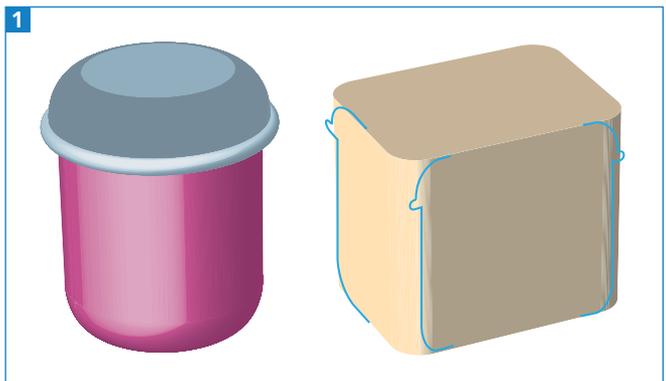


Keksdosen: Extrusionen mit eigenem Profil

ZIP

Wie arbeitet der 3D-Effekt?	44
Aufrufen und Einstellen der Profilkante.....	46
Eigene Kante planen	46
Objekt extrudieren und Kante anwenden.....	48
Einfärben von Deckel und Dose	50

Illustrators 3D-Effekte geben Ihnen zwei Möglichkeiten, dreidimensionale Formen zu erstellen: die Rotation einer Form um einen Mittelpunkt und die Extrusion entlang der z-Achse. Sie haben jeweils die Option, den Schnitt in einer Dimension frei zu gestalten: Beim Rotieren (Kreiseln) einer Form bestimmen Sie den Querschnitt des Objekts, die Grundfläche ist per Definition kreisförmig. Bei der Extrusion bestimmen Sie die Grundfläche, der Querschnitt ist quaderförmig **1**.



Beim Kreiseln geben Sie das Profil vor (der Grundriss ist immer rund), während Sie beim Extrudieren den Grundriss vorgeben (das Profil ist zunächst gerade). Aber was machen Sie, wenn Sie keine runde Keksdose haben möchten, wie im rechten Modell skizziert?

Um eine nicht runde Form mit einem Profil zu versehen, müssen Sie auf Extrusionsprofile zurückgreifen – die abgeflachten Kanten. Im Kanten-Menü finden Sie einige Vorgaben, die meisten davon sind aber eher selten zu gebrauchen. Die gute Nachricht ist jedoch: Sie können eigene Profile bestimmen. Nehmen Sie die Vorgaben aus dem Menü daher eher als Anre-

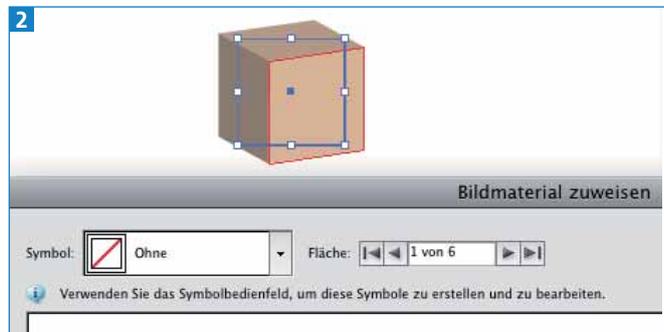
gung, was alles möglich ist. Wie manche andere Konfiguration ist auch hier das Selbermachen ein wenig kompliziert.

★ Abgeflachte Kanten

Der Begriff »abgeflachte Kante« ist zwar eine korrekte Übersetzung des englischen Begriffs »Bevel«, da man jedoch mit diesem Programmfeature viel mehr machen kann, als Kanten abzuflachen, bevorzuge ich die Bezeichnung »Profilkante«, die den Möglichkeiten gerechter wird.

Wie arbeitet der 3D-Effekt?

Ein 3D-Objekt wird in Illustrator nicht aus einem »Mesh«, also einem Gitter, gebildet, sondern es handelt sich um mehrere einzelne »Flächen«. Bei einem einfachen Würfel wären das die sechs Seiten **2**.



Die Anzahl der Seiten sehen Sie in der Dialogbox BILDMATERIAL ZUWEISEN.

Woher kommt die Anzahl der Flächen?

Wenn Sie schon einmal ein 3D-Objekt mit Bildmaterial versehen haben, ist Ihnen sicher die – je nach Form – sehr hohe Anzahl von möglichen Flächen aufgefallen. Und vielleicht haben Sie sich bereits gefragt, nach welchen Kriterien Illustrator Flächen bildet, die dann z.B. mit Motiven versehen werden können. Dies geschieht nicht willkürlich, wie man manchmal denkt, sondern es steht eine Regel dahinter. Wenn in einem Profil oder einer Grundform ein Eckpunkt steht, grenzt dieser zwei Flächen voneinander ab – auch wenn an einem Eckpunkt keine scharfe Richtungsänderung erfolgt, sondern dieser