Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur zweiten Auflage 5 1. Einleitung 6 2. Technische Zeichnung 10 2.1 Grundlegende Aspekte 10 2.2 Darstellungsformen 10 2.3 Präsentationsformen 14 3. Verwendete Schreibweisen und Symbole 16 3.1 Darstellung von Menübefehlen 16 3.2 Kurztastenbefehle 16 3.3 Symbole 16 17 4. Adobe Illustrator: Einführung 4.1 Unterschied zwischen vektor- und pixelorientierter Zeichnung 17 4.2 18 Arbeitsbereich 4.3 Zoomen in der Arbeitsfläche 18 4.4 19 Werkzeuge 4.5 Bedienfelder 20 4.6 Menübefehle 20 4.7 Steuerungsbedienfeld 20 Eigenschaftenbedienfeld 4.8 20 Wahl einer vorkonfigurierten Einstellung 4.9 des Arbeitsbereichs 21 4.10 Kurztastenbefehle 22 Pfad-Zeichenwerkzeuge 4.11 22 Steuerungsbedienfeld-Optionen zum 4.12 Konvertieren von Ankerpunkten 24 4.13 Pfadvorschau beim Zeichenstift-Werkzeug 25 (Gummiband) 4.14 Hilfslinien und Lineale 25 Flächen- und Konturfarbe 4.15 26 4.16 Weitere Kontureinstellungen 30 4.17 Ebenen 32 4.18 Formzeichen-Werkzeuge 35 Erstellung fortlaufender Formen entlang 4.19 der Mausbewegung 36 4.20 Werkzeuge für die Verformung von Objekten 36 4.21 Buntstift-Werkzeug 37 5. Arbeiten mit Adobe Illustrator 38 5.1 Anlegen eines neuen Adobe Illustrator-Dokuments 38 Nachträgliches Ändern der Größe und Lage der Zeichenfläche(n) 5.2 40 Wahl zwischen RGB- und CMYK-Farbraum 5.3 (Farbmodus) 40 5.4 Anpassung der Voreinstellungen am Beispiel einer technischen Zeichnung 41 5.5 Der Einsatz des Rasters 42 5.6 Transparenzraster 43 5.7 Perspektivenraster-Werkzeug 43 5.8 Auswahl von Objekten 44 5.9 Verschieben zuvor ausgewählter Objekte 48 49 5.10 Gruppieren von Objekten 5.11 Kopieren von Objekten 50 5.12 Speichern oder Exportieren einer 56 Datei 6. Darstellung von Details in technischen 58 Zeichnungen

7.	Zeichnen einfacher Formen mit Hilfe des	
7.1	Zeichenstiftes und der Formwerkzeuge Übung: Ankerpunkte konvertieren /	62
7.2	Eckpunkt zu Kurvenpunkt Übung: Ankerpunkte konvertieren /	62
/ .2	Kurvenpunkt zu Eckpunkt	62
7.3	Projekt: Tasche mit abgerundeten Ecken	63
7.4	Projekt: Runde Tasche mit geradem	
7 5	Eingriff	64 7 E
7.5	Projekt: Tassha mit gebrashanan Eskan	60
7.0	Projekt: Blind aufgesetzte Tasche mit	00
/./	abgerundeten Ecken	67
7.8	Projekt: Patte aus vorhandener Tasche	69
7.9	Projekt: Paspeltasche	70
7.10	Projekt: Runde Tasche mit rundem Eingriff	71
7.11	Projekt: Runde Tasche mit schrägem Eingriff	72
7.12	Einzelne Ankerpunkte an Achse ausrichten	72
7.13	Projekt: Runder Knopf	73
7.14	Projekt: Knöpte ausrichten	75
7.15	Projekt: Augenknopfloch in Originalgroße	/6
8.	Präzises Arbeiten	77
8.1	Nullpunkt für X- und Y-Achse neu festlegen	77
8.2	Strukturierte Ebenenorganisation am Bei-	
	spiel einer technischen Zeichnung	78
8.3	Exaktes Skalieren und Transformieren	79
8.4	Vorschau und Pfadansicht	80
8.5	Einstellung und Anwendung des Zoom-Werkzeugs	81
8.6	Projekt: Ausdruckbares Willimeter-Kaster zeichnen	82
0.7	Tomporära Maßlaistan	04 Q /
0.0 8 9	Mess-Workzoug	04 87
8.10	Isolationsmodus zum Bearbeiten von Objekten	85
0		~ (
9.	Ausgewahlte Themen für technische Zeichnungen	86
9.1	Projekt: vorlage platzieren und positionieren	80
7.2	festlegen und Zeichenebene anlegen	87
9.3	Vorlage in Adobe Illustrator-Datei einbetten	87
9.4	Übung: Eck- und Kurvenpunkte zeichnen	88
9.5	Projekt: Saumbild für Rollfalten	89
9.6	Projekt: Jabot	89
9.7	Projekt: Anwendung des Kurvenzeichners für ein Jabot	89
9.8	Zeichnen einer Hälfte einer symmetrischen	
	technischen Zeichnung	90
9.9	Vorübung zur Erstellung einer technischen Zeichnung	90
9.10	Projekt: Technische Zeichnung eines	
	Tank-Tops: Silhouetten-Hälfte zeichnen,	02
0 1 1	Projekt: Parallele Nabthilder und	72
7.11	Kanten	96
9.12	Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel einer aufgesetzten Tasche 01	99
9.13	Projekt: Paralleles Nahtbild am Beispiel	
	einer aufgesetzten Tasche 02	100
9.14	Nahtzugaben ergänzen	101
9.15	Projekt: Laschenelemente gruppieren	104
9.16	Projekt: Keilőverschluss aus zwei gestrichelten Konturen	105
9.17	Projekt: Tasche drehen, skalieren und verzerren	106
9.18	Projekt: Technische Zeichnung eines Sakkos	107
	Exkurs: Formerstellungswerkzeug	110
9 1 9	Schattierung	113

10.	Kolorierung	114
10.1	von Elementen einer "Interaktiv malen"-Gruppe	114
10.2	Zeichnung mit geschlossenem Pfad	114
10.3	Das Interaktiv-malen-Werkzeug	116
10.4	Projekt: Kolorierung einer technischen Zeichnung mit dem Interaktiv-malen-Werkzeug	119
10.5	Interaktives Malen am Beispiel des Club-Sakkos	120
10.6	Fehler-Checkliste: Interaktives Malen	121
10.7	Farbige Konturen	121
11	Begrenzung von Formen	122
11.1	Schnittmasken	122
11.2	Fehler-Checkliste: Schnittmasken	122
11.3	Projekt: Zeichnen eines Kleides als	
	Beschnittgruppe mit der	100
	Programmfunktion "Innen zeichnen"	123
12.	Angleichungen	124
12.1	Angleichen-Werkzeug	124
12.2	Fehler-Checkliste: Angleichung	124
12.3	Projekt: Rippen durch Angleichung und	100
10.4	Schnittmaske	125
12.4	durch Analeichung	126
12.5	Alternative Lösung – Projekt:	
	Rippendarstellung durch gestrichelte Kontur	127
12.6	Projekt: Gleichmäßig angeordnete	120
127	Projekt: Grafischer Placement-Print durch	120
12.7	Angleichung	129
13	Der Einsatz von Schrift in Logos Labols	
15.	und Badges	130
13.1	Textwerkzeuge	130
13.2	Projekt: Label / Pfadtext	132
13.3	Projekt: Buchstaben-Applikation für Collegejacke	134
1/	Vorläufo	136
14. 1/1 1	Zuweisung eines Verlaufs	130
14.1	Einstellung eines Verlaufs im Verlauf-Bedienfeld	136
14.2	Nachträgliche Bearbeitung eines Verlaufs	130
14.4	Projekt: Hinzufügen eines Verlaufs als Farbfeld	1.39
14.5	Beispiel für die optische Wirkung unter-	107
	schiedlicher Konturverlaufsoptionen bei	4.40
	einer Metalloptik (ab CS6-Version)	140
14.6	Verlaufswerkzeug	141
14./	Ombré-Effekt	142
14.8	Projekt: Ton-in-Ton-Verlauf für Seiden-Satin	142
4 5		1 4 2
10. 15 1	Linsatz von Errekten, Filtern und Verlaufen	143
15.1		143
15.Z	Devetallung von Balauchtung durch einen Verlauf	143
15.5 15.7	Anwondung das Stilisiorungsoffektes	143
13.4	"Schein nach innen"	144
15.5	Stilisierungseffekt "Weiche Kante"	145
15.6	Skizzenhafter Farbauftrag durch den	1 4 -
1		145
13./	∠ugewiesene ⊏πekte nachtragiich bearbeiten oder entfernen	145
15.8	Kombinierte Anwendung von Effekten	146
15.9	Schlagschatten	146
15.10	Darstellung einer Hintergrundbeleuchtung	
45.44	mit Glow durch den Effekt "Schein nach außen"	146
15.11	Biendentlecke	14/
15.12	Darstellung schwarzer Objekte	148
4		

15.13	Abrunden von Ecken mit dem	140
4 - 4 4	"Ecken abrunden" - Effekt	149
15.14	Farbrastereffekt (Photoshop-Vergroberungsfilter)	150
15.15	Rasterungsettekt (Photoshop-Zeichenfilter)	150
15.16	Iransparenzettekte	151
15.17	Verlaufsgitter	152
15.18	Projekt: Scribble-Effekt	153
15.19	Projekt: Seiden-Satin mit Motiv	154
16.	Gestaltung von Entwürfen	156
16.1	Paspellierung/Piping	156
16.2	Schnürungen/Bänder	157
16.3	Mehrschichtige Transparenzdarstellungen	157
16.4	Projekt: Teilen einer geschlossenen Form zur Darstellung von Patchwork	158
16.5	Projekt: Verwendung einer Schnittmaske	
	als Alternative zum Teilen einer	150
	geschlossenen Form	159
16.6	Projekt: Cut-outs mit Pathfinder	160
16.7	Platzierung von Streifen	161
16.8	Projekt: Erzeugung gedrehter grafischer Linienstrukturen	162
16.9	Projekt: Erzeugung einer Rosette/Blüte mit	
	dem Drehen-Werkzeug	162
16.10	Projekt: Erzeugung einer Rosette mit Hilfe	4 / 0
	aus Pładen erstellter Hilfslinien	163
17.	Symbole	164
17.1	Verwendung	164
17.2	Symbole-Bedienfeld	164
17.3	Symbol-Werkzeuge	164
17.0	Symbol hearbeiten	166
17.4	Symbol aus Symbol-Bibliothek zum	100
17.5	Dokument hinzufügen	166
17.6	Projekt: Platzieren von Symbolen auf einem Bekleidungsstück	166
18.	Grafikstile definieren, zuweisen und als	4/7
	Bibliothek speichern	16/
19.	Muster	168
19.1	Einführung	168
19.2	Projekt: Punktemuster/Dots	168
19.3	Projekt: Gingham/Vichy-Karo	170
19.4	Allgemeine Hinweise zu Musterrapporten	170
10 5		1/2
19.5	aus einem Motiv mit Hilfe des	
	Mustergenerators (ab CS6)	172
19.6	Verwendung des Mustergenerators zur	
	Speicherung fertiger Rapporte mit Trans-	
	parenzen (ab CS6)	1/6
19./	Bearbeitung des Musters eines Muster-Farbfelds	1//
19.8	Löschen von (Muster-)Farbfeldern	177
19.9	Projekt: Punktemuster/Dots (alternative Konstruktion im Mustergenerator, ab CS6)	178
19.10	Vorgehensweise bei komplexen Mustern am Beispiel eines floralen Renaissance-Musters	181
19.11	Mustergestaltung mit geometrischen Formen (ab CS6)	183
19.12	Muster-Farbvarianten erstellen	184
19.13	Verwendung von Farbfeldbibliotheken als	
10 1 4	programminterne Musterkarten	185
17.14	Frojekt: Zerlegung einer Form in getrennte Formen zur getrennten Muster-/Farbzuweisung	184
10 15	Projekt: Muster skalioron, drohon und verschieben	1.90
17.10	TOJEKI. WUSTEL SKAILETEIT, GTEHEN UNG VEISCHIEDEN	100
20.	Pinsel	190
20.1	Übersicht der Pinselarten	190
20.2	Pinsel-Werkzeug	192

20.3	Tropfenpinsel-Werkzeug	192
20.4	Kalligrafiepinsel und Tropfenpinsel- Werkzeug im Vergleich	193
20.5	Projekt: Alkohol-Marker Kolorierung mit einem Bildpinsel	194
20.6	Aufbau und Vorgehensweise zur Definition eines Musterpinsels	196
20.7	Projekt: Garn-Musterpinsel definieren	198
20.8	Musterpinsel einem Pfad zuweisen	200
20.0	Eablar Chacklista: Mustarpinsal	200
20.7	Projekt: Earbyarianten eines Musterpinsels	200
20.10	erstellen	202
20.11	zwei Musterpinsel	203
20.12	Reißverschluss-Varianten für Musterpinsel	204
20.13	Projekt: Anker-Kette als Musterpinsel mit Eckelementen	204
20.14	Duplikat eines Musterpinsels für eine Größenvariante erstellen	206
20.15	Pinsel-Bibliotheken	206
20.16	Projekt: Smok-Musterpinsel	206
20.17	Projekt: Musterpinsel für einfache Rüschen	207
20.18	Projekt: Musterpinsel für Doppelrüschen	207
20.19	Projekt: Jabot mit weißer Farbe	208
20.20	Projekt: Musterpinsel für Naht- und Saumbilder	210
20.20	Projekt: Musterpinsel für Bordüren	210
20.21	Projekt: Musterpinsel für	210
20.22	Minderungspunkte (fashion marks)	211
20.23	Projekt: Musterelement eines Musterpinsels als Flächenmuster verwenden	211
20.24	Projekt: Musterpinsel für Zopfoptiken	212
20.25	Projekt: Sisal-Musterpinsel	213
20.26	Projekt: Sisal-Keilabsatz	214
21.	Grafische Darstellung von Bemaßung	216
21. 22.	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen	216 218
21 . 22 . 22.1	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik	216 218 218
21 . 22 . 22.1 22.2	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt	216 218 218 219
21. 22. 22.1 22.2 22.3	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug	216 218 218 219 220
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell	 216 218 218 219 220 221
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt	 216 218 218 219 220 221 222
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten	 216 218 219 220 221 222 224
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne	 216 218 219 220 221 222 224 225
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung	 216 218 219 220 221 222 224 225 226
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232
21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Tellerknopf mit zwei gegenläufigen	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 232
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Tellerknopf mit zwei gegenläufigen linearen Verläufen Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 232 233
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Tellerknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 232 233 233
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter.Effekt)	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 233 233 233
21. 22. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 22.16	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 233 234
 21. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.16 22.17 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Tellerknopf mit zwei gegenläufigen linearen Verläufen Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt) Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 232 233 233 233 234 235 236
21. 22. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 22.16 22.17	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Olitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Kugelknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt) Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 233 234 235 236
 21. 22. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 22.16 22.17 23 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt) Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 232 233 233 233 233 234 235 236 238
 21. 22. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 22.16 22.17 23 23.1 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Pailletten Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Gummi und Lackdarstellung Texturen durch aufgeraute Angleichungen Projekt: Kleid mit aufgerauter Textur Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt) Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln Verformungsmethoden Hüllengitter	216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 233 233 233 233 233 234 235 236 238 238
 21. 22. 22.1 22.2 22.3 22.4 22.5 22.6 22.7 22.8 22.9 22.10 22.11 22.12 22.13 22.14 22.15 22.15 22.16 22.17 23 23.1 23.2 	Grafische Darstellung von Bemaßung Materialoberflächen Projekt: Erzeugen von Felloptik Projekt: Einfache Felloptik durch den "Aufrauen"-Effekt Projekt: Fell schattieren mit dem Buntstift-Werkzeug Projekt: Lammfell Projekt: Maschenoptiken durch den Scribble-Effekt Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Glitzersterne Projekt: Kleid mit aufgeraute Angleichungen Projekt: Taft-Changeant Projekt: Taft-Changeant Projekt: Tellerknopf mit kreisförmigem Verlauf Projekt: Plastikknopf mit Glanzeffekten Projekt: Hornknopf Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (Variante Filter-Effekt) Projekt: Muster-Farbfeld mit Denim-Optik (ohne Filter-Effekt) Projekt: Darstellung von Ösen und Kordeln Verformungsmethoden Hüllengitter Projekt: Modellierung einer Korsage mit Hilfo eines Hüllengitter	 216 218 219 220 221 222 224 225 226 228 229 230 232 233 233 234 235 236 238 238 230

23.3	Verformung mit dem Formgitter-Werkzeug (ab CC-Version)	240
23.4	Projekt: Verlauf umwandeln, aufrauen und zu einem Kleid modellieren	242
23.5	Projekt: Umgewandelten und aufgerauten Verlauf auf Kleidungsstück platzieren	244
23.6	Projekt: Experimentelle Verformung von Konturen mit dem Verkrümmen-Werkzeug	245
23.6	Verformung eines Quadrats mit dem Aufrauen-Effekt und dem Verkrümmen-Werkzeug	245
24.	Verwendung importierter Bilder	246
24.1	Projekt: Bilder in Vektoren umwandeln	246
24.2	Projekt: Eingefärbtes Vektorbild als Placement-Print auf einem T-Shirt	247
24.3	Verwendung von eingescanntem blauen Denim	248
24.4	Analoges und Digitales vereinen	249
24.5	Koloration eingescannter Handzeichnungen	250
25.	Verzierungen	251
25.1	Projekt: Entwicklung eines Peace-Zeichens	251
25.2	Platzierung von Verzierungen am Beispiel von Denim	252

Vorwort zur zweiten Auflage

"Modezeichnen 1" ist die vollständig überarbeitete und erheblich erweiterte Neuauflage des Titels "Modezeichnen". Grundlage ist die aktuelle Programmversion von Adobe® Illustrator® software, die von Adobe als CC-Version auf Mietpreisbasis zum Download bereitgestellt wird.

Der Aufbau des Buches wurde beibehalten, Inhalte ergänzt und neue Projekte aufgenommen. Die seit der ersten Auflage hinzugekommenen Darstellungs- und Arbeitsmöglichkeiten mit Adobe Illustrator werden anwendungsbezogen ausführlich vorgestellt.

Die neue Ausgabe ist so konzipiert, dass sie auch für die Arbeit mit früheren Versionen von Adobe Illustrator nutzbar ist. Wenn aufgrund eines reduzierten Werkzeugumfangs in Vorversionen eine Realisierung durch eine andere Vorgehensweise möglich ist, wird darauf hingewiesen.

Adobe Illustrator ist weiterhin der Alleskönner im Bereich der Vektorillustration, sei es technisch oder künstlerisch.

In Feedbacks von Anwenderinnen und Anwendern wurde wiederholt darauf hingewiesen, dass die in diesem Buch dargestellten Anleitungen und Vorgehensweisen sich vielfach auch auf andere Programme, z. B. *Corel Draw®*, übertragen lassen auch wenn die Werkzeuge und Programmfunktionen im Detail abweichen bzw. anders benannt sind und manche in Adobe Illustrator vorhandenen Spezialfunktionen fehlen.

"Modezeichnen 1 mit Adobe Illustrator" vermittelt einen praxisorientierten Zugang zur Realisierung digitaler, vektorbasierter Modezeichnungen.

Für komplexe weitergehende Oberflächen-, Muster- und Materialdarstellungen sei an dieser Stelle auch auf den Folgeband "Modezeichnen 2 mit Adobe Illustrator und Adobe Photoshop" hingewiesen.

F. V. Feyerabend

