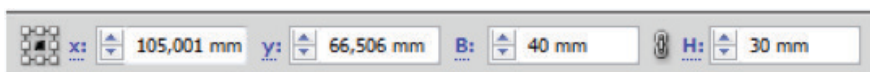


Illustrator – Einstieg: Roboter zeichnen

Bevor man komplizierte Zeichnungen erstellt, sollte man erst den Umgang mit den Grundformen üben. Dazu zählen: Rechteck, Ellipse, Linie und Polygon. Schon mit diesen einfachen Formen lassen sich sehr tolle Objekte erstellen.

In Illustrator gibt es ein paar grundlegende Regeln, die jeder kennen sollte:

1. Objekte lassen sich entweder mit der Maus aufziehen, oder mit einem Klick auf die Zeichnungsfläche platzieren, wobei dann die Größe numerisch eingegeben werden kann. Mit der zweiten Möglichkeit lässt sich die Größe besser steuern.
2. Jedes Objekt hat normalerweise eine Kontur und eine Füllung. Die Farben können separat gewählt werden. Außerdem kann die Stärke der Kontur verändert werden.
3. Mit gedrückter SHIFT-Taste kann man beim Aufziehen Quadrate bzw. Kreise erzeugen.
4. Normalerweise wird ein Objekt von einem Eckpunkt aus aufgezogen. Wenn man beim Erstellen die ALT-Taste drückt, ist der Anfangspunkt der Mittelpunkt des Objekts. Das ist z. B. hilfreich, um einen Kreis auf einen bestimmten Punkt zu setzen.
5. Mit der LEERTASTE kann man das Objekt beim Anlegen verschieben.
6. Größe und Lage können im Nachhinein über die Eigenschaftenleiste der Auswahl-Werkzeuge mit Zahlenwerten gesteuert werden.



7. Mit der ALT-Taste und dem Auswahl-Werkzeug können Objekte kopiert werden.

Sonst gelten ähnliche Tastenkombinationen, wie bei Photoshop:

- » STRG + 0 = ganzes Bild
- » Leertaste = Ausschnitt verschieben
- » STRG + Leertaste = Vergrößern
- » STRG + ALT + Leertaste = Verkleinern
- » V = Verschieben-Werkzeug
- » ...

Aufgabe:

Erstellen Sie einen Roboter mit Illustrator. Wenn Sie noch Zeit haben, zeichnen Sie noch ein Ufo, eine Rakete, oder ...

Abbildungen: Screenshots vom Programm Adobe Illustrator

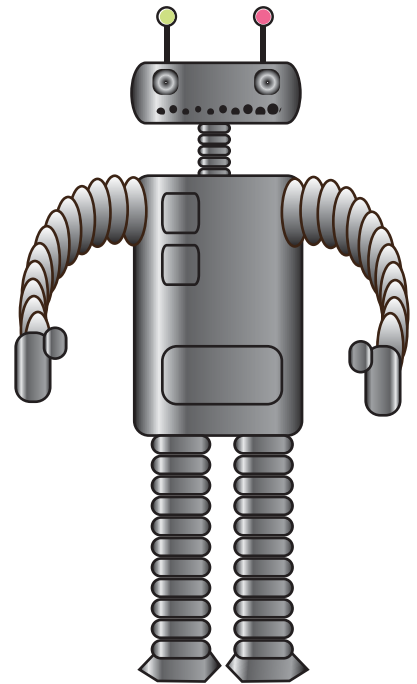


Abbildung: BG



Abbildung:
Symbolbibliothek Adobe Illustrator