewünschten Maße eingeben.

Im Beispiel werden 5 x 5 mm gewählt. Welche Größe genau gewählt wird, ist nicht entscheidend, da die Pinselgröße jederzeit in den Bildpinsel-Optionen für den einzelnen Zeichenvor-gang angepasst werden kann.



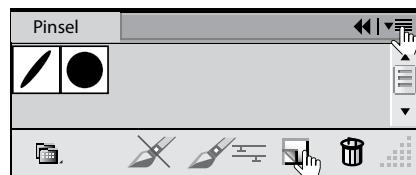
Rechteck



Schritt 02

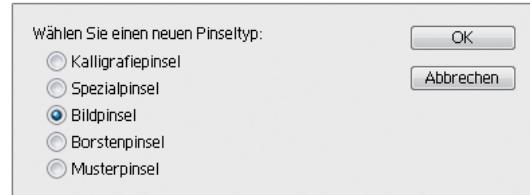
Das erzeugte und ausgewählte Quadrat soll als Bildpinsel definiert werden: Dafür das Pinsel-Bedienfeld mit **Fenster > Pinsel** aufrufen.

Im Begleitmenü  des Dialogfensters den Befehl **Neuer Pinsel** auswählen oder unten in der Symbolleiste des Bedienfeldes auf das Symbol  klicken.



Es öffnet sich das Dialogfenster „Neuer Pinsel“. In diesem die Option „Bildpinsel“ auswählen und mit „OK“ bestätigen:

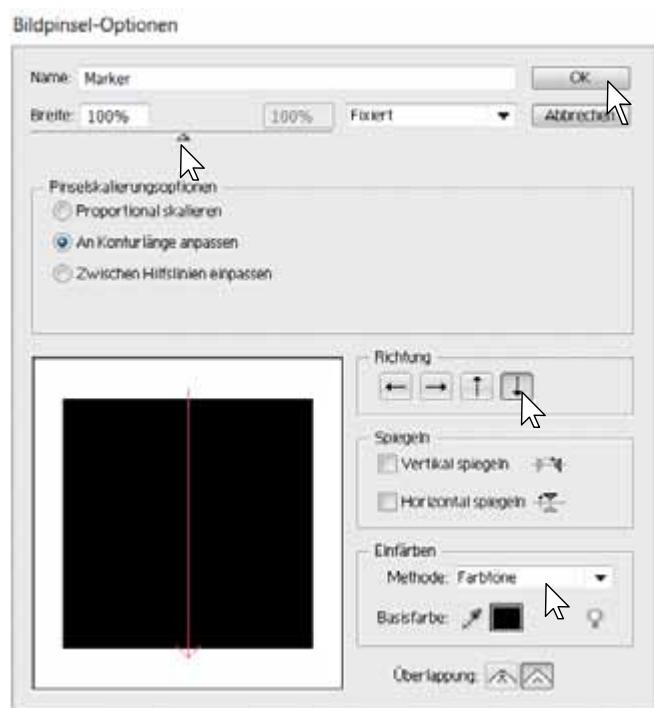
Neuer Pinsel



Schritt 03

Das Dialogfenster „Bildpinsel-Optionen“ wurde geöffnet. Die vorgenommenen Einstellungen mit „OK“ bestätigen.

Bei einem Bildpinsel wird das ausgewählte Objekt auf die Länge des Pfades gestreckt, dem der Pinsel zugewiesen wird oder der mit dem Pinsel gezeichnet wird.



Durch die Auswahl einer „Pinselkalierungsoption“ kann die Art der Streckung des Objekts festgelegt werden:

- „Proportional skalieren“: Das Objekt wird nicht nur gemäß dem Pfadverlauf gestreckt, sondern auch in der Höhe proportional skaliert.
- „An Konturlänge anpassen“: Das Objekt wird nur gemäß dem Pfadverlauf gestreckt.
- „Zwischen Hilfslinien anpassen“: Durch Verschiebung von zwei Hilfslinien kann zu beiden Seiten ein nicht zu streckender Bereich festgelegt werden.

Diese Einstellung ist zum Beispiel sinnvoll bei einem Bildpinsel, der einen Pfeil darstellt, dessen Spitze und Ende stets in derselben Größe angezeigt und nur der dazwischenliegende Abschnitt gedehnt werden soll.