

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	6	7.5	Projekt: Tasche mit gebrochenen Ecken	61
2.	Technische Zeichnung	10	7.6	Projekt: Blind aufgesetzte Tasche mit abgerundeten Ecken	62
2.1	Grundlegende Aspekte	10	7.7	Projekt: Patte aus vorhandener Tasche	64
2.2	Darstellungsformen	10	7.8	Projekt: Paspeltasche	65
2.3	Präsentationsformen	14	7.9	Projekt: Runde Tasche mit rundem Eingriff	66
3.	Verwendete Schreibweisen und Symbole	16	7.10	Projekt: Runde Tasche mit schrägem Eingriff	67
3.1	Darstellung von Menübefehlen	16	7.11	Projekt: Einzelne Ankerpunkte an Achse ausrichten	67
3.2	Kurztastenbefehle	16	7.12	Projekt: Runder Knopf	68
3.3	Symbole	16	7.13	Projekt: Knöpfe ausrichten	70
4.	Adobe Illustrator: Einführung	17	7.14	Projekt: Augenknopfloch in Originalgröße	71
4.1	Der Unterschied zwischen vektor- und pixelorientierter Zeichnung	17	8.	Präzises Arbeiten	72
4.2	Arbeitsbereich	18	8.1	Nullpunkt für X- und Y-Achse neu festlegen	72
4.3	Zoomen in der Arbeitsfläche	18	8.2	Strukturierte Ebenenorganisation am Beispiel einer technischen Zeichnung	73
4.4	Werkzeuge	19	8.3	Projekt: Ausdruckbares Millimeter-Raster zeichnen	74
4.5	Bedienfelder	20	8.4	Exaktes Skalieren / Transformieren	76
4.6	Menübefehle	20	8.5	Vorschau und Pfadansicht	77
4.7	Das Steuerungsbedienfeld	20	8.6	Schritte per Tastatur	77
4.8	Kurztastenbefehle	20	8.7	Temporäre Maßleisten	77
4.9	Pfad-Zeichenwerkzeuge	22	8.8	Mess-Werkzeug	77
4.10	Steuerungsbedienfeld-Optionen zum Konvertieren von Ankerpunkten	23	9.	Ausgewählte Themen für technische Zeichnungen	78
4.11	Hilfslinien und Lineale	24	9.1	Projekt: Technische Zeichnung / Vorlage platzieren und positionieren	78
4.12	Flächen- und Konturfarbe	25	9.2	Vorlagenebene erstellen und festlegen	79
4.13	Weitere Kontureinstellungen	28	9.3	Vorlage einbetten	79
4.14	Ebenen	30	9.4	Übung: Eck- und Kurvenpunkte zeichnen	80
4.15	Formzeichen-Werkzeuge	33	9.5	Projekt: Saumbild für Rollfalten	81
4.16	Erstellung fortlaufender Formen entlang der Mausebewegung	34	9.6	Projekt: Jabot	81
4.17	Werkzeuge für die Verformung von Objekten	34	9.7	Zeichnen einer Hälfte einer symmetrischen technischen Zeichnung	82
4.18	Buntstift-Werkzeug	35	9.8	Projekt: Technische Zeichnung eines Tank-Tops: Silhouetten-Hälfte zeichnen, spiegeln und zusammenfügen	84
5.	Arbeiten mit Adobe Illustrator	36	9.9	Projekt: Parallele Nahtbilder und Kanten	88
5.1	Anlegen einer neuen Datei	36	9.10	Isolationsmodus zum Bearbeiten von Objekten	91
5.2	Nachträgliches Ändern der Größe und Formatlage der Zeichenfläche	37	9.11	Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel einer aufgesetzten Tasche 01	92
5.3	Wahl zwischen RGB- und CMYK-Farbraum (Farbmodus)	37	9.12	Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel einer aufgesetzten Tasche 02	93
5.4	Anpassung der Voreinstellungen am Beispiel einer technischen Zeichnung	38	9.13	Projekt: Taschenelemente gruppieren	94
5.5	Der Einsatz des Rasters	40	9.14	Projekt: Reißverschluss aus zwei gestrichelten Konturen	95
5.6	Transparenzraster	40	9.15	Projekt: Tasche drehen, skalieren und verzerren	96
5.7	Perspektivenraster-Werkzeug	40	9.16	Projekt: Technische Zeichnung eines Sakkos	97
5.8	Auswahl von Objekten	41		Exkurs: Formerstellungswerkzeug	101
5.9	Verschieben zuvor ausgewählter Objekte	45	9.17	Schattierung	103
5.10	Gruppieren von Objekten	46	10.	Kolorierung	104
5.11	Kopieren von Objekten	47	10.1	Kolorierung eines Objektes mit geschlossenem Pfad	104
5.12	Speichern oder Exportieren einer Datei	53	10.2	Das Interaktiv-malen-Werkzeug	106
6.	Darstellung von Details in technischen Zeichnungen	54	10.3	Kolorierung einer technischen Zeichnung mit dem Interaktiv-malen-Werkzeug	107
7.	Zeichnen einfacher Formen mit Hilfe des Zeichenstiftes und der Formwerkzeuge	58	10.4	Interaktives Malen am Beispiel des Club-Sakkos	108
7.1	Übung: Ankerpunkte konvertieren / Eckpunkt zu Kurvenpunkt	58	10.5	Fehler-Checkliste: Interaktives Malen	109
7.2	Übung: Ankerpunkte konvertieren / Kurvenpunkt zu Eckpunkt	58	10.6	Farbige Konturen	109
7.3	Projekt: Tasche mit abgerundeten Ecken	59	11.	Begrenzung von Formen	110
7.4	Projekt: Runde Tasche mit geradem Eingriff	60	11.1	Schnittmasken	110
			11.2	Fehler-Checkliste Schnittmasken	110
			11.3	„Innen zeichnen“	111

12.	Angleichungen	112	16.10	Projekt: Erzeugung einer Rosette mit Hilfe aus Pfaden erstellter Hilfslinien	149
12.1	An gleichen-Werkzeug	112			
12.2	Fehler-Checkliste Angleichung	112	17.	Symbole	150
12.3	Projekt: Rippen durch Angleichung und Schnittmaske	113	17.1	Verwendung	150
12.4	Projekt: Gewölbte Rippenoptik in Top durch Angleichung	114	17.2	Symbole-Bedienfeld	150
12.5	Alternative Lösung – Projekt: Rippendarstellung durch gestrichelte Kontur	115	17.3	Symbol-Werkzeuge	150
12.6	Projekt: Gleichmäßig angeordnete Knopfreihe durch Angleichung	116	17.4	Symbol bearbeiten	152
12.7	Projekt: Grafischer Placement-Print durch Angleichung	117	17.5	Symbol aus Symbol-Bibliothek zum Dokument hinzufügen	152
			17.6	Projekt: Platzieren von Symbolen auf einem Bekleidungsstück	152
13.	Der Einsatz von Schrift in Logos, Labels und Badges	118	18.	Grafikstile definieren, zuweisen und als Bibliothek speichern	153
13.1	Textwerkzeuge	118	19.	Muster	154
13.2	Projekt: Label / Pfadtext	120	19.1	Projekt: Punktemuster/Dots	154
13.3	Projekt: Buchstaben-Applikation für Collegejacke	122	19.2	Projekt: Gingham/Vichy-Karo	155
			19.3	Muster-Farbvarianten erstellen	156
14.	Verläufe	124	19.4	Verwendung von Farbfeldbibliotheken als programminterne Musterkarten	157
14.1	Zuweisung eines Verlaufs	124	19.5	Projekt: Zerlegung einer Form in getrennte Flächen/Schnittteile zur getrennten Muster-/Farbzuweisung	158
14.2	Einstellung eines Verlaufs im Verlauf-Bedienfeld	124	19.6	Projekt: Muster skalieren und drehen	160
14.3	Verlaufswerkzeug	128			
14.4	Projekt: Linearer Kontrastverlauf für Ombré-Effekt	129	20.	Pin sel	162
14.5	Projekt: Ton-in-Ton-Verlauf für Seiden-Satin	129	20.1	Übersicht der Pinselarten	162
15.	Einsatz von Effekten und Filtern	130	20.2	Pinsel-Werkzeug	164
15.1	Übersicht	130	20.3	Tropfenpinsel-Werkzeug	164
15.2	Transparenz	130	20.4	Kalligraphiepinsel und Tropfenpinsel-Werkzeug im Vergleich	165
15.3	Die Darstellung von Beleuchtung durch einen Verlauf	130	20.5	Projekt: Alkohol-Marker Kolorierung mit einem Bildpinsel	166
15.4	Anwendung des Stilisierungseffektes „Schein nach innen“	131	20.6	Aufbau und Definition eines Musterpinsels	168
15.5	Stilisierungseffekt „Weiche Kante“	132	20.7	Projekt: Gam-Musterpinsel definieren	170
15.6	Skizzenhafter Farbauftrag durch den Stilisierungseffekt „Scribble“	132	20.8	Musterpinsel einem Pfad zuweisen	171
15.7	Zugewiesene Effekte nachträglich bearbeiten oder entfernen	132	20.9	Projekt: Farbvarianten eines Musterpinsels erstellen	172
15.8	Kombinierte Anwendung von Effekten	133	20.10	Geöffneter Reißverschluss durch zwei Musterpinsel	173
15.9	Schlagschatten	133	20.11	Reißverschluss-Varianten für Musterpinsel	174
15.10	Darstellung einer Hintergrundbeleuchtung mit Glow durch den Effekt „Schein nach außen“	133	20.12	Duplikat eines Musterpinsels für eine Größenvariante erstellen	174
15.11	Blendenflecke	134	20.13	Pinsel-Bibliotheken	174
15.12	Darstellung schwarzer Objekte	134	20.14	Projekt: Anker-Kette als Musterpinsel mit Eckelementen	175
15.13	Abrunden von Ecken	135	20.15	Projekt: Smok-Musterpinsel	176
15.14	Farbrastereffekt (Photoshop-Vergrößerungsfilter)	136	20.16	Projekt: Musterpinsel für einfache Rüschen	177
15.15	Rasterungseffekt (Photoshop-Zeichenfilter)	136	20.17	Projekt: Musterpinsel für Doppelrüschen	177
15.16	Transparenzeffekte	137	20.18	Projekt: Jabot mit weißer Farbe	178
15.17	Verlaufsgitter	138	20.19	Musterpinsel für Naht- und Saumbilder	180
15.18	Projekt: Scribble-Effekt	139	20.20	Projekt: Musterpinsel für Bordüren	180
15.19	Projekt: Seiden-Satin mit Motiv	140	20.21	Projekt: Musterpinsel für Minderungspunkte (fashion marks)	181
16.	Gestaltung von Entwürfen	142	20.22	Projekt: Musterelement eines Musterpinsels als Flächenmuster verwenden	181
16.1	Paspellierung / Piping	142	20.23	Projekt: Musterpinsel für Zopfoptiken	182
16.2	Schnürungen/Bänder	143	20.24	Projekt: Sisal-Musterpinsel	183
16.3	Mehrschichtige Transparenzdarstellungen	143	20.25	Projekt: Sisal-Keilabsatz	184
16.4	Projekt: Teilen einer geschlossenen Form zur Darstellung von Patchwork	144	20.26	Fehler-Checkliste: Musterpinsel	186
16.5	Projekt: Verwendung einer Schnittmaske als Alternative zum Teilen einer geschlossenen Form	145	21.	Grafische Darstellung von Bemaßung	188
16.6	Projekt: Cut-outs mit Pathfinder	146			
16.7	Platzierung von Streifen	147	22.	Materialoberflächen	190
16.8	Projekt: Erzeugung gedrehter grafischer Linienstrukturen	148	22.1	Projekt: Erzeugen von Felloptik	190
16.9	Projekt: Erzeugung einer Rosette/Blüte mit dem Drehen-Werkzeug	148	22.2	Projekt: Einfache Felloptik durch den „Aufrauen“-Effekt	191

22.3	Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug	191
22.4	Projekt: Lammfell	192
22.5	Projekt: Maschenoptiken durch Scribble-Effekt	193
22.6	Projekt: Pailletten	194
22.7	Projekt: Glitzersterne	195
22.8	Projekt: Gummi und Lackdarstellung	196
22.9	Texturen durch aufgeraute Angleichungen	198
22.10	Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur	199
22.11	Projekt: Taft-Changeant	200
22.12	Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf	202
22.13	Projekt: Tellerknopf mit zwei gegenläufigen linearen Verläufen	202
22.14	Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten	203
22.15	Projekt: Hornknopf	203
23	Verformungsmethoden	204
23.1	Hüllengitter	204
23.2	Projekt: Modellierung einer Korsage mit Hilfe eines Hüllengitters	205
23.3	Projekt: Verlauf umwandeln, aufrauen und zu einem Kleid modellieren	206
23.4	Projekt: Umgewandelten und aufgerauten Verlauf auf Kleidungsstück platzieren	208
23.5	Projekt: Experimentelle Verformung von Konturen mit dem Verkrümmen-Werkzeug	209
23.6	Verformung eines Quadrats mit dem Aufrauen-Effekt und dem Verkrümmen-Werkzeug	209
24.	Verwendung importierter Bilder	210
24.1	Projekt: Bilder in Vektoren umwandeln	210
24.2	Projekt: Vektorbild bearbeiten	211
24.3	Verwendung von eingescanntem blauen Denim	212
24.4	Koloration eingescannter Handzeichnungen	213