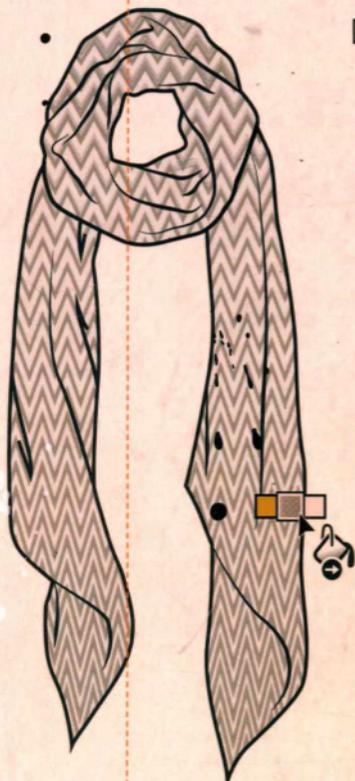


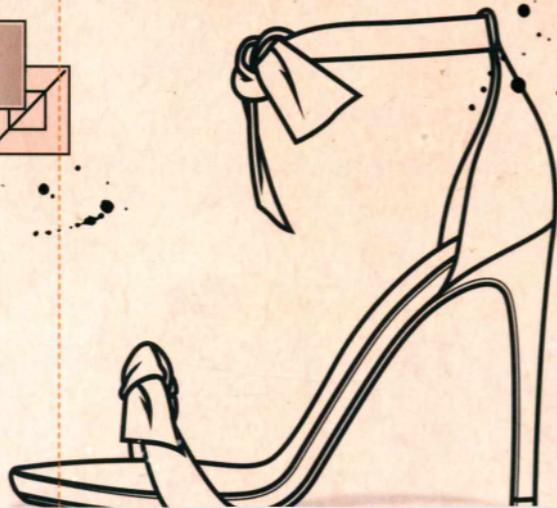
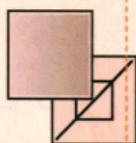
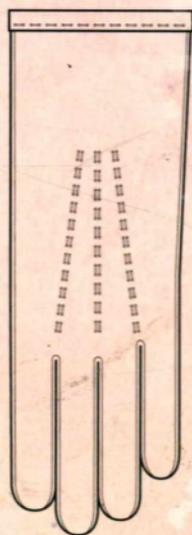
ACCESSOIRES

DIGITAL ZEICHNEN MIT ADOBE ILLUSTRATOR

TECHNIKEN & TIPPS



DIMITRI JELEZKY



DIMITRI JELEZKY

ACCESSOIRES

DIGITAL ZEICHNEN MIT ADOBE ILLUSTRATOR

Techniken & Tipps



Jelezky Publishing, Hamburg 2018

Jelezky Publishing UG, Hamburg
www.jelezky-publishing.com

1. Auflage

Deutsche Erstausgabe, Februar 2018

© 2018 der deutschsprachigen Ausgabe
Jelezky Publishing UG, Hamburg
Dimitri Eletski (Herausgeber)

Bildernachweis
Sämtliche Illustrationen in diesem Buch stammen
von Dimitri Jelezky

Layout, Cover Copyright© dimitridesign.org

Weitere Informationen zu den Inhalten und
E-learning Angebote:

www.dimitridesign.org
info@dimitridesign.org

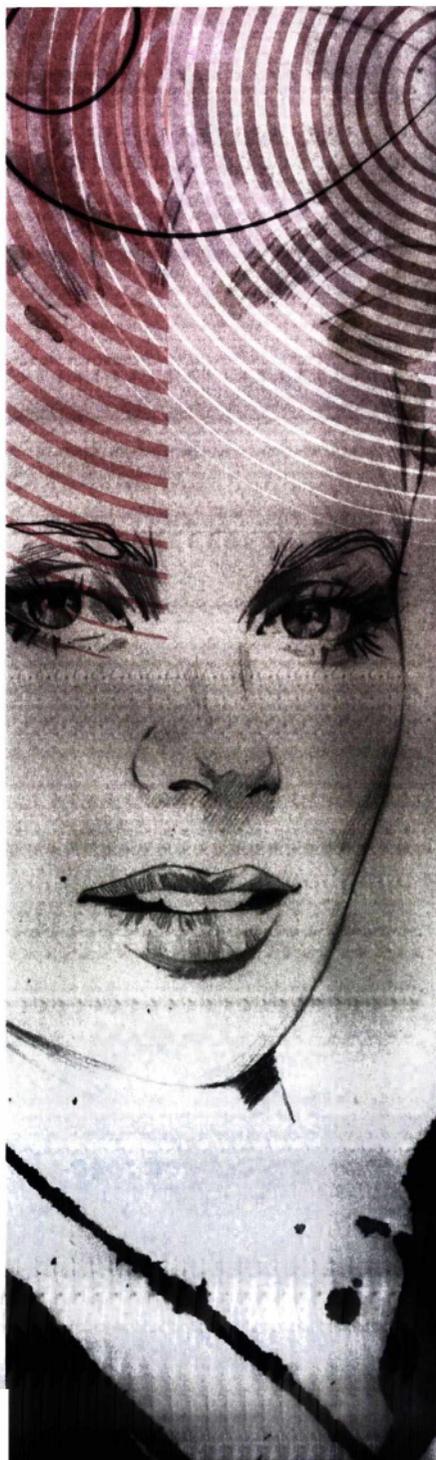
© 2014 Dimitri Jelezky,
© 2018 Jelezky publishing UG

Das vorliegende Werk ist urheberrechtlich geschützt, dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung, das Internet und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen jeglicher Art. Die Verwertung der Texte und Bilder, ist ohne Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar.

Das vorliegende Werk wurde mit größter Sorgfalt erarbeitet, trotzdem sind Fehler nicht auszuschließen, daher übernehmen der Verlag und der Autor keine Verantwortung oder Haftung für Folgen auf fehlerhafte Angaben in der vorliegenden Ausgabe des Werkes.

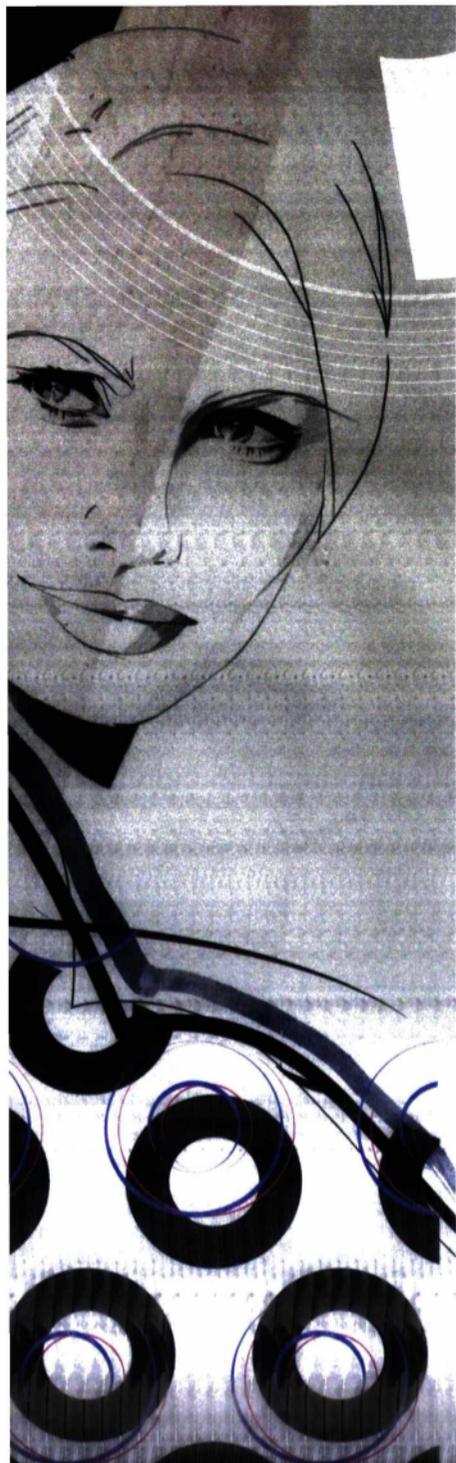
Bei Handelsnamen, Gebrauchsnamen, Warenbezeichnungen die in diesem Werk verwendet werden, kann es sich auch ohne besondere Kennzeichnung um geschützte Marken handeln. Auch wenn diese nicht als solche gekennzeichnet sind, unterliegen sie den gesetzlichen Schutzbestimmungen.

ISBN 978-3-945549-39-1



INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	04		
1.1 Einführung (Technische Zeichnung)	05		
1.2 Einführung (Accessoires in der Mode)	05		
2. Voraussetzung für die Arbeit mit diesem Buch	06		
2.1 Vorbereitende Schritte	06		
2.2 Symbole Übersicht	06		
3. Wichtige Tastenkurzbeefehle	08		
4. Übersicht (Adobe Illustrator)	11		
4.1 Die Oberfläche	11		
4.2 Handwerkzeug, Zoomwerkzeug	11		
4.3 Werkzeuge (Übersicht über wichtige Werkzeuge)	12		
4.4 Verborgene Werkzeuge	12		
5. Grundlagen (Arbeiten mit Adobe Illustrator)	13		
5.1 Neues Dokument erstellen	13		
5.2 Wichtige Voreinstellungen	14		
5.3 Einheiten einstellen	14		
5.4 Raster und Transparenzraster	14		
5.5 Zeichenflächen hinzufügen	14		
5.6 Hilfslinien und Raster einstellen	15		
5.7 Ausrichten von Objekten an Ankerpunkten und Hilfslinien	15		
5.8 Intelligente Hilfslinien	15		
5.9 Dokument speichern unter	16		
5.10 Datei exportieren	16		
5.11 Vektor und Pixelorientierte Grafik	17		
5.12 Weitere wichtige Einstellungen	17		
5.13 Menübefehle	17		
5.14 Mit Linealen arbeiten	18		
5.15 Bedienfelder	18		
5.16 Flächen und Konturfarbe	19		
5.17 Verschiedene Flächen und Konturfarben Einstellungen	19		
5.18 Ebenen	20		
5.19 Vektorgrafik	21		
5.20 Pfade	21		
5.21 Steuerungsbedienfeld-Optionen	22		
5.22 Kontur Einstellungen	25		
6. Formzeichen Werkzeuge	26		
6.1 Rechteck- Werkzeug	26		
		6.2 Abgerundetes Rechteck- Werkzeug	26
		6.3 Ellipse- Werkzeug	27
		6.4 Polygon- Werkzeug	27
		6.5 Stern- Werkzeug	28
		7. Auswahl- Werkzeuge	29
		7.1 Auswahltechniken	30
		7.2 Objekte kopieren	32
		7.3 Objekte spiegeln und gleichzeitig kopieren	34
		7.4 Drehen- Werkzeug	35
		7.5 Skalieren- Werkzeug	35
		7.6 Verbiegen- Werkzeug	36
		8. Tutorials	37
		8.1 Tutorial: Reißverschluss Schieber	37
		8.2 Tutorial: Gürtelschnalle	39
		8.3 Tutorial: Pumps	45
		8.4 Tutorial: Pilotenbrille	56
		8.5 Tutorial: Halskette	67
		8.6 Tutorial: Laptop bag - Flache Skizze	74
		8.7 Tutorial: Laptop bag - 3/4 Ansicht (3D)	80
		8.8 Tutorial: Handschuhe	88
		8.9 Tutorial: Chelsea Boots	96
		8.10 Tutorial: Schal	112
		8.11 Tutorial: Ring	115
		8.12 Tutorial: Sneakers	117
		8.13 Tutorial: Schuhsohle	133
		8.14 Tutorial: Panama Hut	137
		9. Tutorials: Musterpinsel	141
		9.1 Doppelte Steppnaht	142
		9.2 Reißverschluss 1	143
		9.3 Einfassung (Binding)	144
		9.4 Reißverschluss 2	145
		9.5 Zickzack Rapport	146
		9.6 Overlocknaht	148
		9.7 Seil	148
		9.8 Kette	149
		9.9 Handnaht	151
		9.10 Perforation 1	152
		9.11 Perforation 2	152
		9.12 Reissverschluss 3	154



1. EINFÜHRUNG

Adobe Illustrator ist ein vektorbasiertes Zeichenprogramm mit dem Sie Computergrafiken ohne Qualitätsverlust erstellen können- im Unterschied zu pixelbasierten Bildbearbeitungsprogrammen. Adobe Illustrator hat sich seit langer Zeit als Standardanwendung auf dem Gebiet der Vektorgrafik etabliert. Unterschiedliche Programmfunktionen (Werkzeuge, Befehle, Filter etc.) eröffnen Ihnen zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten, die eine schnelle und professionelle Realisierung unterschiedlichster Projekte (Illustrationen, technische Zeichnungen, Stoffmuster etc.) erlauben.

Dieses Buch bietet Ihnen zunächst eine kurze Einführung in die Programmstruktur (Werkzeuge, Bedienelemente und Programmfunktionen). Danach folgen unterschiedliche Projekte, die speziell für Mode-Accessoires zusammengestellt wurden. Überwiegend alle Projekte (Tutorials) werden schrittweise genau beschrieben. Deshalb können Sie sofort mit einem Projekt beginnen. Es wird aber trotzdem empfohlen, zunächst einige Einführungskapitel genau zu studieren.

Dieses Buch bietet Ihnen die Möglichkeit projektbezogen Ihre Ideen als Modedesigner/-in professionell zu realisieren, es ersetzt aber keine Einführung in sämtliche Funktionen von Adobe Illustrator.

Der Umgang mit digitalen Zeichenprogrammen erfordert viel Konzentration und Geduld, da jeder Arbeitsschritt bewusst durch Peripheriegeräte (Maus, Tastatur, Zeichentablett) eingegeben wird. Gleichzeitig können verschiedene Schritte in Adobe Illustrator jederzeit rückgängig gemacht werden, was natürlich den Umgang mit dem Programm erleichtert und enorm beschleunigt im Vergleich zum analogen Zeichnen wo schon eine fehlerhafte Entscheidung die ganze Arbeit ruinieren kann. Deshalb arbeiten viele Illustratoren unabhängig von ihrem Stil mit digitalen Zeichenprogrammen, denn Adobe Illustrator erlaubt Ihnen nicht nur die Schaffung einer Vektorästhetik sondern es besteht auch die Möglichkeit analoge Techniken zu simulieren. Das digitale Zeichnen kann zwar das analoge Zeichnen ausschließen, aber nicht ersetzen. Sinnvoller ist es die analoge Zeichnung mit digitaler Bearbeitung zu erweitern, wie es der Autor dieses Buches getan hat (siehe Illustration links, hier wurde eine Bleistiftzeichnungen mit digitalen Inhalten erweitert).

Gute analoge zeichnerische Fähigkeiten für die Arbeit mit Adobe-Illustrator sind von Vorteil, jedoch nicht zwingend notwendig, denn ein Objekt in Adobe Illustrator wird vielmehr digital aufgebaut als frei gezeichnet. Deshalb sollte stets gutes Empfinden der Form, Linie, Farbe und Struktur trainiert werden, ob Sie aber „geschwungen“ analog zeichnen können oder nicht spielt keine große Rolle bei der Arbeit mit Adobe Illustrator.

Das Zeichnen mit Adobe Illustrator wird in der Modebranche zum Erstellen von technischen Zeichnungen sowie Mode-Illustrationen eingesetzt. Übungen, die in diesem Buch vorgestellt werden, bieten Ihnen Methoden, die von Modedesigner/-innen eingesetzt werden. Dabei werden in einigen Fällen alternative Vorgehensweisen für das Erzielen von gleichen Schritten vorgestellt, um eine Übersicht über verschiedene Techniken zu zeigen, die letztendlich zu einem Ergebnis führen.

Wenn Sie mit einer Illustration oder technischen Modezeichnung beginnen, wird empfohlen zuerst eine analoge Skizze zu erstellen, sie einzuscannen und auf einer Ebene in Adobe Illustrator zu platzieren. Denn ohne eine Vorlage eine saubere digitale Zeichnung zu erstellen, ist in einigen Fällen schwierig.

Dieses Buch basiert auf der Illustrator- Version CC 2018. Trotzdem können Sie die meisten Projekte aus diesem Buch in älteren Versionen realisieren, das Gleiche ist zu erwarten in Bezug auf künftige Versionen. Für einen schnellen Arbeitsablauf ist zu empfehlen stets die Tastenkurzbeefehle zu benutzen, die in diesem Buch ausführlich beschrieben sind, denn die Arbeit mit den Tastenkurzbeefehlen beschleunigt den Arbeitsprozess enorm.

Dieses Buch soll als eine dauerhafte Unterstützung für Modedesigner/-innen dienen. Es wurden viele wichtigen Techniken für Einsteiger und zum Teil für fortgeschrittene Anwender zusammengestellt, es gibt aber natürlich viel mehr Techniken, die zum Einsatz kommen können. Diese werden in den nächsten Büchern des Autors vorgestellt.

1.1 TECHNISCHE ZEICHNUNG

Technische Modezeichnungen sind unverzichtbar für exakte Umsetzung des Endprodukts.

Eine technische Modezeichnung ist ein Dokument, das die wichtigsten grafischen und schriftlichen Informationen für die Herstellung eines Kleidungsstücks enthält. Dieses Dokument wird in den meisten Fällen in Din A4 oder Din A3 Größe erstellt und besteht oft aus mehreren Seiten (z.B. auf einer Seite wird das gesamte Outfit dargestellt, auf der zweiten Seite verschiedene Details-Ansichten dieses Outfits und auf der dritten Seite verschiedene Farbvariationen).

Die technische Modezeichnung wird „flach“ ohne Figurine sowohl schwarz&weiss, als auch farbig erstellt. Die übermittelten Informationen in einer technischen Zeichnung haben für die Herstellung des jeweiligen Produktes höchste Priorität. Auf folgende Aspekte sollte man bei Erstellung von technischen Modezeichnungen immer hinweisen:

- Silhouette (die Außenkontur eines Kleidungsstücks wird etwas dicker dargestellt, um die Gesamterscheinung zu verdeutlichen);

- Erstellung von inneren Elementen: Abnäher, Teilungsnahte, Taschen, Absteppungen, Verschlüsse (z.B. Reißverschluss), Stoff-Muster, Verarbeitungshinweise;

- Detail-Ansicht: Bei komplizierteren Kleidungsstücken wird eine zusätzliche Detail-Ansicht erstellt, die in manchen Fällen aus mehreren Zeichnungen besteht, um bestimmte Fertigungsprozesse zu verdeutlichen;

- Maßangaben: Eine technische Modezeichnung sollte immer die wichtigsten Maßangaben beinhalten, z.B. Breite und Länge eines Ärmels etc. Je mehr Maßangaben, desto präziser wird das Produkt hergestellt. Die Maßangaben werden durch spezielle Markierungen direkt auf der technischen Zeichnung dargestellt (siehe Seite 38 und 44).

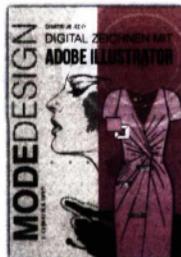
1.2 ACCESSOIRES IN DER MODE

Mode ohne traumhafte Accessoires kann man sich Heute kaum vorstellen, sie sind Ausdruck der Persönlichkeit und verleihen der Kleidung das gewisse, individuelle Etwas. Accessoires werten den gesamten Outfit optisch auf und sind für das perfekte Styling unentbehrlich. Accessoires erfüllen auch einen praktischen Nutzen: Taschen sind dazu da um alle wichtigen Sachen immer überall zur Hand zu haben; Mützen, Hüte, Handschuhe sind für kalte Jahreszeiten ein Must-have, Uhren helfen immer am Ziel rechtzeitig zu sein.

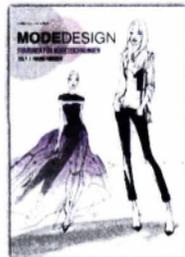
Zu den Accessoires gehören nicht nur Schuhe und Taschen, sondern auch Schmuck, Uhren, Brillen, verschiedene Kopfbedeckungen, Handschuhe, Schals, Armbänder, Krawatten und sogar Manschettenknöpfe.

Dieses Buch behandelt das Thema Mode-Accessoires. Accessoires wie Schuhe und Taschen zu zeichnen, erfordert zunächst viel Geduld und Übung, da diese Objekte überwiegend dreidimensional gezeichnet werden. Ohne eine vorher erstellte Handskizze ist es äußerst schwierig sofort ein fehlerfreies, räumliches Objekt zu erstellen, das allen Anforderungen entspricht. Deshalb hat der Autor zu jedem schwierigen Tutorial eine vorgefertigte Handskizze bereitgestellt (link dazu finden Sie am Anfang eines solchen Tutorials).

WEITERE EMPFOHLENE LITERATUR



Digital Zeichnen mit Adobe Illustrator
Seiten: ca. 138 Seiten
ISBN: 978-3-945549-12-4
Preis: 24,90 EUR



Modedesign Figurinen für Modezeichnungen
Teil 1: Frauen Figurinen
Seiten: ca. 84 Seiten
ISBN: 978-3-943110-88-3
Preis: 24,90 EUR



Fashion Designer's Sketchbook - women figures
Seiten: ca. 106 Seiten
ISBN: 978-3-945549-38-4
Preis: 24,90 EUR

2. VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE ARBEIT MIT DIESEM BUCH

2.1 VORBEREITENDE SCHRITTE

-Aktivieren Sie immer folgende Einstellungen:

Ansicht > Lineale > Lineale einblenden, Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien einblenden, Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien sperren, Ansicht > Intelligente Hilfslinien, Ansicht > An Punkt ausrichten.

Alle Menübefehle, Tastenkurbefehle sind fett/rot hervorgehoben, oder grafisch dargestellt.

Beispiel: Menübefehl **Objekt >Anordnen >In den Hintergrund** (In dieser Reihenfolge durch den linken Mausklick anwählen).

Beispiel: Tastenkurbefehle **cmd + C, dann cmd + V** (Zuerst **cmd** Taste gedrückt halten und dann zusätzlich **C** aktivieren, gedrückt halten und erst dann beide Tasten loslassen).

Bei einem Tastenkurbefehl bezieht sich der erste Teil auf Mac OS X Betriebssystem, der zweite Teil auf PC mit Windows Betriebssystem. Beispiel: **cmd + C / Strg + C**

Grafische Darstellung von Tastenkurbefehlen:

 **cmd**  **Y** < Mac OS X Betriebssystem

 **Strg**  **Y** < PC mit Windows Betriebssystem

2.2 SYMBOLE ÜBERSICHT

Diese Symbole dienen dem besseren Verständnis der einzelnen Schritte in diesem Buch.

Die Reihenfolge der einzelnen Schritte die in diesem Buch vorkommen, werden grafisch durch folgendes Symbol dargestellt:

1x



Einfachklick (linke Maustaste)

2x

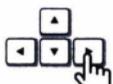


Doppelklick (linke Maustaste)

1x



Einfachklick (linke Maustaste gedrückt halten) und den Mauszeiger in die jeweilige Richtung ziehen, dann loslassen.



Hand:
Bestimmte Taste oder Option in einem Fenster mit linken Maustaste anklicken.



Bestimmte Taste oder Button in einem Dialogfeld mit linker Maustaste anklicken. Die Zahlen geben die Reihenfolge der einzelner Schritte wieder.



Auswahl aufheben: Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug (V) und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die leere Arbeitsfläche oder aktivieren Sie alternativ den Tastenkurbefehl: **cmd + shift + A / Strg + shift + A**.



Zeichnen im **90° Winkel (rechter Winkel)**

Wird aktiviert durch anklicken der **SHIFT** Taste z.B. bei Zeichenstift-Werkzeug.



Bedeutung: Auswahl Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld).

Symbol bis Illustrator Version CC 2015 >

Symbol ab Illustrator Version CC 2017 >

Mit dem Auswahl Werkzeug können Sie z.B. ein Objekt oder Linie auswählen oder eine Hilfslinie aus Linealen ziehen).



Bedeutung: Direktauswahl Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld). Mit dem Direktauswahl-Werkzeug können Sie Teile von Objekten, Pfaden oder einzelne Ankerpunkte auswählen.

Symbol bis Illustrator Version CC 2015 >

Symbol ab Illustrator Version CC 2017 >



Bedeutung: Zeichenstift- Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld) aktivieren und den ersten Punkt erstellen.



Bedeutung: Zeichenstift Werkzeug im aktivierten Zustand (die linke Maustaste ist gedrückt)



Bedeutung: Pfad wird durch das Zeichenstift Werkzeug geschlossen (ein kleiner Kreissymbol wird angezeigt)



Bedeutung: An einem zuvor deaktivierten Pfad wird weitergezeichnet (es erscheint ein kleiner Strich)



Bedeutung: Ankerpunkt Hinzufügen- Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld)



Bedeutung: Ankerpunkt Löschen- Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld)



Bedeutung: Ankerpunkt- Werkzeug (siehe Werkzeugbedienfeld)



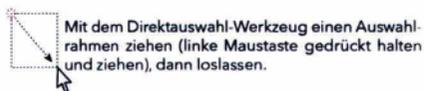
Bedeutung: Spiegeln-Werkzeug (im aktivierten Zustand), durch anklicken der **alt** Taste wird die Achse der Spiegelung festgelegt.



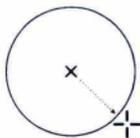
Bedeutung: Schere- Werkzeug (im aktivierten Zustand), durch linksklick auf eine Linie, wird die Linie an dieser Stelle getrennt.



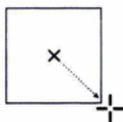
Mit dem Auswahl- Werkzeug wird ein Auswahlrahmen erstellt (linke Maustaste gedrückt halten und ziehen), dann die Maustaste loslassen.



Mit dem Direktauswahl-Werkzeug einen Auswahlrahmen ziehen (linke Maustaste gedrückt halten und ziehen), dann loslassen.



Mit dem Ellipse-Werkzeug einen Kreis von der Mitte aus ziehen. Dafür **alt + shift** aktivieren, beide Tasten gedrückt halten und den Mauszeiger ziehen, (linke Maustaste ist gedrückt). Wenn die Form fertig gezeichnet ist, zuerst die **Maustaste loslassen** und erst dann die **Tastaturtasten**.



Mit dem Rechteck-Werkzeug ein Rechteck von der Mitte aus zeichnen. Dafür **alt + shift** aktivieren, beide Tasten gedrückt halten und den Mauszeiger ziehen, (linke Maustaste ist gedrückt). Wenn die Form fertig gezeichnet ist, zuerst die **Maustaste loslassen** und erst dann die **Tastaturtasten**.

Bei gedrückter **alt** Taste wird die Form von der Mitte aus gezeichnet. Bei gedrückter **shift** Taste wird die Form von allen Seiten proportional gezeichnet.

Dies gilt auch für andere Werkzeuge wie z.B. Abgerundetes-Rechteck Werkzeug, Polygon-Werkzeug, Stern-Werkzeug



Auswahl Werkzeug im Kopiermodus (Drag&Drop)

Bedeutung: Das Auswahl-Werkzeug aktivieren, über ein Objekt platzieren, zusätzlich **alt** Taste gedrückt halten (nicht loslassen) und den Mauszeiger in beliebige Richtung ziehen.

Dann **zuerst** die **Maustaste loslassen** und erst dann die **Tastaturtasten**.



Bei dieser Kombination aus Symbolen und Kurztastenbefehlen wird ein Objekt oder Linie durch drag&drop Verfahren kopiert (Auswahl Werkzeug im Kopiermodus), durch zusätzliche Aktivierung der **Shift** Taste wird die Kopie auf der gleichen Linie wie das ursprüngliche Objekt ausgerichtet (Horizontal oder Vertikal).

Beachten Sie die Reihenfolge der Darstellung.

Zuerst **alt** Taste aktivieren und gedrückt halten, dann linke Maustaste aktivieren und gedrückt halten, dann den Mauszeiger in die jeweilige Richtung ziehen und erst dann zusätzlich die **Shift**-Taste aktivieren.

Dann **zuerst** die **Maustaste loslassen** und erst dann die **Tastaturtasten**.



Tipp



Warnhinweis



Fehler



Identische Schritte



! Dadurch wird das Bildmaterial ohne Grafikattribute angezeigt.

In der Pfadansicht kommt es auch vor, dass bei der Auswahl mit dem Direktauswahl-Werkzeug oder Gruppenauswahl-Werkzeug importierte Grafiken (verknüpfte Pixel Grafik) ausgewählt werden, die sich in der Nähe des Werkzeugzeigers befinden. Um das Auswählen von unerwünschten Grafiken zu vermeiden, sollten Sie diese Grafiken sperren Mac: **cmd+2** / PC: **Strg+2** oder ausblenden, bevor Sie mit dem Werkzeug eine Auswahl vornehmen.

Mac: **shift+cmd+S** / PC: **shift+Strg+S**



Dieser Kurztastentaste wird eingesetzt um ein neues Dokument zu speichern. Beim Format im Options-Fenster geben Sie „Adobe Illustrator (ai)“ (ist Standardmäßig eingestellt) ein, dann „Sichern“, bei „Format“ soll „Illustrator CC“ stehen, dann mit „OK“ bestätigen.

! Wenn das Dokument in einer früheren Illustrator Version geöffnet werden soll, dann ist es notwendig bei „Format“ die jeweilige Illustrator Version einzustellen in der das Dokument geöffnet werden soll (z.B. CS5), weil sonst beim Öffnen in einer früheren Adobe Illustrator Version passieren kann, dass Fehler auftreten (z.B. Musterpinsel werden nicht übernommen, Einstellungen für Objekte gehen verloren usw.).

Dieses Problem tritt nicht auf, wenn ein Dokument von einer früheren Version von Illustrator (z.B. CS5) in einer neueren Version von Illustrator (z.B. CC) geöffnet wird.

Mac: **cmd+S** / PC: **Strg+S**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um einzelne Schritte die Sie während der Arbeit ausführen abzuspeichern. Am besten aktivieren Sie nach jedem Schritt diesen Tastenkombibefehl.

Mac: **cmd+C** / PC: **Strg+C**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um Objekte in die Zwischenablage zu kopieren.

Mac: **cmd+F** / PC: **Strg+F**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um das kopierte Objekte auf die gleiche Position wie das ursprüngliche Objekt einzufügen.

Der entsprechende Menübefehl ist **Bearbeiten > Davor einfügen**.

! Bei allen Übungen in diesem Buch zum Kopieren und Einfügen von Objekten, wurden eben diese beiden Tastenkombibefehle eingesetzt.

KOPIEREN-> Mac: **cmd+C** / PC: **Strg+C**

DAVOR EINFÜGEN-> Mac: **cmd+F** / PC: **Strg+F**

Mac: **cmd+G** / PC: **Strg+G**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um verschiedene Objekte zu gruppieren, sodass sie als Einheit behandelt werden (z.B.: ein Knopf der aus mehreren Elementen besteht und der immer wieder kopiert, verschoben werden muss usw.). In so einem Fall macht es Sinn alle Elemente des Knopfes zu gruppieren, damit es leichter fällt damit zu arbeiten).

Der entsprechende Menübefehl ist **Objekt > Gruppieren**.

Mac: **Shift+cmd+G** / PC: **Shift+Strg+G**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um eine Gruppierung von Objekten wieder aufzuheben.

Der entsprechende Menübefehl ist **Objekt > Gruppieren aufheben**.

Mac: **cmd+7** / PC: **Strg+7**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um Objekte zu maskieren. Eine Schnittmaske ist ein Objekt, dessen Form anderes Objekt so abdeckt, dass nur Bereiche sichtbar sind, die innerhalb der Form des Maskenobjektes liegen. Das jeweilige Objekt wird also auf die Maskenform zugeschnitten. Objekte innerhalb der Schnittmaske und die Schnittmaske selbst werden als **Schnittsatz** bezeichnet. Sie können eine Schnittmaske aus einer Auswahl von zwei oder mehr Objekten bilden. Der entsprechende Menübefehl ist **Objekt > Schnittmaske > Erstellen**.

Schnittsätze auf Objektebene sind im Ebenenbedienfeld als Gruppe zusammengefasst. Wenn Sie Schnittsätze erstellen, beschneidet das oberste Objekt der Ebene alle darunter liegenden Objekte. Deshalb ist es wichtig das Objekt welches als Schnittmaske definiert werden soll, immer auf der obersten Unterenebene (Ebenen) zu platzieren. Dafür 'aktivieren' Sie 'das' Objekt 'mit dem Auswahl-Werkzeug (V) und klicken Sie **Objekt > Anordnen > In den Vordergrund**. Alle Schritte, die Sie auf einer Schnittsatz auf der Objektebene anwenden, z. B. Ausrichtung, Transformationen, Verbiegen basieren auf der Schnittmaskengrenzung, nicht der unmaskierten Begrenzung. Sobald Sie eine Schnittmaske auf Objektebene erstellt haben, können Sie den zugeschnittenen Inhalt nur noch über das Ebenenbedienfeld, das **Direktauswahl-Werkzeug** oder durch Isolieren des Schnittsatzes auswählen.

Mac: **alt+cmd+7** / PC: **alt+Strg+7**



Dieser Tastenkombibefehl wird eingesetzt um eine Schnittmaske wieder zurückzuwandeln.

Dabei erscheint das als Maske eingesetzte Objekt ohne Kontur und ohne Flächenfarbe. Sichtbar wird es nur, wenn Sie die Pfadansicht (**cmd > Y Taste** / PC: **Strg > Y**) aktivieren.

Mac: **cmd+R** / PC: **Strg+R**



Lineale ein-bzw. ausblenden.

Mac: **cmd+.** / PC: **Strg+.**



Hilfslinien ein-bzw. ausblenden.