

Adobe Illustrator

Teil 5

Stefan Maihack Dipl. Ing. (FH)

Datum: 20.03.2011

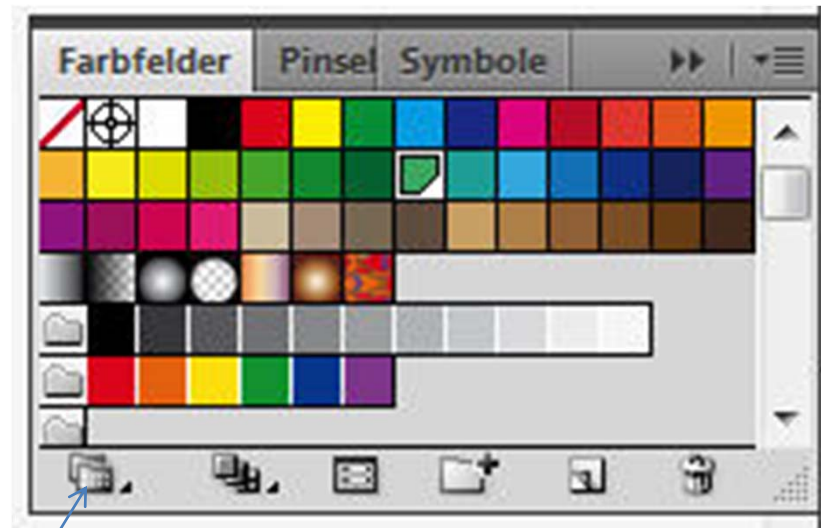
Inhaltsverzeichnis zu Illustrator

- 10. Farbverläufe, Muster und Transparenz
 - Farbverläufe zuweisen und ändern
 - Farbverläufe erstellen
 - Farbverläufe mit dem Verlaufsgitter erzeugen
 - Mit Muster arbeiten
 - Transparenzen und Deckkraft einstellen
 - Mit Grafikstilen arbeiten
 - Mit der Aussehen-Palette arbeiten

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Standard Farbverläufe

Die Standardfarbverläufe befinden sich in den Farbfeldern.

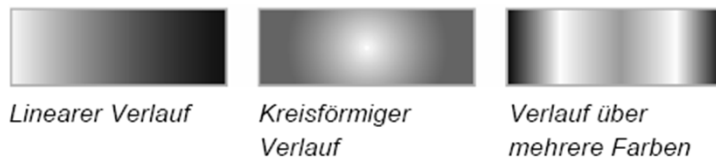


Über das Menü „Farbfeldbibliotheken“ können weitere Verläufe gewählt werden.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Farbverläufe zuweisen und ändern

- Verläufe zuweisen:
 - ➔ Wählen Sie die Objekte aus, denen ein Verlauf zugewiesen werden soll
 - ➔ Stellen Sie sicher, dass in der Farbfelder-Palette die Verläufe angezeigt werden. Standardmäßig stehen drei lineare und ein radialer Verlauf zur Verfügung.
 - ➔ Klicken Sie auf den gewünschten Verlauf. Danach wird der Verlauf dem markierten Objekt zugewiesen.

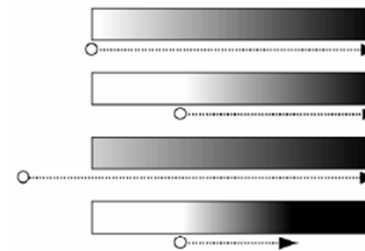


Linearer Verlauf

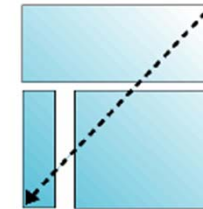
Kreisförmiger Verlauf

Verlauf über mehrere Farben


Beispiele für Verläufe



Abhängigkeit des Farbverlaufs von der Position des Start- und Endpunkts



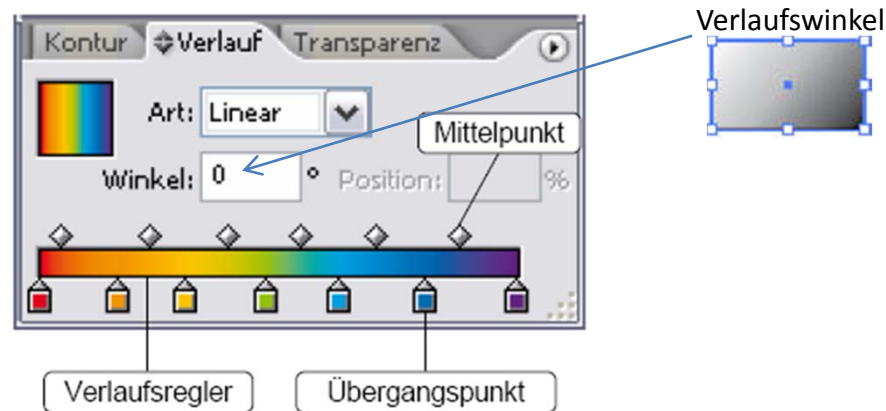
Verlauf über drei Objekte

- Verläufe von Objekten nachträglich anpassen:
 - ➔ Markieren Sie die betreffenden Objekte.
 - ➔ Aktivieren Sie in der Werkzeugpalette das Verlauf-Werkzeug . Der Mauszeiger nimmt die Form eines Kreuzes an.
 - ➔ Ziehen Sie die Maus mit gedrückter Maustaste im gewünschten Winkel und in der gewünschten Länge vom Startpunkt (O in der Abbildung) zum Endpunkt des Verlaufs.
 - ➔ Beide Punkte können sich dabei an einer beliebigen Stelle in der Zeichnung befinden.
 - ➔ Bearbeiten Sie den Verlauf nach ihren Wünschen

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Farbverläufe erstellen

- Sie können die vordefinierten Farbverläufe nach ihren Vorstellungen ändern und eigene Verläufe erstellen und verwenden. Das geht über die Palette VERLAUF.
- „FENSTER“ → „VERLAUF“
- Sollten nicht alle Optionen der Palette zu sehen sein, dann aus dem Palettenmenü den Befehl „OPTIONEN“ → „EINBLENDEN“ aufrufen.

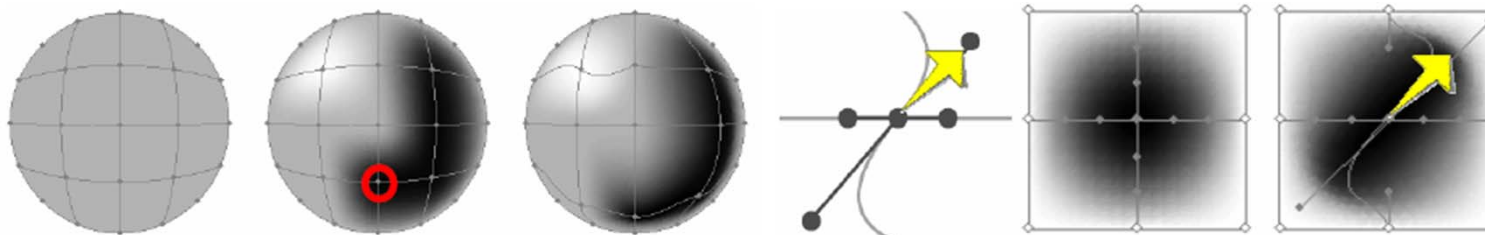


- Klicken Sie auf das Symbol , um den Verlauf als Farbfeld in der Palette anzulegen.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Farbverläufe mit dem Verlaufsgitter erzeugen

- Hierbei wird über das Objekt ein Gitternetz gelegt, mit dessen Hilfe Sie komplexe Farbverläufe erzeugen können.
 - ➔ Jedem Gitterpunkt können Sie eine andere Farbe zuweisen.
 - ➔ Gitterpunkte, -felder und -linien können gelöscht, verschoben und die Gitterlinien können gekrümmt werden.
 - ➔ Die Farbverläufe passen sich automatisch an die Änderungen im Gitter an.



Komplexe Farbverläufe mit dem Verlaufsgitter erzeugen

Gitterlinien krümmen; der Farbverlauf passt sich an

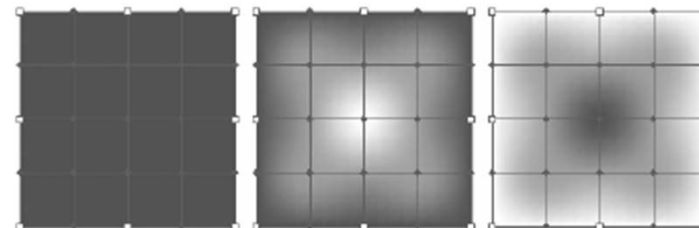
10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Objekte mit einem Verlaufsgitter überziehen

- Objekte mit einem Verlaufsgitter überziehen:
 - Zeichnen Sie ein Objekt und weisen sie ihm eine Flächenfarbe zu.
 - Stellen sie sicher, dass das Objekt ausgewählt ist und rufen Sie den Menüpunkt „OBJEKT“ → „VERLAUFGITTER ERSTELLEN“ auf.
 - Bestimmen Sie im folgenden Dialogfenster mithilfe der Felder 1.) die Anzahl der Zeilen und Spalten.
 - Wählen Sie im Listenfeld die Art der Beleuchtung
 - Stellen Sie für die Auswahl die Beleuchtungsstärke in Feld 3.) ein.
 - Nach dem Schließen der Dialogfelder mit OK wird das Gitter mit der gewählten Beleuchtung angezeigt.



Verlaufsgitter definieren



Aussehen: FLACH, ZUR MITTE, ZUR KANTE

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Verlaufsgitter mit dem Gitter-Werkzeug bearbeiten

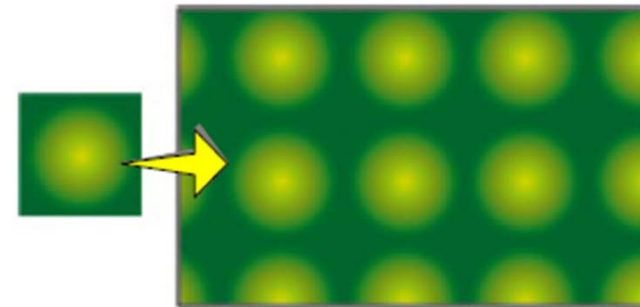
Funktion	Beschreibung
Weitere Gitterpunkte und -linien hinzufügen	Aktivieren Sie das Gitter-Werkzeug  und klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die Gitterfläche.
Einem Gitterpunkt oder -Gitterfläche einen Punkt zuweisen.	Aktivieren Sie das Direktauswahl-Werkzeug  , markieren Sie mit dem Mauszeiger den Gitterpunkt und klicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Farbpalette oder klicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Farbfeld-Palette. Oder klicken Sie auf die Fläche. Die angrenzenden Gitterpunkte werden markiert. Wählen Sie in der Farbfelder-Palette die gewünschte Farbe aus.
Gitterpunkte verschieben	Ziehen Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug  den Gitterpunkt in die gewünschte Richtung.
Gitterlinien krümmen	Mit dem Direktauswahl-Werkzeug  auf die betreffende Linie klicken und die eingeblendeten Grifflinien in die gewünschte Richtung ziehen.
Gitterfelder verschieben	Mit dem Direktauswahl-Werkzeug  auf das Gitterfeld klicken und in die gewünschte Richtung ziehen.
Gitterlinien entfernen	Aktivieren des Gitterwerkzeugs  und die ALT-Taste gedrückt halten und die Linie anklicken.
Gitterpunkte entfernen	Mit dem Direktauswahl-Werkzeug  auf den Gitterpunkt klicken und bestätigen mit der Taste ENTF. Hierbei werden auch die 4 Gitterlinien entfernt.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit Muster arbeiten

- Zusätzlich zu gleichmäßigen Flächenfüllungen und Farbverläufen bietet Illustrator die Möglichkeit, Muster als Flächenfüllungen zu verwenden. Eine Reihe bereits definierter Muster sind bereits installiert und können durch eigene Muster oder von der Adobe-Illustrator-CD-ROM geladenen Musterbibliotheken ergänzt werden.


- Zeichnen Sie die Objekte, die Sie als Muster verwenden möchten und markieren Sie sie.
 - Rufen Sie den Menüpunkt „BEARBEITEN“ → „MUSTER FESTLEGEN“ auf.
 - Geben Sie im folgenden Dialogfenster „NEUES FARBFELD“ in das Eingabefeld „FARBFELDNAME“ einen Namen ein.
 - Bestätigen Sie mit OK, um das Muster in die Farbpalette zu übernehmen.
- Oder
- Ziehen Sie die Objekte in die Farbfelderpalette, klicken Sie auf das neue Farbfeld und ändern Sie eventuell den vorgegebenen Namen.



Muster und Fläche mit Muster

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit Muster arbeiten

- Muster nachträglich bearbeiten
 - ➔ Ziehen Sie das betreffende Muster aus der Farbfelder-Palette auf den Zeichenbereich und editieren Sie es.
 - ➔ Um die Änderungen zu speichern, ziehen Sie das geänderte Muster in die Farbfelderpalette und löschen Sie bei Bedarf das ursprüngliche Muster  oder
 - ➔ Um die Objekte zu aktualisieren, denen das Muster bereits zugewiesen wurde, ziehen Sie das geänderte Muster bei gedrückter ALT-Taste auf die betreffende Miniaturansicht in der Farbpalette.
- Damit sich beim Transformieren Änderungen auch auf die Muster auswirken, kontrollieren Sie im Dialogfenster VOREINSTELLUNGEN – ALLGEMEIN (BEARBEITEN – VOREINSTELLUNGEN – ALLGEMEIN), ob das Kontrollfeld MUSTER TRANSFORMIEREN aktiviert ist.

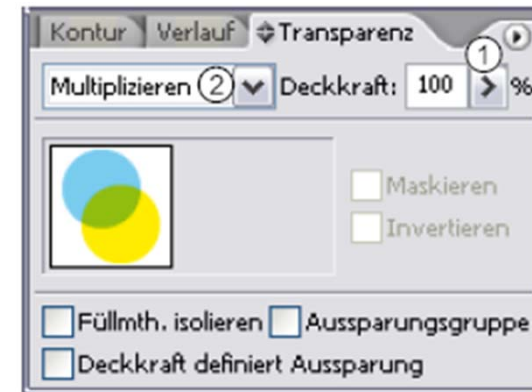
10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Transparenzen und Deckkraft einstellen

- In der Standardeinstellung ist für die Flächen- und Konturenfüllung eine Deckkraft von 100% eingestellt.
- Durch das Reduzieren der Deckkraft können Sie Objekten Transparenz zuweisen.
- Standardmäßig wirkt sich die Transparenzeinstellung gleichermaßen auf die Fläche und Kontur des Objektes aus. Zusätzlich können Sie sie so genannte Füllmethode festlegen, um z.B. die Farben von übereinander liegenden Objekten anzugleichen (Siehe Illustratorhilfe mit dem Suchwort „Füllmethoden“).

- ➔ Öffnen Sie die Transparenz-Palette über den Menüpunkt „FENSTER“ → „TRANSPARENZ“ oder betätigen Sie die Tastenkombination SHIFT + F10. Falls nicht alle Einstellmöglichkeiten angezeigt werden, rufen Sie aus dem Palettenmenü den Befehl „OPTIONEN EINBLENDEN“ auf.
- ➔ Wählen Sie diejenigen Elemente aus, die Sie transparent gestalten möchten.
- ➔ Stellen Sie über das Feld 1.) den Grad der Deckkraft ein. Je niedriger der Wert ist, desto höher ist die Transparenz
- ➔ Ändern Sie bei Bedarf im Listenfeld 2.) die Füllmethode.

Soll eine Zeichnung die transparente Objekte enthält, exportiert werden, verwenden Sie z.B. das Dateiformat PHOTOSHOP (*.psd) oder PNG, um die Transparenz zu erhalten.

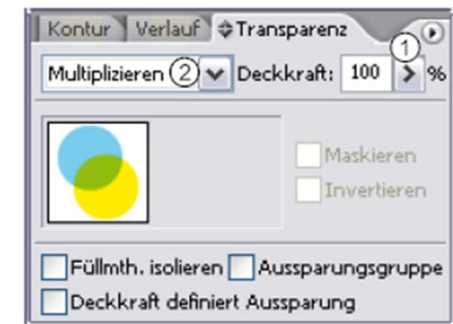
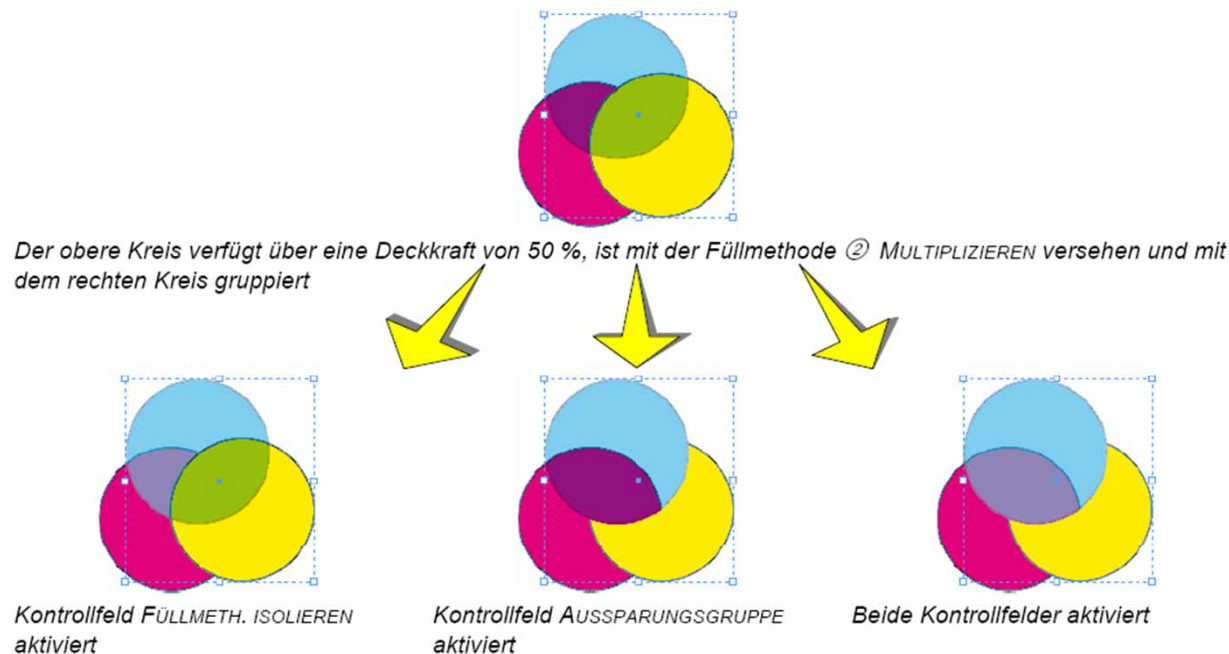


Transparenz-Palette mit Optionen und Miniaturbild

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Transparenzen und Deckkraft einstellen

- Hinweise zum Ändern der Deckkraft von Objektgruppen
 - ➔ Wenn in einer Objektgruppe einem Objekt eine bestimmte Füllmethode zugewiesen wurde, können Sie durch Aktivieren des Kontrollfelds FÜLLMETH. ISOLIEREN einstellen, dass die Wirkung dieser Füllmethode nur Objekte der betreffenden Gruppe betrifft.
 - ➔ Wenn Sie das Kontrollfeld AUSSPARUNGSGRUPPE einschalten, wird innerhalb von Objektgruppen die zugewiesene Transparenz aufgehoben, so dass innerhalb der Gruppe kein Objekt durch ein anderes hindurch scheint.

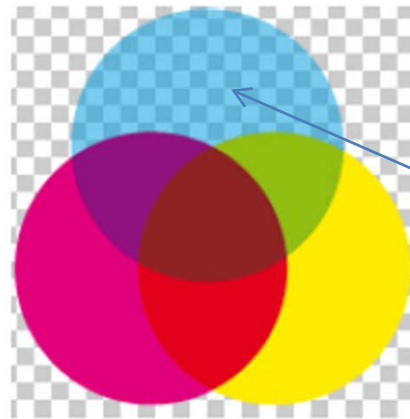


Transparenz-Palette mit Optionen und Miniaturbild

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Transparenzen und Deckkraft einstellen

- Zur besseren Übersicht können Sie die transparenten Teile der Zeichnung mit dem sogenannten Transparenzraster anzeigen lassen, indem sie den Menüpunkt ANSICHT – TRANSPARENZRASTER EINBLENDEN aufrufen.
- Die Größe des Rasters sowie die verwendeten Farben können Sie im Dialogfenster „DOKUMENTENFORMAT“ (Menüpunkt DATEI – DOKUMENTENFORMAT, Listenfeldeintrag TRANSPARENZ) einstellen.



Transparenz wird durch
das Transparenzraster
sichtbar.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

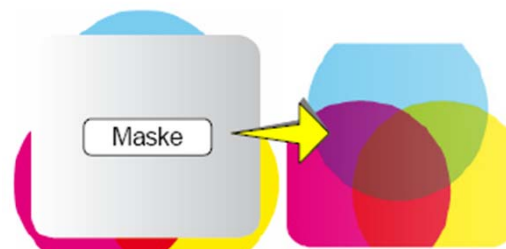
Transparenzen und Deckkraft einstellen

- Deckkraftmasken erzeugen

Bei übereinander liegenden Objekten ist der Bereich der unteren Objekte sichtbar, der sich innerhalb der Deckkraftmaske befindet, die Teile, die sich außerhalb befinden, werden ausgeblendet. Bei Deckkraftmasken können Sie die Deckkraft der Objekte innerhalb der Maske reduzieren.

Folgende Punkte sind dabei zu beachten:

- ➔ Das Objekt, welches als Maske verwendet werden soll, muss sich im Vordergrund befinden.
- ➔ Je heller die Maske, desto höher ist die Transparenz, umso mehr Deckkraft besitzen die Farben im maskierten Bereich.
- ➔ Flächen- und Kontureinstellungen des Maskenobjekts werden gelöscht. Der Umriss erscheint auch nach der Umwandlung.
- ➔ Die Deckkraftmaske und die maskierten Objekte werden gruppiert.

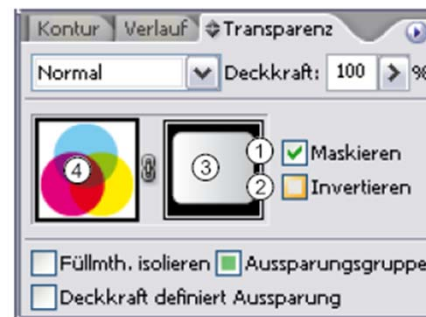


Deckkraftmaske verwenden

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Transparenzen und Deckkraft einstellen

Funktion	Beschreibung
Die Deckkraft der Maske umkehren	Aktivieren Sie in der Transparenz-Palette das Kontrollfeld 2.)
Neue Deckkraftmasken automatisch umkehren	Bevor Sie die Deckkraftmasken erstellen, aktivieren Sie im Palettenmenü den Eintrag „NEUE DECKKRAFTMASKEN SIND INVERTIERT“.
Die Maskierung aufheben	Deaktivieren Sie in der Transparenz-Palette das Kontrollfeld 1.)
Die Deckkraftmaske ausblenden/einblenden	Markieren Sie die Deckkraftmaske und wählen Sie im Palettenmenü den Eintrag „DECKKRAFTMASKE DEAKTIVIEREN. Dann „DECKKRAFTMASKE AKTIVIEREN.
Deckkraftmasken bearbeiten	Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken Sie in die Transparenz-Palette auf das Miniaturbild 3.)
Deckkraftmasken auflösen	Markieren Sie die Deckkraftmaskengruppe und wählen Sie im Palettenmenü den Eintrag „DECKKRAFTMASKE ZURÜCKWANDELN“



Transparenz-Palette

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit der Aussehen-Palette arbeiten

- Aussehen-Attribute sind Eigenschaften, die sich auf das Erscheinungsbild eines Objekts auswirken, ohne die zugrunde liegende Struktur zu verändern.
- Zu den Aussehen-Attributen gehören: **Flächen**, **Konturen**, **Transparenz** und **Effekte**.
- Auf jeder beliebigen Stufe der Ebenenhierarchie können Aussehen-Attribute angewendet werden. Ein Aussehen-Attribute angewendet auf eine Ebene vergibt dieses Attribut auf alle Elemente in dieser Ebene.
- Objektattribute in der Aussehen-Palette anzeigen:
Die Aussehen-Palette bietet einen Überblick über die Einstellungen 1.) des markierten Objekts oder der markierten Gruppe.
- Unter dem Miniaturbild 1.) der markierten Objekte werden die Attribute wie Flächenfüllung, Kontureinstellungen,
- Transparenzen sowie Stile und Effekte aufgelistet und können ausgewählt und bearbeitet werden „FENSTER „ → „AUSSEHEN“.



A: Pfad mit Kontur, Fläche und Schlagschatten-Effekt

B: Pfad mit Effekt

C: Schaltfläche „Neue Kontur hinzufügen“

D: Schaltfläche „Neue Fläche hinzufügen“

E: Schaltfläche „Effekt hinzufügen“

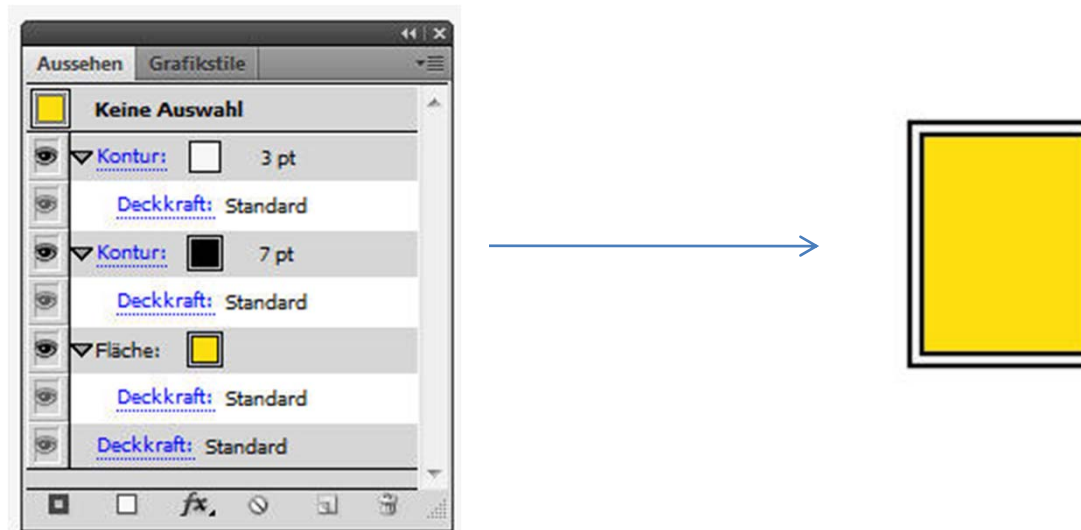
F: Schaltfläche „Aussehen löschen“

G: Schaltfläche „Ausgewähltes Objekt duplizieren“.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

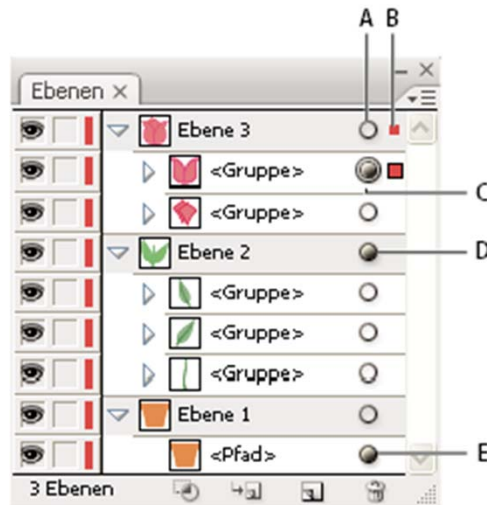
Mit der Aussehen-Palette arbeiten

- In diesem Beispiel wurden 2 Konturen (weiß und schwarz) sowie eine Fläche (gelb) zusammen gebaut. Das Ergebnis steht rechts.



10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit der Aussehen-Palette arbeiten



Bevor man Aussehen-Attribute, Stile oder Effekte auf eine Ebene, eine Gruppe oder ein Objekt anwenden kann, müssen die entsprechenden Elemente zunächst im Ebenenbedienfeld als Ziel ausgewählt werden.

Man kann jede beliebige Auswahlmethode verwenden, um ein Objekt bzw. Eine Gruppe im Ebenenbedienfeld als Ziel auszuwählen. Ebenen selbst können dagegen nur mithilfe des Bedienfeldes als Ziel ausgewählt werden.

A: Ziel- und Aussehenspalte

B: Auswahlspalte

C: Gruppe mit Aussehen-Attributen

D: Ebene mit Aussehen-Attributen

E: Objekt mit Aussehen-Attributen

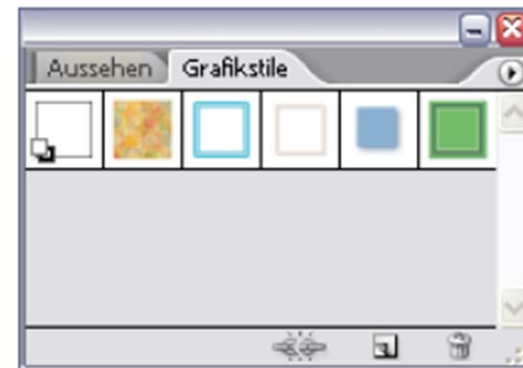
- Gibt an, dass das Element nicht als Ziel ausgewählt ist und außer einer einzelnen Fläche und Kontur keine weiteren Aussehen-Attribute aufweist.
- Gibt an, dass das Element nicht als Ziel ausgewählt ist, aber Aussehen-Attribute aufweist.
- Gibt an, dass das Element zwar als Ziel ausgewählt ist, aber außer einer einzelnen Fläche und Kontur keine weiteren Aussehen-Attribute aufweist.
- Gibt an, dass das Element als Ziel ausgewählt ist und Aussehen-Attribute aufweist.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit Grafikstilen arbeiten



- Ein Stil besteht aus einer Kombination verschiedener Grafikattribute (**Flächenfüllungen**, **Kontureinstellungen** sowie **Transparenzen** und **Effekte**), die mit einem Klick auf die markierten Objekte übertragen werden.
- **Grafikstile** dienen zum abspeichern von **Aussehen**.
- Illustrator bietet über die Grafikstile-Palette und weitere Grafikstile-Bibliotheken eine Vielzahl vorgefertigter Stile an, die nach den Wünschen angepasst werden können.
- Vorteile der Stile:
 - ➔ Stile können **Objekte**, **Gruppen** und **Ebenen** zugewiesen werden.
 - ➔ Alle Objekte und Gruppen des Dokuments, denen der gleiche Stil zugewiesen wurde, können in einem Arbeitsgang ausgewählt werden.
 - ➔ Wenn die Einstellung eines Stils geändert werden, wird das Aussehen der Objekte, Gruppen und Ebenen, denen dieser Stil zugewiesen wurde, automatisch angepasst.
 - ➔ Mehrere bereits bestehende Stile können zu einem neuen Stil kombiniert werden.
- Über den Menüpunkt „FENSTER“ → „GRAFIKSTILE“

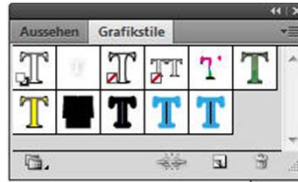


Grafikstile-Palette

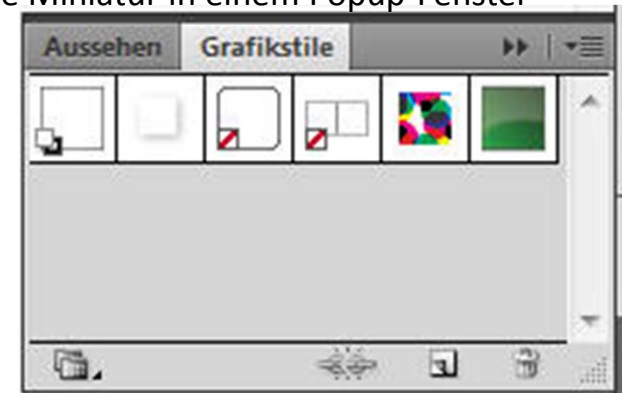
10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Mit Grafikstilen arbeiten

- Falls ein Stil keine Füllung und keine Kontur aufweist (z.B. ein reiner Effektstil). So wird die Miniatur in Form eines Objektes mit einer schwarzen Kontur und einer weißen Füllung angezeigt.
- Wenn ein Stil für einen Text erstellt wurde, so wählt man im Menü des Grafikstilbedienfeld die Option „Text für Vorschau verwenden“, um die Miniatur des Stils anzuzeigen, der auf einen Buchstaben anstatt auf ein Quadrat angewendet wurde.



- Falls ein Stil deutlicher zu sehen sein soll oder die Vorschau des Stils auf einem ausgewählten Objekt angezeigt werden soll, so klickt man im Grafikstilebedienfeld mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter CTRL-Taste (MAC OS) auf die Miniatur des Stils, um eine große Miniatur in einem Popup-Fenster anzuzeigen.

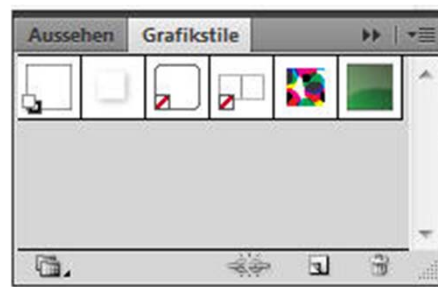


- Durch einen rechts Klick auf ein Grafikstilsymbol erhält man eine Vorschau, wie das markierte Element mit diesem Grafikstil aussieht.
- Wenn ein Grafikstil überarbeitet werden soll, so wählt man den Grafikstil an und wählt im Menü „Grafikstil neu definieren“.

10. Farbverläufe, Muster und Transparenz

Aussehen-Palette - Schnellübersicht

Funktion	Beschreibung
Deckkraftmasken erzeugen	Maskenobjekte über die zu maskierenden Objekte legen, Palettenmenüeintrag „DECKKRAFTMASKE ERSTELLEN“
Die Grafikstilepalette einblenden	„FENSTER“→“GRAFIKSTILE“
Einen neuen Grafikstil erstellen	Objekt mit gewünschten Grafikattributen in die Grafikstile-Palette ziehen.
Die Aussehen-Palette einblenden	„FENSTER“→“AUSSEHEN“



Übung - Verläufe und Grafikstile nutzen

- Öffnen Sie die Datei „Snowboard“ aus dem Übungsordner.
- Weisen Sie dem Flammenhintergrund den Grafikstil RAUCH zu.
- Füllen Sie anschließend die Fläche mit einem Verlauf von roten und orangen Farben.
- Formatieren Sie die Figur mit dem Grafikstil „SCHWEBEND MIT SCHATTEN“ und füllen Sie sie mit einem grauen Verlauf.
- Erstellen Sie Verläufe für die Board-Fläche und den Board-Rand. Markieren können Sie die Fläche in der Ebenen-Palette. Der Verlauf für den Board-Rand soll oben heller als unten sein.
- Speichern Sie das Ergebnis unter dem Namen „Snowboard-E“.



Flächen mit Farbverläufen