

## Symmetrie ist dein Freund

Es gibt eine zusätzliche Konstruktionstechnik, die mit der Punkt-für-Punkt- und der Formkonstruktionsmethode kombiniert werden und Ihre Arbeit wirklich beschleunigen kann: symmetrisches Arbeiten.



Bei symmetrischen Designs müssen Sie nur die Hälfte der Grafik bauen (oben links in **Abbildung 6.35**). Anschließend können Sie die gesamte Grafik erzeugen, indem Sie die benötigten Formen einfach klonen und mithilfe des Spiegeln-Werkzeugs auf die andere Seite klappen.

Das funktioniert folgendermaßen:

4. Erzeugen Sie eine Vektorgrafik auf Basis Ihrer Reinzeichnung. Wählen Sie die Vektorformen aus (Shift + V) (siehe oben links in **Abbildung 6.35**) und klonen Sie diese. Ich habe mir diesen Befehl auf die Funktionstaste F3 gelegt (siehe Kapitel 2).
5. Wählen Sie nun – bei immer noch ausgewählten Vektorformen – das Spiegeln-Werkzeug (O) und fahren Sie damit auf einen der Ankerpunkte in der Mitte (in Rot hervorgehoben). Halten Sie die Maustaste und gleichzeitig die Shift-Taste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach links, um die Grafik zu spiegeln. (Die gespiegelte Vektorgrafik ist in **Abbildung 6.35** oben rechts in Grün hervorgehoben.)
6. Nun, da Sie alle Ihre Formen am richtigen Platz haben, kombinieren Sie diese mithilfe der Werkzeuge im Pathfinder-Bedienfeld, um die endgültige Form zu erzeugen. Wählen Sie einfach die verschiedenen Formen und klicken auf die Funktion *Vereinen* (wenn Sie Formen zusammenfassen möchten) oder *Vorderes Objekt abziehen* (wenn Sie Formen eliminieren wollen), um alle endgültigen Vektorformen zu schaffen, die für Ihr Design notwendig sind (unten links in **Abbildung 6.35**).

Die endgültige Ausführung der symmetrischen Grafik der Figur wurde mithilfe der Punkt-für-Punkt-Methode, der Formkonstruktionsmethode sowie Symmetrie konstruiert. Sie sehen diese in **Abbildung 6.35** rechts unten. Je einfacher es Ihnen fällt, die in diesem Buch vorgestellten Konstruktionsmethoden miteinander zu kombinieren, desto produktiver wird Ihr Workflow ausfallen (**Abbildungen 6.36–6.45**).

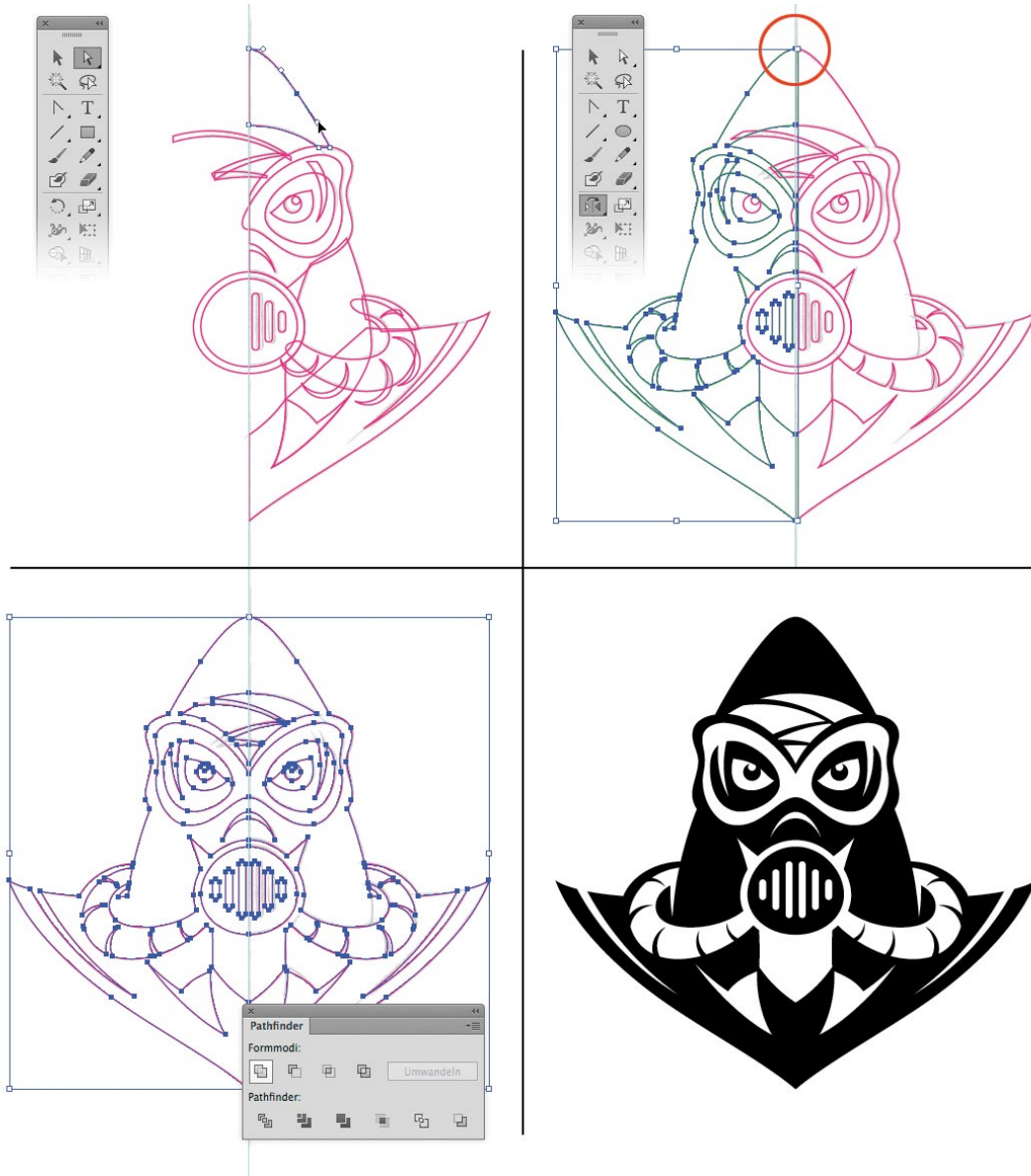


Abbildung 6.35

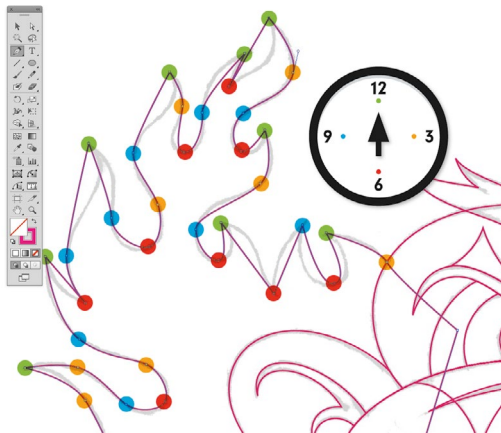
Sehr einfaches symmetrisches Konstruieren kann sehr hochwertige Ergebnisse erzielen.



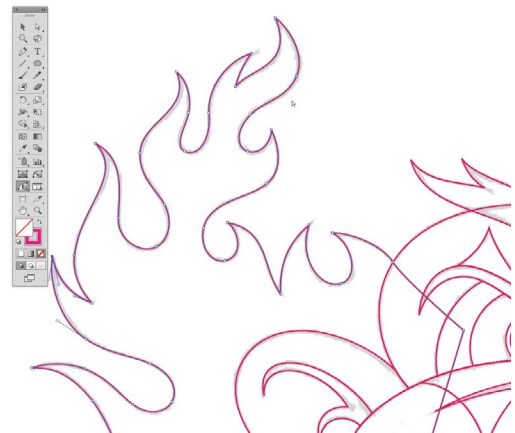
**Abbildung 6.36**  
Miniaturskizze für meine Illustration



**Abbildung 6.37**  
Reinzeichnung der Illustration. Ich verwende sie als Vorlage zur Konstruktion meiner Vektorformen in Illustrator. (Beachten Sie: Der Sabber auf der rechten Seite wird nicht Teil der symmetrischen Elemente sein.)



**Abbildung 6.38**  
Mithilfe von TCM und PPP (in Kapitel 5 behandelt) bestimme ich die Positionen meiner Ankerpunkte und konstruiere meine Vektorgrafik mit der Punkt-für-Punkt-Methode, um die flammenartige Haarform zu schaffen.



**Abbildung 6.39**  
Das Endresultat des Punkt-für-Punkt-Workflows in vier Schritten erzeugt eine Vektorgrafik, die sich mit meiner zugrunde liegenden Zeichnung deckt. Auch für die restlichen Vektorformen setze ich weiter diese Methode ein.

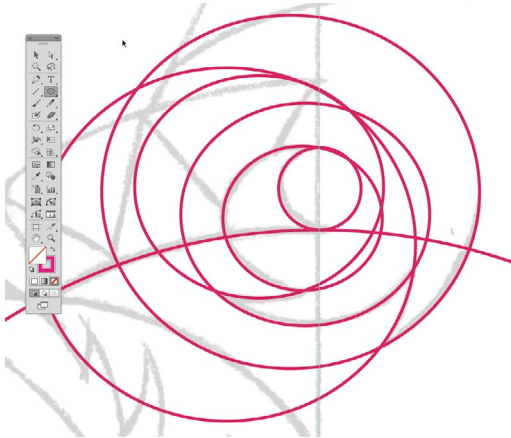


Abbildung 6.40

Unter Anwendung der Formkonstruktionsmethode erstelle ich sechs kreisrunde Formen mit dem Ellipse-Werkzeug (L), um die Haarlocke auf der Stirn zu erzeugen.

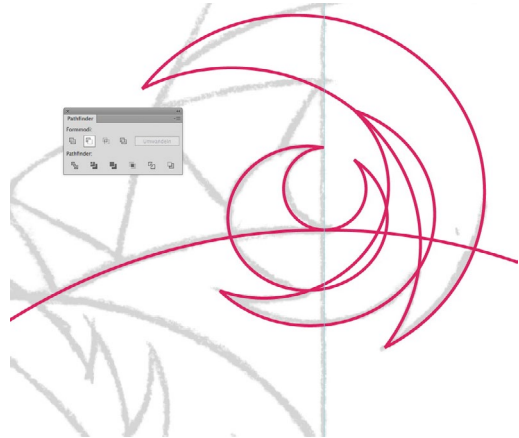


Abbildung 6.41

Ich wähle dann verschiedene Formen und klicke auf den Button im Pathfinder-Bedienfeld mit der Funktion *Vorderes Objekt abziehen*, um die Bereiche der Kurve zu entfernen, die in meiner endgültigen Grafik nicht erscheinen sollen. Das Resultat ist eine gebogene Form, die mehr nach Haaren als nach einem Kreis aussieht.

Abbildung 6.42

Im weiteren Verlauf meiner Konstruktion wähle ich die Formen aus und klicke zusammen mit einer anderen Wegwerfform auf die Funktion *Vereinigen* im Pathfinder-Bedienfeld, um den Haarschopf zu erzeugen.

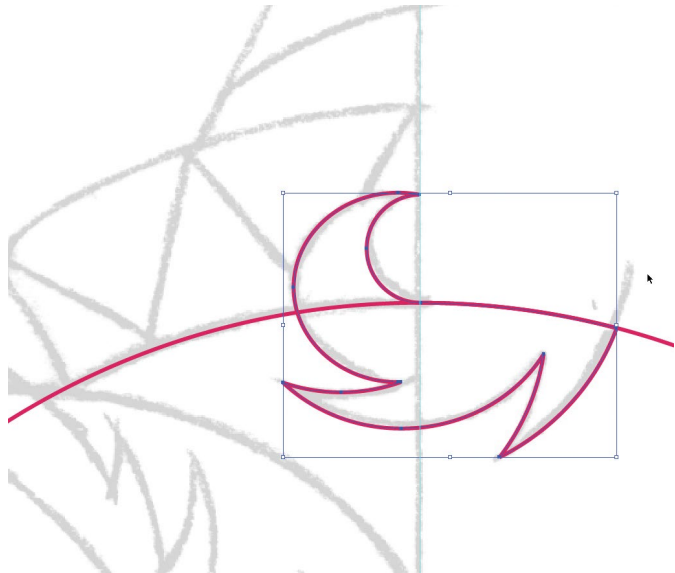


Abbildung 6.43

Dieses Bild zeigt alle finalen, symmetrisch angelegten Formen, die ich klonen werde, um das endgültige Bild fertigzustellen.

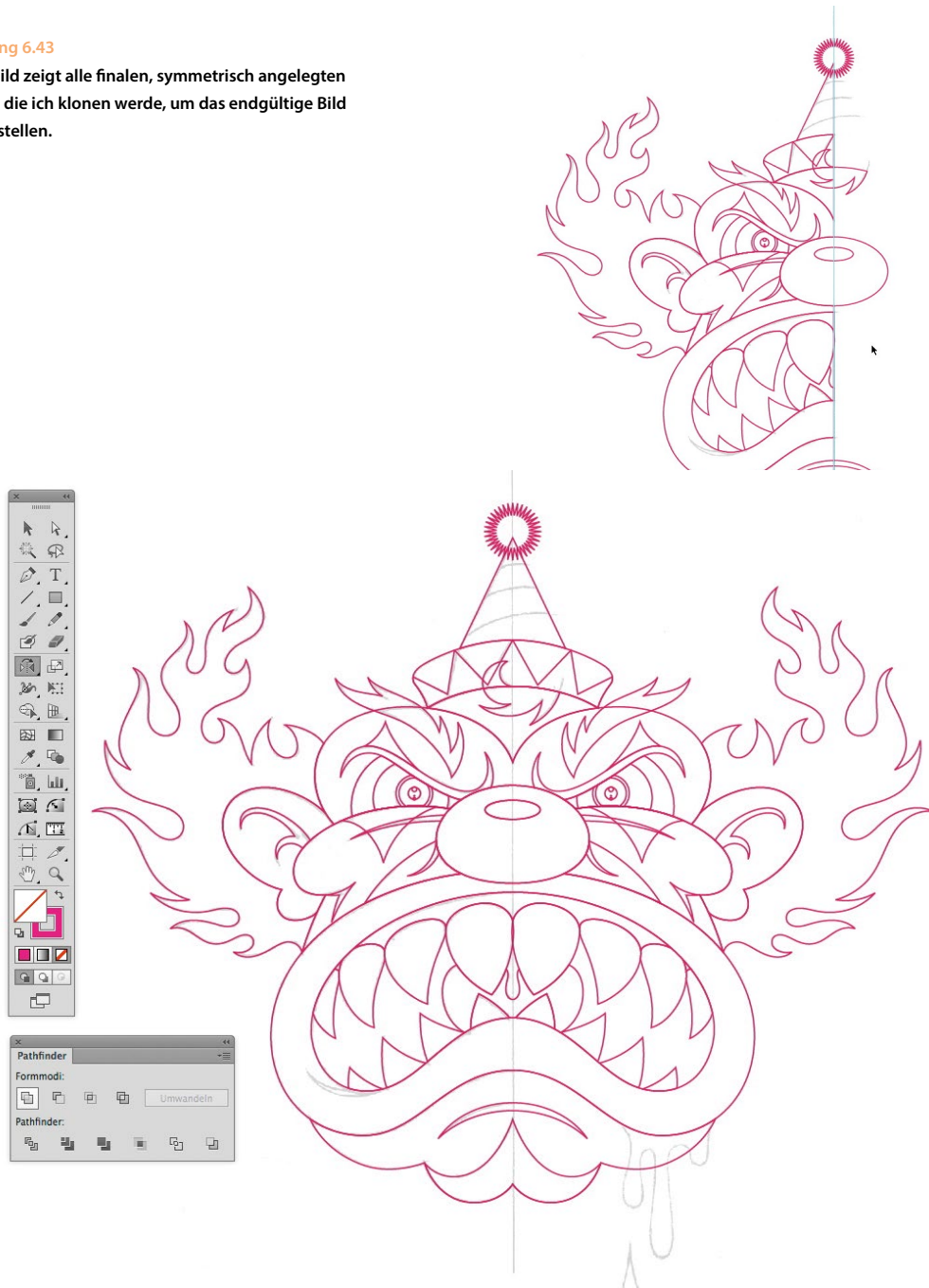


Abbildung 6.44

Ich kloniere (Cmd + C / Strg + C dann Cmd + F / Strg + F) die Vektorformen und spiegele die Form mit dem Spiegeln-Werkzeug (O). Sobald die Illustration gespiegelt ist, wähle ich verschiedene Formen aus und klicke auf die Funktion *Vereinen* im Pathfinder-Bedienfeld, um die benötigten Vektorformen für die endgültige Grafik zu schaffen. Ich entferne alle redundanten Ankerpunkte mithilfe der PathScribe-Funktion des VectorScribe-Plug-ins. (Eine Anleitung zu diesem Plug-in finden Sie etwas weiter oben in diesem Kapitel.)





Abbildung 6.45

Die finale Grafik habe ich »Tickles, der böse Clown« genannt. Tickles hat zahlreiche Auszeichnungen für Illustrationen gewonnen, außerdem war ein großformatiger Druck Teil einer Ausstellung der New York Society of Illustrators.

## Ein solider kreativer Workflow

Ich habe meine verschiedenen Konstruktionsmethoden in diesem Kapitel getrennt behandelt, damit ich Sie durch jede einzelne begleiten konnte. Danach habe ich erläutert, wie ich die Methoden kombiniert im größeren Zusammenhang eines systematisch kreativen Workflows einsetze.

Doch der kreative Workflow ist keineswegs immer so geordnet. Oft wird Sie ein Projekt dazu zwingen, hin und her zu springen, zuvor verwendete Methoden später im kreativen Workflow erneut einzusetzen, um grafisch das gewünschte Ziel zu erreichen.

Ein typisches Beispiel für dieses Vor und Zurück zeigen die **Abbildungen 3.34–3.36**. So wird es auch bei Ihren eigenen Projekten laufen, wenn Sie die Punkt-für-Punkt- und die Formkonstruktionsmethode einsetzen, die wir in diesem Kapitel behandelt haben.

Ein solider kreativer Workflow sollte flexibel, anpassungsfähig und offen für den Einsatz jeder benötigten Methode zu jedem beliebigen Zeitpunkt sein, um das Endergebnis zu optimieren



### Notizen

#### Skullduggery

In den Demodateien finden Sie eine Datei namens »Skullduggery.ai«. Darin sind die folgenden acht Basisvektorformen enthalten:

- 3 Kreise
- 3 Rechtecke
- 1 Quadrat
- 1 Dreieck

Ihre kreative Herausforderung besteht darin, die acht Formen in dieser Datei – Sie dürfen sie skalieren, aber nicht verzerren – und einen Totenkopf mithilfe der Formkonstruktionsmethode zu erstellen, die wir in diesem Kapitel kennengelernt haben.

Wie ist es Ihnen ergangen? Vergleichen Sie Ihre Vektorkonstruktion mit diesem Bild: <http://goo.gl/XVJnh>

VIDEO

Ai