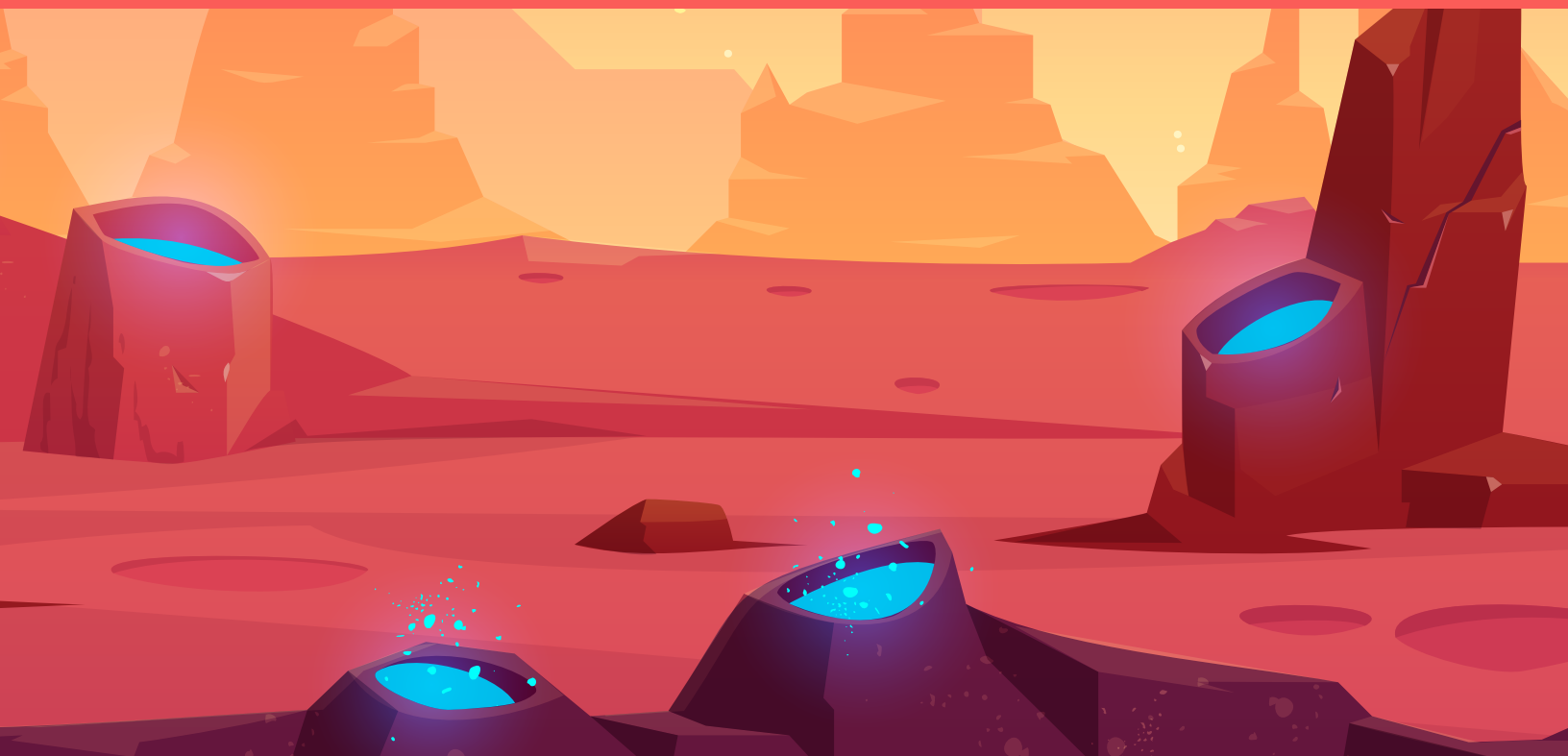




Illustrator CC Masterclass

Samenvatting, versie 1.0



Dit is de officiële samenvatting van de online cursus
Illustrator CC Masterclass

www.jessym.com

Inhoudsopgave

Introductie 6

- 1.1 Welkom 6
- 1.2 Wat is Illustrator? 7
- 1.3 Engelstalige Installatie 7

Wegwijs binnen Illustrator 9

- 2.1 Overzicht 9
- 2.2 Instellingen, Tools en Navigatie 9
- 2.3 Panels en Workspaces 10
- 2.4 Artboards 12
- 2.5 Layers 12
- 2.6 Rulers, Guides en Grids 14
- 2.7 Help, Illustrator doet Vreemd! 15

Basistechnieken 17

- 3.1 Overzicht 17
- 3.2 Basisvormen 17
- 3.3 Transformaties 18
- 3.4 Groepen 20
- 3.5 Vormen Combineren (Pathfinder) 21
- 3.6 Vormen Combineren (Shape Builder) 22
- 3.7 Align en Distribute 22
- 3.8 Opdracht 24

Kleur en Stijl 25

- 4.1 Overzicht 25
- 4.2 Fill, Stroke en Transparency 25
- 4.3 Swatches 26

4.4 Strokes	27
4.5 Lineaire Gradients	28
4.6 Speciale Gradients	29
4.7 Appearance en Graphic Styles	30
4.8 Effecten	31
4.9 Live Paint Bucket	32
4.10 Recolor Artwork	33
4.11 Opdracht	34

Tekenen; Losse Pols 35

5.1 Overzicht	35
5.2 Pencil Tool	35
5.3 Paintbrush Tool	36
5.4 Opdracht	36

Tekenen; Precisie 37

6.1 Overzicht	37
6.2 Pen Tool (Rechte Lijnen)	37
6.3 Pen Tool (Bézier Curves)	38
6.4 Pen Tool (Reshaping)	38
6.5 Opdracht	39

Typografie 40

7.1 Overzicht	40
7.2 Lettertypes	40
7.3 Losse Regels (Point Type)	41
7.4 Paragrafen (Area Type)	42
7.5 Touch Type Tool	44
7.6 Tekst langs Pad	44
7.7 Tekst in Vorm	45
7.8 Tekst naar Outlines	46
7.9 Opdracht	46

Speciale Technieken	47
8.1 Overzicht	47
8.2 Clipping Masks	47
8.3 Object Herhalen in Rotatie	48
8.4 Envelope Distort (Meshes)	49
8.5 Warp Tools	50
8.6 Blending tussen Objects	51
8.7 Patronen	53
 Export	 55
9.1 Overzicht	55
9.2 Exporteren voor Print	55
9.3 Exporteren voor Screen	56
 Afsluiting	 58
10.1 Tips, Ideeën en Dankjewel	58

Hoofdstuk 1

Introductie

1.1 Welkom

Van harte welkom bij deze Illustrator Masterclass!

We zullen deze cursus beginnen met een overzicht van wat Illustrator precies *is*, waarvoor je het kunt *gebruiken*, en hoe je het kunt *installeren*. Vervolgens zullen we aan de slag met de belangrijkste basisconcepten en basistechnieken, waarna we ons steeds verder zullen verdiepen in de geavanceerdere technieken die Illustrator te bieden heeft.

Je zult regelmatig de kans krijgen om aan een kleine opdracht te werken. Hierbij is het telkens de bedoeling om zelf te proberen om een bepaalde illustratie na te maken. Nadat je het zelf geprobeerd hebt, zal ik altijd een overzicht geven van de uitwerking (voor het geval dat je er niet helemaal bent uitgekomen).

Ik raad aan om de lesbestanden van deze cursus te downloaden via mijn website www.jessym.com, zodat je alle lessen goed kunt volgen. Soms zal ik de les namelijk beginnen met één van deze lesbestanden, en dan is het natuurlijk wel zo handig als je ze ook tot je beschikking hebt.

De samenvatting die je nu leest, zit trouwens ook inbegrepen bij de lesbestanden, maar je kunt deze samenvatting ook apart downloaden via www.jessym.com

Ik wens je veel plezier en heel veel succes!

Jessy

1.2 Wat is Illustrator?

Illustrator CC (Creative Cloud) is een computerprogramma van het Amerikaanse bedrijf Adobe Inc., bedoeld om te werken met *vectorafbeeldingen*: een bepaald type afbeelding dat, in tegenstelling tot rasterafbeeldingen, niet is opgebouwd uit pixels, maar uit paden (smooth curves) die worden bepaald door wiskundige formules.

Een geweldig gevolg hiervan, is dat alle vectorafbeeldingen *resolutie-onafhankelijk* zijn, wat inhoudt dat het niet uitmaakt hoever je op een vectorafbeelding inzoomt of hoever je deze uitrekt: ze zullen nooit hun scherpte verliezen, omdat ze niet op pixels gebaseerd zijn.

Omdat Illustrator vaak met Photoshop wordt vergeleken, vind je hieronder een overzicht van de belangrijkste verschillen.

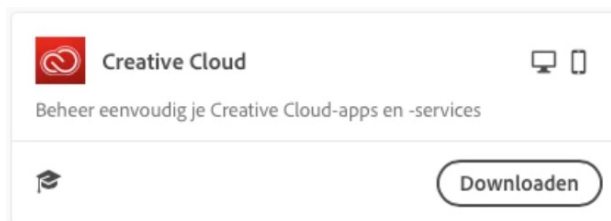
Illustrator	Photoshop
Illustraties, logo's en tekst	Foto's
Vectorafbeeldingen	Rasterafbeeldingen
Gebaseerd op wiskundige paden	Gebaseerd op pixels
Resolutie-onafhankelijk (onbeperkt inzoomen)	Resolutie-afhankelijk (beperkt inzoomen)
Bestandsextensies: .pdf, .svg	Bestandsextensies: .jpg, .png, .gif

1.3 Engelstalige Installatie

Ik raad ten eerste aan om Illustrator in het *Engels* te installeren; als je jezelf vanaf het begin aanleert om de Engelse termen te gebruiken, dan zal het veel makkelijker zijn als je ooit op het internet iets

over Illustrator op moet zoeken (bijvoorbeeld hoe iets ook alweer werkt, of een bepaalde techniek).

Als je een Creative Cloud abonnement hebt, dan kun je via de website www.adobe.com inloggen op je account. Eenmaal aangemeld kun je via de profielpagina naar de sectie gaan waar je de verschillende desktop applicaties kunt downloaden. Je hoeft hier alleen maar de Creative Cloud desktop applicatie te downloaden, omdat je die later zult gebruiken om Illustrator zelf te installeren.



Zodra je de installatie van Creative Cloud hebt doorlopen, raad ik aan om de taal op Engels in te stellen voordat je Illustrator zelf installeert.

Open hiervoor het hoofdscherm van de Creative Cloud applicatie, door op het icoontje boven in je scherm (MacOS) of rechtsonder in je menubalk (Windows) klikken, en klik vervolgens op het tandwiel icoontje om het instellingen-paneel te openen.



Binnen dit instellingen-paneel kun je via het menu “Apps” de standaardtaal (default install language) op “English (International)” zetten. (Als je al een versie van Illustrator geïnstalleerd hebt met een andere taal, dan raad ik aan om deze nu te verwijderen).

Om de Engelse versie van Illustrator te installeren, hoef je nu alleen nog maar op “Install” te klikken in het hoofdscherm. Omdat Illustrator best een groot bestand is, kan deze installatie even duren.

Hoofdstuk 2

Wegwijs binnen Illustrator

2.1 Overzicht

In dit hoofdstuk zullen we kijken naar Illustrator zelf en hoe je het beste je weg kunt vinden binnen dit uitgebreide programma. Het doel is:


- om enigszins bekend te raken met de verschillende panelen en de belangrijkste tools die Illustrator te bieden heeft
- om op een later moment naar de basisconcepten uit dit hoofdstuk (als referentie) terug te kunnen keren


2.2 Instellingen, Tools en Navigatie

Als je Illustrator (voor de eerste keer) opent, dan zult je meteen gevraagd worden om een bepaald type document met een bepaalde breedte en hoogte aan te maken. Je kunt hierbij kiezen voor verschillende maten, waaronder millimeters, centimeters, points en pixels. Eenmaal tevreden hoeft je alleen maar op de “Create” knop te klikken.

Als je vervolgens in je Workspace bent beland, dan zie je als het goed is een witte canvas, met een paar paneeltjes daaromheen. Het belangrijkste paneel is de toolbar (dat zich meestal aan de linkerkant bevindt) waar je alle verschillende tools kunt zien.



De belangrijkste tool uit deze toolbar is de Selection Tool , waarmee je onderdelen van je illustratie kunt selecteren of verplaatsen. Om deze Selection Tool te selecteren, kun je er simpelweg op klikken in je toolbar, of je kunt gebruik maken van de sneltoets **V** op je toetsenbord.

Daarnaast is het erg belangrijk om te kunnen *navigeren* binnen een Illustrator document; de beste manier om dat te doen, is door **spatie** ingedrukt te houden (als het goed is zie je nu een klein handje ) , en te klikken en slepen over de canvas. (Als je gebruik maakt van een laptop met een trackpad, dan is het waarschijnlijk ook mogelijk om binnen het document te navigeren door met twee vingers tegelijkertijd over de trackpad te scrollen.)

Ook is het erg belangrijk dat je weet hoe je moet in- en uitzoomen op je illustratie; hiervoor kun je het beste de sneltoetsen **Cmd/Ctrl + <plus>** (inzoomen) en **Cmd/Ctrl + <min>** (uitzoomen) onthouden. Om Illustrator terug te zetten naar een zoom-niveau waarbij de volledige canvas zichtbaar is, kun je gebruik maken van **Cmd/Ctrl + <nul>**.

Ik raad aan om op z'n allerm minst de drie sneltoetsen uit deze les te onthouden, aangezien je deze *altijd* nodig zult hebben:

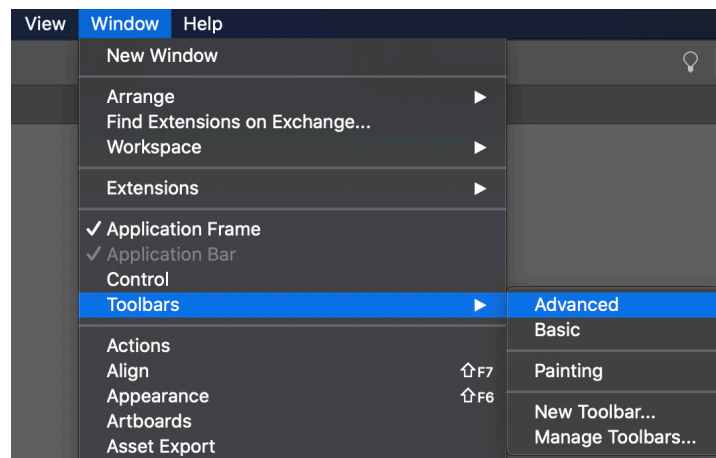
1. **V** : Selection Tool
2. **Spatie** (ingedrukt houden) : scrollen binnen het document
3. **Cmd/Ctrl + <plus>/<min>** : in- en uitzoomen

Tot slot is het mogelijk om de instellingen van Illustrator zelf aan te passen via het menu “Illustrator > Preferences > General” (MacOS) of “Edit > Preferences > General” (Windows).

2.3 Panels en Workspaces

Als je Illustrator hebt geopend en een document hebt aangemaakt, dan zul je vrijwel altijd een witte canvas zien, omgeven door een

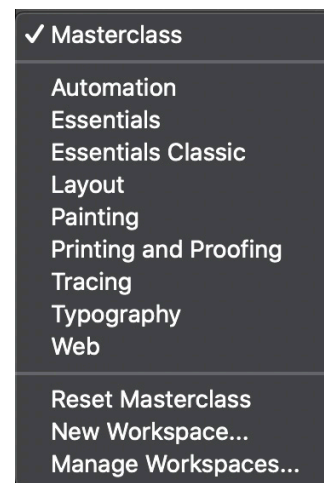
aantal paneeltjes (Engels: panels), zoals bijvoorbeeld Swatches, Layers en Properties. Het belangrijkste paneel is de Toolbar, waar je onder andere de Selection Tool kunt vinden, en ik raad aan om deze altijd in te stellen op “Advanced” via het menu “Window > Toolbars > Advanced”.



Via dit menu is het ook mogelijk om elk paneel in Illustrator zichtbaar te maken of juist te verbergen door er simpelweg op te klikken. Een aantal handige panelen die vaak van pas komen, zijn: Align, Color, Swatches, Stroke, Layers en Properties.

Het is ook mogelijk om deze individuele panelen rond te slepen binnen Illustrator en om ze op een bepaalde positie te zetten die je zelf handig vindt.


De totale layout van waar elk paneel geplaatst is, wordt ook wel de workspace genoemd. Als je tevreden bent met je huidige workspace, dan kun je die eventueel opslaan via het menu “Window > Workspace > New Workspace...”, zodat je later altijd terug kunt keren naar deze layout (ofwel door deze aan te klikken in het menu, ofwel door deze via de optie “Reset” terug te zetten naar de oorspronkelijke versie).

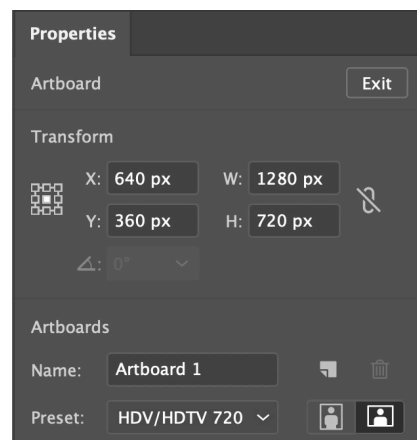


2.4 Artboards

Als je een nieuw Illustrator document van bijvoorbeeld 1280 x 720 pixels aanmaakt, dan zul je daarna in je workspace belanden met een witte canvas in het midden. Deze witte canvas wordt ook wel een artboard genoemd, en heeft exact de opgegeven afmetingen van 1280 x 720 pixels.

Het grootste deel van je grafische werk zul je altijd binnen de randen van een artboard plaatsen; alles wat daarbuiten valt, zal namelijk niet worden opgenomen in het uiteindelijk PDF bestand of JPG plaatje dat je exporteert.

Het is ook mogelijk om een bestaande artboard aan te passen met behulp van de Artboard Tool  (sneltoets: **Shift + O**). Met deze tool kun je artboards selecteren door erop te klikken, en kun je deze groter of kleiner maken door de hoekpunten te verslepen. Ook is het mogelijk om een geselecteerde artboard aan te passen via het Properties paneel.



2.5 Layers

Om gerelateerde onderdelen van je illustratie te groeperen, kun je die onderbrengen in een layer. In het geval van een landschapsillustratie zou je bijvoorbeeld aparte layers kunnen hebben voor:

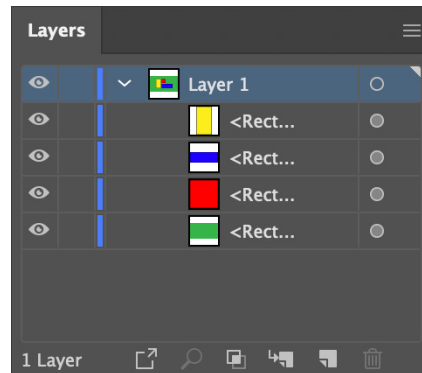
- de lucht en de wolken
- de heuvels en de bergen
- de objecten op de voorgrond (huizen, bomen, etc.)

In sommige gevallen is het logisch om delen van een illustratie sa-

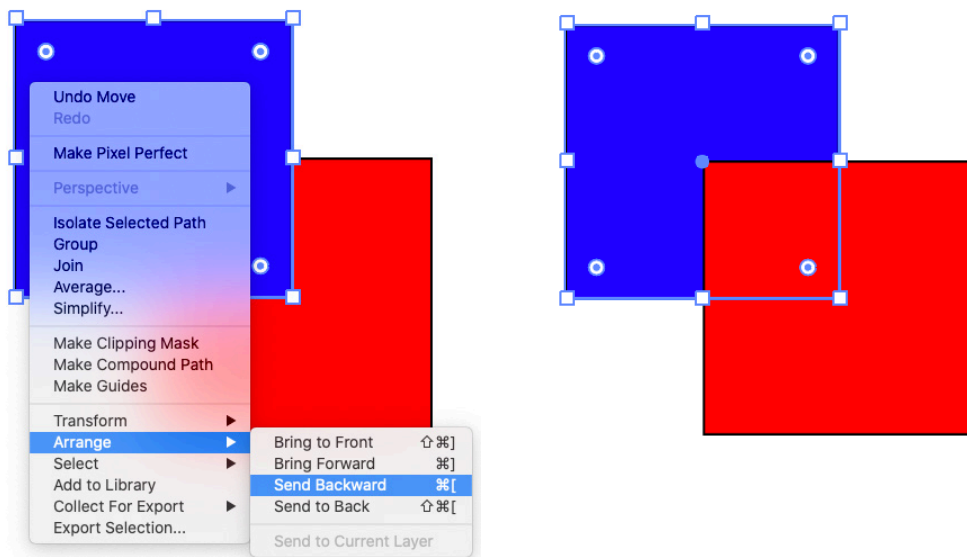
men te voegen in één enkele layer, en in sommige gevallen is het logisch om ze te verspreiden over meerdere layers; dit hangt echt af van de illustratie en je eigen manier van werken.

Om alle layers in het huidige document terug te vinden, dien je gebruik te maken van het Layers paneel, te vinden via het menu “Window > Layers”.

Binnen dit paneel kun je, dankzij de kleine vierkante previews, duidelijk zien welke objecten deel uitmaken van een bepaalde layer. Het is ook mogelijk om objecten te selecteren via het Layers paneel door te klikken op het bolletje aan de rechterkant van het object.



Om de volgorde van objecten binnen een layer aan te passen, kun je ze simpelweg naar boven of naar onder slepen vanuit het Layers paneel. Dit is ook mogelijk door met de rechtermuisknop op een object binnen de Artboard te klikken, en vervolgens één van de vier opties uit het “Arrange” menu aan te klikken.

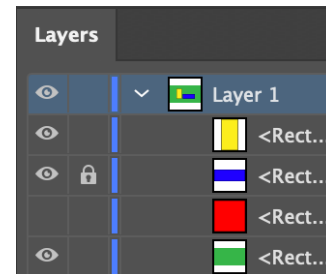


Aangezien de standaardnaam “Layer 1” in veel gevallen vrij nietszeggend is, is het uiteraard ook mogelijk om de naam van een layer

aan te passen. Illustrator biedt twee manieren:

1. Je kunt twee keer op de huidige naam van de layer klikken
2. Je kunt twee keer op het vierkante preview-icoontje van de layer klikken; Illustrator zal in dit geval een paneeltje openen waar je de naam kunt wijzigen, en een paar andere opties kunt instellen (zoals bijvoorbeeld de kleur van selectierand als je objecten uit deze layer selecteert)

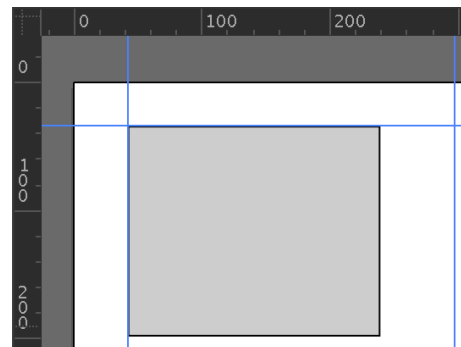
Tot slot is het ook mogelijk om een layer (of een onderdeel van een layer) tijdelijk onzichtbaar te maken of te *locken*, zodat je deze niet per ongeluk kunt selecteren. Hiervoor moet je klikken op een van de twee vakjes aan de linkerkant van de layer.



2.6 Rulers, Guides en Grids

Illustrator biedt een aantal manieren om precies te werken. De eenvoudigste manier maakt gebruik van smart guides die je kunt activeren via het menu “View > Smart Guides”. Als je met deze instelling een object over de artboard sleept, dan zal Illustrator je af en toe hulplijntjes laten zien als hij je denkt te kunnen helpen met de uitlijning van dat object.

Het is ook mogelijk om je eigen verticale en horizontale guides te maken. Hiervoor moet je eerst de rulers zichtbaar te maken via het menu “View > Rulers > Show Rulers”. Illustrator zal dan binnen je workspace twee linialen tevoorschijn toveren, waarmee je guides kunt maken door op zo’n liniaal te klikken, en de ontstane guide vervolgens naar een positie binnen je artboard te slepen. Zulke guides



kunnen vervolgens gebruikt worden om objecten aan uit te lijnen. Om een geplaatste guide weer te *verwijderen* hoef je deze alleen maar te selecteren (door er op te klikken met de Selection Tool) en op **Delete** te drukken; je kunt ze ook allemaal verwijderen via het menu “View > Guides > Clear Guides”.

Tot slot is het ook mogelijk om een raster (Engels: grid) te maken, waaraan je objecten kunt uitlijnen. Hiervoor raad ik aan om beide menu-opties “View > Show Grid” en “View > Snap to Grid” aan te vinken. Via de Illustrator instellingen is het eventueel ook mogelijk om de afmetingen van de grid aan te passen; je kunt deze instellingen vinden via het menu

- Illustrator > Preferences > Guides & Grid... (MacOS)
- Edit > Preferences > Guides & Grid... (Windows)

2.7 Help, Illustrator doet Vreemd!

Het kan wel eens gebeuren dat je per ongeluk een instelling aanvinkt, of per ongeluk een bepaalde toets indrukt, waardoor Illustrator niet meer lijkt te werken zoals het hoort. Hieronder vind je een overzicht van de meest voorkomende problemen, en hoe je deze weer kunt oplossen.

1) Help, ik zie geen panelen meer!

Dit gebeurt als je (per ongeluk) op de **Tab** toets op je toetsenbord drukt, waardoor Illustrator een soort distraction-free versie van je workspace laat zien, zonder panelen. Oplossing: druk nog een keer op **Tab**.

2) Help, ik ben in isolation mode gegaan!

Dit gebeurt als je (per ongeluk) twee keer met de Selection Tool op een object of groep klikt, waardoor alle andere objecten in het document een lichtgrijze tint krijgen, omdat ze tijdelijk op de achtergrond

worden geplaatst. Oplossing: klik een paar keer op het pijltje linksboven in de hoek om isolation mode weer te verlaten.



3) Help, ik zie geen automatische hulplijntjes meer!

Waarschijnlijk heb je (per ongeluk) de smart guides uitgezet met de sneltoets **Cmd/Ctrl + U**. Oplossing: maak ze weer zichtbaar via het menu “View > Smart Guides”.

4) Help, de selectierand rondom mijn object klopt niet!

Dit kan gebeuren als je (per ongeluk) “Hide Edges” en/of “Hide Bounding Box” hebt geactiveerd. Oplossing: zorg dat je beide menu-opties “View > Show Edges” en “View > Show Bounding Box” hebt aangeklikt.

5) Help, alles is wit met zwarte lijntjes!

Standaard zou Illustrator moeten zijn ingesteld op “GPU Preview”. Je kunt dit controleren door te kijken naar de tekst die je boven in het tabblad van je illustratie ziet staan.

A screenshot of the Adobe Illustrator tab bar. It shows a tab labeled 'my-artwork.ai @ 45,58% (RGB/GPU Preview)' with a close button (X) on the left.

Als je (per ongeluk) outline mode geactiveerd hebt, dan zul je hier de tekst “RGB/GPU Outline” zien staan. Oplossing: activeer “Preview mode” via het menu “View > (GPU) Preview”.

6) Help, mijn kleuren lijken niet te kloppen!

Dit kan gebeuren als je de kleurmodus (per ongeluk) hebt ingesteld op CMYK (engszins doffe kleuren) in plaats van RGB (mooie felle kleuren). Je kunt dit controleren door te kijken of je in het tabblad “RGB/GPU Preview” ziet staan, of juist “CMYK/GPU Preview”. Oplossing: stel de kleurmodus in op RGB via het menu “File > Document Color Mode > RGB Color” en start Illustrator eventueel opnieuw op.

Hoofdstuk 3

Basistechnieken

3.1 Overzicht

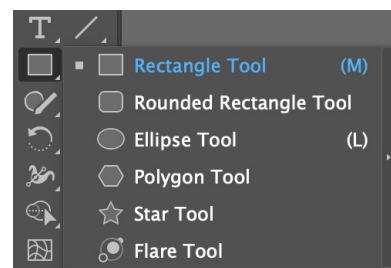
In dit hoofdstuk kijken we naar de basisvormen binnen Illustrator, zoals rechthoeken, cirkels en ellipsen. We zullen kijken hoe je:

- eenvoudige basisvormen kunt *maken*
- deze basisvormen kunt *combineren* tot complexere vormen
- meerdere objecten netjes kunt *uitlijnen*

3.2 Basisvormen

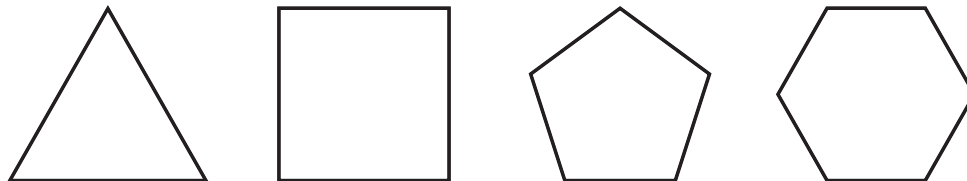
Om rechthoeken, vierkanten, ellipsen en cirkels te maken, gebruik je de Rectangle Tool en Ellipse Tool in Illustrator. Beiden bevinden zich in de toolbar.

Met deze tools is het slechts een kwestie van klikken en slepen om een rechthoek of ellips te maken, waarbij je eventueel de **Shift** toets ingedrukt kunt houden om perfecte vierkanten of cirkels te maken.



Daarnaast heb je vanuit dit menu ook nog de Polygon Tool tot je beschikking waarmee je eenvoudig driehoeken, vierhoeken, vijfhoeken, achthoeken, en andere veelhoeken kunt maken; om het

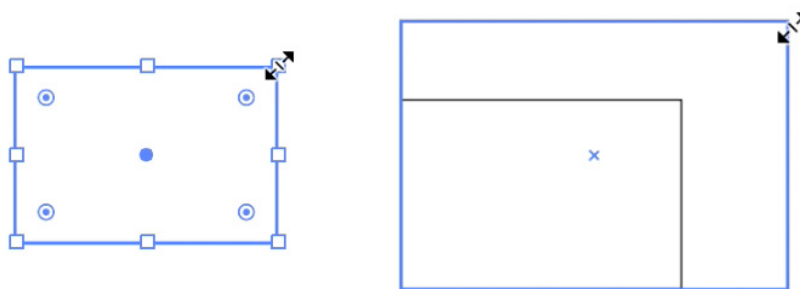
aantal hoeken in te stellen kun je tijdens het slepen van de muis de **pijltoetsen** (omhoog of omlaag) gebruiken om meer of minder hoeken in te stellen.



Tijdens het gebruik van de Polygon Tool kun je **Shift** ingedrukt houden om te voorkomen dat de veelhoeken gaan draaien.

3.3 Transformaties

Je kunt een bestaande vorm zoals een rechthoek of cirkel *transformeren* door met de Selection Tool deze vorm te selecteren, en vervolgens de bounding box aan te passen.

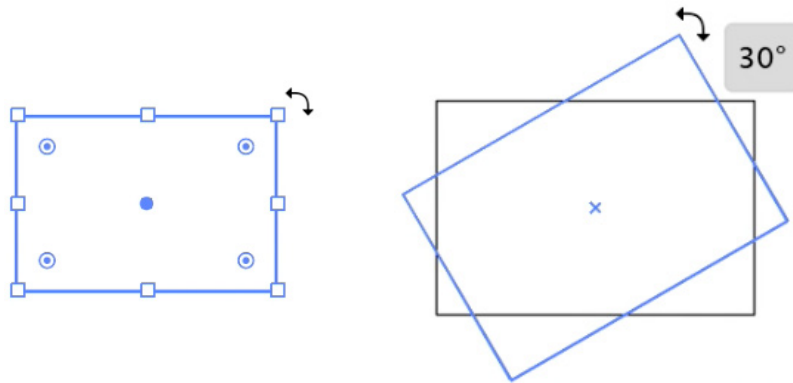


Als je tijdens het transformeren, terwijl je de muis ingedrukt houdt, ook de **Shift** toets ingedrukt houdt, dan zal Illustrator de lengte/breedte verhouding van het oorspronkelijke object aanhouden. Op deze manier kun je bijvoorbeeld zorgen dat cirkels ook daadwerkelijk cirkels blijven als je ze groter of kleiner maakt. Daarnaast kun je ook de **Alt/Option** toets ingedrukt houden terwijl je het object trans-

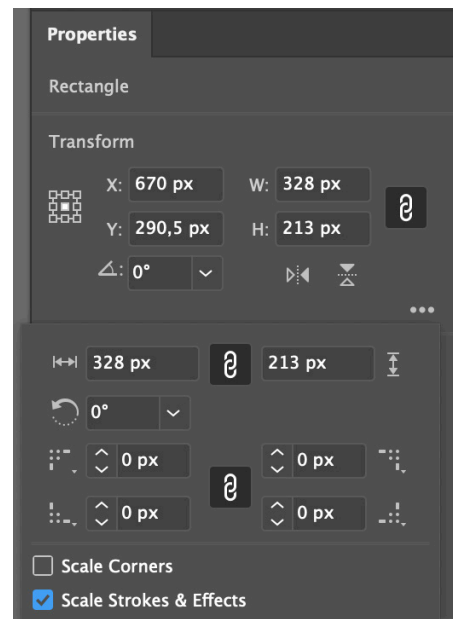
formeert om hetzelfde middelpunt te behouden.

Als je de Selection Tool een paar millimeter *buiten* de bounding box brengt, dan zul je zien dat je tooltip verandert naar een icoontje waarmee Illustrator aangeeft dat je het object nu kunt *roteren*.

Als je de **Shift** toets ingedrukt houdt tijdens het roteren, dan zal Illustrator het object alleen maar roteren in hoeken van 45° en veelvouden daarvan, dus: $\pm 45^\circ$, $\pm 90^\circ$, $\pm 135^\circ$ en $\pm 180^\circ$.



Daarnaast heeft een Illustrator object vaak een *stroke* (rand) die in de standaardinstellingen altijd dezelfde dikte behoudt tijdens het transformeren. Als je wilt dat Illustrator deze stroke proportioneel meeschaalt terwijl je een object groter of kleiner maakt, dan kun je dat instellen via het Properties paneel onder het kopje “Transform”, waar je achter het menu’tje met de 3 horizontale puntjes de optie “Scale Strokes & Effects” zult vinden.

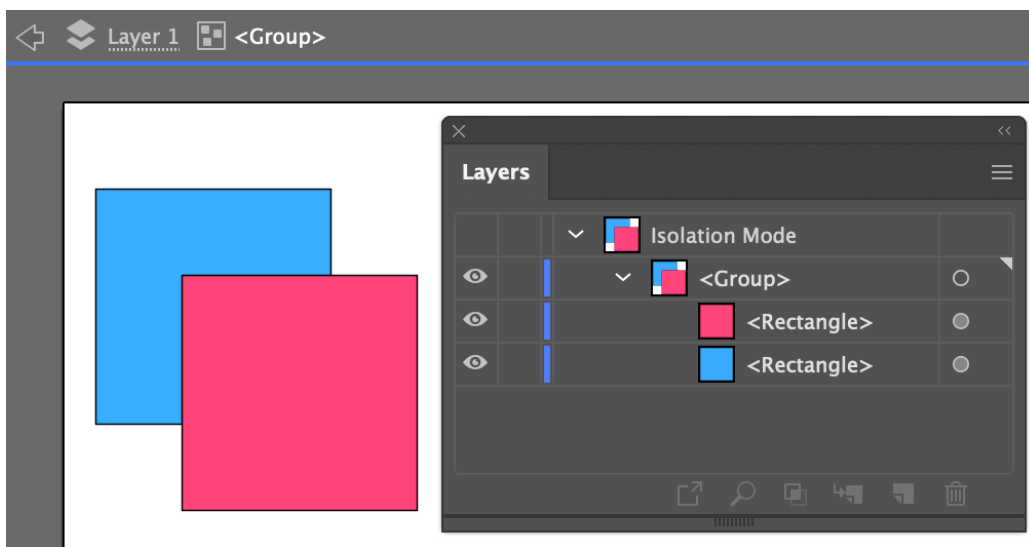


3.4 Groepen

Het is mogelijk om meerdere Illustrator objecten bij elkaar te houden met behulp van een groep (Engels: group). Als je een aantal objecten geselecteerd hebt, dan kun je van die selectie een groep maken via het menu “Object > Group” (sneltoets: **Cmd/Ctrl + G**).

Met de Selection Tool zal het nu niet meer mogelijk zijn om individuele objecten in de groep te selecteren of verplaatsen; hier kun je echter wel de Direct Selection Tool (sneltoets: **A**) voor gebruiken.

Het is ook mogelijk om een groep aan te passen door isolation mode te betreden; hiervoor hoef je alleen maar twee keer met de Selection Tool op de groep te klikken.



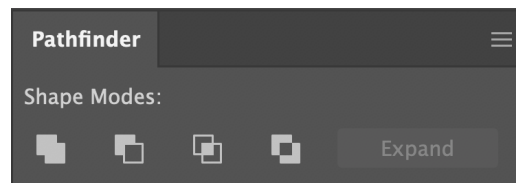
Binnen isolation mode kun je aanpassingen aan de individuele objecten in een groep maken. Als je hier klaar mee bent, kun je een aantal keer op de pijl linksboven in de hoek klikken totdat je isolation mode weer hebt verlaten.

Tot slot is het ook mogelijk om een geselecteerde groep weer op te heffen via het menu “Object > Ungroup” (sneltoets: **Cmd/Ctrl + Shift + G**).

3.5 Vormen Combineren (Pathfinder)

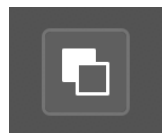
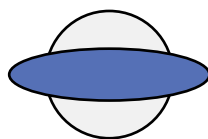
Met de “Shape Modes” in het Pathfinder paneel kun je vrij eenvoudig meerdere vormen combineren tot één enkel object.

De verschillende mogelijkheden worden vrij duidelijk weergegeven door de verschillende icoontjes in het paneel:

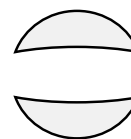


- Unite - om alle vormen in de selectie samen te voegen tot één groot object
- Minus Front - om alle bovenste vormen “in mindering te brengen” op het onderste object in de selectie
- Intersect - om een nieuw object te maken bestaande uit het overlappende deel van alle vormen in de selectie
- Exclude - om een groep van meerdere objecten te maken, bestaande uit alle *niet-overlappende* delen van de selectie

De meeste Pathfinder shape modes zullen je meestal één enkele vorm geven, maar het kan gebeuren bij een shape mode zoals “Minus Front” dat je een *groep* terugkrijgt, bestaande uit 2 of meer losse objecten.




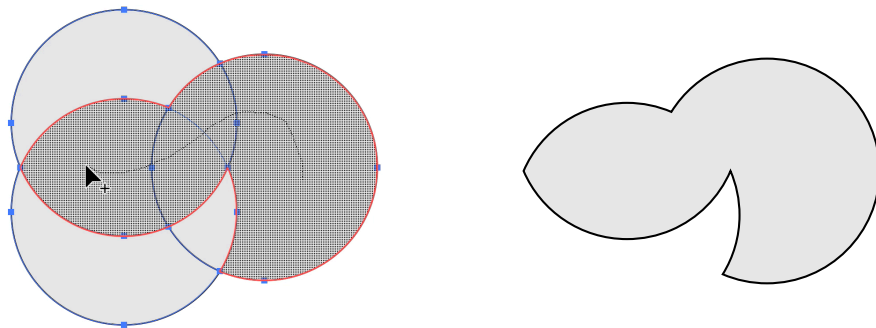
Minus Front



Uiteraard kun zo’n groep altijd weer opbreken in de losse objecten waaruit hij is opgebouwd, ofwel via het menu onder “Object > Ungroup”, ofwel met de sneltoets **Cmd/Ctrl + Shift + G**.

3.6 Vormen Combineren (Shape Builder)

De Shape Builder Tool  (sneltoets: **Shift + M**) stelt je in staat om eenvoudige basisvormen te combineren tot complexe objecten. Door met deze tool te tekenen over een verzameling geselecteerde vormen, zoals 3 cirkels, kun je precies aangeven welke delen onderdeel moeten worden van je nieuwe vorm.

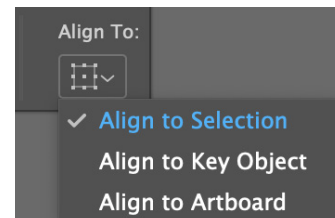


Het is ook mogelijk om delen van de selectie te *verwijderen* met de Shape Builder Tool. Hiervoor moet je de **Alt/Option** toets ingedrukt houden tijdens het gebruik van de tool, waardoor het plus-teken rechtsonder de cursor zal veranderen in een min-teken.

3.7 Align en Distribute

De “Align en Distribute” opties, beiden onderdeel van het Align paneel, bieden je de mogelijkheid om je Illustrator elementen netjes uit te lijnen (align), of om de lege ruimte rondom je elementen op een bepaalde manier te verdelen (distribute).

De belangrijkste optie bevindt zich rechtsonder in het paneel, waar je het referentiepunt (“Align To”) van de uitlijning of distributie op kunt geven.



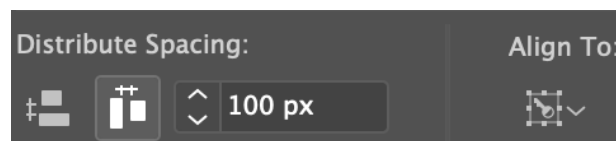
Voor de tools onder het kopje “Align Objects” werken de drie verschillende referentiepunten als volgt:

- Align To Selection - alle uitlijning wordt beperkt tot de bounding box van de selectie, en de geselecteerde elementen zullen daar niet buiten treden
- Align To Artboard - alle uitlijning vindt plaats ten opzichte van de artboard, dus dit is een goede manier om elementen tegen de randen van de artboard uit te lijnen, of juist exact in het midden
- Align To Key Object - als je een selectie van meerdere objects hebt, dan kun je één van die objecten uitroepen tot key object door er simpelweg 1 keer met de Selection Tool op te klikken; hierdoor zal deze key object ten alle tijden op dezelfde plek blijven, en zal alle uitlijning relatief zijn aan dit object



Voor de tools onder de kopjes “Distribute Objects” en “Distribute Spacing” werken de drie referentiepunten nèt iets anders:

- Align To Selection - de ruimte tussen elk van de geselecteerde objecten wordt gelijkmatig verdeeld door Illustrator, afgekaderd door de bounding box van de selectie
- Align To Artboard - de geselecteerde objecten worden gelijkmatig verdeeld over de gehele breedte/hoogte van de artboard
- Align To Key Object - je dient zelf de gewenste ruimte tussen elk van de geselecteerde objects in te typen in het tekstveld;



net zoals in het geval van uitlijning, zal ook hier de key object ten alle tijden zijn oorspronkelijke positie behouden, en zullen de andere objecten in de selectie zich schikken naar de key object

3.8 Opdracht

-

Hoofdstuk 4

Kleur en Stijl

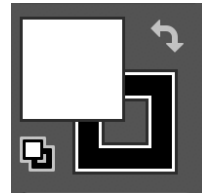
4.1 Overzicht

In dit hoofdstuk zullen we kijken naar de verschillende manieren waarop je kleur kunt toepassen binnen je Illustrator designs. We zullen kijken naar fills, strokes, gradients, effecten en de verschillende manieren om gebruik te maken van kleurenschema's.

4.2 Fill, Stroke en Transparency

De meeste Illustrator objects kun je een fill (vulling) en/of een stroke (rand) toewijzen in drie stappen:

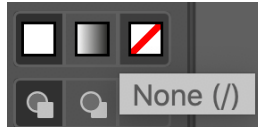
1. Selecteer een object
2. Selecteer de fill of de stroke via de Toolbar door erop te klikken (sneltoets: **X**)
3. Selecteer een kleur via het Swatches of Color paneel



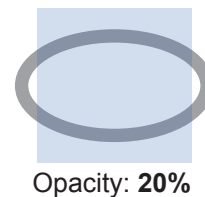
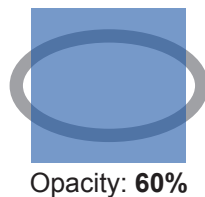
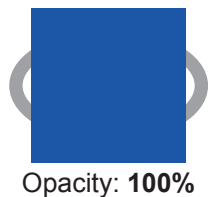
Om de stroke-kleur en de fill-kleur van een object om te wisselen, kun je, terwijl dat object geselecteerd is, de sneltoets **Shift + X** gebruiken. Om de stijl van een vorm terug te zetten naar de standaard witte fill met een dunne zwarte stroke kun je de sneltoets **D** van default gebruiken.

Om de fill of stroke van een object te verwijderen moet je in plaats

van de standaard optie “Color” kiezen voor de optie “None” (sneltoets: / [slash]).



Daarnaast is het vrij eenvoudig om een Illustrator object (deels) doorzichtig te maken met behulp van het Transparency paneel. Hiermee kan namelijk een bepaalde opacity worden ingesteld, waarbij een opacity van 100% betekent dat het object volledig zichtbaar is, en een opacity van 0% betekent dat het object onzichtbaar is.

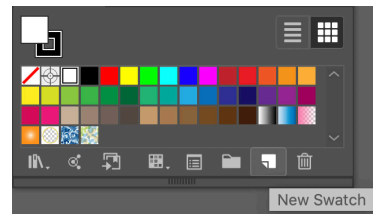


Om onzichtbare vormen te vinden in Illustrator kun je gebruik maken van het layers paneel, of je kunt de view mode tijdelijk omzetten van de standaard “GPU Preview” naar “Outline” via het menu “View > Outline”.

4.3 Swatches

Een swatch is een specifieke kleur die je kunt opslaan, zodat je die in verschillende designs kunt hergebruiken. Een nieuwe swatch maken is vrij eenvoudig:

1. Selecteer een kleur via het Color paneel
2. Klik op het *New Swatch* icoontje in het Swatches paneel



Bij het aanmaken van een nieuwe swatch kun je deze eventueel global maken: dit betekent dat wanneer je deze global swatch op


de fill of stroke van een vorm toepast en de swatch zelf later wijzigt (d.w.z.: van kleur verandert), dat de fill of stroke van die vorm ook automatisch wordt aangepast, wat niet zou gebeuren bij een normale (non-global) swatch.

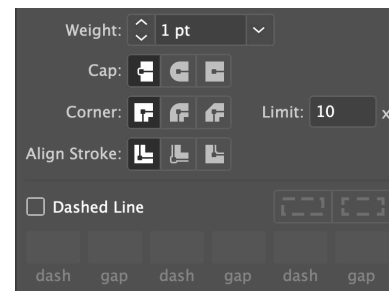



Daarnaast is het mogelijk om swatches in mapjes te bewaren (1) en biedt Illustrator een aardige verzameling ingebouwde swatches (2). Het is ook mogelijk om kleurenschema's online te zoeken (3) en om schema's en swatch-groepen op te slaan in je Creative Cloud Library (4) welke te vinden is via het Libraries paneel.

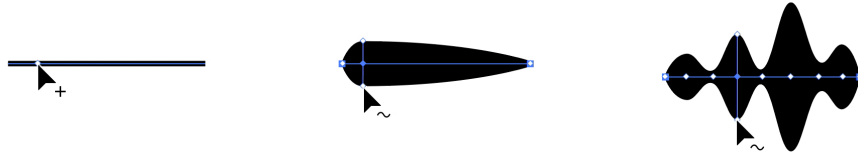
4.4 Strokes

Illustrator biedt een groot aantal opties om de stroke (rand) van een object tot in detail vorm te geven met behulp van het bijbehorende Stroke paneel.

Om de verschillende opties uit te testen, kun je het beste gebruik maken van de Line Segment Tool  en de Rectangle Tool. Zo is het onder andere mogelijk om de weight (dikte) van een stroke aan te passen, maar ook om ronde of rechte hoekjes in te stellen, of om een stippellijn te maken.



Daarnaast heeft elke stroke een bepaald profiel (Engels: profile), dat aangeeft hoe breed de lijn op ieder punt is. Het standaardprofiel is uniform, waarbij de stroke overall exact even breed is, maar dit kan tot in detail worden aangepast met behulp van de Width Tool  (sneltoets: **Shift + W**).



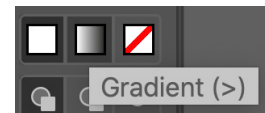
Let hierbij goed op dat je het profiel van een stroke alléén maar kunt aanpassen als de “Align Stroke” optie staat ingesteld op “Align Stroke To Center”.



4.5 Lineaire Gradients

Met behulp van gradients is het mogelijk om vloeiende overgangen tussen verschillende kleuren te maken. Om een vorm (zoals een rechthoek) een gradient als fill te geven, dien je die rechthoek te selecteren en op het gradient-icoontje in de toolbar te klikken.

Het is mogelijk om de standaard wit-zwarte gradient aan te passen met behulp van het gradient paneel. Illustrator ondersteunt 3 verschillende type gradients: linear, radial en freeform.



De eenvoudigste uit dit rijtje is de linear gradient, waarbij de kleuren altijd in één enkele richting in elkaar overlopen (links-naar-rechts, onder-naar-boven, linksonder-naar-rechtsboven, enzovoort).



Elke gradient is opgebouwd uit twee of meer color stops die de kleuren van de gradient bepalen. Je kunt deze color stops wijzigen,

verplaatsen, toevoegen of verwijderen via het Gradient paneel, of met behulp van de Gradient Tool  (sneltoets: **G**).

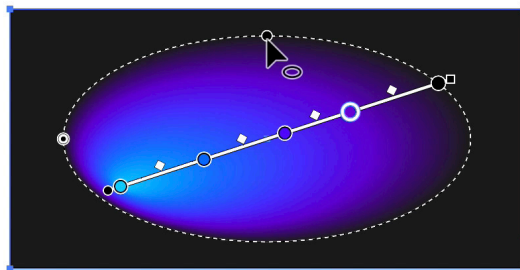
Het is ook mogelijk om gradients op te slaan als swatches.

4.6 Speciale Gradients

Om een cirkelvormige gradient te maken die van binnen naar buiten loopt, kun je kiezen voor het type “Radial Gradient”.

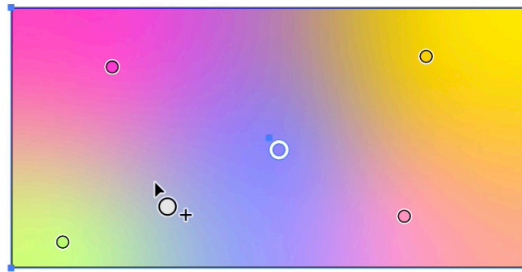


Wat betreft color stops werkt deze min-of-meer hetzelfde als de lineaire gradient. Met behulp van het Gradient paneel of de Gradient Tool is het ook mogelijk om de afmetingen van de cirkel aan te passen, of om het middelpunt van de gradient aan te passen.



De eenvoudigste manier om een radial gradient terug te zetten naar zijn oorspronkelijke afmetingen en middelpunt, is door het type van de gradient op linear te zetten om deze vervolgens weer direct op radial te zetten.

Het derde type gradient is de ontzettend krachtige freeform gradient waarmee het mogelijk is om op intuïtieve wijze vloeiende kleurovergangen binnen een vlak te maken.

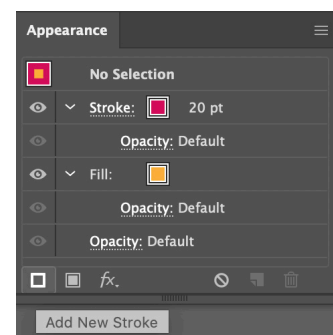


Om te werken met freeform gradients zul je gebruik moeten maken van de Gradient Tool, waarmee je binnen de geselecteerde vorm kunt klikken om nieuwe color stops toe te voegen. Het is ook mogelijk om een geselecteerde color stop weer te verwijderen via het Gradient paneel.

4.7 Appearance en Graphic Styles

Tot nu toe hebben we vooral gewerkt met vormen die waren opge- maakt uit één enkele fill en één enkele stroke, maar technisch ge- zien kunnen objecten in Illustrator méérdere fills en méérdere stro- kes hebben: deze extra fills en strokes kunnen worden toegevoegd via de knopjes linksonder in het Appearance paneel.

Het is vaak belangrijk om een specifieke volgorde van fills en strokes aan te houden; daarom kun je ze simpelweg naar boven of naar onder slepen in het Appearance pa- neel. Verder is het mogelijk om de doorzich- tigheid van een fill of stroke aan te passen via dit paneel, en kun je ook de standaard stroke-opties (zoals width, align stroke en profile) aanpassen door te klikken op het woordje “Stroke”.



Om zo'n appearance-pakketje (bestaande uit één of meerdere fills en één of meerdere strokes) op te slaan, kun je een nieuwe graphic

style aanmaken via het Graphic Styles paneel. Op het eerste gezicht lijkt een graphic style vrij veel op een swatch, maar er zijn een aantal belangrijke verschillen.

- Een swatch bestaat uit één enkele color, gradient of pattern die je kunt toepassen op de fill OF stroke van een object
- Een graphic style is een pakketje bestaande uit één of meerdere fills EN één of meerdere strokes EN één of meerdere effecten, in zijn geheel toe te passen op een object

4.8 Effecten

Illustrator biedt een aantal interessante effecten om te gebruiken binnen je designs. Je kunt deze vinden via het “Effect” menu, onder de kopjes “Illustrator Effects” en “Photoshop Effects”.

Het belangrijkste verschil tussen deze twee categorieën, is dat Illustrator effects (zoals “Stylize > Drop Shadow”) volledig vector-gebaseerd zijn, wat inhoudt dat je het grote voordeel van vector-afbeeldingen behoudt, namelijk dat je werk er goed uitziet op elke resolutie. Dit in tegenstelling tot de Photoshop effects (zoals “Blur > Gaussian Blur”) die pixels introduceren in je design, waardoor ze hun scherpte verliezen als je te ver inzoomt.

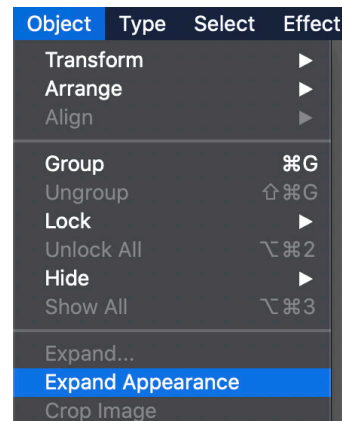
Interessante Illustrator effecten zijn onder andere:

- Distort & Transform > Roughen...
- Stylize > Drop Shadow...
- 3D > Extrude en Bevel...



Toegepaste effecten zijn terug te vinden via het Properties paneel en via het Appearance paneel, waar ze ook aangepast of verwijderd kunnen worden.

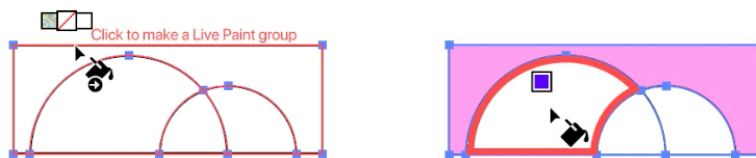
Het is ook mogelijk om *los te breken* van een effect via het menu “Object > Expand Appearance”. Hierdoor wordt het mogelijk om elk aspect van het object (waar het effect op is toegepast) tot in detail aan te passen met de standaard Illustrator tools, maar tegelijkertijd verlies je de mogelijkheid om de eigenschappen het effect zelf aan te passen, aangezien deze dan verloren gaat.



4.9 Live Paint Bucket

Een handige Illustrator techniek om stroke-tekeningen in te kleuren, is met behulp van de Live Paint Bucket  (sneltoets: **K**). Dit werkt in drie stappen.

1. Maak een selectie van lijnen om in te kleuren
2. Klik eenmaal op deze selectie met de Live Paint Bucket om deze om te zetten naar een live paint group (hierna zul je de selectie ook als “Live Paint” terugvinden in het layers paneel)
3. Selecteer een fill via het Swatches of Color paneel en klik op de individuele vlakken om deze in te kleuren



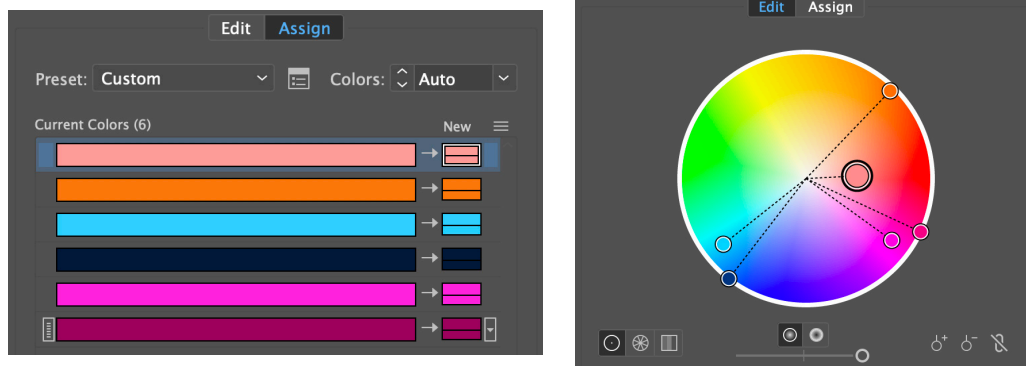
Zolang de selectie een live paint group is, blijft het mogelijk om deze

in te kleuren met de Live Paint Bucket. Om *los te breken* kun je eventueel het menu “Object > Expand” gebruiken, waarbij Illustrator de live paint group zal omzetten naar een gewone groep. De Live Paint Bucket zal dan niet meer werken op deze groep.

4.10 Recolor Artwork

Recolor artwork is een interessante manier om kleuren aan te passen binnen Illustrator. Maak hiervoor een selectie van verschillende objecten en open het menu “Edit > Edit Colors > Recolor Artwork”.

Onder het kopje “Assign” is het bijvoorbeeld mogelijk om verschillende kleuren in het geselecteerde design te verwisselen door deze in de “New” kolom te verslepen.



Onder het kopje “Edit” is het mogelijk om de kleuren in het geselecteerde design aan te passen door deze rond te slepen binnen de kleurencirkel. Vink hierbij de optie “Link harmony colors” ☒ aan om de huidige kleurenharmonie te behouden.

Tot slot is het ook mogelijk om een volledig nieuw kleurenschema op de selectie toe te passen door rechts in het paneel een specifieke “Color Group” te selecteren; dit zijn exact dezelfde kleurenschema's als in het Swatches paneel, en kunnen dus eventueel van het internet afkomstig zijn.

4.11 Opdracht

-


Hoofdstuk 5

Tekenen; Losse Pols

5.1 Overzicht

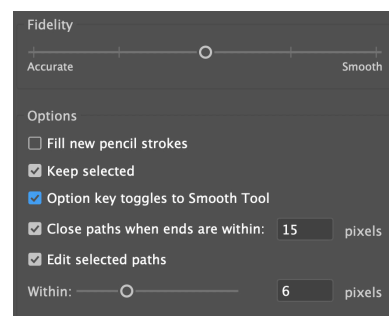
In dit hoofdstuk zullen we gaan tekenen in Illustrator, met als belangrijkste tool de veelzijdige Pencil. Het is uiteraard mogelijk om alle lessen te volgen door te tekenen met de muis, maar mocht je toevallig in het bezit zijn van een tekentablet, dan is dit het juiste hoofdstuk om deze tevoorschijn te halen.

5.2 Pencil Tool


Om te tekenen uit de losse pols biedt Illustrator de Pencil Tool  (sneltoets: **N**). Deze tool biedt een aantal opties die je kunt instellen door twee keer op de tool zelf (in de Toolbar) te klikken.

Zo is het onder andere mogelijk om de gevoeligheid in te stellen (bepalend voor hoe vloeiend Illustrator je paden zal maken). Ik raad aan om in dit paneel de optie “Alt/Option key toggles to Smooth Tool” aan te vinken, waarmee je eenvoudig bestaande paden vloeiender kunt maken door **Alt/Option** ingedrukt te houden terwijl de Pencil Tool geselecteerd is.

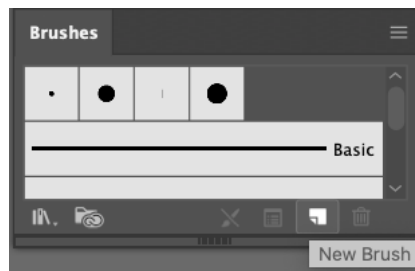
De Pencil Tool is uitstekend te gebruiken in combinatie met de Width Tool om (eenvoudige) illustraties te maken.




5.3 Paintbrush Tool

De Paintbrush Tool  (sneltoets: **B**) kan gebruikt worden om te tekenen of schilderen met een soort digitale kwast. Net zoals bij de Pencil Tool is het mogelijk om de gevoeligheid van de Paintbrush Tool in te stellen door twee keer te klikken op het icoontje.

Via het Brushes paneel kun je een eigen kwastkop maken door te klikken op het “New Brush” icoontje, waarbij het eenvoudigste type de “Calligraphic Brush” is.



Zodra je de Paintbrush Tool geselecteerd hebt, kun je een calligraphic brush groter of kleiner maken met de vierkante haakjes op je toetsenbord (rechts van de letter P): **[]**.

Een variant van de Paintbrush Tool is de Blob Brush Tool  (sneltoets: **Shift + B**) waarmee het mogelijk is om grote vlakken te kleuren. Het belangrijkste verschil met de Paintbrush Tool is dat de Blob Brush Tool een gevulde vorm oplevert, in plaats van één enkele losse stroke.

5.4 Opdracht

-


Hoofdstuk 6

Tekenen; Precisie

6.1 Overzicht

In dit hoofdstuk zullen we aan de slag met de iconische Pen Tool: een ontzettend krachtig instrument om strakke vectorafbeeldingen te ontwerpen. We zullen beginnen met eenvoudige vormen zoals rechte lijnen voordat we ons richten op complexere vormen.

6.2 Pen Tool (Rechte Lijnen)

Het grootste verschil tussen de Pen Tool  (sneltoets: **P**) en de Pencil Tool is dat de Pen Tool je in staat stelt om elke individuele anchor point van een vorm te plaatsen. Dit werkt als volgt:

1. Selecteer de Pen Tool
2. Klik ergens binnen de artboard om de eerste anchor point te plaatsen
3. Klik ergens anders binnen de artboard om de tweede anchor point te plaatsen, die Illustrator automatisch zal verbinden met de eerste anchor point

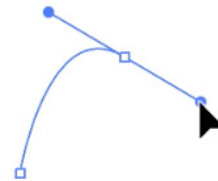
Om het huidige pad af te breken bij de laatste anchor point gebruik je de **Escape** toets; hierdoor kun je beginnen aan nieuw pad.

In veel gevallen werkt het fijner als je de fill op *none* zet tijdens het gebruik van de Pen Tool.

6.3 Pen Tool (Bézier Curves)

Tijdens het plaatsen van anchor points met de Pen Tool is het mogelijk om te klikken *en slepen* om een kromming aan je pad toe te voegen. In Illustrator worden zulke paden met een kromming ook wel Bézier Curves genoemd, vernoemd naar de Franse wiskundige Pierre Bézier (spreek uit: beh-zie-jee).

De exacte vorm van de kromming wordt bepaald door de twee symmetrische direction handles die je naar buiten trekt wanneer je klikt-en-sleept tijdens het plaatsen van een nieuwe anchor point.



Om de direction handles te beperken tot hoeken van 45° (of veelvoud daarvan) kun je **Shift** ingedrukt houden terwijl je deze naar buiten trekt met de muis.

Tot slot is het te allen tijde mogelijk om tijdens het gebruik van de Pen Tool **Alt/Option** ingedrukt te houden: op deze manier is het mogelijk om de Pen Tool tijdelijk in te wisselen voor de Anchor Point Tool waarmee het mogelijk is om de direction handles van reeds geplaatste anchor points alsnog te verplaatsen of om deze te verwijderen door ze terug te slepen naar hun oorspronkelijke anchor point.

Het is overigens ook mogelijk om anchor points en hun bijbehorende direction handles aan te passen met de Direct Selection Tool.

6.4 Pen Tool (Reshaping)

Reshaping is een interessante techniek om een geplaatst pad aan te passen tijdens het gebruik van de Pen Tool. Dit werkt als volgt:

1. Selecteer de Pen Tool
2. Plaats minimaal 2 anchor points om een padsegment te maken
3. Hou **Alt/Option** ingedrukt om de Pen Tool tijdelijk om te wisselen voor de Anchor Point Tool (waar direction handles eventu-

eel mee kunnen worden aangepast)

4. Klik ergens op het geplaatste padsegment en sleep met de muis om deze aan te passen met behulp van de Reshape Tool

Op deze manier kan de Pen Tool, in combinatie met de Anchor Point Tool en de Reshape Tool, uitstekend worden ingezet om complexe vormen handmatig over te trekken in Illustrator.

6.5 Opdracht

-

Hoofdstuk 7

Typografie

7.1 Overzicht

Typografie is een verzamelnaam voor alles wat te maken heeft met tekst en tekstopmaak. Je kunt hierbij denken aan het gebruik van verschillende lettertypes, witruimte, interpunctie en uitlijning; elk met een bepaalde invloed op de leesbaarheid en de opvallendheid van een tekst.

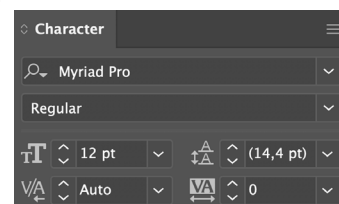
In dit hoofdstuk zullen we kijken naar de verschillende typografische tools die Illustrator te bieden heeft.

7.2 Lettertypes

De eenvoudigste manier om tekst te plaatsen in Illustrator, is met behulp van de Type Tool **T** (sneltoets: **T**). Met deze tool geselecteerd hoeft je alleen maar ergens op je artboard te klikken om tekst toe te voegen. Zodra je klaar bent met typen, kun je op **Escape** drukken om terug te keren naar de Selection Tool.

Het is mogelijk om geplaatste tekst aan te passen door twee keer met de Selection Tool op die tekst te klikken.


De eenvoudigste manier om de tekstgrootte van een selectie aan te passen, is met behulp van het **Character** paneel, te vinden via het menu “Window > Type > Character”.

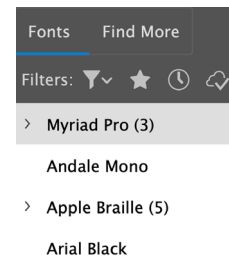


Via dit paneel kan ook de font family en de font style van een geselecteerd tekstobject worden aangepast:

- Font family bepaalt het daadwerkelijke lettertype; bijvoorbeeld Myriad Pro, Times New Roman, Helvetica of Comic Sans
- Font style bepaalt welke variant van het geselecteerde lettertype moet worden gebruikt; bijvoorbeeld regular, italics (cursief) of bold (vetgedrukt)

Als je de font family aanpast, dan zul je zien dat Illustrator een handig systeem heeft om te zoeken tussen alle lettertypes die geïnstalleerd zijn op je computer met behulp van verschillende filters.

Als onderdeel van je Creative Cloud abonnement biedt Adobe je ook toegang tot een grote verzameling lettertypes die je kunt vinden onder het kopje “Find More”. Als je verbonden bent met het internet dan kun je zo’n lettertype downloaden door op het activate-icoontje  te klikken.



7.3 Losse Regels (Point Type)

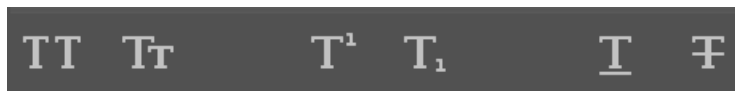
De eenvoudigste tekstsoort is point type; je maakt deze door simpelweg met de Type Tool ergens op de artboard te klikken. Point type is vooral geschikt voor korte stukjes tekst, zoals titels en subtitels. Dit in tegenstelling tot area type, welke beter geschikt is voor paragrafen en lange stukken tekst.

Via de uitgebreide versie van het Character paneel (te openen door te klikken op “Show Options” via het icoontje rechtsboven in de hoek) is het mogelijk om witruimte tussen letters en regels aan te passen op basis van 4 typografische technieken.



- Leading (sneltoets: **Alt/Option + Pijltje Omhoog/Omlaag**): dit bepaalt de *verticale* witruimte tussen verschillende regels
- Baseline Shift (sneltoets: **Alt/Option + Shift + Pijltje Omhoog/Omlaag**): dit bepaalt de *verticale* positie van een individuele geselecteerde letter
- Tracking (sneltoets: **Alt/Option + Pijltje Links/Rechts**): dit bepaalt de *horizontale* ruimte tussen alle letters in de geselecteerde regel
- Kerning (sneltoets: **Alt/Option + Shift + Pijltje Links/Rechts**): dit bepaalt de *horizontale* ruimte tussen de twee individuele letters waar de cursor zich momenteel bevindt

Uiteraard biedt Illustrator ook de standaardopties voor tekstmaak, waaronder ^{super}script, _{sub}script, underline en ~~strikethrough~~.



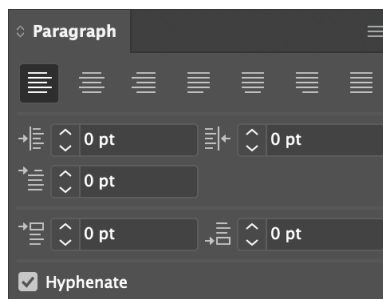
7.4 Paragrafen (Area Type)

Behalve point type biedt Illustrator ook de mogelijkheid om area type tekst te maken, bedoeld voor lange stukken tekst en paragrafen. Om een bestaande point type naar area type om te zetten (of andersom) kun je gebruik maken van het menu “Type > Convert To Area Type”.

De eenvoudigste manier om area type tekst te maken, is door met de Type Tool te klikken *en slepen* over de artboard. Illustrator zal dan een area type tekstveld aanmaken en deze vullen met dummy-tekst. Het is altijd mogelijk om van die dummy tekst later toe te voegen via het menu “Type > Fill With Placeholder Text”.

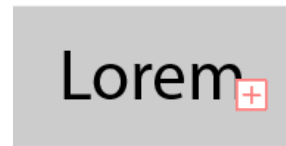
Als je met paragrafen werkt, raad ik verder aan om het Paragraph paneel te openen via het menu “Window > Type > Paragraph”. Via dit paneel kun je namelijk de uitlijning van je paragrafen aanpassen,

en kun je ook extra witruimte boven, onder, links of rechts van je paragraaf toevoegen. Verder geeft de optie “Hyphenate” in dit paneel aan of woorden die te lang zijn, verdeeld mogen worden over twee regels door ze op te breken met een hyphen (streepje). Sommige van deze opties zijn alleen zichtbaar als je via het icoontje rechtsboven in de hoek op “Show Options” hebt geklikt.

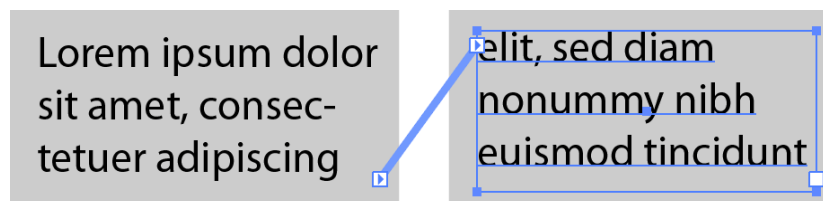


Om een paragraaf aan te passen, is het voldoende om de cursor op een willekeurige plaats in die paragraaf te zetten; het is niet nodig om de volledige paragraaf te selecteren.

Tot slot kan het ook gebeuren dat een area type onvoldoende ruimte biedt voor alle tekst die erbinnen valt. In dit geval zal Illustrator met een rood plus-teken aangeven dat er sprake is van overflow.

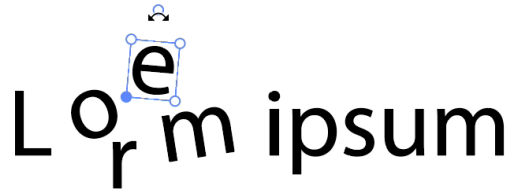


Het is mogelijk om deze extra tekst over te laten vloeien naar een ander tekstobject door het oorspronkelijke tekstobject te selecteren met de Selection Tool, en één keer op het rode plus-teken te klikken. Vervolgens kun je klikken en slepen om een nieuwe area type te maken die gelinkt is aan de oorspronkelijke area type.



7.5 Touch Type Tool

De Touch Type Tool  (sneltoets: **Shift + T**) is een handige tool waarmee je op visuele wijze de volgende properties van een letter (tegelijktijd) kunt aan te passen: font size, kerning, baseline shift en character rotation.

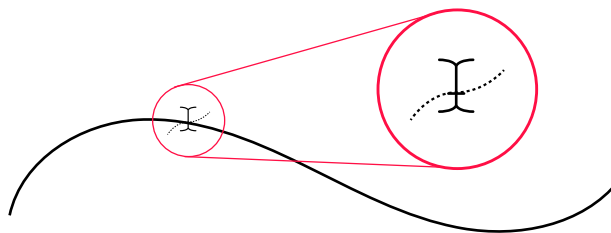


Je hoeft maar één keer met de Touch Type Tool op een letter te klikken om deze aan te passen.

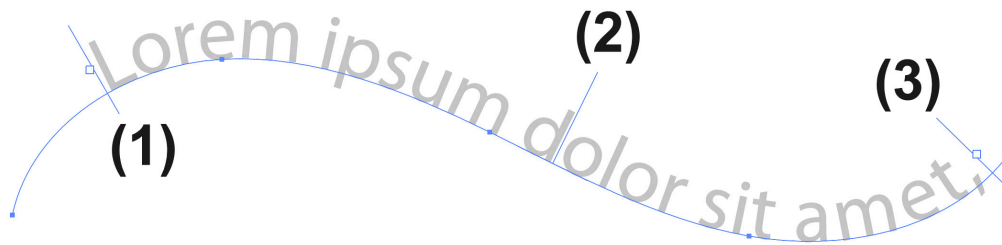
7.6 Tekst langs Pad

Het is mogelijk binnen Illustrator om tekst langs een pad te plaatsen in drie stappen:

1. Creëer een pad, bijvoorbeeld met de Pencil Tool
2. Selecteer de Type Tool, en plaats de cursor op het gemaakte pad
3. Zodra het cursor-icoontje verandert kun je klikken om tekst langs dit pad te plaatsen



Zodra je tekst geplaatst is, zijn er een aantal manieren om deze aan te passen met behulp van drie verticale lijnen.

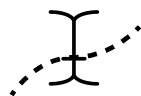


De verticale lijnen aan het begin **(1)** en aan het eind **(3)** van de tekst bepalen de toegestane afmetingen van de tekst. Met de Selection Tool kun je deze langs het pad slepen om de locatie van de tekst op het pad aan te passen. Hierbij kan het gebeuren dat niet alle tekst binnen de afmetingen past, in welk geval Illustrator een overflow-icoontje zal laten zien (rood plus-teken).

Exact in het midden bevindt zich ook een verticale lijn **(2)**; door deze naar beneden te slepen is het mogelijk om alle tekst te *flippen* naar de onderkant van het pad, waardoor de tekst ondersteboven komt te staan.

7.7 Tekst in Vorm

Het is vrij eenvoudig om tekst *in* een vorm te plaatsen binnen Illustrator. Als je een gesloten pad hebt, kun je simpelweg met de Type Tool op de rand van dit pad klikken om tekst *binnen* de vorm te plaatsen. Let hierbij goed op of je de juiste cursor ziet voordat je klikt.



Tekst langs pad



Tekst in vorm

Het is ook mogelijk om tekst *langs* een gesloten vorm te plaatsen; hiervoor moet je **Alt/Option** ingedrukt houden terwijl je klikt (als het goed is zie je de cursor ook veranderen).

7.8 Tekst naar Outlines

Door tekst om te zetten naar outlines is het mogelijk om de individuele anchor points van de verschillende letters aan te passen. Er zijn twee manieren om dit te doen:

1. Via het menu “Object > Expand...”
2. Via het menu “Type > Create Outlines” (sneltoets: **Cmd/Ctrl + Shift + T**)

Omdat je hiermee losbreekt van het oorspronkelijke tekstobject en elke individuele letter omzet naar een vorm of pad, zal het niet langer mogelijk zijn om de tekst aan te passen met de Type Tool.

7.9 Opdracht

-

Hoofdstuk 8

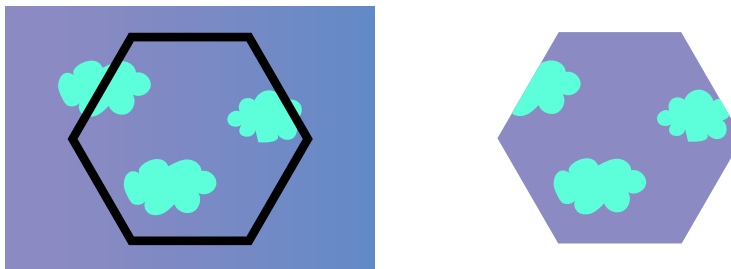
Speciale Technieken

8.1 Overzicht

In dit hoofdstuk kijken we naar een aantal speciale en geavanceerde technieken die niet per se in één specifiek hoofdstuk thuishoren.

8.2 Clipping Masks

Met clipping masks is het mogelijk om een willekeurig Illustrator object (vorm, groep, illustratie, landschap, patroon) af te kaderen met de silhouet van een vorm of tekstobject.



Dit werkt in twee stappen.

1. Plaats het clip-object (de gewenste silhouet) *boven* de illustratie
2. Selecteer beide objecten, en creëer een clipping mask via het menu “Object > Clipping Mask > Make”

Het clip-object verliest altijd zijn fill en stroke tijdens het aanmaken van een clipping mask, maar het is gelukkig altijd mogelijk om naderhand aanpassingen te maken aan het clip-object of aan de illustratie zelf door deze te selecteren via het Layers paneel.


Het is ook mogelijk om een bestaande clip group weer op te breken naar de oorspronkelijke illustratie en de oorspronkelijke silhouet-vorm via het menu “Object > Clipping Mask > Release”.

8.3 Object Herhalen in Rotatie

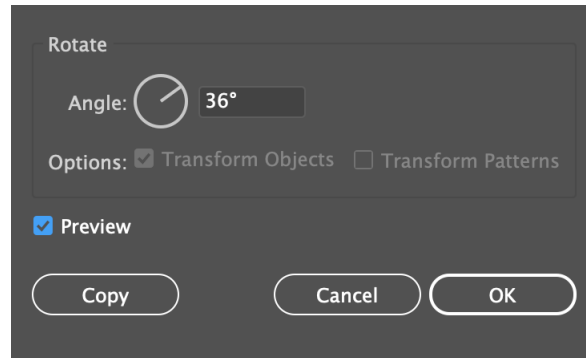
Er zijn binnen Illustrator twee gangbare technieken om een object te herhalen in rotatie (denk aan de wijzers van een klok, of de blaadjes van een bloem).

De *eerste* manier maakt gebruik van het transform effect, te vinden via het menu “Effect > Distort & Transform > Transform”. In dit effect-paneel is het onder andere mogelijk om de angle (hoek) in te stellen van de nieuwe vorm, om aan te geven hoeveel kopieën van het geselecteerde object (bloemblaadje) je zou willen hebben en om het rotatiepunt van het geselecteerde object aan te geven.



De *tweede* manier maakt gebruik van de Rotation Tool  (sneltoets: **R**), waarmee je een geselecteerde vorm kunt draaien door te slepen met de muis. Standaard bevindt het rotatiepunt zich in het midden van de geselecteerde vorm (bloemblaadje), maar je kunt dit punt verplaatsen door ergens te klikken met de Rotation Tool.

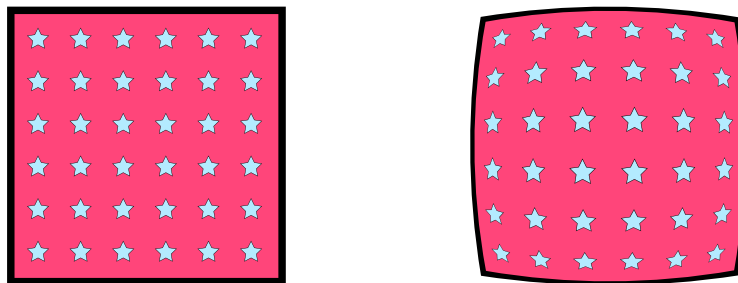
Tijdens het plaatsen van zo'n rotatiepunt kun je ook **Alt/Option** ingedrukt houden om een paneeltje te openen waar je de exacte hoek kunt aangeven, en of je een kopie wilt maken.



Als je op “Copy” hebt geklikt, kun je vervolgens die exacte actie nog een keer uitvoeren via het menu “Object > Transform > Transform Again” (sneltoets: **Cmd/Ctrl + D**), totdat je de rotatie compleet hebt.

8.4 Envelope Distort (Meshes)

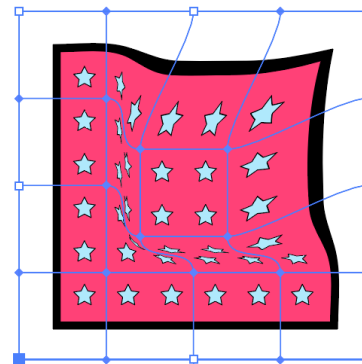
Met behulp van een techniek genaamd envelope distort is het mogelijk om illustraties te *vervormen* binnen Illustrator. Om bijvoorbeeld een fisheye-effect toe te passen op je illustratie, kun je je illustratie selecteren en vervolgens het menu “Object > Envelope Distort > Make with Warp...” openen. Illustrator zal vervolgens een paneel openen waar je kunt kiezen uit een aantal ingebouwde styles, waaronder “FishEye”.



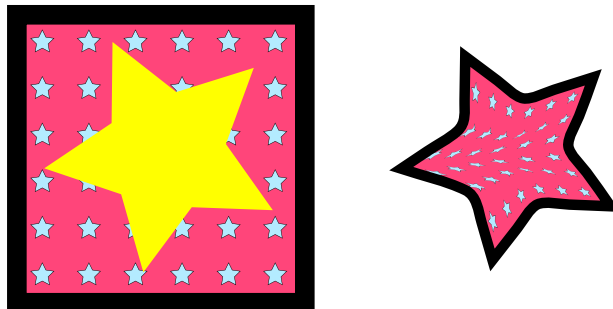
Als het “Make with Warp” menu onvoldoende opties biedt, kun je ook nog altijd aan de slag met je eigen mesh. Een mesh is een soort raster dat je over je illustratie kunt plaatsen door je illustratie te se-

lecteren en het menu “Object > Envelope Distort > Make with Mesh...” te openen. Illustrator zal een paneel openen, waarin je kunt aangeven uit hoeveel rijen en kolommen je raster moet worden opge-maakt.

Vervolgens kun je aan de slag met de Di-rect Selection Tool om de individuele an-chor points van de Mesh aan te passen, waarmee je je illustratie tot in detail kunt vervormen.



Tot slot is het ook mogelijk om een illustratie te vervormen aan de hand van een bestaande vorm. Hiervoor hoef je de bestaande vorm alleen maar boven je illustratie te plaatsen, beiden te selecteren, en het menu “Object > Envelope Distort > Make with Top Object” aan te klikken.

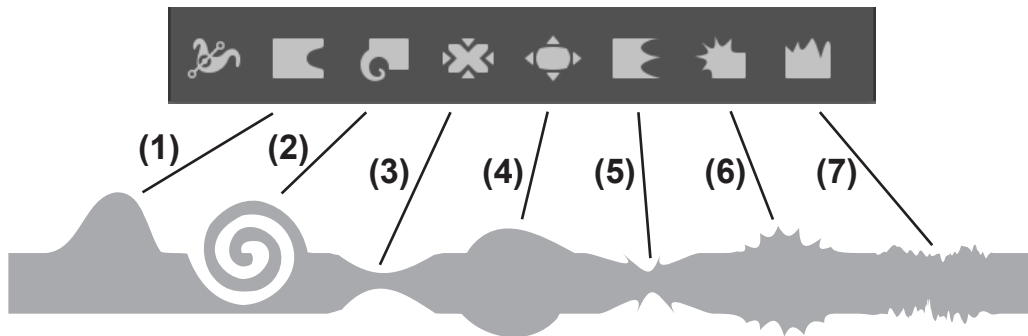


Om een illustratie waar envelope distort op is toegepast weer te herstellen naar zijn oorspronkelijke staat, kun je deze illustratie se-lecteren, en de menu-optie “Object > Envelope Distort > Release” aanklikken.

8.5 Warp Tools

In hetzelfde menu als de Width Tool bevinden zich een aantal tools die gezamenlijk bekend staan als de warp tools, waarmee het mo-

gelijk is om vrij bijzondere en specifieke effecten toe te passen op je illustraties.



Om precies te zijn, zijn dit de Warp Tool **(1)**, de Twirl Tool **(2)**, de Pucker Tool **(3)**, de Bloat Tool **(4)**, de Scallop Tool **(5)**, de Crystallize Tool **(6)** en de Wrinkle Tool **(7)**.

Om deze tools te gebruiken hoef je ze alleen maar te selecteren vanuit de Toolbar, en je muis ingedrukt te houden boven een deel van je illustratie (in sommige gevallen: klikken en slepen): hoe langer je de muis ingedrukt houdt, des te heftiger het effect wordt toegepast.

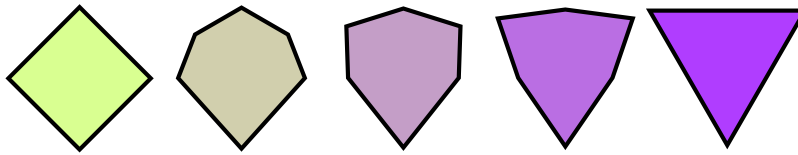
Om de afmetingen van een van deze Warp Tools groter te maken, kun je **Alt/Option** ingedrukt houden terwijl je klikt en sleept met de muis. Of je kunt twee keer op het icoontje van een van deze tools klikken om het “Warp Tool Options” paneel te openen.


Zorg dat je je werk voldoende vaak opslaat tijdens het gebruik van deze tools, aangezien het voor Illustrator vrij zwaar kan zijn (qua computerkracht) om een preview te maken als je deze tools toepast op complexe illustraties; Illustrator zou vast kunnen hangen of zelfs kunnen crashen.

8.6 Blending tussen Objects

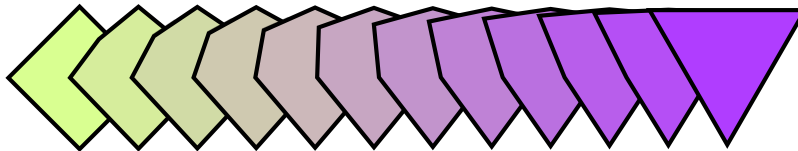
Om een geleidelijke overgang tussen twee vormen te maken, kun je

gebruik maken van een blend. Hiervoor selecteer je beide vormen, en klik je via het menu op “Object > Blend > Make”.

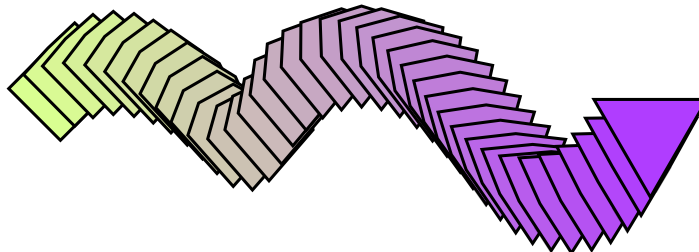


Het is mogelijk om een bestaande blend-groep aan te passen door deze te selecteren en in het menu te klikken op “Object > Blend > Blend Options” (of door twee keer in de Toolbar te klikken op de Blend Tool ).

Zo kun je onder het kopje “Spacing” met de optie “Specified Steps” bijvoorbeeld aangeven hoeveel kopieën je in totaal wilt, en kun je met de optie “Specified Distance” aangeven hoeveel ruimte tussen elk van de kopieën moet worden geplaatst.



Standaard loopt de richting van een blend in één rechte lijn van het ene object naar het andere object, maar het is mogelijk om deze spine (ruggengraat) van de blend aan te passen door een willekeurig pad te tekenen, bijvoorbeeld met de Pencil Tool. Vervolgens hoef je alleen nog maar de blend en het pad beiden te selecteren, en in het menu te klikken op “Object > Blend > Replace Spine”.



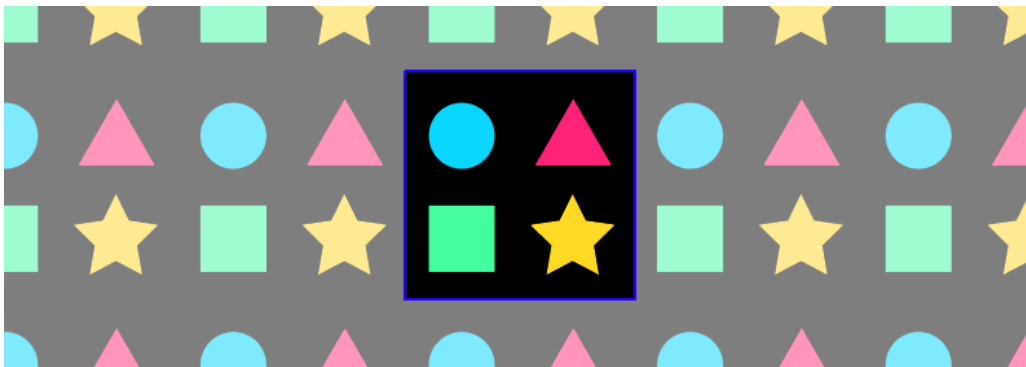
Om een blend op te heffen kun je deze selecteren, en in het menu klikken op “Object > Blend > Release”.

8.7 Patronen

Om een patroon (Engels: pattern) te maken in Illustrator, is het verstandig om vooraf alvast een paar voorbereidingen te treffen.

1. Zorg dat je de verschillende elementen die je van plan bent op te nemen in je patroon alvast hebt klaargezet
2. Creëer een achtergrond voor je patroon (tenzij je een doorzichtige achtergrond wilt gebruiken)
3. Plaats alle elementen op de achtergrond, op zo'n manier dat er niets aan de randen uitsteekt

Vervolgens kun je alles selecteren en in het menu klikken op “Object > Pattern > Make”. Ten eerste zal Illustrator een belangrijk paneel genaamd “Pattern Options” openen, dat je altijd terug kunt vinden via het menu “Window > Pattern options”. Ten tweede zal Illustrator een nieuwe swatch aanmaken voor je patroon.

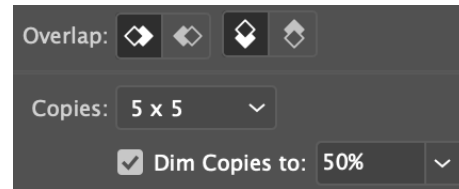


Bij het maken van een nieuw patroon zul je automatisch in pattern editing mode belanden. Om deze modus te verlaten kun je boven in je workspace op het pijltje klikken, of op de tekst “Done” of “Cancel”. Om terug te gaan naar pattern editing mode, kun je twee keer op je nieuwe patroon klikken in het swatches paneel.



Binnen patten editing mode kun je de verschillende elementen van je patroon verplaatsen binnen de tegel (Engels: tile) in het midden. Let hierbij op dat je uit de buurt blijft van de linkerkant en de bovenkant van je tegel, indien je gebruik maakt van de standaard instellingen onder het kopje “Overlap” (“Left in Front” en “Top in Front”).

Via de pattern options kun je tevens instellen hoeveel kopieën van je tegel Illustrator moet laten zien in pattern editing mode, en hoe doorzichtig deze kopieën moeten zijn.



Hoofdstuk 9

Export

9.1 Overzicht

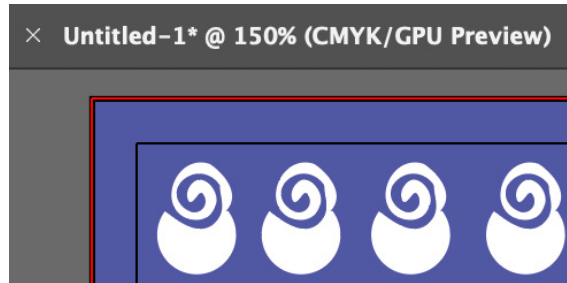
In dit hoofdstuk zullen we kijken hoe je je mooie illustraties kunt exporteren, zodat je ze bijvoorbeeld kunt laten afdrukken of zodat je ze op het internet kunt delen via websites of via e-mail.

9.2 Exporteren voor Print

Als je je illustraties wilt (laten) afdrukken met behulp van een printer, is het verstandig om eerst een aantal voorbereidingen te treffen. Als je deze stappen onderneemt, dan wordt de kans een stuk groter dat de uitgeprinte versie van je illustratie er ook daadwerkelijk uitziet zoals je had gehoopt.

1. Kies tijdens het aanmaken van een nieuw document voor een formaat gebaseerd millimeters of centimeters (in plaats van pixels of points)
2. Zorg dat je de color mode van Illustrator instelt op CMYK in plaats van RGB via het menu “File > Document Color Mode > CMYK Color”; de kleuren van je illustratie zullen hierdoor minder fel worden, maar aangezien CMYK de Color Mode van printers is, zullen de kleuren op je scherm veel beter overeenkomen met de uiteindelijke kleuren op het uitgeprinte materiaal
3. Zorg dat je een bleed van 3-4mm instelt via het menu “File >

Document Setup”; hierdoor zal Illustrator een extra rand rondom je illustratie toevoegen, en het is de bedoeling om de achtergrond van je illustratie tot deze nieuwe rand uit te rekken, waardoor het veel makkelijker wordt om je illustratie *uit te snijden* als je deze hebt uitgeprint op een vel papier bijvoorbeeld



Om je werk vervolgens te exporteren, kun je het menu “File > Save As...” openen, waarbij je het beste kunt kiezen voor het Adobe PDF bestandsformaat.

Voordat je in het nieuwe paneel rechtsonder in de hoek klikt op “Save PDF”, raad ik aan om onder het kopje “Marks en Bleeds” de optie “Trim Marks” aan te vinken, waardoor Illustrator (op basis van je Bleed instellingen) hulplijntjes zal toevoegen aan de PDF. Hierdoor wordt het een stuk eenvoudiger om je illustratie uit te snijden als deze eenmaal is afgedrukt.

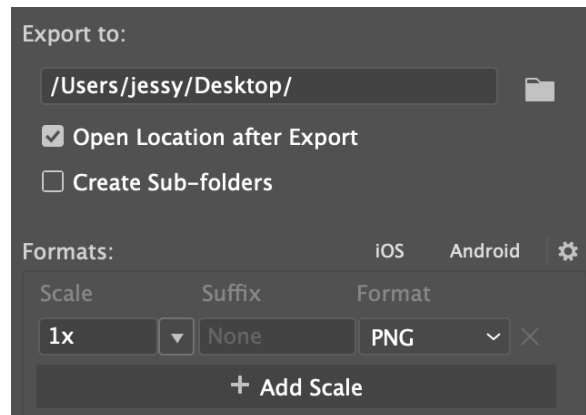
9.3 Exporteren voor Screen

Als het doel is om je werk uiteindelijk te gebruiken in een digitale omgeving (weergegeven op computerschermen), dan raad ik aan om je document in te stellen op pixels of points, en om de color mode in te stellen op RGB, via het menu “File > Document Color Mode > RGB Color”.

Om vervolgens je artboard te exporteren kun je het menu “File > Export > Export for Screens...” openen, waardoor Illustrator een pa-

neel zal openen met een aantal belangrijke opties.

Zo kun je bijvoorbeeld instellen in welke map Illustrator je bestanden moet opslaan, en welke bestandsformaten je wilt gebruiken voor het exporteren.



De verschillende bestandsformaattopties zijn:

- JPG; een rasterformaat (gebaseerd op pixels) *zonder* ondersteuning voor doorzichtigheid; erg veelzijdig
- PNG; een rasterformaat (gebaseerd op pixels) *mét* ondersteuning voor doorzichtigheid; erg veelzijdig
- PDF; een vectorformaat; vooral handig om te delen via e-mail of via websites; erg veelzijdig
- SVG; een vectorformaat; vooral handig voor het maken van illustraties op websites; vrij beperkt in gebruik

Vaak is PNG de meest voordehandliggende keuze, maar afhankelijk van je specifieke use case kun je ook een formaat als PDF of SVG kiezen.

Hoofdstuk 10

Afsluiting

10.1 Tips, Ideeën en Dankjewel

Gefeliciteerd dat je het einde hebt gehaald van deze Masterclass!

Zoals je hebt hebt gemerkt, hebben we veel onderwerpen behandeld in deze cursus, variërend van basisconcepten als artboards, layers, rechthoeken en cirkels tot effecten, typografie en patterns.

De beste manier om je Illustrator-reis vanaf dit punt door te zetten, is door gebruik te maken van de kracht van het internet. Als je via Google of YouTube zoekt op “Illustrator tutorial”, “Illustrator tips” of “Illustrator speed art”, dan zul je ontzettend veel video’s vinden die je een idee kunnen geven van nieuwe technieken of nieuwe manieren om Illustrator te gebruiken. Op dit moment geldt: hoe meer oefening, des te beter.

En daarmee zijn we aan het einde gekomen van deze cursus.

Ontzettend bedankt dat je hebt deelgenomen, en ik hoop dat je er iets aan hebt gehad!

Jessy