



Mit dem Bildnachzeichner in Illustrator CS6 arbeiten

ZIP

Reduzierte Zeichnungen und Comics	26
Signets und Logos	29
Schwarz-Weiß-Zeichnungen und Skizzen	31
Mittellinien-Vektorisierung	32
Fotos und Illustrationen	33
Pop-Art- und Poster-Verfremdungen	34
Weißer Hintergründe	36

Das Autotrace-Modul »INTERAKTIV NACHZEICHNEN« war für viele Anwender ein Problem: Optionen sind teilweise kryptisch bezeichnet, sodass es nicht möglich ist, intuitiv herauszufinden, mit welcher Funktion man nun die Genauigkeit erhöht. Das ging so weit, dass viele Anwender auch bei gut geeigneten Motiven lieber manuell vektorisiert haben. Um den Missständen abzuwehren, wurde der Bildnachzeichner komplett neu programmiert. Er soll nicht nur von sich aus besser arbeiten und viel mehr automatisch selbst einstellen, sondern auch Optionen anbieten, deren Nutzen intuitiv erfasst werden kann. Das bedeutet natürlich, dass Sie an einige Motive anders herangehen müssen. Andererseits haben Sie mit dem neuen Nachzeichner auch erweiterte Möglichkeiten.

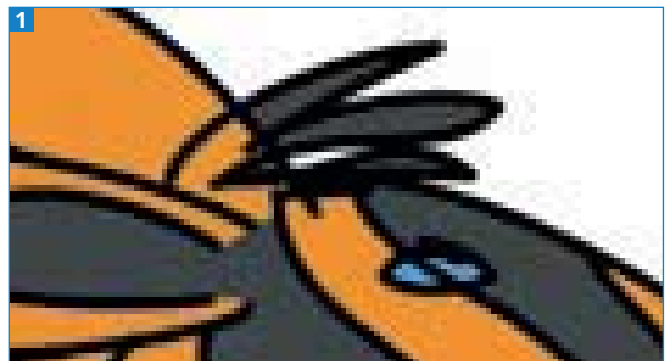
Reduzierte Zeichnungen und Comics

Motive, die ohnehin für den Zweck des Nachzeichnens gut geeignet sind, wie störungsfrei aufgearbeitete, reduzierte, flächige Zeichnungen ohne Verläufe, bringen schon von sich aus sehr gute Ergebnisse. Tatsächlich sind Comic-/Animationsdesigner eine der Kernzielgruppen der Funktion. Die typischen Comiczeichnungen werden in Illustrator CS6 bereits ohne besondere Einstellungen erheblich besser nachgezeichnet als in früheren Versionen. Bei guten Vorlagen sind nur wenige Korrekturen erforderlich. Die Optionen für die Nachbearbeitung funktionieren

in dieser Version etwas anders. Und im Gegensatz zum alten INTERAKTIV NACHZEICHNEN sind die Bearbeitungsroutinen für Pixelbilder weggefallen, daher gibt es auch schon für das Aufbereiten der Vorlage einiges zu beachten.

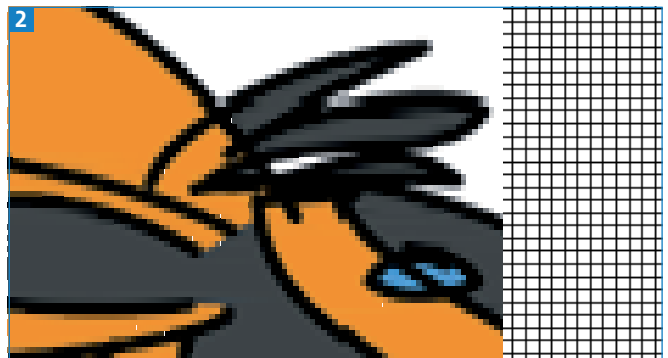
Was bedeutet eigentlich Genauigkeit?

In Illustrator platzierte Bilder bestehen für den Algorithmus aus vielen kleinen nebeneinanderliegenden verschiedenfarbigen Quadraten **1**.



So sieht die Software ein Bild.

Formen oder einen Sinn können Algorithmen darin nicht erkennen (obwohl natürlich daran gearbeitet wird). Theoretisch müsste also eine hundertprozentig exakte Nachzeichnung darin bestehen, dass genauso viele kleine Vektor-Rechtecke nebeneinandergelegt werden **2**.



Nachzeichnen mit Quadraten (rechts: Pfadansicht, vergrößert), so wie es die Funktion OBJEKTMOSAIK macht.