

Vektorisieren für Anfänger

- Zwei Arten von Punkten 41
- Y- bzw. T-Verbindungen 42
- Eckige Formen 45
- Formen mit Rundungen 45
- Tipps und Tricks 47
- Arbeit sparen 49
- Kombinationen 53

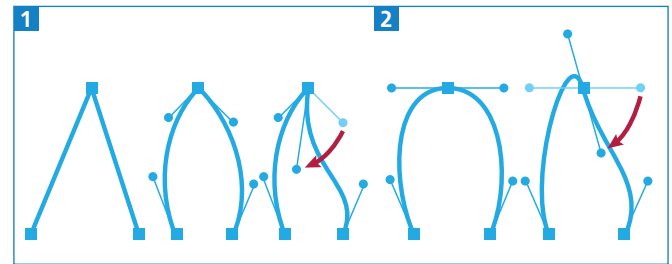
Vektorpfade und daraus gebildete Formen sind die Grundlage von Illustrator-Dateien und daher stellt die Vektorisierung nur den ersten Schritt dar. Für viele Anwender ist dieser erste Schritt das größte Hindernis bei der Arbeit mit Vektorprogrammen. Bei einfachen Arbeiten kommt man mit den Grundformen Ellipse, Rechteck oder Polygon noch zurecht. Irreguläre Formen können mit Buntstift und Tropfenpinsel gezeichnet werden. Standardelemente bekommt man als Cliparts oder in Dingbat-Schriften. Aber in vielen Bereichen kommt man irgendwann nicht mehr darum herum, mit den Zeichenwerkzeugen (Zeichenstift und Ankerpunkt-konvertieren-Werkzeug) zu arbeiten. Leider sind – in dieser ohnehin nicht gerade intuitiven Werkzeugklasse – Illustrators Zeichenwerkzeuge und Möglichkeiten im Vergleich mit anderen Vektorprogrammen verbesserungswürdig. Die Schwierigkeit der Konzeption der Form besteht jedoch in allen Vektorprogrammen: Wohin gehören die Ankerpunkte und wie arbeitet man mit den Griffen?

★ Autotrace

Warum sollte man überhaupt von Hand vektorisieren, wo es doch INTERAKTIV NACHZEICHNEN (ABPAUSEN) gibt? Wie Sie vielleicht in früheren Workshops zu dem Thema gemerkt haben, hat diese Funktion ihre Schwächen. Vor allem, weil automatische Routinen den Bildinhalt nicht logisch einschätzen können und daher z.B. zusammengehörende (aber verdeckte) Flächen nicht einander zuordnen oder geometrische Formen erkennen können. Auch lassen sich keine Verläufe automatisch nachzeichnen. Die Nachzeichnen-Funktion ist jedoch gut geeignet, um Handzeichnungen oder Schrift zu vektorisieren oder um aus einem Foto z.B. eine Pop-Art-Umsetzung zu gestalten.

Zwei Arten von Punkten

Pfade werden gezeichnet durch das Setzen von Ankerpunkten und das Einrichten von Tangenten an diesen Punkten. Illustrator kennt zwei Arten von Ankerpunkten: Eckpunkte **1** und Kurvenpunkte **2**. Mit diesen beiden werden alle Formen angelegt.

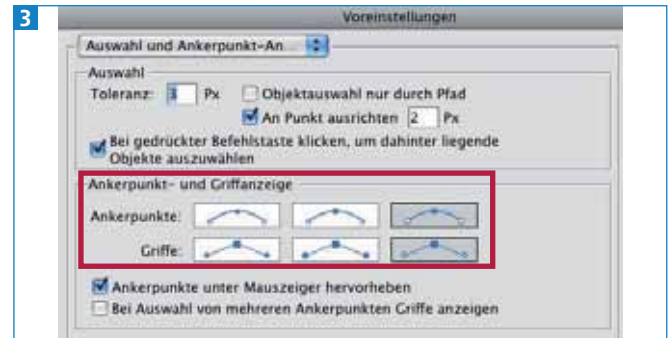


Eckpunkte mit angrenzenden Geraden (links) und Kurven (Mitte), Kurvenpunkte (rechts). Den wesentlichen Unterschied zwischen beiden Punktarten sehen Sie, wenn ein Griff bewegt wird: Beim Kurvenpunkt sind immer die Segmente beiderseits des Punkts betroffen.

➔ Einführung Zeichenstift

Eine Einführung in das Setzen und Bearbeiten der Ankerpunkte erhalten Sie im »Illustrator Trainer« ab S. 15.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie als Erstes die AUSWAHL- UND ANKERPUNKT-ANZEIGE in den VOREINSTELLUNGEN einrichten, falls Sie sie noch nicht verändert haben. Mit den Optionen stellen Sie deren Darstellung auf die größte Version, damit Sie sie besser erkennen **3**.



Zur besseren Darstellung der Ankerpunkte wählen Sie die größte Option aus. Mit den Toleranz-Einstellungen im oberen Bereich können Sie sich darüber hinaus die Nachbearbeitung vereinfachen, indem Sie die »Anziehungskraft« bei der Auswahl und/oder beim Ausrichten an anderen Punkten erhöhen.