ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5 gebruiken

Juridische kennisgevingen

Ga voor juridische kennisgevingen naar http://help.adobe.com/nl_NL/legalnotices/index.html.

Laatst bijgewerkt 24/5/2011

Inhoud

Hoofdstuk 1: Nieuw in Illustrator

Perspectief tekenen 1
Beautiful Strokes 1
Borstelpenseel 2
Loepzuivere afbeeldingen voor internet- en mobiele apparaten 2
Verbeteringen aan functie voor meerdere tekengebieden 3
Gereedschap Vormen maken 3
Nieuwe tekenfuncties 3
Tijdelijke conversies bewerken met Adobe Flash Catalyst CS5 4
Resolutie-onafhankelijke effecten 4

Hoofdstuk 2: Werkruimte

Beginselen van de werkruimte 5
De werkruimte aanpassen 10
Gereedschappen 17
Gereedschapsgalerieën 20
Bestanden en sjablonen 28
Werken met ConnectNow 33
Meerdere tekengebieden gebruiken 34
Illustraties weergeven 41
Linialen, rasters, hulplijnen en snijtekens 46
Voorkeuren instellen 52
Herstellen, ongedaan maken en automatisch laten uitvoeren 54

Hoofdstuk 3: Tekenen

Grondbeginselen van tekenen 56
Eenvoudige lijnen en vormen tekenen 61
Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows 65
Tekenen met het gereedschap Potlood 69
Tekenen met het gereedschap Pen 71
Paden bewerken 76
Perspectief tekenen 87
Illustraties overtrekken met Actief overtrekken 105
Illustraties handmatig overtrekken met behulp van sjabloonlagen 110
Symbolen 110
Symboolgereedschappen en symboolsets 118
Flakkeringen tekenen 122

Hoofdstuk 4: Kleur

Kleuren 126
Kleuren selecteren 132
Stalen maken en gebruiken 135
Werken met kleurgroepen (harmonieën) 142

Het deelvenster Kuler 159
Kleuren aanpassen 160

Hoofdstuk 5: Verven
Info over tekenen 165
Verven met vullingen en lijnen 165
Groepen van Actieve verf 177
Penselen 185
Transparantie- en overvloeiingsmodi 198
Verlopen 207
Netten 211
Patronen 214

Hoofdstuk 6: Objecten selecteren en ordenen
Objecten selecteren 221
Objecten groeperen en uitbreiden 230
Objecten verplaatsen, uitlijnen en verdelen 232
Objecten roteren en spiegelen 236
Lagen gebruiken 241
Objecten vergrendelen, verbergen en verwijderen 245
Objecten stapelen 247
Objecten dupliceren 248

Hoofdstuk 7: Objecten omvormen
Objecten transformeren 251
Objecten schalen, schuintrekken en vervormen 253
Omvormen met omhulsels 259
Objecten combineren 261
Objecten knippen of splitsen 269
Knipmaskers 270
Objecten laten overvloeien 273
Objecten omvormen met effecten 277
Nieuwe vormen maken met het gereedschap Vormen maken 278
3D-objecten maken 282

Hoofdstuk 8: Importeren, exporteren en opslaan
Bestanden importeren 291
Bitmapafbeeldingen importeren 296
Adobe PDF-bestanden importeren 297
EPS-, DCS- en AutoCAD-bestanden importeren 299
Illustraties importeren uit Photoshop 300
Illustraties opslaan 302
Illustraties exporteren 309
Adobe PDF-bestanden maken 317
Adobe PDF-opties 322
Bestandsinformatie en metagegevens 330

Hoofdstuk 9: Type

Info over Tekst ... 333
Tekst importeren ... 333
Tekst maken ... 334
Tekst op een pad maken ... 342
Tekst schalen en roteren ... 346
Spelling- en taalwoordenboeken ... 347
Lettertypen ... 349
Tekst opmaken ... 352
Regelafstand en tekenspatiëring ... 360
Speciale tekens ... 363
Alinea's opmaken ... 366
Woordafbreking en regelafbreking ... 371
Tabs ... 373
Teken- en alineastijlen ... 376
Tekst exporteren ... 378
Aziatische tekens opmaken ... 380
Samengestelde lettertypen maken ... 390
Tekst uit Illustrator 10 bijwerken ... 393

Hoofdstuk 10: Speciale effecten maken

Vormgevingskenmerken ... 395
Werken met effecten ... 400
Overzicht van effecten ... 404
Slagschaduw, gloed en doezeleffect ... 411
Schetsen en mozaïeken maken ... 413
Afbeeldingsstijlen ... 415

Hoofdstuk 11: Webafbeeldingen

Aanbevolen procedures voor het maken van webafbeeldingen ... 420
Segmenten en afbeeldingen met hyperlinks ... 424
SVG ... 428
Animaties maken ... 432

Hoofdstuk 12: Werken met FXG

FXG ... 436
Aanbevolen procedures voor het gebruik van FXG ... 436
Een Illustrator-bestand opslaan in FXG-indeling ... 437
Illustrator- en Flash Catalyst-workflow ... 439
FXG-toewijzing van Illustrator-objecten en -kenmerken ... 441

Hoofdstuk 13: Afdrukken

Documenten instellen voor afdrukken ... 453
Kleurscheidingen afdrukken ... 458
Drukkersmarkeringen en afloop ... 462
PostScript-afdrukken ... 464
Afdrukken met kleurbeheer ... 467
Verlopen, netten en kleurovervloeiingen afdrukken ... 469

Transparante illustraties afdrukken en opslaan 472
Overdrukken 480
Overvullen 482
Afdrukvoorinstellingen 486

Hoofdstuk 14: Taken automatiseren
Handelingen 489
Scripts 497
Gegevensgestuurde afbeeldingen 498

Hoofdstuk 15: Grafieken
Grafieken maken 504
Grafieken opmaken 508
Afbeeldingen en symbolen toevoegen aan grafieken 513

Hoofdstuk 16: Sneltoetsen
Sneltoetsen aanpassen 518
Standaardsneltoetsen 519

Hoofdstuk 1: Nieuw in Illustrator

Adobe Illustrator CS5 biedt precisie en kracht met geavanceerde tekengereedschappen, expressieve levensechte penselen, een breed scala aan tijdbesparende hulpmiddelen en integratie met de Adobe CS Live-onlineservices.

Perspectief tekenen, een borstelpenseel, lijnen met een variabele breedte en het gereedschap Vormen maken zijn voorbeelden van de nieuwe functies in de omgeving voor vectorafbeeldingen van Illustrator.

Dankzij de verbeterde integratie tussen Adobe-producten kunt u eenvoudig schakelen tussen Illustrator CS5 en producten zoals Adobe Flash® Catalyst™ CS5, waarmee u interactie kunt toevoegen aan uw ontwerpen.

Perspectief tekenen

Met het nieuwe gereedschap Perspectiefraster kunt u een raster inschakelen dat het direct tekenen op vlakken met een echt perspectief ondersteunt. Gebruik het perspectiefraster om vormen en scènes in het juiste 1-, 2- of 3-punts perspectief te tekenen. Het nieuwe gereedschap Perspectiefselectie stelt u in staat objecten dynamisch te verplaatsen, schalen en dupliceren. U kunt objecten ook verticaal ten opzichte van hun huidige locatie verplaatsen met het gereedschap Perspectiefselectie.

Stelt u zich voor dat u eenvoudig een reeks lantaarnpalen aan een stadsgezicht kunt toevoegen voor een animatie over verlichting, of palen voor een hek om uw billboard met een plattelandsscène compleet te maken. Met de gereedschapsgroep Perspectiefraster kunt u snel en eenvoudig werken in een vooringesteld perspectief. Het perspectiefraster biedt rastervoorinstellingen om de weergavehoek en -afstand voor de scène te beheren, evenals widgets om verdwijnpunten, horizontale hoogte, basisniveau en de oorsprong te beheren. U kunt het perspectiefraster ook gebruiken om vectorobjecten te tekenen bovenop een referentiefoto of videofragment dat zich in uw tekengebied bevindt.

Zie “Perspectief tekenen” op pagina 87.

Beautiful Strokes

Illustrator CS5 biedt verschillende nieuwe functies die de mogelijkheden om te ontwerpen met lijnen verbeteren.

Lijnen met een variabele breedte

Gebruik het gereedschap Breedte om lijnen met een variabele breedte te tekenen die u op elk moment snel en eenvoudig kunt aanpassen, symmetrisch of van elke zijde afzonderlijk. U kunt ook variabele-breedteprofielen maken en opslaan die u op elke lijn opnieuw kunt toepassen.

Zie “Lijnen maken met een variabele breedte” op pagina 174.

Aanpassingen aan onderbroken lijnen

Met de nieuwe opties in het deelvenster Lijn kunt u de uitlijning van streepjes beheren. U kunt ervoor kiezen om onderbroken lijnen symmetrisch uit te lijnen bij hoeken en aan het einde van open paden, of om de streepjes en de gaten in de lijnen te behouden.

Zie “Stippellijnen of onderbroken lijnen maken” op pagina 169.

Precieze pijlen

U kunt nu pijlen selecteren en definiëren in het deelvenster Lijn. U kunt er ook voor kiezen om de punt of de basis van de pijl te vergrendelen op het eindpunt van het pad.

Zie “Pijlen toevoegen” op pagina 170, “Pijlen aanpassen” op pagina 171.

Uitrekken beheren voor penselen

Definieer de schaling voor kunst- en patroonpenselen langs een pad. Kies gebieden van de penseelstreek waarvan u de verhoudingen wilt aanpassen. U kunt bijvoorbeeld het midden van een vaandel verlengen, terwijl de gedetailleerde, gekrulde uiteinden niet worden uitgerekt.

Penselen met hoekinstellingen

Pas kunst- en patroonpenselen toe op een pad voor strakke resultaten, zelfs bij scherpe bochten of bij hoeken. Op plaatsen waar lijnen met een verschillende breedte bij elkaar komen of een stompe of scherpe hoek vormen, kiest u opties om de punten op te vullen waar deze lijnen bij elkaar komen.

Borstelpenseel

Met het borstelpenseel kunt u verven met vectoren die sterk lijken op echte penseelstreken. U kunt illustraties tekenen en weergeven op dezelfde manier als wanneer u natuurlijke hulpmiddelen gebruikt zoals aquarel- of olieverf, maar dan met de schaalbaarheid en bewerkbaarheid van vectoren. Het borstelpenseel biedt ook geavanceerde beheermogelijkheden. U kunt niet alleen de dichtheid van penseelharen, de penseelvorm en de verfdekking instellen, maar ook borstelkenmerken zoals grootte, lengte, dikte en buigzaamheid.

Als u meer mogelijkheden van het borstelpenseel wilt uitproberen, gebruikt u het met het tablet en de 6D-pen (Wacom-kunstpen). De 6D-pen reageert automatisch op druk, draairichting en overhelling met een rotatie van 360 graden van de cilinder, en biedt ook een accurate voorvertoning voor het penseel.

Zie “Borstelpenseel” op pagina 195.

Loepzuivere afbeeldingen voor internet- en mobiele apparaten

Maak op precieze wijze vectorobjecten op het pixelraster voor op pixels uitgelijnde illustraties. Het is essentieel dat rasterafbeeldingen er scherp uitzien, vooral standaardwebafbeeldingen met een resolutie van 72 ppi, bij het ontwerpen van illustraties voor Adobe Flash Catalyst, Adobe Flash Professional-software en Adobe Dreamweaver. Pixeluitlijning is ook handig voor het instellen van rasters met een videoresolutie. In Illustrator CS5 bevatten de nieuwe webafbeeldingsgereedschappen typeverbeteringen. Kies een van de vier anti-aliasingopties voor tekst voor elk van uw Illustrator-tekstframes.

Zie “Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows” op pagina 65.

Verbeteringen aan functie voor meerdere tekengebieden

De functie voor meerdere tekengebieden is aanzienlijk verbeterd in Illustrator CS5. Een aantal van de nieuwe functies is opgenomen in het nieuwe deelvenster Tekengebieden. Hiermee kunt u tekengebieden toevoegen, tekengebieden opnieuw ordenen in het deelvenster Tekengebieden, tekengebieden herschikken en dubbele tekengebieden maken.

Geef aangepaste namen op voor uw tekengebieden via het regelpaneel en het deelvenster Tekengebieden. U kunt objecten op een bepaalde locatie in het tekengebied plakken en een illustratie in alle tekengebieden op dezelfde locatie plakken met de nieuwe opties Op plaats plakken en In alle tekengebieden plakken. U kunt de optie ook zodanig instellen dat tekengebieden automatisch worden geroteerd wanneer u deze wilt afdrukken.

Zie “Meerdere tekengebieden gebruiken” op pagina 34.

Gereedschap Vormen maken

Het gereedschap Vormen maken is een interactief gereedschap voor het maken van complexe vormen door eenvoudigere vormen samen te voegen en te wissen. Het werkt bij eenvoudige en samengestelde paden, en randen en gebieden van de geselecteerde illustratie worden op intuïtieve wijze gemarkeerd, zodat ze kunnen worden samengevoegd om nieuwe vormen te creëren. U kunt bijvoorbeeld een lijn trekken door het midden van een cirkel en snel twee halve cirkels maken zonder dat u een deelvenster hoeft te openen of een ander gereedschap hoeft te kiezen. Met het gereedschap Vormen maken kunt u ook overlappende vormen splitsen om afzonderlijke objecten te maken, en kunt u eenvoudig kunststijlen toepassen wanneer objecten worden samengevoegd. U kunt ook de kleurstaalcursor inschakelen om kleuren te selecteren voor uw illustratie.

Zie “Nieuwe vormen maken met het gereedschap Vormen maken” op pagina 278.

Nieuwe tekenfuncties

Nieuwe symboolfuncties

Illustrator CS5 biedt een verbeterde ondersteuning voor 9-delige schaling. U kunt 9-delige schaling nu direct toepassen op symbolen in Illustrator. Hierdoor kunt u eenvoudiger werken met webelementen zoals een afgeronde rechthoek.

Zie “Symboolregistratiepunt” op pagina 112, “9-delinge schaling gebruiken” op pagina 113, “Sublagen toevoegen voor symbolen” op pagina 113, “Transformaties opnieuw instellen” op pagina 116.

Oorsprong en coördinaten van tekengebiedlinialen verbetering

De oorsprong en de coördinaten van de tekengebiedlinialen beginnen nu linksboven. Scripts die gebruikmaken van een lager coördinatensysteem, werken ook correct met deze nieuwe functie. U kunt er ook voor kiezen om met een algemene liniaal te werken die al uw tekengebieden voorziet van coördinaten, of met lokale linialen die specifiek zijn voor een bepaald tekengebied.

Zie “Linialen gebruiken” op pagina 46.

Paden met elkaar verbinden verbetering

Verbind open paden met één toetsaanslag met geselecteerde objecten. U kunt er ook voor kiezen om open paden met elkaar te verbinden met behulp van een hoekverbinding of een vloeiende verbinding.

Zie “Twee of meer paden met elkaar verbinden” op pagina 79.

Achter selecteren mogelijkheid

Gebruik een sneltoets om eenvoudig een afzonderlijk object te selecteren dat zich achter andere objecten bevindt.

Zie “Selecteren achter objecten” op pagina 224.

De modi Tekenen achter en Tekenen binnen

Teken achter andere objecten zonder lagen te kiezen of de stapelvolgorde in te stellen. Teken of plaats een afbeelding in een vorm, inclusief actieve tekst. In de modus Tekenen binnen wordt automatisch een knipmasker gemaakt van het geselecteerde object.

Zie “Modus Tekenen achter” op pagina 60, “Modus Tekenen binnen” op pagina 60.

Tijdelijke conversies bewerken met Adobe Flash Catalyst CS5

Gebruik Illustrator CS5 voor interactieontwerp. Dit is nu mogelijk met het nieuwe Adobe Flash Catalyst CS5, dat wordt meegeleverd bij alle Adobe CS5-producten. Ontwikkel uw ideeën en ontwerp uw interface in Illustrator door schermindelingen en afzonderlijke elementen zoals logo's en knopafbeeldingen te maken. Open uw illustratie vervolgens in Flash Catalyst en voeg acties en interactieve componenten toe zonder code te schrijven. Nadat u interactiviteit hebt toegevoegd aan uw ontwerpen, kunt u direct in Illustrator bewerkingen doorvoeren en wijzigingen ontwerpen. U kunt bijvoorbeeld de weergave van de interactieve knopstatus in Illustrator bewerken terwijl de structuur die u hebt toegevoegd in Flash Catalyst, behouden blijft.

Zie “Werken met FXG” op pagina 436.

Resolutie-onafhankelijke effecten

Met Resolutie-onafhankelijke effecten krijgen rastereffecten zoals Vervagen en Structuur, in alle media dezelfde weergave.

U kunt afbeeldingen maken voor verschillende mediatypen, terwijl u de ideale weergave voor rastereffecten behoudt. Dit is onafhankelijke van wijzigingen in de resolutie-instellingen voor afdrukken naar web naar video. U kunt de resolutie ook verhogen en toch de weergave van rastereffecten behouden. Voor afbeeldingen met een lage resolutie kunt u de resolutie opschalen voor afdrukken met hoge kwaliteit.

Zie “Rastereffecten” op pagina 401.

Hoofdstuk 2: Werkruimte

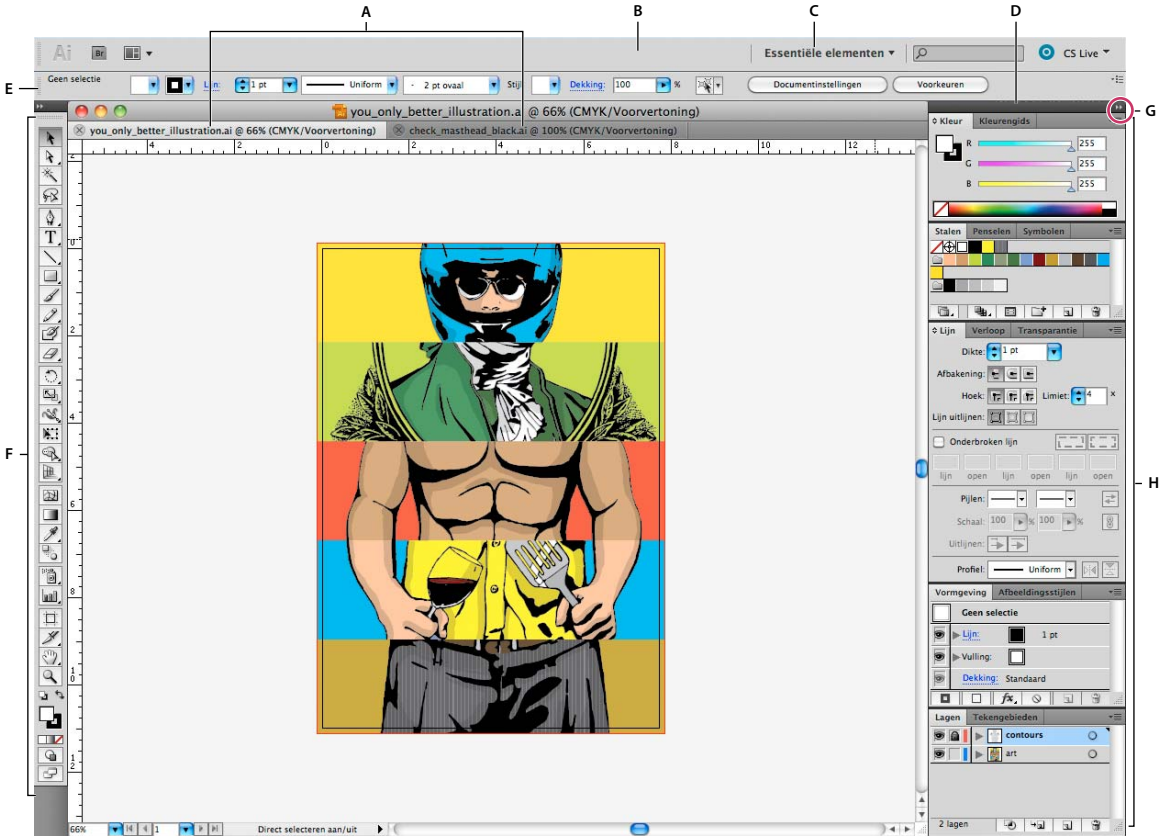
Beginselen van de werkruimte

Op http://www.adobe.com/go/lrvid5207_ai_nl vindt u een video over het gebruik van Adobe Illustrator.

Overzicht van de werkruimte

U kunt documenten en bestanden maken en bewerken met verschillende elementen, zoals deelvensters, balken en vensters. Elke schikking van deze elementen wordt een *werkruimte* genoemd. De werkruimten van de verschillende programma's in Adobe® Creative Suite® 5 zien er allemaal hetzelfde uit, zodat u moeiteloos van het ene programma naar het andere overschakelt. Het is ook mogelijk de toepassingen aan te passen aan uw manier van werken door een vooraf ingestelde werkruimte te selecteren of een nieuwe werkruimte te maken.

Hoewel de standaardindeling van de werkruimte in de verschillende producten verschilt, kunt u de elementen van de werkruimten op min of meer dezelfde wijze manipuleren.



Standaard Illustrator-werkruimte
***A.** Als tabbladen weergegeven documentvensters **B.** Toepassingsbalk **C.** Werkruimteschakelaar **D.** Titelbalk van deelvenster **E.** Regelpaneel/deelvenster Beheer **F.** Gereedschapsset/deelvenster Gereedschappen **G.** Knop voor samenvouwen tot pictogrammen **H.** Vier deelvenstergroepen in verticaal koppelingsgebied*

- De *toepassingsbalk* boven in het scherm bevat een schakeloptie Werkruimte, menu's (alleen Windows) en andere besturingselementen voor de toepassing. Op de Mac kunt u voor bepaalde producten via het menu Venster de toepassingsbalk tonen of verbergen.
- Het *deelvenster Gereedschappen* bevat gereedschappen om afbeeldingen, illustraties, pagina-elementen enzovoort te maken en te bewerken. Gerelateerde gereedschappen worden gegroepeerd.
- In het *deelvenster Beheer* (het regelpaneel) ziet u opties voor het momenteel geselecteerde gereedschap. In Illustrator worden de opties voor het momenteel geselecteerde object weergegeven in het deelvenster Besturing. (In Adobe Photoshop® wordt dit de optiebalk genoemd. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® en Adobe Fireworks® wordt dit de eigenschappencontrole genoemd, waarin de eigenschappen van het momenteel geselecteerd element zijn opgenomen.)
- In het *documentvenster* ziet u het bestand waaraan u werkt. U kunt documentvensters weergeven als tabbladen en in bepaalde gevallen kunt u documentvensters groeperen en koppelen.
- *Deelvensters* helpen u uw werk overzichtelijk te houden en te wijzigen. Voorbeelden hiervan zijn de tijdlijn in Flash, het deelvenster Penseel in Illustrator, het deelvenster Lagen in Adobe Photoshop® en het deelvenster CSS-stijlen in Dreamweaver. Deelvensters kunnen worden gegroepeerd, gestapeld of gekoppeld.

- In het *toepassingsframe* worden alle werkruimte-elementen gegroepeerd in één, geïntegreerd venster waarin u de toepassing als een eenheid kunt behandelen. Wanneer u het toepassingskader of een van de elementen in het kader verplaatst, vergroot of verkleint, passen de elementen zich aan elkaar aan, zodat ze elkaar niet overlappen. Deelvensters verdwijnen niet wanneer u overschakelt op een andere toepassing of wanneer u per ongeluk buiten de toepassing klikt. Als u met twee of meer toepassingen werkt, kunt u deze naast elkaar op het scherm of op meerdere beeldschermen plaatsen.

  Als u een Mac gebruikt en de voorkeur geeft aan de traditionele vrije gebruikersinterface, kunt u het toepassingsframe uitschakelen. In Adobe Illustrator® selecteert u bijvoorbeeld Venster > Toepassingsframe om het frame in of uit te schakelen. (In Flash is het toepassingsframe permanent ingeschakeld voor Mac en in Dreamweaver voor Mac wordt het toepassingsframe niet gebruikt.)

Alle deelvensters verbergen of weergeven

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, inclusief de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, behalve de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Shift+Tab.

  U kunt verborgen deelvensters tijdelijk weergeven als Verborgen deelvensters automatisch tonen is geselecteerd bij de Interface-voorkeuren. Deze functie is altijd ingeschakeld in Illustrator. Verplaats de aanwijzer naar de rand van het toepassingsvenster (Windows®) of naar de rand van het beeldscherm (Mac OS®) en houd deze boven de strook die dan wordt weergegeven.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, drukt u op F4.

Opties in het deelvenster weergeven

❖ Klik op het deelvenstermenupictogram rechtsboven in het deelvenster.

U kunt een deelvenstermenu ook openen als het deelvenster is verkleind tot pictogram.

In Photoshop kunt u de tekengrootte van de tekst in de deelvensters en de knopinfo wijzigen. Kies een grootte in het menu Tekengrootte gebruikersinterface bij de voorkeuren voor de interface.

(Illustrator) Helderheid van het deelvenster aanpassen

❖ Verplaats de schuifregelaar Helderheid in de Voorkeuren voor de gebruikersinterface. Dit besturingselement heeft invloed op alle deelvensters, inclusief het regelpaneel.

Deelvenster Gereedschappen opnieuw configureren

U kunt de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen in één kolom of naast elkaar in twee kolommen weergeven. (Deze functie is niet beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen in Fireworks en Flash.)

In InDesign en InCopy kunt u ook schakelen tussen de weergave in één kolom en dubbele kolommen (of één rij) door een optie in de voorkeuren voor de interface in te stellen.

❖ Klik op de dubbele pijl boven aan het deelvenster Gereedschappen.

Het vak Zoeken in Help

Met het vak Zoeken in Help rechts op de toepassingsbalk kunt u zoeken naar Help-onderwerpen en online-inhoud. Als u beschikt over een actieve verbinding met internet hebt u toegang tot de volledige inhoud van de Community Help-website. Als u zonder actieve verbinding met internet naar Help-informatie zoekt, zijn de resultaten van de zoekopdracht beperkt tot de Help-inhoud die deel uitmaakt van Illustrator.

1. Typ in het zoekvak de naam van het element waarnaar u wilt zoeken (bijvoorbeeld een functie, toepassing of gereedschap).
2. Druk op Enter.

Alle onderwerpen die beschikbaar zijn in de Community Help worden weergegeven in een apart browservenster.

Schermmodi

U kunt de zichtbaarheid van het illustratievenster en de menubalk wijzigen met de modusknoppen onder aan het deelvenster Gereedschappen. Voor toegang tot deelvensters in de modus Volledig scherm plaatst u de cursor links of rechts naast het scherm om de deelvensters weer te geven. Als u deze vanaf hun standaardlocatie hebt verplaatst, kunt u ze openen via het menu Venster.

U kunt een van de volgende modi kiezen:

- In de modus Standaardscherm worden illustraties weergegeven in een standaardvenster met bovenaan een menubalk en aan de zijkanten schuifbalken.
- In de modus Volledig scherm met menubalk worden illustraties weergegeven in het volledige scherm, met bovenin een menubalk en schuifbalken.
- In de modus Volledig scherm worden illustraties weergegeven in een venster dat het volledige scherm beslaat, maar geen titelbalk of menubalk heeft.

Werken met de statusbalk

De statusbalk wordt linksonder in het illustratievenster weergegeven. Een van de volgende items wordt weergegeven:

- huidig zoomniveau
- momenteel gebruikte gereedschap
- momenteel gebruikte tekengebied
- navigatiebesturingselementen voor meerdere tekengebieden
- datum en tijd
- het aantal malen dat een bewerking ongedaan kan worden gemaakt of opnieuw kan worden uitgevoerd
- kleurprofiel van document
- status van een beheerd bestand

Klik op de statusbalk om een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Het type informatie wijzigen dat op de statusbalk wordt weergegeven door een optie te kiezen in het submenu Tonen.
- Het huidige bestand in Adobe Bridge weergeven door Tonen in Bridge te kiezen.

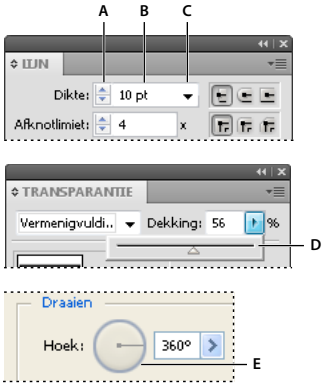
Waarden invoeren in deelvensters en dialoogvensters

U kunt in alle deelvensters en dialoogvensters op dezelfde manieren waarden invoeren. In elk vak waarin u numerieke waarden kunt invoeren, kunt u bovendien eenvoudige berekeningen uitvoeren. Als u bijvoorbeeld een geselecteerd object met de huidige maateenheid drie eenheden naar rechts wilt verplaatsen, hoeft u niet de nieuwe horizontale positie te berekenen, maar alleen maar **+3** te typen na de waarde in het deelvenster Transformeren.

Een waarde invoeren in een deelvenster of dialoogvenster

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Typ een waarde in het vak en druk op Enter of Return.
- Sleep de schuifregelaar.
- Sleep de draaischijf.
- Klik op de pijlknoppen in het deelvenster om de waarde te verhogen of te verlagen.
- Klik in het vak en gebruik vervolgens de toets Pijl-omhoog of Pijl-omlaag om de waarde te verhogen of te verlagen. Houd Shift ingedrukt en druk op een pijltoets om de mate van het vergroten of verkleinen te verhogen.
- Kies een waarde in het menu van het tekstvak.



Manieren om waarden in te voeren
***A.** Pijlknoppen **B.** Tekstvak **C.** Menupijl **D.** Schuifregelaar **E.** Draaischijf*

Waarden berekenen in een deelvenster of dialoogvenster

1 Ga als volgt te werk in een tekstvak dat numerieke waarden accepteert:

- Als u de gehele huidige waarde wilt vervangen door een wiskundige uitdrukking, selecteert u de gehele actieve waarde.
- Als u de huidige waarde als onderdeel van een wiskundige uitdrukking wilt gebruiken, klikt u voor of na deze waarde.

2 Typ een eenvoudige rekenkundige uitdrukking met een rekenkundige operator, zoals **+** (plus), **-** (min), **x** (vermenigvuldigen), **/** (delen) of **%** (procent).

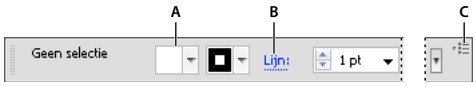
Bijvoorbeeld **0p0 + 3** of **5 mm + 4**. Zo is **3 cm * 50%** gelijk aan 3 centimeter vermenigvuldigd met 50%, oftewel 1,5 cm, en is **50pt + 25%** gelijk aan 50 punten plus 25% van 50 punten, oftewel 62,5 punten.

3 Druk op Enter of Return om de berekening toe te passen.

Overzicht van het deelvenster Beheer

Met het deelvenster Beheer hebt u snel toegang tot opties voor de door u geselecteerde objecten. Standaard bevindt het deelvenster Beheer zich boven in de werkruimte.

De opties in het deelvenster Beheer zijn afhankelijk van het type object of gereedschap dat is geselecteerd. Wanneer u bijvoorbeeld een tekstobject selecteert, bevat het deelvenster Beheer opties voor tekstopmaak en opties voor het wijzigen van de kleur, de plaatsing en de afmetingen van het object. Wanneer er een selectiegereedschap actief is, kunt u via het deelvenster Beheer toegang krijgen tot Documentinstellingen en Voorkeuren.



Deelvenster Beheer
***A.** Verborgen opties **B.** Koppeling met een ander deelvenster **C.** Deelvenstermenu*

Wanneer tekst in het deelvenster Beheer blauw en onderstreept is, kunt u op die tekst klikken om een verwant deel- of dialoogvenster weer te geven. Als u het deelvenster Lijn wilt weergeven, klikt u bijvoorbeeld op het woord *Lijn*.

Het type besturingselement in het deelvenster Beheer wijzigen

❖ Schakel opties in of uit in het menu van het deelvenster Beheer.

Een deelvenster of dialoogvenster openen en sluiten vanuit het deelvenster Beheer

1 Klik op blauwe en onderstreepte tekst om het verwante deelvenster of dialoogvenster te openen.

2 Klik buiten het deelvenster of dialoogvenster om het venster te sluiten.

Het deelvenster Beheer koppelen aan het onderste gedeelte van de werkruimte

❖ Kies Onderaan koppelen in het menu van het deelvenster Beheer.

Het deelvenster Beheer omzetten in een zwevend deelvenster

❖ Sleep het balkje op de linkerrand van het deelvenster naar een andere positie.

Als u het deelvenster weer wilt koppelen, sleept u het balkje naar de boven- of onderzijde van het toepassingsvenster (Windows) of scherm (Mac OS).

De werkruimte aanpassen

Vensters en deelvensters beheren

U kunt een aangepaste werkruimte maken door documentvensters en deelvensters te verplaatsen en te manipuleren. U kunt aangepaste werkruimten opslaan en schakelen tussen deze werkruimten. Als u in Fireworks de naam wijzigt van aangepaste werkruimten, kan dit leiden tot onverwacht gedrag.

***Opmerking:** In de volgende voorbeelden wordt ter demonstratie Photoshop gebruikt. De werkruimte werkt in alle producten op dezelfde manier.*

Documentvensters opnieuw rangschikken, koppelen of laten zweven

Als u meerdere bestanden opent, worden de documentvensters als tabbladen weergegeven.

- Als u de rangschikking van dergelijke documentvensters wilt wijzigen, sleept u de tab van een venster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Als u een documentvenster wilt loskoppelen (zweven of verwijderen uit tabbladgroep) van een groep vensters, sleept u het tabblad van dat venster uit de groep.

  Opmerking: *In Photoshop kunt u ook Venster > Ordenen > Zweven in venster selecteren één documentvenster te laten zweven of Venster > Ordenen > Alles zweven in vensters om alle documentvensters tegelijkertijd te laten zweven. Zie TechNote kb405298 voor meer informatie.*

  Opmerking: *Dreamweaver biedt geen ondersteuning voor het koppelen en loskoppelen van documentvensters. Gebruik de knop Minimaliseren van het documentvenster om vensters te laten zweven (Windows) of kies Venster > Naast elkaar om documentvensters naast elkaar weer te geven. Zoek op 'Naast elkaar' in Dreamweaver Help voor meer informatie over dit onderwerp. De werkwijze voor Macintosh-gebruikers wijkt enigszins af.*
- Als u een documentvenster wilt koppelen aan een afzonderlijke groep documentvensters, sleept u het venster naar de groep.
- Als u groepen gestapelde of naast elkaar geplaatste documenten wilt maken, sleept u het venster naar een van de neerzetzones boven, onder of aan een zijde van een ander venster. U kunt ook een lay-out voor de groep selecteren aan de hand van de knop Lay-out op de toepassingsbalk.

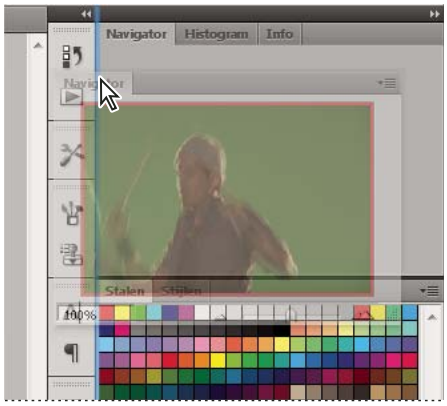
  Opmerking: *Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie. U kunt echter de opdrachten Trapsgewijs en Naast elkaar in het menu Venster gebruiken om de lay-out van uw documenten te bepalen.*
- Als u een selectie sleept en wilt overschakelen naar een ander document in een als tabblad weergegeven groep, houdt u de selectie een ogenblik boven het tabblad van een document.

  Opmerking: *Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie.*

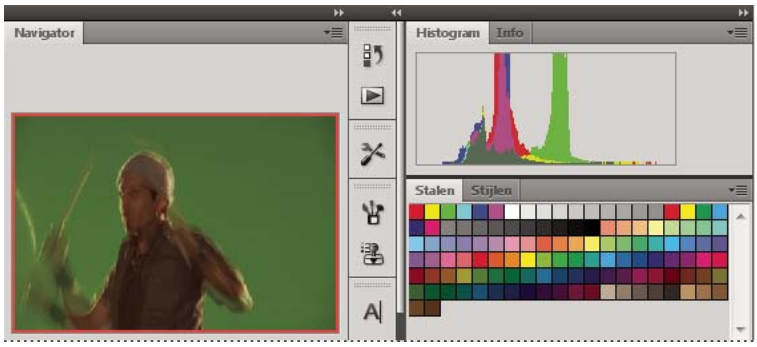
Deelvensters koppelen en ontkoppelen

Een *koppelingsgebied* is een verzameling deelvensters of deelvenstergroepen die samen en meestal in een verticale positie worden weergegeven. U koppelt en ontkoppelt deelvensters door ze in en uit een koppelingsgebied te verplaatsen.

- Om een deelvenster te koppelen, sleept u het aan de tab naar het koppelingsgebied bovenaan, onderaan of tussen andere deelvensters.
- Om een deelvenstergroep te koppelen, sleept u het aan de titelbalk (de effen, lege balk boven de tabs) in het koppelingsgebied.
- Om een deelvenster of deelvenstergroep te verwijderen, sleept u deze aan de tab of de titelbalk uit het koppelingsgebied. U kunt ze naar een ander koppelingsgebied slepen of ze vrij laten zweven.



Deelvenster Navigator dat naar een nieuw koppelingsgebied wordt gesleept, aangeduid met een blauwe, verticale markering



Deelvenster Navigator dat is gekoppeld in een eigen koppelingsgebied

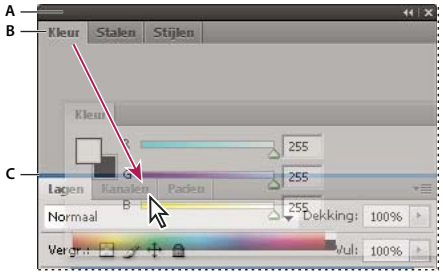
U kunt voorkomen dat deelvensters alle ruimte in een koppelingsgebied in beslag nemen. Sleep de onderrand van het koppelingsgebied zodat deze de rand van de werkruimte niet meer raakt.

Deelvensters verplaatsen

Terwijl u een deelvenster verplaatst, ziet u blauw gemarkeerde *neerzetzones*. Dit zijn gebieden waarnaar u het deelvenster kunt verplaatsen. U kunt een deelvenster bijvoorbeeld omhoog of omlaag in een koppelingsgebied verplaatsen door het naar de smalle blauwe neerzetzone boven of onder een ander deelvenster te slepen. Als u het naar een gebied sleept dat geen neerzetzone is, zweeft het venster vrij in de werkruimte.

Opmerking: *De neerzetzone wordt geactiveerd door de positie van de muisaanwijzer (en niet door de positie van het deelvenster), dus als de neerzetzone niet wordt weergegeven, kunt u de muisaanwijzer naar de positie slepen waar de neerzetzone zich moet bevinden.*

- U verplaatst een deelvenster door de tab van het deelvenster te slepen.
- Als u een deelvenstergroep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk.



De smalle, blauwe neerzetzone geeft aan dat het deelvenster Kleur zal worden gekoppeld boven het deelvenster Lagen.
***A.** Titelbalk **B.** Tab **C.** Neerzetzone*

Druk op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) terwijl u een deelvenster verplaatst om te voorkomen dat het wordt gekoppeld. Druk tijdens het verplaatsen van het deelvenster op Esc om de bewerking te annuleren.

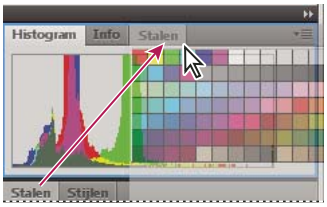
Deelvensters toevoegen en verwijderen

Als u alle deelvensters uit een koppelingsgebied verwijdert, verdwijnt het koppelingsgebied. U kunt een koppelingsgebied maken door deelvensters naar de rechterrand van het werkgebied te verplaatsen totdat u een neerzetzone ziet.

- Als u een deelvenster wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac) op het tabblad van het deelvenster en selecteert u Sluiten. U kunt de selectie van het deelvenster ook opheffen in het menu Venster.
- Als u een deelvenster wilt toevoegen, selecteert u het in het menu Venster en koppelt u het op de gewenste positie.

Deelvenstergroepen bewerken

- Om een deelvenster in een groep te verplaatsen, sleept u de tab van het deelvenster naar de gemarkeerde neerzetzone in de groep.

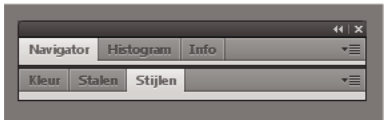


Een deelvenster toevoegen aan een deelvenstergroep

- Om deelvensters in een groep te herschikken, sleept u de tab van het deelvenster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Om een deelvenster uit de groep te verwijderen zodat het vrij zweeft, sleept u het deelvenster aan de tab buiten de groep.
- Als u een groep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk (het gebied boven de tabbladen).

Zwevende deelvensters stapelen

Als u een deelvenster uit het koppelingsgebied sleept, maar niet neerzet in een neerzetzone, wordt het een vrij zwevend venster. U kunt zwevende vensters overal in de werkruimte plaatsen. U kunt zwevende deelvensters of deelvenstergroepen stapelen, zodat ze zich verplaatsen als een eenheid wanneer u de bovenste titelbalk versleept.



Vrij zwevende gestapelde deelvensters

- Om zwevende deelvensters te stapelen, sleept u het deelvenster aan de tab naar de neerzetzone onder aan een ander deelvenster.
- Om de stapelvolgorde te wijzigen, sleept u een deelvenster omhoog of omlaag aan de tab.

  Opmerking: *Zorg ervoor dat u de tab boven de smalle neerzetzone tussen deelvensters loslaat en niet in de brede neerzetzone in een titelbalk.*
- Om een deelvenster of deelvenstergroep uit de stapel te verwijderen, zodat het uit zichzelf zweeft, sleept u het aan de tab of titelbalk uit de stapel.

De grootte van deelvensters wijzigen

- Dubbelklik op een tabblad van een deelvenster, deelvenstergroep of stapel deelvensters om deze op minimale of maximale grootte weer te geven. U kunt dubbelklik in het tabbladgebied (de lege ruimte naast de tabbladen).
- Als u het formaat van een deelvenster wilt wijzigen, sleept u een van de zijden van het deelvenster. Bepaalde deelvensters, zoals het deelvenster Kleur in Photoshop, kunnen niet worden vergroot of verkleind door te slepen.

Deelvensterpictogrammen samenvouwen en uitvouwen

U kunt deelvensters samenvouwen tot pictogrammen om de werkruimte overzichtelijk te houden. In bepaalde gevallen worden deelvensters samengevouwen tot pictogrammen in de standaardwerkruimte.



Deelvensters samengevouwen tot pictogrammen



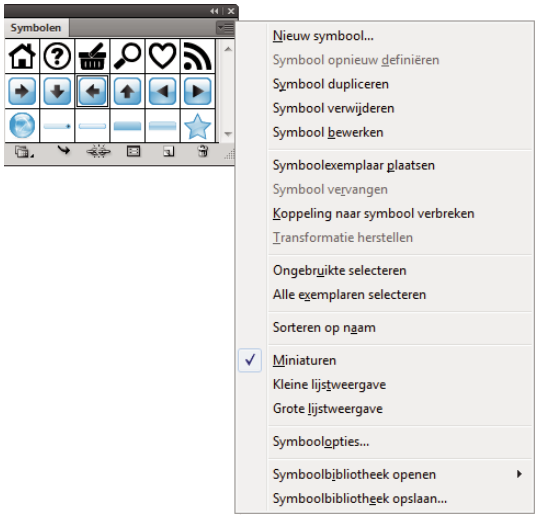
Deelvensters die vanuit pictogrammen zijn uitgevouwen

- Klik op de dubbele pijl boven in het koppelingsgebied om alle deelvensterpictogrammen in een kolom samen of uit te vouwen.
- Als u het pictogram van één deelvenster wilt uitvouwen, klikt u erop.
- Als u het formaat van deelvensterpictogrammen zodanig wilt aanpassen dat u alleen de pictogrammen ziet (en niet de titels), versmalt u het koppelingsgebied totdat de tekst verdwijnt. Maak het koppelingsgebied breder als u de pictogramtekst weer wilt weergeven.
- Om een uitgevouwen deelvenster opnieuw samen te vouwen tot een pictogram, klikt u op de tab, het pictogram of de dubbele pijl in de titelbalk van het deelvenster.

  Als u in bepaalde producten Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen in de voorkeuren van de interface- of gebruikersinterface-opties selecteert, wordt een pictogram van een uitgevouwen deelvenster automatisch samengevouwen wanneer u elders klikt.
- Om een zwevend deelvenster of een zwevende deelvenstergroep aan een koppelingsgebied voor pictogrammen toe te voegen, sleept u het venster of de groep aan de tab of de titelbalk naar het koppelingsgebied. (Deelvensters worden automatisch samengevouwen tot pictogrammen als ze aan een pictogramkoppelingsgebied worden toegevoegd.)
- Als u een deelvensterpictogram (of groep met deelvensterpictogrammen) wilt verplaatsen, sleept u het pictogram. U kunt pictogrammen van deelvensters omhoog of omlaag slepen in het koppelingsgebied, naar andere koppelingsgebieden (waar ze worden weergegeven in de deelvensterstijl van dat koppelingsgebied) of buiten het koppelingsgebied (waar ze verschijnen als zwevende pictogrammen).

Deelvenstermenu's gebruiken

U opent de deelvenstermenu's via het pictogram  in de rechterbovenhoek van het deelvenster.



Deelvenstermenu (deelvenster Symbolen)

De naam van een werkruimte wijzigen of een werkruimte dupliceren

1 Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten beheren.

2 Voer een van de volgende handelingen uit en klik op OK:

- Als u de naam van een werkruimte wilt wijzigen, selecteert u de werkruimte en bewerkt u de tekst.
- Als u een werkruimte wilt dupliceren, selecteert u de werkruimte en klikt u op Nieuwe werkruimte.

Op http://www.adobe.com/go/vid0032_nl vindt u een video over het aanpassen van de werkruimte op basis van verschillende workflows.

Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten

Door de huidige grootte en positie van deelvensters als een benoemde werkruimte op te slaan, kunt u die werkruimte ook herstellen wanneer u een deelvenster verplaatst of sluit. De namen van de opgeslagen werkruimten worden weergegeven via de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

Een aangepaste werkruimte opslaan

1 Als de werkruimte de configuratie heeft die u wilt opslaan, gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte opslaan.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Kies Venster > Werkruimte > Nieuwe werkruimte.
- (Dreamweaver) Kies Venster > Lay-out werkruimte > Nieuwe werkruimte.
- (Flash) Kies Nieuwe werkruimte in de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk.
- (Fireworks) Kies Huidige opslaan in de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

2 Typ een naam voor de werkruimte.

3 (Photoshop, InDesign) Onder Vastleggen selecteert u een of meer opties:

Locaties van deelvensters Hiermee slaat u de huidige deelvensterlocaties op (alleen InDesign).

Sneltoetsen Hiermee slaat u de huidige set sneltoetsen op (alleen Photoshop).

Menu's of Menu's aanpassen Hiermee slaat u de huidige set menu's op.

Werkruimten weergeven of schakelen tussen werkruimten

❖ Selecteer een werkruimte met de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.



In Photoshop kunt u sneltoetsen aan elke werkruimte toewijzen om snel tussen werkruimten te kunnen navigeren.

Een aangepaste werkruimte verwijderen

- Selecteer Werkruimten beheren via de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk, selecteer de werkruimte en klik op Verwijderen. (Deze optie is niet beschikbaar in Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Werkruimte verwijderen via de schakeloptie voor werkruimte.
- (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten beheren, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op het pictogram Verwijderen.
- (Photoshop, InDesign) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten verwijderen, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op Verwijderen.

De standaardwerkruimte herstellen

1 Selecteer de werkruimte Standaard of Hoofdpunten via de schakeloptie voor werkruimten op de toepassingsbalk. Raadpleeg het artikel http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html voor Fireworks.

Opmerking: *in Dreamweaver is Ontwerpen de standaardwerkruimte.*

2 Verwijder voor Fireworks (Windows) de volgende mappen:

Windows Vista \\Gebruikers\<gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<gebruikersnaam>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Venster > Werkruimte > *[Naam werkruimte]* opnieuw instellen.

(Photoshop) Indeling van een opgeslagen werkruimte herstellen

In Photoshop wordt werkruimten automatisch weergegeven in de rangschikking die u het laatst hebt ingesteld, maar u kunt oorspronkelijke, opgeslagen rangschikking van de deelvensters herstellen.

- Als u een afzonderlijke werkruimte opnieuw wilt instellen, kiest u Venster > Werkruimte > *Naam werkruimte* opnieuw instellen.
- Als u alle werkruimten die met Photoshop zijn geïnstalleerd, opnieuw wilt instellen, klikt u op Standaardwerkruimten opnieuw instellen bij Interfacevoorkeuren.

Als u de volgorde van de werkruimten op de toepassingsbalk wilt wijzigen, moet u de werkruimten slepen.

Gereedschappen

Overzicht van het deelvenster Gereedschappen

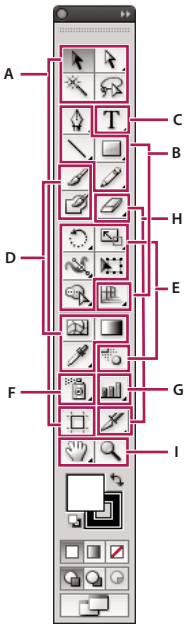
Wanneer u de toepassing voor het eerst start, staat het deelvenster Gereedschappen links op het scherm. U kunt het deelvenster Gereedschappen verplaatsen door het aan de titelbalk te verslepen. U kunt het deelvenster Gereedschappen ook weergeven en verbergen met de opdracht Venster > Gereedschappen.

Met de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen kunt u objecten in Illustrator maken, selecteren en manipuleren. Sommige gereedschappen hebben verborgen opties die u kunt weergeven door op het gereedschap te dubbelklikken. Hiertoe behoren gereedschappen waarmee u tekst kunt gebruiken en afbeeldingen kunt selecteren, kleuren, tekenen, bewerken en verplaatsen, en waarvan u monsters kunt nemen.

U kunt bepaalde gereedschappen uitbreiden, zodat verborgen onderliggende gereedschappen zichtbaar worden. Een driehoekje rechts onder in het gereedschapspictogram geeft aan dat er verborgen gereedschappen zijn. Wanneer u de aanwijzer op een gereedschap plaatst, ziet u de naam van dat gereedschap.

U kunt ook het deelvenster Gereedschappen gebruiken om de tekenmodus te wijzigen van Normaal tekenen in Tekenen achter of Tekenen binnen.

Overzicht van gereedschappen



A Selectiegereedschappen
- **Selecteren (V)**
- **Direct selecteren (A)**
- Groepselectie
- **Toverstaf (Y)**
- **Lasso (Q)**
- **Tekengebied (Shift +O)**

B Tekengereedschappen
- **Pen (P)**
- Ankerpunt toevoegen (+)
- Ankerpunt verwijderen (-)
- Ankerpunt omzetten (Shift+C)
- **Lijnsegment (\)**
- Boog
- Spiraal
- Rechthoekig raster
- Poolraster
- **Rechthoek (M)**
- Afgeronde rechthoek
- Ovaal (L)
- Veelhoek
- Ster
- Flakkering
- **Potlood (N)**
- Vloeiend
- Padgummetje
- **Perspectiefraster (Shift+P)**
- Perspectiefselectie (Shift+V)

C Tekstgereedschappen
- **Tekst (T)**
- Vlaktekst
- Tekst op een pad
- Verticale tekst
- Verticale vlaktekst
- Verticale tekst op een pad

D Verfgereedschappen
- **Penseel (B)**
- **Klodderpenseel (Shift+B)**
- **Net (U)**
- **Verloop (G)**
- **Pipet (I)**
- Measure
- **Emmertje voor Actieve verf (K)**
- **Selectie van Actieve verf (Shift+L)**

E Omvormgereedschappen
- **Roteren (R)**
- Spiegelen (O)
- **Schalen (S)**
- Schuintrekken
- Omvormen
- **Breedte (Shift+W)**
- Kromtrekken (Shift-R)
- Kronkel
- Plooi
- Bol
- Schelp
- Kristal
- Kreuken
- **Vrije transformatie (E)**
- **Vormen maken (Shift+M)**
- **Overvloeien (W)**

F Symboolgereedschappen
- **Symbolen sproeien (Shift+S)**
- Symbolen verschuiven
- Symbolen samentrekken
- Symboolgrootte instellen
- Symbolen draaien
- Symbolen brandschilderen
- Symbolen rasteren
- Symboolstijl toepassen

G Grafiekgereedschappen
- **Kolomgrafiek (J)**
- Gestapelde kolomgrafiek
- Staafgrafiek
- Gestapelde staafgrafiek
- Lijngrafiek
- Vlakgrafiek
- Spreidingsgrafiek
- Schijfgrafiek
- Radargrafiek

H Segmenteer- en knipgereedschappen
- Segment (Shift+K)
- Segment selecteren
- **Gummetje (Shift+E)**
- Schaar (C)
- Mes

I Verplaatsings- en zoomgereedschappen
- **Handje (H)**
- Afdrukverdeling
- **Zoomen (Z)**

■ Geeft een standaardgereedschap aan
* Sneltoetsen worden tussen haakjes weergegeven

Overzicht van het deelvenster Gereedschappen

Verborgen gereedschappen weergeven

❖ Plaats de aanwijzer op het zichtbare gereedschap en houd de muisknop ingedrukt.

Opties voor een gereedschap weergeven

❖ Dubbelklik op een gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

Het deelvenster Gereedschappen verplaatsen

❖ Sleep de titelbalk.

Het deelvenster Gereedschappen weergeven met een of twee kolommen

❖ Klik op de dubbele pijl op de titelbalk om te schakelen tussen de weergave van het deelvenster Gereedschappen met twee kolommen en die met één kolom.

Het deelvenster Gereedschappen verbergen

❖ Kies Venster > Gereedschappen.

Verborgen gereedschappen weergeven in een apart deelvenster

❖ Sleep de aanwijzer over de pijl aan het uiteinde van het deelvenster met de verborgen gereedschappen en laat de muisknop los.

Een afzonderlijk deelvenster voor een gereedschap sluiten

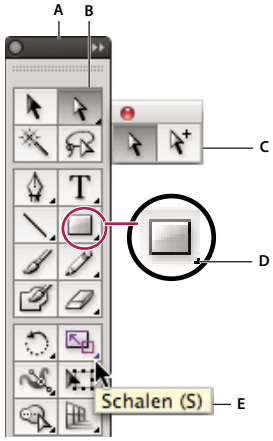
❖ Klik op de sluitknop op de titelbalk van het deelvenster. De gereedschappen worden weer opgenomen in het deelvenster Gereedschappen.

Een gereedschap selecteren

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een gereedschap in het deelvenster Gereedschappen. Als u rechts onder het gereedschap een driehoekje ziet, houdt u de muisknop ingedrukt om de verborgen gereedschappen weer te geven en vervolgens klikt u op het gereedschap dat u wilt selecteren.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op een gereedschap om verborgen gereedschappen weer te geven en te selecteren.
- Druk op de sneltoets voor het gereedschap. De sneltoets wordt weergegeven in de gereedschapstip. U kunt bijvoorbeeld het gereedschap Verplaatsen selecteren door op de letter 'V' te drukken.

Als u gereedschapstips wilt verbergen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en schakelt u Gereedschapstips uit.



Een verborgen gereedschap selecteren
***A.** Deelvenster Gereedschappen **B.** Actief gereedschap **C.** Deelvenster met verborgen gereedschappen losmaken **D.** Driehoek voor verborgen gereedschappen **E.** Naam en snelkoppeling van gereedschap*

Gereedschapsaanwijzers wijzigen

De muisaanwijzer van de meeste gereedschappen komt overeen met het pictogram van het desbetreffende gereedschap. Elke aanwijzer heeft een andere hotspot, het punt waar een effect of handeling begint. Bij de meeste gereedschappen kunt u overschakelen op precisiecursors, die worden weergegeven als een dradenkruis dat is gecentreerd rond de hotspot en waarmee u nauwkeuriger kunt werken bij illustraties met veel details.

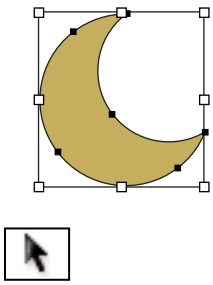
- Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en selecteer Precisiecursors gebruiken. U kunt ook op het toetsenbord op Caps Lock drukken.

Gereedschapsgalerieën

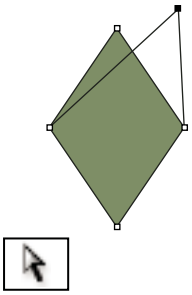
Illustrator bevat diverse gereedschappen voor het maken en bewerken van illustraties. In deze galerieën ziet u in een notendop wat u met de verschillende gereedschappen kunt doen.

Galerie met selectiegereedschappen

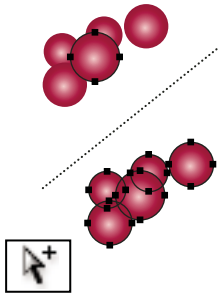
In Illustrator kunt u beschikken over de volgende selectiegereedschappen:



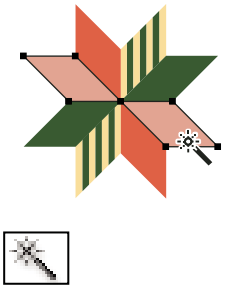
Met het gereedschap Selecteren (V) selecteert u hele objecten.



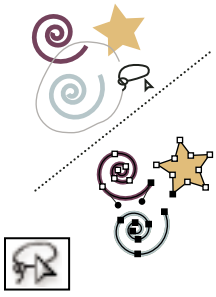
Met het gereedschap Direct selecteren (A) selecteert u punt- of padsegmenten binnen objecten.



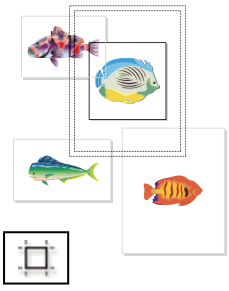
Met het gereedschap Groep selecteren selecteert u objecten en groepen in groepen.



Met het gereedschap Toverstaf (Y) selecteert u objecten met vergelijkbare kenmerken.



Met het gereedschap Lasso (Q) selecteert u punt- of padsegmenten binnen objecten.



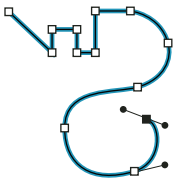
Met het gereedschap Tekengebied maakt u afzonderlijke tekengebieden om af te drukken of te exporteren.

Meer Help-onderwerpen

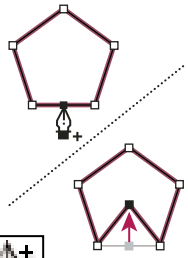
"Toetsen voor selecteren" op pagina 523

Galerie met tekengereedschappen

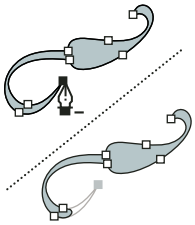
In Illustrator kunt u beschikken over de volgende tekengereedschappen:



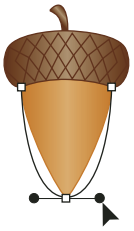
Met het gereedschap Pen (P) tekent u rechte en kromme lijnen om objecten te maken.



Met het gereedschap Ankerpunt toevoegen (+) voegt u ankerpunten aan paden toe.



Met het gereedschap Ankerpunt verwijderen (-) verwijdert u ankerpunten van paden.



Met het gereedschap Ankerpunt omzetten (Shift+C) wijzigt u vloeiende punten in hoekpunten en andersom.



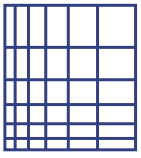
Met het gereedschap Lijnsegment (\) tekent u afzonderlijke rechte-lijnsegmenten.



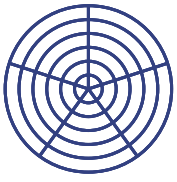
Met het gereedschap Boog tekent u afzonderlijke holronde of bolronde boogsegmenten.



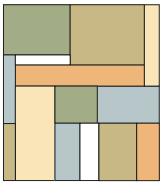
Met het gereedschap Spiraal tekent u spiralen rechtsom en linksom.



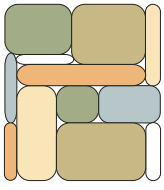
Met het gereedschap Rechthoekig raster tekent u rechthoekige rasters.



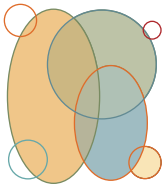
Met het gereedschap Poolraster tekent u ronde diagramrasters.



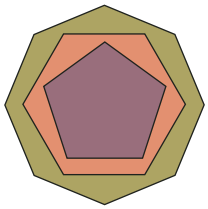
Met het gereedschap Rechthoek (M) tekent u vierkanten en rechthoeken.



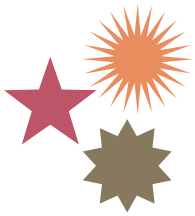
Met het gereedschap Afgeronde rechthoek tekent u vierkanten en rechthoeken met afgeronde hoeken.



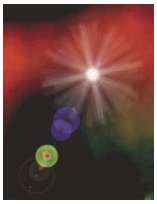
Met het gereedschap Ovaal (L) tekent u cirkels en ovalen.



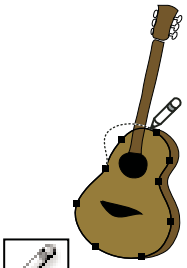
Met het gereedschap Veelhoek tekent u regelmatige vormen met meerdere zijden.



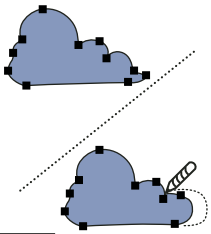
Met het gereedschap Ster tekent u sterren.



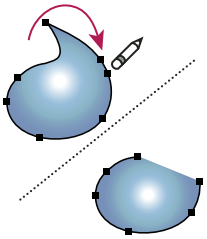
Met het gereedschap Flakkering maakt u vlam- of zonlichteffecten.



Met het gereedschap Potlood (N) tekent en bewerkt u vrije lijnen.



Met het gereedschap Vloeiend maakt u Bézier-paden vloeiend.



Met het gereedschap Padgummetje wist u paden en ankerpunten in het object.



Met het perspectiefraster kunt u illustraties in perspectief maken en weergeven.

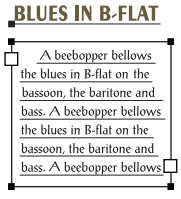


Met het gereedschap Perspectiefselectie kunt u objecten, tekst en symbolen in perspectief plaatsen, objecten in perspectief verplaatsen en objecten verticaal verplaatsen naar de huidige locatie.

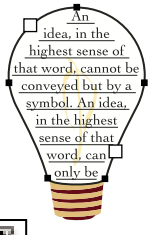
.

Galerie met tekstgereedschappen

In Illustrator beschikt u over de volgende tekstgereedschappen:



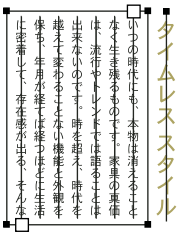
Met het gereedschap Tekst (T) maakt u afzonderlijke tekst en tekstcontainers. Daarnaast kunt u tekst typen en bewerken.



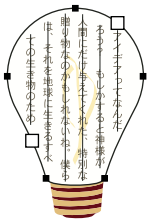
Met het gereedschap Vlaktekst wijzigt u gesloten paden in tekstcontainers en kunt u hierin tekst typen en bewerken.



Met het gereedschap Tekst op een pad wijzigt u paden in tekstpaden waar u tekst op kunt invoeren en wijzigen.



Met het gereedschap Verticale tekst maakt u verticale tekst en verticale-tekstcontainers en kunt u verticale tekst invoeren en bewerken.



Met het gereedschap Verticale vlaktekst wijzigt u gesloten paden in verticale-tekstcontainers en kunt u hierin tekst typen en bewerken.



Met het gereedschap Verticale tekst op een pad wijzigt u paden in tekstpaden waar u tekst op kunt invoeren en wijzigen.

Galerie met verfgereedschappen

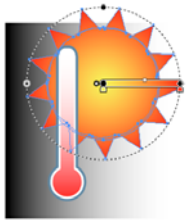
In Illustrator kunt u beschikken over de volgende tekengereedschappen:



Met het gereedschap Penseel (B) kunt u FreeHand- en kalligrafische lijnen tekenen, alsook illustraties, patronen en borstelpenseelstreken op paden.



Met het gereedschap Net (U) maakt en bewerkt u netten en omhulsels voor netten.



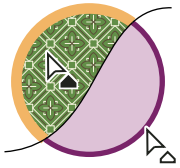
Met het gereedschap Verloop (G) past u de begin- en eindpunten en de hoek van verlopen binnen objecten aan, of past u een verloop op objecten toe.



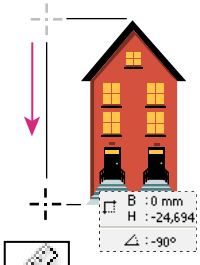
Met het gereedschap Pipet (I) neemt u monsters van kleur-, tekst- en vormgevingskenmerken (waaronder effecten) van objecten en past u deze toe.



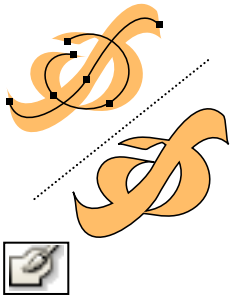
Met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf (K) verft u vlakken en randen van groepen van Actieve verf met de huidige verfkenmerken.



Met het gereedschap Selectie van Actieve verf (Shift-L) selecteert u vlakken en randen in groepen van Actieve verf.



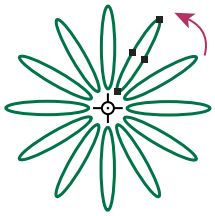
Met het gereedschap Meetlat meet u de afstand tussen twee punten.



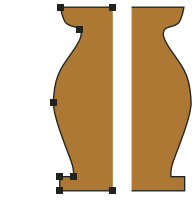
Met het gereedschap Klodderpenseel (Shift-B) kunt u paden tekenen die automatisch kalligrafische-penseelpaden uitbreiden en samenvoegen die dezelfde kleur hebben en aangrenzend zijn in de stapelvolgorde.

Galerie met omvormingsgereedschappen

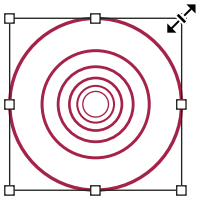
Illustrator beschikt over de volgende gereedschappen voor het omvormen van objecten:



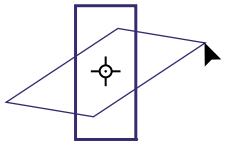
Met het gereedschap Roteren (R) roteert u objecten rond een vast punt.



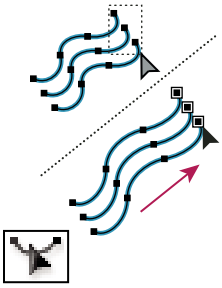
Met het gereedschap Spiegelen (O) worden objecten over een vaste as gespiegeld.



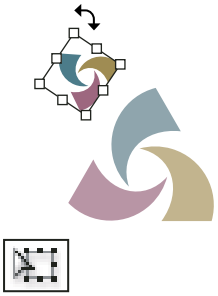
Met het gereedschap Schalen (S) wijzigt u de grootte van objecten rond een vast punt.



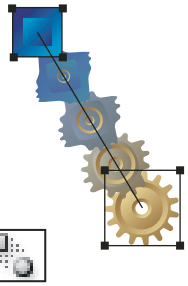
Met het gereedschap Schuintrekken trekt u objecten schuin rond een vast punt.



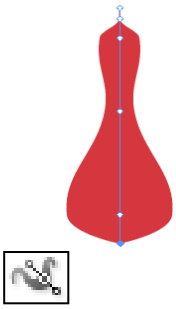
Met het gereedschap Omvormen stelt u geselecteerde ankerpunten bij terwijl het pad even gedetailleerd blijft.



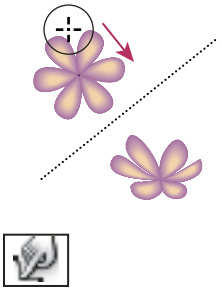
Met het gereedschap Vrije transformatie (E) kunt u selecties schalen, roteren of schuintrekken.



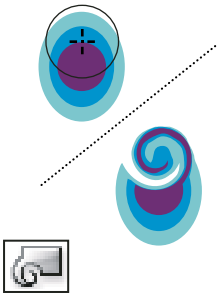
Met het gereedschap Overvloeien (W) laat u de kleur en vorm van meerdere objecten in elkaar overvloeien.



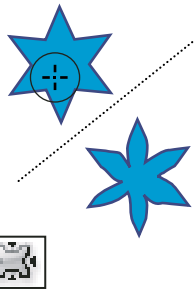
Met het gereedschap Breedte (Shift+W) kunt u een lijn met variabele breedte maken.



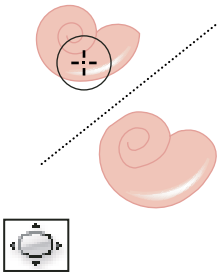
Met het gereedschap Kromtrekken (Shift+R) vormt u objecten door de cursor te bewegen (zoals u bijvoorbeeld klei vormt).



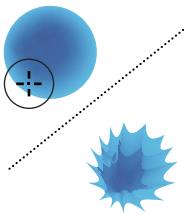
Met het gereedschap Kronkel maakt u kronkelende vervormingen binnen een object.



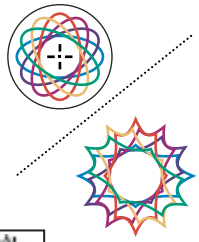
Met het gereedschap Plooi maakt u een object compacter door regelpunten in de richting van de cursor te verplaatsen.



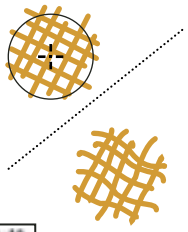
Met het gereedschap Bol laat u een object opzwellen door regelpunten bij de cursor vandaan te verplaatsen.



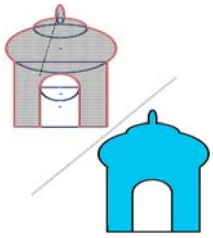
Met het gereedschap Schelp voegt u willekeurige kromme details toe aan de omtrek van een object.



Met het gereedschap Kristal voegt u willekeurige puntige details toe aan de omtrek van een object.



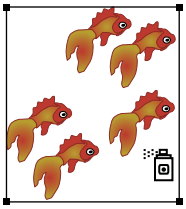
Met het gereedschap Kreuken voegt u allerlei kreukels toe aan de omtrek van een object.



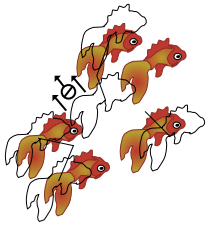
Met het gereedschap Vormen maken kunt u eenvoudige vormen samenvoegen om complexe aangepaste vormen te maken

Galerie met symboolgereedschappen

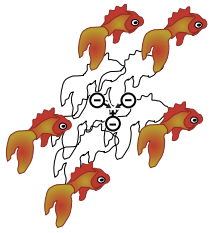
Met de symboolgereedschappen kunt u sets symbolen maken en aanpassen. U maakt een set symbolen met het gereedschap Symbolen sproeien. Vervolgens kunt u de andere symboolgereedschappen gebruiken om de dichtheid, kleur, locatie, grootte, rotatie, transparantie en stijl van de symbolen in de set te wijzen.



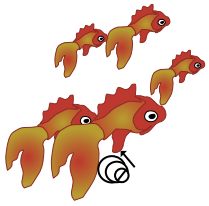
Met het gereedschap Symbolen sproeien (Shift+S) plaatst u meerdere symboolexemplaren in een reeks in het tekengebied.



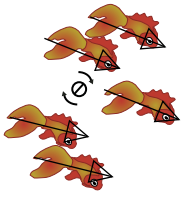
Met het gereedschap Symbolen verschuiven verplaatst u symboolexemplaren.



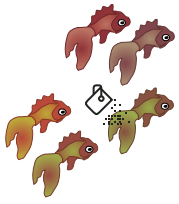
Met het gereedschap Symbolen samentrekken zet u symbolen dichter bij elkaar of verder bij elkaar vandaan.



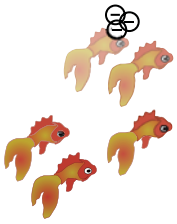
Met het gereedschap Symboolgrootte instellen past u de grootte van symboolexemplaren aan.



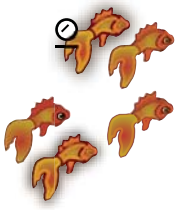
Met het gereedschap Symbolen draaien roteert u symboolexemplaren.



Met het gereedschap Symbolen brandschilderen kleurt u symboolexemplaren.



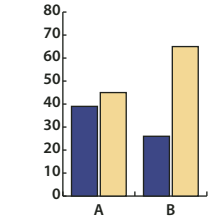
Met het gereedschap Symbolen rasteren past u dekking toe op symboolexemplaren.



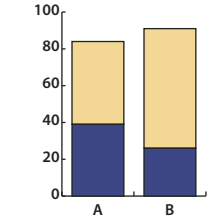
Met het gereedschap Symboolstijl toepassen past u de geselecteerde stijl toe op symboolexemplaren.

Galerie met grafiekgereedschappen

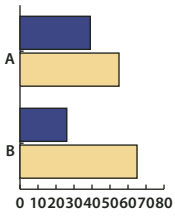
Illustrator bevat negen grafiekgereedschappen, elk voor het maken van een ander type grafiek. Het type grafiek dat u kiest, is afhankelijk van de gegevens die u wilt weergeven.



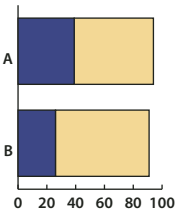
Met het gereedschap Kolomgrafiek (J) maakt u grafieken waarin waarden in verticale kolommen worden vergeleken.



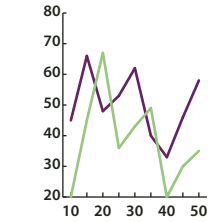
Met het gereedschap Gestapelde kolomgrafiek maakt u grafieken die vergelijkbaar zijn met kolomgrafieken, maar waarbij de kolommen niet naast elkaar worden gepresenteerd, maar op elkaar worden gestapeld. Dit grafiektype is handig om de relatie van delen tot het totaal aan te geven.



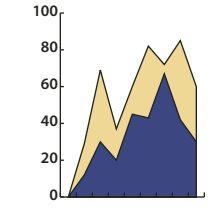
Met het gereedschap Staafgrafiek maakt u grafieken die vergelijkbaar zijn met kolomgrafieken, maar waarbij de staven horizontaal in plaats van verticaal worden geplaatst.



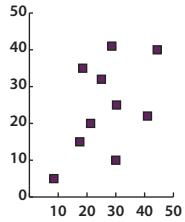
Met het gereedschap Gestapelde staafgrafiek maakt u grafieken die vergelijkbaar zijn met gestapelde kolomgrafieken, maar waarbij de staven horizontaal in plaats van verticaal worden gestapeld.



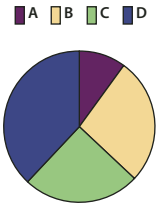
Met het gereedschap Lijngrafiek maakt u grafieken waarin punten een of meer sets waarden vertegenwoordigen. De punten van elke set zijn met elkaar verbonden door middel van een lijn. Dit type grafiek wordt vaak gebruikt om het trendverloop van een of meer onderwerpen over een tijdsperiode aan te geven.



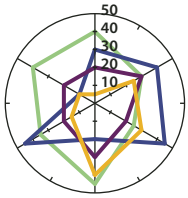
Met het gereedschap Vlakgrafiek maakt u grafieken die vergelijkbaar zijn met lijngrafieken, maar waarin naast veranderingen van waarden ook totalen worden benadrukt.



Met het gereedschap Spreidingsgrafiek maakt u grafieken waarin gegevenspunten als sets coördinatenparen langs de x- en de y-as worden uitgezet. Spreidingsgrafieken zijn handig om patronen of trends in gegevens te identificeren. U kunt hiermee ook nagaan of variabelen elkaar beïnvloeden.



Met het gereedschap Schijfgrafiek maakt u cirkelvormige grafieken waarvan de segmenten de relatieve percentages van de vergeleken waarden vertegenwoordigen.

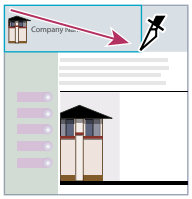




Met het gereedschap Radargrafiek maakt u grafieken waarin sets waarden op bepaalde punten in de tijd of in bepaalde categorieën worden vergeleken. Deze grafiek heeft een cirkelvormige indeling Dit soort grafiek wordt ook wel een webgrafiek genoemd.

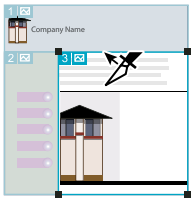
Galerie met gereedschappen voor segmenteren en knippen

In Illustrator beschikt u over de volgende gereedschappen voor het segmenteren en knippen van objecten:



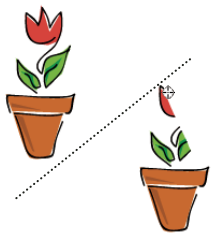


Met het gereedschap Segmenten splitst u een illustratie in afzonderlijke webafbeeldingen.



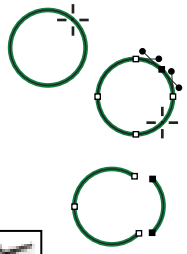


Met het gereedschap Segment selecteren (Shift-K) selecteert u websegmenten.



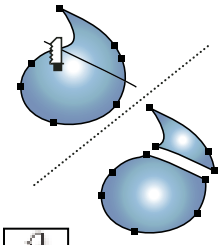


Met het gereedschap Gummetje (Shift-E) verwijdert u elk gebied van het object waarover u sleept.





Met het gereedschap Schaar (C) knipt u paden door op opgegeven punten.

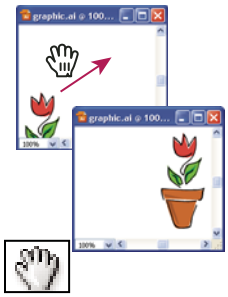




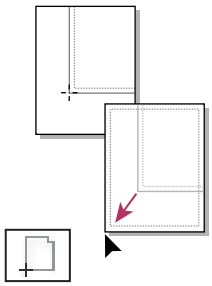
Met het gereedschap Mes snijdt u objecten en paden door.

Galerie met gereedschappen voor verplaatsen en zoomen

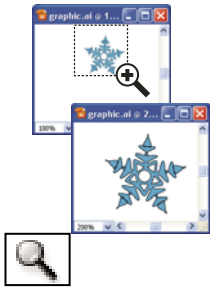
Illustrator bevat de volgende gereedschappen waarmee u door het tekengebied beweegt en de weergave van het tekengebied instelt:



Met het gereedschap Handje (H) verplaatst u het Illustrator-tekengebied binnen het illustratievenster.



Met het gereedschap Afdrukverdeling past u het paginaraster aan om te bepalen waar de illustraties op de afgedrukte pagina worden geplaatst.



Met het gereedschap Zoomen (Z) verhoogt en verlaagt u het zoompercentage in het illustratievenster.

Bestanden en sjablonen

Profielen voor nieuwe documenten

Een *document* is de ruimte waarin u illustraties maakt. In Illustrator kunt u documenten maken voor een groot aantal uitvoermogelijkheden. In het PDF-bestand Enhancing Video Production (Videoproductie verbeteren) op www.adobe.com/go/learn_ai_video_nl vindt u meer informatie over het maken van Illustrator-documenten voor videoproductie.

U maakt een nieuw document door een nieuw documentprofiel te kiezen op basis van de gewenste uitvoer. Elk profiel bevat vooraf ingestelde waarden voor de grootte, kleurmodus, eenheden, afdrukstand, transparantie en resolutie. Alle profielen gebruiken standaard één tekengebied. In het profiel Video en film worden bijvoorbeeld pixels in plaats van punten gebruikt en kan een apparaatspecifiek snijgebied worden gekozen, zoals NTSC DV Breedbeeld. Zo ontstaat een document met precies de vereiste dimensies en met hulplijnen voor veilige gebieden voor video, zodat u een ontwerp kunt maken voor optimale weergaveresultaten.

Als u uw bestand bij een professionele drukker wilt laten afdrukken (bijvoorbeeld door een servicebureau), kiest u het profiel Afdrukken waarmee de juiste resolutie wordt ingesteld voor uw illustraties en de effecten die u hierop hebt toegepast.

U kunt de volgende profielen kiezen:

Drukwerk Dit profiel maakt gebruik van een standaard A4-tekengebied en biedt een groot aantal andere vooraf ingestelde afdrukformaten waaruit u kunt kiezen. Gebruik dit profiel als u het bestand door een servicebureau wilt laten afdrukken op een professionele printer.

Web Dit profiel biedt vooraf ingestelde opties die zijn geoptimaliseerd voor uitvoer naar het web.

Flash Catalyst Maakt een FXG-document in de RGB-modus met een tekengebied van 800px x 600px als standaardformaat. Uitlijnen op pixelraster wordt ingeschakeld voor nieuwe illustraties in het document en Resolutie van rastereffecten wordt ingesteld op 72 ppi. Er zijn ook stalen, symbolen, afbeeldingsstijlen en penselen ontwerpen met het oog op de workflows van Flash Catalyst en Flash Professional.

Mobiele apparaten Met dit profiel maakt u een klein bestand dat vooraf is ingesteld voor een bepaald mobiel apparaat. U kunt het gewenste apparaat kiezen uit het menu Grootte. Klik op Adobe Device Central om Adobe Device Central te openen en de documentopmaak in de interface van een opgegeven apparaat weer te geven.

Video en film Dit profiel biedt diverse vooraf ingestelde snijgebiedformaten voor video en film (de optie Tekengebied verandert in de optie voor uitsnijdgrootte voor dit profiel). Illustrator maakt alleen bestanden met vierkante pixels.

Om ervoor te zorgen dat de afmetingen correct worden geïnterpreteerd in videotoepassingen, past Illustrator de waarden voor Breedte en Hoogte aan. Als u bijvoorbeeld NTSC DV Standaard kiest, gebruikt Illustrator een pixelgrootte van 654 x 480, die wordt vertaald naar 740 x 480 pixels in videotoepassingen.

Basis CMYK Dit profiel gebruikt een standaardtekengebied van A4-formaat en biedt verschillende andere grootten die u kunt selecteren. Gebruik dit profiel als u een document naar meerdere soorten media wilt verzenden. Als een van de mediatypen een servicebureau is, kunt u de instelling Rasterresolutie handmatig instellen op Hoog.

Basis RGB Dit profiel gebruikt een standaardtekengebied van 800 x 600 en biedt verschillende andere grootten voor uitvoer in gedrukte vorm, als video en voor het web. Gebruik dit profiel niet als u een document naar een servicebureau wilt verzenden of door een professionele drukker wilt laten drukken. Gebruik dit profiel voor documenten die u wilt uitvoeren op printers voor middelgrote afdrukvolumes of voor documenten die bestemd zijn voor het web of voor meerdere soorten media.

Op www.adobe.com/go/vid0031_nl vindt u een video over het instellen van nieuwe documenten.

Zie www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_nl voor meer informatie over het maken van aangepaste nieuwe documentprofielen.

Meer Help-onderwerpen

Video over nieuwe documenten

Videoproductie

Nieuwe documenten maken

U kunt nieuwe Illustrator-documenten maken op basis van een profiel voor nieuwe documenten of op basis van een sjabloon. Als u een document maakt op basis van een profiel voor nieuwe documenten, opent u een leeg document met de standaardinstellingen van het geselecteerde profiel voor de vul- en -lijnkleuren, afbeeldingsstijlen, penselen, symbolen, handelingen, weergavevoorkeuren en andere opties. Als u een document maakt op basis van een sjabloon, opent u een document met vooraf ingestelde ontwerpelementen en -instellingen (en vooraf ingestelde inhoud), zoals snijtekens en hulplijnen, voor specifieke documenttypen, zoals brochures of cd-hoezen.

U kunt een nieuw document maken in het welkomstscherm of met de opdracht Bestand > Nieuw of Bestand > Adobe Device Central (voor uitvoer op mobiele apparaten). Als u het welkomstscherm wilt weergeven, selecteert u Help > Welkom.

Op www.adobe.com/go/vid0031_nl vindt u een video over het instellen van nieuwe documenten.

Meer Help-onderwerpen

"Profielen voor nieuwe documenten" op pagina 28

"Sjablonen" op pagina 31

"Transparantie" op pagina 198

"Adobe Device Central gebruiken met Illustrator" op pagina 421

Een nieuw document maken

U kunt een nieuw document starten vanuit het welkomstscherm of via het menu Bestand.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als Illustrator al is geopend, kiest u Bestand > Nieuw en selecteert u bij Nieuw documentprofiel het gewenste documentprofiel.

- Als het welkomstscherm is geopend, klikt u op een documentprofiel in de lijst Nieuw document maken.
- Als Illustrator nog niet geopend is, opent u het en klikt u op een documentprofiel in de lijst Nieuw document maken in het welkomstscherm.

Opmerking: *In het welkomstscherm houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt als u het nieuwe document rechtstreeks wilt openen en het dialoogvenster Nieuw document wilt overslaan.*

2 Typ een naam voor het document.

3 Geef het aantal tekengebieden op voor het document, en de volgorde waarin u ze wilt weergeven op het scherm:

Eerst rij, dan kolom Hiermee plaatst u meerdere tekengebieden in het opgegeven aantal rijen. Kies het aantal rijen in het menu Rijen. Als u de standaardwaarde gebruikt, wordt een zo vierkant mogelijke weergave gemaakt voor het opgegeven aantal tekengebieden.

Eerst kolom, dan rij Hiermee plaatst u meerdere tekengebieden in het opgegeven aantal kolommen. Kies het aantal kolommen in het menu Kolommen. Als u de standaardwaarde gebruikt, wordt een zo vierkant mogelijke weergave gemaakt voor het opgegeven aantal tekengebieden.

Rangschikken op rij Hiermee plaatst u tekengebieden in één rechte rij.

Rangschikken op kolom Hiermee plaatst u tekengebieden in één rechte kolom.

Lay-out wijzigen in Rechts-naar-links Hiermee ordent u meerdere tekengebieden in de opgegeven rij- of kolomindeling, maar geeft u ze van rechts naar links weer.

4 Geef de standaardtussenruimte tussen tekengebieden op. Deze instelling is van toepassing op zowel horizontale als verticale tussenruimten.

5 Geef de standaardgrootte, -maateenheid en -indeling op voor alle tekengebieden.

Opmerking: *Zodra het document is geopend, kunt u de tekengebieden aanpassen door ze te verplaatsen en de grootte ervan te wijzigen.*

6 Geef de positie van het afloopgebied voor elke zijde van het tekengebied op. Klik op het pictogram Vergrendelen als u verschillende waarden voor verschillende zijden wilt gebruiken.

7 Klik op Geavanceerd om de volgende extra opties in te stellen:

Opmerking: *Nadat u het document hebt gemaakt, kunt u deze instellingen wijzigen met de opdracht Bestand > Documentinstellingen en nieuwe instellingen opgeven.*

Kleurmodus Hiermee stelt u de kleurmodus in voor het nieuwe document. Als u de kleurmodus wijzigt, wordt de standaardinhoud (stalen, penselen, symbolen, afbeeldingsstijlen) van het geselecteerde profiel voor het nieuwe document omgezet in een nieuwe kleurmodus, zodat de kleuren worden gewijzigd. Let op het waarschuwingspictogram wanneer u wijzigingen aanbrengt.

Rasterresolutie Hier stelt u de resolutie in voor rastereffecten in het document. Het is vooral belangrijk deze optie in te stellen op Hoog wanneer u uw document wilt uitvoeren op een professionele printer en met een hoge resolutie. In het profiel Afdrukken is deze optie standaard ingesteld op Hoog.

Transparantieraster Hiermee bepaalt u de opties voor het transparantieraster voor documenten die zijn gebaseerd op het profiel Video en film.

Voorvertoning Hiermee stelt u de standaardvoorvertoningsmodus in voor het nieuwe document. (U kunt de modus op elk gewenst moment wijzigen met het menu Weergave.):

- Met *Standaard* worden illustraties die zijn gemaakt in het document in kleur weergegeven in de vectorweergave. U kunt vloeiende curven behouden door in en uit te zoomen.

- Met *Pixel* worden illustraties weergegeven met een gerasterde (gepixelde) vormgeving. De inhoud wordt niet daadwerkelijk gerasterd, maar er wordt een gesimuleerde voorvertoning weergegeven, waarin het lijkt alsof de inhoud uit rasters bestaat.
- Met *Overdruk* wordt een 'voorvertoning met inkt' weergegeven waarin wordt geïnterpreteerd hoe het overvloeien, de transparantie en het overdrukken eruit zullen zien bij uitvoer met kleurscheiding. (Zie "Informatie over overdrukken" op pagina 480.)

Adobe Device Central Als u een document hebt gemaakt met behulp van het profiel Mobiele apparaten, kunt u op Device Central klikken om een voorvertoning van het nieuwe document weer te geven in de interface van het mobiele apparaat.

Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster Wanneer deze optie is geselecteerd, worden nieuwe objecten uitgelijnd op het pixelraster. Aangezien deze optie belangrijk is voor ontwerpen die zijn bedoeld voor weergaveapparaten zoals webapparaten, wordt deze optie standaard ingeschakeld voor dergelijke documenten. Zie "Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows" op pagina 65 voor meer informatie.

Een nieuw document maken op basis van een sjabloon

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bestand > Nieuw van sjabloon.
- Kies Bestand > Nieuw. Klik in het dialoogvenster Nieuw document op Sjablonen.
- Klik in het welkomstscherm op Van sjabloon in de lijst Nieuw document maken.

2 Zoek in het dialoogvenster Nieuw van sjabloon een sjabloon, selecteer deze en klik op Nieuw.

Sjablonen

Met *sjablonen* kunt u nieuwe documenten met gemeenschappelijke instellingen en ontwerpelementen maken. Als u bijvoorbeeld een reeks visitekaartjes wilt ontwerpen met een vergelijkbare vormgeving, kunt u een sjabloon maken met de gewenste grootte van het tekengebied, weergave-instellingen (zoals hulplijnen) en afdrukopties. De sjabloon kan symbolen voor algemene ontwerpelementen (zoals logo's) en specifieke sets kleurstalen, penselen en afbeeldingsstijlen bevatten.

Illustrator bevat allerlei sjablonen, zoals sjablonen voor briefpapier, visitekaartjes, enveloppen, brochures, etiketten, diploma's, ansichtkaarten, briefkaarten en websites.

Als u een sjabloon selecteert met de opdracht Nieuw van sjabloon, wordt een nieuw document gemaakt met een inhoud en documentinstellingen die identiek zijn aan die van de sjabloon. Het oorspronkelijke sjabloonbestand blijft echter ongewijzigd.

Meer Help-onderwerpen

"Nieuwe documenten maken" op pagina 29

Een nieuwe sjabloon maken

1 Open een nieuw of bestaand document.

2 Pas het document op een van de volgende manieren aan:

- Stel het documentvenster in zoals u het wilt weergeven in nieuwe documenten die u maakt op basis van de sjabloon. Tot de instellingen behoren het vergrotingsniveau, de positie van de schuifbalken, de oorsprong van de liniaal, hulplijnen, rasters, snijgebieden en opties in het menu Weergave.
- Teken of importeer illustraties die u wilt opnemen in nieuwe documenten die u met de sjabloon maakt.

- Verwijder bestaande stalen, stijlen, penselen of symbolen die u niet nodig hebt.
- Maak nieuwe stalen, stijlen, penselen en symbolen in de desbetreffende deelvensters. U kunt ook vooraf ingestelde stalen, stijlen, penselen, symbolen en handelingen importeren uit verschillende bibliotheken die deel uitmaken van Illustrator.
- Maak grafiekontwerpen en voeg deze toe aan het dialoogvenster Type grafiek. U kunt ook vooraf ingestelde grafiekontwerpen importeren.
- Stel de gewenste opties in het dialoogvenster Documentinstellingen en het dialoogvenster Afdrukopties in.

3 Kies Bestand > Opslaan als sjabloon.

4 Selecteer in het dialoogvenster Opslaan als een locatie voor het bestand, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

Illustrator slaat het bestand op in de AIT-indeling (Adobe Illustrator Template).

Documentinstellingsopties opgeven

Op elk gewenst moment kunt u de standaardinstellingsopties van het document wijzigen voor maateenheden, transparantierasterweergave, achtergrondkleur en tekstinstellingen zoals taal, aanhalingstekensstijl, superscript- en subscriptgrootte en exporteerbaarheid. Met de knop Tekengebieden bewerken sluit u dit dialoogvenster en activeert u het gereedschap Tekengebied. Gebruik deze knop als u de tekengebieden wilt wijzigen.

1 Kies Bestand > Documentinstellingen of klik in het deelvenster Beheer op de knop Documentinstellingen (deze knop is zichtbaar wanneer er niets is geselecteerd).

2 Geef de gewenste opties op.

Opmerking: *De optie Gekleurd papier simuleren is handig als u het document wilt afdrukken op gekleurd papier. Als u bijvoorbeeld een blauw object op een gele achtergrond tekent, wordt het object groen weergegeven. De simulatie wordt alleen uitgevoerd wanneer het transparantieraster niet wordt weergegeven.*

Zie de desbetreffende onderwerpen voor specifieke informatie over deze opties.

Meer Help-onderwerpen

"De maateenheid wijzigen" op pagina 47

"Transparantie in illustraties bekijken" op pagina 199

"Gekrulde of rechte aanhalingstekens opgeven" op pagina 356

"Superscript of subscript maken" op pagina 357

Een bestand openen

U kunt bestanden openen die zijn gemaakt in Illustrator, alsook compatibele bestanden die zijn gemaakt in andere toepassingen.

- Als u een bestaand bestand wilt openen, kiest u Bestand > Openen. Zoek het bestand en klik op Openen.
- Als u een onlangs opgeslagen bestand wilt openen, kiest u het bestand in de lijst Onlangs geopend item openen in het welkomstscherm of u selecteert Bestand > Recente bestanden openen en u kiest een bestand in de lijst.
- Als u een bestand met een voorvertoning wilt openen in Adobe Bridge, kiest u Bestand > Bladeren in Bridge om Adobe Bridge te openen. Zoek het bestand en kies Bestand > Openen met > Adobe Illustrator CS5.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF-bestanden importeren" op pagina 297

"EPS-bestanden importeren" op pagina 299

"Illustraties importeren uit Photoshop" op pagina 300

Naar bestanden bladeren met Adobe Bridge

Adobe® Bridge is een toepassing die op verschillende platforms kan worden gebruikt en die deel uitmaakt van de componenten van Adobe® Creative Suite® 5. Met Bridge kunt u de elementen zoeken, ordenen en bekijken waarmee u materiaal voor drukwerk, het web, video en audio maakt. U kunt Bridge openen vanuit alle Creative Suite-programma's en er elementen van Adobe en andere bedrijven mee openen.

❖ Om Adobe Bridge te openen vanuit Illustrator, voert u een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bestand > Bladeren in Bridge.
- Klik op het pictogram Adobe Bridge in het deelvenster Beheer.
- Kies Tonen in Bridge op de statusbalk.

In Adobe Bridge kunt u de volgende handelingen uitvoeren:

- Afbeeldings-, beeldmateriaal- en audiobestanden beheren: in Bridge kunt u voorvertoningen van bestanden bekijken, naar bestanden zoeken en bestanden ordenen en verwerken zonder de afzonderlijke toepassingen te hoeven openen. U kunt eveneens metagegevens voor bestanden bewerken en bestanden in uw documenten, projecten of composities plaatsen.
- Foto's beheren: u kunt foto's vanaf de geheugenkaart van uw digitale camera importeren en bewerken, bij elkaar horende foto's in stapels groeperen, en daarnaast Photoshop® Camera Raw-bestanden openen of importeren en hun instellingen wijzigen zonder Photoshop te starten.
- Geautomatiseerde taken uitvoeren, zoals batch-opdrachten.
- Kleurinstellingen in Creative Suite-componenten met kleurbeheer synchroniseren
- Een webconferentie in real-time starten om uw desktop te delen en documenten te reviewen.

Werken met ConnectNow

Werken met ConnectNow

Adobe® ConnectNow verschaft u een veilige, persoonlijke onlinevergaderruimte waarin u via het web met collega's in real-time kunt afspreken en samenwerken. Dankzij ConnectNow kunt u uw computerscherm delen en er notities aan toevoegen, chatberichten verzenden en communiceren aan de hand van de geïntegreerde audio. Het is ook mogelijk live videobeelden uit te zenden, bestanden te delen, vergadernotities vast te leggen en de computer van een aanwezige te besturen.

U hebt rechtstreeks vanuit de toepassingsinterface toegang tot ConnectNow.

1. Kies Bestand > Mijn scherm delen.
2. Geef in het dialoogvenster Intekenen bij Adobe CS Live uw e-mailadres en wachtwoord op en klik op Aanmelden. Als u geen Adobe-id hebt, klikt u op de knop Adobe-id maken.
3. Als u uw scherm wilt delen, klikt u op de knop Mijn computerscherm delen midden in het toepassingsvenster van ConnectNow.

Zie http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html voor alomvattende informatie over het gebruik van ConnectNow.

Ga voor een zelfstudie over het gebruik van ConnectNow naar Using ConnectNow to share your screen (7:12). (Deze demonstratie is in Dreamweaver.)

Meerdere tekengebieden gebruiken

Overzicht van het tekengebied

Tekengebieden zijn de gebieden die afdrukbare illustraties kunnen bevatten. U kunt de grootte wijzigen en de richting van uw illustratie instellen door instellingen te kiezen in het dialoogvenster Tekengebiedopties. (In Illustrator CS3 en lager gebruikt u het dialoogvenster Documentinstellingen om de grootte en de richting van het document te wijzigen.)

U kunt tekengebieden gebruiken als snijgebieden voor afdruk- of plaatsingsdoeleinden. Ze werken op dezelfde manier als snijgebieden in Illustrator CS3. Het is handig om meerdere tekengebieden te hebben voor het maken van bijvoorbeeld PDF's met meerdere pagina's, afgedrukte pagina's met een verschillende grootte of verschillende elementen, onafhankelijke elementen voor websites, videostoryboards of afzonderlijke items voor animatie in Adobe Flash of After Effects.

Opmerking: *Als u snijgebieden hebt gemaakt in een Illustrator CS3-document, worden de snijgebieden geconverteerd naar tekengebieden in CS5. Mogelijk wordt u gevraagd op te geven hoe u de snijgebieden wilt omzetten.*

U kunt tussen 1 en 100 tekengebieden per document hebben, afhankelijk van de grootte. U kunt het aantal tekengebieden voor een document opgeven wanneer u het voor het eerst maakt, en u kunt tekengebieden op elk gewenst moment toevoegen en verwijderen terwijl u werkt in een document. U kunt tekengebieden maken van verschillende formaten, deze groter of kleiner maken met het gereedschap Tekengebied en ze op een willekeurige plek op het scherm plaatsen (ze kunnen elkaar zelfs overlappen). Illustrator CS5 biedt ook opties voor het opnieuw ordenen en herschikken van tekengebieden met behulp van het deelvenster Tekengebieden. U kunt ook aangepaste namen opgeven voor een tekengebied en referentiepunten instellen voor tekengebieden.

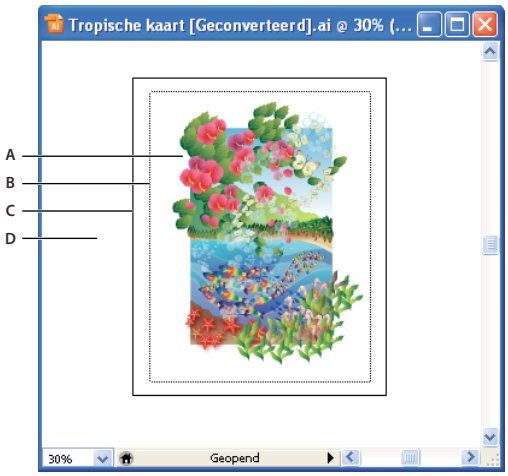
Op www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_nl vindt u een video over het gebruik van meerdere tekengebieden en het deelvenster Tekengebieden.

Tekengebieden en het canvas weergeven

U kunt de grenzen van de pagina in verhouding tot een tekengebied weergeven door de afdrukverdeling weer te geven (Weergave > Afdrukverdeling tonen). Wanneer de afdrukverdeling is ingeschakeld, worden de afdrukbare en niet-afdrukbare gedeelten tussen de buitenste rand van het venster en het afdrukbare gedeelte van de pagina aangegeven met een reeks dichte lijnen en stippellijnen.

Elk tekengebied wordt omsloten door dichte lijnen en geeft het maximale afdrukbare gebied aan. Als u de grenzen van het tekengebied wilt verbergen, kiest u Weergave > Tekengebieden verbergen. Het canvas is het gebied buiten het tekengebied dat tot de rand van het venster van 1419 vierkante centimeter reikt. Het canvas is een ruimte waarin u elementen van illustraties kunt maken, bewerken en opslaan voordat u ze naar een tekengebied verplaatst. Objecten die op het canvas zijn geplaatst, zijn zichtbaar op het scherm maar worden niet afgedrukt.

Als u een tekengebied wilt centreren en wilt inzoomen zodat het tekengebied het scherm vult, klikt u op het nummer van het tekengebied in de statusbalk onder aan het toepassingsvenster.



Illustratievenster
***A.** Bedrukbaar gebied (bepaald door de opgegeven printer) **B.** Canvas **C.** Tekengebied*

Tekengebieden afdrukken en opslaan

Alle tekengebieden in een document hebben dezelfde indeling voor mediumtype, bijvoorbeeld Afdrukken. U kunt elk tekengebied afzonderlijk afdrukken, meerdere naast elkaar of meerdere op één pagina. Als u een Illustrator-document met meerdere tekengebieden opslaat in een vorige versie van Illustrator, bijvoorbeeld CS3, kunt u ervoor kiezen om elk tekengebied in een afzonderlijk bestand op te slaan, samen met een hoofdbestand waarin alle tekengebieden zijn samengevoegd.

In Illustrator CS4 kon u tekengebieden alleen als afzonderlijke bestanden opslaan wanneer u deze versie of een lagere gebruikte, maar in Illustrator CS5 kunt u ook afzonderlijke tekengebieden voor huidige versies opslaan. De optie voor het opslaan van elk tekengebied als afzonderlijk AI-bestand is beschikbaar in het dialoogvenster Illustrator-opties.

U kunt vanuit het dialoogvenster Afdrukken een voorvertoning van de tekengebieden bekijken voordat u ze afdrukt. De gekozen afdrukinstellingen worden toegepast op alle tekengebieden die u hebt geselecteerd om af te drukken.

Standaard worden alle illustraties uitgesneden op een tekengebied en worden alle tekengebieden afgedrukt als afzonderlijke pagina's. Gebruik de optie Bereik in het dialoogvenster Afdrukken om specifieke pagina's af te drukken, selecteer Tekengebieden negeren en geef plaatsingsopties op om alle illustraties te combineren op één pagina of de illustraties naast elkaar weer te geven.

In Illustrator CS5 kunnen tekengebieden in een document automatisch worden geroteerd om het gekozen paginaformaat af te drukken. Schakel het selectievakje Automatisch roteren in het dialoogvenster Afdrukken in om automatische rotatie in te stellen voor Illustrator-documenten. Voor documenten die zijn gemaakt in CS5 is Automatisch roteren standaard ingeschakeld.

Stel dat u een document hebt met zowel het paginaformaat Liggend (breedte is groter dan hoogte) als Staand (hoogte is groter dan breedte). Als u het paginaformaat Staand selecteert in het dialoogvenster Grootte, worden de liggende tekengebieden automatisch geroteerd naar een staand formaat bij het afdrukken.

***Opmerking:** Als Automatisch roteren is geselecteerd, kunt u de richting van de pagina niet wijzigen.*

Meer Help-onderwerpen

"Het paginaformaat en de afdrukrichting wijzigen" op pagina 456

"Illustraties op de pagina verplaatsen" op pagina 454

"Illustraties over meerdere pagina's verdelen" op pagina 456

Tekengebiedopties

U opent het dialoogvenster Tekengebiedopties door te dubbelklikken op het gereedschap Tekengebied , of door te klikken op het gereedschap Tekengebied en vervolgens te klikken op de knop Tekengebiedopties in het deelvenster Beheer.

Voorinstelling Hiermee stelt u de afmetingen van het tekengebied in. Met deze voorinstellingen wordt de juiste pixelverhouding van de videoliniaal voor de beoogde uitvoer ingesteld.

Breedte en Hoogte Hiermee stelt u de grootte van het tekengebied in.

Richting Hiermee geeft u de afdrukstand Staand of Liggend op.

Verhoudingen behouden Hiermee blijven de verhoudingen van het tekengebied intact wanneer u het handmatig vergroot of verkleint.

Positie X: en Y: Hiermee bepaalt u de positie van het tekengebied op basis van de linialen in de werkruimte van Illustrator. Kies Weergave > Linialen tonen om deze linialen weer te geven.

Middenmarkering tonen Hiermee geeft u een punt weer in het midden van het tekengebied.

Dradenkruizen tonen Hiermee geeft u gekruiste lijnen weer door het midden van elke zijde van het tekengebied.

Veilige gebieden video tonen Hiermee geeft u hulplijnen weer ter indicatie van de gebieden die binnen het weer te geven gebied van de video vallen. Zorg ervoor dat alle tekst en illustraties die de gebruikers moeten kunnen zien, zich binnen de veilige gebieden voor video bevinden.

Pixelverhouding videoliniaal Hiermee stelt u de pixelverhouding in die voor de videolinialen wordt gebruikt.

Gebied buiten tekengebied vervagen Hiermee geeft u het gebied buiten het tekengebied weer in een kleur die donkerder is dan die van het gebied binnen het tekengebied als het gereedschap Tekengebied is geactiveerd.

Bijwerken tijdens slepen Hiermee blijft het gebied buiten het tekengebied donkerder wanneer u het tekengebied sleept om het formaat ervan aan te passen. Als deze optie niet is geselecteerd, wordt het buitengebied weergegeven in dezelfde kleur als het tekengebied tijdens het wijzigen van het formaat.

Tekengebieden Hiermee wordt aangegeven hoeveel tekengebieden zijn ingesteld.

Deelvenster Tekengebieden

In het deelvenster Tekengebieden kunt u diverse tekengebiedbewerkingen uitvoeren, zoals:

- Tekengebieden toevoegen, herschikken, verwijderen en de volgorde hiervan wijzigen
- Tekengebieden opnieuw ordenen en opnieuw nummeren.
- Meerdere tekengebieden selecteren en door deze tekengebieden navigeren.
- Tekengebiedopties opgeven, zoals voorinstellingen, de grootte van het tekengebied en de relatieve positie van het tekengebied



Deelvenster Tekengebieden
***A.** Pijl-omhoog en -omlaag om tekengebieden te herschikken in het deelvenster Tekengebieden* ***B.** Nieuwe tekengebieden toevoegen*
***C.** Tekengebieden verwijderen*

- Klik op Venster > Tekengebieden om naar het deelvenster Tekengebieden te gaan.
- Voer een van de volgende bewerkingen uit om tekengebieden toe te voegen:
  - Klik op het pictogram Nieuw tekengebied onder in het deelvenster Tekengebieden.
  - Selecteer de optie Nieuw tekengebied in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden van het deelvenster Tekengebieden.
- Als u een of meer tekengebieden wilt verwijderen, gaat u als volgt te werk:
  - Selecteer het tekengebied dat u wilt verwijderen. Als u meerdere tekengebieden wilt verwijderen, drukt u op Shift en klikt u op de tekengebieden die worden vermeld in het deelvenster Tekengebieden.
  - Klik op het pictogram Tekengebied verwijderen onder in het deelvenster Tekengebieden of selecteer het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden. Als u meerdere niet-aaneengrenzende tekengebieden wilt verwijderen, drukt u op de toets Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) en klikt u op de tekengebieden in het deelvenster Tekengebieden.
- Als u tekengebieden wilt herschikken in het deelvenster Tekengebieden, selecteert u de optie Tekengebieden herschikken in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden. Het herschikken van de tekengebieden heeft echter geen invloed op de volgorde van de tekengebieden.
- Als u tekengebieden wilt dupliceren, gaat u als volgt te werk:
  - Selecteer het te dupliceren tekengebied. U kunt tekengebieden ook dupliceren door in het deelvenster Tekengebieden een of meer tekengebieden naar de knop Nieuw tekengebied te slepen.
  - Selecteer Dupliceren in het deelvenstermenu Tekengebieden.
- Als u de tekengebiedopties, zoals voorinstellingen, positie van tekengebied en weergave, opnieuw wilt instellen, selecteert u Tekengebiedopties in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden.

Op www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Tekengebieden.

Een tekengebied maken

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een aangepast tekengebied wilt maken, selecteert u het gereedschap Tekengebied en sleept u in de werkruimte om de vorm, grootte en locatie van het tekengebied in te stellen.
- Als u een vooringesteld tekengebied wilt gebruiken, dubbelklikt u op het gereedschap Tekengebied, selecteert u een voorinstelling in het dialoogvenster Tekengebiedopties en klikt u op OK. Sleep het tekengebied naar de gewenste positie.
- Als u een tekengebied wilt maken binnen een actief tekengebied, houdt u Shift ingedrukt en sleept u met het gereedschap Tekengebied.

- Als u een bestaand tekengebied wilt dupliceren, selecteert u het gereedschap Tekengebied, selecteert u het tekengebied dat u wilt dupliceren door erop te klikken en klikt u op de knop Nieuw tekengebied in het deelvenster Beheer . Klik vervolgens op de locatie waar u het gedupliceerde tekengebied wilt plaatsen. Houd Alt ingedrukt en klik zo vaak u wilt om meerdere duplicaten te maken. Of gebruik het gereedschap Tekengebied en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het tekengebied sleept dat u wilt dupliceren.
- Als u een tekengebied en de inhoud ervan wilt dupliceren, gaat u als volgt te werk: selecteer het gereedschap Tekengebied, klik om het pictogram Tekengebied met illustratie kopiëren/verplaatsen in het deelvenster Beheer te selecteren, houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep.

Als de illustratie een afloopgebied moet bevatten, zorg er dan voor dat het deel van de illustratie buiten het tekengebied groot genoeg is voor het afloopgebied.

2 Klik op een ander gereedschap in het deelvenster Gereedschappen om het tekengebied vast te leggen en de modus voor het bewerken van het tekengebied af te sluiten. U kunt ook op Esc drukken.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_nl als u een video wilt zien over het gebruik van meerdere tekengebieden.

Een tekengebied verwijderen

❖ Klik op het tekengebied en druk op Delete, klik op Verwijderen in het regelpaneel of klik op het pictogram Verwijderen ⊠ in de rechterbovenhoek van het tekengebied. U kunt alle tekengebieden verwijderen, behalve het tekengebied dat als laatste overblijft.

Tekengebieden selecteren en weergeven

1 Selecteer het gereedschap Tekengebied .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een tekengebied om het actief te maken. (Als u klikt in of tekent over een tekengebied met een ander gereedschap, wordt het gereedschap Tekengebied ook actief.) Als tekengebieden elkaar overlappen, wordt het tekengebied waarvan de linkerrand zich het dichtst bij de kliklocatie bevindt, het actieve tekengebied.
- Als u de tekengebieden één voor één wilt langsgaan, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een pijltoets.
- Als u tekengebieden en hun inhoud wilt bekijken als omtrekken, klikt u op de rechtermuisknop en kiest u Omtrek. Als u illustraties opnieuw wilt bekijken, klikt u op de rechtermuisknop en kiest u Voorvertoning.

Tekengebieden bewerken

U kunt voor elk document meerdere tekengebieden maken, maar er kan slechts één tekengebied actief zijn. Wanneer u meerdere tekengebieden hebt gedefinieerd, kunt u deze allemaal weergeven door het gereedschap Tekengebied te selecteren. Elk tekengebied heeft een nummer, zodat u het gemakkelijk kunt vinden. U kunt een tekengebied op elk gewenst moment bewerken of verwijderen en u kunt bij elke afdruk- of exporteerbewerking een ander tekengebied opgeven.

1 Selecteer het gereedschap Tekengebied en klik om een tekengebied te selecteren.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het formaat van een tekengebied wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer op een rand of hoek totdat de aanwijzer verandert in een dubbele pijl en sleept u vervolgens om het tekengebied te wijzigen. U kunt ook nieuwe waarden opgeven bij Breedte en Hoogte in het deelvenster Beheer.
- Als u de richting van het tekengebied wilt wijzigen, klikt u op de knop Staand of Liggend in het regelpaneel.

- Als u de tekengebieden één voor één wilt langsgaan, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een pijltoets.
- Als u tekengebieden en hun inhoud wilt bekijken als omtrekken, klikt u op de rechtermuisknop en kiest u Omtrek. Als u illustraties opnieuw wilt bekijken, klikt u op de rechtermuisknop en kiest u Voorvertoning.

Een tekengebied verplaatsen

1 Selecteer het gereedschap Tekengebied en klik om een tekengebied te selecteren.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een tekengebied met de inhoud wilt verplaatsen, klikt u om het pictogram Illustraties met tekengebied verplaatsen/kopiëren in het regelpaneel te selecteren. Vervolgens plaatst u de aanwijzer in het tekengebied en sleept u. U kunt ook nieuwe waarden opgeven bij X en Y in het deelvenster Beheer.
- Als u een tekengebied zonder de inhoud wilt verplaatsen, klikt u om het pictogram Illustraties met tekengebied verplaatsen/kopiëren in het regelpaneel uit te schakelen. Vervolgens plaatst u de aanwijzer in het tekengebied en sleept u. U kunt ook nieuwe waarden opgeven bij X en Y in het deelvenster Beheer.

Tekengebieden opnieuw ordenen

Gebruik de pijl-omhoog en pijl-omlaag onder in het deelvenster Tekengebieden om de tekengebieden opnieuw te ordenen. Het opnieuw ordenen van tekengebieden in het deelvenster Tekengebieden wordt niet automatisch doorgevoerd in het werkgebied.

Tekengebieden herschikken

Als u alle tekengebieden wilt weergeven, kunt u deze herschikken met behulp van de opties 'Eerst rij, dan kolom', 'Eerst kolom, dan rij', 'Rangschikken op rij' en 'Rangschikken op kolom'.

Als u tekengebieden wilt herschikken, gaat u als volgt te werk:

1 Klik op het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden en selecteer de optie Tekengebieden herschikken.

2 Selecteer de gewenste lay-out in het dialoogvenster Tekengebieden herschikken. De volgende opties zijn beschikbaar:

Eerst rij, dan kolom Hiermee plaatst u meerdere tekengebieden in het opgegeven aantal rijen. Geef het aantal rijen op in het vak Rijen. Als u de standaardwaarde gebruikt, wordt een zo vierkant mogelijke weergave gemaakt voor het opgegeven aantal tekengebieden.

Eerst kolom, dan rij Hiermee plaatst u meerdere tekengebieden in het opgegeven aantal kolommen. Kies het aantal kolommen in het menu Kolommen. Als u de standaardwaarde gebruikt, wordt een zo vierkant mogelijke weergave gemaakt voor het opgegeven aantal tekengebieden.

Rangschikken op rij Hiermee rangschikt u alle tekengebieden in één rij.

Rangschikken op kolom Hiermee rangschikt u alle tekengebieden in één kolom.

Lay-out wijzigen in Rechts-naar-links/Lay-out wijzigen in Links-naar-rechts Hiermee rangschikt u de tekengebieden van links naar rechts of van rechts naar links. Tekengebieden worden standaard gerangschikt van links naar rechts.

Opmerking: *Als u de optie Lay-out wijzigen in Rechts-naar-links selecteert, worden de opties Eerst rij, dan kolom en Eerst kolom, dan rij vervangen door de opties Rechts-naar-links - Eerst rij, dan kolom en Rechts-naar-links - Eerst kolom, dan rij.*

3 Geef de ruimte tussen de tekengebieden op. Deze instelling is van toepassing voor zowel horizontale als verticale tussenruimten.

4 Selecteer de optie Tekengebied met illustratie verplaatsen om de illustratie te verplaatsen zodra de tekengebiedlocatie verandert.

Een tekengebied in een tekengebied wordt als snijgebied behandeld en wordt samen met het containertekengebied verplaatst.

Tekengebiednamen aanpassen

In de modus voor tekengebied bewerken kunt u elk tekengebied een aangepaste naam geven.

Als u een aangepaste naam wilt toewijzen aan een tekengebied, gaat u als volgt te werk:

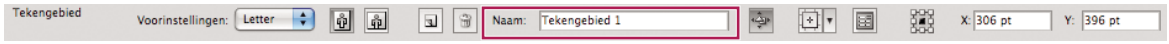
1 Selecteer Tekengebied om het tekengebied te bewerken.

2 Selecteer het tekengebied en typ een naam in het vak Naam van het deelvenster Tekengebieden.

U kunt ook een aangepaste naam opgeven in het vak Naam van het dialoogvenster Tekengebiedopties. U kunt dit dialoogvenster openen door te klikken op Tekengebiedopties in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Tekengebieden. Klik op OK om de nieuwe naam toe te wijzen aan het geselecteerde tekengebied.

De nieuwe tekengebiednaam verschijnt in de linkerbovenhoek van het tekengebied. De aangepaste naam verschijnt ook in het navigatievak van het tekengebied en in de vervolgkeuzelijst naast het documentstatusgebied.

Als u een aangepaste naam hebt toegewezen aan een tekengebied, wordt deze naam als suffix toegevoegd aan de bestandsnaam wanneer u het tekengebiedbestand in een bepaalde indeling opslaat.



Voer een aangepaste naam voor een tekengebied in het regelpaneel in.

***Opmerking:** Als u de standaardnaam wilt herstellen, wist u de naam van het tekengebied uit het veld Naam in het regelpaneel.*

9 referentiepunten instellen

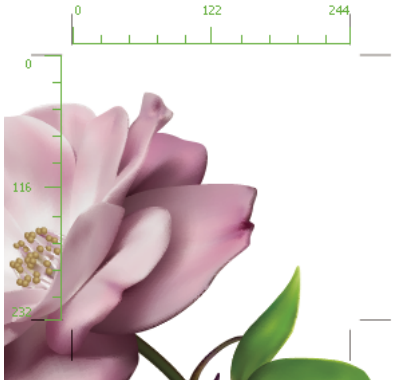
Als u referentiepunten wilt instellen voor tekengebieden, gebruikt u het dialoogvenster Tekengebiedopties of de tekengebiedopties in het regelpaneel.

Hiermee kunt u een hoek of het middelpunt in een tekengebied aanwijzen als scharnierpunt wanneer de omvang van het gebied wordt gewijzigd.

Tekengebiedlinialen, middenmarkeringen, dradenkruizen of veilige gebieden weergeven

Desgewenst kunt u een middenmarkering, dradenkruizen, veilige markeringen voor video en tekengebiedlinialen weergeven. Linialen zijn handig wanneer u werkt met materiaal dat u wilt exporteren naar video. De cijfers op de linialen geven apparaatspecifieke pixels aan, ongeacht de maateenheid die u hebt opgegeven onder Voorkeuren. De standaardpixelverhouding voor videolinialen voor Illustrator is 1,0 (voor vierkante pixels). Deze waarde wordt aangepast op basis van het vooraf ingestelde tekengebied dat u kiest in het dialoogvenster Tekengebiedopties of het dialoogvenster Nieuw document.

Als u niet-vierkante pixels gebruikt, kunt u met de liniaal gemakkelijker apparaatspecifieke pixelberekeningen uitvoeren. Als u bijvoorbeeld een tekengebied opgeeft van 100 x 100 Illustrator-punten en u wilt weten wat de exacte grootte is in apparaatafhankelijke pixels voordat u het bestand exporteert voor gebruik in een NTSC DV-breedbeeld, kunt u de videoliniaal in Illustrator instellen op gebruik van een pixelverhouding voor videolinialen van 1,2 (voor brede pixels). Deze wijziging wordt doorgevoerd in de liniaal en het tekengebied wordt weergegeven als apparaatpixels van 83 x100 (100/1,2 = 83,333).



Tekengebied met linialen

Middenmarkering, dradenkruizen of veilige gebieden van video's weergeven

De middenmarkering, dradenkruizen en veilig gebied video zijn video-eigenschappen die u helpen bij het maken van video's terwijl u Creative Suite-producten gebruikt. U geeft deze eigenschappen as volgt weer:

1. Dubbelklik op het gereedschap Tekengebied in het deelvenster Gereedschappen of klik wanneer het gereedschap Tekengebied actief is, op het pictogram Tekengebiedopties in het deelvenster Beheer.
2. Selecteer in de sectie Weergave de opties die u wilt weergeven in de tekengebieden.

Opmerking: *U kunt het middelpunt ook instellen of verwijderen door op het pictogram Middenmarkering tonen in het deelvenster Beheer te klikken.*

Illustraties weergeven

Documentinstellingsopties opgeven

Op elk gewenst moment kunt u de standaardinstellingsopties van het document wijzigen voor maateenheden, transparantierasterweergave, achtergrondkleur en tekstinstellingen zoals taal, aanhalingstekensstijl, superscript- en subscriptgrootte, afloopgebied en exporteerbaarheid. Met de knop Tekengebieden bewerken sluit u dit dialoogvenster en activeert u het gereedschap Tekengebied.

1. Kies Bestand > Documentinstellingen of klik op de knop Documentinstellingen in het deelvenster Beheer. (Deze knop is beschikbaar wanneer er niets is geselecteerd.)
2. Geef de gewenste opties op.
3. Als u tekengebieden wilt bewerken (bijvoorbeeld om de richting te wijzigen van Staand in Liggend), klikt u op Tekengebieden bewerken om over te schakelen op de modus voor het bewerken van tekengebieden.

De optie Gekleurd papier simuleren is handig als u het document wilt afdrukken op gekleurd papier. Als u bijvoorbeeld een blauw object op een gele achtergrond tekent, wordt het object groen weergegeven. De simulatie wordt alleen uitgevoerd wanneer het transparantieraster niet wordt weergegeven.

Meer Help-onderwerpen

"Tekengebieden bewerken" op pagina 38

"De maateenheid wijzigen" op pagina 47

"Transparantie in illustraties bekijken" op pagina 199

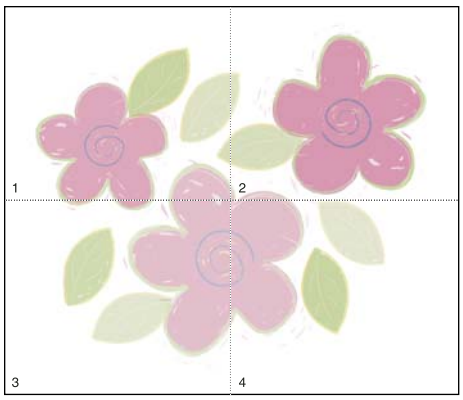
"Gekrulde of rechte aanhalingstekens opgeven" op pagina 356

"Superscript of subscript maken" op pagina 357

Informatie over afdrukverdeling

Standaard wordt elk tekengebied in Illustrator afgedrukt op één vel papier. Als de illustratie echter groter is dan de papierformaten die op uw printer beschikbaar zijn, kunt u de illustratie afdrukken op meerdere vellen papier.

U kunt een tekengebied opsplitsen op basis van de beschikbare paginaformaten van een printer. Dit wordt *verdeling* genoemd. In het gedeelte Algemeen van het dialoogvenster Afdrukken kunt u een paginaverdelingsoptie selecteren. Kies Weergave > Afdrukverdeling tonen om de grenzen van de afdrukverdeling in het tekengebied weer te geven.



Tekengebied met meerdere paginadelen

Wanneer u het tekengebied opsplitst in meerdere delen, worden de pagina's genummerd van links naar rechts en van boven naar beneden, en de nummering begint bij pagina 1. Deze paginanummers worden alleen op het scherm weergegeven en worden niet afgedrukt. Aan de hand van de nummers kunt u alle pagina's in het bestand of alleen bepaalde pagina's afdrukken.

Meer Help-onderwerpen

"Het paginaformaat en de afdrukrichting wijzigen" op pagina 456

"Illustraties over meerdere pagina's verdelen" op pagina 456

In- of uitzoomen

Er zijn verschillende manieren waarop u kunt in- of uitzoomen.

- Selecteer het gereedschap Zoomen . De aanwijzer verandert in een vergrootglas met een plusteken in het midden. Klik in het midden van het gebied dat u wilt vergroten of houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik in het midden van het gebied dat u wilt verkleinen. Bij elke muisklik wordt de weergave naar het vorige vooraf ingestelde percentage vergroot of verkleind.
- Selecteer het gereedschap Zoomen en sleep een gestippelde driehoek, ofwel een *selectiekader*, rond het gebied dat u wilt vergroten. Als u het selectiekader rond de illustratie wilt verplaatsen, houdt u de spatiebalk ingedrukt en sleept u het selectiekader naar een andere plaats.
- Kies Weergave > Inzoomen of Weergave > Uitzoomen. Bij elke muisklik wordt de weergave naar het volgende vooraf ingestelde percentage vergroot of verkleind.
- Stel het zoomniveau in de linkerbenedenhoek van het hoofdvenster of in het deelvenster Navigator in.
- Als u een bestand op een grootte van 100% wilt weergeven, kiest u Weergave > Ware grootte of dubbelklikt u op het gereedschap Zoomen.
- Als u het venster wilt vullen met het geselecteerde tekengebied, kiest u Weergave >Tekengebied passend in venster of dubbelklikt u op het gereedschap Handje.
- Kies Weergave > Alles passend in venster om alles weer te geven in het venster.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met gereedschappen voor verplaatsen en zoomen" op pagina 27

"Toetsen voor het weergeven van illustraties" op pagina 520

Het weergavegebied wijzigen

Voer een van de volgende handelingen uit als u een ander deel van het tekengebied wilt weergeven:

- Kies Weergave > Ware grootte om het volledige tekengebied op ware grootte weer te geven.
- Kies Weergave > Alles passend in venster om uit te zoomen, zodat alle tekengebieden zichtbaar zijn in het scherm.
- Kies Weergave > Tekengebied passend in venster om in te zoomen op het actieve tekengebied.
- Klik in het deelvenster Navigator op het gebied van de miniatuurweergave dat u in het illustratievenster wilt weergeven. U kunt ook het voorvertoningsgebied (het gekleurde vak) naar een ander deel van de miniatuurweergave verplaatsen.
- Selecteer het gereedschap Handje en sleep in de richting waarin u de illustratie wilt verplaatsen.

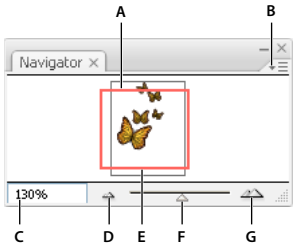
Meer Help-onderwerpen

"Galerie met gereedschappen voor verplaatsen en zoomen" op pagina 27

"Toetsen voor het weergeven van illustraties" op pagina 520

Overzicht van het deelvenster Navigator

Met het deelvenster Navigator (Venster > Navigator) wijzigt u snel de weergave van de illustratie met behulp van een miniatuur. Het gekleurde vak in het deelvenster Navigator (dit wordt het *voorvertoningsgebied* genoemd) komt overeen met het op dat moment zichtbare gebied in het illustratievenster.



Deelvenster Navigator
***A.** Miniatuurweergave van illustratie **B.** Deelvenstermenu deelvenstermenu **C.** Zoomvak **D.** Knop Uitzoomen **E.** Voorvertoningsgebied **F.** Zoomschuifregelaar **G.** Knop Inzoomen*

U kunt het deelvenster Navigator op de volgende manieren aanpassen:

- Als u illustraties buiten de grenzen van het tekengebied in het deelvenster Navigator wilt weergeven, klikt u op Alleen inhoud van tekengebied weergeven in het deelvenstermenu om deze optie uit te schakelen.
- Als u de kleur van het voorvertoningsgebied wilt wijzigen, selecteert u Deelvensteropties in het deelvenstermenu. Selecteer een vooraf ingestelde kleur in het menu Kleur of dubbelklik in het kleurvak om een aangepaste kleur te kiezen.
- Als u onderbroken lijnen in het document als dichte lijnen wilt weergeven in het deelvenster Navigator, kiest u Deelvensteropties in het deelvenstermenu en selecteert u Onderbroken lijnen als dichte lijnen tekenen.

Meer Help-onderwerpen

"Vensters en deelvensters beheren" op pagina 10

Illustraties weergeven als omtrekken

Standaard worden alle illustraties in Adobe Illustrator in kleur weergegeven. U kunt illustraties echter zo weergeven dat alleen de omtrekken (of *paden*) zichtbaar zijn. Wanneer u met ingewikkelde illustraties werkt en deze zonder kleurkenmerken worden weergegeven, kan het scherm sneller worden opgebouwd.

In de omtrekmodus worden gekoppelde bestanden standaard weergegeven als omlijnde vakken die een X bevatten. Als u de inhoud van gekoppelde bestanden wilt weergeven, kiest u Bestand > Documentinstellingen en selecteert u Afbeeldingen tonen in omtrekmodus.

- Als u alle illustraties als omtrekken wilt weergeven, kiest u Weergave > Omtrek. Kies Weergave > Voorvertoning als u de illustraties weer in kleur wilt weergeven.
- Als u alle illustraties in een laag als omtrekken wilt weergeven, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u in het deelvenster Lagen op het oogpictogram voor de laag klikt. Klik nogmaals terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houdt om de illustraties weer in kleur weer te geven. Het oogpictogram wordt als weergegeven wanneer de weergave Omtrek is ingeschakeld en als wanneer de weergave Voorvertoning is ingeschakeld.
- Als u alle items in niet-geselecteerde lagen als omtrekken wilt weergeven, houdt u Alt+Ctrl (Windows) of Option+Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het oogpictogram voor de geselecteerde laag klikt. Ook kunt u Overige omtrekken selecteren in het menu van het deelvenster Lagen.

U kunt alle items in het deelventer Lagen weer voorvertonen door Voorvertoning alle lagen te kiezen in het menu van het deelvenster Lagen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Meerdere vensters en weergaven gebruiken

U kunt hetzelfde document in meerdere vensters tegelijk openen. Voor elk venster kunnen andere weergave-instellingen gelden. U kunt een venster bijvoorbeeld aanzienlijk vergroten voor gedetailleerd werk met bepaalde objecten en een minder vergroot venster maken voor de lay-out van die objecten op de pagina.

(Windows) Met de opties in het menu Venster kunt u naar wens meerdere geopende vensters rangschikken. Met Trapsgewijs worden vensters gestapeld en aflopend van linksboven naar rechtsonder in het scherm weergegeven. Met Naast elkaar worden de vensters naast elkaar geschikt. Met Pictogrammen schikken worden de geminimaliseerde vensters binnen het programmavenster geordend.

In plaats van meerdere vensters kunt u ook meerdere weergaven maken. Voor elk document kunt u maximaal 25 weergaven maken en opslaan.

Meerdere vensters verschillen in de volgende opzichten van meerdere weergaven:

- Meerdere weergaven worden bij het document opgeslagen, meerdere vensters niet.
- Meerdere vensters kunnen gelijktijdig worden weergegeven.
- Gelijktijdige meerdere weergaven zijn alleen mogelijk als er meerdere vensters zijn geopend waarin ze kunnen worden weergegeven. Bij het wijzigen van de weergave, wordt het actieve venster gewijzigd; er wordt geen nieuw venster gemaakt.

Een nieuw venster maken

❖ Kies Venster > Nieuw venster.

Een nieuwe weergave maken

❖ Stel de weergave naar wens in, kies Weergave > Nieuwe weergave, voer een naam voor de nieuwe weergave in en klik op OK.

Een weergave verwijderen of de naam ervan wijzigen

❖ Kies Weergave > Weergave wijzigen.

Overschakelen op een andere weergave

❖ Selecteer een weergavenaam onder aan het menu Weergave.

Voorvertoning van illustraties in het uiteindelijke uitvoermedium

In Illustrator kunt u op de volgende manieren bekijken hoe aspecten van illustraties eruit zien in gedrukte vorm of bij weergave op het web of op een mobiel apparaat:

Modus Voorvertoning overdruk (Weergave> Voorvertoning overdruk) Met Voorvertoning overdruk wordt een 'voorvertoning met inkt' weergegeven waarin wordt geschat hoe het overvloeien, de transparantie en het overdrukken eruit zullen zien bij uitvoer met kleurscheiding.

Modus Voorvertoning scheidingen (Venster > Voorvertoning scheidingen) Geeft een voorvertoning van hoe de scheidingen er uit zullen zien wanneer ze worden afgedrukt.

Modus Voorvertoning pixels (Weergave > Voorvertoning pixels) Hiermee wordt geschat hoe de illustraties worden weergegeven wanneer de illustraties in een webbrowser worden gerasterd en weergegeven.

Voorvertoning van afvlakker (Venster > Voorvertoning van afvlakker) Hiermee worden gebieden in de illustratie gemarkeerd die voldoen aan bepaalde criteria voor *afvlakking* wanneer de illustratie wordt opgeslagen of afgedrukt.

Elektronische proefdrukken Met elektronische proefdrukken (proefkleuren) wordt geschat hoe de kleuren van een document op een bepaald type beeldscherm of uitvoerapparaat worden weergegeven.

Anti-aliasing Met anti-aliasing worden vectorobjecten vloeiender weergegeven op het scherm en krijgt u een beter idee hoe vectorillustraties eruit zullen zien wanneer deze met een PostScript®-printer worden afgedrukt. De reden hiervoor is dat schermresoluties relatief beperkt zijn terwijl vectorillustraties vaak met een hoge resolutie worden afgedrukt. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS), selecteer Anti-aliased illustratie en klik op OK als u anti-aliasing wilt inschakelen.

Adobe Device Central (Bestand > Adobe Device Central) Hiermee kunt u een voorvertoning bekijken van hoe uw document eruit ziet op een bepaalde mobiele telefoon of een bepaald apparaat.

Meer Help-onderwerpen

"Informatie over overdrukken" op pagina 480

"De modus Voorvertoning pixels" op pagina 421

"Adobe Device Central gebruiken met Illustrator" op pagina 421

"Een voorvertoning bekijken van de gebieden van de illustratie die worden afgevlakt" op pagina 476

Linialen, rasters, hulplijnen en snijtekens

Linialen gebruiken

Met linialen kunt u objecten in het illustratievenster of een tekengebied nauwkeurig plaatsen en meten. Het punt waar 0 op elke liniaal wordt weergegeven, wordt de *oorsprong van de liniaal* genoemd.

In Illustrator CS5 zijn de linialen vergelijkbaar met die in andere Creative Suite-toepassingen zoals InDesign en Photoshop. Illustrator bevat afzonderlijke linialen voor documenten en tekengebieden. U kunt maar een van deze linialen tegelijk selecteren.

Opmerking: *Vensterlinialen worden in dit document algemene linialen genoemd.*

Algemene linialen worden weergegeven aan de boven- en linkerzijde van het illustratievenster. De standaardoorsprong van de liniaal bevindt zich in de linkerbovenhoek van het illustratievenster.

Tekengebiedlinialen worden aan de boven- en linkerzijde van het actieve tekengebied weergegeven. De standaardoorsprong van de tekengebiedliniaal bevindt zich in de linkerbovenhoek van het tekengebied.

Het verschil tussen tekengebiedlinialen en algemene linialen is dat als u tekengebiedlinialen selecteert, de oorsprong wordt gewijzigd op basis van het actieve tekengebied. Ook kunt u verschillende oorsprongpunten voor tekengebiedlinialen instellen. Als u de oorsprong van een tekengebiedliniaal verandert, heeft dit geen invloed op de patroonopvulling van objecten in het tekengebied.

Het standaard oorsprongpunt voor de algemene liniaal is in de linkerbovenhoek van het eerste tekengebied en het standaardoorsprongpunt voor de tekengebiedlinialen bevindt zich in de linkerbovenhoek van het respectievelijke tekengebied.

- Kies Weergave > Linialen > Linialen tonen of Weergave > Linialen > Linialen verbergen als u linialen wilt weergeven of verbergen.

- Als u wilt schakelen tussen tekengebiedlinialen en algemene linialen, klikt u op Weergave > Linialen > Overschakelen op algemene linialen of op Weergave > Linialen > Overschakelen op tekengebiedlinialen. Standaard worden er tekengebiedlinialen weergegeven, dus de optie Overschakelen op algemene linialen wordt weergegeven onder het submenu Linialen.
- Kies Weergave > Videolinialen tonen of Weergave > Videolinialen verbergen als u videolinialen wilt weergeven of verbergen.
- Als u de oorsprong van de liniaal wilt wijzigen, verplaatst u de aanwijzer naar de linkerbovenhoek waar de linialen elkaar kruisen, en sleept u de aanwijzer naar de gewenste nieuwe oorsprong.

  Terwijl u sleept, wordt de oorsprong van de veranderende algemene liniaal als een kruis weergegeven in het venster en op de linialen.

  Opmerking: *Als u de oorsprong van de algemene liniaal wijzigt, heeft dit invloed op de verdeling van patronen.*
- Als u de standaardoorsprong van de liniaal wilt herstellen, dubbelklikt u in de linkerbovenhoek waar de linialen elkaar kruisen.

Het coördinatenstelsel is nu verschoven van het eerste naar het vierde kwadrant. Wanneer u in Illustrator CS5 naar beneden gaat, wordt de waarde op de y-as groter, en als u naar rechts gaat, wordt de waarde van de x-as groter.

Als u een illustratie opslaat in een oudere versie van Illustrator, blijven de algemene linialen staan op de positie die is ingesteld in het oudere document. Hoewel de oorsprong niet wordt verplaatst naar de linkerbovenhoek, wordt het coördinatensysteem wel verschoven naar het vierde kwadrant.

De wijzigingen in het coördinatensysteem en de liniaaloorsprong zijn niet van toepassing op scripts. Hierdoor kunt u oude scripts behouden. Wanneer u objecten echter transformeert met behulp van scripts, wijken de y-coördinaatwaarden af van de waarden die u hebt ingesteld in de gebruikersinterface van Illustrator. Als u bijvoorbeeld een verschuivingsbewerking toepast van Y= +10 punten, moet u een transformatie van Y= -10 punten toepassen om in het script dezelfde verschuiving te bewerkstelligen.

De maateenheid wijzigen

De standaardmaateenheid van Illustrator is punten (een punt is gelijk aan 0,3528 millimeter). U kunt de maateenheden voor algemene metingen, lijnen en tekst wijzigen. Wanneer u waarden in vakken invoert, kunt u de standaardeenheid overschrijven.

- Als u de standaardmaateenheid wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Eenheden (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Eenheden (Mac OS) en selecteert u de gewenste eenheden voor de opties Algemeen, Lijn en Tekst. Als Aziatische opties tonen is geselecteerd bij de voorkeuren voor Tekst, kunt u ook een speciale eenheid voor Aziatische tekst selecteren.

Opmerking: *De maateenheidoptie Algemeen heeft invloed op linialen, het meten van afstanden tussen punten, het verplaatsen en transformeren van objecten, het instellen van afstanden in rasters en tussen hulplijnen, en het maken van vormen.*

- Als u de algemene maateenheid alleen voor het actieve document wilt instellen, kiest u Bestand > Documentinstellingen. Kies de gewenste maateenheid in het menu Eenheden en klik op OK.
- Als u de maateenheid wilt wijzigen wanneer u een waarde invoert in een vak, voert u na de waarde een van de volgende afkortingen in: inch, inches, in, millimeters, mm, Q's (één Q is gelijk aan 0,25 millimeter), centimeters, cm, punten, p, pt, pica's, pc, pixel, pixels en px.

Wanneer u pica's en punten door elkaar gebruikt, kunt u waarden als XpY invoeren, waarbij X en Y staan voor het aantal pica's en punten (bijvoorbeeld 12p6 voor 12 pica's en 6 punten).

Het raster gebruiken

Het raster wordt achter de illustratie weergegeven in het illustratievenster en wordt niet afgedrukt.

- Als u het raster wilt gebruiken, kiest u Weergave > Raster tonen.
- Als u het raster wilt verbergen, kiest u Weergave > Raster verbergen.
- Als u objecten magnetisch op rasterlijnen wilt plaatsen, kiest u Weergave > Raster magnetisch. Vervolgens selecteert u het object dat u wilt verplaatsen en sleept u dit naar de gewenste plaats.

Wanneer de grenzen van het object binnen 2 pixels van een rasterlijn zijn geplaatst, wordt het object magnetisch met het punt verbonden.

Opmerking: *Wanneer de optie Weergave > Voorvertoning pixels is geselecteerd, verandert de opdracht Raster magnetisch in Magnetisch pixel.*

- Als u de afstand tussen rasterlijnen, de rasterstijl (lijnen of stippen) of de rasterkleur wilt opgeven, of als u wilt bepalen of rasters vóór of achter illustraties worden weergegeven, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Hulplijnen en raster (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Hulplijnen en raster (Mac OS).

Hulplijnen gebruiken

Met *Hulplijnen* kunt u tekst en grafische objecten gemakkelijker uitlijnen. U kunt *liniaalhulplijnen* (rechte verticale of horizontale lijnen) en *hulplijnobjecten* (vectorobjecten die u naar hulplijnen omzet) maken. Net als het raster worden hulplijnen niet afgedrukt.

U kunt kiezen uit twee soorten hulplijnstijlen, puntjes en lijnen, en u kunt de kleur van hulplijnen wijzigen in vooraf ingestelde hulplijnkleuren of kleuren die u selecteert met een kleurkiezer. Hulplijnen zijn standaard ontgrendeld, zodat u ze kunt verplaatsen, wijzigen, verwijderen of herstellen, maar kunt u de lijnen desgewenst vergrendelen.

- Kies Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen tonen of Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen verbergen om hulplijnen weer te geven of te verbergen.
- Kies Bewerken > Voorkeuren > Hulplijnen en raster (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Hulplijnen en raster (Mac OS) om de hulplijninstellingen te wijzigen.
- Als u hulplijnen wilt vergrendelen, kiest u Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen vergrendelen.

Hulplijnen maken

1. Als de linialen niet worden weergegeven, kiest u Weergave > Linialen tonen.
2. Plaats de aanwijzer op de linkerliniaal voor een verticale hulplijn of op de bovenste liniaal voor een horizontale hulplijn.
3. Sleep de hulplijn naar de gewenste plaats.

U kunt vectorobjecten naar hulplijnen omzetten door de vectorobjecten te selecteren en Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen maken te kiezen.



Verplaats de hulplijnen naar een afzonderlijke laag, zodat u gemakkelijker met meerdere hulplijnen kunt werken.

4. Als u de hulplijnen wilt beperken tot een tekengebied en niet voor het hele canvas, selecteert u het gereedschap Tekengebied en sleept u de hulplijnen naar het tekengebied.

Hulplijnen verplaatsen, verwijderen of ontgrendelen

1. Als hulplijnen zijn vergrendeld, selecteert u Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen vergrendelen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Verplaats de hulplijn door te kopiëren of te slepen.
- Verwijder de hulplijn door op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS te drukken. U kunt de hulplijn ook verwijderen met Bewerken > Knippen of Bewerken > Wissen.
- U verwijdert alle hulplijnen tegelijk met Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen wissen.
- U kunt de hulplijn ontgrendelen en er weer een grafisch object van maken door de hulplijn te selecteren en Weergave > Hulplijnen > Geen hulplijnen te kiezen.

Objecten magnetisch op ankerpunten en hulplijnen plaatsen

1 Kies Weergave > Magnetisch punt.

2 Selecteer het object dat u wilt verplaatsen en plaats de aanwijzer op het exacte punt dat u met ankerpunten en hulplijnen wilt uitlijnen.

Belangrijk: *Wanneer u een magnetisch punt gebruikt, is de magnetische uitlijning afhankelijk van de positie van de aanwijzer en niet van de randen van het versleepte object.*

3 Sleep het object naar de gewenste positie.

Wanneer de aanwijzer binnen 2 pixels van een ankerpunt of hulplijn is geplaatst, wordt het object magnetisch met dat punt verbonden. De aanwijzer verandert van een gevulde pijlpunt in een holle pijlpunt op het moment dat de magnetische aantrekking optreedt.

Slimme hulplijnen

Slimme hulplijnen zijn tijdelijke magnetische hulplijnen die verschijnen wanneer u objecten of tekengebieden maakt of bewerkt. Hiermee kunt u objecten of tekengebieden uitlijnen, bewerken en transformeren ten opzichte van andere objecten en/of tekengebieden door X- en Y-locatie- of deltawaarden magnetisch uit te lijnen en weer te geven. U kunt het type slimme hulplijnen en feedback opgeven die worden weergegeven (zoals labels voor metingen, objectmarkeringen of labels) door de voorkeuren voor slimme hulplijnen in te stellen.

Op www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_nl vindt u een video over slimme hulplijnen.

Slimme hulplijnen gebruiken

Slimme hulplijnen zijn standaard ingeschakeld.

1 Kies Weergave > Slimme hulplijnen als u deze wilt in- of uitschakelen.

2 Slimme hulplijnen kunt u op de volgende manieren gebruiken:

- Als u een object maakt met de pen- of vormgereedschappen, kunt u met de slimme hulplijnen de positie bepalen van de ankerpunten van het nieuwe object ten opzichte van een bestaand object. Of gebruik, wanneer u een nieuw tekengebied maakt, slimme hulplijnen om de locatie van het tekengebied te bepalen ten opzichte van een ander tekengebied of object.
- Wanneer u een object maakt met de pen- of vormgereedschappen of wanneer u een object transformeert, gebruikt u de slimme constructiehulplijnen om ankerpunten te plaatsen in een bepaalde vooraf ingestelde hoek, bijvoorbeeld 45 of 90 graden. U kunt deze hoeken instellen in de voorkeuren voor slimme hulplijnen.
- Wanneer u een object of tekengebied verplaatst, gebruikt u de slimme hulplijnen om het geselecteerde object of tekengebied uit te lijnen met andere objecten of tekengebieden. De uitlijning is gebaseerd op de geometrie van objecten en tekengebieden. Er worden hulplijnen weergegeven als het object de rand of het middelpunt van andere objecten nadert.

Opmerking: *Druk op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) om het uitlijningsgedrag van Illustrator CS3 te gebruiken, dat gebruikmaakt van het middelpunt of de rand van een object of tekengebied.*

- Wanneer u een object transformeert, worden automatisch slimme hulplijnen weergegeven om u behulpzaam te zijn bij de transformatie.

U kunt wijzigen hoe en wanneer slimme hulplijnen worden weergegeven door voorkeuren voor slimme hulplijnen in te stellen.

Opmerking: *Als de optie Raster magnetisch of Voorvertoning pixels is ingeschakeld, kunt u de slimme hulplijnen niet gebruiken, ook al is de menuopdracht geselecteerd.*

Voorkeuren voor slimme hulplijnen

Kies Bewerken > Voorkeuren > Slimme hulplijnen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Slimme hulplijnen (Mac OS) om de volgende voorkeuren in te stellen:

Kleur Hiermee stelt u de kleur van de hulplijnen in.

Uitlijningshulplijnen Hiermee geeft u hulplijnen weer die langs het midden en de randen van geometrische objecten, het tekengebied en afloopgebieden worden gegenereerd. Ze worden gegenereerd wanneer u objecten verplaatst en wanneer u bepaalde bewerkingen uitvoert, bijvoorbeeld wanneer u basisvormen tekent, het gereedschap Pen gebruikt en objecten transformeert.

Anker-/padlabels Hiermee geeft u informatie weer wanneer paden elkaar snijden en wanneer ze op een ankerpunt zijn gecentreerd.

Labels voor metingen Hiermee geeft u voor veel gereedschappen (zoals teken- en tekstgereedschappen) informatie weer over de huidige positie van de cursor terwijl u de cursor op een ankerpunt plaatst. Wanneer u objecten maakt, selecteert, verplaatst of transformeert, worden de x- en y-delta van de oorspronkelijke locatie van het object weergegeven. Wanneer u tijdens het gebruik van een tekengereedschap Shift ingedrukt houdt, wordt de beginlocatie weergegeven.

Objecten markeren Selecteer Objecten markeren als u het object onder de aanwijzer wilt accentueren terwijl u rond het object sleept. De markeringskleur komt overeen met de kleur van de laag van het object.

Transformatiegereedschappen Selecteer Transformatiegereedschappen als u informatie wilt weergeven wanneer u objecten schaalt, roteert of schuintrekt.

Constructiehulplijnen Hiermee geeft u hulplijnen weer terwijl u nieuwe objecten tekent. U geeft de hoeken op waarin u richtlijnen wilt tekenen vanaf de ankerpunten van een nabijgelegen object. U kunt maximaal zes hoeken instellen. Typ een hoek in het geselecteerde vak Hoeken, selecteer een set Hoeken in het pop-upmenu Hoeken of selecteer een set hoeken in het pop-upmenu en wijzig een van de waarden in het vak als u een set hoeken wilt aanpassen. Uw instellingen worden weergegeven in de voorvertoning.

Magnetisch bereik Selecteer Magnetisch bereik als u het aantal punten tussen de aanwijzer en een ander object wilt weergeven dat vereist is om de slimme hulplijnen te activeren.

Snijtekens opgeven voor verkleinen of uitlijnen

U kunt niet alleen verschillende tekengebieden opgeven om illustraties uit te snijden voor de beoogde uitvoer, maar ook meerdere sets *snijtekens* in uw illustratie maken en gebruiken. Snijtekens geven aan waar papier met de afdruk moet worden afgesneden. Snijtekens zijn nuttig als u markeringen rond meerdere objecten op een pagina wilt maken, bijvoorbeeld voor het afdrukken van een reeks visitekaartjes. Ze komen ook goed van pas bij het uitlijnen van Illustrator-illustraties die u naar een andere toepassing hebt geëxporteerd.

Snijtekens verschillen in de volgende opzichten van het tekengebied:

- Tekengebieden geven de afdrukbare grenzen van illustraties aan, terwijl snijtekens niet van invloed zijn op het afgedrukte gebied.
- U kunt per keer slechts één tekengebied activeren, maar u kunt meerdere tekentekens maken en weergeven.
- Het tekengebied wordt aangegeven met zichtbare, maar niet-afdrukbare markeringen, terwijl snijtekens worden afgedrukt met registratiezwart (zodat ze op elke scheidingsplaat worden afgedrukt, net als drukkersmarkeringen).

Opmerking: *Snijtekens vervangen niet de snijtekens die met de opties voor Markeringen en aflooptekens in het dialoogvenster Afdrukken worden gemaakt.*

Snijtekens rond een object plaatsen

In Illustrator CS5 kunt u bewerkbare snijtekens maken of snijtekens als actieve effecten maken.

Als u snijtekens wilt gebruiken, gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer het object.
2. Als u bewerkbare snijtekens wilt maken, selecteert u Object > Snijtekens maken.
3. Als u snijtekens wilt maken als actief effect, selecteert u Effect > Snijtekens.

Snijtekens verwijderen

Als u bewerkbare snijtekens wilt verwijderen, selecteert u de snijtekens en drukt u op Delete.

Als u een snijtekeneffect wilt verwijderen, selecteert u Snijtekens in het deelvenster Vormgeving en klikt u op het pictogram Geselecteerd item verwijderen .

Japanse snijtekens gebruiken

Japanse snijtekens hebben dubbele lijnen, die op visuele wijze een standaardafloopwaarde van 3 millimeter (8,5 punten) definiëren.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).
2. Selecteer Japanse snijtekens gebruiken en klik op OK.

De afstand tussen objecten meten

Met het gereedschap Meetlat wordt de afstand tussen twee punten berekend en worden de resultaten weergegeven in het deelvenster Info.

1. Selecteer het gereedschap Meetlat . (Houd het gereedschap Pipet ingedrukt om het te zien in het deelvenster Gereedschappen.)
2. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de twee punten waarvan u de onderlinge afstand wilt meten.
- Klik op het eerste punt en sleep naar het tweede punt. Houd Shift ingedrukt en sleep om het gereedschap tot stappen van 45 graden te beperken.

Het deelvenster Info geeft de horizontale en verticale afstand tussen de *x*- en *y*-as, de absolute horizontale en verticale afstand, de totale afstanden en de gemeten hoek weer.

Overzicht van het deelvenster Info

U gebruikt het deelvenster Info (Venster > Info) om informatie te verkrijgen over het gebied onder de muisaanwijzer en over geselecteerde objecten.

- Wanneer een object is geselecteerd en een selectiegereedschap actief is, worden in het deelvenster Info de *x*- en *y*-coördinaten, de breedte (*B*) en de hoogte (*H*) van het object weergegeven. De waarden voor de breedte en hoogte worden beïnvloed door de optie Met grenzen voorvertoning in de Algemene voorkeuren. Wanneer Met grenzen voorvertoning is ingeschakeld, worden de breedte van de lijn en andere kenmerken zoals slagschaduwen opgenomen in de dimensies van het object. Wanneer Met grenzen voorvertoning is uitgeschakeld, worden alleen de dimensies gemeten die op basis van het vectorpad zijn gedefinieerd.
- Wanneer u het gereedschap Pen of Verloop gebruikt of een selectie verplaatst, worden in het deelvenster Info de wijziging in x (*B*), de wijziging in y (*H*), de afstand (*D)* en de hoek weergegeven terwijl u sleept.
- Wanneer u het gereedschap Zoomen gebruikt, worden in het deelvenster Info de vergrotingsfactor en de *x*- en *y*-coördinaten weergegeven nadat u de muisknop hebt losgelaten.
- Wanneer u het gereedschap Schalen gebruikt, worden in het deelvenster Info de procentuele verandering in de breedte (*B*) en hoogte (*H*) en de nieuwe breedte (*B*) en hoogte (*H*) weergegeven nadat het object is geschaald. Wanneer u de gereedschappen Roteren of Spiegelen gebruikt, worden in het deelvenster Info de coördinaten van het middelpunt van het object en de rotatiehoek of spiegelingshoek weergegeven.
- Wanneer u het gereedschap Schuintrekken gebruikt, worden in het deelvenster Info de coördinaten van het middelpunt van het object, de hoek van de schuintrekas en de mate van schuintrekking weergegeven.
- Wanneer u het gereedschap Penseel gebruikt, worden in het deelvenster Info de *x*- en *y*- coördinaten en de naam van het geselecteerde penseel weergegeven.
- Selecteer Opties tonen in het deelvenstermenu of klik op de dubbele pijl op het tabblad van het deelvenster als u waarden wilt weergeven voor de vul- en lijnkleuren van het geselecteerde object en de naam van elk patroon, elk verloop of elke tint die op het geselecteerde object is toegepast.

  Opmerking: *Als u meerdere objecten selecteert, wordt in het deelvenster Info alleen de informatie die op alle geselecteerde objecten van toepassing is, weergegeven.*

Voorkeuren instellen

Voorkeuren

Voorkeuren zijn opties voor de manier waarop Illustrator werkt, met inbegrip van opties voor weergave, gereedschappen, liniaaleenheden en het exporteren van gegevens. Uw voorkeuren worden opgeslagen in het bestand AIPrefs (Windows) of Adobe Illustrator Prefs (Mac OS). Dit bestand wordt gestart wanneer u Illustrator start.

Een dialoogvenster voor voorkeuren openen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Windows) Kies Bewerken > Voorkeuren > *[naam van voorkeursset]*.
   - (Mac OS) Kies Illustrator > Voorkeuren > *[naam van voorkeursset]*.
   - Klik, terwijl u niets hebt geselecteerd, op de knop Voorkeuren in het regelpaneel.
2. Als u naar een andere set voorkeuren wilt schakelen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een optie in het menu in de linkerbovenhoek van het dialoogvenster Voorkeuren.

- Klik op Volgende om de volgende opties weer te geven, of op Vorige om de vorige opties weer te geven.

De standaardinstellingen voor alle voorkeuren herstellen

Dit kan handig zijn als u problemen hebt met de toepassing.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Alt+Control+Shift (Windows) of Option+Command+Shift (Mac OS) ingedrukt als u Illustrator start. Uw huidige instellingen worden verwijderd.
- Verwijder het bestand AIPrefs (Windows) of het bestand Adobe Illustrator Prefs (Mac OS) of wijzig de naam hiervan. De volgende keer dat u Illustrator start, worden nieuwe voorkeurenbestanden gemaakt.

  Opmerking: *U kunt de gehele map Adobe Illustrator CS5 Settings verwijderen. Deze map bevat verschillende voorkeuren die opnieuw kunnen worden gegenereerd.*

Voorkeuren van Illustrator instellen

Het voorkeurenbestand van Illustrator bevat de opdracht- en deelvensterinstellingen van Illustrator. Wanneer u Illustrator opent, worden de posities van de deelvensters en opdrachten opgeslagen in het voorkeurenbestand. Verwijder het voorkeurenbestand als u de standaardinstellingen voor Illustrator wilt herstellen of de huidige instellingen wilt wijzigen. Illustrator maakt automatisch een voorkeurenbestand wanneer u Illustrator opnieuw opstart en een bestand opslaat.

Afhankelijk van uw besturingssysteem vindt u het voorkeurenbestand van Illustrator op een van de volgende locaties:

Opmerking: *De mapnaam kan variëren, afhankelijk van de geïnstalleerde taalversie.*

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5
Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator
CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista of Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Opmerking: *In Windows XP is de map Application Data standaard verborgen. Hetzelfde geldt voor de map AppData in Windows Vista en Windows 7. Als u deze map zichtbaar wilt maken, klikt u in het Configuratiescherm op Mapopties en vervolgens op het tabblad Weergave. Selecteer in het deelvenster Geavanceerde instellingen de optie Verborgen bestanden en mappen weergeven dan wel de optie Verborgen bestanden, mappen en stations weergeven.*

Als u het voorkeurenbestand niet kunt vinden, gebruik dan de zoekfunctie van uw besturingssysteem om te zoeken naar AIPrefs (Windows) of Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

Plug-ins

Plug-ins zijn programma's waarmee functies aan Adobe Illustrator worden toegevoegd. Een aantal plug-ins voor speciale effecten wordt bij het programma geleverd en wordt automatisch in de map Plug-ins in de programmamap van Illustrator geïnstalleerd.

U kunt alle in de handel verkrijgbare plug-ins installeren die voor gebruik met Photoshop of Illustrator zijn ontworpen. Gebruik het mogelijk meegeleverde installatieprogramma als u een plug-in van Adobe Systems installeert. Als geen installatieprogramma is meegeleverd, sleept u een kopie van de plug-in naar de map Plug-ins in de programmamap van Illustrator. Start Illustrator opnieuw zodat de plug-in wordt geactiveerd. Als u een plug-in van een andere fabrikant wilt installeren, volgt u de installatie-instructies voor die plug-in.

Opmerking: *De open architectuur van het programma Adobe Illustrator maakt het mogelijk dat ontwikkelaars buiten Adobe functies maken die vanuit Adobe Illustrator kunnen worden gebruikt. Zie de Amerikaanse website van Adobe Systems op www.adobe.com als u plug-ins wilt maken die compatibel zijn met Adobe Illustrator.*

Herstellen, ongedaan maken en automatisch laten uitvoeren

Wijzigingen ongedaan maken en opnieuw uitvoeren

Met de opdrachten Ongedaan maken en Opnieuw kunt u bewerkingen ongedaan maken of opnieuw uitvoeren, zodat u fouten in uw werk kunt corrigeren. Nadat u de opdracht Opslaan hebt gekozen, kunt u een bewerking nog steeds ongedaan maken. Dit is echter niet mogelijk als u het bestand hebt gesloten en opnieuw hebt geopend.

❖ Kies Bewerken > Ongedaan maken of Bewerken > Opnieuw.

Afhankelijk van de hoeveelheid geheugen op uw computer, kunt u een onbeperkt aantal bewerkingen ongedaan maken door zo vaak als nodig de opdracht Ongedaan maken te kiezen. Als een bewerking niet ongedaan kan worden gemaakt, wordt de opdracht Ongedaan maken grijs weergegeven.

Terugkeren naar de laatst opgeslagen versie

U kunt de vorige versie van een bestand herstellen. Dit kan echter niet als u het bestand hebt gesloten en vervolgens weer hebt geopend. U kunt deze handeling niet ongedaan maken.

❖ Kies Bestand > Vorige versie.

Taken automatiseren

Bij grafisch ontwerp speelt creativiteit een grote rol, maar in de praktijk kunnen bepaalde aspecten van illustratiewerk bestaan uit steeds terugkerende taken. Vaak wordt zoveel tijd besteed aan het plaatsen en opnieuw plaatsen van afbeeldingen, het corrigeren van fouten en het voorbereiden van bestanden voor de drukkerij of voor weergave op het web dat er minder tijd beschikbaar is voor het creatieve werk.

In Illustrator hebt u daarom verschillende mogelijkheden om veel van de steeds terugkerende taken te automatiseren, zodat u meer tijd overhoudt voor de creatieve aspecten van uw werk.

Een *handeling* bestaat uit een reeks taken die worden vastgelegd terwijl u werkt met Illustrator. Het betreft hier menuopdrachten, gereedschapsopties, de selectie van objecten, enz. Wanneer u een handeling afspeelt, worden alle opgenomen taken automatisch in de juiste volgorde uitgevoerd door Illustrator.

Illustrator bevat standaard verschillende vooraf vastgelegde handelingen voor het uitvoeren van veelvoorkomende taken. Deze handelingen worden geïnstalleerd als een standaardset in het deelvenster Handelingen wanneer de toepassing wordt geïnstalleerd.

Een *script* is een serie opdrachten op basis waarvan uw computer een reeks bewerkingen uitvoert. Deze bewerkingen kunnen alleen betrekking hebben op Illustrator, maar kunnen ook andere programma's omvatten, zoals tekstverwerkings-, spreadsheet- en databasebeheerprogramma's. Illustrator bevat standaardscripts voor het uitvoeren van veelvoorkomende taken. U hebt toegang tot deze scripts met de opdracht Bestand > Scripts.

Met *gegevensgestuurde afbeeldingen* kunnen ontwerpers en ontwikkelaars in bedrijven waarin veel wordt gepubliceerd beter samenwerken.

Hoofdstuk 3: Tekenen

Grondbeginselen van tekenen

U tekent en wijzigt paden met behulp van een set tekengereedschappen en technieken die zowel in Adobe Illustrator als in Adobe® InDesign® en Adobe® Photoshop® worden gebruikt. Met deze toepassingen kunt u paden tekenen die u naar wens tussen de programma's kunt kopiëren en plakken. Ook kunt u symbolen maken die u zowel in Adobe Illustrator als in Adobe® Flash® Professional kunt gebruiken.

Vectorafbeeldingen

Vectorafbeeldingen (soms ook *vectorvormen* of *vectorobjecten* genoemd) zijn opgebouwd uit lijnen en curven die door wiskundige objecten, de zogeheten *vectoren*, worden gedefinieerd en die een afbeelding beschrijven volgens de geometrische kenmerken van de afbeelding.

U kunt vectorafbeeldingen vrijelijk verplaatsen of wijzigen zonder dat er details of helderheid verloren gaan, omdat ze resolutie-onafhankelijk zijn. Ze behouden hun scherpe randen wanneer ze worden vergroot of verkleind, op een PostScript-printer worden afgedrukt, in een PDF-bestand worden opgeslagen of worden geïmporteerd in een op vectoren gebaseerde grafische toepassing. Vectorafbeeldingen zijn dan ook de beste keuze voor illustraties, zoals logo's, die worden gebruikt op verschillende grootten en in verschillende uitvoermedia.

De vectorobjecten die u maakt met de teken- en vormgereedschappen in Adobe Creative Suite zijn voorbeelden van vectorafbeeldingen. U kunt de opdrachten Kopiëren en Plakken gebruiken om vectorafbeeldingen te dupliceren van de ene Creative Suite-component naar de andere.

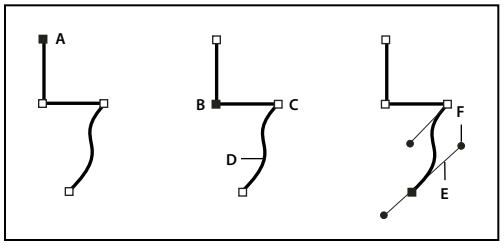
Meer Help-onderwerpen

"Bitmapafbeeldingen" op pagina 296

Paden

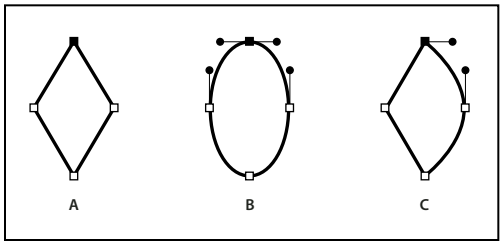
Terwijl u tekent, maakt u een lijn die een *pad* wordt genoemd. Een pad bestaat uit een of meer rechte of gekromde *segmenten*. Het begin en het einde van elk segment worden gemarkeerd door *ankerpunten*, die werken als spelden die een draad op zijn plaats houden. Een pad kan *gesloten* (bijvoorbeeld een cirkel) zijn of *open*, met duidelijke *eindpunten* (bijvoorbeeld een golvende lijn).

U kunt de vorm van een pad wijzigen door de ankerpunten, de *richtingspunten* aan het eind van *richtingslijnen* die op de ankerpunten worden weergegeven, of de padsegmenten zelf te slepen.



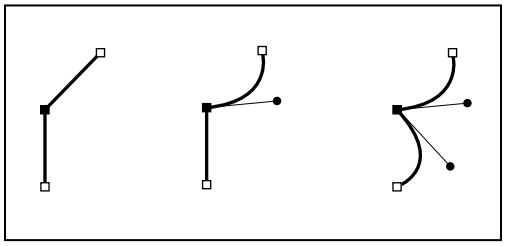
Componenten van een pad
A. *Geselecteerd (effen) eindpunt* ***B.*** *Geselecteerd ankerpunt* ***C.*** *Niet geselecteerd ankerpunt* ***D.*** *Gebogen padsegment* ***E.*** *Richtingslijn* ***F.*** *Richtingspunt*

Paden kunnen twee soorten ankerpunten bevatten: hoekpunten en vloeiende punten. Op een *hoekpunt* verandert een pad abrupt van richting. Op een *boogpunt* worden padsegmenten als een doorlopende curve verbonden. U kunt paden met elke willekeurige combinatie van hoekpunten en boogpunten tekenen. Als u het verkeerde type punt hebt getekend, kunt u dit altijd wijzigen.



Punten op een pad
***A.** Vier hoekpunten **B.** Vier boogpunten **C.** Combinatie van hoekpunten en boogpunten*

Met een hoekpunt worden twee rechte of gebogen segmenten met elkaar verbonden terwijl met een boogpunt altijd twee gebogen segmenten met elkaar worden verbonden.



Met een hoekpunt kunt u zowel rechte als gebogen segmenten verbinden.

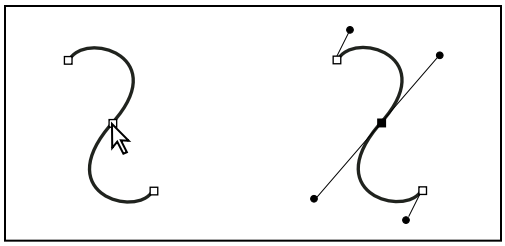
***Opmerking:** Let op het verschil tussen hoekpunten en boogpunten enerzijds en rechte en gebogen segmenten anderzijds.*

De contour van een pad wordt een *lijn* genoemd. Een kleur of verloop dat op het binnengebied van een open of gesloten pad is toegepast, wordt *vulling* genoemd. Een lijn kan een dikte, kleur en streepjespatroon (Illustrator en InDesign) of een gestileerd lijnpatroon (InDesign) hebben. Nadat u een pad of vorm hebt gemaakt, kunt u de lijn- en vullingkenmerken van het pad wijzigen.

In InDesign wordt tevens op elk pad een *middelpunt* weergegeven dat het midden van de vorm aangeeft. Dit middelpunt maakt geen deel uit van het daadwerkelijke pad. Met dit punt kunt u het pad slepen, het pad met andere elementen uitlijnen of alle ankerpunten op een pad selecteren. Het middelpunt is altijd zichtbaar en kan niet worden verborgen of verwijderd.

Richtingslijnen en richtingspunten

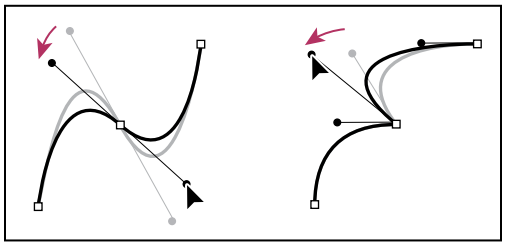
Als u een ankerpunt selecteert dat gebogen segmenten met elkaar verbindt (of als u het segment zelf selecteert), worden bij de ankerpunten van de verbonden segmenten *richtingshandgrepen* weergegeven, deze bestaan uit *richtingslijnen* die eindigen in *richtingspunten*. De hoek en lengte van de richtingslijnen bepalen de vorm en grootte van de gebogen segmenten. Door de richtingslijnen te verplaatsen, wijzigt u de vorm van de curven. Richtingslijnen worden niet in de definitieve uitvoer weergegeven.



Als u een ankerpunt hebt geselecteerd (links), verschijnen er richtingslijnen op elk gebogen segment dat met het ankerpunt is verbonden (rechts).

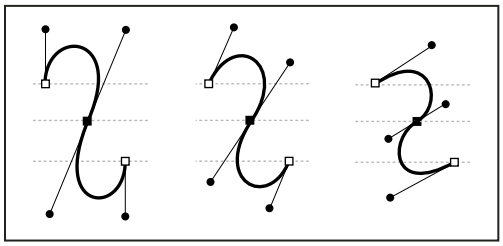
Een boogpunt heeft altijd twee richtingslijnen die samen als één rechte eenheid worden verplaatst. Wanneer u een richtingslijn op een boogpunt plaatst, worden de gebogen segmenten aan beide zijden van het punt gelijktijdig aangepast en blijft een ononderbroken curve bij dat ankerpunt behouden.

Een hoekpunt kan twee, één of geen richtingslijnen hebben, afhankelijk van het feit of het respectievelijk met twee, één of geen gebogen segmenten is verbonden. Met de richtingslijnen van een hoekpunt blijft de hoek behouden door verschillende hoeken te gebruiken. Wanneer u echter een richtingslijn op een hoekpunt zet, wordt alleen de curve aangepast aan de kant van het punt waar die richtingslijn zich bevindt.



Richtingslijnen van een boogpunt (links) en een hoekpunt (rechts) aanpassen

Richtingslijnen raken (staan loodrecht op de straal van) de curve altijd bij de ankerpunten. De hoek van elke richtingslijn bepaalt de helling van de curve, terwijl de lengte ervan de hoogte of diepte van de curve bepaalt.



Door het verplaatsen van richtingslijnen en het wijzigen van de grootte van richtingslijnen, wordt de helling van curven gewijzigd.

Opmerking: *In Illustrator kunt u ankerpunten, richtingslijnen en richtingspunten weergeven of verbergen door Weergave > Randen weergeven of Weergave > Randen verbergen te selecteren.*

Opgeven hoe richtingslijnen en richtingspunten worden opgeven

Als u met ankerpunten en paden werkt, kan het zijn dat u soms behoefte hebt aan richtingslijnen (handgrepen), terwijl deze u op andere momenten alleen maar in de weg staan. U kunt richtingslijnen voor meerdere geselecteerde ankerpunten tonen of verbergen. Voor afzonderlijke ankerpunten worden de lijnen altijd getoond.

Per selectie kunt u aangeven of de richtingslijnen al dan niet moeten worden getoond. Ook kunt u een voorkeur instellen voor het tonen van richtingslijnen.

Op www.adobe.com/go/vid0037_nl vindt u een video over het instellen van richtingslijnen en -punten.

Meer Help-onderwerpen

"Selectievoorkeuren opgeven" op pagina 222

Richtingslijnen tonen of verbergen voor geselecteerde ankerpunten

1 Gebruik het gereedschap Direct selecteren voor het selecteren van de gewenste ankerpunten.

2 Klik in het deelvenster Beheer op Handgrepen tonen voor meerdere geselecteerde ankerpunten > of Handgrepen verbergen voor meerdere geselecteerde ankerpunten .

Opmerking: *U kunt ook opgeven dat u handgrepen altijd wilt tonen of verbergen als er meerdere ankerpunten zijn geselecteerd.*

Weergavevoorkeuren voor richtingspunten en -lijnen instellen

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Mac OS).

2 Geef in het gedeelte Weergave ankerpunt en handgreep de gewenste opties op:

Handgrepen Hier geeft u op hoe de eindhandgrepen (richtingspunten) worden weergegeven:

- Hiermee worden richtingspunten weergegeven als kleine gevulde cirkels.
- Hiermee worden richtingspunten weergegeven als grote gevulde cirkels.
- Hiermee worden richtingspunten weergegeven als open kruisen.

Handgrepen tonen wanneer meerdere ankers zijn geselecteerd Hiermee worden richtingslijnen weergegeven voor alle geselecteerde ankerpunten als u het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren gebruikt om een object te selecteren. Als u deze optie niet selecteert, worden er voor een ankerpunt alleen richtingslijnen weergegeven als dit het enige ankerpunt is dat op het desbetreffende pad is geselecteerd, of als het Bézier-segment voor de richtingslijn is geselecteerd en het ankerpunt van waaruit de richtingslijn wordt verlengd, niet is geselecteerd.

Voorkeuren voor ankerpuntgrootte opgeven

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Mac OS).

2 Geef in het gedeelte Weergave ankerpunt en handgreep de gewenste opties op:

Ankers Hier geeft u op hoe de ankerpunten worden weergegeven:

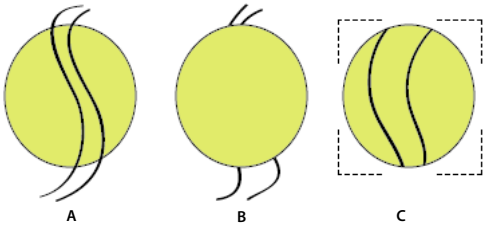
- Hiermee worden zowel geselecteerde als niet-geselecteerde ankerpunten weergegeven als kleine punten.
- Hiermee worden geselecteerde ankerpunten als grote punten weergegeven en niet-geselecteerde ankerpunten als kleine punten.
- Hiermee worden zowel geselecteerde als niet-geselecteerde ankerpunten weergegeven als grote punten.

Ankers markeren bij bewegen van muis over anker Hiermee wordt het ankerpunt gemarkeerd dat zich direct onder de muisaanwijzer bevindt.

Tekenmodi

Illustrator CS5 bevat de volgende tekenmodi:

- Normaal tekenen( )
- Tekenen achter ( )
- Tekenen binnen ( )



Een gestippelde open rechthoek zoals weergegeven in illustratie C wordt weergegeven wanneer er een object actief is dat zich in de modus Tekenen binnen bevindt.

De modus Normaal tekenen is de standaardtekenmodus. U kunt tekenmodi selecteren onder het gereedschap Kleurselectie in het deelvenster Gereedschappen.



Deelvenster Tekenmodi

Als u wilt schakelen tussen tekenmodi, klikt u op het deelvenster Tekenmodi in het deelvenster Gereedschappen en selecteert u de tekenmodus. U kunt ook de sneltoets Shift+D gebruiken om door de tekenmodi te bladeren.

Opmerking: *De opties Plakken, Op plaats plakken en In alle tekengebieden plakken respecteren de tekenmodus. Op voorgrond plakken en Op achtergrond plakken worden echter niet beïnvloed door de tekenmodi.*

Op www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de diverse tekenmodi.

Modus Tekenen achter

In de modus Tekenen achter kunt u achter alle illustraties in een geselecteerde laag tekenen als er geen illustratie is geselecteerd Als er wel een illustratie is geselecteerd, wordt het nieuwe object direct onder het geselecteerde object getekend.

De modus Tekenen achter wordt in de volgende gevallen gerespecteerd:

- Nieuwe lagen maken
- Symbolen plaatsen
- Bestanden plaatsen vanuit het menu Bestand
- Alt+Slepen gebruiken om objecten te dupliceren
- De opties Op plaats plakken en In alle tekengebieden plakken gebruiken

Modus Tekenen binnen

In de modus Tekenen binnen kunt u tekenen in het geselecteerde object. In de modus Tekenen binnen zijn er niet meerdere stappen nodig om taken uit te voeren zoals tekenen en de stapelvolgorde wijzigen, of een knipmasker tekenen, selecteren en maken.

De modus Tekenen binnen is alleen ingeschakeld wanneer er één object (pad, samengesteld pad of tekst) is geselecteerd.

Als u knipmaskers wilt maken in de modus Tekenen binnen, selecteert u het pad waarin u wilt tekenen en schakelt u over op de modus Tekenen binnen. Volgende paden worden geknipt door het pad dat was geselecteerd toen u overschakelde op de modus Tekenen binnen, totdat u overschakelt op de modus Normaal tekenen (Shift+D of dubbelklikken).

Opmerking: *De knipmaskers die zijn gemaakt in de modus Tekenen binnen behouden de weergave op het knippad. Dit is niet het geval wanneer u de menuopdracht Object > Knipmasker > Maken gebruikt.*

Eenvoudige lijnen en vormen tekenen

Rechte lijnen tekenen met het gereedschap Lijnsegment

Gebruik het gereedschap Lijnsegment wanneer u één recht lijnsegment wilt tekenen. Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over het gereedschap Lijnsegment.

1 Selecteer het gereedschap Lijnsegment .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Plaats de aanwijzer op de positie waar de lijn moet beginnen en sleep de aanwijzer naar de positie waar de lijn moet eindigen.
- Klik waar de lijn moet beginnen en geef de lengte en hoek van de lijn op. Als u de lijn wilt vullen met de huidige vulkleur, selecteert u Lijn vullen. Klik vervolgens op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Rechthoeken en vierkanten tekenen

1 Selecteer het gereedschap Rechthoek of Afgeronde rechthoek .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een rechthoek wilt tekenen, sleep dan de aanwijzer in diagonale richting totdat de rechthoek de gewenste grootte heeft.
- Als u een vierkant wilt tekenen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de aanwijzer in diagonale richting sleept totdat het vierkant de gewenste grootte heeft.
- Als u een vierkant of rechthoek wilt maken door waarden op te geven, klik dan op de plaats waar u de linkerbovenhoek wilt hebben. Geef de breedte en hoogte op (en de hoekstraal voor een afgeronde rechthoek) en klik op OK.

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen. Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_nl voor een voorbeeld van het gebruik van vormgereedschappen voor het tekenen van gebouwen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

De hoekstraal van een afgeronde rechthoek opgeven

De hoekstraal bepaalt hoe rond de hoeken van de afgeronde rechthoek zijn. U kunt de standaardstraal wijzigen voor alle nieuwe rechthoeken en u kunt de straal wijzigen voor afzonderlijke rechthoeken terwijl u deze tekent.

- Als u de standaardhoekstraal wilt wijzigen, kies dan Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en voer een nieuwe waarde in bij Straal hoekafronding. U kunt ook het gereedschap Hoekstraal selecteren, in het documentvenster klikken en een nieuwe waarde opgeven bij Straal hoekafronding. De standaardhoekstraal wordt alleen toegepast op nieuwe afgeronde rechthoeken die u tekent, niet bij bestaande afgeronde rechthoeken.
- Als u de hoekstraal wilt wijzigen terwijl u tekent met het gereedschap Afgeronde rechthoek, drukt u op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag. Als de hoeken de gewenste rondheid hebben, laat u Pijl-omhoog of Pijl-omlaag los.
- Als u rechte hoeken wilt maken terwijl u tekent met het gereedschap Afgeronde rechthoek, drukt u op Pijl-links.
- Als u hoeken wilt maken die zo rond mogelijk zijn terwijl u tekent met het gereedschap Afgeronde rechthoek, drukt u op Pijl-rechts.

Ovalen tekenen

1. Selecteer het gereedschap Ovaal .
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de aanwijzer in diagonale richting tot de ovaal de gewenste grootte heeft.
   - Klik op de plaats waar de linkerbovenhoek van het omringende kader van de ovaal moet komen. Geef de breedte en hoogte van de ovaal op en klik op OK.

     Opmerking: *Als u een cirkel wilt maken, houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept. Als u afmetingen opgeeft, geeft u een waarde op in het vak Breedte en klikt u op het woord Hoogte. De waarde voor de breedte wordt nu naar het tekstvak Hoogte gekopieerd.*

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Veelhoeken tekenen

1. Selecteer het gereedschap Veelhoek .
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de aanwijzer tot de veelhoek de gewenste grootte heeft. Sleep de aanwijzer als een boog om de veelhoek te draaien. Druk op Pijl-omhoog om zijden aan de veelhoek toe te voegen, of op Pijl-omlaag om zijden te verwijderen.
   - Klik op de plaats waar het middelpunt van de veelhoek moet komen. Geef de straal en het aantal zijden van de veelhoek op en klik op OK.

Driehoeken zijn eveneens veelhoeken. U kunt een driehoek net als elke andere veelhoek tekenen.

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Sterren tekenen

1 Selecteer het gereedschap Ster .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de aanwijzer tot de ster de gewenste grootte heeft. Sleep de aanwijzer als een boog om de ster te draaien. Druk op Pijl-omhoog om punten aan de ster toe te voegen, of op Pijl-omlaag om punten te verwijderen.
- Klik op de plaats waar het middelpunt van de ster moet komen. Geef bij Straal 1 de afstand op van het middelpunt van de ster tot de binnenste punten van de ster. Geef bij Straal 2 de afstand op van het middelpunt van de ster tot de buitenste punten van de ster. Geef bij Punten aan hoeveel punten de ster heeft. Klik vervolgens op OK. U kunt ook de toetsen Pijl-omhoog en Pijl-omlaag gebruiken om punten aan de ster toe te voegen of om punten te verwijderen.

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Bogen tekenen

1 Selecteer het gereedschap Boog .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Plaats de aanwijzer op de positie waar de boog moet beginnen en sleep de aanwijzer naar de positie waar de boog moet eindigen.
- Klik op de plaats waar de boog moet beginnen. Klik in het dialoogvenster op een van de vierkantjes van de plaatsbepaler voor het referentiepunt om het punt te bepalen van waaruit de boog wordt getekend. Stel vervolgens een of meer van de volgende opties in en klik op OK.

  Lengte x-as Hiermee geeft u de breedte van de boog op.

  Lengte y-as Hiermee geeft u de hoogte van de boog op.

  Type Hiermee geeft u aan of het object een open dan wel een gesloten pad moet zijn.

  Basis langs Hiermee geeft u de richting van de boog op. Kies X-as of Y-as. Dit bepaalt of de basis van de boog langs de horizontale as (*x*) of de verticale as (*y*) wordt getekend.

  Helling Hiermee geeft u de hellingsrichting van de boog op. Voer een negatieve waarde in voor een concave (holronde) helling. Voer een positieve waarde in voor een convexe (bolronde) helling. Als de helling 0 is, wordt een rechte lijn gemaakt.

  Boog vullen Hiermee vult u de boog met de huidige vulkleur.

Opmerking: *Als u een dynamische voorvertoning van de boog wilt weergeven terwijl u de opties instelt, dubbelklikt u op het gereedschap Boog in het deelvenster Gereedschappen.*

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Spiralen tekenen

1 Selecteer het gereedschap Spiraal .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de aanwijzer tot de spiraal de gewenste grootte heeft. Sleep de aanwijzer als een boog om de spiraal te roteren.
- Klik op de plaats waar de spiraal moet beginnen. Stel vervolgens in het dialoogvenster een of meer van de volgende opties in en klik op OK.

  Straal Hiermee geeft u de afstand aan van het middelpunt van de spiraal tot het buitenste punt.

  Verval Hiermee geeft u de mate op waarmee elke winding van de spiraal moet afnemen in verhouding tot de vorige winding.

  Segmenten Hiermee geeft u aan uit hoeveel segmenten de spiraal bestaat. Elke volledige winding van de spiraal bestaat uit vier segmenten.

  Stijl Hiermee geeft u de richting van de spiraal op.

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over vormgereedschappen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Rasters tekenen

Met de rastergereedschappen kunt u snel rechthoekige rasters en poolrasters tekenen. Met het gereedschap Rechthoekig raster maakt u rechthoekige rasters van een opgegeven grootte en met een opgegeven aantal scheidingslijnen. Met het gereedschap Poolraster maakt u concentrische cirkels van een opgegeven grootte en met een opgegeven aantal scheidingslijnen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor tekenen" op pagina 521

Rechthoekige rasters tekenen

1 Selecteer het gereedschap Rechthoekig raster .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de aanwijzer tot het raster de gewenste grootte heeft.

- Klik om het referentiepunt van het raster in te stellen. Klik in het dialoogvenster op een van de vierkantjes van de plaatsbepaler voor het referentiepunt om het punt te bepalen van waaruit het raster wordt getekend. Stel vervolgens een of meer van de volgende opties in en klik op OK.

  Standaardgrootte Hiermee geeft u de breedte en hoogte van het gehele raster op.

  Horizontale scheidingslijnen Hiermee geeft u het aantal horizontale scheidingslijnen aan dat moet worden weergegeven tussen de bovenkant en de onderkant van het raster. De waarde voor Schuintrekken bepaalt hoe de horizontale scheidingslijnen verdeeld zijn naar de boven- of onderkant van het raster.

  Verticale scheidingslijnen Hiermee geeft u het aantal verticale scheidingslijnen op dat moet worden weergegeven tussen de linkerkant en de rechterkant van het raster. De waarde van Schuintrekken bepaalt hoe schuin de verticale scheidingslijnen naar links of naar rechts lopen.

  Buitenste rechthoek gebruiken als frame Hiermee vervangt u de bovenste en onderste segmenten en de linker- en rechtersegmenten door een afzonderlijk rechthoekig object.

  Raster vullen Hiermee vult u het raster met de huidige vulkleur. Als u deze optie niet selecteert, wordt als vulkleur Geen ingesteld.

Cirkelvormige rasters (poolrasters) tekenen

1 Selecteer het gereedschap Poolraster .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de aanwijzer tot het raster de gewenste grootte heeft.
- Klik om het referentiepunt van het raster in te stellen. Klik in het dialoogvenster op een van de vierkantjes van de plaatsbepaler voor het referentiepunt om het punt te bepalen van waaruit het raster wordt getekend. Stel vervolgens een of meer van de volgende opties in en klik op OK.

  Standaardgrootte Hiermee geeft u de breedte en hoogte van het gehele raster op.

  Concentrische scheidingslijnen Hiermee geeft u het aantal cirkelvormige concentrische scheidingslijnen op dat u in het raster wilt weergeven. De waarde voor Schuintrekken bepaalt hoe de concentrische scheidingslijnen verdeeld zijn naar de binnen- of buitenkant van het raster.

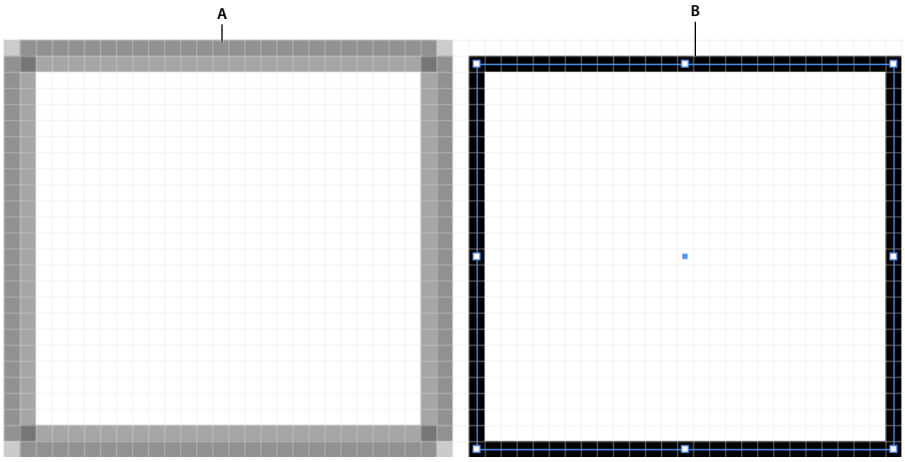
  Radiale scheidingslijnen Hiermee geeft u het aantal radiale scheidingslijnen op dat moet worden weergegeven tussen het middelpunt en de omtrek van het raster. De waarde voor Schuintrekken bepaalt hoe de radiale scheidingslijnen links- of rechtsom over het raster zijn verdeeld.

  Samengesteld pad maken van ovalen Hiermee zet u de concentrische cirkels om in afzonderlijke samengestelde paden, waarbij elke tweede cirkel wordt gevuld.

  Raster vullen Hiermee vult u het raster met de huidige vulkleur. Als u deze optie niet selecteert, wordt als vulkleur Geen ingesteld.

Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows

Pixeluitlijning is een eigenschap op objectniveau waarmee de verticale en horizontale paden van een object kunnen worden uitgelijnd op het pixelraster. Het object behoudt deze eigenschap wanneer het object wordt gewijzigd. Een verticaal of horizontaal pad in het object wordt uitgelijnd op het pixelraster zolang de eigenschap hiervoor is ingesteld.



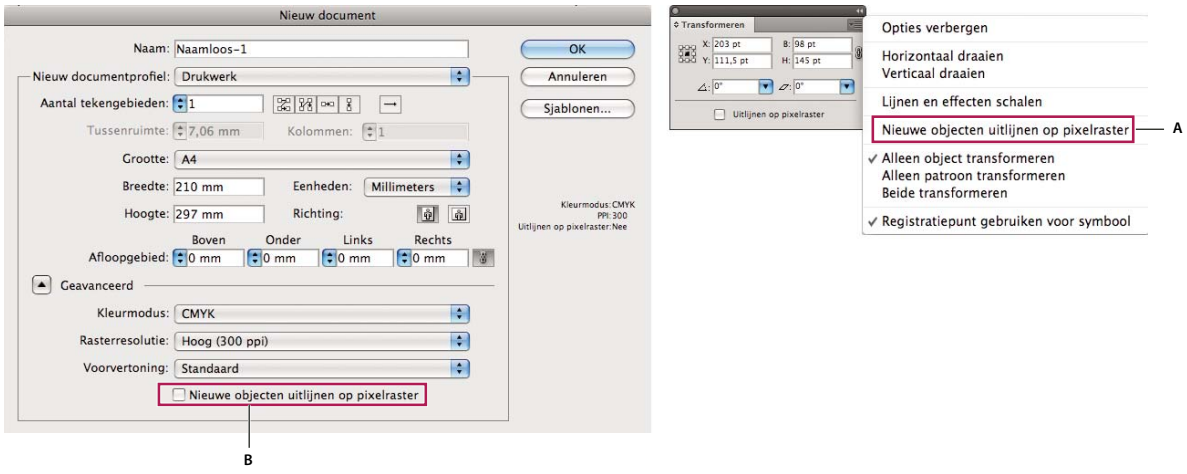
Een illustratie met objecten met pixeluitlijning en met objecten zonder pixeluitlijning.
***A.** Object is niet uitgelijnd op pixels **B.** Object is wel uitgelijnd op pixels*

Op www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_nl vindt u een video over het tekenen van paden die zijn uitgelijnd op pixels voor webworkflows.

Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster

De optie Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster is beschikbaar in het gedeelte Geavanceerd van het dialoogvenster Nieuw document.

Deze optie is ook beschikbaar in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Transformeren van het deelvenster Transformeren.



De optie Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster in het deelvenstermenu Transformeren

Als u deze optie inschakelt, is de eigenschap 'pixeluitlijning' standaard ingesteld voor nieuwe objecten die u tekent. Voor nieuwe documenten die worden gemaakt met het webdocumentprofiel is deze optie standaard ingeschakeld.

De zuivere weergave van penseelstreken met pixeluitlijning blijft in de rasteruitvoer alleen behouden bij een resolutie van 72 ppi. Bij andere resoluties is de kans groot dat deze penseelstreken anti-aliasingresultaten opleveren.

Objecten met pixeluitlijning die geen rechte verticale of horizontale segmenten hebben, worden niet uitgelijnd op het pixelraster. Aangezien een geroteerde rechthoek bijvoorbeeld geen rechte verticale of horizontale segmenten heeft, wordt deze niet verschoven om een zuiver pad te genereren, hoewel de eigenschap 'pixeluitlijning' hiervoor wel is ingesteld.

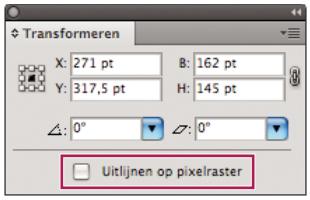
Opmerking: *De eigenschap op documentniveau en de pixeluitlijningsstatus van elk object worden opgeslagen in het AI-bestand.*

Zie "Symbolen uitlijnen op pixelraster" op pagina 67 voor meer informatie.

Bestaande objecten uitlijnen op pixelraster

Een object waarvoor de optie Uitlijnen op pixelraster is geselecteerd, wordt verschoven om het uit te lijnen op het pixelraster wanneer het wordt gewijzigd. Als u bijvoorbeeld een object met pixeluitlijning verplaatst of transformeert, wordt het object opnieuw uitgelijnd op het pixelraster op basis van de nieuwe coördinaten.

Als u een bestaand object wilt uitlijnen op het pixelraster, selecteert u het object en schakelt u het selectievakje Uitlijnen op pixelraster in onder aan het deelvenster Transformatie.



Optie Uitlijnen op pixelraster in het deelvenster Transformatie

Wanneer u deze optie selecteert, worden de verticale en horizontale segmenten van de paden van het object verschoven. Als gevolg hiervan worden voor deze segmenten altijd zuivere penseelstreken weergegeven voor alle streekbreedten en alle locaties. Objecten waarvoor deze optie is geselecteerd, hebben altijd een streekbreedte met een waarde die bestaat uit een geheel getal.

Als u niet-uitgelijnde objecten in documenten importeert terwijl de optie Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster is ingeschakeld, krijgen deze objecten niet automatisch de eigenschap 'pixeluitlijning'. Als u deze objecten de eigenschap 'pixeluitlijning' wilt geven, selecteert u het object en selecteert u vervolgens de optie Uitlijnen op pixelraster in het deelvenster Transformatie. U kunt objecten zoals rasters, rastereffecten en tekstobjecten niet op pixels uitlijnen omdat deze objecten geen echt pad hebben.

Objecten selecteren die niet zijn uitgelijnd op pixelraster

Klik op Selecteren > Object > Niet uitgelijnd op pixelraster om de objecten te selecteren.

Symbolen uitlijnen op pixelraster

Als u een symbool met pixeluitlijning wilt maken, selecteert u de optie Uitlijnen op pixelraster in het dialoogvenster Symboolopties. Symbolen die zijn uitgelijnd op het pixelraster blijven op alle locaties van het tekengebied uitgelijnd op het pixelraster in hun werkelijke grootte.

Opmerking: *Een geschaald symbool levert mogelijk geen zuiver pad op, hoewel de eigenschap 'pixeluitlijning' is ingesteld.*

Zie "Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows" op pagina 65 voor meer informatie over uitlijning op het pixelraster.

Als de knop Herstellen in het regelpaneel actief is, betekent dit dat het symbool is getransformeerd en niet meer zijn werkelijke grootte heeft.

Het pixelraster weergeven

Als u het pixelraster wilt weergeven, zoomt u in tot 600% of hoger in de modus Voorvertoning pixels.

Als u de voorkeuren voor het weergeven van het pixelraster wilt instellen, klikt u op Voorkeur > Hulplijnen en raster. Selecteer de optie Pixelraster weergeven (inzoomen boven 600%) als deze nog niet is geselecteerd.

Geselecteerde segmenten opslaan

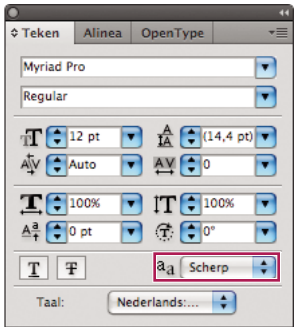
Als u alleen geselecteerde bestanden uit de illustratie wilt opslaan, klikt u op Bestand > Geselecteerde segmenten opslaan.

Anti-aliasingopties

Anti-aliasing van tekst

Het deelvenster Teken in Illustrator biedt de volgende anti-aliasingopties voor tekst:

- Geen
- Scherp
- Zuiver
- Sterk



Anti-aliasingopties voor tekst in het deelvenster Teken

U kunt anti-aliasingopties instellen voor elk tekstkader. Deze anti-aliasingkenmerken voor tekst worden opgeslagen als onderdeel van het document. Deze opties worden ook ondersteund voor de PDF-, AIT- en EPS-indeling. U kunt anti-aliasingopties voor tekst exporteren naar of importeren uit PSD.

Bij exportbewerkingen naar BMP-, PNG-, Targa-, JPEG- of TIFF-indeling zijn de volgende opties beschikbaar in de vervolgkeuzelijst voor anti-aliasing: Geen, Illustraties geoptimaliseerd en Tekst geoptimaliseerd.

- Met de optie Illustraties geoptimaliseerd wordt voor elk van deze indelingen een raster gegenereerd op dezelfde manier als in lagere versies. Anti-aliasingopties voor tekst worden in dit geval echter niet toegepast tijdens het rasteren van de illustratie.
- Bij de optie Tekst geoptimaliseerd worden de nieuwe anti-aliasingopties wel toegepast op de tekstkaders in het gegenereerde raster.

Deze opties zijn ook beschikbaar in het dialoogvenster Opslaan voor web.

Tekenen met het gereedschap Potlood

Tekenen met het gereedschap Potlood

Het gereedschap Potlood werkt in Adobe Illustrator en in InDesign vrijwel op dezelfde manier. U kunt met dit gereedschap net als met een gewoon potlood open en gesloten paden tekenen. Dit gereedschap is vooral geschikt als u schetsen maakt of als u wilt dat uw werk eruit ziet alsof het met de hand is getekend. Als u een pad hebt getekend, kunt u het indien nodig ook weer onmiddellijk wijzigen.

Terwijl u met het gereedschap Potlood aan het tekenen bent, worden er ankerpunten geplaatst. U kunt niet bepalen waar ze worden geplaatst. U kunt de ankerpunten echter wel aanpassen als het pad eenmaal is voltooid. Hoeveel ankerpunten er worden geplaatst, is afhankelijk van de lengte en de complexiteit van het pad en van de tolerantie-instellingen in het voorkeurendialoogvenster voor het gereedschap Potlood. Met deze instellingen bepaalt u hoe gevoelig het gereedschap Potlood reageert op de bewegingen van uw muis of de pen van het schrijftablet.

Als u een video wilt bekijken over het tekenen met het gereedschap Potlood in Illustrator, gaat u naar www.adobe.com/go/vid0039_nl.

Meer Help-onderwerpen

Video over het gereedschap Potlood in Illustrator

Vrije-vormpaden tekenen met het gereedschap Potlood

1. Selecteer het gereedschap Potlood .
2. Plaats het gereedschap op de positie waar het pad moet beginnen en sleep om het pad te tekenen. Het gereedschap Potlood geeft een kleine x weer waarmee een vrije-vormpad wordt aangeduid.

Tijdens het slepen wordt de aanwijzer gevolgd door een gestippelde lijn. Ankerpunten worden aan beide uiteinden van het pad en op meerdere plaatsen langs het pad weergegeven. Het pad neemt de huidige lijn- en vullingkenmerken over en blijft standaard geselecteerd.

Gesloten paden tekenen met het gereedschap Potlood

1. Selecteer het gereedschap Potlood.
2. Plaats het gereedschap op het punt waar het pad moet beginnen en sleep om een pad te tekenen.
3. Houd tijdens het slepen Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt. Het gereedschap Potlood geeft een kleine cirkel weer (en in InDesign ook een effen gummetje) om aan te geven dat u een gesloten pad maakt.
4. Als het pad de gewenste grootte en vorm heeft, laat u de muisknop los (houd de toets Alt of Option ingedrukt). Laat Alt of Option pas los als het pad is gesloten.

U hoeft de cursor niet op het beginpunt van het pad te plaatsen om een gesloten pad te maken. Als u de muisknop loslaat op een andere locatie, sluit het gereedschap Potlood de vorm door de kortst mogelijke lijn terug naar het oorspronkelijke punt te trekken.

Paden bewerken met het gereedschap Potlood

U kunt elk pad bewerken met het gereedschap Potlood en vrije-vormlijnen en -vormen aan elke vorm toevoegen.

Lijnen en vormen aan een pad toevoegen met het gereedschap Potlood

1. Selecteer een bestaand pad.
2. Selecteer het gereedschap Potlood.

3 Plaats de punt van het potlood op een eindpunt van het pad.

U bent dicht genoeg bij het eindpunt als de kleine x naast de potloodpunt verdwijnt.

4 Sleep om het pad verder te tekenen.

Twee paden met elkaar verbinden met het gereedschap Potlood

1 Selecteer beide paden (houd Shift ingedrukt en klik of sleep een kader rond de twee paden met het selectiegereedschap).

2 Selecteer het gereedschap Potlood.

3 Plaats de aanwijzer op de plaats waar u wilt beginnen op het ene pad en sleep de aanwijzer naar het andere pad.

4 Houd tijdens het slepen Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt. Bij het gereedschap Potlood wordt een klein samenvoegsymbool weergegeven om aan te geven dat u iets toevoegt aan het bestaande pad.

5 Sleep naar het eindpunt van het andere pad, laat de muisknop los en laat vervolgens Ctrl of Command los.

Opmerking: *U krijgt het beste resultaat als u van het ene pad naar het andere sleept, net alsof u de paden doortrekt in de richting waarin ze zijn gemaakt.*

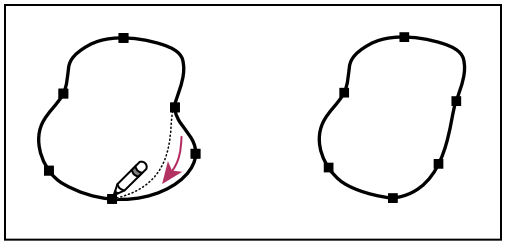
De vorm van paden veranderen met het gereedschap Potlood

1 Selecteer het pad dat u wilt wijzigen.

2 Plaats het gereedschap Potlood op of bij het pad dat u opnieuw wilt tekenen.

U bent dicht genoeg bij het pad als de kleine x niet meer wordt weergegeven.

3 Sleep het gereedschap tot het pad de gewenste vorm heeft.



Een gesloten vorm bewerken met het gereedschap Potlood

Opmerking: *Afhankelijk van de plaats waar u het pad opnieuw begint te tekenen en de richting waarin u sleept, kunnen de resultaten tegenvallen. U kunt bijvoorbeeld een gesloten pad per ongeluk veranderen in een open pad of andersom of een deel van een vorm kwijtraken.*

Opties voor gereedschap Potlood

Dubbelklik op het gereedschap Potlood om de volgende opties in te stellen:

Getrouwheid Hiermee bepaalt u hoe ver u de muis of de pen moet verplaatsen voordat er een nieuw ankerpunt aan het pad wordt toegevoegd. Hoe hoger de waarde, des te vloeiender en minder complex het pad is. Hoe lager de waarde, des te meer curven de bewegingen van de aanwijzer volgen, wat resulteert in scherpere hoeken. Voor Getrouwheid kunt u een waarde opgeven van 0,5 tot 20 pixels.

Vloeiendheid Hiermee bepaalt u de mate van vloeiendheid die wordt toegepast als u het gereedschap gebruikt. De vloeiendheid kan variëren van 0 tot 100%. Hoe hoger de waarde des te vloeiender het pad. Hoe lager de waarde, des te meer ankerpunten er worden gemaakt en des te meer onregelmatigheden de lijn bevat.

Nieuwe potloodstreken vullen (Alleen Illustrator) Als u deze optie selecteert, wordt een vulling toegepast op nieuwe potloodstreken. De optie is niet van invloed op bestaande potloodstreken. U moet een vulling selecteren voordat u de potloodstreken tekent.

Geselecteerd laten Hiermee bepaalt u of het pad geselecteerd blijft nadat u het hebt getekend. Deze optie is standaard geselecteerd.

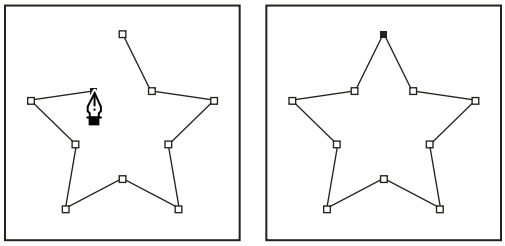
Geselecteerde paden bewerken Hiermee bepaalt u of u een geselecteerd pad kunt wijzigen of samenvoegen wanneer u zich binnen een bepaalde afstand van het pad bevindt (opgegeven met de volgende optie).

Binnen: _ pixels Bepaalt hoe dicht de muis of pen van het grafische tablet bij een bestaand pad moet zijn om dit pad te kunnen bewerken met het gereedschap Potlood. Deze optie is alleen beschikbaar als de optie Geselecteerde paden bewerken is geselecteerd.

Tekenen met het gereedschap Pen

Rechte segmenten tekenen met het gereedschap Pen

Het eenvoudigste pad dat u met het gereedschap Pen kunt tekenen, is een rechte lijn. Dit doet u door met het gereedschap Pen te klikken om twee ankerpunten te plaatsen. Als u nog een aantal keren klikt, maakt u een pad dat bestaat uit rechte-lijnsegmenten die via hoekpunten zijn verbonden.



Als u op het gereedschap Pen klikt, worden er rechte segmenten getekend.

1 Selecteer het gereedschap Pen.

2 Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar het rechte segment moet beginnen en klik om het eerste ankerpunt te bepalen (sleep niet).

Opmerking: *Het eerste segment dat u tekent, wordt pas zichtbaar wanneer u het tweede ankerpunt hebt geplaatst. (Selecteer de optie Elastisch in Photoshop om padsegmenten te bekijken.) Als er richtingslijnen verschijnen, hebt u per ongeluk met het gereedschap Pen gesleept. Kies Bewerken > Ongedaan maken en klik nogmaals.*

3 Klik nogmaals op de plaats waar het segment moet eindigen of houd Shift ingedrukt en klik om de hoek van het segment te beperken tot een veelvoud van 45°.

4 Klik nogmaals om ankerpunten voor aanvullende rechte segmenten in te stellen.

Het laatste ankerpunt dat u toevoegt, wordt altijd als een effen vierkantje weergegeven, waarmee wordt aangegeven dat het ankerpunt is geselecteerd. Zodra u het volgende ankerpunt toevoegt, wordt de selectie van het vorige ankerpunt opgeheven en wordt een leeg vierkantje weergegeven.

5 Voltooi het pad op een van de volgende manieren:

- Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om het pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

Opmerking: *Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*

- Als u het pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alle selecties opheffen kiezen in InDesign. In InDesign of Illustrator kunt u ook op Enter of Return drukken om het pad open te laten.

Curven tekenen met het gereedschap Pen

U maakt curven door ankerpunten toe te voegen op plaatsen waar een curve van richting verandert en de richtingslijnen te slepen die de curven hun vorm geven. De lengte en hellingshoek van de richtingslijnen bepalen de vorm van de curve.

Curven zijn eenvoudiger te bewerken en het systeem kan ze sneller weergeven en afdrukken als u ze met zo weinig mogelijk ankerpunten tekent. Wanneer u te veel punten gebruikt, kunnen er ongewenste oneffenheden in een curve ontstaan. Teken de ankerpunten daarom ver uit elkaar en oefen in het maken van curven door de lengten en de hoeken van de richtingslijnen aan te passen.

1 Selecteer het gereedschap Pen.

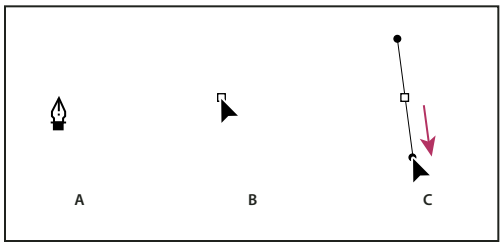
2 Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar de curve moet beginnen en houd de muisknop ingedrukt.

Het eerste ankerpunt wordt weergegeven en de aanwijzer van het gereedschap Pen verandert in een pijlpunt. (In Photoshop verandert de aanwijzer pas nadat u met slepen bent begonnen.)

3 Sleep met de pijlpunt om de helling in te stellen van het gebogen segment dat u maakt en laat de muisknop los.

Over het algemeen verlengt u de richtingslijn met ongeveer een derde van de afstand tot het volgende ankerpunt dat u wilt tekenen. (U kunt een of beide kanten van de richtingslijn later aanpassen.)

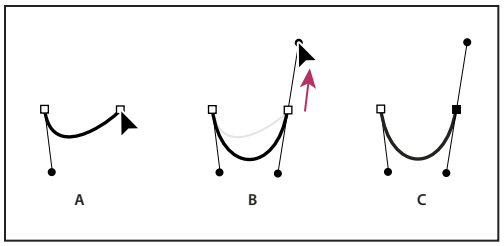
Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om alleen in veelvouden van 45° te tekenen.



Het eerste punt in een curve tekenen
A. *Het gereedschap Pen plaatsen* ***B.*** *Beginnen met slepen (muisknop ingedrukt)* ***C.*** *Slepen om richtingslijnen te verlengen*

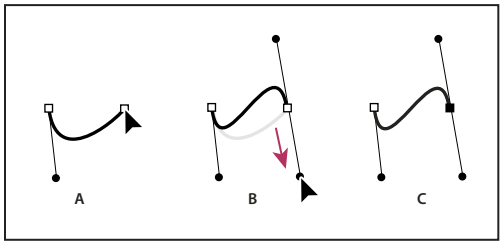
4 Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar het gebogen segment moet eindigen en voer vervolgens een van de volgende handelingen uit:

- Als u een curve wilt maken in de vorm van een C, sleept u in de tegengestelde richting van de vorige richtingslijn. Laat vervolgens de muisknop los.



Het tweede punt in een curve tekenen
***A.** Beginnen met het slepen van het tweede boogpunt **B.** Bij de vorige richtingslijn vandaan slepen, waardoor een curve in de vorm van een C ontstaat **C.** Resultaat nadat u de muisknop loslaat*

- Als u een curve in de vorm van een S wilt maken, sleept u in dezelfde richting als de vorige richtingslijn. Laat vervolgens de muisknop los.



Een S-curve tekenen
***A.** Beginnen met het slepen van een nieuw boogpunt **B.** Slepen in dezelfde richting als de vorige richtingslijn waardoor er een curve in de vorm van een S ontstaat **C.** Resultaat nadat u de muisknop loslaat*

(Alleen in Photoshop) Als de curve een scherpe hoek moet maken, laat u de muisknop los. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het richtingspunt in de richting van de curve. Laat Alt (Windows) of Option (Mac OS) en de muisknop los, verplaats de aanwijzer naar de plaats waar het segment moet eindigen en sleep in tegengestelde richting om het curvesegment te voltooien.

5 Ga door met slepen met het gereedschap Pen vanaf verschillende locaties om een reeks vloeiende curven te maken. U plaatst ankerpunten aan het begin en het einde van elke curve en niet bij de punt van de curve.

Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep richtingslijnen om de richtingslijnen van een ankerpunt te doorbreken.

6 Voltooi het pad op een van de volgende manieren:

- Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om het pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

***Opmerking:** Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*

- Als u het pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alles deselecteren kiezen in InDesign.

Als u een video wilt bekijken over het gereedschap Pen in Illustrator, gaat u naar www.adobe.com/go/vid0037_nl.

Meer Help-onderwerpen

Video over het gereedschap Pen in Illustrator

Ankerpunten opnieuw plaatsen terwijl u tekent

❖ Nadat u hebt geklikt om een ankerpunt te maken, houdt u de muisknop en de spatiebalk ingedrukt en sleept u om de positie van het ankerpunt te wijzigen.

Het tekenen van een pad voltooien

❖ Voltooi een pad op een van de volgende manieren:

- Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om een pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

Opmerking: *Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*

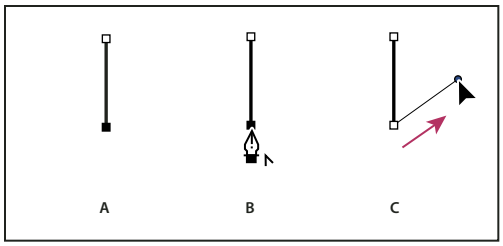
- Als u een pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alle selecties opheffen kiezen in InDesign. In InDesign kunt u ook op Enter of Return drukken om het pad open te laten.

Rechte lijnen tekenen, gevolgd door curven

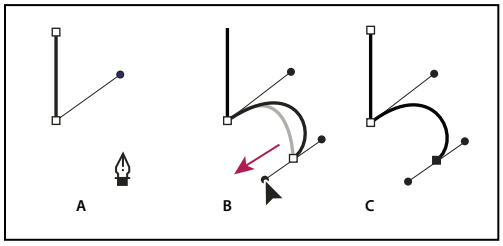
1 Klik met het gereedschap Pen hoekpunten op twee plaatsen om een recht segment te maken.

2 Plaats het gereedschap Pen op het geselecteerde eindpunt. In Illustrator en InDesign staat naast het gereedschap Pen een pictogram voor het omzetten van punten wanneer u het gereedschap op de juiste manier hebt geplaatst. (In Photoshop verschijnt een kleine diagonale lijn, of schuine lijn, naast het gereedschap Pen.) Als u de helling van het volgende gebogen segment wilt instellen, klikt u op het ankerpunt en sleept u de richtingslijn die verschijnt.



Een recht segment tekenen, gevolgd door een gebogen segment (deel 1)
A. *Voltooid recht segment* ***B.*** *Plaatsen van het gereedschap Pen op het eindpunt (het pictogram voor het omzetten van punten verschijnt alleen in Illustrator en InDesign)* ***C.*** *Het richtingspunt slepen*

3 Plaats de pen op de plaats waar het volgende ankerpunt moet komen en klik (en sleep desgewenst) het nieuwe ankerpunt om de curve te voltooien.

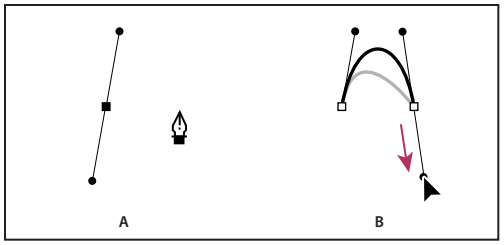


Een recht segment tekenen, gevolgd door een gebogen segment (deel 2)
A. *Het gereedschap Pen plaatsen* ***B.*** *De richtingslijn slepen* ***C.*** *Het nieuwe gebogen segment is voltooid*

Curven tekenen, gevolgd door rechte lijnen

1 Sleep met het gereedschap Pen om het eerste boogpunt van het gebogen segment te maken en laat de muisknop los.

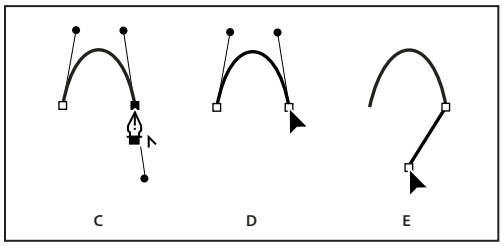
2 Zet het gereedschap Pen op de plaats waar het gebogen segment moet eindigen, sleep om de curve te voltooien en laat de muisknop los.



Een gebogen segment tekenen, gevolgd door een recht segment (deel 1)
***A.** Het eerste boogpunt van het gebogen segment is gemaakt en het gereedschap Pen staat op het eindpunt **B.** Slepen om de curve te voltooien*

3 Plaats het gereedschap Pen op het geselecteerde eindpunt. Wanneer u het gereedschap Pen op de juiste wijze hebt geplaatst, verschijnt naast het gereedschap het pictogram voor het omzetten van punten. Klik op het ankerpunt om het boogpunt om te zetten in een hoekpunt.

4 Plaats het gereedschap Pen op het punt waar het rechte segment moet eindigen en klik om het rechte segment te voltooien.



Een gebogen segment tekenen, gevolgd door een recht segment (deel 2)
***C.** Het gereedschap Pen op een bestaand eindpunt plaatsen **D.** Een eindpunt klikken **E.** Het volgende hoekpunt klikken*

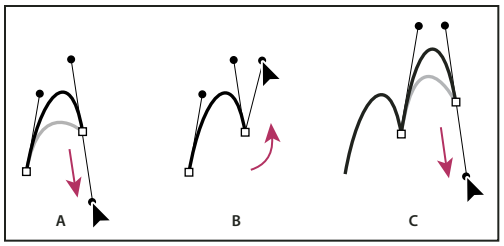
Twee gebogen segmenten tekenen die via een hoek met elkaar zijn verbonden

1 Sleep met het gereedschap Pen om het eerste boogpunt van een gebogen segment te maken.

2 Plaats het gereedschap Pen opnieuw en sleep om een curve met een tweede boogpunt te maken. Houd vervolgens Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de richtingslijn naar het andere uiteinde om de helling van de volgende curve in te stellen. Laat de toets en de muisknop los.

Het boogpunt wordt nu omgezet in een hoekpunt door de richtingslijnen te splitsen.

3 Plaats het gereedschap Pen op de positie waar u het tweede gebogen segment wilt beëindigen en sleep een nieuw boogpunt om het tweede gebogen segment te maken.



Twee curven tekenen
***A.** Een nieuw boogpunt slepen **B.** Op Alt/Option drukken om richtingslijnen te splitsen tijdens het slepen en het richtingspunt omhoog te buigen **C.** Resultaat na opnieuw plaatsen en een derde keer slepen*

Paden bewerken

Paden, segmenten en ankerpunten selecteren

Voordat u de vorm van een pad kunt wijzigen of een pad kunt bewerken, moet u de ankerpunten of segmenten van het pad selecteren of een combinatie van beide selecteren.

Ankerpunten selecteren

- Als u de punten kunt zien, kunt u met het gereedschap Direct selecteren op de punten klikken om ze te selecteren. Houd Shift ingedrukt en klik om meerdere punten te selecteren.
- Selecteer het gereedschap Direct selecteren en sleep een kader rond de ankerpunten. Houd Shift ingedrukt en sleep rond extra ankerpunten om deze te selecteren.
- Zorg dat het pad dat de ankerpunten bevat, niet wordt geselecteerd. Plaats het gereedschap Direct selecteren op het ankerpunt totdat er bij de aanwijzer een leeg vierkantje wordt weergegeven en klik vervolgens op het ankerpunt. Houd Shift ingedrukt en klik op extra ankerpunten om deze te selecteren.
- (Alleen Illustrator) Selecteer het gereedschap Lasso en sleep rond de ankerpunten. Houd Shift ingedrukt en sleep rond extra ankerpunten om deze te selecteren.

Padsegmenten selecteren

Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer het gereedschap Direct selecteren en klik daarna binnen 2 pixels van het segment of sleep een selectiekader over een gedeelte van het segment. Houd Shift ingedrukt en klik of sleep rond extra padsegmenten om deze te selecteren.
- (Alleen Illustrator) Selecteer het gereedschap Lasso en sleep rond een gedeelte van het padsegment. Houd Shift ingedrukt en sleep rond extra segmenten om deze te selecteren.

Alle ankerpunten en segmenten in een pad selecteren

1. Selecteer het gereedschap Direct selecteren of, in Illustrator, het gereedschap Lasso.
2. Sleep rond het gehele pad.

Als het pad is gevuld, kunt u met het gereedschap Direct selecteren ook binnen het pad klikken om alle ankerpunten te selecteren.

Een pad kopiëren

❖ Selecteer een pad of een segment met het gereedschap Selecteren of Direct selecteren en voer een van de volgende handelingen uit:

- Gebruik de standaardmenufuncties om paden in of tussen toepassingen te kopiëren en te plakken.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het pad naar de gewenste positie. Laat vervolgens de muisknop en de toets Alt of Option weer los.

Padsegmenten aanpassen

In toepassingen van Adobe werkt het bewerken van padsegmenten op een vergelijkbare manier. U kunt een padsegment altijd bewerken, maar het bewerken van bestaande segmenten gaat iets anders in zijn werk dan het tekenen van segmenten. Gebruik de volgende tips wanneer u segmenten bewerkt:

- Als een ankerpunt twee segmenten verbindt en u dit ankerpunt verplaatst, wijzigt u altijd beide segmenten.
- Als u het laatst gebruikte selectiegereedschap (Illustrator) of het gereedschap Direct selecteren (InDesign en Photoshop) tijdelijk wilt activeren, druk dan tijdens het tekenen met het gereedschap Pen op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS). Op deze manier kunt u de segmenten aanpassen die u al hebt getekend.
- Als u eerst met het gereedschap Pen een vloeiend punt tekent, wordt tijdens het slepen van de richtingslijn de lengte van de richtingslijn aan beide zijden van het punt gewijzigd. Bent u echter een bestaand vloeiend punt aan het bewerken met het gereedschap Direct selecteren, dan wordt de lengte van de richtingslijn alleen gewijzigd aan de zijde die u sleept.

Meer Help-onderwerpen

"Paden, segmenten en ankerpunten selecteren" op pagina 76

"Galerie met omvormingsgereedschappen" op pagina 24

Rechte segmenten verplaatsen

1 Selecteer met het gereedschap Direct selecteren het segment dat u wilt aanpassen.

2 Sleep het segment naar de nieuwe positie.

De lengte of hoek van rechte segmenten aanpassen

1 Selecteer met het gereedschap Direct selecteren een ankerpunt op het segment dat u wilt aanpassen.

2 Sleep het ankerpunt naar de gewenste positie. Houd Shift ingedrukt en sleep om de aanpassing tot stappen van 45 graden te beperken.

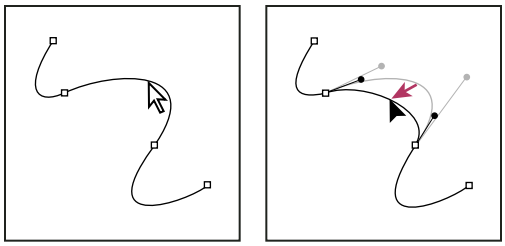
Als u in Illustrator of in InDesign een rechthoek alleen maar breder of smaller wilt maken, is het eenvoudiger om de rechthoek met het selectiegereedschap te selecteren en de grootte ervan te wijzigen met een van de handgrepen aan de zijden van het selectiekader.

De positie of vorm van gebogen segmenten aanpassen

1 Selecteer met het gereedschap Direct selecteren een gebogen segment of een ankerpunt op een van de uiteinden van het gebogen segment. Er worden, indien aanwezig, richtingslijnen weergegeven. (Voor sommige gebogen segmenten wordt slechts één richtingslijn gebruikt.)

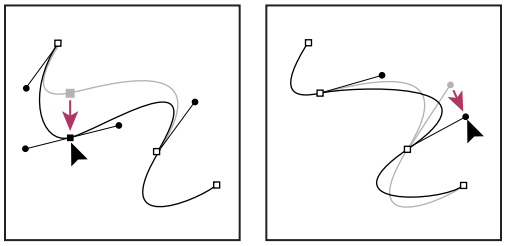
2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u de positie van het segment wilt veranderen, sleept u het segment. Houd Shift ingedrukt en sleep om de aanpassing tot stappen van 45 graden te beperken.



Selecteer het curvesegment door er op te klikken. Verander door te slepen.

- Als u de vorm van het segment aan een van beide zijden van een geselecteerd ankerpunt wilt wijzigen, sleept u het ankerpunt of het richtingspunt. Houd Shift ingedrukt en sleep om de beweging tot stappen van 45 graden te beperken.



Sleep het ankerpunt of het richtingspunt.

Opmerking: *Het is ook mogelijk om segmenten of ankerpunten te transformeren, bijvoorbeeld door deze te schalen of te draaien.*

Een segment verwijderen

1. Selecteer het gereedschap Direct selecteren en selecteer het segment dat u wilt verwijderen.
2. Druk op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS) om het geselecteerde segment te verwijderen. Als u nogmaals op Backspace of Delete drukt, wordt de rest van het pad verwijderd.

Een open pad uitbreiden

1. Plaats met het gereedschap Pen de aanwijzer op het eindpunt van het open pad dat u wilt uitbreiden. De aanwijzer verandert wanneer deze precies op het eindpunt wordt geplaatst.
2. Klik op het eindpunt.
3. Ga op een van de volgende manieren te werk:

- U maakt een hoekpunt door het gereedschap Pen op de positie te plaatsen waar het nieuwe segment moet eindigen en te klikken. Als u een pad verlengt dat met een boogpunt eindigt, wordt de kromming van het nieuwe segment door de bestaande richtingslijn bepaald.

Opmerking: *Als u in Illustrator een pad uitbreidt dat eindigt in een boogpunt, wordt het nieuwe segment recht.*

- U maakt een boogpunt door het gereedschap Pen op de positie te plaatsen waar het nieuwe gebogen segment moet eindigen en te slepen.

Twee open paden verbinden

1. Plaats met het gereedschap Pen de aanwijzer op het eindpunt van het open pad dat u met een ander pad wilt verbinden. De aanwijzer verandert wanneer deze precies op het eindpunt wordt geplaatst.
2. Klik op het eindpunt.

3 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik op een eindpunt op het andere pad om het pad met het andere open pad te verbinden. Als u het gereedschap Pen precies op het eindpunt van het andere pad hebt geplaatst, staat er een klein samenvoegsymbool naast de aanwijzer.
- Als u een nieuw pad met een bestaand pad wilt verbinden, tekent u het nieuwe pad in de buurt van het bestaande pad en verplaatst u het gereedschap Pen naar het (niet-geselecteerde) eindpunt van het bestaande pad. Klik op dat eindpunt wanneer er een klein samenvoegsymbool bij de aanwijzer wordt weergegeven.

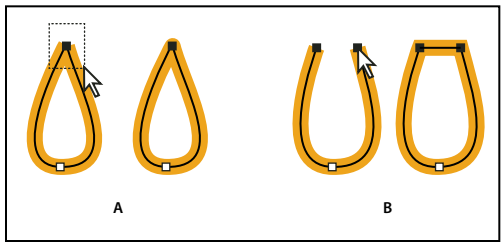
In InDesign kunt u paden ook samenvoegen met het deelvenster Pathfinder. Als u het pad van een geopend pad wilt sluiten, gebruikt u het gereedschap Selecteren om het desbetreffende pad te selecteren en klikt u op Pad sluiten in het deelvenster Pathfinder. Als u de eindpunten tussen twee paden wilt sluiten, selecteert u de paden en klikt u op Pad samenvoegen. Klik nogmaals op Pad samenvoegen als u het tweede eindpunt ook wilt samenvoegen.

Twee eindpunten verbinden

1 Selecteer de eindpunten.

Als de eindpunten samenvallen (op elkaar liggen), sleept u een selectiekader door of rond beide eindpunten om ze te selecteren.

2 Klik in het deelvenster Beheer op de knop Geselecteerde eindpunten verbinden .



Eindpunten verbinden
***A.** Samenvallende eindpunten selecteren en verbinden **B.** Niet-samenvallende eindpunten selecteren en verbinden*

***Opmerking:** In Illustrator CS5 worden alleen hoekverbindingen gebruikt om open paden met elkaar te verbinden.*

Twee of meer paden met elkaar verbinden

Illustrator CS5 biedt de optie om twee of meer open paden met elkaar te verbinden. Als u een of meer open paden met elkaar wilt verbinden, gebruikt u het gereedschap Selectie om de open paden te selecteren en klikt u op Object > Pad > Verbinden. U kunt hiertoe ook de sneltoets Ctrl+J (Windows) of Cmd+J (Mac) gebruiken.

Als de ankerpunten elkaar niet overlappen, kan in Illustrator een lijnsegment als verbinding tussen de paden worden toegevoegd. Wanneer meer dan twee paden worden verbonden, worden in Illustrator eerst de paden verbonden waarvan de eindpunten het dichtst bij elkaar liggen. Dit proces wordt herhaald totdat alle paden zijn verbonden. Als u maar één pad selecteert om te verbinden, wordt het geconverteerd naar een gesloten pad.

***Opmerking:** Hierbij kunnen complexe aspecten van uw tekenstijlen verloren gaan.*

Het uitvoerpad heeft de vorm van het bovenste pad in de selectie.

De verbindingsoptie resulteert alleen in een hoekverbinding, ongeacht het feit of u ankerpunten selecteert om met elkaar te verbinden, of het volledige pad. Als u voor overlappende ankerpunten echter een vloeiende of een hoekverbinding wilt selecteren, gebruikt u Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) of Cmd+Shift+Option+J (Mac OS).

Ankerpunten of segmenten verplaatsen of verschuiven met het toetsenbord

1 Selecteer het ankerpunt of padsegment.

Opmerking: *In Photoshop kunt u op deze manier alleen ankerpunten verplaatsen.*

2 Klik of houd een van de pijltoetsen op het toetsenbord ingedrukt om een ankerpunt of padsegment in stappen van 1 pixel in de richting van de pijl te verplaatsen.

Houd naast de pijltoets ook de Shift-toets ingedrukt om een ankerpunt of padsegment in stappen van 10 pixels te verplaatsen.

Opmerking: *In Illustrator en in InDesign kunt u de afstand van een verschuiving wijzigen door de voorkeur voor toetsenbordspecificaties te wijzigen. Wanneer u de standaardstap wijzigt en u Shift ingedrukt houdt, wordt een ankerpunt of padsegment 10 keer over de opgegeven afstand verschoven.*

Delen van een pad uitrekken zonder de algehele vorm te vervormen

1 Selecteer het gehele pad.

2 Selecteer het gereedschap Omvormen (dit bevindt zich bij het gereedschap Schalen).

3 Plaats de cursor op het ankerpunt of padsegment dat u als brandpunt wilt gebruiken (dat wil zeggen een punt dat de geselecteerde padsegmenten naar zich toe trekt) en klik erop.

Als u op een padsegment klikt, wordt er een gemarkeerd ankerpunt met een vierkantje erom aan het pad toegevoegd.

4 Houd Shift ingedrukt en klik op andere ankerpunten of padsegmenten als u deze als extra brandpunten wilt laten fungeren. U kunt een onbeperkt aantal ankerpunten of padsegmenten markeren.

5 Sleep de gemarkeerde ankerpunten om het pad aan te passen.

Ankerpunten toevoegen en verwijderen

Met extra ankerpunten krijgt u meer controle over het pad of kunt u een open pad verlengen. Het is echter verstandig niet meer punten toe te voegen dan nodig is. Een pad met minder punten kan makkelijker worden bewerkt, weergegeven en afgedrukt. U kunt een pad minder complex maken door overbodige punten te verwijderen. Het toevoegen en verwijderen van ankerpunten werkt in de verschillende Adobe-toepassingen op vergelijkbare wijze.

Het deelvenster Gereedschappen bevat drie gereedschappen voor het toevoegen of verwijderen van punten: het gereedschap Pen , het gereedschap Ankerpunt toevoegen en het gereedschap Ankerpunt verwijderen . Verder beschikt het deelvenster Beheer over de knop Geselecteerde ankerpunten verwijderen .

Standaard verandert het gereedschap Pen in het gereedschap Ankerpunt toevoegen als u het gereedschap op een geselecteerd pad plaatst of in het gereedschap Ankerpunt verwijderen als u het gereedschap op een ankerpunt plaatst.

Opmerking: *Gebruik niet de toetsen Delete en Backspace of de opdrachten Bewerken > Knippen en Bewerken > Wissen om ankerpunten te verwijderen. Met deze toetsen en opdrachten worden het punt en de lijnsegmenten verwijderd die met dat punt zijn verbonden.*

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Paden, segmenten en ankerpunten selecteren" op pagina 76

Ankerpunten toevoegen of verwijderen

1 Selecteer het pad dat u wilt wijzigen.

2 Om een ankerpunt toe te voegen, selecteert u het gereedschap Pen of Ankerpunt toevoegen. Vervolgens plaatst u de aanwijzer op het padsegment en klikt u erop.

3 Als u een ankerpunt wilt verwijderen, voer dan een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het punt met het gereedschap Direct selecteren en klik op Geselecteerde ankerpunten verwijderen in het deelvenster Beheer.
- Selecteer het gereedschap Pen of Ankerpunt verwijderen, plaats de aanwijzer op het ankerpunt en klik erop.

Losse ankerpunten zoeken en verwijderen

Losse ankerpunten zijn individuele punten die niet met andere ankerpunten zijn verbonden. Het is aan te raden losse ankerpunten op te zoeken en te verwijderen.

1 Deselecteer alle objecten.

2 Kies Selecteren > Object > Losse ankerpunten.

3 Kies de opdrachten Bewerken > Knippen of Bewerken > Wissen of druk op de toetsen Delete of Backspace op het toetsenbord.

Automatisch overschakelen naar het gereedschap Pen uitschakelen of tijdelijk opheffen

U kunt het automatisch overschakelen naar het gereedschap Ankerpunten toevoegen of Ankerpunten verwijderen uitschakelen of tijdelijk opheffen.

- Als u het overschakelen tijdelijk wilt opheffen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u het gereedschap Pen op het geselecteerde pad of op een ankerpunt plaatst. Dit is handig wanneer u een nieuw pad bovenop een bestaand pad wilt laten beginnen. Als u wilt voorkomen dat Shift het gereedschap Pen beperkt, laat u Shift los voordat u de muisknop loslaat.
- Als u het overschakelen wilt uitschakelen, kies dan Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en selecteer Automatisch toevoegen/verwijderen uitschakelen.

Paden vloeiend maken en vereenvoudigen

U kunt de vormgeving van paden vloeiend maken en paden vereenvoudigen door overbodige ankerpunten te verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor het bewerken van vormen" op pagina 524

"Paden, segmenten en ankerpunten selecteren" op pagina 76

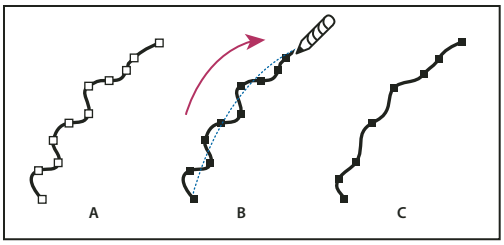
Paden vloeiend maken

1 Selecteer het object.

2 Selecteer het gereedschap Vloeiend .

3 Sleep het gereedschap langs de lengte van het padsegment dat u vloeiend wilt maken.

4 Ga door tot de lijn of het pad vloeiend genoeg is.



Gebruik van het gereedschap Vloeiend
***A.** Origineel pad **B.** Langs het pad slepen met het gereedschap Vloeiend **C.** Resultaat*

5 Dubbelklik op het gereedschap Vloeiend en stel de volgende opties in om de mate van vloeiendheid in te stellen:

Getrouwheid Hiermee bepaalt u hoe ver u de muis of de pen moet verplaatsen voordat een nieuw ankerpunt aan het pad wordt toegevoegd. De waarde 2,5 betekent bijvoorbeeld dat penseelbewegingen van minder dan 2,5 pixels niet worden geregistreerd. De waarde van Getrouwheid ligt in het bereik van 0,5 tot 20 pixels. Hoe hoger de waarde is, des te vloeiender en minder complex het pad is.

Vloeiendheid Hiermee bepaalt u de mate van vloeiendheid die wordt toegepast als u het gereedschap gebruikt. U kunt voor Vloeiendheid een percentage van 0% tot 100% instellen. Hoe hoger de waarde, hoe vloeiender het pad wordt.

Paden vereenvoudigen

Als u een pad vereenvoudigt, verwijdert u overbodige ankerpunten zonder de vorm van het pad te wijzigen. Door overbodige ankerpunten te verwijderen vereenvoudigt u de illustratie, zodat de bestandsgrootte wordt beperkt en de illustratie sneller wordt afgedrukt en weergegeven.

1 Selecteer het object.

2 Kies Object > Pad > Vereenvoudigen.

3 Stel de optie Precisie kromme in om te bepalen hoe nauwkeurig het vereenvoudigde pad het oorspronkelijke pad volgt.

Selecteer Voorvertoning om een voorbeeld van het vereenvoudigde pad en het aantal punten in de originele en vereenvoudigde paden weer te geven.

4 Stel de overige opties in en klik op OK:

Precisie kromme Voer een waarde tussen 0% en 100% in om aan te geven hoe nauwkeurig het vereenvoudigde pad het oorspronkelijke pad moet volgen. Hoe hoger het percentage, hoe meer punten er worden gemaakt en hoe beter het pad past. Eventuele bestaande ankerpunten worden genegeerd, behalve de eindpunten van een curve en hoekpunten (tenzij u een waarde invoert voor de hoekdrempel).

Hoekdrempel Voer een waarde in tussen 0 en 180° om te bepalen hoe vloeiend de hoeken worden. Als de hoek van een hoekpunt een lagere waarde heeft dan de hoekdrempel, wordt het hoekpunt niet gewijzigd. Met deze optie houdt u de hoeken scherp, zelfs als de waarde voor Precisie kromme laag is.

Rechte lijnen Hiermee maakt u rechte lijnen tussen de oorspronkelijke ankerpunten van het object. Hoekpunten worden verwijderd als deze een grotere hoek hebben dan de waarde die is ingesteld bij Hoekdrempel.

Origineel tonen Hiermee toont u het originele pad achter het vereenvoudigde pad.

De positie van ankerpunten middelen

1 Selecteer twee of meer ankerpunten (op hetzelfde pad of op verschillende paden).

2 Kies Object > Pad > Gemiddelde nemen.

3 Geef aan of u wilt middelen langs de horizontale as (x), de verticale as (y) of beide assen, en klik op OK.

Vloeiende punten in hoekpunten omzetten en omgekeerd

U kunt de vloeiende punten op een pad omzetten in hoekpunten en andersom. Met de opties in het deelvenster Beheer kunt u snel meerdere ankerpunten omzetten. Met het gereedschap Ankerpunt omzetten kunt u ervoor kiezen om slechts één zijde van het punt om te zetten. Verder kunt u de curve exact wijzigen tijdens het omzetten van het punt.

Meer Help-onderwerpen

"Paden" op pagina 56

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Richtingslijnen en richtingspunten" op pagina 57

Een of meer ankerpunten omzetten via het deelvenster Beheer

Selecteer, als u de opties voor het omzetten van ankerpunten in het deelvenster Beheer gebruikt, niet het gehele object, maar alleen de relevante ankerpunten. Als u meerdere objecten selecteert, moet een van de objecten slechts gedeeltelijk zijn geselecteerd. Als u gehele objecten selecteert, veranderen de opties in het deelvenster Beheer in opties die betrekking hebben op het gehele object.

1 Als u een of meer hoekpunten wilt omzetten in vloeiende punten, selecteert u de punten en klikt u vervolgens op de knop Geselecteerde ankerpunten omzetten in vloeiend in het deelvenster Beheer.

2 Als u een of meer vloeiende punten wilt omzetten in hoekpunten, selecteert u de punten en klikt u vervolgens op de knop Geselecteerde ankerpunten omzetten in hoek in het deelvenster Beheer.

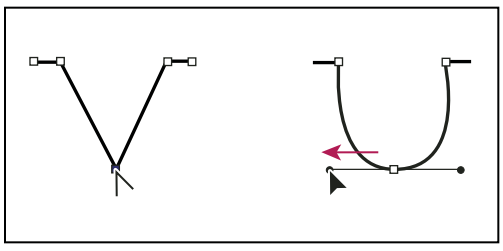
Een ankerpunt nauwkeurig omzetten met het gereedschap Ankerpunt omzetten

1 Selecteer het gehele pad dat u wilt wijzigen, zodat de bijbehorende ankerpunten worden weergegeven.

2 Selecteer het gereedschap Ankerpunt omzetten .

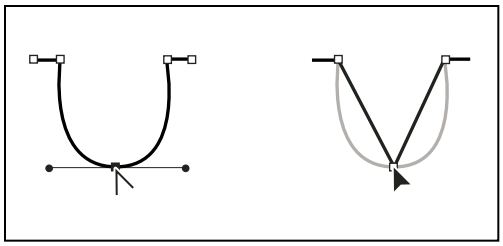
3 Plaats het gereedschap Ankerpunt omzetten op het gewenste ankerpunt en ga dan als volgt te werk:

- Als u een hoekpunt naar een vloeiend punt wilt omzetten, sleept u een richtingspunt van het hoekpunt af.



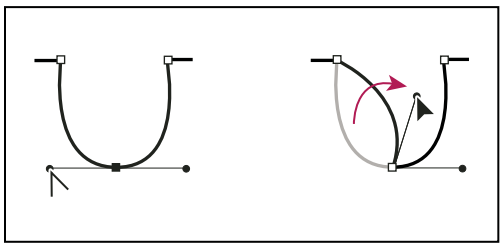
Een richtingspunt van een hoekpunt afslepen om een vloeiend punt te maken

- U zet een vloeiend punt om in een hoekpunt zonder richtingslijnen door op het vloeiend punt te klikken.



Op een vloeiend punt klikken om een hoekpunt te maken

- U zet een vloeiend punt om in een hoekpunt met onafhankelijke richtingslijnen door een van de twee richtingspunten te slepen.

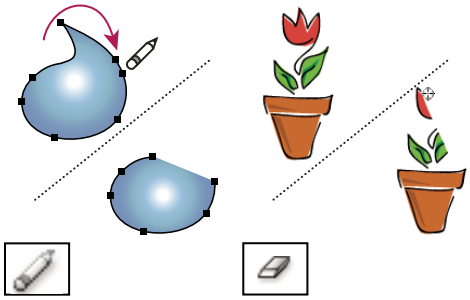


Een vloeiend punt naar een hoekpunt omzetten

- Om een hoekpunt zonder richtingslijnen om te zetten in een hoekpunt met onafhankelijke richtingslijnen, sleept u eerst een richtingspunt weg van een hoekpunt (waardoor dit verandert in een vloeiend punt met richtingslijnen). Laat alleen de muisknop los (houd de toetsen ingedrukt die u wellicht hebt gebruikt om het gereedschap Ankerpunt omzetten te activeren) en sleep een van de twee richtingspunten.

Wissen in illustraties

U kunt delen van een illustratie wissen met het gereedschap Padgummetje of Gummetje of met het gummetje op een Wacom-tekenpen. Met het gereedschap Padgummetje kunt u delen van een pad wissen door langs het pad te slepen. Met dit gereedschap kunt u het wissen beperken tot een padsegment, zoals één hoek van een driehoek. Met het gereedschap Gummetje en het gummetje op een Wacom-tekenpen kunt u elk deel van een illustratie wissen, ongeacht de structuur ervan. U kunt het gereedschap Gummetje toepassen op paden, samengestelde paden, paden binnen groepen van Actieve verf en knippaden.



Met het gereedschap Padgummetje kunt u delen van een pad wissen (links); met het gereedschap Gummetje kunt u een deel van een gegroepeerd object wissen (rechts)

Op www.adobe.com/go/vid0036_nl vindt u een video over het gereedschap Gummetje.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

"Toetsen voor het bewerken van vormen" op pagina 524

Een deel van een pad wissen met het gereedschap Padgummetje

1 Selecteer het object.

2 Selecteer het gereedschap Padgummetje .

3 Sleep het gereedschap langs de lengte van het padsegment dat u wilt wissen. Sleep voor het beste resultaat in een enkele, vloeiende beweging.

Objecten wissen met het gereedschap Gummetje

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u specifieke objecten wilt wissen, selecteert u de objecten of opent u de objecten in de isolatiemodus.
- Als u een willekeurig object in het tekengebied wilt wissen, selecteert u geen van de objecten.

Als u niets hebt geselecteerd, wist het gereedschap Gummetje door en over alle lagen heen.

2 Selecteer het gereedschap Gummetje .

3 (Optioneel) Dubbelklik op het gereedschap Gummetje en geef de opties op.

4 Sleep over het gebied dat u wilt wissen. U kunt het gereedschap op de volgende manieren gebruiken:

- Houd tijdens het slepen Shift ingedrukt als u met het gereedschap Gummetje alleen verticaal, horizontaal of diagonaal wilt gummen.
- Houd tijdens het slepen Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt als u een selectiekader rond een gebied wilt maken en daarbinnen alles wilt wissen. Als u een vierkant selectiekader wilt, drukt u tijdens het slepen op Alt + Shift (Windows) of op Option + Shift (Mac OS).

Objecten wissen met het gummetje van een Wacom-tekenpen

Als u een tekenpen omkeert, wordt automatisch het gereedschap Gummetje geactiveerd. Als u de tekenpen nogmaals omkeert, wordt het laatst gebruikte gereedschap weer geactiveerd.

❖ Draai de tekenpen om en sleep over het gebied dat u wilt wissen.

Als u harder drukt, neemt de breedte van het gewiste pad toe. (Het is mogelijk dat u eerst de optie Druk moet selecteren in het dialoogvenster Opties voor gummetje.)

Opties voor het gereedschap Gummetje

U kunt de opties voor het gereedschap Gummetjes wijzigen door te dubbelklikken op het gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

Opmerking: *U kunt de diameter altijd vergroten door op] te drukken of verkleinen door op [te drukken.*

Hoek Hiermee bepaalt u de rotatiehoek voor het gereedschap. Sleep de pijlpunt in de voorvertoning of voer in het tekstvak Hoek een waarde in.

Ronding Hiermee bepaalt u de ronding van het gereedschap. Sleep een van de zwarte stippen in de voorvertoning van of naar het midden, of geef een waarde op in het tekstvak Ronding. Hoe hoger de waarde, des te groter de ronding.

Diameter Hiermee bepaalt u de diameter van het gereedschap. Gebruik de schuifregelaar Diameter of geef een waarde op in het tekstvak Diameter.

Met het vervolgkeuzemenu rechts van elke optie kunt u variaties aanbrengen in de vorm van het gereedschap. Kies een van de volgende opties:

Vast Hiermee wordt een vaste hoek, ronding of diameter ingevoerd.

Willekeurig Hiermee stelt u in dat er wordt gewerkt met willekeurige variaties in de hoek, ronding of diameter. Typ een waarde in het tekstvak Variatie om het bereik op te geven voor de variatie in de penseelkenmerken. Bijvoorbeeld met een diameter van 15 en een variatie van 5, kan de diameter variëren van 10 tot en met 20.

Druk Hiermee stelt u in dat de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de druk van een tekenpen. Deze optie is vooral handig bij Diameter. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt. Typ een waarde in het tekstvak Variatie om op te geven hoeveel de penseelkenmerken kunnen variëren ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de waarde voor Ronding bijvoorbeeld 75% is en de waarde voor Variatie 25%, is de lichtste lijn 50% en de zwaarste lijn 100%. Hoe lichter de druk, des te groter de hoek van de penseelstreek.

Pendrukschijf Hiermee stelt u in dat de variatie van de diameter wordt aangestuurd met behulp van de pendrukschijf.

Overhelling Hiermee stelt u in dat de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de overhelling van een tekenpen. Deze optie is vooral handig bij Ronding. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat de hellingsrichting van de pen kan detecteren.

Draairichting Hiermee stelt u in dat de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de druk van een tekenpen. Deze optie is vooral handig om de hoek van kalligrafische penselen te variëren, met name waneer u het penseel als een verfkwast gebruikt. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat kan detecteren in welke mate de pen verticaal is.

Rotatie Hiermee stelt u in dat de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de rotatiewijze van de tekenpenpunt. Deze optie is vooral handig om de hoek van kalligrafische penselen te variëren, met name waneer u het penseel als een stift met platte punt gebruikt. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat dit type rotatie kan detecteren.

Een pad splitsen

U kunt een pad splitsen op elk ankerpunt of langs elk segment. Neem de volgende richtlijnen in acht bij het splitsen van paden:

- Als u een gesloten pad in twee open paden wilt splitsen, moet u het pad op twee plaatsen delen. Deelt u een gesloten pad slechts een keer, dan krijgt u één pad met een tussenruimte.
- Paden die als gevolg van delen ontstaan, nemen de instellingen van het originele pad over, zoals de lijndikte en vulkleur. De uitlijning van de lijn wordt automatisch opnieuw ingesteld op het middelpunt.

1 (Optioneel) Selecteer het pad om de huidige ankerpunten weer te geven.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het gereedschap Schaar en klik op het pad op de plaats waar u het wilt splitsen. Als u het pad in het midden van een segment splitst, worden de twee nieuwe eindpunten boven op elkaar weergegeven en is er één eindpunt geselecteerd.
- Selecteer het ankerpunt waar u het pad wilt splitsen en klik op de knop Pad knippen bij geselecteerde ankerpunten in het deelvenster Beheer. Als u een pad op een ankerpunt splitst, wordt boven op het oorspronkelijke ankerpunt een nieuw ankerpunt gemaakt en is er één ankerpunt geselecteerd.

3 Gebruik het gereedschap Direct selecteren om het nieuwe ankerpunt of padsegment aan te passen.

Opmerking: *Met het gereedschap Mes kunt u een object opsplitsen in samenstellende vlakken (een vlak is een gebied dat niet door een lijnsegment is onderverdeeld).*

Meer Help-onderwerpen

"Objecten knippen met het gereedschap Mes" op pagina 269

Perspectief tekenen

Inleiding tot perspectief tekenen

In Illustrator CS5 kunt u illustraties eenvoudig tekenen of weergeven in perspectief met een functieset die werkt op basis van vaste wetten op het gebied van perspectief tekenen.

Met het perspectiefraster kunt u een scène op een plat oppervlak bij benadering weergeven zoals deze van nature wordt waargenomen (door het menselijk oog). Denk hierbij bijvoorbeeld aan de lijnen van een weg of rails die in de verte bij elkaar lijken te komen of te verdwijnen.

De volgende functies in Illustrator maken tekenen in perspectief gemakkelijker:

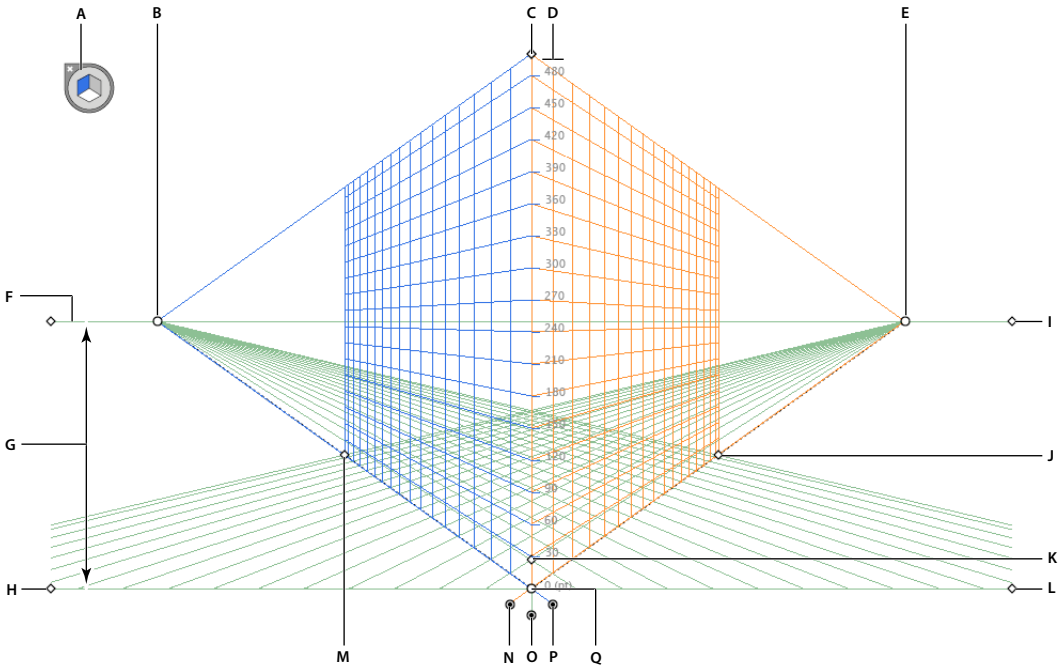
- Hulpmiddelen om een, twee of drie verdwijnpuntperspectieven te definiëren of te bewerken in een document.
- Verschillende parameters waarmee het perspectief interactief kan worden gedefinieerd.
- Objecten direct in perspectief maken.
- Bestaande objecten in perspectief plaatsen.
- Objecten in perspectief transformeren (objecten verplaatsen en schalen).
- Objecten verplaatsen naar of dupliceren op een verticaal vlak (verticale verplaatsing).
- Echte werkobjecten definiëren en objecten tekenen met de opgegeven echte afmetingen in perspectief.

Op www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_nl vindt u een video over het tekenen in perspectief.

Perspectiefraster

Als u het standaard tweepuntsperspectiefraster wilt weergeven in een document, kunt u een van de volgende handelingen uitvoeren:

- Klik op Weergave > Perspectiefraster > Raster tonen.
- Druk op Ctrl+Shift+I (Windows) of Cmd+Shift+I (Mac) om het perspectiefraster weer te geven. U kunt dezelfde sneltoets gebruiken om het zichtbare raster te verbergen.
- Klik op het gereedschap Perspectiefraster in het deelvenster Gereedschappen.



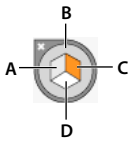
Perspectiefraster
***A.** Widget voor het wisselen van vlak **B.** Linkerverdwijnpunt **C.** Verticaal rasterbereik **D.** Liniaal voor perspectiefraster **E.** Rechterverdwijnpunt **F.** Horizonlijn **G.** Hoogte van horizon **H.** Grondniveau **I.** Niveau van horizon **J.** Rasterbereik **K.** Grootte van rastercel **L.** Grondniveau **M.** Rasterbereik **N.** Besturingselement voor rechterrastervlak **O.** Besturingselement voor horizontaal rastervlak **P.** Besturingselement voor linkerrastervlak **Q.** Oorsprong*

De Perspectiefraster-gereedschapsgroep bestaat uit het gereedschap Perspectiefraster en het gereedschap Perspectiefselectie .

U kunt het gereedschap Perspectiefraster selecteren in het deelvenster Gereedschappen of u drukt op Shift+P. Wanneer het gereedschap Perspectiefraster is geselecteerd, wordt het volgende weergegeven:

- Linker- en rechterbesturingselementen voor het raster om de vlakken aan te passen (zie "Verdwijnpunten, rastervlakken, horizonhoogte, rastercelformaat en rasterformaat aanpassen" op pagina 93)
- Hoogte van horizon (zie "Precieze verticale verplaatsing" op pagina 99)
- Positie van linker en rechter verticaal vlak
- Zichtbaarheid en bereik van een rastercel
- Grootte van rastercel
- Oorsprong
- Linker- en rechtergrondniveauwidgets die worden gebruikt voor rasterverplaatsingen (zie "Het perspectiefraster verplaatsen" op pagina 92)

Wanneer u het perspectiefraster selecteert, verschijnt bovendien een widget voor het wisselen van vlak. U kunt deze widget gebruiken om het actieve rastervlak te selecteren. In het perspectiefraster is een actief vlak het vlak waarop u een object tekent om weer te geven wat een waarnemer ziet van dat gedeelte van de scène.



***A.** Linkerrastervlak **B.** Geen actief rastervlak **C.** Rechterrastervlak **D.** Horizontaal rastervlak*

Widget voor het wisselen van vlak

Op www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_nl vindt u een video over het bepalen van het perspectiefraster.

U kunt opties instellen om de widget in elk van de vier hoeken van het scherm te plaatsen en om ervoor te kiezen om de widget weer te geven wanneer het perspectiefraster zichtbaar is. Als u deze opties wilt instellen, dubbelklikt u op het pictogram Perspectiefraster in het deelvenster Gereedschappen. In het dialoogvenster Opties voor perspectiefraster kunt u het volgende selecteren:

Widget van actief vlak weergeven Deze optie is standaard geselecteerd. Als u dit selectievakje uitschakelt, wordt de widget niet samen met het perspectiefraster weergegeven.

Positie van widget U kunt ervoor kiezen de widget in de linkerbovenhoek, rechterbovenhoek, linkeronderhoek of rechteronderhoek van het documentvenster weer te geven.

Wanneer u het gereedschap Perspectiefselectie selecteert, worden de linker-, rechter- en horizontale rasterbesturingselementen weergegeven. U kunt overschakelen naar het gereedschap Perspectiefselectie door te drukken op Shift+V of door deze optie te selecteren in het deelvenster Gereedschappen. Met het gereedschap Perspectiefselectie kunt u:

- Objecten, tekst en symbolen in perspectief plaatsen
- Tussen actieve vlakken schakelen met behulp van sneltoetsen
- Objecten in perspectiefruimte verplaatsen, schalen en dupliceren
- Objecten verticaal verplaatsen en dupliceren ten opzichte van de huidige positie in het perspectiefvlak. (zie “Precieze verticale verplaatsing” op pagina 99)

Met het gereedschap Perspectiefselectie worden de actieve vlakken in het perspectiefraster aangegeven door de volgende aanwijzers.

Actief vlak	**Aanwijzers**
Linkerrastervlak	
Rechterrastervlak	
Horizontaal rastervlak	

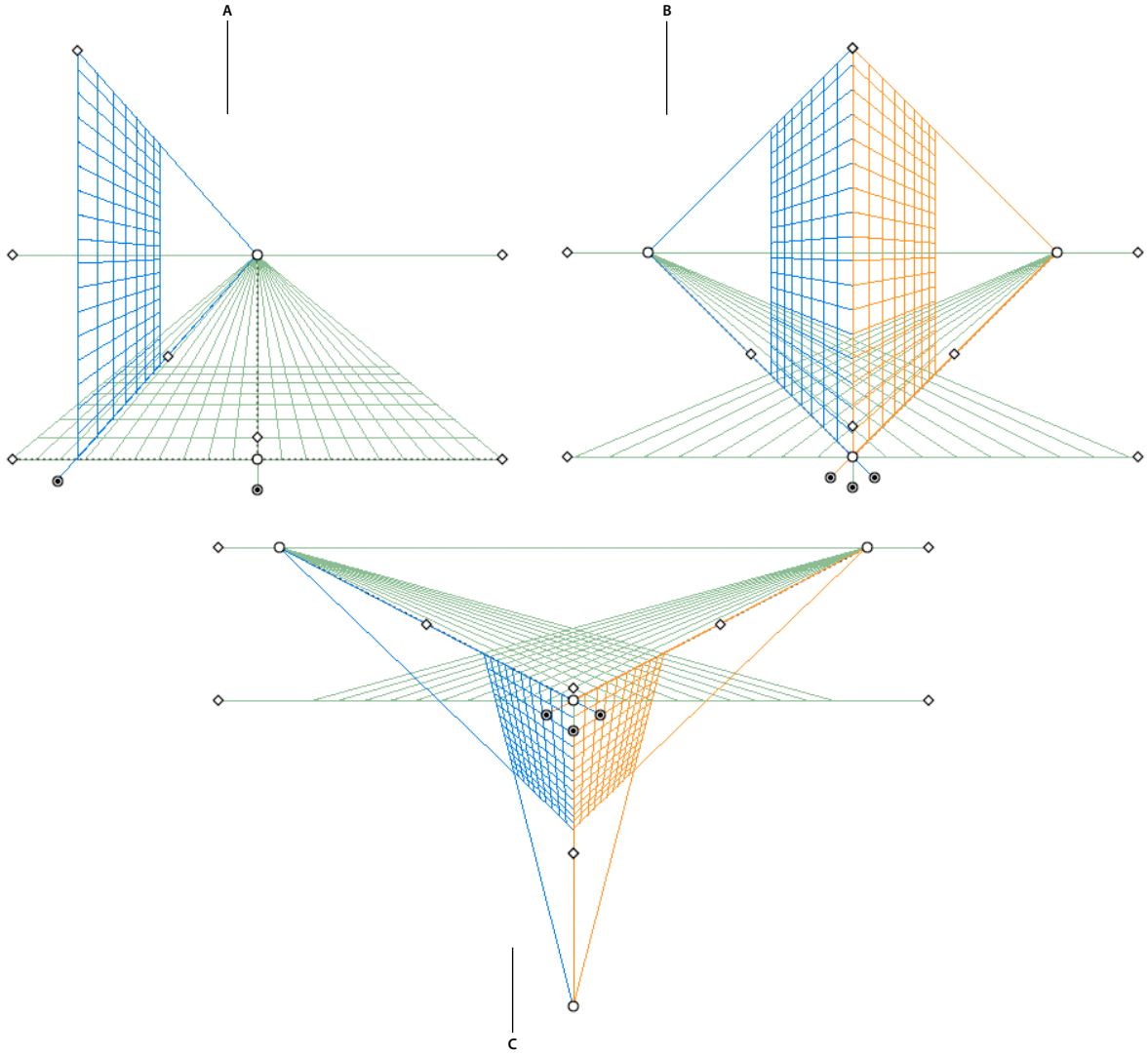
Het gereedschap Perspectiefselectie zet de objecten vast op het actieve vlak terwijl objecten worden verplaatst, geschaald, gedupliceerd en in perspectief worden geplaatst. Objecten worden binnen 1/4e afstand van de celgrootte op de rasterlijnen vastgezet ('magnetisch').

U kunt het magnetisch vastzetten in- of uitschakelen via Weergave > Perspectiefraster > Raster magnetisch.

De optie is standaard ingeschakeld.

Voorinstellingen voor perspectiefrasters

Illustrator biedt voorinstellingen voor eenpunts-, tweepunts- en driepuntsperspectieven.



Voorinstellingen voor perspectiefraster
***A.** Eenpuntsperspectief **B.** Tweepuntsperspectief (standaard) **C.** Driepuntsperspectief*

Als u een van de voorinstellingen voor het raster wilt selecteren, klikt u op Weergave > Perspectiefraster en selecteert u vervolgens de gewenste voorinstelling.

Voorinstellingen voor rasters definiëren

Als u de rasterinstellingen wilt definiëren, klikt u op Weergave > Perspectiefraster > Raster definiëren. In het dialoogvenster Perspectiefraster definiëren kunt u de volgende kenmerken definiëren voor een voorinstelling:

Naam Als u een nieuwe voorinstelling wilt opslaan, selecteert u de optie Aangepast in de vervolgkeuzelijst Naam.

Type Selecteer het type voorinstelling: Eenpuntsperspectief, Tweepuntsperspectief of Driepuntsperspectief.

Eenheden Selecteer de eenheid voor de rastergrootte. De opties zijn centimeters, inches, pixels en punten.

Schalen Selecteer de rasterschaal om de maten van het tekengebied en de werkelijke maten weer te geven of in te stellen. Als u de schaal wilt aanpassen, selecteert u de optie Aangepast. In het dialoogvenster Aangepaste schaal geeft u de verhoudingen voor Tekengebied en In werkelijkheid op.

Rasterlijn om de Met dit kenmerk bepaalt u de grootte van de rastercellen.

Kijkhoek Stelt u zich een kubus voor die zodanig staat dat geen enkel vlak parallel loopt aan het beeldvlak (in dit geval het computerscherm). De kijkhoek is de hoek die het rechtervlak van deze denkbeeldige kubus maakt met het beeldvlak. Hierdoor bepaalt de kijkhoek de positie van het linker- en rechterverdwijnpunt voor de waarnemer. Een kijkhoek van 45° betekent dat de twee verdwijnpunten even ver verwijderd zijn van de zichtlijn van de waarnemer. Als de kijkhoek groter is dan 45°, is het rechterverdwijnpunt minder ver en het linkerverdwijnpunt verder verwijderd van de zichtlijn, en omgekeerd.

Kijkafstand De afstand tussen de waarnemer en de scène.

Hoogte van horizon Geef de hoogte van de horizon op (oogniveau van waarnemer) voor de voorinstelling. De hoogte van de horizonlijn vanaf grondniveau wordt weergegeven bij de hulplijn.

Derde verdwijnpunt Deze optie wordt ingeschakeld wanneer u het driepuntsperspectief selecteert. U kunt de x- en y-coördinaten voor de voorinstelling opgeven in de vakken X en Y.

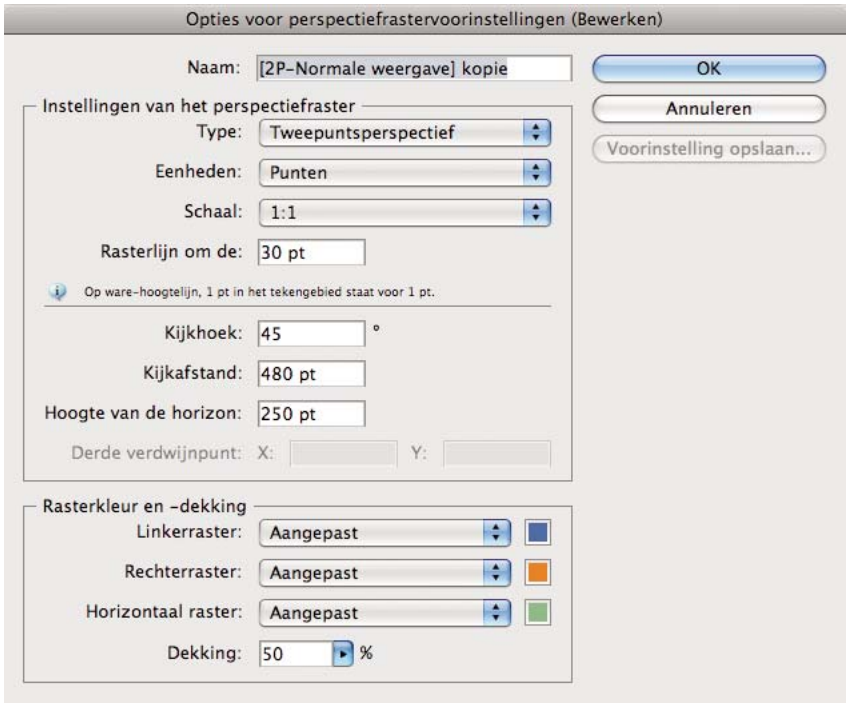
Als u de kleuren voor het linker-, rechter- en horizontale raster wilt wijzigen, selecteert u de kleur in de vervolgkeuzelijst Linkerraster, Rechterraster, en Horizontaal raster. U kunt ook een aangepaste kleur selecteren met behulp van de kleurselector.

Gebruik de schuifregelaar voor dekking om de dekking van het raster te wijzigen.

Als u het raster wilt opslaan als een voorinstelling, klikt u op de knop Voorinstelling opslaan.

Voorinstellingen voor het raster bewerken, verwijderen, importeren en exporteren

Als u voorinstellingen van het raster wilt bewerken, klikt u op Bewerken > Voorinstellingen voor perspectiefrasters. Selecteer in het dialoogvenster Voorinstellingen voor perspectiefrasters de voorinstelling die u wilt bewerken en klik op Bewerken.



Dialoogvenster Voorinstellingen voor perspectiefrasters

Het dialoogvenster Opties voor perspectiefrastervoorinstellingen wordt geopend in de bewerkmodus. Voer de nieuwe rasterinstelling in en klik op OK om de nieuwe rasterinstellingen op te slaan.

de standaardvoorinstellingen kunnen niet worden verwijderd. Als u een door een gebruiker gedefinieerde voorinstelling wilt verwijderen, klikt u op Verwijderen in het dialoogvenster Voorinstellingen voor perspectiefrasters.

In Illustrator kunt u door gebruikers gedefinieerde voorinstellingen importeren en exporteren. Als u een bepaalde voorinstelling wilt exporteren, klikt u op Exporteren in het dialoogvenster Voorinstellingen voor perspectiefrasters. Als u een voorinstelling wilt importeren, klikt u op Importeren.

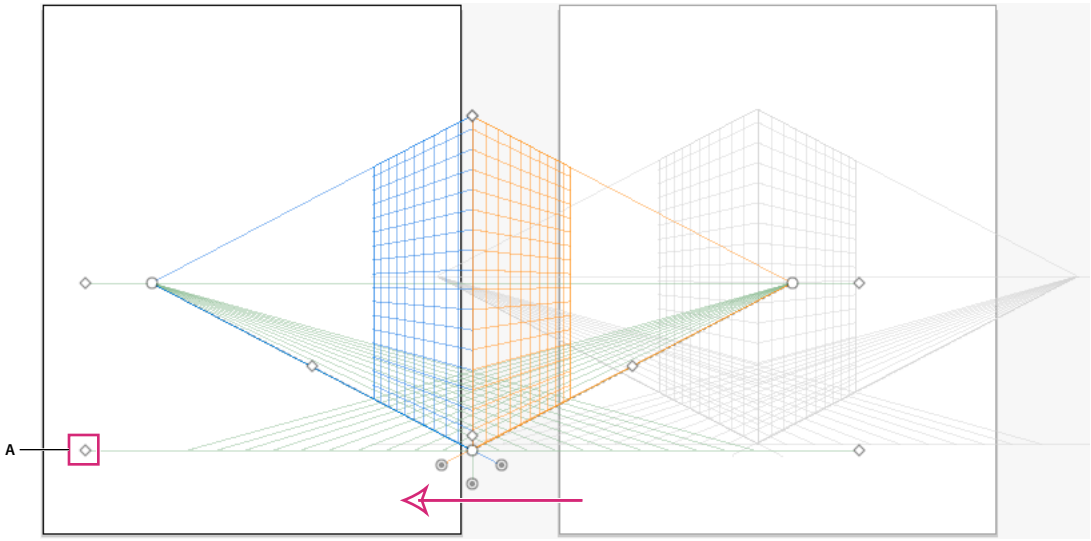
Het perspectiefraster verplaatsen

In Illustrator kan maar één raster worden gemaakt in een Illustrator-document. U kunt het raster tussen tekengebieden verplaatsen met behulp van de widget voor het grondniveau terwijl het gereedschap Perspectiefraster is geselecteerd. Zo kunt u het raster op de gewenste positie plaatsen.

Opmerking: *U moet het gereedschap Perspectiefraster selecteren om deze taak uit te voeren, omdat de widget voor het grondniveau niet wordt weergegeven als dit gereedschap niet is geselecteerd.*

Als u het perspectiefraster wilt verplaatsen, gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer het gereedschap Perspectiefraster vanuit het deelvenster Gereedschappen of druk op Shift+P.
2. Sleep de linker- of rechterwidget voor het grondniveau naar het raster en zet het neer. Wanneer u de aanwijzer op het grondniveaupunt laat rusten, verandert de aanwijzer in .



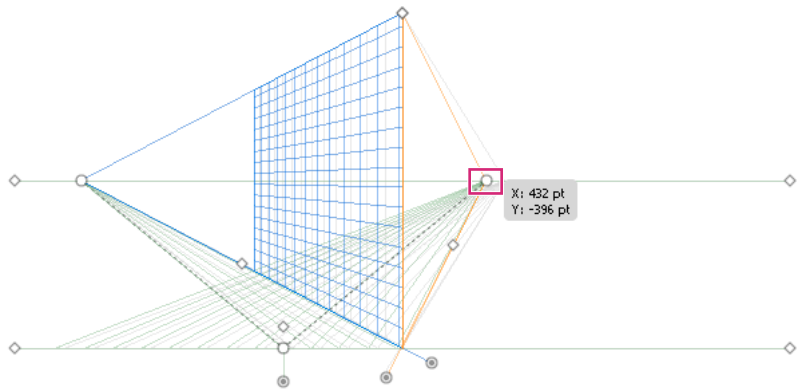
Het perspectiefraster tussen tekengebieden verplaatsen met de linkerwidget voor het grondniveau (weergegeven als A)

Verdwijnpunten, rastervlakken, horizonhoogte, rastercelformaat en rasterformaat aanpassen

U kunt verdwijnpunten, besturingselementen van rastervlakken, de horizonhoogte en de celgrootte handmatig aanpassen met behulp van de bijbehorende widgets. Deze widgets zijn echter alleen zichtbaar wanneer het gereedschap Perspectiefraster is geselecteerd.

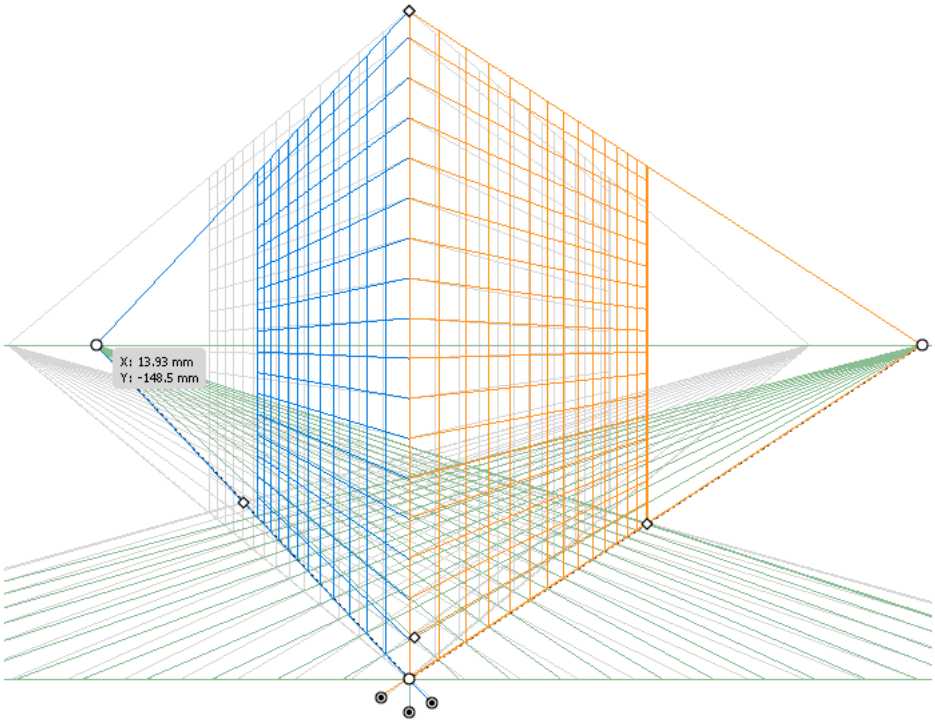
Als u het linker- en rechterverdwijnpunt wilt aanpassen, gebruikt u de widgets voor het linker- en rechterverdwijnpunt. De aanwijzer verandert in een tweerichtingspijlaanwijzer ( ) wanneer u de aanwijzer over de verdwijnpunten beweegt.

Opmerking: *Bij het aanpassen van het derde verdwijnpunt in het 3-punts perspectief kunt u door de Shift-toets in te drukken de beweging beperken tot de verticale as.*



Het rechterverdwijnpunt verplaatsen in een tweepuntsperspectiefraster

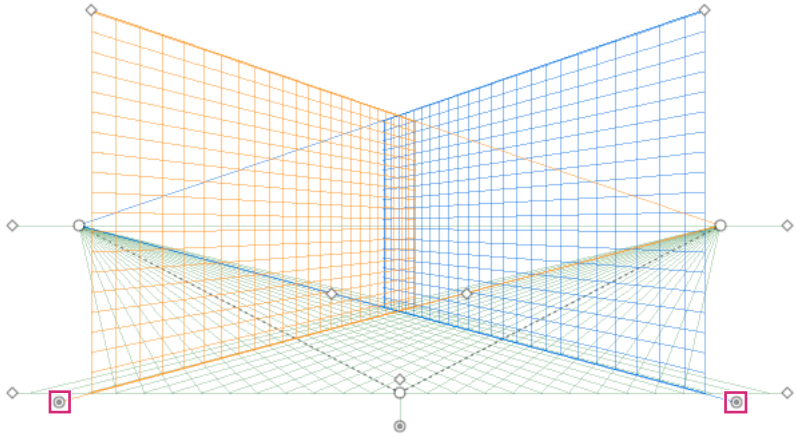
Opmerking: *Als u het standpunt vergrendelt met behulp van de optie Weergave > Perspectiefraster > Standpunt vergrendelen, worden beide verdwijnpunten samen verplaatst.*



Beide verdwijnpunten worden verplaatst wanneer het standpunt is vergrendeld.

U kunt het linker-, rechter- en horizontale rastervlak ook aanpassen met behulp van de widget voor het desbetreffende rastervlak. De aanwijzer verandert in een tweerichtingspijl (,) wanneer u de aanwijzer over de besturingselementen voor het rastervlak beweegt.

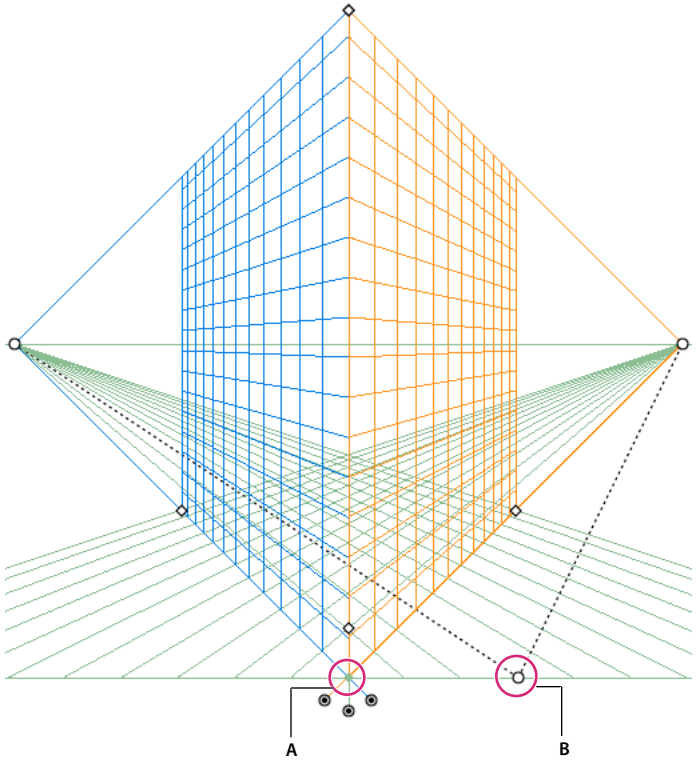
Als u de Shift-toets ingedrukt houdt terwijl u het rastervlak verplaatst, beperkt de beweging tot de celgrootte.



Het linker- en rechterrastervlak in een tweepuntsperspectief

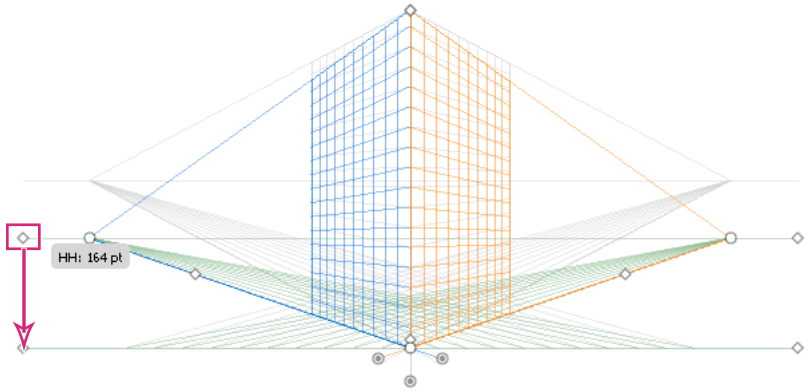
Als u de oorsprong verplaatst, heeft dit invloed op de x- en y-coördinaten van het horizontale vlak en op de x-coördinaat van verticale vlakken. Als u een object in perspectief selecteert terwijl het raster zichtbaar is, veranderen de x- en y-coördinaten in de deelvensters Transformeren en Info met de verschuiving van de oorsprong. U kunt de wijzigingen in coördinaatafmetingen zien als u objecten tekent met de gereedschappen Rechthoek of Lijngroep en op de Shift-toets drukt terwijl het relevante perspectiefvlak actief is. Als u de muis over de oorsprong beweegt, verandert de aanwijzer in .

Opmerking: *Als u de oorsprong van de liniaal verplaatst, kunt u het standpunt zien.*



De oorsprong van de liniaal wijzigen en het standpunt weergeven
A. *Standpunt* ***B.*** *Gewijzigde oorsprong van liniaal*

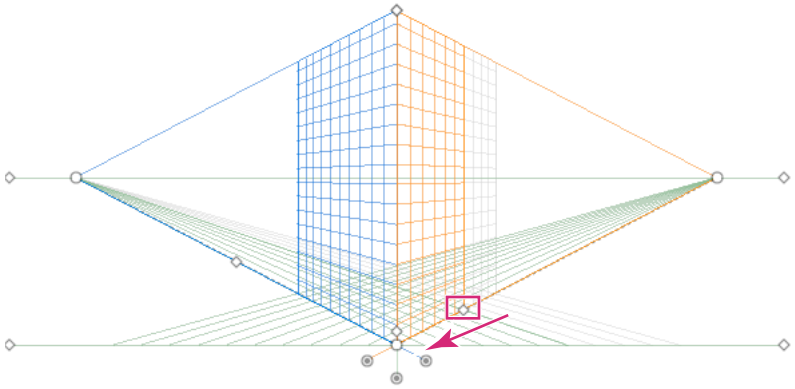
Pas de horizonhoogte aan de ooghoogte van de waarnemer aan. Wanneer u de aanwijzer over de horizonlijn beweegt, verandert de aanwijzer in een verticale tweerichtingspijl .



De horizonhoogte aanpassen in een tweepuntsperspectiefraster

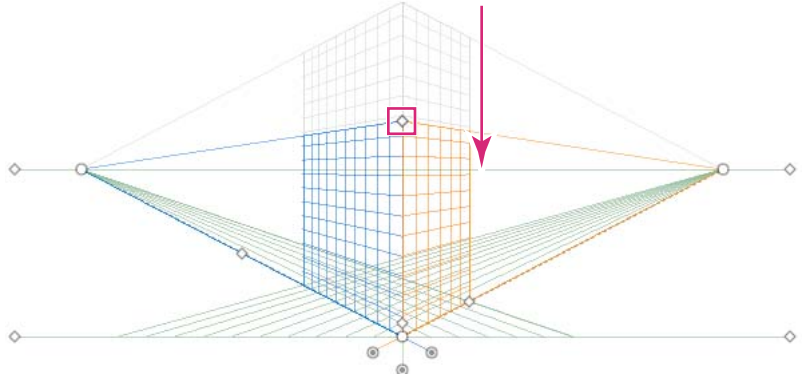
U kunt het rasterbereik wijzigen om het bereik van het raster op de vlakken te definiëren. Wanneer u de aanwijzer over de widgets voor het rasterbereik beweegt, verandert de aanwijzer in .

Opmerking: *Rasterlijnen zijn zodanig ingesteld dat ze op het scherm worden weergegeven wanneer ze een gat van 1 pixel bevatten. Met de functie voor progressief inzoomen worden er meer rasterlijnen zichtbaar die zich dichter bij het verdwijnpunt bevinden.*



Het rechterrasterbereik verder verwijderen van het rechterverdwijnpunt in een tweepuntsperspectiefraster

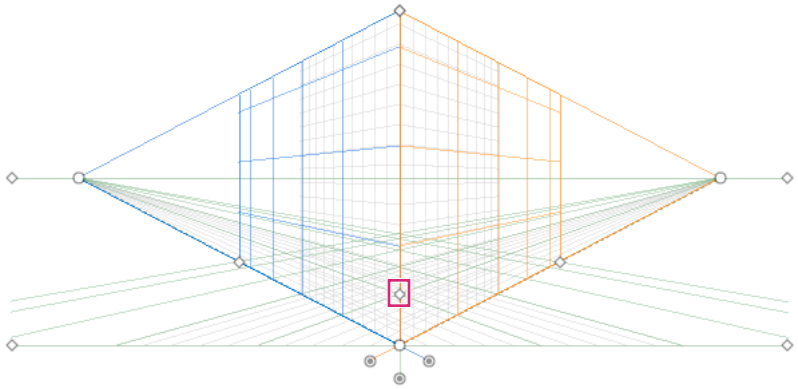
U kunt het rasterbereik aanpassen om het verticale rasterbereik te vergroten of te verkleinen.



Het rasterbereik aanpassen om het verticale rasterbereik te verkleinen

Als u de rastercelgrootte wilt verhogen of verlagen, gebruikt u de widget voor de rastercelgrootte. Wanneer u met de muis over de widget voor de rastercelgrootte beweegt, verandert de aanwijzer in .

Opmerking: *Wanneer u de rastercelgrootte verhoogt, verkleint u het aantal rastercellen.*



De rastercelgrootte verhogen door de widget voor de rastercelgrootte te slepen.

Nieuwe objecten in perspectief tekenen

Als u objecten in perspectief wilt tekenen, gebruikt u de lijngroepsgereedschappen of de rechthoekgroepsgereedschappen terwijl het raster zichtbaar is. Terwijl u de rechthoek- of lijngroepsgereedschappen gebruikt, kunt u overschakelen naar het gereedschap Perspectiefselectie door te drukken op Cmd (Mac OS) of Ctrl (Windows).

U kunt ook het actieve vlak inschakelen met de sneltoets 1 (linkervlak), 2 (horizontaal vlak) en 3 (rechtervlak) terwijl deze gereedschappen zijn geselecteerd.

Opmerking: *Het gereedschap Flakkering wordt niet ondersteund door Perspectiefraster.*

Wanneer u een object in perspectief tekent, gebruikt u slimme hulplijnen om het object uit te lijnen met andere objecten. De uitlijning is gebaseerd op de perspectiefgeometrie van objecten. Er worden hulplijnen weergegeven als het object de rand of het ankerpunt van andere objecten nadert.

U kunt numerieke waarden gebruiken voor een van de rechthoek- of lijngroepsgereedschappen (behalve het gereedschap Flakkering). U kunt de hoogte- en de breedtewaarde voor het object op dezelfde manier opgeven als wanneer u tekent in de gewone modus, maar in dit geval wordt het object in perspectief getekend. De waarden vertegenwoordigen ook de werkelijke afmetingen van de objecten.

Opmerking: *Bij het tekenen in perspectief kunt u de gewone sneltoetsen gebruiken die beschikbaar zijn voor het tekenen van objecten, zoals Shift/Alt+slepen (Windows) of Option+slepen (Mac OS).*

Als u objecten in perspectief tekent, kunnen de objecten magnetisch worden vastgezet aan de rasterlijnen van het actieve vlak. Een object wordt binnen 1/4e afstand van de celgrootte op de rasterlijnen vastgezet ('magnetisch').

U kunt het magnetisch vastzetten in- of uitschakelen via Weergave > Perspectiefraster > Raster magnetisch. Deze optie is standaard ingeschakeld.

Op www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_nl vindt u een video over het tekenen van illustraties in perspectief.

Objecten koppelen aan perspectief

Als u al objecten hebt gemaakt, biedt Illustrator u de optie om objecten te koppelen aan een actief vlak op het perspectiefraster.

Een object toevoegen aan het linker-, rechter- of horizontale raster:

1 Selecteer het actieve vlak waarop u het object wilt plaatsen. U kunt het actieve vlak selecteren met de sneltoetsopdracht 1, 2 of 3 of door te klikken op een van de vlakken van de kubus in de widget voor het perspectiefraster.

2 Klik op Object > Perspectief > Koppelen aan actief vlak.

Opmerking: *Het gebruik van de opdracht Koppelen aan actief vlak heeft geen invloed op de weergave van het object.*

Op www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_nl vindt u een video over het toewijzen van illustraties naar perspectief.

Perspectief opheffen voor objecten

Als u de perspectiefweergave van een object wilt opheffen, klikt u op Object > Perspectief > Vrijgeven met perspectief. Het geselecteerde object wordt vrijgegeven uit het desbetreffende perspectiefvlak en is beschikbaar als normale illustratie.

Opmerking: *Het gebruik van de opdracht Vrijgeven met perspectief heeft geen invloed op de weergave van het object.*

Objecten in perspectief plaatsen

Wanneer u een bestaand object of een bestaande illustratie in perspectief plaatst, worden de weergave en de schaal van het geselecteerde object gewijzigd. Om gewone objecten in perspectief te plaatsen, gaat u als volgt te werk:

1 Selecteer het object met het gereedschap Perspectiefselectie.

2 Selecteer het actieve vlak waarop u het object wilt plaatsen met behulp van de widget voor het wisselen van vlak of met behulp van de sneltoets 1 (linkervlak), 2 (horizontaal vlak) of 3 (rechtervlak).

3 Sleep het object naar de gewenste locatie en zet het daar neer.

Objecten in perspectief selecteren

Gebruik het gereedschap Perspectiefselectie om objecten in perspectief te selecteren. Het gereedschap Perspectiefselectie heeft een selectiekader om objecten te selecteren met behulp van de instellingen voor actief vlak.

U kunt kiezen tussen het normale selectiekader en het perspectiefselectiekader nadat u bent begonnen met het slepen van objecten met behulp van het gereedschap Perspectiefselectie, en vervolgens schakelen tussen verschillende vlakken van het raster met de toetsen 1, 2, 3 of 4.

Objecten transformeren

Objecten verplaatsen

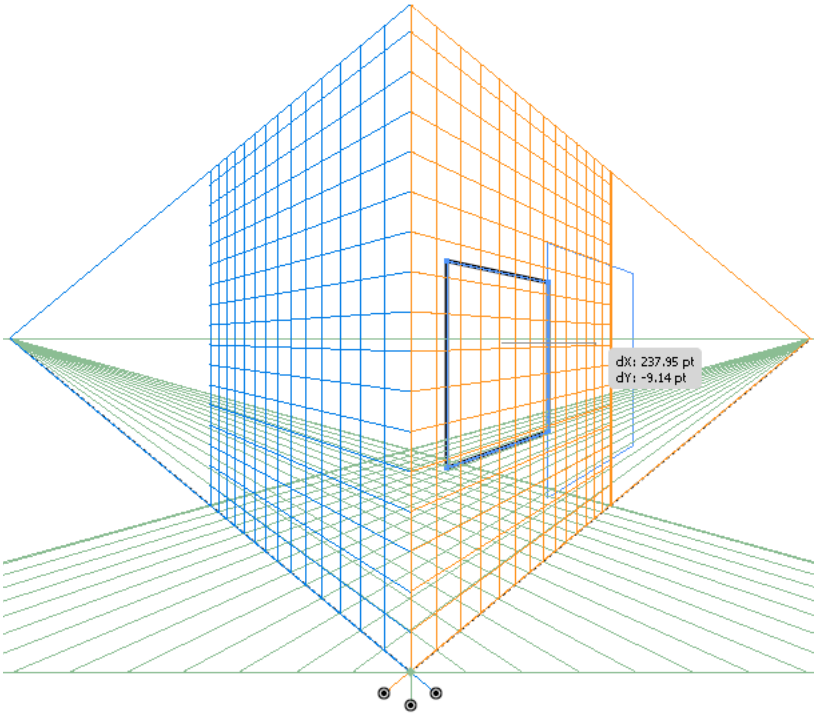
Als u objecten in perspectief wilt verplaatsen, schakelt u over naar het gereedschap Perspectiefselectie (Shift+V) en gebruikt u vervolgens de pijltoetsen of de muis om objecten te slepen en neer te zetten.

Opmerking: *Tijdens het slepen van de objecten wordt het vlak van het object gewijzigd wanneer u het vlak wijzigt met behulp van de desbetreffende sneltoets.*

U kunt objecten ook in verticale richting verplaatsen naar de huidige objectlocatie. Deze techniek is handig wanneer u parallelle objecten wilt maken, zoals de muren van een kamer. Voor deze beweging:

1 Selecteer het object met het gereedschap Perspectiefselectie.

2 Houd de toets 5 ingedrukt en sleep het object naar de gewenste positie. Het object wordt dan parallel aan de huidige locatie verplaatst. Als u Alt (Windows) of Option (Mac OS) gebruikt in combinatie met de toets 5 tijdens het verplaatsen, wordt het object op de nieuwe locatie gedupliceerd zonder dat het oorspronkelijke object wordt gewijzigd. In de modus Tekenen achter wordt het object op deze manier achter het oorspronkelijke object gemaakt.



Een rechthoek verticaal verplaatsen ten opzichte van de oorspronkelijke positie

Opmerking: *De pijltoetsen werken niet wanneer u objecten verticaal verplaatst.*

Gebruik de sneltoets Alt+slepen (Windows) of Option+slepen (Mac OS) om het object te kopiëren. Als u het perspectief wilt behouden, drukt u op Shift en sleept u het object. Zie "Precieze verticale verplaatsing" op pagina 99 als u de precieze locatie wilt opgeven waarheen u het object wilt verplaatsen tijdens een verticale verplaatsing.

U kunt ook de opdracht Transformatie opnieuw gebruiken (Object > Transformeren > Transformatie opnieuw) of de sneltoets Ctrl+D (Windows) of Cmd+D (Mac OS) om objecten in perspectief te verplaatsen. Deze optie werkt ook wanneer u een object in verticale richting verplaatst.

Opmerking: *De sneltoets 5 voor de loodrechte beweging en de sneltoetsen 1, 2 en 3 voor het schakelen tussen vlakken tijdens het tekenen of verplaatsen van objecten, werken alleen vanaf het hoofdtoetsenbord en niet vanaf het uitgebreide numerieke toetsenblok.*

Precieze verticale verplaatsing

Als u objecten precies wilt verplaatsen, dubbelklikt u op de widget van het gewenste vlak met behulp van het gereedschap Perspectiefselectie. Dubbelklik bijvoorbeeld op de widget van het rechtervlak om de opties in te stellen in het dialoogvenster Rechterverdwijnvlak.



Opties instellen voor de verticale verplaatsing van alle objecten op het geselecteerde rastervlak

Voor precieze verticale verplaatsing van alle objecten:

1 Geef in het vak Locatie de locatie op waar u de objecten heen wilt verplaatsen. Standaard wordt in het dialoogvenster de huidige locatie van de objecten weergegeven.

2 Selecteer een van de volgende verplaatsingsopties voor de objecten:

Niet verplaatsen Als deze optie is geselecteerd, wordt het object niet verplaatst wanneer de positie van het raster wordt gewijzigd.

Alle objecten verplaatsen Als u deze optie selecteert, worden alle objecten op het valk verplaatst wanneer het raster wordt verplaatst.

Alle objecten kopiëren Als u deze optie selecteert, worden alle objecten op het vlak gekopieerd op het vlak.

Als u een geselecteerd precies verticaal wilt verplaatsen, selecteert u het object en dubbelklikt u op de widget van het gewenste vlak. In dit geval wordt het volgende dialoogvenster weergegeven:



Opties instellen voor de verticale verplaatsing van geselecteerde objecten

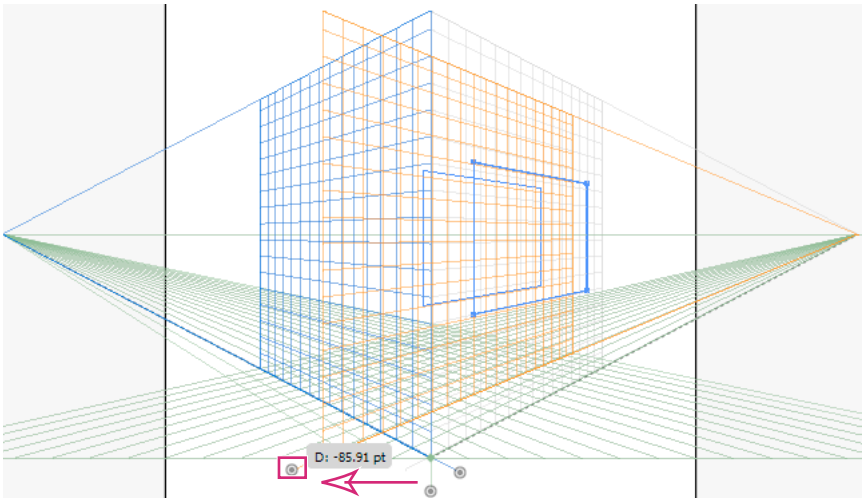
Verticale verplaatsing door rastervlakken te slepen

U kunt objecten ook in verticale richting verplaatsen door het rastervlak te slepen met behulp van de besturingselementen van het rastervlak. Wanneer u een object in verticale richting verplaatst, wordt het object parallel geplaatst aan de bestaande of huidige locatie.

Een object parallel aan de huidige positie verplaatsen:

1 Selecteer het gereedschap Perspectiefselectie in het deelvenster Gereedschappen of door te drukken op Shift+V.

2 Druk op Shift en sleep het besturingselement van het rastervlak waarop het object is geplaatst.



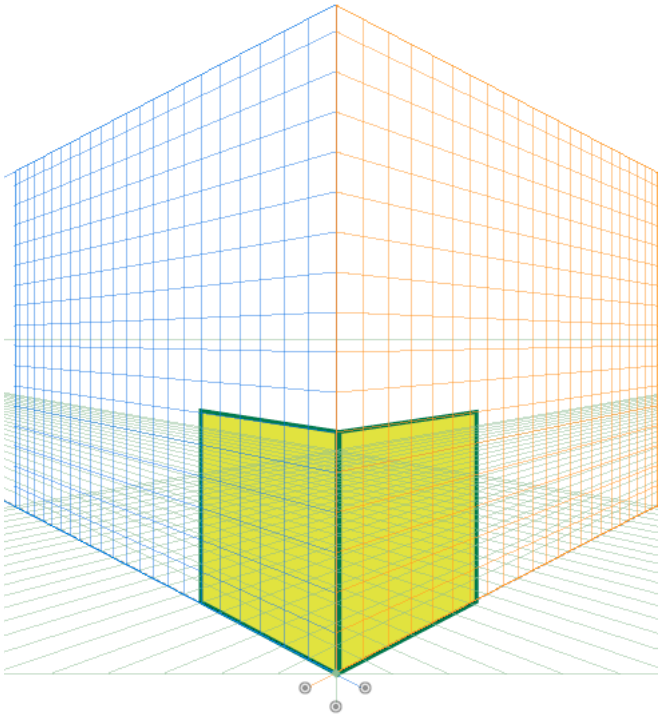
Een rechthoek verticaal verplaatsen door het rechterrastervlak te slepen

Een kopie van het object maken, parallel aan de huidige positie:

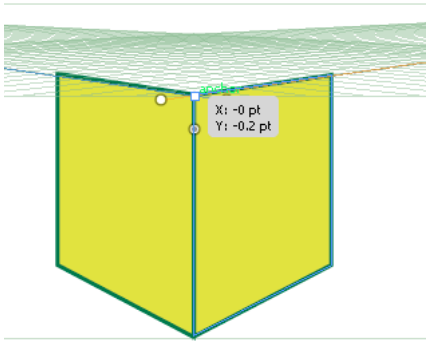
1. Selecteer het gereedschap Perspectiefselectie in het deelvenster Gereedschappen of door te drukken op Shift+V.
2. Druk op Alt (Windows) of Option (Mac OS) en sleep het besturingselement van het rastervlak, afhankelijk van het rastervlak waarop het object is geplaatst.

Automatische plaatsing van vlak

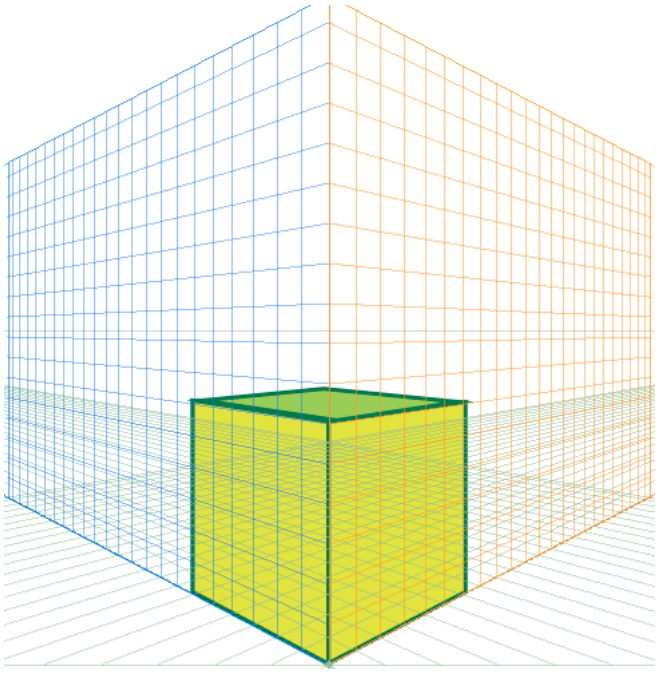
Met de functie Vlak automatisch plaatsen kunt u objecten maken door de hoogte of diepte van het object af te leiden. Om een kubus te tekenen moet bijvoorbeeld de hoogte van het bovenste vlak van de kubus bekend zijn. Met de functie Vlak automatisch plaatsen wordt het horizontale rastervlak automatisch aangepast aan de hoogte van het bovenste vlak van de kubus.



Twee vlakken van een kubus



Het horizontale rastervlak wordt aangepast aan de hoogte van het linkervlak van de kubus wanneer het horizontale rastervlak is geselecteerd en u de aanwijzer met het gereedschap Perspectiefselectie op het ankerpunt plaatst en op Shift drukt. De andere rastervlakken worden tijdelijk verborgen.



Nadat u het bovenste vlak van de kubus hebt gemaakt met het rechthoekgereedschap, wordt de oorspronkelijke staat van het raster weer hersteld.

Voorafgaand aan het tekenen of plaatsen van objecten kan de objecthoogte worden afgeleid van:

- Andere objecten door naar een van de ankerpunten (ankerlabel opvragen) te gaan en op de Shift-toets te drukken, waardoor andere vlakken tijdelijk worden verborgen.
- Rasterlijnen door naar het snijpunt te gaan en op Shift te drukken. Als u in deze staat van vlak wisselt, krijgt dat vlak de geselecteerde verschuiving.

Zodra het object is getekend of geplaatst, wordt de afleidingsmodus opnieuw ingesteld en wordt voor alle vlakken de normale zichtbaarheid hersteld.

Met de Vlak automatisch plaatsen-opties kunt u ervoor kiezen om het actieve vlak tijdelijk te verplaatsen wanneer u de muis over het ankerpunt of het snijpunt van de rasterlijn beweegt door te drukken op Shift.

De Vlak automatisch plaatsen-opties zijn beschikbaar in het dialoogvenster Opties voor perspectiefraster. Als u dit dialoogvenster wilt weergeven, dubbelklikt u op het pictogram van het gereedschap Perspectiefraster in het deelvenster Gereedschappen.



Vlak automatisch plaatsen-opties

Vlak verplaatsen om het af te stemmen op het object

Wanneer u objecten in perspectief wilt tekenen of plaatsen met dezelfde diepte of hoogte als een bestaand object, selecteert u het bestaande object in perspectief en klikt u op Object > Perspectief > Vlak verplaatsen om te laten overeenkomen met object om het desbetreffende raster de gewenste hoogte of diepte te geven. U kunt nu nieuwe objecten tekenen of in perspectief plaatsen.

Objecten in perspectief schalen

U kunt objecten in perspectief schalen met het gereedschap Perspectiefselectie. Bij het schalen van objecten in perspectief zijn de volgende regels van toepassing:

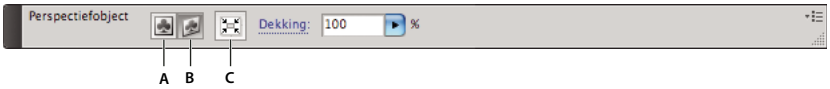
- Schaling vindt plaats in het vlak van het object. Wanneer u een object schaalt, wordt de hoogte of afstand geschaald op basis van het vlak van het object en niet van het huidige of actieve vlak.
- Voor meerdere objecten vindt schaling plaats voor objecten die zich op hetzelfde vlak bevinden. Als u bijvoorbeeld meerdere objecten op het rechter- en linkervlak selecteert, worden alle objecten geschaald die zich op hetzelfde vlak bevinden als het object waarvan het omsluitende kader is gebruikt voor de schaling.
- Objecten die verticaal zijn verplaatst, worden op het desbetreffende vlak geschaald, en niet op het huidige of actieve vlak.

Tekst en symbolen in perspectief toevoegen

U kunt niet direct tekst en symbolen toevoegen aan een perspectiefvlak wanneer het raster zichtbaar is. U kunt tekst of symbolen echter wel in perspectief plaatsen nadat u ze hebt gemaakt in de normale modus.

Als u tekst of symbolen in perspectief wilt plaatsen, gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer de bestaande tekst of het bestaande symbool met het gereedschap Perspectiefselectie en sleep de tekst of het symbool naar de gewenste positie op het actieve vlak, terwijl het raster zichtbaar is.
2. De optie Tekst bewerken is beschikbaar in het regelpaneel en onder het menu Object > Perspectief. Bovendien kunt u tekst bewerken in de isolatiemodus of door te dubbelklikken op het tekstobject.



Regelpaneel met Tekst bewerken-opties
***A.** Tekst bewerken **B.** Perspectief bewerken **C.** Geselecteerd object isoleren*

De optie Symbool bewerken is ook beschikbaar in het regelpaneel en onder het menu Object > Perspectief. Bovendien kunt u een symbool bewerken in de isolatiemodus of door te dubbelklikken op het tekstobject.

Afhankelijk van het feit of u een symbool of tekst bewerkt, worden de opties in het regelpaneel gewijzigd in Symbool bewerken of Tekst bewerken.

Een symboolexemplaar in perspectief is hetzelfde als een uitgebreid symboolexemplaar. U kunt een symbooldefinitie op dezelfde manier bewerken als de symbooldefinitie van een plat symboolexemplaar. Een symbooldefinitie mag echter geen illustratietypen zonder perspectiefondersteuning bevatten zoals raster(beelden), externe illustraties, enveloppen, verouderde typen en verloopnetten.

***Opmerking:** Functies zoals het vervangen van een symbool, het verbreken van een koppeling bij het uitbreiden van een symboolexemplaar en het herstellen van een transformatie kunnen niet worden uitgevoerd op symbolen in perspectief.*

Als u toch een symboolexemplaar wilt vervangen, kunt u met Alt+slepen (Windows) of Option+slepen (Mac OS) een symboolexemplaar in perspectief boven het symbool plaatsen in het deelvenster Symbolen. Maak in dit geval echter een kopie van het symbool voordat u het symboolexemplaar vervangt, want bij het slepen van het symboolexemplaar wordt het vorige symboolexemplaar permanent uit uw document verwijderd.

U kunt tekst op dezelfde manier bewerken of wijzigen als in de normale modus. Zie "Tekst maken" op pagina 334 voor meer informatie.

Instellingen van het perspectiefraster

U kunt de Perspectiefraster-instellingen configureren met Weergave > Perspectiefraster. De beschikbare opties zijn onder andere:

Linialen tonen Met deze optie wordt de maatverdeling van de liniaal alleen weergegeven langs de ware-hoogtelijn. De rasterlijn bepaalt de maatverdeling van de liniaal.

Raster magnetisch Met deze optie kunt u objecten automatisch uitlijnen op rasterlijnen terwijl u ze in perspectief plaatst, verplaatst, schaalt of in perspectief tekent.

Raster vergrendelen Met deze optie zorgt u ervoor dat het raster niet meer kan worden verplaatst en er ook geen andere rasterbewerkingen kunnen worden uitgevoerd met het gereedschap Perspectiefraster. Alleen de zichtbaarheid en de vlakpositie kunnen nog worden gewijzigd.

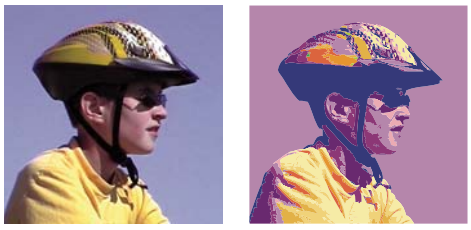
Standpunt vergrendelen Wanneer de optie Standpunt vergrendelen is geselecteerd en u het ene verdwijnpunt verplaatst, wordt ook het andere verdwijnpunt op dezelfde manier verplaatst. Als deze optie niet is geselecteerd, is de verplaatsing onafhankelijk en wordt ook het standpunt verplaatst.

Illustraties overtrekken met Actief overtrekken

Illustraties overtrekken

Als u een nieuwe tekening wilt baseren op een bestaande illustratie, kunt u deze overtrekken. U kunt bijvoorbeeld een afbeelding maken op basis van een pentekening op papier of op basis van een rasterafbeelding die is opgeslagen in een ander grafisch programma. U voert de illustratie in Illustrator in en trekt deze over.

U kunt illustraties het gemakkelijkste overtrekken door een bestand in Illustrator te openen of te plaatsen en de illustratie automatisch over te trekken met de opdracht Actief overtrekken. U kunt zelf het gewenste detailniveau en de vulling van de overgetrokken illustratie bepalen. Wanneer u tevreden bent met de resultaten, kunt u de overtrek omzetten in vectorpaden of een object van Actieve verf.



Voor en na het overtrekken van een bitmapafbeelding met de opdracht Actief overtrekken

Op www.adobe.com/go/vid0043_nl vindt u een video over Actief overtrekken. Zie voor voorbeelden van het gebruik van een sjabloonlaag voor overtrekken de volgende zelfstudies:
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_templatelayer_nl en
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_nl.

Illustraties automatisch overtrekken met Actief overtrekken

1 Open of plaats het bestand dat u als bronafbeelding voor het overtrekken wilt gebruiken.

2 Selecteer de bronafbeelding en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een voorinstelling voor overtrekken wilt gebruiken om een afbeelding over te trekken, klik dan op de knop Voorinstellingen en opties voor overtrekken in het deelvenster Beheer en selecteer een voorinstelling.
- Als u de afbeelding wilt overtrekken met de standaardopties voor overtrekken, klik dan op Actief overtrekken in het deelvenster Beheer of kies Object > Actief overtrekken > Maken.
- Als u opties voor het overtrekken wilt instellen voordat u de afbeelding overtrekt, klikt u op de knop Voorinstellingen en opties voor overtrekken in het deelvenster Beheer en kiest u Overtrekopties. U kunt ook Object > Actief overtrekken > Overtrekopties kiezen. Stel de gewenste overtrekopties in en klik op Overtrekken.

3 (Optioneel) Pas de overtrekresultaten aan.

4 (Optioneel) Zet de overtrek in paden of in een object van Actieve verf om.

Overtrekopties

Voorinstelling Hiermee geeft u een voorinstelling voor overtrekken op.

Modus Hiermee geeft u een kleurmodus voor het overtrekresultaat op.

Drempel Hiermee geeft u een waarde op voor het genereren van een zwart-wit overtrekresultaat aan de hand van de oorspronkelijke afbeelding. Alle pixels lichter dan de drempelwaarde worden omgezet in wit en alle pixels donkerder dan de drempelwaarde worden omgezet in zwart. (Deze optie is alleen beschikbaar als de modus is ingesteld op Zwart-wit.)

Palet Geeft een palet op voor het genereren van een kleurenovertrek of een overtrek met grijswaarden aan de hand van de oorspronkelijke afbeelding. (Deze optie is alleen beschikbaar als Modus is ingesteld op Kleur of Grijswaarden.)

Als u wilt dat de kleuren in de overtrek door Illustrator zelf worden bepaald, selecteert u Automatisch. Als u een aangepast palet wilt gebruiken voor het overtrekken, selecteert u de naam van een staalbibliotheek. (Staalbibliotheken worden alleen weergegeven in het menu Palet als ze zijn geopend.)

Maximaal aantal kleuren Hiermee bepaalt u het maximale aantal kleuren dat in een overtrekresultaat met kleuren of grijstinten wordt gebruikt. (Deze optie is alleen beschikbaar als Modus is ingesteld op Kleur of Grijswaarden en als Deelvenster is ingesteld op Automatisch.)

Uitvoer naar stalen Hiermee maakt u een nieuw staal in het deelvenster Stalen voor elke kleur in het overtrekresultaat.

Vervagen Hiermee vervaagt u de oorspronkelijke afbeelding voordat het overtrekresultaat wordt gegenereerd. Selecteer deze optie om kleine artefacten in het overtrekresultaat te verminderen en rafelige randen glad te trekken.

Nieuw voorbeeld Hiermee geeft u een nieuw voorbeeld van de oorspronkelijke afbeelding weer met de opgegeven resolutie voordat het overtrekresultaat wordt gegenereerd. Deze optie is handig als u het overtrekken wilt versnellen bij grote afbeeldingen. De kwaliteiten van de resultaten kunnen echter achteruitgaan.

***Opmerking:** De resolutie die u gebruikt bij Nieuw voorbeeld wordt niet opgeslagen wanneer u een voorinstelling maakt.*

Vullingen Hiermee maakt u gevulde gebieden in het overtrekresultaat.

Lijnen Hiermee maakt u paden met lijnen in het overtrekresultaat.

Maximale lijndikte Hiermee geeft u de maximale breedte aan van onderdelen van de oorspronkelijke afbeelding waaraan lijnen kunnen worden toegevoegd. Onderdelen waarvan de breedte groter is dan deze waarde, worden gebieden met een omtrek in het overtrekresultaat.

Minimale lijnlengte Hiermee geeft u de minimale lengte aan van onderdelen van de oorspronkelijke afbeelding die kunnen worden omlijnd. Onderdelen waarvan de lengte kleiner is dan deze waarde, worden weggelaten uit het overtrekresultaat.

Nauwkeurigheid van pad Hiermee stelt u de afstand in tussen de overgetrokken vorm en de oorspronkelijke pixelvorm. Lagere waarden zorgen ervoor dat het pad beter aansluit; bij hogere waarden is de aansluiting minder strak.

Minimaal gebied Hiermee geeft u het kleinste onderdeel van de oorspronkelijke afbeelding op dat wordt overgetrokken. Als u bijvoorbeeld 4 opgeeft, worden onderdelen die kleiner zijn dan 2 pixels breed en 2 pixels hoog weggelaten uit het overtrekresultaat.

Hoekgraad Hiermee geeft u de scherpte op van een wending in de oorspronkelijke afbeelding die wordt beschouwd als een hoekankerpunt in het overtrekresultaat. Zie "Paden" op pagina 56 voor meer informatie over het verschil tussen hoekankerpunten en vloeiende ankerpunten.

Raster Hiermee geeft u aan hoe de bitmapcomponent van het overtrekobject wordt weergegeven. Deze weergave-instelling wordt niet opgeslagen als onderdeel van de voorinstelling voor overtrekken.

Vector Hiermee geeft u aan hoe het overtrekresultaat moet worden weergegeven. Deze weergave-instelling wordt niet opgeslagen als onderdeel van de voorinstelling voor overtrekken.

Selecteer Voorvertoning in het dialoogvenster Overtrekopties om een voorbeeld weer te geven van het resultaat van de huidige instellingen. Als u de standaardopties voor overtrekken wilt instellen, deselecteert u alle objecten voordat u het dialoogvenster Overtrekopties opent. Als u de opties naar wens hebt ingesteld, klikt u op Als standaard instellen.

Op www.adobe.com/go/vid0043_nl vindt u een video over Actief overtrekken. Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_nl voor een zelfstudie over het aanpassen van de Actief overtrekken-opties voor een zo goed mogelijk resultaat.

De weergave van een overtrekobject wijzigen

Een overtrekobject bestaat uit twee componenten: de oorspronkelijke bronafbeelding en het overtrekresultaat (de vectorillustratie). Standaard wordt alleen het overtrekresultaat weergegeven. U kunt de weergave van de oorspronkelijke afbeelding en het overtrekresultaat echter aanpassen aan uw wensen.

1 Selecteer het overtrekobject.

Standaard hebben alle overtrekobjecten in het deelvenster Lagen de naam 'Overtrekken'.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de weergave van het overtrekresultaat wilt wijzigen, klik dan op de knop Vectorweergave in het deelvenster Beheer of kies Object > Actief overtrekken en selecteer een van de volgende weergaveopties: Geen overtrekresultaat tonen, Overtrekresultaat tonen, Omtrekken tonen of Omtrekken met overtrek tonen.
- Als u de weergave van de bronafbeelding wilt wijzigen, klik dan op de knop Rasterweergave in het deelvenster Beheer of kies Object > Actief overtrekken en selecteer een van de volgende weergaveopties: Geen afbeelding tonen, Oorspronkelijke afbeelding tonen, Aangepaste afbeelding tonen (waarbij alle wijzigingen worden getoond die tijdens het overtrekken worden toegepast) of Transparante afbeelding tonen.

  Opmerking: *U kunt de bronafbeelding alleen weergeven als u de Vectorweergave eerst wijzigt in Geen overtrekresultaat tonen of Omtrekken tonen.*

De overtrekresultaten aanpassen object

Als u een overtrekobject hebt gemaakt, kunt u de resultaten altijd aanpassen.

1 Selecteer het overtrekobject.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Stel de basisopties in het deelvenster Beheer in.

- Klik op de knop Dialoogvenster Overtrekopties in het deelvenster Beheer om alle overtrekopties te tonen. U kunt ook Object > Actief overtrekken > Overtrekopties kiezen. Pas de opties aan en klik op Overtrekken.

Gebruik voorinstellingen voor overtrekken om de resultaten van het overtrekken snel te wijzigen.

De kleuren voor overtrekken opgeven

1. Maak een staalbibliotheek met de kleuren die u wilt gebruiken voor de overtrek.
2. Zorg ervoor dat de staalbibliotheek is geopend en klik op de knop Dialoogvenster Overtrekopties in het deelvenster Beheer. U kunt ook Object > Actief overtrekken > Overtrekopties kiezen.
3. Selecteer de naam van de staalbibliotheek in het menu Palet en klik op Overtrekken.

Meer Help-onderwerpen

"Een staalbibliotheek maken" op pagina 138

Een voorinstelling voor overtrekken gebruiken

Voorinstellingen voor overtrekken bieden vooringestelde overtrekopties voor specifieke typen illustraties. Als u bijvoorbeeld een afbeelding overtrekt die u wilt gebruiken als een technische tekening, kies dan de voorinstelling Technische tekening. Alle overtrekopties worden gewijzigd, zodat het overtrekken optimaal is voor technische tekeningen: de kleur wordt ingesteld op zwart-wit, vervagen wordt ingesteld op 0 px, de lijnbreedte wordt beperkt tot 3 px, enzovoort.

Een voorinstelling opgeven

- Kies Object > Actief overtrekken > Overtrekopties. (U kunt ook een overtrekobject selecteren en op de knop Dialoogvenster Overtrekopties in het deelvenster Beheer klikken.) Stel de overtrekopties voor de voorinstelling in en klik op Voorinstelling opslaan. Voer een naam voor de voorinstelling in en klik op OK.
- Kies Bewerken > Voorinstellingen voor overtrekken. Klik op Nieuw, stel de gewenste overtrekopties voor de voorinstelling in en klik op Gereed.

Als u een nieuwe voorinstelling wilt baseren op een bestaande, selecteert u de bestaande voorinstelling en klikt u op Nieuw.

Een voorinstelling bewerken of verwijderen

1. Kies Bewerken > Voorinstellingen voor overtrekken.
2. Selecteer een voorinstelling en klik op Bewerken of Verwijderen.

Opmerking: *U kunt de standaardvoorinstellingen niet bewerken of verwijderen. Standaardvoorinstellingen worden weergegeven tussen vierkante haken [ ]. U kunt echter wel een kopie van een standaardvoorinstelling maken die u kunt bewerken. Selecteer hiervoor de voorinstelling en klik op Nieuw.*

Voorinstellingen delen met andere gebruikers

1. Kies Bewerken > Voorinstellingen voor overtrekken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Exporteren om uw voorinstellingen naar een bestand op te slaan.
   - Klik op Importeren om voorinstellingen uit een bestand te laden.

Een overtrekobject omzetten in een object van Actieve verf

Wanneer u tevreden bent met het overtrekresultaat, kunt u het overtrekobject omzetten in paden of een object van Actieve verf. Wanneer u deze laatste stap uitvoert, kunt u de overtrek op dezelfde manier gebruiken als andere vectorillustraties. Als u het overtrekobject eenmaal hebt omgezet, kunt u de overtrekopties niet meer aanpassen.

1 Selecteer het overtrekobject.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de overtrek wilt omzetten in paden, klik dan op Uitbreiden in het deelvenster Beheer of kies Object > Actief overtrekken > Uitbreiden. Gebruik deze methode als u de componenten van de overgetrokken illustratie wilt gebruiken als afzonderlijke objecten. De gevormde paden zijn samen gegroepeerd.
- Als u tijdens het omzetten van de overtrek in paden de huidige weergaveopties wilt behouden, kies dan Object > Actief overtrekken > Uitbreiden zoals weergegeven. Als de weergaveopties bijvoorbeeld voor het overtrekresultaat zijn ingesteld op Omtrekken, zijn de uitgebreide paden uitsluitend omtrekken; ze hebben dus geen vullingen of lijnen. Verder wordt een opname van de omtrek met de huidige weergaveopties opgeslagen en gegroepeerd met de uitgebreide paden. Gebruik deze methode als u de overgetrokken afbeelding wilt opslaan als hulplijn voor de uitgebreide paden.
- Als u de overtrek wilt omzetten in een object van Actieve verf, klik dan op Actieve verf in het deelvenster Beheer of kies Object > Actief overtrekken > Omzetten in Actieve verf. Gebruik deze methode als u vullingen en lijnen wilt toepassen op de overgetrokken illustratie met behulp van het Emmertje voor Actieve verf.

Als u een overtrek wilt maken en het overtrekobject in één stap wilt omzetten, kies dan Object > Actief overtrekken > Maken en uitbreiden of Object > Actief overtrekken > Maken en omzetten in Actieve verf.

Op www.adobe.com/go/vid0043_nl vindt u een video over overtrekken.

Meer Help-onderwerpen

"Paden" op pagina 56

"Actieve verf" op pagina 177

Een overtrekobject opheffen

Als u een overtrek wilt verwijderen maar de oorspronkelijke geplaatste afbeelding wilt behouden, kunt u het overtrekobject opheffen.

1 Selecteer het overtrekobject.

2 Kies Object > Actief overtrekken > Geen.

Illustraties handmatig overtrekken met behulp van sjabloonlagen

Sjabloonlagen zijn vergrendelde lagen die niet worden afgedrukt en die u kunt gebruiken om handmatig afbeeldingen mee over te trekken. Sjabloonlagen zijn met 50% gedimd, zodat u alle paden die u vóór de laag tekent, duidelijk kunt zien. U kunt sjabloonlagen maken wanneer u een afbeelding plaatst. U kunt hier ook bestaande lagen voor gebruiken.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een afbeelding wilt plaatsen als een sjabloonlaag voor overtrekken, kies dan Bestand > Plaatsen en selecteer het EPS-, PDF- of rasterafbeeldingsbestand dat u wilt overtrekken. Selecteer vervolgens Sjabloon en klik op Plaatsen. Er wordt een nieuwe sjabloonlaag weergegeven onder de huidige laag in het deelvenster.
- Als u een bestaande afbeelding wilt overtrekken, controleer dan dat de afbeelding zich in zijn eigen laag bevindt. Dubbelklik vervolgens op de laag in het deelvenster Lagen, selecteer Sjabloon en klik op OK. U kunt ook de laag selecteren en Sjabloon kiezen in het deelvenstermenu.

Het oogpictogram wordt vervangen door het sjabloonpictogram en de laag wordt vergrendeld.

2 Trek nu over met het gereedschap Pen of Potlood.

3 Als u de sjabloonlaag wilt verbergen, kies dan Weergave > Sjabloon verbergen. Kies Weergave > Sjabloon tonen om de sjabloon opnieuw weer te geven.

4 Als u een sjabloonlaag wilt omzetten naar een normale laag, dubbelklik dan op de sjabloonlaag in het deelvenster Lagen. Schakel vervolgens de optie Sjabloon uit en klik op OK.

Symbolen

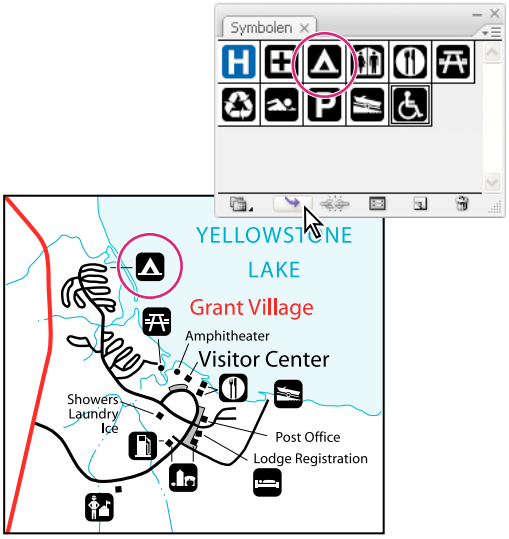
Symbolen

Een *symbool* is een illustratieobject dat u opnieuw kunt gebruiken in een document. Als u bijvoorbeeld een symbool hebt gemaakt van een bloem, kunt u *exemplaren* van dat symbool meerdere keren aan uw illustratie toevoegen zonder dat u de complexe illustratie meerdere keren echt hoeft toe te voegen. Elk symboolexemplaar is gekoppeld aan het symbool in het deelvenster Symbolen of aan een symboolbibliotheek. Met symbolen kunt u tijd besparen en de bestandsgrootte aanzienlijk verminderen.

Symbolen bieden verder uitstekende ondersteuning voor het exporteren van SWF- en SVG-bestanden. Als u exporteert naar Flash, kunt u het symbooltype instellen op Filmclip. Vervolgens kunt u binnen Flash indien nodig een ander type kiezen. U kunt ook 9-delige schaling opgeven in Illustrator, zodat de symbolen automatisch worden aangepast wanneer ze worden gebruikt voor onderdelen van de gebruikersinterface.

Opmerking: *Raadpleeg de Help van Flash voor informatie over symbolen in Flash. Op www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_nl vindt u een video over het gebruik van symbolen.*

Als u een symbool hebt geplaatst, kunt u de symboolexemplaren op het tekengebied bewerken. Als u wilt, kunt u ook het originele symbool opnieuw definiëren met de bewerkingen. Met de symboolgereedschappen kunt u meerdere symboolexemplaren in één keer toevoegen en manipuleren.



Illustratie met symboolexemplaren

Overzicht van het deelvenster Symbolen

Voor het beheren van de symbolen in een document kunt u gebruikmaken van het deelvenster Symbolen (Venster > Symbolen) of het deelvenster Beheer. Het deelvenster Symbolen bevat diverse vooraf ingestelde symbolen. U kunt symbolen toevoegen uit symboolbibliotheken of bibliotheken die u zelf maakt.

De weergave van symbolen in het deelvenster wijzigen

1. Selecteer een weergaveoptie in het deelvenstermenu: Miniaturen als u een lijst met miniaturen wilt weergeven, Beknopte lijst als u een lijst met symboolnamen met een kleine miniatuur wilt weergeven of Uitgebreide lijst als u een lijst met symboolnamen met een grote miniatuur wilt weergeven.
2. Sleep het symbool naar een andere positie. Laat de muisknop los zodra een zwarte lijn op de gewenste plaats staat.
3. Selecteer Sorteren op naam in het deelvenstermenu als u de symbolen wilt sorteren op alfabetische volgorde.

Een symbool in het deelvenster dupliceren

Het dupliceren of kopiëren van een symbool in het deelvenster Symbolen is een eenvoudige manier om een nieuw symbool te maken met behulp van een bestaande symboolvariant.

Als u een kopie van een symbool wilt maken, selecteert u het symbool in het deelvenster Symbolen en kiest u Symbool dupliceren in het deelvenstermenu of sleept u het symbool naar de knop Nieuw symbool.

Opmerking: *Als u een symboolexemplaar in het tekengebied wilt dupliceren, dupliceert u de variant. Dit kunt u bijvoorbeeld doen als u een symbool hebt geschaald en geroteerd en nog een variant met dezelfde schaal en rotatie wilt toevoegen. (Zie "Werken met symboolexemplaren" op pagina 114.)*

Een symbool hernoemen

1. Als u een symbool wilt hernoemen, selecteer dan het symbool in het deelvenster Symbolen, kies Symboolopties in het deelvenstermenu en typ vervolgens een nieuwe naam in het dialoogvenster Symboolopties.
2. Als u een symboolexemplaar wilt hernoemen, selecteer dan het symboolexemplaar in het tekengebied en typ vervolgens een nieuwe naam in het tekstvak Naam exemplaar in het deelvenster Beheer.

Symboolregistratiepunt

Het symboolregistratiepunt lijkt op dat in Adobe Flash Professional. Een registratiepunt is de oorsprong van de symbooldefinitie-illustratie. Deze functie biedt betere uitwisselingsmogelijkheden tussen Illustrator en Flash.

Als u een symbool maakt, kunt u elk van de 8 punten langs of in het midden van het omsluitend kader van de illustratie als registratiepunt selecteren. Als het symboolexemplaar is geselecteerd, wordt het registratiepunt in de symboolbewerkingsmodus en in normale modus weergegeven als een kruis. In de isolatiemodus kunt u uw illustratie vastzetten op de registratiepuntmarkering.

In het deelvenstermenu (vervolgmenu) Transformeren is de optie Registratiepunt gebruiken voor symbool standaard geselecteerd. De coördinaten van het registratiepunt worden weergegeven in het deelvenster Transformatie wanneer het symboolexemplaar is geselecteerd. Alle transformaties van symboolexemplaren komen overeen met het registratiepunt van de symbooldefinitie-illustratie.

De transformaties die u op het symboolexemplaar hebt toegepast, kunt u herstellen met de optie Transformatie herstellen. Zie "Transformaties opnieuw instellen" op pagina 116 voor meer informatie.

Een symbool plaatsen

1 Selecteer een symbool in het deelvenster Symbolen of in een symboolbibliotheek.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het deelvenster Symbolen op de knop Symboolexemplaar plaatsen om een exemplaar van een symbool in het midden van het tekengebied te plaatsen.
- Sleep het symbool naar de positie in het tekengebied waar u het symbool wilt plaatsen.
- Kies Symboolexemplaar plaatsen in het menu van het deelvenster Symbolen.

Opmerking: *Een enkelvoudig symbool dat ergens in de illustratie wordt geplaatst, wordt (ter onderscheid van een symbool in het deelvenster) een exemplaar genoemd.*

Een symbool maken

1 Selecteer de illustratie die u als symbool wilt gebruiken.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het deelvenster Symbolen op de knop Nieuw symbool .
- Sleep de illustratie naar het deelvenster Symbolen.
- Kies Nieuw symbool in het deelvenstermenu.

Opmerking: *De geselecteerde illustratie wordt standaard een exemplaar van het nieuwe symbool. Als u niet wilt dat de illustratie een exemplaar wordt, druk dan tijdens het maken van het nieuwe symbool op Shift. Als u niet wilt dat het venster Nieuw symbool wordt geopend tijdens het maken van een nieuw symbool, druk dan tijdens het maken van het symbool op Alt (Windows) of Option (Mac OS). Illustrator gebruikt dan een standaardnaam voor het symbool, bijvoorbeeld Nieuw symbool 1.*

3 Typ een naam voor het symbool in het dialoogvenster Symboolopties.

4 Selecteer het symbooltype als Filmclip of Afbeelding. Als u van plan bent om de symbolen te exporteren naar Flash, ga dan als volgt te werk:

- Selecteer Filmclip als type. Filmclip is het standaardsymbooltype in Flash en Illustrator.
- Geef een locatie in het registratieraster op waar u het ankerpunt van het symbool wilt instellen. De locatie van het ankerpunt heeft invloed op de positie van het symbool binnen de schermcoördinaten.

- Schakel Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen in als u in Flash gebruik wilt maken van 9-delige schaling.

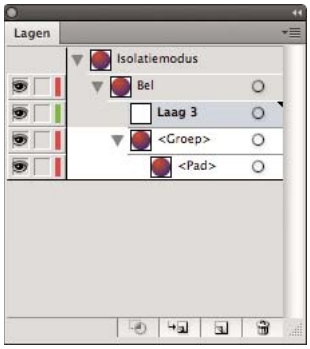
5 Selecteer de optie Uitlijnen op pixelraster om de eigenschap voor het uitlijnen op pixels toe te passen op het symbool. Zie "Symbolen uitlijnen op pixelraster" op pagina 67 voor meer informatie.

U kunt symbolen maken op basis van de meeste Illustrator-objecten, waaronder paden, samengestelde paden, tekstobjecten, rasterafbeeldingen, netobjecten en groepen van objecten. Het is echter niet mogelijk om een symbool te maken van gekoppelde illustraties of van bepaalde groepen, zoals groepen van grafieken.

Opmerking: *Op www.adobe.com/go/vid0198_nl vindt u een video over het effectief gebruiken van symbolen tussen Illustrator en Flash.*

Sublagen toevoegen voor symbolen

Voor symbolen wordt nu een onafhankelijke lagenhiërarchie gebruikt. Deze hiërarchie wordt bewaard wanneer u symbolen uitbreidt. U kunt sublagen voor symbolen maken in de symboolbewerkingsmodus.



De mogelijkheid om sublagen voor symbolen te maken in de bewerkingsmodus

De optie Lagen behouden bij plakken is van toepassing wanneer u inhoud plakt in de symboolbewerkingsmodus.

9-delinge schaling gebruiken

U kunt 9-delige schaling (schaal 9) gebruiken om schaling in componentstijl op te geven voor grafische en filmclipsymbolen. Met dit schalingstype kunt u filmclipsymbolen maken die op zo'n manier worden geschaald dat ze kunnen worden gebruikt als onderdelen van een gebruikersinterface. Dit ter onderscheid van het schalingstype dat normaal wordt toegepast bij afbeeldingen en ontwerpelementen.

Het symbool wordt onderverdeeld in negen segmenten met een rasterachtige overlay waarmee elk van de negen segmenten onafhankelijk van elkaar worden geschaald. Om de visuele integriteit van het symbool te waarborgen, worden de hoeken niet geschaald, terwijl de overige segmenten van de afbeelding indien nodig worden geschaald (en niet worden uitgerekt).

Het raster voor 9-delige schaling is alleen zichtbaar in de isolatiemodus. De rasterhulplijnen worden standaard geplaatst op 25% (of 1/4) van de breedte en hoogte vanaf de randen van het symbool. De hulplijnen worden weergegeven als stippellijnen over het symbool.

Opmerking: *Raadpleeg de Help van Flash voor meer informatie over 9-delige schaling in Flash. Op www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_nl vindt u video's over het gebruik van 9-delige schaling in Illustrator.*

In Illustrator kunt u een 9-delig raster voor symbolen maken met rotatie, schuintrekking en complexe transformaties. Wanneer u een symbool schaalt, kunnen alle negen segmenten van het symbool onafhankelijk van elkaar worden geschaald.

9-delige schaling inschakelen

1 Selecteer het symbool in het tekengebied of in het deelvenster Symbolen en kies Symboolopties in het deelvenstermenu.

2 Selecteer in het dialoogvenster Symboolopties Filmclip of Afbeelding voor Type, en selecteer vervolgens Hulplijnen voor 9-delige schaling inschakelen.

Opmerking: *U kunt deze optie in het dialoogvenster Symboolopties ook inschakelen tijdens het maken van een nieuw symbool.*

Het raster voor 9-delige schaling voor een symbool bewerken

1 Voer een van de volgende handelingen uit om het symbool te openen in de isolatiemodus als u het schalingsraster voor een symbool wilt bewerken:

- Dubbelklik op het symbool in het deelvenster Symbolen.
- Selecteer het symbool in het deelvenster Symbolen en kies Symbool bewerken in het deelvenstermenu.

2 Voer een van de volgende handelingen uit om het exemplaar te openen in de isolatiemodus als u het schalingsraster voor een symboolexemplaar wilt bewerken:

- Dubbelklik op het symboolexemplaar in het tekengebied.
- Selecteer het symboolexemplaar in het tekengebied en klik op Symbool bewerken in het deelvenster Beheer.

3 Beweeg met de aanwijzer over een van de vier hulplijnen. Wanneer de aanwijzer verandert in de verplaatsingsaanwijzer, sleept u de hulplijn.

Opmerking: *Ook als u een hulplijn buiten de grenzen van het symbool verplaatst, wordt er nog steeds schaling toegepast (het symbool wordt dan onderverdeeld in minder dan negen segmenten). Het symbool wordt geschaald op basis van het segment waar het zich bevindt.*

4 Sluit de isolatiemodus af door te klikken op de knop Isolatiemodus afsluiten in de linkerbovenhoek van het tekengebied of in het deelvenster Beheer .

Werken met symboolexemplaren

Symboolexemplaren kunnen op dezelfde manier als andere objecten worden verplaatst, geschaald, geroteerd, schuingetrokken of gespiegeld. U kunt ook de bewerkingen in de deelvensters Transparantie, Vormgeving en Afbeeldingsstijlen uitvoeren en de effecten in het menu Effect toepassen. Als u echter de afzonderlijke componenten van een symboolexemplaar wilt wijzigen, moet u het exemplaar eerst *uitbreiden*. Bij uitbreiden wordt de koppeling tussen het symbool en het symboolexemplaar verbroken. Het exemplaar wordt dan omgezet in een normale illustratie.

Op www.adobe.com/go/vid0034_nl en www.adobe.com/go/vid0035_nl vindt u video's over het selecteren en uitlijnen van objecten, waaronder symbolen.

Opmerking: *De opties voor "Een symboolexemplaar vervangen door een ander symbool" op pagina 115, het verbreken van de koppeling bij "Een symboolexemplaar uitbreiden" op pagina 115 en "Transformaties opnieuw instellen" op pagina 116 kunnen niet worden uitgevoerd op symbolen in perspectief.*

Meer Help-onderwerpen

"Objecten uitbreiden" op pagina 231

Een symboolexemplaar aanpassen

Nadat u een symboolexemplaar hebt gewijzigd, kunt u het originele symbool opnieuw definiëren in het deelvenster Symbolen. Als u een symbool opnieuw definieert, nemen alle bestaande symboolexemplaren de nieuwe definitie aan.

1 Selecteer een exemplaar van het symbool.

2 Klik op de knop Koppeling naar symbool verbreken in het deelvenster Symbolen of Beheer.

3 Bewerk de illustratie.

4 (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het originele symbool wilt vervangen door deze bewerkte versie, sleep dan het bewerkte symbool boven op het oude symbool in het deelvenster Symbolen. Houd tijdens het slepen Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt. Het symbool wordt vervangen in het deelvenster Symbolen en wordt bijgewerkt in het huidige bestand.
- Als u een nieuw symbool wilt maken met deze bewerkte versie, sleep dan het gewijzigde symbool naar het deelvenster Symbolen of klik op Nieuw symbool in het deelvenster Symbolen.

Een symboolexemplaar uitbreiden

1 Selecteer een of meer symboolexemplaren.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Koppeling naar symbool verbreken in het deelvenster Symbolen of kies Koppeling naar symbool verbreken in het deelvenstermenu.
- Kies Object > Uitbreiden en klik vervolgens op OK in het dialoogvenster Uitbreiden.

De componenten van het symboolexemplaar worden in een groep geplaatst. Als het symbool is uitgebreid, kunt u de illustratie bewerken.

Een symboolexemplaar in het tekengebied dupliceren

Als u een symboolexemplaar hebt geschaald, geroteerd, schuingetrokken of gespiegeld en u wilt meer exemplaren toevoegen met exact dezelfde wijzigingen, moet u het gewijzigde exemplaar dupliceren.

1 Selecteer het symboolexemplaar.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het symboolexemplaar naar een andere locatie in het tekengebied.
- Kopieer en plak het symboolexemplaar.

Opmerking: *Als u een symbool in het deelvenster Symbolen wilt dupliceren om bijvoorbeeld een nieuw symbool te maken op basis van een bestaand symbool, moet u het symbool dupliceren, niet het exemplaar. (Zie "Overzicht van het deelvenster Symbolen" op pagina 111.)*

Een symboolexemplaar vervangen door een ander symbool

1 Selecteer het symboolexemplaar in het tekengebied.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies een nieuw symbool in het menu Vervangen in het deelvenster Beheer.
- Selecteer een nieuw symbool in het deelvenster Symbolen en kies Symbool vervangen in het menu van het deelvenster Symbolen.

Opmerking: *Deze optie kan niet worden uitgevoerd op symbolen in perspectief. Zie "Tekst en symbolen in perspectief toevoegen" op pagina 104.*

Alle exemplaren van een symbool in een document selecteren

Selecteer een symbool in het deelvenster Symbolen en kies Alle exemplaren in het deelvenstermenu.

Transformaties opnieuw instellen

Als u transformaties naar symbolen wilt herstellen, selecteert u het symbool en klikt u op de knop Herstellen in het regelpaneel. U kunt ook de optie Transformatie herstellen selecteren in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Symbolen.

Een symbool bewerken of opnieuw definiëren

U kunt een symbool bewerken door de illustratie van het symbool te bewerken of door het symbool opnieuw te definiëren door het te vervangen door een nieuwe illustratie. Als u een symbool bewerkt en opnieuw definieert, wordt zowel de vormgeving van het symbool in het deelvenster Symbolen gewijzigd, als alle gekoppelde symboolexemplaren in het tekengebied.

Een symbool bewerken

1. Voer een van de volgende handelingen uit om het symbool te openen in de isolatiemodus:
   - Selecteer een exemplaar van het symbool en klik op Symbool bewerken in het deelvenster Beheer. Klik op OK als er een waarschuwing wordt weergegeven.
   - Dubbelklik op een exemplaar van het symbool. Klik op OK als er een waarschuwing wordt weergegeven.
   - Dubbelklik op een symbool in het deelvenster Symbolen. Er wordt een tijdelijk symboolexemplaar weergegeven in het midden van het tekengebied.
2. Bewerk de illustratie.
3. Sluit de isolatiemodus af door te klikken op de knop Isolatiemodus afsluiten in de linkerbovenhoek van het tekengebied of in het regelpaneel, of door te drukken op Esc.

   U kunt de eigenschap voor het uitlijnen op pixels ook toepassen op een symbool. Zie "Symbolen uitlijnen op pixelraster" op pagina 67 voor meer informatie.

Een symbool opnieuw definiëren met een andere illustratie

1. Selecteer de illustratie die u wilt gebruiken om een bestaand symbool opnieuw te definiëren. Let erop dat u een originele illustratie selecteert en niet een symboolexemplaar.
2. Klik in het deelvenster Symbolen op het symbool dat u opnieuw wilt definiëren en kies Symbool opnieuw definiëren in het deelvenstermenu.

Opmerking: *De geselecteerde illustratie wordt automatisch een exemplaar van dat symbool. Als u niet wilt dat de geselecteerde illustratie een symboolexemplaar wordt, druk dan op Shift terwijl u Symbool opnieuw definiëren kiest in het deelvenstermenu.*

Zie "Deelvenstermenu's gebruiken" op pagina 15 als u het deelvenstermenu niet kunt vinden.

Symboolbibliotheken

Symboolbibliotheken zijn verzamelingen van vooraf ingestelde symbolen. Wanneer u een symboolbibliotheek opent, wordt deze weergegeven in een nieuw deelvenster (niet in het deelvenster Symbolen).

U kunt items in een symboolbibliotheek selecteren, sorteren en weergeven op dezelfde manier als in het deelvenster Symbolen. U kunt echter geen items toevoegen aan, verwijderen uit of bewerken in symboolbibliotheken.

Symboolbibliotheken openen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Venster > Symboolbibliotheken > *[symboolbibliotheek]*.
- Kies Symboolbibliotheek openen in het deelvenster Symbolen en kies een bibliotheek in de lijst die wordt weergegeven.
- Klik op de knop Menu Symboolbibliotheken in het deelvenster Symbolen en kies een bibliotheek in de lijst die wordt weergegeven.

Als u een bibliotheek automatisch wilt openen wanneer u Illustrator start, kies dan Blijvend in het deelvenstermenu van de bibliotheek.

Symbolen verplaatsen van een bibliotheek naar het deelvenster Symbolen

De symbolen die u in een document gebruikt, worden automatisch aan het deelvenster Symbolen toegevoegd.

❖ Klik op een symbool in een bibliotheek.

Symboolbibliotheken maken

1 Als u alle symbolen uit een bibliotheek wilt toevoegen, houdt u Shift ingedrukt en selecteert u alle symbolen en kiest u Toevoegen aan symbolen in het optiemenu Symboolbibliotheek. Voeg de symbolen die u in de bibliotheek wilt opnemen, toe aan het deelvenster Symbolen en verwijder de symbolen die u niet wilt opnemen.

Als u alle symbolen wilt selecteren die niet worden gebruikt in een document, kies dan Ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster Symbolen.

2 Kies Symboolexemplaar opslaan in het menu van het deelvenster Symbolen.

3 Sla de nieuwe bibliotheek op in de standaardmap Symbolen. De bibliotheeknaam wordt automatisch weergegeven in het submenu Door gebruiker gedefinieerd van de menu's Symboolbibliotheken en Symboolbibliotheek openen.

Als u de bibliotheek hebt opgeslagen in een andere map, kunt u de bibliotheek openen door Symboolbibliotheek openen > Andere bibliotheek te kiezen in het menu van het deelvenster Symbolen. Als u de bibliotheek eenmaal op deze manier hebt geopend, wordt deze samen met de andere bibliotheken weergegeven in het submenu Symboolbibliotheken.

Een symboolbibliotheek importeren uit een ander document

1 Kies Venster > Symboolbibliotheken > Andere bibliotheek of kies Symboolbibliotheek openen > Andere bibliotheek in het menu van het deelvenster Symbolen.

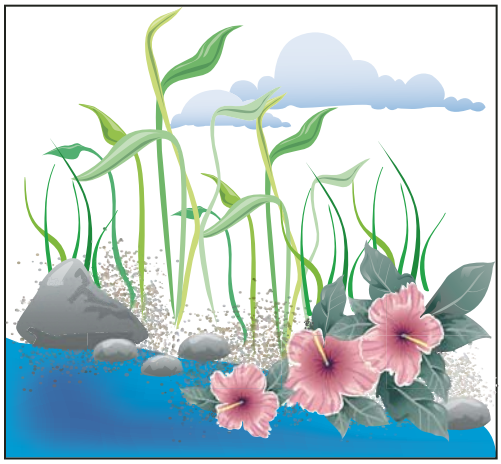
2 Selecteer het bestand waaruit u symbolen wilt importeren en klik op Openen.

De symbolen worden weergegeven in een apart deelvenster voor een symboolbibliotheek, niet in het deelvenster Symbolen.

Symboolgereedschappen en symboolsets

Symboolsets

Een *symboolset* is een groep symboolexemplaren die u maakt met het gereedschap Symbolen sproeien. U kunt gemengde sets van symboolexemplaren maken door het gereedschap Symbolen sproeien te gebruiken met twee symbolen achter elkaar.



Illustratie die is gemaakt met de symboolgereedschappen

Als u werkt met symboolsets, houd er dan rekening mee dat de symboolgereedschappen alleen effect hebben op de symbolen die zijn geselecteerd in het deelvenster Symbolen. Als u bijvoorbeeld een gemengde set van symboolexemplaren maakt dat een weiland met gras en bloemen voorstelt, kunt u de richting van het gras apart wijzigen door het symbool Gras te selecteren in het deelvenster Symbolen en vervolgens gebruik te maken van het gereedschap Symbolen draaien. Als u de grootte van zowel het gras als de bloemen wilt wijzigen, moet u beide symbolen selecteren in het deelvenster Symbolen. Vervolgens gebruikt u het gereedschap Symboolgrootte instellen.

Opmerking: *Wanneer u in het tekengebied een gemengde symboolset selecteert, wordt in het deelvenster Symbolen automatisch het symboolexemplaar geselecteerd dat als laatste aan de set is toegevoegd.*

Symboolsets maken

Het gereedschap Symbolen sproeien werkt als een deeltjessproeier: u kunt hiermee een groot aantal identieke objecten in één keer in het tekengebied plaatsen. Zo kunt u met het gereedschap Symbolen sproeien honderden grassprietjes, wilde bloemen, bijen of sneeuwvlokken toevoegen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met symboolgereedschappen" op pagina 25

"Opties voor symboolgereedschappen" op pagina 121

Sets van symboolexemplaren op een illustratie sproeien

1 Selecteer een symbool in het deelvenster Symbolen en selecteer vervolgens het gereedschap Symbolen sproeien .

2 Klik of sleep met het gereedschap op de plaats waar u de symboolexemplaren wilt neerzetten.

Symboolexemplaren toevoegen aan of verwijderen uit een bestaande set

1 Selecteer de bestaande symboolset.

2 Selecteer het gereedschap Symbolen sproeien en een symbool in het deelvenster Symbolen.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u symboolexemplaren wilt toevoegen, klik of sleep dan op de plaats waar u de nieuwe exemplaren wilt neerzetten.
- Selecteer het gereedschap Symbolen sproeien en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt of sleept op de plaats waar u symboolexemplaren wilt verwijderen.

Symboolexemplaren in een symboolset aanpassen

Met de symboolgereedschappen kunt u meerdere symboolexemplaren in een set aanpassen. Zo kunt u exemplaren over een groter gebied verspreiden met het gereedschap Symbolen samentrekken. Ook kunt u de kleurtinten van exemplaren geleidelijk veranderen, zodat ze er realistischer uitzien.

Hoewel u de symboolgereedschappen kunt toepassen op afzonderlijke symboolexemplaren, zijn ze het effectiefst als u ze toepast op symboolsets. Als u werkt met afzonderlijke symboolexemplaren, kunt u de meeste van deze taken eenvoudig uitvoeren met behulp van de gereedschappen en opdrachten die u ook voor normale objecten gebruikt.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met symboolgereedschappen" op pagina 25

"Opties voor symboolgereedschappen" op pagina 121

De stapelvolgorde van symboolexemplaren binnen een set wijzigen

1 Selecteer het gereedschap Symbolen verschuiven .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u symboolexemplaren wilt verplaatsen, sleep dan in de gewenste richting.
- Houd Shift ingedrukt en klik op het symboolexemplaar om deze naar voren te verplaatsen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) en Shift ingedrukt, en klik op het symboolexemplaar om deze naar achteren te verplaatsen.

Symboolexemplaren samentrekken of verspreiden

1 Selecteer het gereedschap Symbolen samentrekken .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik of sleep in het gebied waarin u symboolexemplaren dichter bij elkaar wilt plaatsen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik of sleep in het gebied waarin u symboolexemplaren verder uit elkaar wilt plaatsen.

De grootte van symboolexemplaren wijzigen

1 Selecteer het gereedschap Symboolgrootte instellen .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik of sleep in de set waarin u symboolexemplaren groter wilt maken.

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik of sleep in het gebied waarin u symboolexemplaren kleiner wilt maken.
- Als u de dichtheid van de symboolexemplaren wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u klikt of sleept om de grootte te wijzigen.

Symboolexemplaren roteren

1 Selecteer het gereedschap Symbolen draaien .

2 Klik of sleep het gereedschap in de richting waarin u de symboolexemplaren wilt plaatsen.

Symboolexemplaren brandschilderen

Bij het brandschilderen van een symboolexemplaar verandert de kleurtoon in de richting van de tintkleur, terwijl de oorspronkelijke lichtsterkte behouden blijft. (Dit werkt op dezelfde manier als de inkleuringsmethode Tinten en schaduwen bij penselen.) Deze methode gebruikt de lichtsterkte van de oorspronkelijke kleur en de kleurtoon van de inkleuring om de resulterende kleur te genereren. Dit heeft tot gevolg dat kleuren met een zeer grote of een zeer lage lichtsterkte nagenoeg niet veranderen, en zwart-witte objecten helemaal niet.

Als u een inkleuringsmethode wilt gebruiken die ook van invloed is op zwart-witte objecten, gebruikt u het gereedschap Symboolstijl toepassen samen met een grafische stijl waarin de gewenste vulkleur wordt gebruikt.

1 Selecteer in het deelvenster Kleur de vulkleur die u voor de inkleuring wilt gebruiken.

2 Selecteer het gereedschap Symbolen brandschilderen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik of sleep over de symboolexemplaren die u wilt brandschilderen met de inkleuringskleur. De mate van inkleuring neemt geleidelijk toe en de kleur van het symboolexemplaar verandert geleidelijk in de richting van de inkleuringskleur.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u met het gereedschap klikt of sleept om de mate van inkleuring te verminderen en meer van de oorspronkelijke symboolkleur weer te geven.
- Houd Shift ingedrukt terwijl u met het gereedschap klikt of sleept om de mate van inkleuring constant te houden en tegelijkertijd de kleur van de symboolexemplaren te wijzigen in de richting van de inkleuringskleur.

  Opmerking: *Als u het gereedschap Symbolen brandschilderen gebruikt, neemt de bestandsgrootte toe en gaan de prestaties achteruit. Als de beschikbare hoeveelheid geheugen of de geëxporteerde Flash/SVG-bestandsgrootte een probleem kan vormen, kunt u dit gereedschap beter niet gebruiken.*

De transparantie van symboolexemplaren aanpassen

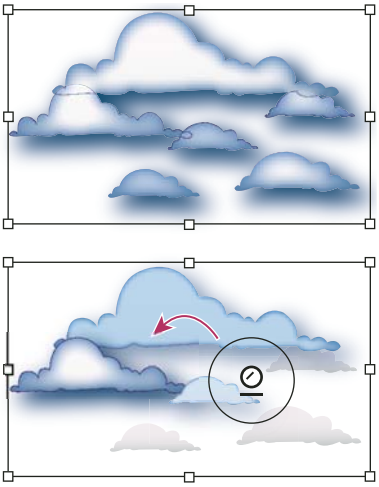
1 Selecteer het gereedschap Symbolen rasteren .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik of sleep in het gebied waar u de transparantie van het symbool wilt vergroten.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik of sleep op de plaats waar u de transparantie van het symbool wilt verminderen.

Een afbeeldingsstijl toepassen op symboolexemplaren

Met het gereedschap Symboolstijl toepassen kunt u een afbeeldingsstijl toepassen op of verwijderen van een symboolexemplaar. U kunt bepalen in welke mate en waar de stijl wordt toegepast. U kunt een stijl bijvoorbeeld geleidelijk toepassen, zodat bepaalde symboolexemplaren de stijl volledig weergeven en andere gedeeltelijk.



Afbeeldingsstijl volledig toegepast (boven) vergeleken met een afbeeldingsstijl toegepast met verschillende sterkten (onder)

Als u een ander symboolgereedschap gebruikt, kunt u overschakelen naar het gereedschap Symboolstijl toepassen door in het deelvenster Afbeeldingsstijlen op een stijl te klikken.

1 Selecteer het gereedschap Symboolstijl toepassen .

2 Selecteer een stijl in het deelvenster Afbeeldingsstijlen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik of sleep op de plaats waar u een stijl wilt toepassen op de symboolset. De hoeveelheid stijl die op de symboolexemplaren wordt toegepast, neemt toe en de stijl verandert geleidelijk.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u met het gereedschap klikt of sleept om de hoeveelheid stijl te verminderen en meer van het oorspronkelijke symbool zonder stijl weer te geven.
- Houd Shift ingedrukt terwijl u met het gereedschap klikt of sleept om de hoeveelheid stijl constant te houden en om tegelijkertijd de stijl van het symboolexemplaar geleidelijk te veranderen naar de geselecteerde stijl.

  Opmerking: *Het is van groot belang dat u de stappen 1 en 2 in de opgegeven volgorde uitvoert. Als u een stijl selecteert terwijl een ander gereedschap dan het symboolgereedschap is geselecteerd, wordt de stijl direct toegepast op de gehele geselecteerde symboolset.*

Opties voor symboolgereedschappen

U kunt de opties voor symboolgereedschappen openen door te dubbelklikken op een symboolgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

De algemene opties zoals diameter, intensiteit en dichtheid worden weergegeven boven aan het dialoogvenster. De opties die specifiek zijn voor een bepaald gereedschap, worden weergegeven onder aan het dialoogvenster. Als u wilt overschakelen naar de opties van een ander gereedschap, klikt u op een gereedschapspictogram in het dialoogvenster.

Algemene opties De algemene opties worden weergegeven boven aan het dialoogvenster Opties van een symboolgereedschap, onafhankelijk van het symboolgereedschap dat is geselecteerd.

- **Diameter** Hiermee bepaalt u de penseelgrootte van het gereedschap.

U kunt tijdens het gebruik van een symboolgereedschap altijd op [drukken om de diameter te verkleinen of op] om de diameter te vergroten.

• **Intensiteit** Hiermee geeft u aan hoe snel de verandering plaatsvindt (hoe hoger de waarde, hoe sneller de verandering). Als u Drukpen gebruiken selecteert, kunt u de invoer van een tablet of pen gebruiken in plaats van de intensiteitswaarde.

• **Dichtheid symboolset** Voer hier een waarde in om de afstand tussen de symboolexemplaren in de set op te geven (bij een hogere waarde is de afstand tussen de symboolexemplaren in de set kleiner). Deze instelling is van toepassing op een gehele symboolset. Als er een symboolset is geselecteerd, verandert de dichtheid voor alle symboolexemplaren in de set en niet alleen voor de exemplaren die nieuw zijn gemaakt.

• **Methode** Hiermee geeft u aan hoe symboolexemplaren worden gewijzigd met de gereedschappen Symbolen samentrekken, Symboolgrootte instellen, Symbolen draaien, Symbolen brandschilderen, Symbolen rasteren en Symboolstijl toepassen.

Selecteer Door gebruiker gedefinieerd als u de symbolen geleidelijk wilt aanpassen ten opzichte van de positie van de cursor. Selecteer Willekeurig om de symbolen in het gebied onder de cursor willekeurig te wijzigen. Selecteer Gemiddeld om de symboolwaarden geleidelijk in overeenstemming te brengen.

• **Penseelgrootte en intensiteit tonen** Hiermee geeft u de grootte weer terwijl u het gereedschap gebruikt.

Opties voor Symbolen sproeien De opties voor Symbolen sproeien (Samentrekken, Grootte, Draaien, Rasteren, Brandschilderen en Stijl) worden alleen weergegeven onder de Algemene opties in het dialoogvenster Opties van een symboolgereedschap wanneer het gereedschap Symbolen sproeien is geselecteerd. Deze opties bepalen hoe nieuwe symboolexemplaren worden toegevoegd aan symboolsets. Elke optie heeft twee keuzemogelijkheden:

• **Gemiddeld** Hiermee voegt u een nieuw symbool met de gemiddelde waarde van de bestaande symboolexemplaren toe binnen de penseelstraal. Een exemplaar dat bijvoorbeeld wordt toegevoegd aan een gebied waar de bestaande symboolexemplaren gemiddeld 50% transparant zijn, wordt 50% transparant, terwijl een exemplaar dat wordt toegevoegd aan een gebied waar geen enkel exemplaar transparant is, dekkend wordt.

Opmerking: *De instelling Gemiddeld houdt alleen rekening met andere exemplaren binnen de penseelstraal van het gereedschap Symbolen sproeien. De straal stelt u in via de optie Diameter. Als u de straal wilt weergeven terwijl u werkt, selecteert u Penseelgrootte en intensiteit tonen.*

• **Door gebruiker gedefinieerd** Specifieke vooraf ingestelde waarden toepassen voor elke parameter: Vermalen (dichtheid) is gebaseerd op de oorspronkelijke grootte van het symbool. Bij Grootte wordt de oorspronkelijke symboolgrootte gebruikt. Bij Draaien wordt de muisrichting gebruikt (of geen richting als de muis niet beweegt). Bij Rasteren wordt 100% dekking gebruikt. Bij Brandschilderen worden de huidige vulkleur en de volledige hoeveelheid kleur gebruikt. Bij Stijl wordt de huidige stijl gebruikt.

Opties voor Symboolgrootte instellen De opties voor Symboolgrootte worden alleen weergegeven onder de Algemene opties in het dialoogvenster Opties van een symboolgereedschap wanneer het gereedschap Symboolgrootte instellen is geselecteerd.

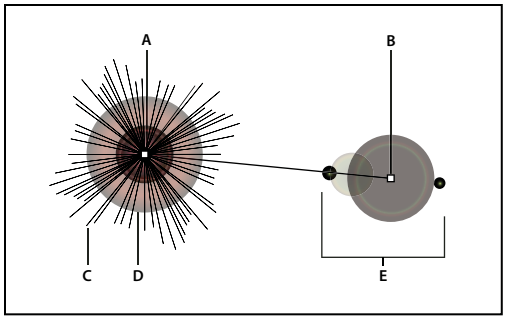
• **Grootte proportioneel wijzigen** Hiermee blijven de verhoudingen van de symboolexemplaren behouden als u de grootte ervan wijzigt.

• **Grootte wijzigen is van invloed op dichtheid** Selecteer deze optie als u symboolexemplaren verder uit elkaar wilt plaatsen wanneer u ze groter maakt en dichter bij elkaar wilt plaatsen wanneer u ze kleiner maakt.

Flakkeringen tekenen

Met het gereedschap Flakkering maakt u flakkeringsobjecten met een helder midden, een halo, stralen en ringen. Met dit gereedschap kunt u een effect maken dat lijkt op een lensflakkering op een foto.

Flakkeringen hebben een middelste handgreep en een eindhandgreep. Met de handgrepen kunt u de plaats van de flakkering en de ringen te bepalen. De middelste handgreep bevindt zich in het heldere midden van de flakkering. Het pad van de flakkering begint vanuit dit punt.



Componenten van een flakkering
***A.** Middelste handgreep **B.** Eindhandgreep **C.** Stralen (worden voor de duidelijkheid zwart weergegeven) **D.** Halo **E.** Ringen*

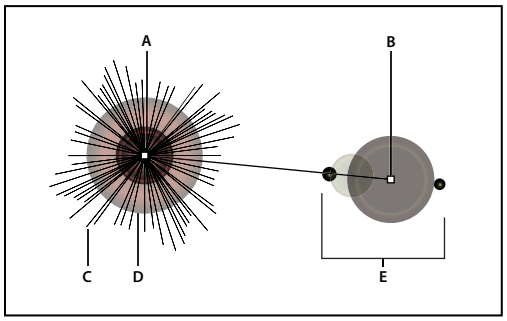
Als u meer wilt weten over het maken en bewerken van flakkeringen, raadpleegt u dit onderwerp in de online Help.

***Belangrijk:** Volledige, bijgewerkte Help vindt u op het web. Er is geen internetverbinding gevonden. Voor een volledige versie van dit onderwerp klikt u op onderstaande koppeling. U kunt ook de volledige Help raadplegen op community.adobe.com/help.*

Een flakkering maken

Met het gereedschap Flakkering maakt u flakkeringsobjecten met een helder midden, een halo, stralen en ringen. Met dit gereedschap kunt u een effect maken dat lijkt op een lensflakkering op een foto.

Flakkeringen hebben een middelste handgreep en een eindhandgreep. Met de handgrepen kunt u de plaats van de flakkering en de ringen te bepalen. De middelste handgreep bevindt zich in het heldere midden van de flakkering. Het pad van de flakkering begint vanuit dit punt.



Componenten van een flakkering
***A.** Middelste handgreep **B.** Eindhandgreep **C.** Stralen (worden voor de duidelijkheid zwart weergegeven) **D.** Halo **E.** Ringen*

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met tekengereedschappen" op pagina 21

Een standaardflakkering maken

1 Selecteer het gereedschap Flakkering .

2 Druk op Alt (Windows) of Option (Mac OS) en klik op de plaats waar u de middelste handgreep van de flakkering wilt plaatsen.

Flakkeringen hebben vaak het meeste effect als u ze op bestaande objecten tekent.

Een flakkering tekenen

1 Selecteer het gereedschap Flakkering.

2 Druk op de muisknop om de middelste handgreep van de flakkering te plaatsen en sleep vervolgens om de grootte van het middelpunt en de grootte van de halo in te stellen en de hoek van de stralen te draaien.

Druk voordat u de muisknop loslaat op Shift om de hoek van de stralen constant te houden. Druk op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag om stralen toe te voegen of te verwijderen. Druk op Ctrl (Windows) of op Command (Mac OS) om het middelpunt van de flakkering constant te houden.

3 Laat de muisknop los wanneer middelpunt, halo en stralen naar wens zijn.

4 Druk op de muisknop en sleep opnieuw om ringen toe te voegen aan de flakkering en om de eindhandgreep te plaatsen.

Druk voordat u de muisknop loslaat op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag om ringen toe te voegen of te verwijderen. Druk op tilde (~) om ringen willekeurig te plaatsen.

5 Laat de muisknop los wanneer de eindhandgreep op de gewenste locatie staat.

Elk element (middelpunt, halo, ringen en stralen) van de flakkering wordt gevuld met kleur, met verschillende instellingen voor de dekking.

Een flakkering maken via het dialoogvenster Opties voor Flakkering

1 Selecteer het gereedschap Flakkering en klik op de plaats waar u de middelste handgreep van de flakkering wilt plaatsen.

2 Voer in het dialoogvenster Opties voor Flakkering een van de volgende handelingen uit en klik op OK:

- Geef de diameter, de dekking en de helderheid van het middelpunt van de flakkering op.
- Geef de groei van de halo op als een percentage van de gehele grootte en geef de mate van vervaging van de halo op (0 is scherp en 100 is vaag).
- Als u ook stralen in de flakkering wilt opnemen, selecteert u Stralen en geeft u het aantal stralen, de langste straal (als een percentage van de gemiddelde straal) en de mate van vervaging van de stralen op (0 is scherp en 100 is vaag).
- Als u ringen in de flakkering wilt opnemen, selecteert u Ringen en geeft u de afstand van het pad tussen het middelpunt van de halo (middelste handgreep) en het middelpunt van de verste ring (eindhandgreep), het aantal ringen, de grootste ring (als een percentage van de gemiddelde ring) en de richting of hoek van de ringen op.

Een flakkering bewerken

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de flakkering en dubbelklik op het pictogram van het gereedschap Flakkering om het dialoogvenster Opties voor Flakkering te openen. Wijzig de instellingen in het dialoogvenster.

  Als u de standaardwaarden van een flakkering wilt herstellen, houd dan Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op Herstellen.

- Selecteer de flakkering en het gereedschap Flakkering. Sleep een eindpunt vanaf de middelste handgreep of de eindhandgreep om de lengte of de richting van de flakkering te wijzigen.

- Selecteer de flakkering en kies Object > Uitbreiden. Hiermee maakt u de elementen van de flakkering bewerkbaar, zoals de elementen van overvloeiingen.

Meer Help-onderwerpen

"Objecten uitbreiden" op pagina 231

Hoofdstuk 4: Kleur

Kleuren

U zult in Adobe Illustrator vaak kleuren moeten toepassen op illustraties en dan is het handig als u enige kennis hebt van kleurmodellen en kleurmodi. Wanneer u kleuren op illustraties toepast, dient u te bedenken in welk medium de illustratie zal worden gepubliceerd, zodat u het juiste kleurmodel en de juiste kleurdefinities kunt gebruiken. Dankzij de alomvattende deelvensters Stalen en Kleurengids en het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren kunt u in Illustrator heel eenvoudig experimenteren met kleur en kleuren toepassen.

We gebruiken kleurmodellen om de kleuren die we zien en waarmee we werken in digitale afbeeldingen te beschrijven. Elk kleurmodel, zoals RGB, CMYK of HSB, vertegenwoordigt een andere methode voor het beschrijven en classificeren van kleur. Kleurmodellen werken met numerieke waarden om het zichtbare kleurenspectrum aan te duiden. Een *kleurruimte* is een exemplaar van een kleurmodel met een specifiek gamma (*kleuromvang* of kleurbereik). Het RGB-kleurmodel omvat bijvoorbeeld een aantal kleurruimten: Adobe® RGB, sRGB en Apple® RGB. Hoewel kleuren in elk van deze kleurruimten worden gedefinieerd aan de hand van dezelfde drie assen (R, G en B), is het gamma van elk model verschillend.

Kleuren in digitale afbeeldingen

We gebruiken kleurmodellen om de kleuren die we zien en waarmee we werken in digitale afbeeldingen, te beschrijven. Elk kleurmodel, zoals RGB, CMYK of HSB, vertegenwoordigt een andere methode voor het beschrijven en classificeren van kleur. Kleurmodellen werken met numerieke waarden om het zichtbare kleurenspectrum aan te duiden. Een *kleurruimte* is een exemplaar van een kleurmodel met een specifiek gamma (*kleuromvang* of kleurbereik). Het RGB-kleurmodel omvat bijvoorbeeld een aantal kleurruimten: Adobe® RGB, sRGB en Apple® RGB. Hoewel kleuren in elk van deze kleurruimten worden gedefinieerd aan de hand van dezelfde drie assen (R, G en B), is het gamma van elk model verschillend.

Als u werkt met kleuren in afbeeldingen, bent u in feite bezig met het aanpassen van de numerieke waarden in het bestand. Het is niet zo moeilijk om een kleur een nummer te geven, maar deze numerieke waarden zijn op zichzelf geen absolute kleuren. Ze hebben alleen een kleurbetekenis binnen de kleurruimte van het apparaat dat de kleur produceert.

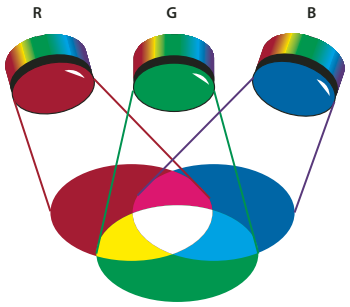
Aangezien elk apparaat een eigen kleurruimte heeft, kan het alleen kleuren reproduceren die binnen het eigen gamma thuishoren. Als een afbeelding van het ene apparaat naar het andere wordt verplaatst, veranderen de kleuren mogelijk omdat elk apparaat de RGB- of CMYK-waarden interpreteert volgens de eigen kleurruimte. Het is bijvoorbeeld onmogelijk om alle kleuren die op een monitor worden weergegeven, exact weer te geven in een afdruk van een desktopprinter. Een printer werkt in een CMYK-kleurruimte en een monitor in een RGB-kleurruimte. Het gamma (kleuromvang) van deze apparaten is verschillend. Bepaalde kleuren die met inkt worden geproduceerd, kunnen niet worden weergegeven op een monitor en bepaalde kleuren die op een monitor kunnen worden weergegeven, kunnen niet op papier worden gereproduceerd met inkt.

Hoewel het onmogelijk is om alle kleuren op de verschillende apparaten perfect op elkaar af te stemmen, kunt u met kleurbeheer wel zorgen dat de meeste kleuren hetzelfde zijn of zo op elkaar lijken dat ze er consistent uitzien.

RGB

Een groot deel van het zichtbare spectrum kan worden weergegeven door rood, groen en blauw (RGB) licht in bepaalde verhoudingen en sterkten te vermengen. Als de kleuren elkaar overlappen, ontstaat cyaan, magenta en geel.

RGB-kleuren worden *additieve kleuren* genoemd, omdat u wit maakt door R (rood), G (groen) en B (blauw) tegelijk toe te voegen, dat wil zeggen dat al het licht wordt teruggekaatst naar het oog. Additieve kleuren worden gebruikt voor verlichting, televisies en computerschermen. Uw scherm maakt bijvoorbeeld kleuren door licht uit te stralen via rood, groen en blauw fosfor.



Additieve kleuren (RGB)
***R.** Rood **G.** Groen **B.** Blauw*

U kunt de RGB-kleurmodus gebruiken om met kleurwaarden te werken. Deze modus is gebaseerd op het RGB-kleurmodel. In de RGB-modus kunt u voor alle RGB-onderdelen een waarde tussen 0 (zwart) en 255 (wit) gebruiken. Zo heeft een helderrode kleur bijvoorbeeld een R-waarde van 246, een G-waarde van 20 en een B-waarde van 50. Wanneer de waarden van de drie kleuren gelijk zijn, is het resultaat een grijstint. Wanneer de waarde van alle onderdelen 255 is, is het resultaat puur wit en wanneer alle onderdelen de waarde 0 hebben, is het resultaat puur zwart.

Illustrator beschikt ook over een gewijzigde RGB-kleurmodus, namelijk de modus *Webveilige RGB*, die alleen de RGB-kleuren bevat die voor het web kunnen worden gebruikt.

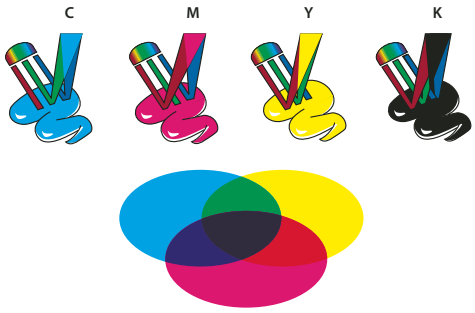
Meer Help-onderwerpen

"De kleurmodus van een document wijzigen" op pagina 162

CMYK

Terwijl bij het RGB-model kleur wordt gemaakt door een lichtbron, is het CMYK-model gebaseerd op de lichtabsorberende kwaliteiten van inkt op papier. Als wit licht op doorschijnende inkt valt, wordt een deel van het spectrum geabsorbeerd. Kleuren die niet worden geabsorbeerd, worden naar het oog gereflecteerd.

Wanneer puur cyaan (C), magenta (M) en gele (Y, van het Engelse 'yellow') pigmenten worden gecombineerd, ontstaat zwart omdat alle kleuren worden geabsorbeerd. Daarom worden dit de *subtractieve kleuren* genoemd. Zwarte inkt (K) wordt toegevoegd om betere dichtheid te verkrijgen in schaduwgebieden. (De letter *K* wordt gebruikt, omdat zwart de hoofdkleur (in het Engels de 'key'kleur) is voor het registreren van de andere kleuren en omdat de letter B al wordt gebruikt voor blauw.) Het combineren van deze inkten om kleur te reproduceren wordt *vierkleurenprocesdruk* genoemd.



Subtractieve kleuren (CMYK)
***C.** Cyaan **M.** Magenta **Y.** Geel **K.** Zwart*

U kunt de RGB-kleurmodus gebruiken om met kleurwaarden te werken. Deze modus is gebaseerd op het RGB-kleurmodel. In de CMYK-modus kan voor iedere CMYK-procesinkt een waarde tussen 0 en 100% worden gebruikt. Aan de lichtste kleuren worden kleine percentages van de procesinktkleuren toegewezen en de donkere kleuren krijgen een hoger percentage. Een helder rood kan bijvoorbeeld 2% cyaan, 93% magenta, 90% geel en 0% zwart bevatten. In CMYK-objecten benaderen lage inktpercentages de kleur wit en liggen hogere inktpercentages dichter bij zwart.

Gebruik CMYK wanneer u een document voorbereidt dat met procesinkten moet worden gedrukt.

Meer Help-onderwerpen

"De kleurmodus van een document wijzigen" op pagina 162

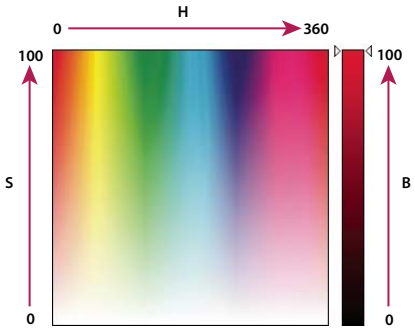
HSB

Het HSB-model is gebaseerd op de menselijke waarneming van kleuren en beschrijft drie basiskenmerken van kleur:

Kleurtoon Kleur die wordt gereflecteerd of doorgelaten door een object. Kleurtoon wordt gemeten als plaats op de standaard kleurenschijf en wordt uitgedrukt in graden (tussen 0° en 360°). Kleurtonen worden in het dagelijks spraakgebruik benoemd met de naam van de desbetreffende kleur zoals rood, oranje of groen.

Verzadiging Sterkte of zuiverheid van de kleur (soms *chroma* genoemd). Verzadiging is het percentage grijs in verhouding tot de kleurtoon. Dus 0% is grijs en 100% is volledig verzadigd. Op de kleurenschijf is de verzadiging in het midden het kleinst en aan de rand het grootst.

Helderheid De relatieve lichtheid of donkerheid van een kleur, gewoonlijk gemeten als een percentage van 0% (zwart) tot 100% (wit).



HSB-kleurmodel
***H.** Kleurtoon **S.** Verzadiging **B.** Helderheid*

Meer Help-onderwerpen

"De verzadiging van meerdere kleuren aanpassen" op pagina 163

Lab

Het CIE Lab-kleurmodel is gebaseerd op de menselijke perceptie van kleur. Het is een van de kleurmodellen die zijn opgesteld door de Commission Internationale d'Eclairage (CIE), een organisatie die zich bezighoudt met standaarden voor alle aspecten van licht.

De numerieke waarden van Lab beschrijven alle kleuren die een persoon met een normaal gezichtsvermogen kan waarnemen. Aangezien het Lab-model beschrijft hoe een kleur eruitziet en niet hoeveel van een bepaalde kleurstof een apparaat (beeldscherm, desktopprinter of digitale camera) nodig heeft om kleuren te produceren, wordt Lab als een *apparaatonafhankelijk* kleurmodel beschouwd. Kleurbeheersystemen gebruiken Lab als kleurverwijzing om te kunnen voorspellen wat er gebeurt als een kleur wordt omgezet van de ene kleurruimte naar de andere.

U kunt het Lab-model in Illustrator gebruiken om steunkleurstalen te maken, weer te geven en uit te voeren. U kunt in de Lab-modus echter geen documenten maken.

Meer Help-onderwerpen

"Steunkleuren weergeven en uitvoeren met behulp van Lab-waarden" op pagina 162

Grijswaarden

Grijswaarden representeren een object aan de hand van zwarte tinten. Ieder grijswaardenobject heeft een helderheidswaarde tussen 0% (wit) en 100% (zwart). Afbeeldingen die zijn gemaakt met scanners voor zwart-wit of grijswaarden worden meestal weergegeven in grijswaarden.

U kunt met grijswaarden ook kleurenillustraties omzetten in kwalitatief hoogstaande zwart-witillustraties. In dit geval negeert Adobe Illustrator alle kleurinformatie in de originele illustratie en representeren de grijsniveaus (grijstinten) van de omgezette objecten de lichtsterkte van de oorspronkelijke objecten.

Wanneer u grijswaardenobjecten omzet in RGB, krijgen de kleurwaarden van elk object de eerdere grijswaarden van het desbetreffende object toegewezen. U kunt een grijswaardenobject ook omzetten in een CMYK-object.

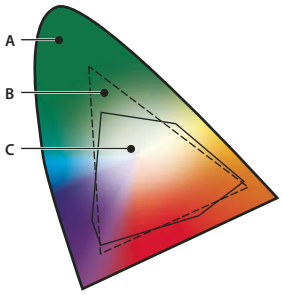
Meer Help-onderwerpen

"Kleuren omzetten in grijswaarden" op pagina 163

"Grijswaardenafbeeldingen omzetten in RGB of CMYK" op pagina 163

Kleurruimten en gamma's

Een *kleurruimte* is een kleurbereik in het zichtbare spectrum. Een kleurruimte kan ook een exemplaar zijn op een *kleurmodel*. Adobe RGB, Apple RGB en sRGB zijn voorbeelden van verschillende kleurruimten die zijn gebaseerd op hetzelfde kleurmodel.



Gamma's van verschillende kleurruimten
***A.** Visuele gamma **B.** RGB-kleurruimte **C.** CMYK-kleurruimte*

Gamma is het kleurbereik waaruit een bepaalde kleurruimte bestaat. De apparaten (computermonitor, scanner, desktopprinter, drukpers, digitale camera) in uw workflow werken binnen verschillende kleurruimten en hebben elk een ander gamma. Sommige kleuren vallen binnen het gamma van de computermonitor, maar niet binnen het gamma van de inkjetprinter, en vice versa. Als een kleur niet kan worden geproduceerd op een apparaat, valt deze buiten de kleurruimte van dat apparaat. Met andere woorden: de kleur valt *buiten het gamma*.

Meer Help-onderwerpen

"Een kleur die buiten het gamma valt, omzetten in een afdrukbare kleur" op pagina 160

Steun- en proceskleuren

U kunt een kleur toewijzen als een steunkleur of als een proceskleur, in overeenkomst met de twee hoofdinkttypen die worden gebruikt voor commercieel drukwerk. In het deelvenster Stalen kunt u het kleurtype van een kleur bepalen met de pictogrammen die worden weergegeven naast de naam van de kleur.

Wanneer u kleur toepast op paden en kaders, dient u rekening te houden met het uiteindelijke medium waarop uw werk wordt gepubliceerd, zodat u kleur in de meest geschikte kleurmodus toepast.

Als voor uw kleurenworkflow documenten moeten worden overgebracht tussen apparaten, kunt u ervoor kiezen een kleurbeheersysteem (CMS, Color Management System) te gebruiken om kleuren te behouden en in te stellen tijdens het proces.

Steunkleuren

Een *steunkleur* is een speciale, vooraf gemengde inkt die wordt gebruikt in plaats van of in aanvulling op procesinkten. Voor deze inkten is een eigen afdrukplaat vereist op een drukpers. Gebruik steunkleuren als er weinig kleuren zijn opgegeven en kleurnauwkeurigheid van groot belang is. Met steunkleurinkten kunnen kleuren buiten de kleuromvang van proceskleuren nauwkeurig worden gereproduceerd. De daadwerkelijke weergave van de gedrukte steunkleur wordt echter bepaald door de combinatie van de inkt, zoals deze is gemengd door de commerciële drukker, en het papier waarop deze wordt gedrukt, niet door kleurwaarden die u opgeeft of door kleurbeheer. Als u steunkleurwaarden opgeeft, beschrijft u de gesimuleerde weergave van de kleur alleen voor uw monitor en samengestelde printer (afhankelijk van de kleuromvangbeperkingen van deze apparaten).

Hanteer de volgende richtlijnen bij het opgeven van een steunkleur:

- Voor de beste resultaten bij gedrukte documenten geeft u een steunkleur op uit een systeem voor kleurovereenkomsten dat wordt ondersteund door uw commerciële drukker. De software wordt geleverd met verschillende bibliotheken met systemen voor kleurovereenkomsten.

- Beperk het gebruikte aantal steunkleuren tot een minimum. Elke steunkleur die u maakt, genereert een extra afdrukplaat voor steunkleuren voor een drukpers. Hierdoor nemen de afdrukkosten toe. Als u denkt meer dan vier kleuren nodig te hebben, kunt u overwegen het document af te drukken met proceskleuren.
- Als een object steunkleuren bevat en een ander object overlapt dat transparantie bevat, kan dit tot ongewenste resultaten leiden bij het exporteren naar de EPS-indeling, bij het omzetten van steunkleuren in proceskleuren met het dialoogvenster Afdrukken, en bij het maken van kleurscheidingen in een andere toepassing dan Illustrator of InDesign. Gebruik Voorvertoning afvlakker of Voorvertoning scheidingen om met een elektronische proefafdruk de effecten van transparantieafvlakking te controleren vóór het afdrukken. Daarnaast kunt u de steunkleuren vóór het afdrukken of exporteren omzetten in proceskleuren met Inktbeheer in InDesign.
- U kunt een afdrukplaat voor steunkleuren gebruiken om een vernis toe te passen op gebieden van een proceskleurtaak. In dit geval worden voor uw afdruktaak vijf inkten gebruikt: vier procesinkten en een steunvernis.

Proceskleuren

Een *proceskleur* wordt afgedrukt met een combinatie van de vier standaardprocesinkten: cyaan, magenta, geel en zwart (CMYK). Gebruik proceskleuren als voor een taak zo veel kleuren zijn vereist dat het gebruik van afzonderlijke steunkleurinkten duur of onpraktisch zou worden, zoals bij het afdrukken van kleurenfoto's.

Hanteer de volgende richtlijnen bij het opgeven van een proceskleur:

- Voor de beste resultaten in een gedrukt document van hoge kwaliteit, geeft u proceskleuren op met behulp van CMYK-waarden die worden vermeld in referentiegrafieken voor proceskleuren, die beschikbaar zijn bij een commerciële drukker.
- De uiteindelijke kleurwaarden van een proceskleur zijn de bijbehorende waarden in CMYK. Als u dus een proceskleur opgeeft met RGB (of LAB, in InDesign), worden deze kleuren omgezet in CMYK als u kleurscheidingen afdrukt. Deze omzettingen variëren op basis van de instellingen voor kleurbeheer en uw documentprofiel.
- Geef proceskleuren niet op op basis van de weergave op uw monitor, tenzij u er zeker van bent dat u een kleurbeheersysteem goed hebt ingesteld en u de beperkingen van voorvertoningen begrijpt.
- Vermijd het gebruik van proceskleuren in documenten die alleen bedoeld zijn voor weergave op internet, aangezien CMYK een kleinere kleurenomvang heeft dan een standaardmonitor.
- Met Illustrator en InDesign kunt u een proceskleur als globaal of als niet-globaal opgeven. In Illustrator blijven globale proceskleuren gekoppeld aan een staal in het deelvenster Stalen. Als u het staal van een globale proceskleur wijzigt, worden alle objecten bijgewerkt waarvoor deze kleur wordt gebruikt. Niet-globale proceskleuren worden niet automatisch bijgewerkt in het document als de kleur wordt bewerkt. Proceskleuren zijn standaard niet-globaal. Als u in InDesign een staal toepast op objecten, wordt het automatisch toegepast als globale proceskleur. Niet-globale stalen zijn naamloze kleuren die u kunt bewerken in het deelvenster Kleur.

Opmerking: *Globale en niet-globale proceskleuren zijn alleen van invloed op de manier waarop een specifieke kleur wordt toegepast op objecten, nooit op de manier waarop kleuren worden gescheiden of zich gedragen als u ze verplaatst tussen toepassingen.*

Steun- en proceskleuren tegelijk gebruiken

Soms is het handig om proces- en steunkleuren in dezelfde taak te gebruiken. Het kan bijvoorbeeld zo zijn dat u een steunkleurinkt wilt gebruiken om de exacte kleur van een bedrijfslogo af te drukken op de pagina's van een jaarrapport waarop ook foto's worden gereproduceerd met een proceskleur. U kunt ook een afdrukplaat voor steunkleuren gebruiken om een vernis toe te passen op gebieden van een proceskleurtaak. In beide gevallen worden voor uw afdruktaak vijf inkten gebruikt: vier procesinkten en een steuninkt of vernis.

In InDesign kunt u proces- en steunkleuren samen mengen om gemengde inktkleuren te maken.

Kleuren in InDesign en Illustrator vergelijken

In Adobe InDesign en Adobe Illustrator worden enigszins verschillende methoden gebruikt voor de toepassing van benoemde kleuren. In Illustrator kunt u een benoemde kleur opgeven als globaal of niet-globaal, terwijl in InDesign alle naamloze kleuren als niet-globale *proceskleuren* worden behandeld.

Stalen zijn het equivalent van globale kleuren in InDesign. Stalen vergemakkelijken het wijzigen van kleurschema's zonder dat elk object afzonderlijk hoeft te worden gezocht en aangepast. Dit is vooral handig in gestandaardiseerde, productiegedreven documenten, zoals tijdschriften. Omdat kleuren in InDesign zijn gekoppeld aan stalen in het deelvenster Stalen, is een wijziging voor een staal van invloed op alle objecten waarop een kleur wordt toegepast.

Naamloze kleuren zijn het equivalent van niet-globale stalen in InDesign. Naamloze kleuren worden niet weergegeven in het deelvenster Stalen en worden niet automatisch bijgewerkt in het document als de kleur wordt bewerkt in het deelvenster Kleur. U kunt naamloze kleuren echter later toevoegen aan het deelvenster Stalen.

Benoemde en naamloze kleuren zijn alleen van invloed op de manier waarop een specifieke kleur wordt bijgewerkt in het document, nooit op de manier waarop kleuren worden gescheiden of zich gedragen als u ze verplaatst tussen toepassingen.

Kleuren selecteren

Informatie over het selecteren van kleuren

U kunt kleuren voor uw illustraties selecteren via een groot aantal verschillende gereedschappen, deelvensters en dialoogvensters in Illustrator. U kunt de manier waarop u kleur selecteert, laten afhangen van uw illustratie. Als u bijvoorbeeld bepaalde door uw bedrijf goedgekeurde kleuren wilt gebruiken, kunt u het beste kleuren selecteren die in een door het bedrijf goedgekeurde stalenbibliotheek staan. Als u kleuren wilt afstemmen op kleuren in andere illustraties, kunt u het pipet of de Kleurkiezer gebruiken en exacte kleurwaarden opgeven.

U kunt alle volgende functies gebruiken voor het selecteren van kleuren:

Het deelvenster Stalen en de deelvensters met stalenbibliotheken Hier vindt u afzonderlijke kleuren en kleurgroepen. U kunt een kleur kiezen in vooraf gedefinieerde stalen en bibliotheken of u kunt uw eigen stalen of bibliotheken maken. U kunt ook bibliotheken importeren.

Kleurkiezer In de Kleurkiezer ziet u een kleurenspectrum waarin u kleuren op visuele basis kunt selecteren. Ook bevat dit venster kleurstalen en vakken voor kleurwaarden waarin u kleuren handmatig kunt definiëren.

Gereedschap Pipet Met het pipet maakt u kleurmonsters in uw afbeelding door te klikken.

Deelvenster Kleur Het deelvenster Kleur bevat een kleurenspectrum, schuifregelaars voor afzonderlijke kleurwaarden (bijvoorbeeld een regelaar voor cyaan) en tekstvakken voor kleurwaarden. U kunt vul- en lijnkleuren opgeven in het deelvenster Kleur. In het menu van het deelvenster Kleur kunt u omgekeerde en complementaire kleuren voor de actieve vul- of lijnkleur maken en een staal maken op basis van de geselecteerde kleur.

Deelvenster Kleurengids In dit deelvenster kunt u uit verschillende harmonieregels kiezen voor het maken van kleurgroepen met gebruik van een door u gekozen basiskleur. U kunt kleurexemplaren maken aan de hand van tinten en schaduwen, warme en koele kleuren of levendige en doffe kleuren. Vanuit het deelvenster Kleurengids kunt u een kleurgroep openen in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.

Dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren In een deel van dit dialoogvenster vindt u gereedschappen waarmee u de kleuren in een kleurgroep of illustratie nauwkeurig kunt definiëren of aanpassen. In het

andere deel kunt u de illustratie opnieuw kleuren met de kleuren uit een kleurgroep of het aantal kleuren reduceren of de kleuren omzetten voor uitvoer.

De opdracht Geselecteerde kleuren toevoegen of de knop Nieuwe kleurgroep Maak een kleurgroep met de kleuren die in de geselecteerde illustratie voorkomen. Zowel deze opdracht als deze knop staan in het deelvenster Stalen.

Meer Help-onderwerpen

"Stalen" op pagina 135

"Staalbibliotheken gebruiken" op pagina 137

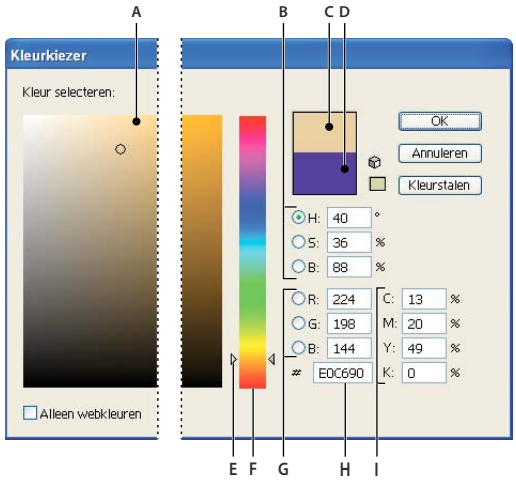
"Overzicht van de Kleurkiezer" op pagina 133

"Overzicht van het deelvenster Kleurengids" op pagina 143

"Overzicht van dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren" op pagina 144

Overzicht van de Kleurkiezer

Met de Kleurkiezer kunt u de kleur van de vulling of de lijn van een object selecteren door een kleur uit een kleurenveld en -spectrum te kiezen, kleuren op numerieke wijze te definiëren of op een staal te klikken.



Kleurkiezer
***A.** Kleurveld. **B.** HSB-kleurwaarden **C.** Nieuwe kleurenrechthoek **D.** Oorspronkelijke kleurenrechthoek **E.** Kleurregelaar **F.** Kleurenspectrum **G.** RGB-kleurwaarden **H.** Hexadecimale kleurwaarde **I.** CMYK-kleurwaarden*

Meer Help-onderwerpen

"Kleuren in digitale afbeeldingen" op pagina 126

De Kleurkiezer weergeven

- Dubbelklik op het selectievakje van de vul- of lijnkleur in het deelvenster Gereedschappen of in het deelvenster Kleur.

Het kleurenspectrum wijzigen dat wordt weergegeven in de Kleurkiezer

- Klik op een letter: H (Hue, kleurtoon), S (Saturation, verzadiging), B (Brightness, helderheid), R (Red, rood), G (Green, groen) of B (Blue, blauw).

Alleen webveilige kleuren weergeven

Webveilige kleuren zijn kleuren die door alle webbrowsers, ongeacht het platform, worden herkend.

❖ Selecteer Alleen webkleuren.

Kleurstalen weergeven in plaats van het kleurenspectrum

❖ Klik op Kleurstalen. Klik op Kleurmodellen om het kleurenspectrum opnieuw weer te geven.

Kleuren selecteren met de Kleurkiezer

Voer een van de volgende handelingen uit:

1 Klik of sleep in het kleurenspectrum. Een ronde markering geeft de positie van de kleur in het spectrum aan.

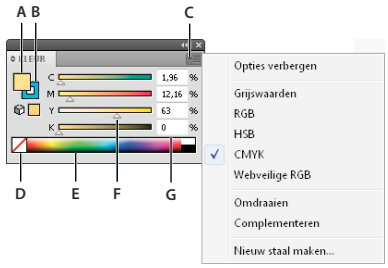
2 Sleep de driehoekjes langs de kleurschuifregelaar of klik binnen de kleurschuifregelaar.

3 Geef waarden op in de tekstvakken.

4 Klik op Kleurstalen, selecteer een staal en klik op OK.

Overzicht van deelvenster Kleur

U kunt het deelvenster Kleur (Venster > Kleur) gebruiken om kleur toe te passen op de vulling en de lijn van een object, en ook om kleuren te bewerken en te mengen. In het deelvenster Kleur kunnen kleurwaarden worden weergegeven aan de hand van verschillende kleurmodellen. Standaard worden in het deelvenster Kleur alleen de meest gebruikte opties weergegeven.



Deelvenster Kleur
***A.** Vulkleur **B.** Lijnkleur **C.** Deelvenstermenu **D.** Vak Geen **E.** Kleurenspectrumbalk **F.** Kleurregelaar **G.** Tekstvak voor kleurcomponent*

Meer Help-onderwerpen

"Kleuren in digitale afbeeldingen" op pagina 126

"Vensters en deelvensters beheren" op pagina 10

Het kleurmodel wijzigen

❖ Selecteer Grijswaarden, RGB, HSB, CMYK of Webveilige RGB in het deelvenstermenu.

Alle opties tonen in het deelvenster

❖ Selecteer Opties tonen in het deelvenstermenu. U kunt ook op het dubbele driehoekje op de tab van het deelvenster klikken om door de weergavegrootten te bladeren.

Kleuren selecteren met de Kleurkiezer

1 Selecteer de gewenste kleurmodus in het deelvenstermenu. De modus die u selecteert, is alleen van invloed op de weergave van het deelvenster Kleur. De kleurmodus van het document wordt hier niet door gewijzigd.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep of klik in een schuifregelaar.
- Houd Shift ingedrukt en sleep een kleurschuifregelaar om de andere schuifregelaars ten opzichte hiervan te verplaatsen. Dit geldt niet voor HSB-schuifregelaars. U houdt dan een vergelijkbare kleur, maar met een andere tint of intensiteit.
- Geef waarden op in de tekstvakken.
- Klik in de kleurenspectrumbalk onder aan het deelvenster. Als u geen kleur wilt selecteren, klikt u op het vak Geen aan de linkerkant van de kleurenbalk. Als u wit wilt selecteren, klikt u op het witte staal rechtsboven in de kleurenbalk. Als u zwart wilt selecteren, klikt u op het zwarte staal rechtsonder in de kleurenbalk.

Stalen maken en gebruiken

Stalen

Stalen zijn benoemde kleuren, tinten, verlopen en patronen. De stalen die zijn gekoppeld aan een document, worden weergegeven in het deelvenster Stalen. Stalen kunnen afzonderlijk of in groepen worden weergegeven.

U kunt bibliotheken met stalen uit andere Illustrator-documenten en verschillende kleursystemen openen. Stalenbibliotheken worden weergegeven in aparte deelvensters en worden niet met het document opgeslagen.

Het deelvenster Stalen en de deelvensters met stalenbibliotheken kunnen de volgende typen stalen bevatten:

Proceskleuren Een proceskleur wordt gedrukt met een combinatie van vier standaardprocesinkten: cyaan, magenta, geel en zwart. Standaard definieert Illustrator nieuwe stalen als proceskleuren.

Algemene proceskleuren Wanneer u een algemene kleur bewerkt, wordt deze automatisch overal in uw illustratie bijgewerkt. Alle steunkleuren zijn algemene kleuren, maar er zijn zowel algemene als lokale proceskleuren. U kunt algemene kleurstalen herkennen aan het pictogram voor algemene kleuren (in de lijstweergave van het deelvenster) of aan het driehoekje in de onderhoek (in de miniatuurweergave van het deelvenster).

Steunkleuren Een steunkleur is een vooraf gemengde inkt die in plaats van of in aanvulling op CMYK-procesinkten wordt gebruikt. U kunt steunkleurstalen herkennen aan het pictogram voor steunkleuren (in de lijstweergave van het deelvenster) of aan een stip in de benedenhoek (in de miniatuurweergave van het deelvenster).

Verlopen Een verloop is een geleidelijke overvloeiing van twee of meer kleuren of tinten van dezelfde kleur of van verschillende kleuren. Verloopkleuren kunnen worden toegewezen als CMYK-proceskleuren, RGB-kleuren of als een steunkleur. Transparantie die wordt toegepast op een verloopstop, blijft behouden wanneer het verloop wordt opgeslagen als een verloopstaal. De verhoudingen en de hoekwaarden van elliptische verlopen (die worden gemaakt door de verhoudingen of de hoek van een radiaal verloop aan te passen) worden niet opgeslagen.

Patronen Patronen zijn herhaalde (naast elkaar geplaatste) paden, samengestelde paden, tekst met effen vullingen of zonder vulling.

Geen Als u de staal Geen selecteert, verwijdert u de lijn of vulling van een object. U kunt deze staal niet bewerken of verwijderen.

Registratie Het staal Registratie is een intern staal waarmee objecten worden gevuld of omlijnd om te worden afgedrukt op iedere kleurscheiding van een PostScript-printer. Zo gebruiken registratietekens bijvoorbeeld de kleur

Registratie, waardoor de drukplaten nauwkeurig op een drukpers kunnen worden uitgelijnd. Deze staal kunt u niet verwijderen.

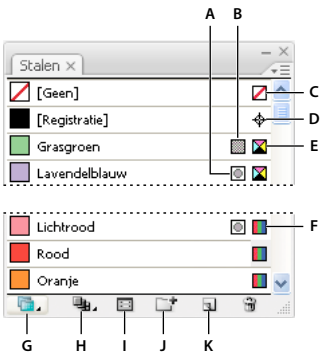
Opmerking: *Als u de registratiekleur voor tekst gebruikt en het bestand vervolgens scheidt en afdrukt, wordt de tekst mogelijk niet goed geregistreerd, zodat de zwarte inkt er vaal uitziet. Als u dit wilt vermijden, kunt u voor tekst beter zwarte inkt gebruiken.*

Kleurgroepen Kleurgroepen kunnen proceskleuren, steunkleuren en algemene proceskleuren bevatten, maar ze kunnen geen patroon-, verloop- of registratiestalen of het staal Geen bevatten. U kunt kleurgroepen baseren op harmonieën met gebruik van het deelvenster Kleurengids of het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren. Als u bestaande stalen in een kleurgroep wilt plaatsen, selecteert u de desbetreffende stalen en klikt u op het pictogram Nieuwe kleurgroep in het deelvenster Stalen. U kunt een kleurgroep herkennen aan het mappictogram.

U kunt ook tinten maken in het deelvenster Stalen. Een tint is een algemene proces- of steunkleur met een gewijzigde intensiteit. Tinten van dezelfde kleur zijn elkaar gekoppeld, dus als u de kleur van een tintstaal bewerkt, wordt de kleur van alle gekoppelde tintstalen (en de objecten die met die stalen zijn getekend) ook gewijzigd. De tintwaarden blijven echter hetzelfde. Tinten worden aangegeven aan de hand van een percentage (in de lijstweergave van het deelvenster Stalen).

Overzicht van het deelvenster Stalen

In het deelvenster Stalen (Venster > Stalen) kunt u alle documentkleuren, verlopen en patronen beheren. U kunt al deze elementen een naam geven en deze opslaan, zodat u ze altijd bij de hand hebt. Wanneer de vulling of lijn van een geselecteerd object een kleur, verloop, patroon of tint bevat die is toegepast vanuit het deelvenster Stalen, wordt het toegepaste staal gemarkeerd in het deelvenster Stalen.



Deelvenster Stalen in de weergave Beknopte lijst
A. *Steunkleur* ***B.*** *Algemene kleur* ***C.*** *Vulling of lijn van Geen* ***D.*** *Staal Registratie (wordt afgedrukt op alle platen)* ***E.*** *CMYK-symbool (wanneer het document is geopend in de CMYK-modus)* ***F.*** *RGB-symbool (wanneer het document is geopend in de RGB-modus)* ***G.*** *Knop Menu Staalbibliotheken* ***H.*** *Knop Menu Staaltypen tonen* ***I.*** *Knop Staalopties* ***J.*** *Knop Nieuwe kleurgroep* ***K.*** *Knop Nieuw staal*

Meer Help-onderwerpen

"Vensters en deelvensters beheren" op pagina 10

De weergave van stalen wijzigen

- Selecteer een weergaveoptie in het menu van het deelvenster Stalen: Kleine miniaturen, Normale miniaturen, Grote miniaturen, Beknopte lijst of Uitgebreide lijst.

Een bepaald type staal tonen en alle andere stalen verbergen

❖ Klik op de knop Staaltypen tonen en kies een van de volgende opties: Alle stalen tonen, Kleurstalen tonen, Verloopstalen tonen, Patroonstalen tonen of Kleurgroepen tonen.

Alle stalen selecteren die niet in de illustratie worden gebruikt

Als u in het deelvenster Stalen alleen de kleuren wilt zien die in een document worden gebruikt, kunt u alle ongebruikte stalen selecteren en deze vervolgens verwijderen.

❖ Kies Alle ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster Stalen.

Een kleurgroep selecteren

- Klik op het pictogram van de kleurgroep om de hele groep te selecteren.
- Klik op afzonderlijke stalen om de stalen in de groep te selecteren.

Opmerking: *Zorg ervoor dat er geen illustraties zijn geselecteerd en klik op de knop Kleurgroep bewerken of dubbelklik op de kleurgroepmap om de geselecteerde kleurgroep te bewerken. Klik op de knop Kleuren bewerken of toepassen of dubbelklik op de kleurgroepmap om de geselecteerde kleurgroep te bewerken en de wijzigingen toe te passen op de geselecteerde illustratie. Zie "Kleuren bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 149 voor meer informatie.*

Een staal op naam selecteren

❖ Selecteer Zoekveld tonen in het menu van het deelvenster Stalen. Typ de eerste letter(s) van de naam van het staal in het tekstvak Zoeken boven aan het deelvenster.

Opmerking: *Deze procedure werkt niet met doublebyte-tekens.*

U kunt deze methode ook gebruiken om een PANTONE®-staal te selecteren door het PANTONE-nummer in te voeren.

Stalen verplaatsen naar een kleurgroep

1 Sleep individuele kleurstalen naar een bestaande kleurgroepmap.

2 Selecteer de kleuren die u in de nieuwe kleurgroep wilt opnemen en klik op de knop Nieuwe kleurgroep.

De weergave van stalen wijzigen

U kunt de volgorde wijzigen van zowel afzonderlijke stalen als van stalen in een kleurgroep.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer Sorteren op naam of Sorteren op type in het menu van het deelvenster Stalen. Deze opdrachten werken alleen bij afzonderlijke stalen en niet bij stalen in een kleurgroep.
- Sleep een staal naar een nieuwe locatie.

Staalbibliotheken gebruiken

Staalbibliotheken zijn verzamelingen vooraf ingestelde kleuren, waaronder inktbibliotheken zoals PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO en de per thema gegroepeerde bibliotheken, zoals camouflage, natuur, Grieks en edelstenen.

Wanneer u een stalenbibliotheek opent, wordt deze weergegeven in een nieuw deelvenster (niet in het deelvenster Stalen). U kunt de stalen in een stalenbibliotheek op dezelfde manier selecteren, sorteren en weergeven als in het deelvenster Stalen. U kunt echter geen stalen toevoegen aan, verwijderen uit of bewerken in het deelvenster met stalenbibliotheken.

Als u een stalenbibliotheek automatisch wilt openen wanneer u Illustrator start, kiest u Blijvend in het deelvenstermenu van de stalenbibliotheek.

Meer Help-onderwerpen

"Kleurstalen delen met andere toepassingen" op pagina 139

Een stalenbibliotheek openen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Venster > Staalbibliotheken > *[naam bibliotheek]*.
- Kies Staalbibliotheek openen > *[naam bibliotheek]* in het menu van het deelvenster Stalen.
- Klik op de knop Menu Staalbibliotheken , en kies een bibliotheek in de lijst.

Opmerking: *PANTONE-kleurenbibliotheken bevinden zich in de submap Kleurenboeken (Staalbibliotheken > Kleurenboeken > PANTONE...).*

Een staalbibliotheek maken

U maakt een stalenbibliotheek door het huidige document op te slaan als een stalenbibliotheek.

1 Bewerk de stalen in het deelvenster Stalen, zodat allleen de gewenste stalen in het deelvenster staan.

2 Selecteer Staalbibliotheek opslaan in het menu van het deelvenster Stalen.

Selecteer Alle ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster Stalen en klik op de knop Staal verwijderen . Alle stalen die niet worden gebruikt in het document, worden dan verwijderd.

Een stalenbibliotheek bewerken

1 Kies Bestand > Openen en zoek en open het bibliotheekbestand. Standaard worden staalbibliotheekbestanden opgeslagen in de map Illustrator/Voorinstellingen/Stalen.

2 Bewerk de kleuren in het deelvenster Stalen en sla uw wijzigingen op.

Stalen verplaatsen van een stalenbibliotheek naar het deelvenster Stalen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep een of meer stalen van het deelvenster van de stalenbibliotheek naar het deelvenster Stalen.
- Selecteer de stalen die u wilt toevoegen en kies Toevoegen aan stalen in het deelvenstermenu van de bibliotheek.
- Pas een staal toe op een object in het document. Als het om een algemeen staal of een steunkleurstaal gaat, wordt dit staal automatisch toegevoegd aan het deelvenster Stalen.

Kleuren uit illustraties toevoegen aan het deelvenster Stalen

U kunt automatisch alle kleuren uit de geselecteerde illustratie of alle kleuren in uw document toevoegen aan het deelvenster Stalen. Illustrator zoekt de kleuren die nog niet in het deelvenster Stalen staan, zet eventuele proceskleuren om in algemene kleuren en voegt deze als nieuwe stalen toe aan het deelvenster.

Wanneer u automatisch kleuren toevoegt aan het deelvenster Stalen, worden alle kleuren in het document opgenomen, met uitzondering van:

- Kleuren in dekkingsmaskers (wanneer de bewerkingsmodus van het dekkingsmasker niet actief is)
- Geïnterpoleerde kleuren in overvloeiingen
- Kleuren in afbeeldingspixels
- Hulplijnkleuren
- Kleuren in objecten die zich binnen samengestelde vormen bevinden en die niet zichtbaar zijn

Als u een verloopvulling, patroonvulling of symboolexemplaar wijzigt in een nieuwe algemene kleur, wordt de kleur toegevoegd als een nieuw staal en blijft het oorspronkelijke kleurstaal behouden.

Alle documentkleuren toevoegen

❖ Controleer of het document geen selectie bevat en kies Gebruikte kleuren toevoegen in het menu van het deelvenster Stalen.

Kleuren toevoegen uit geselecteerde illustraties

❖ Selecteer de objecten met de kleuren die u aan het deelvenster Stalen wilt toevoegen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Geselecteerde kleuren toevoegen in het menu van het deelvenster Stalen.
- Klik op de knop Nieuwe kleurgroep in het deelvenster Stalen. Geef opties op in het dialoogvenster dat dan wordt weergegeven.

  Kleuren worden geordend en opgeslagen met de regel Kleurtoon, vooruit.

Kleurstalen delen met andere toepassingen

U kunt effen kleurstalen die u in Photoshop, Illustrator en InDesign hebt gemaakt, met andere gebruikers delen door ze op te slaan in een stalenbibliotheek voor uitwisseling. De weergegeven kleuren zijn in alle toepassingen identiek, als de kleurinstellingen tenminste zijn gesynchroniseerd.

Opmerking: *U kunt kleurgroepstalen maken en delen met het deelvenster Kuler of de Kuler-website. (Zie "Het deelvenster Kuler" op pagina 159.)*

1 In het deelvenster Stalen maakt u de proceskleurstalen en steunkleurstalen die u wilt delen, en verwijdert u kleurstalen die u niet wilt delen.

   Opmerking: *De volgende typen kleurstalen kunt u niet delen met toepassingen: patronen, verlopen en het staal Registratie uit Illustrator of InDesign; alsmede verwijzingen naar kleurenboeken, HSB-, XYZ-, duotoon-, monitorRGB-, dekking-, totale inkt- en webRGB-stalen uit Photoshop. Deze typen kleurstalen worden automatisch uitgesloten wanneer u stalen opslaat voor uitwisseling.*

2 Selecteer Stalen opslaan voor uitwisseling in het menu van het deelvenster Stalen en sla de staalbibliotheken op een gemakkelijk toegankelijke locatie op.

3 Laad de staalbibliotheek in het deelvenster Stalen van Photoshop, Illustrator of InDesign.

Stalen uit een ander document importeren

U kunt alle of bepaalde stalen uit een ander document importeren.

- Als u alle stalen uit een ander document wilt importeren, kiest u Venster > Staalbibliotheken > Andere bibliotheek of Staalbibliotheek openen > Andere bibliotheek in het menu van het deelvenster Stalen. Selecteer het bestand waaruit u stalen wilt importeren en klik op Openen. De geïmporteerde stalen worden weergegeven in een deelvenster van een stalenbibliotheek, niet in het deelvenster Stalen.
- Als u afzonderlijke stalen uit een ander document wilt importeren, kopieert en plakt u objecten waarin de desbetreffende stalen worden gebruikt. De geïmporteerde stalen worden weergegeven in het deelvenster Stalen.

Opmerking: *Als geïmporteerde stalen voor steunkleuren of algemene proceskleuren dezelfde naam maar andere kleurwaarden hebben dan al in het document voorkomende stalen, is er sprake van een stalenconflict. In geval van dergelijke conflicten blijven de kleurwaarden van bestaande stalen behouden en worden geïmporteerde stalen automatisch samengevoegd met de bestaande stalen. Bij conflicten met de proceskleur wordt het dialoogvenster Staalconflict weergegeven en blijven de kleurwaarden van bestaande stalen automatisch behouden. U kunt Stalen toevoegen kiezen om de stalen toe te voegen door een nummer toe te voegen aan de conflicterende staalnamen, of u kunt Stalen samenvoegen kiezen om de stalen samen te voegen met gebruikmaking van de kleurwaarden van de bestaande stalen.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Stalen" op pagina 136

"Staalbibliotheken gebruiken" op pagina 137

Kleurenstalen maken

U kunt proceskleur-, steunkleur of kleurverloopstalen maken.

Meer Help-onderwerpen

"Stalen" op pagina 135

"Proceskleuren" op pagina 131

"Steunkleuren" op pagina 130

"Verlopen" op pagina 207

Een staal maken voor een proceskleur

1. Selecteer een kleur met de Kleurkiezer of het deelvenster Kleur of selecteer een object met de gewenste kleur.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de kleur uit het deelvenster Gereedschappen of Kleur naar het deelvenster Stalen.
   - Klik in het deelvenster Stalen op de knop Nieuw staal of selecteer Nieuw staal in het deelvenstermenu. Selecteer in het dialoogvenster dat dan wordt weergegeven de optie Algemeen als u een algemene kleur wilt instellen voor het staal. Stel de overige staalopties in en klik op OK. (Zie "Staalopties" op pagina 142.)

Verloopstalen maken

1. Maak een verloop met behulp van het deelvenster Verloop of selecteer een object met het gewenste verloop.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de verloopvulling uit het vak Vulling van het deelvenster Gereedschappen of het deelvenster Kleur naar het deelvenster Stalen.
- Klik in het deelvenster Verloop op het verloopmenu (naast het verloopvak) en klik op het pictogram Opslaan in stalenbibliotheek .
- Klik in het deelvenster Stalen op de knop Nieuw staal of selecteer Nieuw staal in het deelvenstermenu. Geef een staalnaam op in het dialoogvenster dat dan wordt weergegeven en klik op OK. (Zie "Staalopties" op pagina 142.)

Steunkleurstalen maken

1 Selecteer een kleur met de Kleurkiezer of het deelvenster Kleur of selecteer een object met de gewenste kleur.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep de kleur uit het deelvenster Gereedschappen of Kleur naar het deelvenster Stalen.
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik in het deelvenster Stalen op de knop Nieuw staal of kies Nieuw staal in het deelvenstermenu. Selecteer Steunkleur als kleurtype in het dialoogvenster dat dan wordt weergegeven. Stel de overige staalopties in en klik op OK. (Zie "Staalopties" op pagina 142.)

Een staal maken in het deelvenster Kleurengids

1 Kies kleuren in het menu Harmonieregels in het deelvenster Kleurengids.

2 Klik op de knop Kleurgroep opslaan in deelvenster Stalen onder aan het deelvenster Kleurengids.

Stalen beheren

U kunt de stalen in het deelvenster Stalen beheren door ze te dupliceren, te groeperen, te vervangen, samen te voegen of te verwijderen. U kunt ook staalopties opgeven, zoals staalnaam, kleurtype, kleurmodus of voorvertoning.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Stalen" op pagina 136

"Een kleurgroep maken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 148

Stalen dupliceren

1 Selecteer een of meer stalen die u wilt dupliceren.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer Staal dupliceren in het menu van het deelvenster Stalen.
- Sleep de stalen naar de knop Nieuw staal in het deelvenster Stalen.

Groepsstalen

Maak een kleurgroep als u specifieke kleuren wilt groeperen in het deelvenster Stalen. U kunt bijvoorbeeld een kleurgroep maken voor de kleuren die u selecteert in het dialoogvenster Kleurengids. Wanneer u een kleurgroep opslaat in het dialoogvenster Kleuren bewerken, wordt deze automatisch ook opgeslagen als een kleurgroep in het deelvenster Stalen. U kunt een set effen kleurstalen ook handmatig groeperen.

1 Selecteer een of meer stalen in het deelvenster Stalen.

2 Klik op de knop Nieuwe kleurgroep of kies Nieuwe kleurgroep in het deelvenstermenu.

Stalen vervangen, samenvoegen of verwijderen

- Als u een staal wilt vervangen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u de kleur of het verloop van het deelvenster Kleur, het deelvenster Verloop, een object of het deelvenster Gereedschappen naar het deelvenster Stalen, waarbij u het te vervangen staal markeert.

  Als u een bestaande kleur of een bestaand verloop of patroon vervangt in het deelvenster Stalen, wordt de nieuwe kleur of het nieuwe verloop of patroon toegepast in alle objecten in het bestand die die staalkleur bevatten. De enige uitzondering hierop geldt voor proceskleuren waarbij de optie Algemeen niet is geselecteerd in het deelvenster Staalopties.

- Als u meerdere stalen wilt samenvoegen, selecteert u twee of meer stalen en kiest u Stalen samenvoegen in het menu van het deelvenster Stalen. De naam en de kleurwaarde van het staal dat u het eerst hebt geselecteerd, vervangen deze voor alle andere geselecteerde stalen.
- Als u stalen wilt verwijderen, selecteert u de desbetreffende stalen. Selecteer Staal verwijderen in het deelvenstermenu, klik op de knop Staal verwijderen of sleep de geselecteerde stalen naar de knop Staal verwijderen.

  Wanneer u een steunkleurstaal of algemene proceskleurstaal verwijdert (of een patroon of verloop met een steun- of algemene proceskleur), worden alle objecten met deze kleuren naar de niet-algemene proceskleurequivalenten omgezet.

Staalopties

Als u staalopties wilt instellen, dubbelklikt u op een bestaand staal of selecteert u Nieuw staal in het menu van het deelvenster Stalen.

Staalnaam Hiermee bepaalt u de naam van het staal in het deelvenster Stalen.

Kleurtype Hiermee bepaalt u of het staal een proceskleur of een steunkleur is.

Algemeen Hiermee maakt u een algemeen proceskleurstaal.

Kleurmodus Hiermee bepaalt u de kleurmodus van het staal.

Nadat u de gewenste kleurmodus hebt geselecteerd, kunt u de kleurschuifregelaars gebruiken om de kleur aan te passen. Als u een kleur selecteert die niet webveilig is, wordt er een waarschuwingskubus  weergegeven. Klik op de kubus om over te schakelen naar de dichtstbijzijnde webveilige kleur, die rechts van de kubus wordt weergegeven. Als u een kleur selecteert die buiten het gamma valt, wordt er een waarschuwingsdriehoekje  weergegeven. Klik op het driehoekje om naar het dichtstbijzijnde CMYK-equivalent (rechts van het driehoekje) te gaan.

Voorvertoning Hiermee geeft u kleuraanpassingen weer voor alle objecten waarop het staal is toegepast.

Werken met kleurgroepen (harmonieën)

Informatie over kleurgroepen

Een kleurgroep is een organisatiefunctie waarmee u aan elkaar verwante kleurstalen in groepen kunt opnemen in het deelvenster Stalen. Een kleurgroep kan bovendien als container fungeren voor kleurharmonieën die u maakt in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren of in het deelvenster Kleurengids. Kleurgroepen kunnen alleen effen kleuren bevatten, zoals steunkleuren, proceskleuren of algemene kleuren. Het is niet mogelijk verlopen en patronen in groepen op te nemen.

Met het deelvenster Kleurengids of het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren kunt u harmonieuze kleurgroepen maken. Met beide functies kunt u een harmonieregel kiezen waarmee ogenblikkelijk een kleurenschema wordt gegenereerd op basis van iedere gewenste kleur. Kies bijvoorbeeld de harmonieregel Monochromatisch om een groep te maken van kleuren met dezelfde kleurtoon, maar met verschillende verzadigingsniveaus. U kunt ook de harmonieregel Hoog contrast of Pentagram kiezen om een kleurgroep te maken met contrasterende kleuren voor meer impact.

Als u inspiratie wilt opdoen, kleurharmonieën wilt delen of kleurgroepen wilt maken buiten Illustrator, kiest u Venster > Uitbreidingen > Kuler en klikt u door de verschillende beschikbare kleurharmonieën.

Ga voor meer informatie naar de Kuler-website op http://kuler.adobe.com/.

Meer Help-onderwerpen

"Groepsstalen" op pagina 141

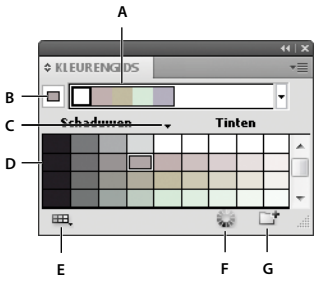
"Het deelvenster Kuler" op pagina 159

Overzicht van het deelvenster Kleurengids

Laat u tijdens het maken van uw illustraties inspireren door het deelvenster Kleurengids. Het deelvenster Kleurengids stelt kleuren voor die in harmonie zijn met de actieve kleur in het deelvenster Gereedschappen. U kunt deze kleuren gebruiken om illustraties te kleuren, ze te bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren of ze op te slaan als stalen of staalgroepen in het deelvenster Stalen.

U kunt de kleuren die door het deelvenster Kleurengids worden gemaakt op verschillende manieren bewerken; zo kunt u de harmonieregel wijzigen of het type variatie (zoals tinten en schaduwen of fel en dof) en het aantal kleurvariaties wijzigen.

Belangrijk: *Als u een illustratie hebt geselecteerd en op een kleurvariatie klikt, wijzigt u de kleur van de geselecteerde illustratie. Dit gebeurt ook als u op een staal klikt in het deelvenster Stalen.*



A. *Menu voor harmonieregels en actieve kleurgroep* ***B.*** *Instellen als basiskleur* ***C.*** *Actieve kleuren* ***D.*** *Kleurvariaties* ***E.*** *Beperkt kleuren tot opgegeven stalenbibliotheek* ***F.*** *Kleuren bewerken of Kleuren bewerken of toepassen, afhankelijk van de selectie (hiermee opent u de kleuren in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren)* ***G.*** *Groep opslaan naar het deelvenster Stalen*

Opmerking: *Zorg ervoor dat er geen illustraties zijn geselecteerd en klik op de knop Kleuren bewerken om de geselecteerde kleurgroep te bewerken. Klik op de knop Kleuren bewerken of toepassen om de geselecteerde kleurgroep te bewerken en de wijzigingen toe te passen op de geselecteerde illustratie. Zie "Kleuren bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 149 voor meer informatie.*

Op www.adobe.com/go/vid0058_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Kleurengids voor het zoeken naar en maken van kleuroplossingen.

Het type kleurvariaties opgeven dat wordt weergegeven in het deelvenster

❖ Kies een van de volgende variaties in het menu van het deelvenster Kleurengids:

Tinten/schaduwen tonen Hiermee voegt u zwart toe aan kleurvariaties aan de linkerzijde en wit aan kleurvariaties aan de rechterzijde

Warm/koel tonen Hiermee voegt u zwart toe aan kleurvariaties aan de linkerzijde en wit aan kleurvariaties aan de rechterzijde

Fel/dof tonen Hiermee reduceert u de verzadiging in de variaties aan de linkerzijde zodat deze de kleur grijs benaderen en verhoogt u de verzadiging in de variaties aan de rechterzijde zodat deze de kleur grijs benaderen

Opmerking: *Als u steunkleuren gebruikt, gebruikt u alleen de variatie Tinten en schaduwen en kiest u kleuren uit de rechterzijde van het variatieraster waar zich de tinten bevinden. Alle andere variaties zetten steunkleuren om in proceskleuren.*

Het aantal kleurvariaties en het bereik van de kleurvariaties opgeven dat wordt weergegeven in het deelvenster

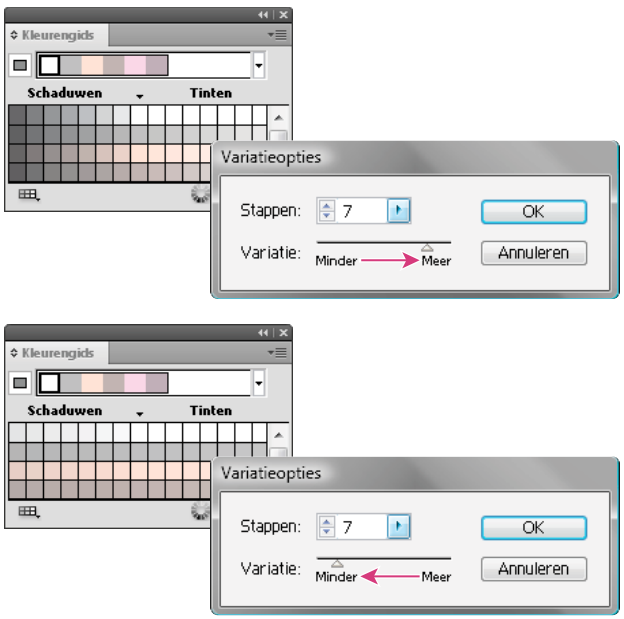
1 Kies Opties voor kleurengids in het menu van het deelvenster Kleurengids.

2 Geef het aantal kleuren op dat u wilt weergeven aan de linker- en rechterzijde van iedere kleur in de gegenereerde kleurgroep. Kies bijvoorbeeld 6 als u zes donkerder en zes lichtere tinten van elke kleur wilt zien.

De originele kleuren staan altijd midden in het deelvenster, met recht erboven een driehoekje. De variaties van deze kleuren ziet u links en rechts in het venster.

3 Sleep de schuifregelaar Bereik naar links om het variatiebereik te reduceren of naar rechts om het bereik uit te breiden.

Als u het bereik reduceert, worden kleuren gegenereerd die meer op de originelen lijken.



Het bereik van de kleurvariaties aanpassen

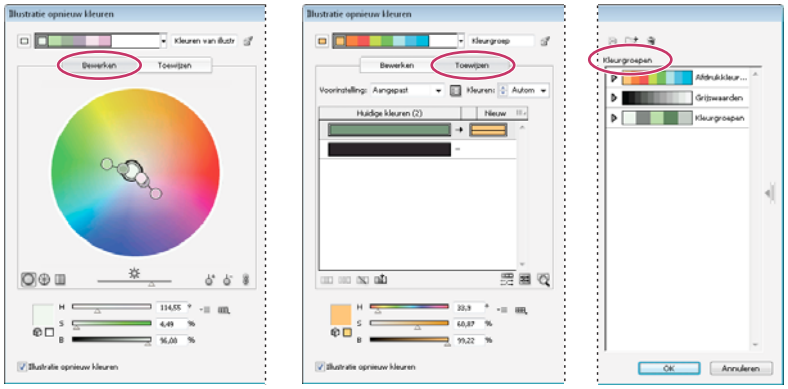
Overzicht van dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren

De naam van dit dialoogvenster is afhankelijk van de context:

Wanneer u een illustratie hebt geselecteerd en u opent het dialoogvenster door te klikken op het pictogram in het deelvenster Beheer, Stalen of Kleurengids, of wanneer u Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren kiest, wordt het dialoogvenster geopend als het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren en hebt u toegang tot de tabbladen Toewijzen en Bewerken.

Wanneer u geen illustratie hebt geselecteerd en u opent het dialoogvenster door te klikken op het pictogram in het deelvenster Beheer, Stalen of Kleurengids, wordt het dialoogvenster geopend als het dialoogvenster Kleuren bewerken en hebt u alleen toegang tot het tabblad Bewerken.

Welke naam er ook wordt weergegeven boven aan het dialoogvenster, aan de rechterkant worden altijd de kleurgroepen voor het huidige document weergegeven, alsook twee standaardkleurgroepen: Afdrukkleur en Grijswaarden. U kunt deze kleurgroepen op ieder gewenst moment selecteren en gebruiken.



A B C

Kleurgroepen maken of bewerken en kleuren toewijzen via het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.
***A.** Een kleurgroep maken en bewerken op het tabblad Bewerken **B.** Kleuren toewijzen op het tabblad Toewijzen **C.** Een kleurgroep selecteren in de lijst Kleurgroepen*

Gebruik de optie Illustratie opnieuw kleuren onder aan het dialoogvenster om een voorvertoning weer te geven van de kleuren in de geselecteerde illustratie. Ook bepaalt u zo of illustraties opnieuw worden gekleurd wanneer u het dialoogvenster sluit.

Dit zijn de belangrijkste gebieden in het dialoogvenster:

Bewerken Gebruik het tabblad Bewerken om nieuwe kleurgroepen te maken of bestaande kleurgroepen te bewerken. Gebruik het menu Harmonieregels en het kleurenwiel om te experimenteren met kleurharmonieën. Op het kleurenwiel kunt u zien welke kleuren in een harmonie aan elkaar zijn gerelateerd en op de kleurbalken kunt u afzonderlijke kleurwaarden zien en bewerken. Bovendien kunt u de helderheid aanpassen, kleuren toevoegen en verwijderen, kleurgroepen opslaan en een voorvertoning weergeven van de kleuren in geselecteerde illustraties.

Toewijzen Gebruik het tabblad Toewijzen om te zien en te bepalen hoe kleuren uit een kleurgroep de oorspronkelijke kleuren in uw illustratie vervangen. U kunt alleen kleuren toewijzen als er illustraties zijn geselecteerd in het document. U kunt opgeven welke nieuwe kleuren de huidige kleuren vervangen, of steunkleuren behouden blijven en hoe kleuren worden vervangen (worden de kleuren volledig vervangen of wordt alleen de kleurtoon vervangen terwijl de helderheid behouden blijft). Gebruik Toewijzen om te bepalen hoe illustraties opnieuw worden gekleurd met de actieve kleurgroep of om het aantal kleuren in de actieve illustratie te reduceren.

Kleurgroepen Hier worden alle opgeslagen kleurgroepen voor het geopende document vermeld (dezelfde kleurgroepen worden weergegeven in het deelvenster Stalen). In het dialoogvenster kunt u kleurgroepen bewerken, verwijderen en nieuwe kleurgroepen maken met gebruik van de lijst Kleurgroepen. Alle wijzigingen worden weerspiegeld in het deelvenster Stalen. De geselecteerde kleurgroep bepaalt welke kleurgroep momenteel wordt

bewerkt. U kunt een willekeurige kleurgroep selecteren en deze bewerken of gebruiken om geselecteerde illustraties opnieuw te kleuren. Wanneer u een kleurgroep opslaat, wordt de groep aan deze lijst toegevoegd.

Op http://www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_nl vindt u een video over het maken en bewerken van kleurgroepen en over het experimenteren met kleurgroepen in het deelvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren. Op www.adobe.com/go/vid0191_nl vindt u een video over de integratie van kleurharmonieën met slimme objecten in Photoshop en InDesign. Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_nl voor een voorbeeld van het wijzigen van een kleurenillustratie in een grijswaardenillustratie.

Meer Help-onderwerpen

"Een kleurgroep maken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 148

"Kleuren bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 149

"Kleuren toewijzen aan uw illustraties" op pagina 154

"Het aantal kleuren in uw illustraties verlagen" op pagina 157

Het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren openen

❖ Open het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren op een van de volgende manieren:

Via de opdracht Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren of Opnieuw kleuren met voorinstelling Gebruik deze opdrachten om de kleuren in geselecteerde illustraties te bewerken.

Knop Illustratie opnieuw kleuren in het deelvenster Beheer Gebruik deze knop om de kleuren van de geselecteerde illustratie te bewerken met het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren. Deze knop is beschikbaar wanneer de geselecteerde illustratie twee of meer kleuren bevat.

Opmerking: *Het bewerken van kleuren is een handige manier om alle kleuren in de illustratie aan te passen als bij het maken van de illustratie geen algemene kleuren zijn gebruikt.*

Knop Kleuren bewerken of Kleuren bewerken of toepassen in het deelvenster Kleurengids Klik op deze knop als u de kleuren in het deelvenster Kleurengids wilt bewerken of bewerk de kleuren in het deelvenster Kleurengids en pas deze toe op geselecteerde illustraties.

Knop Kleurgroep bewerken of Kleurgroep bewerken of toepassen in het deelvenster Stalen Klik op deze knop als u de kleuren in de geselecteerde kleurgroep wilt bewerken of als u de kleuren wilt bewerken en toepassen op de geselecteerde illustraties. U kunt ook dubbelklikken op een kleurgroep in het deelvenster Stalen om het dialoogvenster te openen.

Werken met de lijst Kleurgroep

- Klik op het pictogram Kleurgroepopslag verbergen rechts in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren om de lijst Kleurgroep weer te geven of te verbergen. Klik nogmaals op het pictogram om de lijst opnieuw weer te geven.
- Als u een nieuwe kleurgroep aan de lijst wilt toevoegen, maakt of bewerkt u een kleurgroep en klikt u op Nieuwe kleurgroep. Er wordt een nieuwe kleurgroep weergegeven in de lijst.
- Als u een kleurgroep wilt bewerken, klikt u op de groep in de lijst om deze te selecteren. Gebruik het tabblad Bewerken om de kleurgroep te wijzigen en klik op Wijzigingen in kleurgroep opslaan.
- Als u een kleurgroep wilt verwijderen, selecteert u de groep en klikt u op Kleurgroep verwijderen.

Kleurgroepen maken

U kunt kleurgroepen maken met behulp van het deelvenster Kleurengids of het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren. U kunt ook kleurgroepen maken en delen op de Adobe Kuler-website (www.kuler.adobe.com).

Op www.adobe.com/go/vid0058_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Kleurengids voor het zoeken naar en maken van kleuroplossingen. Op http://www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_nl vindt u een video over het maken en bewerken van kleurgroepen en over het experimenteren met kleurgroepen in het deelvenster Actieve kleur.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Stalen" op pagina 136

"Kleuren bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 149

"Een kleurgroep maken in het dialoogvenster Kleuren bewerken" op pagina 148

Een kleurgroep maken in het deelvenster Kleurengids

Er mogen geen illustraties zijn geselecteerd wanneer u de basiskleur instelt, anders krijgt de geselecteerde illustratie de basiskleur.

1 Open het deelvenster Kleurengids en voer een van de volgende handelingen uit om de basiskleur voor de kleurharmonie in te stellen:

- Klik op een kleurstaal in het deelvenster Stalen.
- Klik op een kleur in het deelvenster Kleur. (Het is verstandig het deelvenster Kleur te vergroten, zodat u het tegelijk met het deelvenster Kleurengids kunt gebruiken.)
- Dubbelklik op Vulling in het deelvenster Gereedschappen en kies een kleur in de Kleurkiezer.
- Klik met het pipet op een illustratie met de gewenste kleur.
- Selecteer de illustratie die de gewenste kleur bevat en klik op het pictogram Basiskleur instellen op huidige kleur .
- Klik op een kleurvariatie in het deelvenster Kleurengids en klik op het pictogram Basiskleur instellen op huidige kleur .

2 Kies een regel in het menu Harmonieregels.

Opmerking: *Klik op de knop Beperkt de kleurgroep tot kleuren in een stalenbibliotheek en kies een bibliotheek in de lijst om de kleuren te beperken tot een stalenbibliotheek.*

3 Voer een van de volgende handelingen uit om de kleurgroep of een individuele kleur op te slaan in het deelvenster Stalen:

- Klik op de knop Kleurgroep opslaan in deelvenster Stalen om de huidige kleurgroep in het deelvenster Kleurengids op te slaan.
- Sleep de kleuren uit het deelvenster Kleurengids naar het deelvenster Stalen om een of meerdere kleurvariaties op te slaan als afzonderlijke stalen.
- Als u meerdere kleurvariaties als een groep wilt opslaan, selecteert u de variaties in het deelvenster Kleurengids en klikt u op de knop Kleurgroep opslaan in deelvenster Stalen .

Als u de nieuwe groep een naam wilt geven, selecteert u de groep in het deelvenster Stalen en kiest u Opties voor kleurgroep in het deelvenstermenu.

Opmerking: *Als u uw kleurgroepstaal wilt uploaden naar de Kuler-website, selecteert u het staal en kiest u Venster > Uitbreidingen > Kuler. Klik in het dialoogvenster Kuler op Uploaden . U moet zich registreren bij Kuler voordat u stalen kunt uploaden.*

4 Als u een illustratie wilt kleuren met een kleur uit de kleurgroep, selecteert u de illustratie en klikt u op een kleur in het deelvenster Kleurengids.

Opmerking: *Als u alle objecten in een gegroepeerd object wilt kleuren, selecteert u het object, kiest u Bewerken > Illustratie opnieuw kleuren en geeft u opties op in het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren. (Zie "Kleuren toewijzen aan uw illustraties" op pagina 154.)*

Een kleurgroep maken in het dialoogvenster Kleuren bewerken

U maakt een kleurgroep in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren door een basiskleur en een harmonieregel te kiezen. De harmonieregel gebruikt de basiskleur als de basis voor het genereren van de kleuren in de kleurgroep. Als u bijvoorbeeld de basiskleur blauw kiest en de harmonieregel Complementair, wordt er een kleurgroep gemaakt met de basiskleur blauw en de complementaire kleur rood.

Tijdens het bewerken van de kleuren in het kleurenwiel geldt de geselecteerde harmonieregel ook voor de kleuren die worden gegenereerd voor de groep. Klik op de knop Harmoniekleuren ontkoppelen om de harmonieregel uit te schakelen en de kleuren te kunnen bewerken.

1 Open het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren en kies desgewenst een kleurharmonie in het menu Harmonieregels.

Opmerking: *Klik op de knop Beperkt de kleurgroep tot kleuren in een stalenbibliotheek en kies een bibliotheek in de lijst om de kleuren te beperken tot een stalenbibliotheek.*

2 Als de kleurenbalken zichtbaar zijn en u het kleurenwiel wilt weergeven, klikt u op het pictogram van het kleurenwiel.

3 Ontgrendel de basiskleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Sleep de markering van de basiskleur (de grootste kleurmarkering met twee ringen) rond het wiel om de gewenste basiskleur in te stellen.
- Pas de schuifregelaars onder aan het dialoogvenster aan.

4 Kies een nieuwe harmonieregel of verplaats de kleurmarkeringen.

5 Klik op Illustratie opnieuw kleuren om een voorvertoning van de nieuwe kleuren in de geselecteerde illustratie weer te geven.

Opmerking: *De illustratie wordt opnieuw gekleurd wanneer u op OK klikt om het dialoogvenster te sluiten. Schakel deze optie uit voordat u op OK klikt als u de geselecteerde illustratie niet opnieuw wilt kleuren.*

6 Typ een naam in het vak Naam rechts van het menu Harmonieregels en klik op Nieuwe kleurgroep .

Opmerking: *Als u het pictogram Nieuwe kleurgroep niet ziet, klikt u op het pictogram Kleurgroepopslag tonen .*

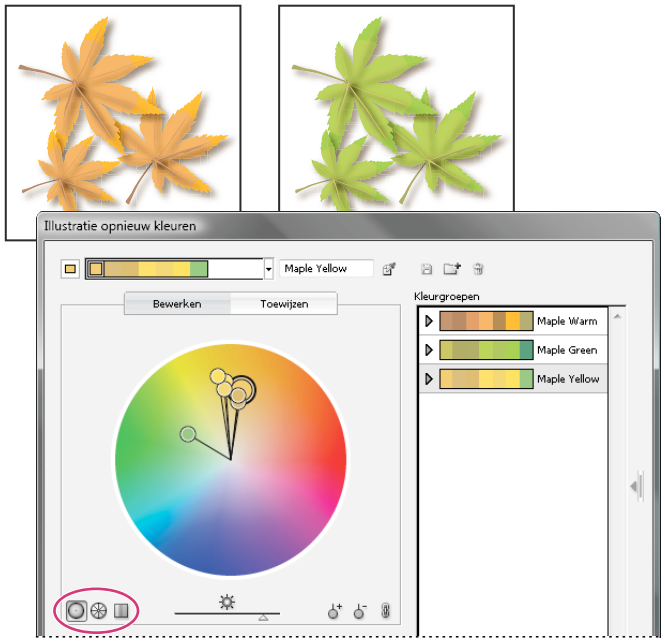
7 Als u de nieuwe kleurgroep wilt opslaan in het deelvenster Stalen, klikt u op OK en sluit u het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.

Opmerking: *U kunt ook het deelvenster Kleurengids gebruiken om een kleurgroep te maken. (Zie "Een kleurgroep maken in het deelvenster Kleurengids" op pagina 147.)*

Kleuren bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken

Het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren is handig als u de kleuren in een geselecteerde illustratie op algemene wijze wilt aanpassen, vooral wanneer algemene kleuren niet zijn gebruikt toen de illustratie werd gemaakt. U kunt kleuren en kleurgroepen bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren en u kunt uw bewerking toepassingen op geselecteerde illustraties of de bewerkte kleuren opslaan voor toekomstig gebruik.

Wanneer u kleuren bewerkt, kunt u het vloeiend kleurenwiel, het gesegmenteerde kleurenwiel of de kleurenbalken gebruiken.



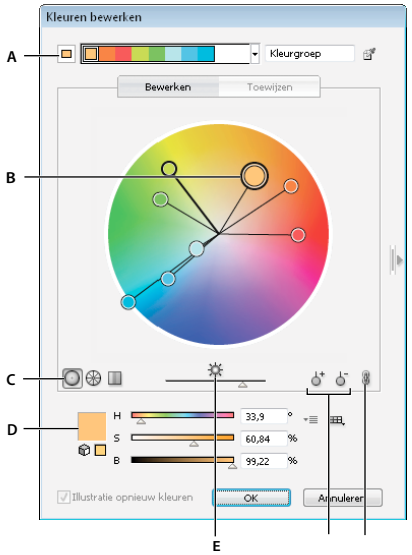
Kleuren bewerken door de kleurmarkeringen te verplaatsen op het vloeiende kleurenwiel

Vloeiend kleurenwiel Geeft kleurtoon, verzadiging en helderheid weer in een vloeiende, ononderbroken cirkel. Elke kleur in de huidige kleurgroep wordt getekend op het wiel in een cirkel. U kunt op het wiel heel nauwkeurig kleuren kiezen, maar omdat iedere pixel een andere kleur heeft, is het soms moeilijk de individuele kleuren te zien.

Gesegmenteerd kleurenwiel Geeft kleuren weer als een serie gesegmenteerde kleurblokken. Zo kunt u de afzonderlijke kleuren gemakkelijk zien, maar u kunt uit minder kleuren kiezen dan op het vloeiende kleurenwiel.

Kleurenbalken Er worden alleen kleuren uit de kleurgroep weergegeven. Deze worden weergegeven als effen kleurenbalken die u afzonderlijk kunt selecteren en bewerken. U kunt de kleuren in deze weergave opnieuw ordenen door kleurbalken naar links of rechts te slepen en neer te zetten. U kunt met de rechtermuisknop op een kleur klikken en ervoor kiezen deze te verwijderen, in te stellen als de basiskleur, de schaduw ervan te wijzigen of te wijzigen met de Kleurkiezer.

Op http://www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_nl vindt u een video over het maken en bewerken van en over het experimenteren met kleurgroepen. Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_nl voor een voorbeeld van het wijzigen van een kleurenillustratie in een grijswaardenillustratie.



***A.** De basiskleur zoals deze wordt weergegeven in het menu Harmonieregels **B.** De basiskleur zoals deze wordt weergegeven op het kleurenwiel **C.** Opties voor kleurweergave **D.** Kleur van geselecteerde kleurmarkering of kleurenbalk **E.** Verzadiging en kleurtoon weergeven op kleurenwiel **F.** Markeringsgereedschappen voor het toevoegen en verwijderen van kleuren **G.** Harmoniekleuren ontkoppelen*

Wijzigingen in een kleurgroep opslaan

Voordat u begint met het bewerken van uw kleurgroepen, moet u weten hoe u de wijzigingen correct opslaat zodat u uw favoriete kleurgroep niet per ongeluk overschrijft! U kunt wijzigingen op twee manieren opslaan: u kunt de originele kleurgroep overschrijven met de bewerkte kleurgroep, of u kunt een nieuwe kleurgroep maken voor de wijzigingen en de originele kleurgroep intact laten.

❖ Voer een van de twee volgende handelingen uit:

- Als u de originele kleurgroep ongewijzigd wilt laten en de wijzigingen als een nieuwe kleurgroep wilt opslaan, klikt u op Nieuwe kleurgroep boven aan het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.
- Klik op Wijzigingen in kleurgroep opslaan om de wijzigingen in de oorspronkelijke kleurgroep op te slaan (en de oorspronkelijke kleurgroep te overschrijven) .

Een kleurgroep bewerken met een kleurenwiel

1 Selecteer in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren de gewenste kleurgroep in het opslaggebied Kleurgroepen.

2 Als u een object in het tekengebied hebt geselecteerd, klikt u op Illustratie opnieuw kleuren om een voorvertoning van de kleuren in de illustratie weer te geven. Als u de illustratie niet opnieuw wilt kleuren, schakelt u de optie Illustratie opnieuw kleuren uit voordat u het dialoogvenster sluit of klikt u op Annuleren om het dialoogvenster te sluiten.

***Opmerking:** Klik op Kleuren uit geselecteerde illustratie halen om de kleuren van de geselecteerde illustratie te bewerken.*

3 Klik op de knop Beperkt de kleurgroep tot kleuren in een stalenbibliotheek en kies een bibliotheek in de lijst om de kleuren te beperken tot een stalenbibliotheek.

4 Als u de basiskleur wilt wijzigen in een andere kleur in de huidige groep, klikt u met de rechtermuisknop op de kleur in een kleurenwiel of kleurenbalk en kiest u Instellen als basiskleur. U kunt ook klikken op een kleur in het vak Actieve kleuren en vervolgens klikken op Huidige kleur als basiskleur instellen , links van het vak Actieve kleuren.

5 Sleep een markering op het kleurenwiel om de kleur te wijzigen. Als het om een gekoppelde harmonie gaat, worden tijdens het slepen alle kleuren volgens de regel verplaatst. Gaat het om een ontkoppelde harmonie, dan wordt alleen de markering verplaatst die u sleept.

U kunt een van de volgende handelingen uitvoeren tijdens het bewerken:

a Verplaats de markering rond het wiel om de kleurtoon te wijzigen. U wijzigt de verzadiging of helderheid door de markering naar binnen of buiten te verplaatsen op het wiel.

b Als u een kleur wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop op de plek in het kleurenwiel waar u de kleur wilt toevoegen en kiest u Nieuwe kleur toevoegen.

c Als u een kleur wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op de kleurmarkering (of op de lijn van de markering) in het kleurenwiel en kiest u Kleur verwijderen.

d Als u een kleur wilt wijzigen met de Kleurkiezer, klikt u met de rechtermuisknop op de kleur en kiest u Kleurkiezer.

e Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om de verplaatsing van de markering tot één richting te beperken.

f Als u de kleurtoon en verzadiging in plaats van de kleurtoon en helderheid wilt zien op het wiel, klikt u op de knop Verzadiging en kleurtoon weergeven op wiel vlak onder het wiel om te schakelen tussen de twee weergaven.

g Als u de kleurwaarden handmatig wilt wijzigen, klikt u op de kleurmarkering of klikt u op de kleur in het vak Actieve kleuren. Bewerk de kleurwaarden met de schuifregelaars of de tekstvakken voor de kleurwaarde onder het kleurenwiel.

h Als u de verzadiging en de helderheid van een kleur op de schijf wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op een kleurmarkering en kiest u Tint selecteren. Klik vervolgens op de gewenste kleur in het vak dat dan wordt weergegeven.

6 Sla de wijzigingen op door te klikken op Nieuwe kleurgroep . Zo blijft de oorspronkelijke kleurgroep ongewijzigd en slaat u de wijzigingen op als een nieuwe kleurgroep. U kunt ook klikken op Wijzigingen in kleurgroep opslaan als u de oorspronkelijke kleurgroep wilt overschrijven met de wijzigingen.

***Opmerking:** Klik, indien noodzakelijk, op de knoppen Buiten gamut of Buiten webkleur om ervoor te zorgen dat de kleuren binnen de kleuromvang vallen of webveilig zijn.*

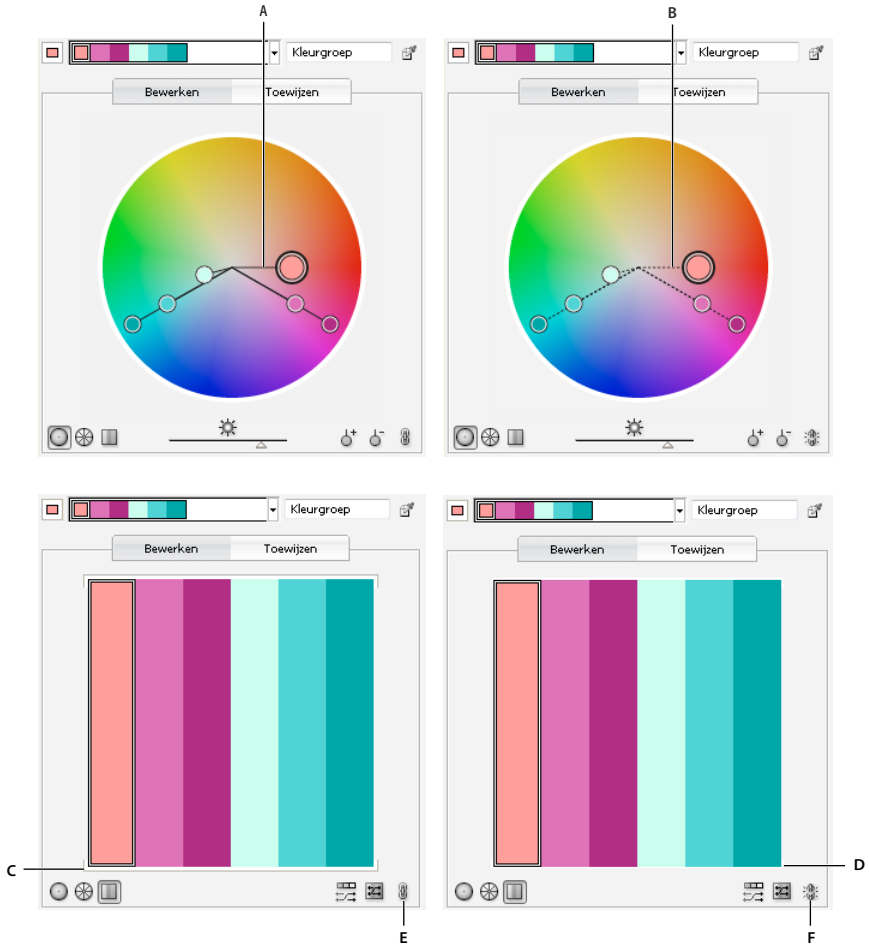
Kleuren in een kleurgroep opnieuw ordenen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep in het menu Actieve kleuren een kleur naar links of naar rechts.
- Sleep in de weergave Kleurenbalken een kleurenbalk naar links of naar rechts

Bewerk een individuele kleur in een kleurgroep

Wanneer u een kleurgroep maakt met gebruik van een harmonieregel, worden de kleuren standaard gekoppeld. Wanneer u een kleur wijzigt in een gekoppelde kleurgroep, veranderen de andere kleuren ook volgens de harmonieregel. Als u een kleur wilt bewerken zonder de andere kleuren te wijzigen, dient u de kleurmarkeringen te ontkoppelen van de harmonieregel.



***A.** Weergave van gekoppelde kleuren in kleurenwiel **B.** Weergave van ontkoppelde kleuren in kleurenwiel **C.** Weergave van gekoppelde kleuren in kleurenbalken **D.** Weergave van ontkoppelde kleuren in kleurenbalken **E.** Gekoppelde kleuren, klik om te ontkoppelen **F.** Ontkoppelde kleuren, klik om opnieuw te koppelen*

1 Selecteer de kleurgroep die u wilt bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren en klik op Bewerken.

2 Klik op het pictogram Harmoniekleuren ontkoppelen .

3 Ga op een van de volgende manieren te werk in de kleurenwiel- of kleurenbalkweergave:

- Sleep de kleurmarkering die u wilt bewerken om een nieuwe kleur in te stellen.
- Klik op de kleurenbalk of de kleurenmarkering die u wilt wijzigen en bewerk de kleurwaarden handmatig.
- Dubbelklik op de kleurenbalk of de markering (of klik hierop met de rechtermuisknop) en kies een nieuwe kleur in de Kleurkiezer.
- Klik met de rechtermuisknop op een kleurmarkering of kleurenbalk en kies een nieuwe tint.

4 Klik op de knop Harmoniekleuren koppelen om de kleuren weer te koppelen, zodat de markeringen weer worden verplaatst op basis van de net gedefinieerde harmonieregel.

Kleuren in een kleurgroep bewerken met de Kleurkiezer

Met de Kleurkiezer kunt u de kleuren in een kleurgroep wijzigen.

1 Ga in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren op een van de volgende manieren te werk:
   - Dubbelklik op een markering op het kleurenwiel of klik hierop met de rechtermuisknop en kies Kleurkiezer.
   - Dubbelklik op een kleurenbalk.
   - Klik op het kleurstaal links van de kleurregelaars.
2 Sla de bewerkingen op door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Typ een nieuwe naam in het tekstvak Naam boven in het dialoogvenster en klik op Nieuwe kleurgroep om de bewerkte kleuren op te slaan als een nieuwe groep.
   - Klik op Wijzigingen in kleurgroep opslaan om de bewerkingen op te slaan in de oorspronkelijke kleurgroep.

De kleurvolgorde of verzadiging en helderheid op willekeurige wijze wijzigen

Klik op de knoppen Wijzigt willekeurig verzadiging en helderheid en Kleurvolgorde willekeurig wijzigen in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren om te experimenteren met willekeurige variaties van de huidige kleurgroep.

1 Selecteer een kleurgroep in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.
2 Klik eerst op Bewerken en daarna op Kleurenbalken weergeven of klik op Toewijzen.
3 Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Wijzigt willekeurig verzadiging en helderheid- om de helderheid en verzadiging van de huidige kleurgroep op willekeurige wijze te wijzigen en de kleurtonen te behouden.
   - Klik op Kleurvolgorde willekeurig wijzigen om de volgorde van de huidige kleurgroep te wijzigen. Deze knop is handig als u illustraties opnieuw inkleurt en snel de verschillende mogelijkheden met de actieve kleurgroep wilt zien.

De verzadiging, helderheid, kleurtemperatuur of lichtsterkte op algemene wijze bewerken

1 Klik op Bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.
2 Klik op de knop Kleurmodus en kies Globaal aanpassen.
3 Wijzig de waarden voor Verzadiging, Helderheid, Temperatuur en Lichtsterkte.

   Opmerking: *Als u de kleuren hebt beperkt tot een stalenbibliotheek, gelden alle wijzigingen die u aanbrengt alleen voor de bibliotheekkleuren.*

Kleuren toevoegen aan of verwijderen uit een kleurgroep

1 Klik op Bewerken in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.
2 Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een kleur wilt toevoegen aan de kleurgroep, klikt u met de rechtermuisknop op de plek in het kleurenwiel waar u de kleur wilt toevoegen en kiest u Nieuwe kleur toevoegen. Als u op de lijn van een bestaande kleurmarkering klikt, wordt de nieuwe markering samen met deze markering verplaatst.
   - Als u een kleur wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op de kleurmarkering of de kleurenbalk en kiest u Kleur verwijderen. Het is niet mogelijk de markering voor de basiskleur te verwijderen.

     Opmerking: *In het kleurenwiel kunt u ook de knop Kleur toevoegen of de knop Kleur verwijderen gebruiken en vervolgens in het kleurenwiel op de kleur klikken die u wilt toevoegen of verwijderen.*

- Als u een kleur wilt verwijderen uit een kleurgroep in de lijst Kleurgroepen, vouwt u de kleurgroep uit, klikt u met de rechtermuisknop op het kleurenstaal dat u wilt verwijderen en kiest u Kleur verwijderen.

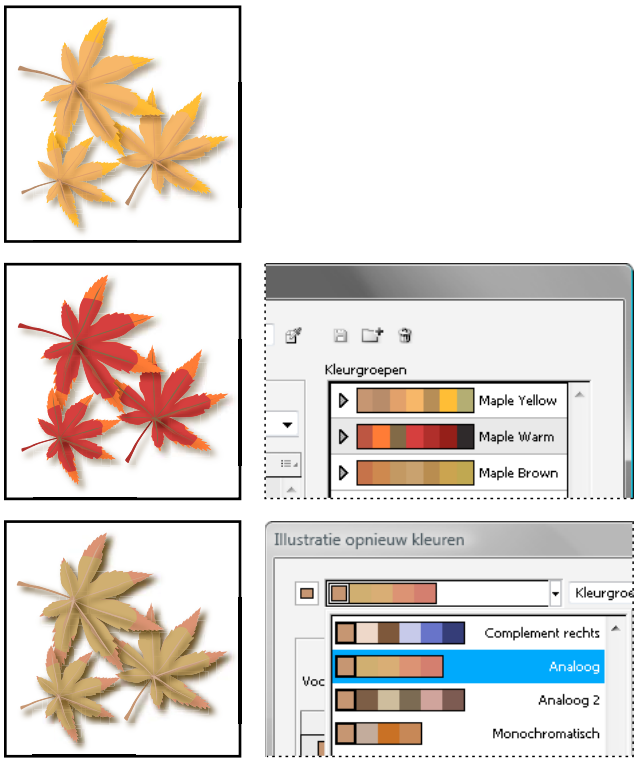
Een kleurgroep verwijderen

❖ Selecteer een kleurgroep in de lijst Kleurgroepen en klik op Verwijderen . U kunt hier ook op klikken met de rechtermuisknop en Kleurgroep verwijderen kiezen.

Kleuren toewijzen aan uw illustraties

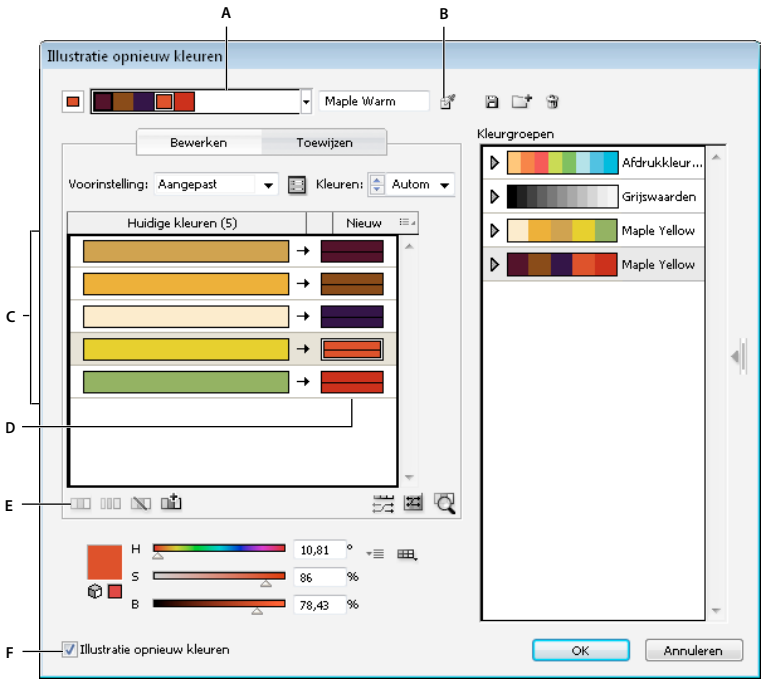
Op het tabblad Toewijzen van het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren kunt u kleuren uit een kleurgroep toewijzen aan uw illustraties. U kunt op de volgende manieren kleuren toewijzen:

- U kunt nieuwe kleuren toewijzen aan een illustratie met gebruik van een kleurgroep in de lijst Kleurgroepen.
- U kunt nieuwe kleuren toewijzen aan een illustratie met gebruik van een nieuwe kleurgroep die u hebt gekozen in het menu Harmonieregels.
- U kunt de actieve kleuren in de illustraties opnieuw toewijzen aan andere actieve kleuren. Klik op de knop Kleuren uit geselecteerde illustratie halen om de instellingen in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren opnieuw in te stellen, zodat de originele kleuren weer worden weergegeven in de afbeelding.



Originele kleuren (boven), nieuwe kleuren toewijzen door een kleurgroep te selecteren in de lijst Kleurgroepen (midden) en nieuwe kleuren toewijzen door een nieuwe kleurgroep te maken met gebruik van het menu Harmonieregels (onder).

Met de kolommen Huidige kleuren en Nieuw kunt u bepalen hoe kleuren worden toegewezen. Als u Illustratie opnieuw kleuren selecteert, wordt de geselecteerde illustratie opnieuw gekleurd met de actieve kleurgroep en op basis van de kolomtoewijzingen.



***A.** Actieve kleurgroep **B.** Kleuren uit geselecteerde illustratie halen **C.** Kleuren uit geselecteerde illustraties **D.** Nieuwe kleuren uit de actieve kleurgroep **E.** Opties voor het werken met gehele rijen **F.** Illustratie opnieuw kleuren*

Op www.adobe.com/go/vid0061_nl vindt u een video over het toewijzen van kleuren.

Nieuwe kleuren toewijzen aan geselecteerde illustraties

1 Selecteer de illustratie die u opnieuw wilt kleuren.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren.

Het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren wordt geopend. In het gebied Toewijzen ziet u de kleuren uit de originele illustratie in beide kolommen.

3 Voer een van de volgende handelingen uit als u kleuren uit een kleurgroep wilt toewijzen:

a Een kleurgroep selecteren in de lijst Kleurgroepen

b Maak een kleurgroep door een nieuwe harmonieregel te selecteren in het menu Harmonieregels.

***Opmerking:** Als u een kleurgroep maakt, kunt u op Bewerken klikken om de kleuren aan te passen en vervolgens op Toewijzen klikken. Als u slechts een paar kleuren in de geselecteerde illustratie wilt aanpassen, selecteert u de gewenste kleur en bewerkt u deze met de schuifregelaars.*

4 Klik op Illustratie opnieuw kleuren om een voorvertoning te zien van de gewijzigde kleuren in de illustratie.

5 Voer een van de volgende handelingen uit om kleuren opnieuw toe te wijzen:

- Als u een huidige kleur aan een andere kleur wilt toewijzen, sleept u de kleur omhoog of omlaag in de kolom Huidige kleuren totdat deze zich naast de gewenste nieuwe kleur bevindt.

Als een rij meerdere kleuren bevat en u deze allemaal wilt verplaatsen, klikt u op de selectiebalk links van de rij en sleept u deze omhoog of omlaag.

- Als u een nieuwe kleur wilt toewijzen aan een andere rij met huidige kleuren, sleept u de nieuwe kleur omhoog of omlaag in de kolom Nieuw. (Als u een nieuwe kleur wilt toevoegen aan de kolom Nieuw of hieruit een kleur wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop in de lijst en kiest u Nieuwe kleur toevoegen of Kleur verwijderen.)
- Als u een kleur in de kolom Nieuw wilt wijzigen, klikt u erop met de rechtermuisknop en kiest u Kleurkiezer om een nieuwe kleur in te stellen.
- Klik op de pijl tussen de kolommen om te voorkomen dat een rij met huidige kleuren opnieuw wordt toegewezen. Klik op het streepje om de rij weer op te nemen in de bewerking.
- Als u wilt voorkomen dat één huidige kleur opnieuw wordt toegewezen, klikt u met de rechtermuisknop op de desbetreffende kleur en kiest u Kleuren uitsluiten of klikt u op het pictogram .
- Klik op de knop Kleurvolgorde willekeurig wijzen om kleuren op willekeurige wijze toe te wijzen. De nieuwe kleuren worden op willekeurige wijze naar andere rijen met actieve kleuren verplaatst.
- Klik met de rechtermuisknop en kies Een rij toevoegen of klik op het pictogram om een rij toe te voegen aan de kolom Huidige kleuren.

6 Voer een van de volgende handelingen uit om kleuren in de rij Huidige kleuren te scheiden of samen te voegen:

- Als u kleuren in afzonderlijke rijen wilt plaatsen, selecteert u het kleurblok dat u wilt verplaatsen, klikt u hierop met de rechtermuisknop en kiest u Kleuren onderscheiden in verschillende rijen of klikt u op het pictogram .
- Als u meerdere kleuren in een rij wilt samenvoegen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u op meerdere kleuren klikt om deze te selecteren. Klik vervolgens met de rechtermuisknop en kies Kleuren samenvoegen tot een rij of klik op het pictogram .

7 Als u tinten of schaduwen van nieuwe kleuren wilt wijzigen, klikt u op het driehoekje rechts van een nieuwe kleur (of klikt u met de rechtermuisknop op een kleur en kiest u Inkleurmethode) en kiest u een optie. Selecteer Toepassen op alle als u dezelfde optie wilt toepassen op alle nieuwe kleuren in de kleurgroep.

Opmerking: *Tinten en schaduwen en Kleurtoonverschuiving zijn alleen beschikbaar wanneer u besluit de steunkleuren niet te behouden.*

8 Klik op OK om de illustratie opnieuw te kleuren. Als u de illustratie niet opnieuw wilt kleuren, klikt u op Annuleren of schakelt u Illustratie opnieuw kleuren uit en klikt u op OK.

De verzadiging en helderheid van alle kleuren op willekeurige wijze wijzigen

1 Selecteer, indien noodzakelijk, een object en kies Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren.

2 Klik in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren op de knop Wijzigt willekeurig verzadiging en helderheid .

Opmerking: *Als u een kleurgroep bewerkt, kunt u de verzadiging en helderheid ook wijzigen aan de hand van de kleurenbalkweergave.*

Originele kleuren in een illustratie weergeven tijdens het toewijzen van nieuwe kleuren

Als u geselecteerde illustraties opnieuw kleurt, worden de oorspronkelijke kleuren vervangen door de kleuren in de geselecteerde kleurgroep. Bij het toewijzen van nieuwe kleuren kan het handig zijn te zien waar een oorspronkelijke kleur (uit de kolom Huidige kleuren) in uw illustratie wordt gebruikt, vooral als het gaat om een afbeelding met veel details en originele kleuren.

1 Selecteer, indien noodzakelijk, een object en kies Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren.

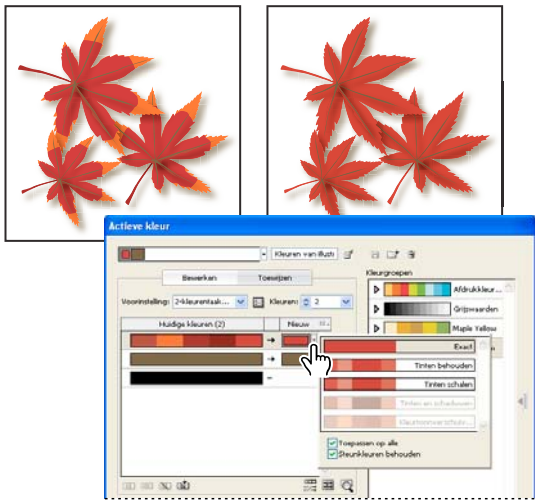
2 Klik in het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren op de knop Klik op de kleuren boven om ze in de illustratie te vinden en klik op een kleur in de kolom Huidige kleuren.

De illustratie waarin de kleur voorkomt, wordt met alle kleuren weergegeven in het tekengebied. Alle andere gebieden in het tekengebied worden grijs weergegeven.

3 Klik nogmaals op het pictogram om de kleuren in uw illustratie te herstellen.

Het aantal kleuren in uw illustraties verlagen

Wanneer u illustraties maakt die zijn bedoeld voor verschillende typen uitvoermedia, is het vaak nodig het aantal kleuren te reduceren voor uitvoer, kleuren om te zetten in grijswaarden of de kleuren te beperken tot de kleuren in een kleurenbibliotheek. U kunt het aantal kleuren in uw illustratie heel gemakkelijk beperken met gebruik van het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren. U kunt kiezen of u een voorinstelling voor het verlagen van het aantal kleuren wilt gebruiken. Zo kunt u bijvoorbeeld Grijswaardenillustratie kiezen om de geselecteerde illustratie snel om te zetten in grijswaarden.



Geselecteerde illustraties beperken tot twee kleuren

Kleuren snel reduceren met gebruik van een voorinstelling

Het gebruiken van een voorinstelling is een snelle en handige manier om slechts een aantal kleuren of een bepaalde stalenbibliotheek te gebruiken in uw illustratie.

1 Selecteer de illustratie waarvan u het aantal kleuren wilt verlagen.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Opnieuw kleuren met voorinstelling en kies een vooraf ingestelde optie.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de kleuren wilt beperken tot de kleuren in een stalenbibliotheek, klikt u op de bibliotheekknop , selecteert u de gewenste bibliotheek en klikt u op OK.
- Klik op OK als u de kleuren niet wilt beperken tot een stalenbibliotheek.

Het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren wordt geopend. In de kolom Nieuw wordt naast zwart ook het aantal kleuren weergegeven dat u hebt gekozen als de nieuwe voorinstelling. De nieuwe kleuren zijn afkomstig uit de originele illustratie.

4 Wijs de oorspronkelijke kleuren naar wens toe aan de nieuwe kleuren.

5 Controleer of Illustratie opnieuw kleuren is geselecteerd en klik op OK.

Aantal kleuren reduceren met aangepaste opties

1 Selecteer de illustratie die u opnieuw wilt kleuren.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Illustratie opnieuw kleuren.

Het dialoogvenster Illustratie opnieuw kleuren wordt geopend. In de kolom Nieuw worden alle kleuren uit uw geselecteerde illustratie weergegeven.

3 Selecteer of maak een kleurgroep om andere kleuren te gebruiken.

4 Kies in het menu Kleuren het verlaagde aantal kleuren dat u wilt gebruiken.

5 Klik op de knop Opties voor kleurreductie  , geef een van de volgende opties op en klik op OK:

Voorinstelling Hiermee geeft u een voorinstelling voor een kleurentaak op, inclusief het aantal gebruikte kleuren en de optimale instellingen voor die taak. Als u een voorinstelling selecteert en vervolgens een van de andere opties wijzigt, verandert de voorinstelling in *Aangepast*.

Kleuren Hiermee bepaalt u het nieuwe aantal waartoe u de huidige kleuren wilt beperken.

Beperken tot bibliotheek Hiermee bepaalt u uit welke stalenbibliotheek alle nieuwe kleuren afkomstig zijn.

Sortering Hiermee bepaalt u hoe de oorspronkelijke kleuren worden gesorteerd in de kolom Huidige kleuren.

Inkleurmethode Hiermee bepaalt u de typen variaties die zijn toegestaan voor de nieuwe kleuren.

- Zo vervangt u iedere huidige kleur op exacte wijze door de opgegeven nieuwe kleur.
- Tinten schalen is de standaardoptie waarmee u de donkerste huidige kleur vervangt door de opgegeven nieuwe kleur. De andere huidige kleuren in de rij worden vervangen door een evenredig lichtere kleur.
- Tinten behouden heeft dezelfde functie als Tinten schalen voor niet-algemene kleuren. Voor steunkleuren of algemene kleuren wordt de tint van de huidige kleur toegepast op de nieuwe kleur. Gebruik tinten behouden als alle huidige kleuren in de rij tinten zijn van dezelfde of een vergelijkbare algemene kleur. U krijgt de beste resultaten wanneer u niet alleen Tinten behouden maar ook Tinten combineren selecteert.
- Kies Tinten en schaduwen om de huidige kleur met de gemiddelde licht- en donkerheid te vervangen door de opgegeven nieuwe kleur. Huidige kleuren die lichter zijn dan gemiddeld worden vervangen door een evenredig lichtere tint van de nieuwe kleur. Huidige kleuren die donkerder zijn dan gemiddeld worden vervangen door zwart aan de nieuwe kleur toe te voegen.
- Met Kleurtoonverschuiving stelt u de standaardkleur in de rij Huidige kleuren in als een hoofdkleur en wordt de hoofdkleur precies vervangen door de nieuwe kleur. De andere huidige kleuren worden vervangen door kleuren die qua helderheid, verzadiging en kleurtoon in dezelfde mate verschillen van de nieuwe kleur als de huidige kleur van de hoofdkleur.

Tinten combineren Kies deze optie om alle tinten van dezelfde algemene kleur in dezelfde rij Huidige kleuren te plaatsen, ook als het aantal kleuren niet wordt gereduceerd. Gebruik deze optie alleen als de geselecteerde illustratie steunkleuren of algemene kleuren bevat die zijn toegepast bij tinten van minder dan 100%. U krijgt de beste resultaten als u deze optie in combinatie met de inkleurmethode Tinten behouden gebruikt.

Opmerking: *Ook als Tinten combineren niet is geselecteerd en u het aantal kleuren reduceert, worden tinten van dezelfde algemene kleur gecombineerd voordat andere niet-algemene kleuren worden gecombineerd.*

Behouden Bepaalt of wit, zwart of grijs behouden blijft in de voltooide reductie. Als een kleur behouden blijft, wordt deze als een uitgesloten rij weergegeven in de kolom Huidige kleuren.

6 Wijs de huidige kleuren naar wens toe aan de nieuwe kleuren.

7 Controleer of Illustratie opnieuw kleuren is geselecteerd en klik op OK.

Het deelvenster Kuler

Kuler

Het Kuler™-deelvenster is uw toegangspoort tot kleurgroepen of kleurthema's die gemaakt zijn door een online gemeenschap van ontwerpers. Met dit deelvenster kunt u naar duizenden thema's bladeren op Kuler en deze downloaden om ze te bewerken of op te nemen in uw eigen projecten. U kunt het deelvenster Kuler ook gebruiken om uw thema's te delen met de Kuler-community door ze te uploaden.

Het deelvenster Kuler is beschikbaar in Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 en Adobe Fireworks® CS5. Het deelvenster is niet beschikbaar in de Franse versies van deze producten.

Op http://www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_nl vindt u een video over het deelvenster Kuler.

Een artikel over Kuler en inspirerende kleuren vindt u in het blog van Veerle Pieters op http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Thema's weergeven en gebruiken

U hebt een internetverbinding nodig om online door de thema's te kunnen bladeren.

Thema's zoeken en weergeven

1. Selecteer Venster > Uitbreidingen > Kuler.
2. Typ de naam van een thema, label of maker in het vak Search.

   Opmerking: *U kunt alleen alfanumerieke tekens (Aa-Zz, 0-9) gebruiken in zoekopdrachten.*
3. Filter de zoekresultaten door een optie te selecteren in de pop-upmenu's boven de resultaten.
4. Als u de volgende of vorige themaset wilt weergeven, klikt u op het pictogram Vorige themaset weergeven of Volgende themaset weergeven onder aan het Kuler-deelvenster.
5. Als u de weergave wilt vernieuwen met de meest recente thema's uit de Kuler-community, klikt u op het pictogram De thema's uit de Kuler-community vernieuwen onder aan het deelvenster.

Online naar een thema zoeken op Kuler

1. Selecteer een thema in de zoekresultaten.
2. Klik op het driehoekje rechts van het thema en selecteer View Online in Kuler.

Regelmatig uitgevoerde zoekopdrachten opslaan

1. Selecteer Aangepast in het eerste pop-upmenu, dat zich direct onder het zoekvak bevindt.
2. Voer in het dialoogvenster dat wordt geopend uw zoektermen in en klik op Opslaan.

Als u de zoekopdracht wilt uitvoeren, selecteert u deze in het eerste pop-upmenu.

Als u een opgeslagen zoekopdracht wilt verwijderen, selecteert u de optie Custom in het pop-upmenu en wist u de zoekopdrachten die u wilt verwijderen.

Een thema toevoegen aan het deelvenster Stalen in Illustrator

- Selecteer het thema en klik op het pictogram Geselecteerd thema toevoegen aan stalen onder aan het Kuler-deelvenster.

Uw thema uploaden naar Kuler-community

1 Selecteer het thema in het deelvenster Stalen.

2 Klik in het Kuler-deelvenster op het pictogram Uploaden van deelvenster Stalen naar Kuler-community.

Kleuren aanpassen

Een kleur die buiten het gamma valt, omzetten in een afdrukbare kleur

Sommige kleuren uit de RGB- en HSB-kleurmodellen, zoals neonkleuren, kunnen niet worden afgedrukt, omdat er geen equivalent voor deze kleuren bestaat in het CMYK-model. Als u een kleur buiten de kleuromvang selecteert, wordt er een waarschuwingsdriehoek ⚠ weergegeven in het deelvenster Kleur of in de Kleurkiezer.

❖ Klik op deze driehoek om de dichtstbijliggende CMYK-equivalent te gebruiken (deze kleur wordt weergegeven in een klein vak bij de driehoek).

Meer Help-onderwerpen

"Kleurruimten en gamma's" op pagina 129

Overgaan naar een webveilige kleur

Er zijn 216 webveilige kleuren. Dit zijn de kleuren die alle browsers, ongeacht het platform, herkennen. Als u een niet-webveilige kleur selecteert, wordt er een waarschuwingsblokje ◪ weergegeven in het deelvenster Kleur, in de Kleurkiezer of in het dialoogvenster Kleuren bewerken/Illustratie opnieuw kleuren.

❖ Klik op het blokje om de dichtstbijliggende webveilige kleur te gebruiken (deze wordt weergegeven in een klein vak bij het blokje).

Meer Help-onderwerpen

"Webafbeeldingen" op pagina 420

Kleuren laten overvloeien

Met Overvloeien maakt u een aantal tussenliggende kleuren voor een groep met drie of meer gevulde objecten, op basis van de verticale of horizontale stand van de objecten of op hun stapelvolgorde. Overvloeien heeft geen effect op lijnen of op niet-getekende objecten.

1 Selecteer drie of meer gevulde objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Om tussenliggende objecten te vullen met een geleidelijk verloop tussen het voorste en het achterste gevulde object, kiest u Bewerken > Kleuren bewerken > Overvloeien: voor naar achter.
- Om tussenliggende objecten te vullen met een geleidelijk verloop tussen de gevulde objecten geheel links en rechts, kiest u Bewerken > Kleuren bewerken > Overvloeien: horizontaal.
- Om tussenliggende objecten te vullen met een geleidelijk verloop tussen het bovenste en onderste gevulde object, kiest u Bewerken > Kleuren bewerken > Overvloeien: verticaal.

Een kleur wijzigen in zijn omgekeerde of complement

1 Selecteer de kleur die u wilt wijzigen.

2 Selecteer een optie in het menu van het deelvenster Kleur.

Omdraaien Hiermee wijzigt u elke component van een kleur in de tegengestelde waarde op de kleurenschaal. Als een RGB-kleur bijvoorbeeld een R-waarde van 100 heeft, wordt met de opdracht Omdraaien de waarde van R gewijzigd in 155 (255 – 100 = 155).

Complementeren Hiermee wijzigt u elke component van een kleur in een nieuwe waarde op basis van de som van de hoogste en laagste RGB-waarden in de geselecteerde kleur. De laagste en hoogste RGB-waarden van de huidige kleur worden opgeteld. De waarde van elke component wordt van het resultaat afgetrokken om nieuwe RGB-waarden te maken. Stel bijvoorbeeld dat u een kleur selecteert met de RGB-waarde 102 voor rood, 153 voor groen en 51 voor blauw. Illustrator telt de hoogste (153) en laagste (51) waarden bij elkaar op en dat wordt de nieuwe waarde (204). Alle RGB-waarden in de bestaande kleur worden afgetrokken van de nieuwe waarde om nieuwe, complementaire RGB-waarden te maken: 204 – 102 (de huidige waarde voor rood) = 102 als de nieuwe waarde voor rood, 204 – 153 (de huidige waarde voor groen) = 51 als de nieuwe waarde voor groen en 204 – 51 (de huidige waarde voor blauw) = 153 als de huidige waarde voor blauw.

De tint van een kleur wijzigen

1 Selecteer een algemene proceskleur of steunkleur in het deelvenster Stalen of selecteer een object waarop u een algemene proceskleur of steunkleur hebt toegepast.

2 Sleep de T-schuifregelaar in het deelvenster Kleur of geef een waarde op in het tekstvak om de intensiteit van de kleur te wijzigen. Het bereik van de tint kan worden ingesteld tussen 0% en 100%. Hoe lager de waarde, hoe lichter de tint.

Als u de T-schuifregelaar niet ziet, controleert u of u een algemene proceskleur of steunkleur hebt geselecteerd. Als de T-schuifregelaar dan nog steeds niet wordt weergegeven, kiest u Opties tonen in het menu van het deelvenster Kleur.

3 Als u de tint als een staal wilt opslaan, sleept u de kleur naar het deelvenster Stalen of klikt u op de knop Nieuw staal in het deelvenster Stalen. De tint wordt onder dezelfde naam als de basiskleur opgeslagen, maar met toevoeging van het tintpercentage. Als u bijvoorbeeld een kleur met de naam 'Hemelsblauw' hebt opgeslagen bij 50 procent, wordt de staalnaam 'Hemelsblauw 50%'.

Meer Help-onderwerpen

"Steunkleuren" op pagina 130

"Proceskleuren" op pagina 131

De kleurbalans van een of meerdere kleuren aanpassen

1 Selecteer de objecten waarvan u de kleuren wilt aanpassen.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Kleurbalans aanpassen.

3 Stel de opties voor vulling en lijnen in.

4 Wijzig de kleurwaarden en klik op OK.

- Als u algemene proceskleuren of steunkleuren hebt geselecteerd, gebruikt u de tintregelaar om de intensiteit van de kleuren aan te passen. Niet-algemene proceskleuren die u hebt geselecteerd, worden hierdoor niet beïnvloed.

- Als u in de CMYK-kleurmodus werkt en niet-algemene proceskleuren hebt geselecteerd, moet u de schuifregelaars gebruiken om de percentages cyaan, magenta, geel en zwart aan te passen.
- Als u in de RGB-kleurmodus werkt en niet-algemene proceskleuren hebt geselecteerd, moet u de schuifregelaars gebruiken om de percentages rood, groen en blauw aan te passen.
- Als u de kleuren die u hebt geselecteerd in grijswaarden wilt omzetten, selecteert u Grijswaarden in de lijst Kleurmodus en selecteert u de optie Omzetten. Gebruik vervolgens de regelaar om het percentage zwart aan te passen.
- Als u algemene proces- of steunkleuren hebt geselecteerd die u wilt omzetten naar niet-algemene proceskleuren, selecteert u CMYK of RGB in de lijst Kleurmodus (afhankelijk van de kleurmodus van het document) en selecteert u de optie Omzetten. Gebruik vervolgens de regelaars om de kleuren aan te passen.

Meerdere kleuren omdraaien

1 Selecteer de objecten waarvan u de kleuren wilt omdraaien.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Kleuren omdraaien.

U kunt het deelvenster Kleur gebruiken om afzonderlijke kleuren om te draaien.

De kleurmodus van een document wijzigen

❖ Kies Bestand > Documentkleurmodus > CMYK-kleur of RGB-kleur.

Steunkleuren weergeven en uitvoeren met behulp van Lab-waarden

Bepaalde vooraf gedefinieerde steunkleuren, zoals de kleuren in de TOYO-, PANTONE-, DIC- en HKS-bibliotheken, zijn gedefinieerd aan de hand van Lab-waarden. De kleuren uit deze bibliotheken omvatten ook CMYK-definities, zodat deze ook compatibel zijn met eerdere versies van Illustrator. In het deelvenster Stalen kunt u bepalen of Lab- of CMYK-waarden worden gebruikt voor het weergeven, exporteren en afdrukken van deze steunkleuren.

Lab-waarden, gebruikt in combinatie met de juiste apparaatprofielen, geven de meest nauwkeurige uitvoer voor alle apparaten. Als kleurenbeheer essentieel voor uw project is, raadt Adobe u aan steunkleuren weer te geven, te exporteren en af te drukken met hun Lab-waarden.

Opmerking: *Als de optie Voorvertoning overdruk is ingeschakeld, worden de Lab-waarden automatisch gebruikt om de schermnauwkeurigheid te verbeteren. Lab-waarden worden ook bij het afdrukken gebruikt als u de optie Simuleren hebt geselecteerd in het menu Overdrukken in het gedeelte Geavanceerd van het dialoogvenster Afdrukken.*

1 Kies Geselecteerde kleuren toevoegen in het menu van het deelvenster Stalen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer Gebruik de Lab-waarden die zijn opgegeven door de fabrikant van het boek als u de kleuren zo nauwkeurig mogelijk wilt weergeven en uitvoeren.
- Selecteer CMYK-waarden uit de procesboeken van de fabrikant als u wilt dat de steunkleuren zijn afgestemd op eerdere versies van Illustrator.

Meer Help-onderwerpen

"Lab" op pagina 129

Kleuren omzetten in grijswaarden

1 Selecteer de objecten waarvan u de kleuren wilt omzetten.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Omzetten in grijswaarden.

Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Kleuren wijzigen om objecten in grijswaarden om te zetten en tegelijk de grijstinten aan te passen.

Meer Help-onderwerpen

"Grijswaarden" op pagina 129

Grijswaardenafbeeldingen omzetten in RGB of CMYK

1 Selecteer de grijswaardenafbeelding.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Omzetten in CMYK of Omzetten in RGB (afhankelijk van de kleurmodus van het document).

Grijswaarden of 1-bits afbeeldingen inkleuren

1 Selecteer het bitmapobject.

2 Let op dat de knop Vulling in het deelvenster Gereedschappen of in het deelvenster Kleur is geselecteerd.

3 Kies in het deelvenster Kleur de kleur voor de afbeelding: zwart, wit, een proceskleur of een steunkleur.

Opmerking: *Als een grijswaardenafbeelding een alfakanaal bevat, kunt u de afbeelding niet inkleuren met een proceskleur. Selecteer dan een steunkleur.*

De verzadiging van meerdere kleuren aanpassen

1 Selecteer de objecten waarvan u de kleuren wilt aanpassen.

2 Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Verzadigen.

3 Typ een waarde van –100% tot 100% om het verzadigingspercentage te bepalen voor de kleur of de tint van de steunkleur.

Meer Help-onderwerpen

"HSB" op pagina 128

Overlappende kleuren mengen

U kunt overvloeimodi of het effect Hard mengen of Zacht mengen gebruiken om overlappende kleuren te mengen.

Overvloeimodi Overvloeimodi bieden allerlei opties voor het besturen van overlappende kleuren. Gebruik in plaats van de effecten Hard mengen of Zacht mengen altijd deze modi voor illustraties met steunkleuren, patronen, verlopen, tekst of andere gecompliceerde illustraties.

Hard mengen, effect Kies deze optie om de hoogste waarde van iedere kleurcomponent te kiezen. Als Kleur 1 bijvoorbeeld 20% cyaan, 66% magenta, 40% geel en 0% zwart is en Kleur 2 40% cyaan, 20% magenta, 30% geel en 10% zwart, is de resulterende harde kleur 40% cyaan, 66% magenta, 40% geel en 10% zwart.

Zacht mengen, effect Kies deze optie om de onderliggende kleuren zichtbaar te maken door de overlappende illustratie en de afbeelding te verdelen in de verschillende onderdelen. U kunt het gewenste percentage voor de zichtbaarheid van de overlappende kleuren opgeven.

U kunt overvloeimodi toepassen op afzonderlijke objecten, terwijl u de effecten Hard mengen en Zacht mengen moet toepassen op gehele groepen of lagen. Overvloeimodi zijn van invloed op de vulling en de lijn van een object, terwijl bij gebruik van de effecten Hard en Zacht de lijn van een object wordt verwijderd.

Opmerking: *In de meeste gevallen wordt de kleur omgezet in CMYK wanneer het effect Hard mengen of Zacht mengen wordt toegepast op objecten die zijn getekend met een combinatie van proces- en steunkleuren. Wanneer niet-algemene RGB-proceskleuren worden gemengd met een RGB-steunkleur worden alle steunkleuren omgezet in een niet-algemene RGB-proceskleur.*

Meer Help-onderwerpen

"Pathfinder-effecten toepassen" op pagina 263

"Overvloeimodi" op pagina 204

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

Kleuren mengen met het effect Hard mengen

1. Selecteer de groep of laag.
2. Kies Effect > Pathfinder > Hard mengen.

Kleuren mengen met het effect Zacht mengen

1. Selecteer de groep of laag.
2. Kies Effect > Pathfinder > Zacht mengen.
3. Typ een waarde tussen 1% en 100% in het tekstvak Mengfactor om de mate van zichtbaarheid van de overlappende kleuren te bepalen en klik op OK.

Hoofdstuk 5: Verven

Info over tekenen

Om uw illustraties visueel interessanter te maken, kunt u in Adobe Illustrator gebruikmaken van kalligrafische penselen, verstrooiingspenselen, kunstpenselen, patroonpenselen en borstelpenselen. Daarnaast kunt u met de gereedschappen Actieve verf en Vormen maken verschillende padsegmenten verven en ingesloten paden vullen met verschillende kleuren, patronen of verlopen. Met het gereedschap Vormen maken kunt u nieuwe complexe vormen maken door eenvoudige vormen samen te voegen. Met dekkingen, maskers, verlopen, overvloeiingen, netten en patronen beschikt u over oneindig veel mogelijkheden om uiting te geven aan uw creativiteit. Het gereedschap Breedte biedt de mogelijkheid om lijnen met variabele breedte te maken die een heel scherpe omtrek hebben.

Verven met vullingen en lijnen

Verfmethoden

Illustrator biedt twee verfmethoden: een vulling, lijn of beide toewijzen aan een geheel object, en een object omzetten in een groep van Actieve verf en daarbinnen vullingen of lijnen toekennen aan afzonderlijke randen en padvlakken.

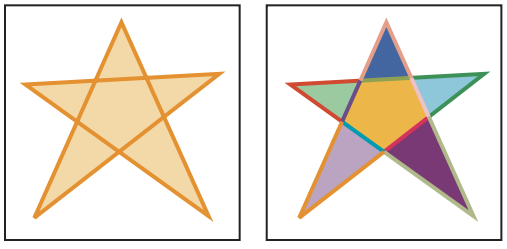
Een object verven

Nadat u een object hebt getekend, kunt u er een vulling, lijn of beide aan toewijzen. U kunt vervolgens andere objecten op dezelfde wijze verven, waarbij elk nieuw object boven op de vorige objecten komt te liggen. Het resultaat is een soort collage die bestaat uit vormen die uit gekleurd papier zijn geknipt, waarbij het uiterlijk van de illustratie afhankelijk is van de boven in de stapel met gelaagde objecten geplaatste objecten.

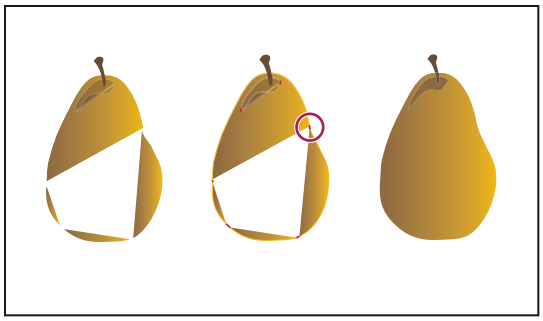
Op www.adobe.com/go/vid0044_nl vindt u een video over het gebruik van penselen.

Een groep van Actieve verf verven

Met de methode Actieve verf verft u meer zoals u met traditionele kleurgereedschappen zou doen, zonder te letten op lagen of een stapelvolgorde, waardoor u natuurlijker kunt tekenen. Alle objecten in een groep van Actieve verf worden behandeld alsof ze deel uitmaken van hetzelfde vlakke oppervlak. Dit betekent dat u meerdere paden kunt tekenen en elk gebied binnen deze paden (een *vlak* genoemd) afzonderlijk kunt kleuren. Verder kunt u verschillende lijnkleuren en -dikten toewijzen aan delen van een pad tussen snijpunten (een *rand* genoemd). Het resultaat is dat u, ongeveer zoals in een kleurboek, elk vlak en elke rand een andere kleur kunt geven. Wanneer u paden in een groep van Actieve verf verplaatst of de vorm van de paden wijzigt, worden de vlakken en randen automatisch aangepast.



Een object dat bestaat uit een enkel pad dat is geverfd met de bestaande methode, heeft een enkele vulling en een enkele lijn (links). Als hetzelfde object wordt omgezet in een groep van Actieve verf, kunt u elk vlak met een verschillende vulling en elke rand met een verschillende lijn verven (rechts).



Als u een object op de traditionele manier verft, blijven er enkele gebieden over die niet kunnen worden gevuld (links). Door een groep van Actieve verf te maken met detectie van tussenruimten (midden) voorkomt u tussenruimten en overdrukken (rechts).

Op www.adobe.com/go/vid0042_nl vindt u een video over het gebruik van Actieve verf. Op www.adobe.com/go/vid0038_nl vindt u een video over verftechnieken met het gereedschap Penseel.

Meer Help-onderwerpen

"Actieve verf" op pagina 177

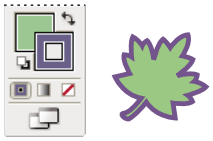
Vullingen en lijnen

Een *vulling* is een kleur, een patroon of een verloop binnen een object. U kunt vullingen toepassen op geopende en gesloten objecten en op vlakken van groepen van Actieve verf.

Een *lijn* kan de zichtbare omtrek van een object zijn, een pad of de rand van een groep van Actieve verf. U kunt de breedte en de kleur van een lijn bepalen. Verder kunt u onderbroken lijnen maken met behulp van de padopties, en u kunt gestileerde lijnen verven met penselen.

Opmerking: *Als u werkt met groepen van Actieve verf, kunt u een penseel alleen op een rand toepassen als u via het deelvenster Vormgeving een lijn aan de groep toevoegt.*

De huidige vul- en lijnkleuren worden weergegeven in het deelvenster Gereedschappen.



Instellingen voor vullingen en lijnen

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor het verven van objecten" op pagina 525

"Kleuren selecteren met de Kleurkiezer" op pagina 134

Instellingen voor vullingen en lijnen

De besturingselementen voor vulling en lijn zijn beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen, in het deelvenster Beheer en in het deelvenster Kleur.

Met een van de volgende instellingen in het deelvenster Gereedschappen kunt u kleur instellen:

Knop Vulling Dubbelklik op deze knop om een vulkleur te selecteren met de Kleurkiezer.

Knop Lijn Dubbelklik op deze knop om een lijnkleur te selecteren met de Kleurkiezer.

Knop Vulling en lijn omwisselen Klik op deze knop om de kleuren tussen vulling en lijn om te wisselen.

Knop Standaardvulling en -lijn Klik op deze knop om terug te keren naar de standaardkleurinstellingen (witte vulling en zwarte lijn).

Knop Kleur Klik op deze knop om de laatst geselecteerde effen kleur toe te passen op een object met een verloopvulling of een object zonder lijn of vulling.

Knop Verloop Klik op deze knop om de huidige geselecteerde vulling te veranderen in het laatst geselecteerde verloop.

Knop Geen Klik op deze knop om de vulling of lijn van een geselecteerd object te verwijderen.

U kunt ook een kleur en lijn voor een geselecteerd object opgeven via de volgende instellingen in het deelvenster Beheer:

Vulkleur Klik hierop om het deelvenster Stalen te openen. Houd Shift ingedrukt en klik op deze knop om het deelvenster Kleur te openen en een kleur te kiezen.

Lijnkleur Klik hierop om het deelvenster Stalen te openen. Houd Shift ingedrukt en klik op deze knop om het deelvenster Kleur te openen en een kleur te kiezen.

Deelvenster Lijn Klik op het woord Lijn om het deelvenster Lijn te openen en opties op te geven.

Lijndikte Kies een lijndikte in het pop-upmenu.

Een vulkleur toepassen op een object

U kunt één kleur, patroon of verloop toepassen op een geheel object, of u kunt groepen van Actieve verf gebruiken en verschillende kleuren aanbrengen op verschillende vlakken binnen het object.

1 Selecteer het object.

2 Klik op het vak Vulling in het deelvenster Gereedschappen of in het deelvenster Kleur. Hiermee geeft u aan dat u een vulling wilt toepassen in plaats van een lijn.



Lijn opvullen

3 Selecteer een vulkleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Klik op een kleur in het deelvenster Beheer, Kleur, Stalen, Verloop of een staalbibliotheek.
- Dubbelklik op het vak Vulling en selecteer een kleur via de Kleurkiezer.
- Selecteer het gereedschap Pipet en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt op een object om de huidige kenmerken toe te passen, waaronder de huidige vulling en lijn.
- Klik op de knop Geen om de huidige vulling van het object te verwijderen.

U kunt een kleur snel op een niet-geselecteerd object toepassen door een kleur vanuit het vak Vulling of het deelvenster Kleur, Verloop of Stalen naar het object te slepen. Slepen werkt niet bij groepen van Actieve verf.

Meer Help-onderwerpen

"Items selecteren in groepen van Actieve verf" op pagina 180

"Verven met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf" op pagina 183

Een object voorzien van een lijn

Met het deelvenster Streek (Venster > Streek) stelt u in of de streek ononderbroken of onderbroken is en bepaalt u het streeppatroon en andere aanpassingen van een onderbroken streek, de streekdikte, de streekuitlijning, de afknotlimiet, de pijlen, de breedteprofielen en de stijlen van verbindingen en uiteinden van lijnen.



Deelvenster Lijn

U kunt lijnopties toepassen op een heel object, of u kunt groepen van Actieve verf gebruiken om verschillende lijnen toe te passen op verschillende randen binnen het object.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

"Items selecteren in groepen van Actieve verf" op pagina 180

"Verven met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf" op pagina 183

Een kleur, dikte of uitlijning van een lijn toepassen

1 Selecteer het object. (Als u een rand in een groep van Actieve verf wilt selecteren, gebruik dan het gereedschap Selectie van Actieve verf.)

2 Klik op het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen, Kleur of Beheer. Hiermee geeft u aan dat u een lijn wilt toepassen in plaats van een vulling.



Het vak Lijn

3 Selecteer een kleur in het deelvenster Kleur of een staal in het deelvenster Stalen of Beheer. Of dubbelklik op het vak Lijn om met de Kleurkiezer een kleur te selecteren.

Als u de huidige kleur in het vak Lijn wilt gebruiken, kunt u de kleur eenvoudig vanaf het vak Lijn naar het object slepen. Slepen werkt niet bij groepen van Actieve verf.

4 Selecteer een dikte in het deelvenster Lijn of Beheer.

5 Als het object een gesloten pad is (en niet een groep van Actieve verf), kies dan in het deelvenster Lijn een optie voor het uitlijnen van de lijn langs het pad:

- Lijn uitlijnen naar midden
- Lijn uitlijnen naar binnen
- Lijn uitlijnen naar buiten

Opmerking: *Als u paden met verschillende lijnuitlijningen probeert uit te lijnen, kan het zijn dat de paden niet precies uitlijnen. Als de randen na het uitlijnen exact met elkaar overeen moeten komen, controleer dan of de instellingen voor paduitlijning gelijk zijn.*

Stippellijnen of onderbroken lijnen maken

U kunt een stippellijn of een onderbroken lijn maken door de lijnkenmerken van een object te bewerken.

1. Selecteer het object.
2. Selecteer Onderbroken lijn in het deelvenster Lijn. Als de optie Onderbroken lijn niet wordt weergegeven, kies dan Opties tonen in het menu van het deelvenster Lijn.
3. Klik op het pictogram: Hiermee worden streepjes op hoeken en uiteinden van paden uitgelijnd, waarbij de lengte wordt aangepast aan de beschikbare ruimte . Met deze optie kunnen de strepen op de hoeken en aan de uiteinden van de paden consistent en voorspelbaar worden gemaakt. Als u de weergave van de strepen wilt behouden zonder ze uit te lijnen, selecteert u het pictogram voor het behouden van de exacte lengte van de streepjes en tussenruimten: .

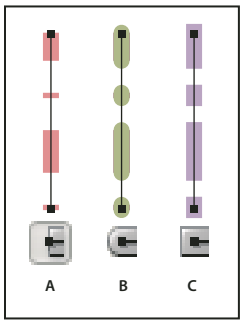


Aanpassing van streepjes op de hoeken
A. *Exacte lengte van streepjes en tussenruimten zijn behouden* ***B.*** *Streepjes zijn uitgelijnd op hoeken en uiteinden van paden, waarbij de lengte is aangepast aan de beschikbare ruimte*

4. Geef een streeppatroon op door de lengte van de streepjes en de ruimte tussen de streepjes in te voeren.

De waarden die u invoert, worden herhaald. U hoeft dus niet alle tekstvakken in te vullen wanneer u het patroon hebt opgegeven.

5. Selecteer een optie voor de uiteinden van de streepjes. Met de optie Hoekig maakt u strepen met vierkante uiteinden; met de optie Rond maakt u afgeronde strepen of stippen; met de optie Uitstekend steken de streepeinden uit.



Stippellijnen van 6 punten met tussenruimten van 2, 12, 16, 12
A. *Hoekig* ***B.*** *Rond* ***C.*** *Uitstekend*

Op www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_nl vindt u een video over het maken van perfecte onderbroken streken.

De uiteinden of verbindingen van lijnen wijzigen

Een *uiteinde* is het einde van een open lijn. Een *verbinding* is de plaats waar een rechte lijn van richting verandert (een hoek omgaat). U kunt de uiteinden en verbindingen van een lijn wijzigen door de lijnkenmerken van het object te wijzigen.

1 Selecteer het object.

2 Selecteer in het deelvenster Lijn een optie voor het uiteinde en een optie voor de verbinding.

Als de opties niet worden weergegeven, kiest u Opties tonen in het deelvenstermenu.

Hoekig Hiermee maakt u lijnen met vierkante uiteinden.

Rond Hiermee maakt u lijnen met halfronde uiteinden.

Uitstekend Hiermee maakt u lijnen met vierkante uiteinden die de helft van de lijndikte voorbij het einde van de lijn uitsteken. Met deze optie wordt de dikte van de lijn in alle richtingen rondom de lijn gelijkmatig verlengd.

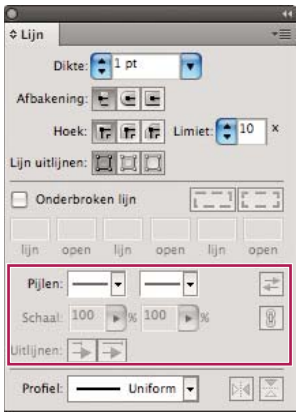
Punt Hiermee maakt u lijnen met puntige uiteinden. Voer een afknotlimiet in tussen 1 en 500. De afknotlimiet bepaalt wanneer een afgeknotte (puntige) verbinding overgaat in een schuine (afgekante) verbinding. De standaardafknotlimiet is 10. Dat betekent dat er wordt overgeschakeld van een afgeknotte verbinding naar een afgekante verbinding, wanneer de lengte van het punt tienmaal de dikte van de lijn bereikt. Bij de afknotlimiet 1 wordt een afgekante verbinding gebruikt.

Afgerond Hiermee maakt u lijnen met afgeronde hoeken.

Afgekant Hiermee maakt u lijnen met vierkante hoeken.

Pijlen toevoegen

In Illustrator CS5 kunt u via het deelvenster Lijn toegang tot pijlen en de bijbehorende besturingselementen krijgen om de grootte aan te passen. De standaardpijlen zijn beschikbaar via de vervolgkeuzelijst Pijlen in het deelvenster Lijn. Met het deelvenster Lijn kunt u ook eenvoudig pijlen omwisselen.



Pijlen in deelvenster Lijn

U kunt de grootte van de punt en het einde van de pijlen onafhankelijk van elkaar wijzigen met behulp van de optie Schalen. Als u het begin en het einde van de schaal van de pijl wilt koppelen, klikt u op het pictogram 'Schalen voor begin en einde van de pijl koppelen' naast de optie Schalen.

U kunt het pad ook aanpassen om het uit te lijnen op de punt of het uiteinde van de pijl met behulp van de uitlijningsopties. De volgende opties zijn beschikbaar:

- Pijlpunt doortrekken tot voorbij het eindpunt van het pad

- Pijlpunt op het eindpunt van het pad plaatsen

  Opmerking: *Als u pijlen uit objecten wilt verwijderen, kiest u de optie Geen in de vervolgkeuzelijst.*

Pijlen aanpassen

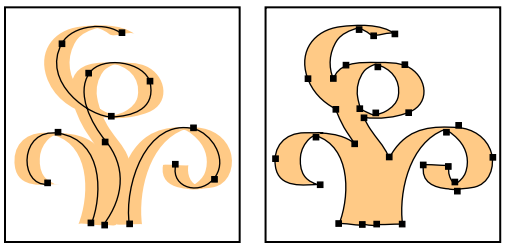
Als u aangepaste pijlen wilt definiëren, opent u het bestand Pijlen.ai, dat zich bevindt onder `ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\` (voor Mac) en onder `\Support Files\Required\Resources\<locale>\` (voor Windows). Volg de instructies in het bestand om aangepaste pijlen te maken.

Plaats het bijgewerkte bestand Pijlen.ai hier: `<Illustrator home>\Plug-ins\` en zorg ervoor dat u het bestaande bestand Pijlen.ai niet vervangt.

Paden tekenen en samenvoegen met het Klodderpenseel

Met het Klodderpenseel kunt u gevulde vormen verven die u kunt doorsnijden en samenvoegen met andere vormen van dezelfde kleur.

Het Klodderpenseel gebruikt dezelfde standaardpenseelopties als kalligrafische penselen. (Zie "Opties voor kalligrafische penselen" op pagina 190.)



Pad gemaakt met een kalligrafisch penseel (links) en pad gemaakt met het Klodderpenseel (rechts)

Op www.adobe.com/go/lrvid4018_ai kunt u een video bekijken over het gebruik van het klodderpenseel. Op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_nl kunt u een voorbeeld zien van het gebruik van het klodderpenseel voor het maken van een complexe tekening.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor het Penseel" op pagina 188

Richtlijnen voor het Klodderpenseel

Hanteer de volgende richtlijnen wanneer u met het Klodderpenseel werkt.

- U kunt alleen paden samenvoegen die naast elkaar liggen in de stapelvolgorde.
- Het gereedschap Klodderpenseel maakt paden met een vulling, maar zonder streek. Als u Klodderpenseel-paden wilt samenvoegen met bestaande illustraties, dient u ervoor te zorgen dat de illustratie dezelfde vulkleur en geen streek heeft.
- Als u paden tekent met het Klodderpenseel, worden nieuwe paden samengevoegd met het bovenste overeenkomende pad. Als het nieuwe pad meerdere overeenkomende paden in dezelfde groep of laag aanraakt, worden alle doorsnedepaden samengevoegd.
- Als u verfkenmerken, zoals effecten of transparantie, op het Klodderpenseel wilt toepassen, selecteert u het penseel en geeft u de kenmerken op in het deelvenster Vormgeving voordat u begint met tekenen.

- U kunt het Klodderpenseel ook gebruiken om door andere gereedschappen gemaakte paden samen te voegen. Zorg er dan wel voor dat de bestaande illustratie geen streek heeft. Stel het Klodderpenseel vervolgens in op dezelfde vulkleur en teken een nieuw pad dat alle paden doorsnijdt die u wilt samenvoegen.

Samengevoegde paden maken

Houd er rekening mee dat paden met lijnen niet kunnen worden samengevoegd.

1. Selecteer het pad waarin u een nieuw pad wilt samenvoegen.
2. Schakel de optie Nieuwe illustratie heeft basisvormgeving uit in het deelvenster Vormgeving. Als deze optie uitgeschakeld is, gebruikt het Klodderpenseel de kenmerken van de geselecteerde illustraties.
3. Selecteer het Klodderpenseel en zorg ervoor dat het penseel dezelfde vormgeving gebruikt als de geselecteerde illustraties.
4. Teken paden die de illustraties doorsnijden. Als de paden niet worden samengevoegd, controleert u of de kenmerken van het Klodderpenseel precies overeenkomen met de bestaande padkenmerken en of geen van beide gebruikmaken van een streek.

Opties voor het gereedschap Klodderpenseel

Dubbelklik op het Klodderpenseel in het deelvenster Gereedschappen en stel naar wens de volgende opties in:

Pad blijft geselecteerd Wanneer u een samengevoegd pad tekent, worden alle paden geselecteerd en blijven deze geselecteerd terwijl u tekent. Deze optie is handig wanneer u alle paden wilt bekijken die deel uitmaken van het samengevoegde pad.

Alleen samenvoegen met selectie Hiermee geeft u op dat nieuwe lijnen alleen mogen worden samengevoegd met het bestaande geselecteerde pad. Als u deze optie selecteert, wordt de nieuwe lijn niet samengevoegd met een ander pad dat de lijn kruist en dat niet is geselecteerd.

Getrouwheid Hiermee bepaalt u hoe ver u de muis of de pen moet verplaatsen voordat een nieuw ankerpunt aan het pad wordt toegevoegd. De waarde 2,5 betekent bijvoorbeeld dat penseelbewegingen van minder dan 2,5 pixels niet worden geregistreerd. De waarde van Getrouwheid ligt in het bereik van 0,5 tot 20 pixels. Hoe hoger de waarde is, des te vloeiender en minder complex het pad is.

Vloeiendheid Hiermee bepaalt u de mate van vloeiendheid die wordt toegepast als u het gereedschap gebruikt. U kunt voor Vloeiendheid een percentage van 0% tot 100% instellen. Hoe hoger de waarde is, hoe vloeiender het pad.

Grootte Met deze optie bepaalt u de grootte van het penseel.

Hoek Hiermee bepaalt u de rotatiehoek voor het penseel. Sleep de pijlpunt in de voorvertoning of voer in het tekstvak Hoek een waarde in.

Ronding Hiermee bepaalt u de ronding van het penseel. Sleep een van de zwarte stippen in de voorvertoning van of naar het midden, of geef een waarde op in het tekstvak Ronding. Hoe hoger de waarde, des te groter de ronding.

Lijnen omzetten in samengestelde paden

Als u een lijn naar een samengesteld pad omzet, kunt u de omtrek van de lijn wijzigen. U kunt bijvoorbeeld een lijn met een variabele dikte maken of de lijn in stukken verdelen.

1. Selecteer het object.
2. Kies Object > Pad > Omtreklijn.

Het samengestelde pad dat ontstaat, wordt met het gevulde object gegroepeerd. Als u het samengestelde pad wilt wijzigen, maakt u het pad los van de vulling of selecteert u dit met het gereedschap Groep selecteren.

Gebruik het deelvenster Lagen om de inhoud van een groep te bepalen.

Meer Help-onderwerpen

"Samengestelde paden" op pagina 267

"Objecten groeperen of degroeperen" op pagina 230

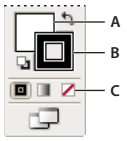
De vulling of lijn van een object verwijderen

1 Selecteer het object.

2 Klik op het vak Vulling of het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen. Zo geeft u aan of u de vulling of de lijn van het object wilt verwijderen.

3 Klik op de knop Geen in het deelvenster Gereedschappen, Kleur of Stalen.

Opmerking: *U kunt ook op het pictogram Geen klikken in het menu Vulkleur of in het menu Lijnkleur in het deelvenster Beheer.*



De vakken Vulling en Lijn
A. *Het vak Vulling* ***B.*** *Het vak Lijn* ***C.*** *Knop Geen*

Objecten selecteren met dezelfde vulling en lijn

U kunt objecten selecteren met dezelfde kenmerken, zoals vulkleur, lijnkleur en lijndikte.

Opmerking: *De opdrachten Selecteren > Zelfde > Vulkleur, Lijnkleur en Lijndikte werken binnen een groep van Actieve verf als u een vlak of rand selecteert met het gereedschap Selectie van Actieve verf. De andere opdrachten binnen Selecteren > Zelfde werken niet. Het is niet mogelijk om identieke objecten die zich zowel binnen als buiten een groep van Actieve verf bevinden, tegelijkertijd te selecteren.*

- Als u objecten met dezelfde vulling en lijn wilt selecteren, selecteert u een van deze objecten, klikt u op de knop Vergelijkbare objecten selecteren in het deelvenster Beheer en kiest u in het menu de optie waar u uw selectie op wilt baseren.
- Als u alle objecten met dezelfde vul- of lijnkleur wilt selecteren, selecteer dan een object met die vul- of lijnkleur of kies de kleur in het deelvenster Kleur of Stalen. Kies vervolgens Selecteren > Zelfde en klik op Vulkleur, Lijnkleur of Vulling en lijn in het submenu.
- Als u alle objecten met dezelfde lijndikte wilt selecteren, selecteer dan een object met die lijndikte of kies de lijndikte in het deelvenster Lijn. Kies vervolgens Selecteren > Zelfde > Lijndikte.
- Als u dezelfde selectiecriteria wilt toepassen op een ander object (stel bijvoorbeeld dat u alle rode objecten hebt geselecteerd met de opdracht Selecteren > Zelfde > Vulkleur en dat u nu alle groene objecten wilt zoeken), selecteer dan een nieuw object en kies Selecteren > Opnieuw selecteren.

Als u rekening wilt houden met de tint van een object bij het selecteren op basis van kleur, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en kiest u vervolgens Zelfde tintpercentage selecteren. Als deze optie is ingeschakeld en u selecteert een object dat is gevuld met een 50%-tint van PANTONE Yellow C en u kiest Selecteren > Zelfde > Vulkleur, worden alleen de objecten geselecteerd met een 50%-tint van die kleur. Als deze optie is uitgeschakeld, worden objecten met alle tinten van PANTONE Yellow C geselecteerd.

Meerdere vullingen en lijnen maken

Met het deelvenster Vormgeving kunt u meerdere vullingen en lijnen maken binnen hetzelfde object. Door meerdere vullingen en lijnen aan een object toe te voegen, kunt u veel interessante effecten creëren. U kunt bijvoorbeeld een tweede, smallere lijn boven op een brede lijn maken of een effect toepassen op een bepaalde vulling en niet op andere vullingen.

1. Selecteer een of meer objecten of groepen (of selecteer een laag in het deelvenster Lagen).
2. Selecteer Nieuwe vulling toevoegen of Nieuwe lijn toevoegen in het menu van het deelvenster Vormgeving. Of selecteer een vulling of lijn in het deelvenster Vormgeving en klik op de knop Geselecteerd item dupliceren .
3. Stel de kleur en andere eigenschappen in voor de nieuwe vulling of lijn.

Opmerking: *Het kan zijn dat u de positie van de nieuwe vulling of lijn moet aanpassen in het deelvenster Vormgeving. Als u bijvoorbeeld twee lijnen met verschillende diktes maakt, moet u erop letten dat in het deelvenster Vormgeving de smallere lijn boven de bredere lijn staat.*

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Overzicht van het deelvenster Vormgeving" op pagina 395

Lijnen maken met een variabele breedte

Het gereedschap Breedte

Het gereedschap Breedte is beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen. U kunt hiermee een lijn met een variabele breedte maken, en de variabele breedte opslaan als een profiel dat kan worden toegepast op andere lijnen.

Wanneer u met de muis over een lijn beweegt met behulp van het gereedschap Breedte, wordt op het pad met handgrepen een holle ruit weergegeven. U kunt de lijnbreedte aanpassen en het breedtepunt verplaatsen, dupliceren of verwijderen.

Bij meerdere lijnen wordt met het gereedschap Breedte alleen de actieve lijn aangepast. Als u een lijn wilt aanpassen, moet u deze selecteren als de actieve lijn in het deelvenster Vormgeving.

Op www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_nl vindt u een video over het gebruik van het gereedschap Breedte.

Het gereedschap Breedte gebruiken

Als u een breedtepunt wilt maken of aanpassen met het dialoogvenster Breedtepunt bewerken, dubbelklikt u op de lijn met het gereedschap Breedte en bewerkt u de waarden voor het breedtepunt. Als u de optie Aaneengrenzende breedtepunten aanpassen selecteert, hebben wijzigingen aan het geselecteerde breedtepunt ook invloed op aangrenzende breedtepunten.

Als u Shift ingedrukt houdt en dubbelklikt op het breedtepunt, wordt dit selectievakje automatisch ingeschakeld.

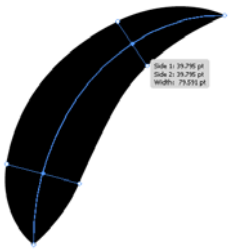
Het gereedschap Breedte maakt onderscheid tussen continue en discontinue breedtepunten bij het aanpassen van de variabele breedte.



Dialoogvenster Breedtepunt bewerken voor continue punten

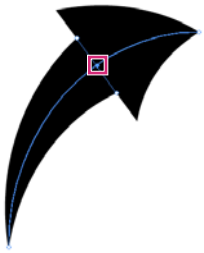
Als u een discontinu breedtepunt wilt maken, gaat u als volgt te werk:

1 Maak twee breedtepunten op een lijn met verschillende lijnbreedten.



Twee punten met verschillende lijnbreedte

2 Sleep het ene breedtepunt naar het andere om een discontinu breedtepunt te maken voor de lijn.



Discontinu breedtepunt dat is gemaakt door het ene breedtepunt naar het andere te slepen.

Voor discontinue punten worden in het dialoogvenster Breedtepunt bewerken beide sets zijdebreedten weergegeven.



Dialoogvenster Breedtepunt bewerken voor discontinue punten

Met het selectievakje Alleen enkele breedte kunt u een inkomende of uitgaande breedte gebruiken, zodat er één continu breedtepunt overblijft.

Besturingselementen van gereedschap Breedte

In de volgende tabel worden de toetsen vermeld die u kunt gebruiken wanneer u werkt met het gereedschap Breedte:

Breedtebeheertaken	**Toetsen**
Niet-uniforme breedten maken	Alt+slepen (Windows) of Opt+slepen (Mac OS)
Een kopie maken van het breedtepunt	Alt+sleep het breedtepunt (Windows) of Opt+sleep het breedtepunt (Mac OS)
Alle punten kopiëren en langs het pad verplaatsen	Alt+Shift+slepen (Windows) of Opt+Shift+slepen (Mac OS)
De positie van meerdere breedtepunten wijzigen	Shift+slepen
Meerdere breedtepunten selecteren	Shift+klikken
Geselecteerde breedtepunten verwijderen	Delete
Selectie van een breedtepunt opheffen	Esc

U kunt de handgrepen naar buiten of naar binnen slepen om de lijnbreedte op die locatie van het pad aan te passen. Breedtepunten die zijn gemaakt op een hoek of op een direct geselecteerd ankerpunt, blijven bij het ankerpunt tijdens basisbewerkingen van het pad.

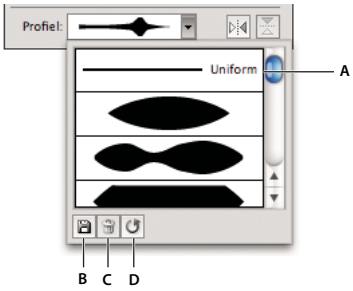
Als u de positie van het breedtepunt wilt wijzigen, sleept u het punt langs het pad.

Als u meerdere breedtepunten wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt en klikt u. Het dialoogvenster Breedtepunt bewerken wordt weergegeven. Hier kunt u waarden opgeven voor Zijde 1 en Zijde 2 van meerdere punten. Eventuele aanpassingen aan de breedtepunten hebben invloed op alle geselecteerde breedtepunten.

U kunt de lijndikte van alle breedtepunten aanpassen door de lijndikte op te geven in de vervolgkeuzelijst Dikte van het deelvenster Lijn.

Breedteprofielen opslaan

Nadat u de lijndikte hebt gedefinieerd, kunt u het variabele breedteprofiel opslaan vanuit het deelvenster Lijn of het regelpaneel.



***A.** Optie Uniform breedteprofiel **B.** Pictogram Breedteprofiel opslaan **C.** Pictogram Breedteprofiel verwijderen **D.** Pictogram Breedteprofiel herstellen*

U kunt breedteprofielen toepassen op geselecteerde paden door deze te kiezen in de vervolgkeuzelijst Breedteprofiel in het regelpaneel of in het deelvenster Lijn. Wanneer u een lijn zonder variabele breedte selecteert, wordt in de lijst de optie Uniform weergegeven. U kunt de optie Uniform ook selecteren om een variabel breedteprofiel te verwijderen uit een object.

Als u de standaardbreedteprofielset wilt herstellen, klikt u op de knop Profielen herstellen onder aan de vervolgkeuzelijst Profiel.

Opmerking: *Als u de standaardbreedteprofielset herstelt in het dialoogvenster Lijnopties, worden opgeslagen aangepaste profielen verwijderd.*

Als u een variabel breedteprofiel toepast op een lijn, wordt het aangeduid met een asterisk (*) in het deelvenster Vormgeving.

Voor kunst- en patroonpenselen wordt de optie Breedtepunten/profiel automatisch geselecteerd voor de grootte in het dialoogvenster Lijnopties, nadat een penseelpad is bewerkt met het gereedschap Variabele breedte of nadat een Breedteprofiel-voorinstelling is toegepast. Als u wijzigingen aan het breedteprofiel wilt verwijderen, selecteert u de optie Vast voor de grootte of een van de tabletgegevenskanalen, zoals Druk, om de tabletgegevensopties te herstellen.

Op www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_nl vindt u een video over het maken van variabele-breedteprofielen.

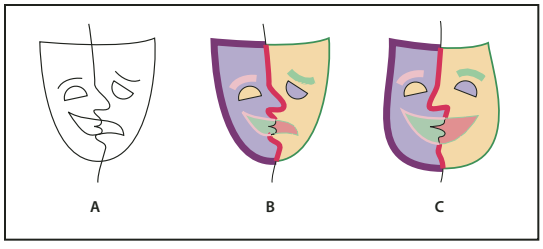
Groepen van Actieve verf

Actieve verf

Als u een illustratie omzet in groepen van Actieve verf, kunt u deze vrij kleuren, op dezelfde manier als u zou doen op canvas of papier. U kunt elk padsegment met een andere kleur verven en u kunt elk ingesloten pad (dus niet alleen gesloten paden) vullen met een andere kleur, een ander patroon of een ander verloop.

Met Actieve verf kunt u op een intuïtieve manier gekleurde tekeningen maken. Hiermee kunt u alle gereedschappen van Illustrator voor vectortekeningen gebruiken, maar alle paden die u tekent, worden behandeld alsof ze op hetzelfde vlakke oppervlak zijn getekend. Dat wil zeggen dat geen van de paden voor of achter een ander pad ligt. In plaats daarvan verdelen de paden het tekenoppervlak in gebieden die elk afzonderlijk kunnen worden gekleurd, onafhankelijk van het feit of een gebied wordt omgeven door een enkel pad of door segmenten van meerdere paden. Het kleuren van objecten gaat daardoor net zo als kleuren in een kleurboek of het inkleuren van een potloodtekening met waterverf.

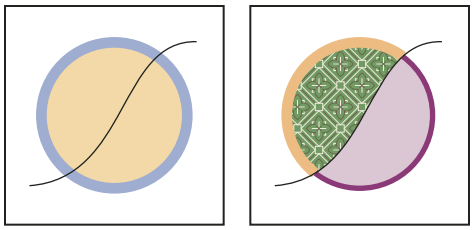
Wanneer u een groep van Actieve verf hebt gemaakt, blijft elk pad volledig bewerkbaar. Wanneer u de vorm van een pad verplaatst of aanpast, blijven de kleuren die u eerder hebt toegepast niet op hun plaats staan, zoals bij het tekenen met natuurlijke materialen of in beeldbewerkingsprogramma's. In plaats daarvan worden ze automatisch toegepast op de nieuwe gebieden die worden gevormd door de bewerkte paden.



Paden van Actieve verf aanpassen
A. *Origineel* ***B.*** *Groep van Actieve verf* ***C.*** *Paden en kleuren zijn aangepast*

De delen van groepen van Actieve verf die u kunt verven, worden *randen* en *vlakken* genoemd. Een rand is een deel van een pad tussen de snijpunten met andere paden. Een vlak is een gebied dat wordt ingesloten door een of meer randen. U kunt randen verven en vlakken vullen.

Neem bijvoorbeeld een cirkel waar een lijn door is getekend. In de groep van Actieve verf worden door de lijn (rand) twee vlakken gemaakt in de cirkel. Met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf kunt u elk vlak met een andere kleur vullen en elke rand met een andere kleur verven.



Cirkel en lijn (links) vergeleken met cirkel en lijn na conversie naar een groep van Actieve verf en het vullen van de vlakken en het verven van de randen (rechts).

Opmerking: *Actieve verf maakt gebruik van multiprocessors, waardoor de bewerkingen sneller kunnen worden uitgevoerd.*

Op www.adobe.com/go/vid0042_nl vindt u een video over het gebruik van Actieve verf.

Meer Help-onderwerpen

"Verfmethoden" op pagina 165

"Vullingen en lijnen" op pagina 166

Beperkingen bij het gebruik van Actieve verf

In een groep van Actieve verf zijn vul- en verfkenmerken gekoppeld aan vlakken en randen en niet aan de werkelijke paden waardoor deze worden gedefinieerd, zoals in andere Illustrator-objecten. Hierdoor werken sommige functies en opdrachten anders of kunnen deze niet worden toegepast op paden in een groep van Actieve verf.

Functies en opdrachten die u kunt gebruiken voor een groep van Actieve verf als geheel, maar niet voor afzonderlijke vlakken en randen

- Transparantie
- Effecten
- Meerdere vullingen en lijnen in het deelvenster Vormgeving
- Object > Omhulsel vervormen
- Object > Verbergen
- Object > Rasteren
- Object > Segment > Maken
- Dekkingsmasker maken (in het menu van het deelvenster Transparantie)
- Penselen (U kunt penselen toepassen op een groep van Actieve verf als geheel, als u via het deelvenster Vormgeving een nieuwe lijn aan de groep toevoegt.)

Functies die u niet kunt gebruiken voor groepen van Actieve verf

- Verloopnetten
- Grafieken
- Symbolen in het deelvenster Symbolen
- Flakkeringen
- Opties voor Lijn uitlijnen in het deelvenster Lijn
- Het gereedschap Toverstaf

Objectopdrachten die u niet kunt gebruiken voor groepen van Actieve verf

- Omtreklijn
- Uitbreiden (In plaats hiervan kunt u de opdracht Object > Actieve verf > Uitbreiden gebruiken.)
- Overvloeien
- Segment
- Knipmasker > Maken
- Verloopnet maken

Overige opdrachten die u niet kunt gebruiken voor groepen van Actieve verf

- Pathfinder-opdrachten
- Bestand > Plaatsen
- Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen maken
- Selecteren > Zelfde > Overvloeimodus, Vulling en lijn, Dekking, Stijl, Symboolexemplaar en Blokreeksen koppelen
- Object > Tekstomloop > Maken

Groepen van Actieve verf maken

Als u objecten wilt kleuren met verschillende kleuren voor elke rand of doorsnede, zet dan de illustratie om in een groep van Actieve verf.

Bepaalde typen objecten, zoals tekst, bitmapafbeeldingen en penselen, kunnen niet rechtstreeks worden omgezet in groepen van Actieve verf. U moet deze objecten eerst omzetten in paden. Als u bijvoorbeeld een object wilt omzetten waarin penselen of effecten worden gebruikt, gaat de complexe visuele vorm verloren tijdens de conversie naar Actieve verf. U kunt echter veel van de weergave behouden door de objecten eerst in normale paden om te zetten en deze paden vervolgens naar Actieve verf om te zetten.

Opmerking: *Als u een illustratie naar een groep van Actieve verf omzet, kunt u deze niet meer in de oorspronkelijke staat terugbrengen. U kunt de groep uitbreiden naar zijn afzonderlijke componenten. Als u de groep opheft, keert de groep terug naar zijn oorspronkelijke paden zonder vulling en met een zwarte lijn van 0,5 pt.*

Op www.adobe.com/go/vid0042_nl vindt u een video over het gebruik van Actieve verf.

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor het werken met groepen van Actieve verf" op pagina 526

Een groep van Actieve verf maken

1 Selecteer een of meer paden en/of samengestelde paden.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Actieve verf > Maken.
- Selecteer het gereedschap Emmertje voor Actieve verf en klik op het geselecteerde object.

Opmerking: *Bepaalde eigenschappen kunnen verloren gaan bij de conversie naar een groep van Actieve verf, zoals transparantie en effecten, terwijl andere objecten niet kunnen worden omgezet (zoals tekst, bitmapafbeeldingen en penselen).*

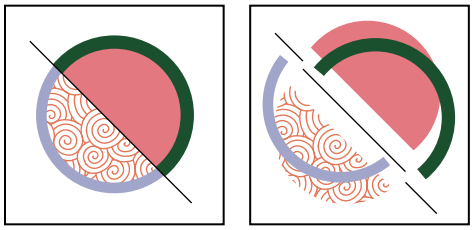
Objecten omzetten in groepen van Actieve verf

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk voor objecten die niet rechtstreeks naar groepen van Actieve verf kunnen worden omgezet:

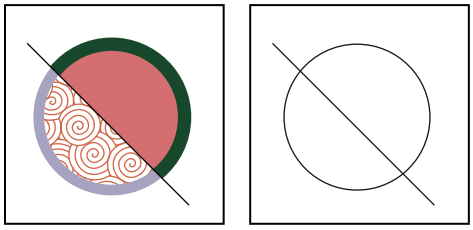
- Voor tekstobjecten kiest u Tekst > Letteromtrekken maken. Zet de resulterende paden vervolgens om in een groep van Actieve verf.
- Voor bitmapafbeeldingen kiest u Object > Actief overtrekken > Maken en omzetten in Actieve verf.
- Voor andere objecten kiest u Object > Uitbreiden. Zet de resulterende paden vervolgens om in een groep van Actieve verf.

Een groep van Actieve verf uitbreiden of opheffen

Als u een groep van Actieve verf opheft, ontstaan er een of meer gewone paden zonder vulling en met een zwarte lijn van 0,5 pt. Als u een groep met Actieve verf uitbreidt, ontstaan er een of meer gewone paden die er hetzelfde uitzien als de groep van Actieve verf, maar het zijn nu afzonderlijk gevulde en geverfde paden. Met het gereedschap Groep selecteren kunt u deze paden afzonderlijk selecteren en wijzigen.



Groep van Actieve verf voor (links) en na het uitbreiden waarbij de vlakken en randen zijn verplaatst (rechts)



Groep van Actieve verf voor (links) en na het opheffen van de paden met de opdracht Geen (rechts)

1 Selecteer de groep van Actieve verf.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Actieve verf > Uitbreiden.
- Kies Object > Actieve verf > Geen.

Items selecteren in groepen van Actieve verf

Met het gereedschap Selectie van Actieve verf kunt u afzonderlijke vlakken en randen in een groep van Actieve verf selecteren. Met het gereedschap Selecteren kunt u de gehele groep van Actieve verf selecteren. Met het gereedschap Direct selecteren kunt u paden binnen een groep van Actieve verf selecteren. Als u bezig bent met een complex document, kunt u een groep van Actieve verf isoleren, zodat u op een eenvoudige manier precies de door u gewenste vlakken of randen kunt selecteren.

De keuze van een selectiegereedschap hangt dus af van wat u wilt bewerken in een groep van Actieve verf. Gebruik bijvoorbeeld het gereedschap Selectie van Actieve verf om verschillende verlopen toe te passen op verschillende vlakken in een groep Actieve verf en gebruik het gereedschap Selecteren om hetzelfde verloop toe te passen op de gehele groep Actieve verf.

Meer Help-onderwerpen

"Illustraties isoleren voor bewerking" op pagina 222

Vlakken en randen selecteren

De aanwijzer van het gereedschap Selectie van Actieve verf verandert in de vlakaanwijzer als de aanwijzer op een vlak wordt geplaatst, in de randaanwijzer als de aanwijzer op een rand wordt geplaatst, en in de x-aanwijzer als de aanwijzer buiten een groep van Actieve verf wordt geplaatst.

❖ Selecteer het gereedschap Selectie van Actieve verf. Voer daarna een van de volgende handelingen uit:

- Als u een afzonderlijk vlak of een afzonderlijke rand wilt selecteren, klik dan op een vlak of een rand.
- Als u meerdere vlakken en randen wilt selecteren, sleep dan een selectiekader om de items die u wilt selecteren. Gedeeltelijke selecties worden in de selectie opgenomen.
- Als u alle aangrenzende vlakken wilt selecteren die niet door een geverfde rand worden gescheiden, dubbelklik dan op een vlak.
- Als u vlakken of randen met dezelfde vulling of lijn wilt selecteren, klik dan driemaal op een item. Of klik eenmaal en kies Selecteren > Zelfde en kies vervolgens Vulkleur, Lijnkleur of Lijndikte in het submenu.
- Als u items wilt toevoegen aan of verwijderen uit de huidige selectie, klik dan op het item terwijl u Shift indrukt, of sleep een selectiekader om de items terwijl u Shift indrukt.

Een groep van Actieve verf selecteren

❖ Klik met het gereedschap Selecteren op de groep.

Een origineel pad binnen een groep van Actieve verf selecteren

❖ Klik met het gereedschap Direct selecteren op een pad binnen de groep van Actieve verf.

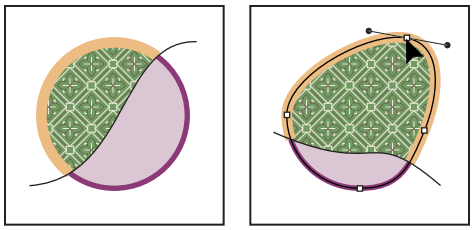
Een groep van Actieve verf isoleren van de rest van de illustratie

❖ Doe het volgende met het gereedschap Selecteren:

- Dubbelklik op de groep.
- Selecteer de groep en klik op de knop Geselecteerde groep isoleren in deelvenster Beheer.

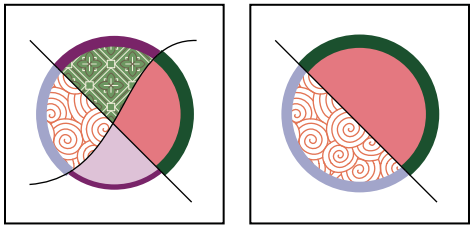
Groepen van Actieve verf aanpassen

Als u een pad in een groep van Actieve verf wijzigt, worden de gewijzigde of nieuwe vlakken en randen gekleurd met vullingen en lijnen van de bestaande groep. Als dit niet het verwachte resultaat oplevert, kunt u de gewenste kleuren opnieuw aanbrengen met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf.



Groep van Actieve verf voor (links) en na het aanpassen van paden (rechts)

Als u randen verwijdert, vloeien de vullingen over in de zojuist uitgebreide vlakken. Als u bijvoorbeeld een pad verwijdert dat een cirkel in twee delen verdeelt, wordt de cirkel gevuld met een van de vullingen in de cirkel. U kunt de resultaten soms wel beïnvloeden. Voordat u bijvoorbeeld een pad verwijdert dat een cirkel in twee delen verdeelt, verplaatst u het pad eerst zodanig dat de vulling die u wilt behouden groter is dan de vulling die u wilt verwijderen.



Groep van Actieve verf voor (links) en na het selecteren en verwijderen van een pad (rechts)

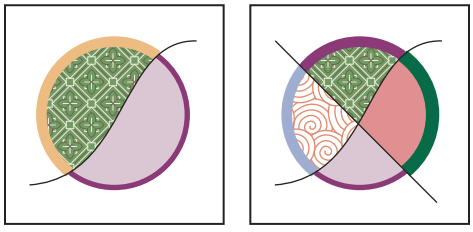
Sla de vul- en lijnkleuren die in groepen van Actieve verf worden gebruikt, op in het deelvenster Stalen. Als u een kleur kwijtraakt die u wilt behouden, kunt u het gewenste staal selecteren en de vulling of lijn opnieuw toepassen met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf.

Meer Help-onderwerpen

"Illustraties isoleren voor bewerking" op pagina 222

Paden toevoegen aan een groep van Actieve verf

Wanneer u meer paden toevoegt aan een groep van Actieve verf, kunt u de nieuwe vlakken en randen die worden gemaakt vullen en verven.



Groep van Actieve verf voor (links) en na het toevoegen van een nieuw pad en het verven van de nieuwe vlakken en randen die daardoor zijn ontstaan (rechts)

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik met het gereedschap Selecteren op een groep voor Actieve verf (of klik op de knop Geselecteerde groep isoleren in het deelvenster Beheer) om de groep in de isolatiemodus te zetten. Teken vervolgens een ander pad. Het nieuwe pad wordt toegevoegd aan de groep van Actieve verf. Klik op de knop Geïsoleerde groep afsluiten als u klaar bent met het toevoegen van nieuwe paden.

- Selecteer een groep van Actieve verf en de paden die u aan de groep wilt toevoegen. Kies vervolgens Object > Actieve verf > Samenvoegen of klik op Actieve verf samenvoegen in het deelvenster Beheer.
- Sleep in het deelvenster Lagen een of meer paden naar een groep van Actieve verf.

Opmerking: *Paden in een groep van Actieve verf worden mogelijk niet exact uitgelijnd met gelijksoortige of identieke paden buiten de groep van Actieve verf.*

De grootte van een afzonderlijk object of pad wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik met het gereedschap Direct selecteren op het pad of object om het te selecteren. Kies vervolgens het gereedschap Selecteren en klik nogmaals op het pad of object om het te bewerken.
- Dubbelklik met het gereedschap Selecteren op de groep van Actieve verf om deze in de isolatiemodus te zetten. Klik vervolgens op een pad of object om het te bewerken.

Verven met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf

Met het gereedschap Emmertje voor Actieve verf kunt u vlakken en randen van groepen van Actieve verf verven met de huidige vul- en lijnkenmerken. De aanwijzer van het gereedschap wordt weergegeven met een of drie gekleurde vierkantjes. Deze vierkantjes vertegenwoordigen de geselecteerde vulling- of lijnkleur en, als u kleuren gebruikt uit een staalbibliotheek, de twee kleuren die in de bibliotheek grenzen aan de geselecteerde kleur. U kunt de aangrenzende kleuren en de kleuren daar weer naast, enzovoort, selecteren door op Pijl-links of Pijl-rechts te drukken.

1 Selecteer het gereedschap Emmertje voor Actieve verf .

2 Geef de gewenste vul- of lijnkleur en de gewenste grootte op.

Opmerking: *Als u een kleur selecteert uit het deelvenster Stalen, geeft de aanwijzer drie kleuren weer . De geselecteerde kleur bevindt zich in het midden met aan weerszijden de twee aangrenzende kleuren. Druk op Pijl-links of Pijl-rechts als u een aangrenzende kleur wilt gebruiken.*

3 Voer een van de volgende handelingen uit om een vlak te verven:

- Klik op een vlak dat u wilt vullen. (Als de aanwijzer zich op een vlak bevindt, verandert deze in een halfgevuld verfemmertje en worden er markeringslijnen weergegeven rond de binnenkant van de vulling.)
- Sleep over meerdere vlakken als u meerdere vlakken tegelijk wilt verven.
- Dubbelklik op een vlak om door randen zonder lijn heen ook aangrenzende vlakken te vullen.
- Klik driemaal op een vlak als u alle vlakken wilt vullen die momenteel dezelfde vulling hebben.

Als u wilt overschakelen naar het gereedschap Pipet om vullingen of lijnen te kopiëren, houd dan Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de gewenste vulling of lijn klikt.

4 Als u een rand wilt verven, dubbelklik dan op het gereedschap Emmertje voor Actieve verf en selecteer Lijnen verven, of schakel tijdelijk over naar de optie Lijnen verven door op Shift te drukken. Voer vervolgens een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een rand om de rand te verven. (Als de aanwijzer zich op een rand bevindt, verandert deze in een verfkwast en wordt de rand gemarkeerd.)
- Sleep over meerdere randen als u meerdere randen tegelijk wilt verven.
- Dubbelklik op een rand om alle verbonden randen met dezelfde kleur te verven.
- Klik drie keer op een rand om alle randen met dezelfde kleur te verven.

Opmerking: *Met Shift kunt u snel schakelen tussen het verven van alleen lijnen en het verven van alleen vullingen. U kunt deze wijzigingen ook opgeven in het dialoogvenster Opties van Emmertje voor Actieve verf. Als u de optie Vullingen verven en ook de optie Lijnen verven hebt geselecteerd, schakelt u over naar alleen Vullingen verven als u op Shift drukt. (Dit kan handig zijn als u een klein vlak wilt vullen dat is omgeven door geverfde randen.)*

Meer Help-onderwerpen

"Instellingen voor vullingen en lijnen" op pagina 166

"Een vulkleur toepassen op een object" op pagina 167

"Een object voorzien van een lijn" op pagina 168

Opties van Emmertje voor Actieve verf

Met het dialoogvenster Opties van Emmertje voor Actieve verf kunt u opgeven hoe het gereedschap Emmertje voor Actieve verf werkt, kiezen of u alleen vullingen, alleen lijnen of beide wilt verven en hoe vlakken en randen worden gemarkeerd wanneer u deze met het gereedschap aanwijst. U kunt deze opties weergeven door te dubbelklikken op het gereedschap Emmertje voor Actieve verf.

Vullingen verven Hiermee verft u de vlakken van groepen van Actieve verf.

Lijnen verven Hiermee verft u de randen van groepen van Actieve verf.

Staalvoorvertoning op cursor Dit wordt weergegeven wanneer u een kleur kiest in het deelvenster Stalen. De aanwijzer van het gereedschap Emmertje voor Actieve verf verschijnt met drie kleurstalen: de geselecteerde vulling- of lijnkleur plus de kleuren die er links en rechts in het deelvenster Stalen aan grenzen.

Markering Hiermee markeert u het vlak of de rand waarop de cursor is geplaatst. Vlakken worden gemarkeerd met een dikke lijn en randen worden gemarkeerd met een dunne lijn.

Kleur Hiermee stelt u de kleur van de markering in. Kies een kleur in het menu of klik op het verfstaal als u een aangepaste kleur wilt opgeven.

Breedte Hiermee geeft u de breedte van de markeringslijn op.

Tussenruimten sluiten in groepen van Actieve verf

Tussenruimten zijn kleine ruimten tussen paden. Als er verf doorstroomt naar vlakken die u niet wilt verven, zit er waarschijnlijk een tussenruimte in de illustratie. U kunt een nieuw pad maken of bestaande paden bewerken om de tussenruimte te sluiten of de tussenruimteopties in de groep van Actieve verf aanpassen.

U kunt tussenruimten in illustraties met Actieve verf voorkomen door de paden de verlengen, zodat ze elkaar snijden. Vervolgens kunt u overbodige randen die ontstaan, selecteren en verwijderen of de lijnoptie Geen erop toepassen.

Tussenruimten in een groep van Actieve verf markeren

❖ Kies Weergave > Tussenruimten van Actieve verf tonen.

Met deze opdracht worden alle tussenruimten in de geselecteerde groep van Actieve verf gemarkeerd op basis van de tussenruimteopties die voor de groep zijn ingesteld.

Tussenruimteopties voor Actieve verf instellen

❖ Kies Object > Actieve verf > Tussenruimteopties en geef de gewenste opties op:

Detectie van tussenruimten Hiermee worden tussenruimten in paden van Actieve verf gedetecteerd en wordt voorkomen dat er verf doorheen loopt. Als u deze optie selecteert, kan Illustrator trager worden als u met grote,

complexe groepen van Actieve verf werkt. In dat geval kunt u Tussenruimten sluiten met paden kiezen om Illustrator sneller te laten werken.

Verf stopt bij Hier stelt u de grootte van de tussenruimte in waar verf niet doorheen kan lopen.

Aangepast Hier geeft u een aangepaste grootte op voor Verft stopt bij.

Kleur van tussenruimtevoorvertoning Hier stelt u de kleur in voor de voorvertoning van tussenruimten in groepen van Actieve verf. Kies een kleur in het menu of klik op het kleurstaal naast het menu Kleur van tussenruimtevoorvertoning als u een aangepaste kleur wilt opgeven.

Tussenruimten sluiten met paden Als u deze optie selecteert, worden er ongeverfde paden aan uw groep van Actieve verf toegevoegd om tussenruimten te sluiten (in plaats van simpelweg te voorkomen dat er verf door de tussenruimten heen loopt). Aangezien deze paden niet zijn geverfd, krijgt u wellicht de indruk dat er nog steeds tussenruimten zijn. Deze tussenruimten zijn echter gesloten.

Voorvertoning Tussenruimten die zijn aangetroffen in groepen van Actieve verf worden weergegeven als gekleurde lijnen, met de kleur die u voor de voorvertoning hebt gekozen.

Tussenruimteregels voor samengevoegde groepen van Actieve verf

Als u groepen van Actieve verf samenvoegt met verschillende tussenruimte-instellingen, gelden de volgende regels:

- Als de detectie van tussenruimten in alle groepen in de selectie is uitgeschakeld, worden de tussenruimten gesloten. De detectie van tussenruimten wordt ingeschakeld waarbij Verf stopt bij wordt ingesteld op Kleine tussenruimten.
- Als de detectie van tussenruimten in alle groepen met dezelfde tussenruimte-instelling is ingeschakeld, worden de tussenruimten gesloten en blijft de tussenruimte-instelling behouden.
- Als de detectie van tussenruimten gemengd is binnen de selectie, worden de tussenruimten gesloten en blijven de tussenruimte-instellingen van de onderste groep van Actieve verf behouden (mits voor die groep de tussenruimtedetectie is ingeschakeld). Als voor de onderste groep de detectie van tussenruimten is uitgeschakeld, wordt de detectie van tussenruimten ingeschakeld waarbij Verf stopt bij wordt ingesteld op Kleine tussenruimten.

Penselen

Informatie over penselen

Met penselen kunt u de vorm van paden stileren. U kunt penseelstreken toepassen op bestaande paden of met het gereedschap Penseel een pad tekenen en daarop tegelijkertijd een penseelstreek toepassen.

Er zijn verschillende typen penselen in Illustrator: kalligrafische penselen, verstrooiingspenselen, kunstpenselen, patroonpenselen en borstelpenselen. Met deze penselen kunt u de volgende effecten bereiken:

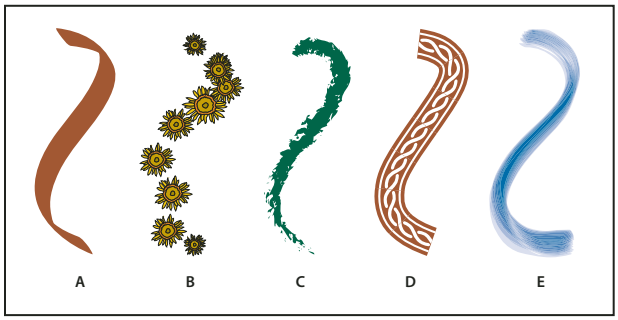
Kalligrafische penselen Hiermee worden lijnen gemaakt die lijken op de lijnen die met de hoekige punt van een kalligrafische pen worden aangebracht en die over het midden van het pad worden getekend. Wanneer u het Klodderpenseel gebruikt, kunt u verven met een kalligrafisch penseel en de penseelstreek automatisch uitbreiden naar een vulvorm die wordt samengevoegd met andere gevulde objecten van dezelfde kleur die de illustratie kruisen of ernaast liggen in de stapelvolgorde.

Verstrooiingspenselen Hiermee worden kopieën van een object (bijvoorbeeld een lieveheersbeestje of een blad) verspreid langs het pad.

Kunstpenselen Hiermee wordt een penseelvorm (bijvoorbeeld Houtskool - ruw) of een objectvorm gelijkmatig uitgerekt langs de lengte van het pad.

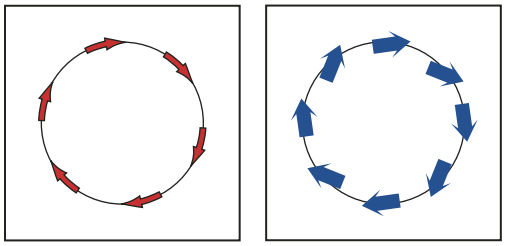
Borstelpenseel Maak penseelstreken die het effect simuleren van een fysiek penseel met haren.

Patroonpenselen Hiermee verft u een patroon dat bestaat uit afzonderlijke *elementen* en dat langs het pad wordt herhaald. Patroonpenselen kunnen maximaal vijf patroonelementen bevatten: voor de zijden, de binnenhoeken, de buitenhoeken en het begin en einde van een pad.



***A.** Kalligrafisch penseel **B.** Verstrooiingspenseel **C.** Kunstpenseel **D.** Patroonpenseel **E.** Borstelpenseel*

Met verstrooiingspenselen en patroonpenselen kunt u vaak hetzelfde effect bereiken. Een punt waarop ze verschillen is echter dat patroonpenselen het pad exact volgen, terwijl verstrooiingspenselen dat niet doen.



Pijlen in een patroonpenseel buigen met het pad mee (links), maar in een verstrooiingspenseel (rechts) blijven de pijlen recht.

Op www.adobe.com/go/vid0044_nl vindt u een video over het gebruik van penselen.

Meer Help-onderwerpen

"Paden tekenen en samenvoegen met het Klodderpenseel" op pagina 171

Overzicht van het deelvenster Penselen

In het deelvenster Penselen (Venster > Penselen) worden de penselen voor het huidige bestand weergegeven. Wanneer u een penseel in een penseelbibliotheek selecteert, wordt dit automatisch toegevoegd aan het deelvenster Penselen. Penselen die u maakt en opslaat in het deelvenster Penselen, zijn alleen gekoppeld aan het huidige bestand. Dit betekent dat in elk Illustrator-bestand het deelvenster Penselen een andere set penselen kan bevatten.

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor het deelvenster Penselen" op pagina 529

Een penseeltype tonen of verbergen

- Kies een of meer van de volgende opties in het deelvenstermenu: Tonen Kalligrafische penselen, Tonen Verstrooiingspenselen, Tonen Kunstpenselen, Tonen Borstelpenselen, Tonen Patroonpenselen.

De weergave van penselen wijzigen

❖ Kies Miniaturen of Lijstweergave in het deelvenstermenu.

De volgorde van penselen in het deelvenster Penselen wijzigen

❖ Sleep een penseel naar een nieuwe locatie. U kunt penselen alleen verplaatsen binnen hetzelfde type. U kunt een kalligrafisch penseel bijvoorbeeld niet verplaatsen naar het gebied met verstrooiingspenselen.

Een penseel dupliceren in het deelvenster Penselen

❖ Sleep het penseel naar de knop Nieuw penseel of kies Penseel dupliceren in het menu van het deelvenster Penselen.

Penselen verwijderen uit het deelvenster Penselen

❖ Selecteer de penselen en klik op de knop Penseel verwijderen . U kunt alle penselen die niet worden gebruikt in een document selecteren met de opdracht Ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster Penselen.

Werken met penseelbibliotheken

Penseelbibliotheken (Venster > Penseelbibliotheken > *[bibliotheek]*) zijn verzamelingen van vooraf ingestelde penselen die bij Illustrator worden meegeleverd. U kunt meerdere penseelbibliotheken openen om de inhoud te bekijken en penselen te selecteren. U kunt penseelbibliotheken ook via het menu van het deelvenster Penselen openen.

Als u een penseelbibliotheek automatisch wilt openen wanneer u Illustrator start, kiest u Blijvend in het deelvenstermenu van de penseelbibliotheek.

Penselen kopiëren van een penseelbibliotheek naar het deelvenster Penselen

❖ Sleep de penselen naar het deelvenster Penselen of kies Toevoegen aan penselen in het deelvenstermenu van de bibliotheek.

Penselen van een ander bestand importeren in het deelvenster Penselen

1 Kies Venster > Penseelbibliotheken > Andere bibliotheek en selecteer het bestand.

2 Klik in het deelvenster Penselenbibliotheek op de penseeldefinitie of op alle penseeldefinities die u wilt importeren, en selecteer Toevoegen aan penselen in het Penselenbibliotheek-deelvenstermenu (vervolgmenu).

Nieuwe penseelbibliotheken maken

1 Voeg de gewenste penselen toe aan het deelvenster Penselen en verwijder de penselen die u niet wilt gebruiken.

2 Kies Penseelbibliotheek opslaan in het menu van het deelvenster Penselen en plaats de nieuwe bibliotheek in een van de volgende mappen, zodat de bibliotheek verschijnt in het menu Penseelbibliotheken als u Illustrator opnieuw start.

- (Windows XP) Documents and Settings/<gebruikersnaam>/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
- (Windows Vista/Windows 7) <gebruikersnaam>/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
- (Mac OS) <gebruikersnaam>Bibliotheek/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brushes

Opmerking: *Als u het bestand in een andere map plaatst, kunt u deze bibliotheek openen door Venster > Penseelbibliotheken > Andere bibliotheek te kiezen en het bibliotheekbestand te selecteren.*

Penseelstreken toepassen

U kunt penseelstreken toepassen op een pad dat is gemaakt met een willekeurig tekengereedschap, inclusief het gereedschap Pen, het gereedschap Potlood of de standaardvormgereedschappen.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het pad en selecteer een penseel in een penseelbibliotheek, in het deelvenster Penselen of in het deelvenster Beheer.
- Sleep een penseel naar het pad. Als er op het pad al penseelstreken zijn toegepast, wordt het oude penseel vervangen door het nieuwe.

Als u een ander penseel wilt toepassen op het pad en de instellingen voor penseelstreken wilt gebruiken die met het oorspronkelijke penseel zijn gebruikt, houdt u Alt (Win) of Option (Mac OS) ingedrukt wanneer u op het nieuwe penseel klikt dat u wilt toepassen.

Paden tekenen en tegelijkertijd penseelstreken toepassen

1. Selecteer een penseel in een penseelbibliotheek of in het deelvenster Penselen.
2. Selecteer het gereedschap Penseel .
3. Plaats de aanwijzer op de positie waar de penseelstreek moet beginnen en sleep om een pad te tekenen. Tijdens het slepen wordt de aanwijzer gevolgd door een stippellijn.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een open lijn wilt tekenen, laat u de muisknop los wanneer het pad de gewenste vorm heeft.
- Als u een gesloten vorm wilt tekenen, houd dan tijdens het slepen Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt. Het gereedschap Penseel heeft een kleine lus . Laat de muisknop los (maar niet de Alt-toets of de Option-toets) wanneer u de vorm wilt sluiten.

Terwijl u tekent, worden ankerpunten geplaatst. Het aantal ankerpunten wordt bepaald door de lengte en de complexiteit van het pad en door de tolerantie-instellingen voor het penseel.

Als u de vorm van een penseelpad wilt aanpassen nadat u het hebt getekend, moet u het pad eerst selecteren. Plaats vervolgens het gereedschap Penseel op de lijn en sleep tot het pad de gewenste vorm heeft. U kunt de techniek voor het verlengen van een penseelpad gebruiken en ook de vorm van het pad tussen de bestaande eindpunten wijzigen.

Opties voor het Penseel

Dubbelklik op het gereedschap Penseel om de volgende opties in te stellen:

Getrouwheid Hiermee bepaalt u hoe ver u de muis of de pen moet verplaatsen voordat een nieuw ankerpunt aan het pad wordt toegevoegd. De waarde 2,5 betekent bijvoorbeeld dat penseelbewegingen van minder dan 2,5 pixels niet worden geregistreerd. De waarde van Getrouwheid ligt in het bereik van 0,5 tot 20 pixels. Hoe hoger de waarde is, des te vloeiender en minder complex het pad is.

Vloeiendheid Hiermee bepaalt u de mate van vloeiendheid die wordt toegepast als u het gereedschap gebruikt. U kunt voor Vloeiendheid een percentage van 0% tot 100% instellen. Hoe hoger de waarde is, hoe vloeiender het pad.

Nieuwe penseelstreken vullen Hiermee voegt u een vulling toe aan het pad. Deze optie is vooral handig bij het tekenen van gesloten paden.

Pad blijft geselecteerd Hiermee bepaalt u of het pad geselecteerd blijft nadat u het hebt getekend.

Geselecteerde paden bewerken Hiermee bepaalt u of u een bestaand pad kunt wijzigen met het gereedschap Penseel.

Binnen: _ pixels Hiermee bepaalt u hoe dicht u de muis of de pen bij een bestaand pad moet plaatsen om het pad te kunnen bewerken met het gereedschap Penseel. Deze optie is alleen beschikbaar als de optie Geselecteerde paden bewerken is geselecteerd.

Penseelstreken verwijderen

1 Selecteer een penseelpad.

2 Kies Penseelstreek wissen in het menu van het deelvenster Penselen of klik op de knop Penseelstreek wissen  .

3 In CS5 kunt u een penseelstreek ook verwijderen door het penseel Standaard te selecteren in het deelvenster Penselen of het regelpaneel.

Penseelstreken omzetten in omtrek

U kunt penseelstreken omzetten in padomtrekken, zodat u de afzonderlijke componenten van een penseelpad kunt bewerken.

1 Selecteer een penseelpad.

2 Kies Object > Vormgeving uitbreiden.

De componenten van het uitgebreide pad worden in een groep geplaatst. Binnen de groep bevinden zich een pad en een subgroep met daarin de omtrekken van de penseelstreek.

Penselen maken of wijzigen

U kunt naar wens kalligrafie-, verstrooiings-, kunst-, patroon- en borstelpenselen maken en aanpassen. Voor verstrooiings-, kunst- en patroonpenselen moet u eerst de illustratie maken.

Voor het maken van illustraties voor penselen gelden de onderstaande richtlijnen:

- De illustratie mag geen verlopen, overvloeiingen, andere penseelstreken, netobjecten, bitmapafbeeldingen, grafieken, geplaatste bestanden of maskers bevatten.
- Voor kunst- en patroonpenselen mag de illustratie geen tekst bevatten. Voor een penseelstreekeffect met tekst maakt u een omtrek van de tekst en maakt u vervolgens een penseel met de omtrek.
- Voor patroonpenselen maakt u maximaal vijf patroonelementen (afhankelijk van de penseelconfiguratie) en voegt u deze elementen toe aan het deelvenster Stalen.

Opmerking: *U kunt de zelfgemaakte penselen in elk nieuw document beschikbaar maken door de penseeldefinitie aan Nieuw documentprofiel toe te voegen. Zie "Profielen voor nieuwe documenten" op pagina 28 voor meer informatie over profielen voor nieuwe documenten.*

Meer Help-onderwerpen

"Informatie over patronen" op pagina 214

"Hoekelementen voor penseelpatronen maken" op pagina 218

Een penseel maken

1 Voor verstrooiings- en kunstpenselen selecteert u de illustratie die u wilt gebruiken. Voor patroonpenselen kunt u de illustratie voor het zijelement selecteren, maar dat hoeft niet. Zie "Richtlijnen voor het maken van patroonelementen" op pagina 215 voor gedetailleerde richtlijnen voor het maken van patroonpenselen. Zie "Opties voor patroonpenselen" op pagina 193 voor meer informaties over opties voor patroonpenselen.

Opmerking: *Als u niet wilt dat er een naad zichtbaar is tussen de illustratiedelen waarmee u het patroonpenseel maakt, schakelt u de optie Anti-aliasing uit via Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).*

2 Klik op de knop Nieuw penseel in het deelvenster Penselen. U kunt ook de geselecteerde illustratie naar het deelvenster Penselen slepen.

3 Selecteer het penseeltype dat u wilt maken en klik op OK.

4 Voer in het dialoogvenster voor penseelopties een naam voor het penseel in, stel de penseelopties in en klik op OK.

Een penseel aanpassen

- Als u de opties voor een penseel wilt wijzigen, dubbelklik dan op het penseel in het deelvenster Penselen. Stel de penseelopties in en klik op OK. Als het huidige document penseelpaden bevat die gebruikmaken van het gewijzigde penseel, wordt een bericht weergegeven. Klik op Toepassen op lijnen als u bestaande lijnen wilt wijzigen. Klik op Lijnen ongewijzigd laten om bestaande lijnen ongewijzigd te laten en het gewijzigde penseel alleen toe te passen op nieuwe lijnen.
- Als u de illustratie wilt wijzigen die door een verstrooiings-, kunst- of patroonpenseel wordt gebruikt, sleept u het penseel naar de illustratie en brengt u de gewenste wijzigingen aan. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het aangepaste penseel naar het oorspronkelijke penseel in het deelvenster Penselen sleept.
- Als u een penseelstreekpad wilt aanpassen zonder het bijbehorende penseel bij te werken, selecteert u het pad en klikt u op de knop Opties van geselecteerd object in het deelvenster Penselen of selecteert u opties van het geselecteerde object in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Penselen.

Penseelopties

U kunt verschillende opties opgeven voor de verschillende typen penselen. Als u de opties voor een penseel wilt wijzigen, dubbelklik dan op het penseel in het deelvenster Penselen.

De verstrooiings-, kunst- en patroonpenselen hebben alle dezelfde inkleuringsopties.

Als u een lijnvariant wilt aanpassen voor kunst- of patroonpenselen, klikt u op het pictogram Opties van geselecteerde objecten in het deelvenster Penselen, en stelt u de lijnopties in. Voor het kunstpenseel kunt u de lijnbreedte instellen samen met de opties voor omdraaiing, inkleuring en overlapping. Voor het patroonpenseel kunt u de schaalopties instellen samen met de opties voor omdraaiing, passend maken en inkleuring.

Opties voor kalligrafische penselen

Hoek Hiermee bepaalt u de rotatiehoek voor het penseel. Sleep de pijlpunt in de voorvertoning of voer in het vak Hoek een waarde in.

Ronding Hiermee bepaalt u de ronding van het penseel. Sleep een van de zwarte stippen in de voorvertoning van of naar het midden, of geef een waarde op in het tekstvak Ronding. Hoe hoger de waarde, des te groter de ronding.

Diameter Hiermee bepaalt u de diameter van het penseel. Gebruik de schuifregelaar Diameter of geef een waarde op in het vak Diameter.

Met de pop-uplijst rechts van elke optie kunt u variaties aanbrengen in de vorm van het penseel. Kies een van de volgende opties:

- **Vast** Hiermee maakt u een penseel met een vaste hoek, ronding of diameter.

• **Willekeurig** Hiermee maakt u een penseel met willekeurige variaties in de hoek, ronding of diameter. Typ een waarde in het vak Variatie om het bereik op te geven voor de variatie in de penseelkenmerken. Bijvoorbeeld met een diameter van 15 en een variatie van 5, kan de diameter variëren van 10 tot en met 20.

• **Druk** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de druk van een tekenpen. Deze optie is vooral handig bij Diameter. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt. Typ een waarde in het vak Variatie om op te geven hoeveel de penseelkenmerken kunnen variëren ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de waarde voor Ronding bijvoorbeeld 75% is en de waarde voor Variatie 25%, is de lichtste lijn 50% en de zwaarste lijn 100%. Hoe lichter de druk, des te groter de hoek van de penseelstreek.

• **Pendrukschijf** Hiermee stelt u in dat de variatie van de diameter wordt aangestuurd met behulp van de pendrukschijf. Deze optie is bedoeld voor gebruik met een airbrush-pen met een pendrukschijf en een grafisch tablet dat de pen kan detecteren.

• **Overhelling** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de helling van een tekenpen. Deze optie is vooral handig bij Ronding. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat kan bepalen in welke mate de pen verticaal is.

• **Draairichting** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de draairichting van de pen. Deze optie is vooral handig om de hoek van kalligrafische penselen te variëren, met name wanneer u het penseel als een verfkwast gebruikt. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat de hellingsrichting van de pen kan detecteren.

• **Rotatie** Hiermee maakt u een penseel waarvan de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de rotatiewijze van de tekenpenpunt. Deze optie is vooral handig om de hoek van kalligrafische penselen te variëren, met name waneer u het penseel als een stift met platte punt gebruikt. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat dit type rotatie kan detecteren.

Inkleuringsopties voor verstrooiings-, kunst- en patroonpenselen

De kleuren die een verstrooiings-, kunst- of patroonpenseel verft, zijn afhankelijk van de huidige lijnkleur en de inkleuringsmethode van het penseel. U stelt de inkleuringsmethode in door een van de volgende opties te selecteren in het dialoogvenster Penseelopties:

Geen Kleuren worden net zo weergegeven als in het penseel in het deelvenster Penselen. Kies Geen als u voor het penseel dezelfde kleuren wilt gebruiken als in het deelvenster Penselen.

Tinten De penseelstreek wordt weergegeven met tinten van de lijnkleur. Delen van de illustratie die zwart zijn worden weergegeven met de lijnkleur, delen die niet zwart zijn worden weergegeven met tinten van de lijnkleur en wit blijft wit. Als u een steunkleur gebruikt als lijn, worden met de optie Tinten verschillende tinten van de steunkleur gegenereerd. Kies Tinten voor zwart-witte penselen of wanneer u een penseelstreek wilt verven met een steunkleur.

Tinten en schaduwen De penseelstreek wordt weergegeven met tinten en schaduwen van de lijnkleur. Als u Tinten en schaduwen kiest, blijven zwart en wit behouden en vloeien alle tussenliggende kleuren over van zwart naar wit via de lijnkleur. Omdat zwart wordt toegevoegd, kunt u mogelijk niet afdrukken naar een enkelvoudige plaat als u Tinten en schaduwen gebruikt met een steunkleur. Kies Tinten en schaduwen voor penselen in grijswaarden.

Kleurtoonverschuiving Gebruikt de hoofdkleur van de penseelillustratie, deze kleur wordt weergegeven in het vak Hoofdkleur. (Standaard is de hoofdkleur de meest prominente kleur in de illustratie.) Alle elementen in de penseelillustratie die de hoofdkleur hebben, krijgen de lijnkleur. Andere kleuren in de penseelillustratie krijgen kleuren die verwant zijn aan de lijnkleur. Bij Kleurtoonverschuiving blijven zwart, wit en grijs behouden. Kies Kleurtoonverschuiving voor penselen die meerdere kleuren gebruiken. Als u de hoofdkleur wilt wijzigen, klikt u op het pipet Hoofdkleur, verplaatst u het pipet naar de voorvertoning in het dialoogvenster en klikt u op de kleur die u als hoofdkleur wilt gebruiken. De kleur in het vak Hoofdkleur wordt gewijzigd. Klik nogmaals op het pipet om het uit te schakelen.

Klik op Tips voor meer informatie en voorbeelden.

Opties voor verstrooiingspenselen

Grootte Hiermee bepaalt u de grootte van de objecten.

Tussenruimte Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruimte tussen objecten.

Verstrooiing Hiermee bepaalt u hoe nauwkeurig objecten het pad volgen aan elke kant van het pad. Hoe hoger de waarde is, des te verder de objecten van het pad vandaan worden geplaatst.

Rotatie Hiermee bepaalt u de rotatiehoek van de objecten.

Rotatie ten opzichte van Hiermee stelt u de rotatiehoek voor verstrooide objecten in ten opzichte van de pagina of het pad. Als u bijvoorbeeld Pagina selecteert bij een rotatie van 0°, wijzen objecten naar de bovenkant van de pagina. Als u Pad selecteert bij een rotatie van 0°, staan objecten loodrecht op het pad.

Met de pop-uplijst rechts van elke optie kunt u variaties aanbrengen in de vorm van het penseel. Kies een van de volgende opties:

- **Vast** Hiermee maakt u een penseel met een vaste grootte, tussenruimte, verstrooiing en rotatie.
- **Willekeurig** Hiermee maakt u een penseel met willekeurige variaties in de grootte, tussenruimte, verstrooiing en rotatie. Typ een waarde in het vak Variatie om het bereik op te geven voor de variatie in de penseelkenmerken. Bijvoorbeeld met een diameter van 15 en een variatie van 5, kan de diameter variëren van 10 tot en met 20.
- **Druk** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de druk van een tekenpen. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt. Typ een waarde in het meest rechtse vak of gebruik de schuifregelaar Maximum. De minimumwaarde wordt gebruikt voor de lichtste druk op het tablet en de maximumwaarde voor de zwaarste druk. Hoe zwaarder de lijn bij deze instelling voor Diameter, des de groter de objecten.
- **Pendrukschijf** Hiermee stelt u in dat de variatie van de diameter wordt aangestuurd met behulp van de pendrukschijf. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet hebt dat een pendrukschijf op de cilinder heeft en invoer van die pen kan detecteren.
- **Overhelling** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de helling van een tekenpen. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat kan bepalen in welke mate de pen verticaal is.
- **Draairichting** Hiermee maakt u een penseel waarbij de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de draairichting van een tekenpen. Deze optie vooral handig om de hoek van penselen te variëren. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat de hellingsrichting van de pen kan detecteren.
- **Rotatie** Hiermee maakt u een penseel waarvan de hoek, ronding of diameter varieert op basis van de rotatiewijze van de tekenpenpunt. Deze optie vooral handig om de hoek van penselen te variëren. Deze optie is alleen beschikbaar als u een grafisch tablet gebruikt dat dit type rotatie kan detecteren.

Opties voor kunstpenselen

Breedte Hiermee past u de breedte van de illustratie aan ten opzichte van de oorspronkelijke breedte. U kunt de breedte opgeven met de schuifregelaar van de optie Breedte. Het pop-upmenu Breedte van het kunstpenseel bevat pentabletopties voor het aanpassen van de schaalvariatie, zoals Druk, Pendrukschijf, Overhelling, Draairichting en Rotatie. De standaardbreedte voor kunstpenselen is 100%.

***Opmerking:** Als u het gereedschap Breedte gebruikt voor een bepaalde lijnvariant van het kunstpenseel, worden alle tabletgegevens geconverteerd naar breedtepunten. Let op: in de vervolgkeuzelijst Breedte is de optie Breedtepunten/profiel geselecteerd.*

Schaalopties voor penseel Hiermee behoudt u de verhoudingen in een geschaalde illustratie. De beschikbare opties zijn: Proportioneel schalen, Uitrekken naar lijnlengte, Uitrekken tussen hulplijnen.

Richting Hiermee bepaalt u de richting van de illustratie ten opzichte van de lijn. Klik op een pijl om de richting te bepalen: ← als de linkerzijde van de illustratie het einde van de lijn moet zijn, → als de rechterzijde van de illustratie het einde van de lijn moet zijn, ↑ als de bovenzijde van de illustratie het einde van de lijn moet zijn en ↓ als de onderzijde van de illustratie het einde van de lijn moet zijn.

Horizontaal omdraaien of Verticaal omdraaien Hiermee wijzigt u de stand van de illustratie ten opzichte van de lijn.

Inkleuring Kies een kleur voor de lijn en een inkleuringsmethode. U kunt kiezen uit verschillende inkleuringsmethoden in de vervolgkeuzelijst. De opties zijn Tinten, Tinten en schaduwen en Kleurtoonverschuiving.

Overlap Om te voorkomen dat verbindingen en vouwen van de randen van een object elkaar overlappen, kunt u de knop Overlap aanpassen 

selecteren.

Op www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_nl vindt u een video over de mogelijkheden voor de uitgebreide mogelijkheden met kunstpenselen.

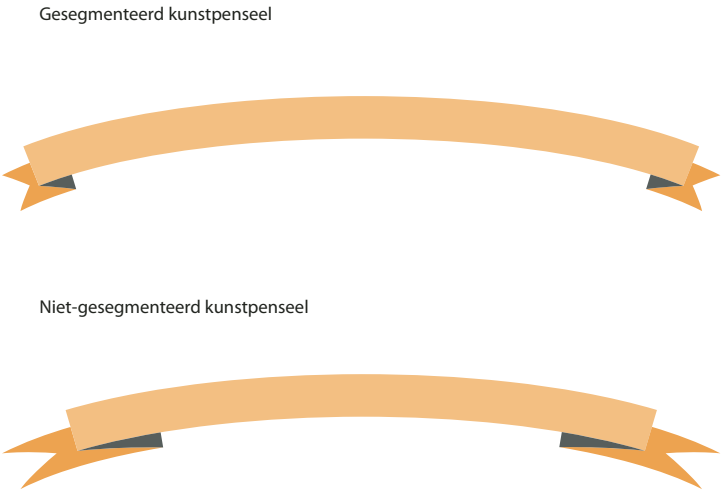
Gesegmenteerd kunstpenseel

Met een gesegmenteerd kunstpenseel kunt u een niet-uitrekbaar gedeelte aan de uiteinden van een kunstpenseel definiëren. Selecteer in het dialoogvenster Penseelopties van het kunstpenseel de optie Uitrekken tussen hulplijnen en pas de hulplijnen aan in het voorvertoningsgedeelte van het dialoogvenster.



De optie Uitrekken tussen hulplijnen in het dialoogvenster Penseelopties van het kunstpenseel

Het gedeelte van de illustratie tussen de hulplijnen is het enige gedeelte van het penseel dat wordt uitgerekt of gecomprimeerd om ervoor te zorgen dat het kunstpenseel is afgestemd op de padlengte.



Vergelijking tussen het gesegmenteerde kunstpenseel en het niet-gesegmenteerde kunstpenseel

Opties voor patroonpenselen

Schalen Hiermee past u de grootte van de elementen aan ten opzichte van de oorspronkelijke grootte. Geef de schaal op met de schuifregelaar van de optie Schalen. De vervolgkeuzelijst Schaal voor het patroonpenseel bevat

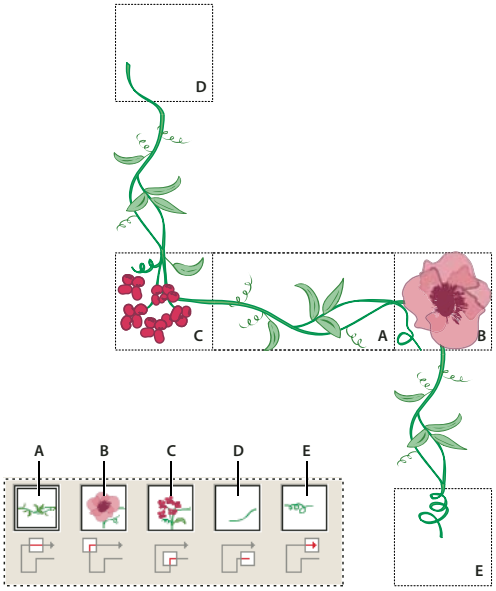
pentabletopties voor het aanpassen van schaalvariaties, zoals Druk, Pendrukschijf, Overhelling, Draairichting en Rotatie.

Opmerking: *Als u het gereedschap Breedte gebruikt voor een bepaalde lijnvariant van het patroonpenseel, worden alle tabletgegevens geconverteerd naar breedtepunten. Let op: in de vervolgkeuzelijst Schaal voor lijnopties is de optie Breedtepunten/profiel geselecteerd.*

Tussenruimte Hiermee past u de ruimte tussen de elementen aan.

Knoppen voor elementen Hiermee kunt u verschillende patronen toepassen op de verschillende delen van het pad. Klik op de knop voor het element dat u wilt definiëren en selecteer een patroonstaal in de lijst. Herhaal deze stap als u patroonstalen ook op andere elementen wilt toepassen.

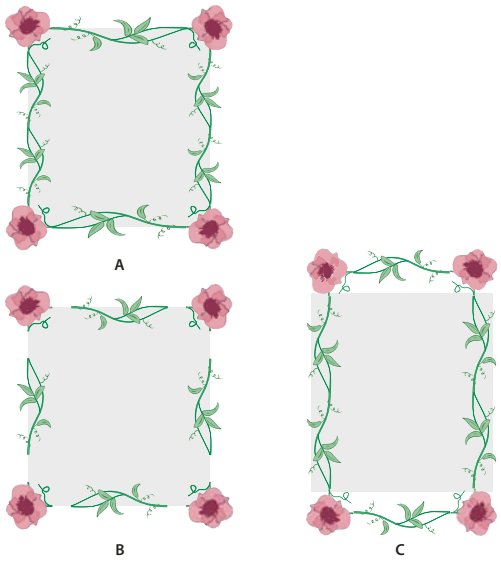
Opmerking: *Voordat u opties voor een patroonpenseel instelt, moet u de patroonelementen die u wilt gebruiken, toevoegen aan het deelvenster Stalen. Nadat u een patroonpenseel hebt gemaakt, kunt u de patroonstalen verwijderen uit het deelvenster Stalen als u ze niet meer nodig hebt.*



Elementen in een patroonpenseel
A. *Element zijkant* ***B.*** *Element buitenhoek* ***C.*** *Element binnenhoek* ***D.*** *Beginelement* ***E.*** *Eindelement*

Horizontaal omdraaien of Verticaal omdraaien Hiermee wijzigt u de stand van het patroon ten opzichte van de lijn.

Passend Hiermee bepaalt u hoe het patroon op het pad past: met Uitrekken past u de lengte van het pad aan het object aan. Deze optie kan leiden tot ongelijke elementen. Met Tussenruimte toevoegen wordt tussen de patroondelen ruimte toegevoegd, zodat het patroon proportioneel wordt toegepast op het pad. Met Pad benaderen worden de elementen op het pad geplaatst dat het oorspronkelijke pad het dichtst benadert zonder de elementen te wijzigen. Bij deze optie wordt het patroon niet midden op het pad, maar iets meer aan de binnen- of buitenkant van het pad aangebracht om gelijke elementen te behouden.



Instellingen voor de optie Passend
***A.** Uitrekken **B.** Tussenruimte toevoegen **C.** Pad benaderen*

Inkleuring Kies een kleur voor de lijn en een inkleuringsmethode. U kunt kiezen uit verschillende inkleuringsmethoden in de vervolgkeuzelijst. De opties zijn Tinten, Tinten en schaduwen en Kleurtoonverschuiving.

Op www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_nl vindt u een video over de mogelijkheden voor de uitgebreide mogelijkheden met kunstpenselen.

Borstelpenseel

Met het borstelpenseel kunt u penseelstreken maken die het effect simuleren van een natuurlijk penseel met haren. Met het borstelpenseel kunt u het volgende doen:

- Maak natuurlijke en vloeiende penseelstreken die het effect simuleren van het schilderen met echte penselen en materialen zoals waterverf.
- Selecteer penselen uit een vooraf gedefinieerde bibliotheek of maak uw eigen penseel op basis van de aangeboden vormen, zoals rond, vlak of waaier. Vervolgens kunt u andere penseelkenmerken instellen, zoals borstellengte, buigzaamheid en verfdekking.



Een illustratie waarvoor bij het tekenen is gebruikgemaakt van verschillende borstelpenseelvormen en -eigenschappen

Wanneer u het borstelpenseel gebruikt met een grafische tablet, worden in Illustrator interactief de bewegingen van een digitale pen op de tablet gevolgd. Alle aspecten van de stand en druk van de pen op elk punt langs het tekenpad worden geïnterpreteerd. De uitvoer in Illustrator is gebaseerd op de positie van de pen op de x- en de y-as, en op de druk, overhelling, draairichting en rotatie van de pen.

Er wordt een cursorannotator die lijkt op de punt van een echt penseel weergegeven wanneer u een tablet en pen gebruikt die rotatie ondersteunen. Deze annotator wordt niet weergegeven wanneer er andere invoerapparaten, zoals een muis, worden gebruikt. De annotator wordt ook uitgeschakeld wanneer u de precieze cursors gebruikt.

Opmerking: *Gebruik de Wacom Intuos 3-tablet of hoger met kunstpenseel (6D) om alle mogelijkheden van het borstelpenseel te verkennen. Illustrator kan alle zes vrijheidsgraden interpreteren die deze apparaatcombinatie biedt. Andere apparaten, waaronder de Wacom Grip-pen en de kunstpenseelpen kunnen sommige kenmerken, zoals rotatie, mogelijk niet interpreteren. Deze ongeïnterpreteerde kenmerken worden als constanten behandeld in de resulterende penseelstreken.*

Wanneer u een muis gebruikt, worden alleen de bewegingen op de x- en de y-as opgenomen. Andere invoer, zoals overhelling, draairichting en druk blijven gelijk, wat gelijkmatige en consistente penseelstreken oplevert.

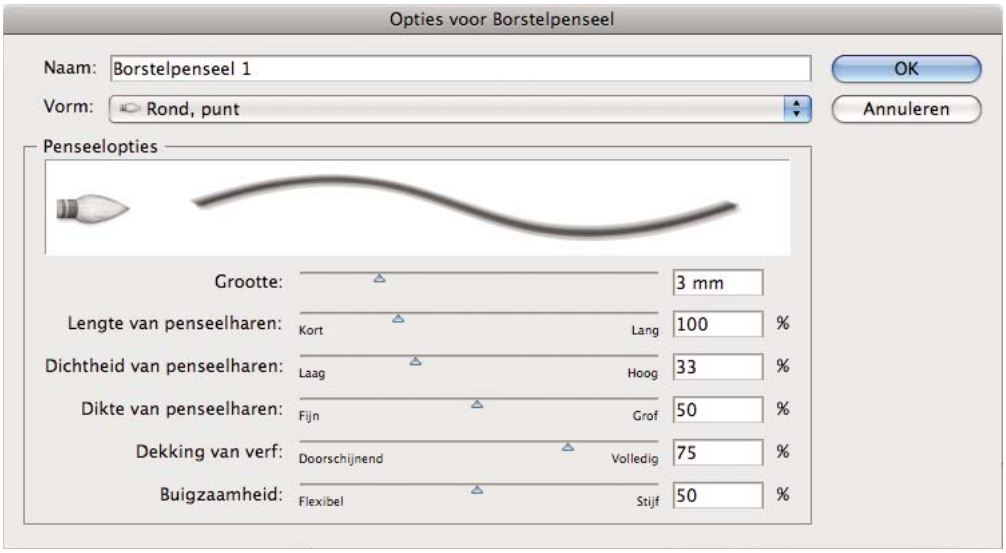
Voor lijnen met het borstelpenseel wordt feedback weergegeven wanneer u het gereedschap sleept. Deze feedback toont hoe de uiteindelijke lijn er ongeveer uit komt te zien.

Opmerking: *Lijnen met het borstelpenseel bestaan uit verschillende, elkaar overlappende, gevulde, transparante paden. Deze paden hebben, net als alle andere gevulde paden in Illustrator, invloed op de verf van andere objecten, waaronder andere borstelpenseelpaden. De vulling voor lijnen heeft echter geen invloed op zichzelf. Hierdoor worden gelaagde, afzonderlijke borstelpenseelstreken op elkaar gestapeld en hebben deze invloed op elkaar, maar één lijn die is gemaakt door het penseel langs hetzelfde pad heen en weer te bewegen heeft geen invloed op zichzelf en vormt ook geen stapel.*

Het borstelpenseel gebruiken

Als u het borstelpenseel wilt gebruiken, gaat u als volgt te werk:

1. Maak een penseeldefinitie door te klikken op het pictogram Nieuw penseel of door Nieuw penseel te selecteren in het deelvenstermenu Penselen.
2. Selecteer de optie Borstelpenseel en klik op OK.



Dialoogvenster Opties voor Borstelpenseel

3 Geef de volgende gegevens op in het dialoogvenster Opties voor Borstelpenseel:

Naam van het borstelpenseel. De penseelnaam mag maximaal 31 tekens lang zijn.

Vorm Maak een keuze uit tien verschillende penseelmodellen die allemaal een andere tekenervaring en een andere weergave van borstelpenseelpaden bieden.

Grootte De penseelgrootte is de diameter van het penseel. Net als bij een fysiek mediapenseel wordt de diameter van het borstelpenseel gemeten op het punt waar de haren en de handgreep samenkomen. Geef de penseelgrootte op met behulp van de schuifregelaar of door de grootte direct in te voeren in het beschikbare tekstveld. U kunt een grootte tussen 1 en 10 mm opgeven.

De penseelgrootte van de originele penseeldefinitie wordt weergegeven in de penseelvoorvertoning in het deelvenster Penselen.

Opmerking: *Vierkante haken, [en], worden gebruikt als sneltoetsen voor respectievelijk het verlagen en verhogen van de grootte. Met de vierkante haken wordt de grootte met stappen van 1 mm verhoogd en verlaagd.*

Lengte van penseelharen De lengte van de penseelharen begint op het punt waar de haren en de handgreep van de penseelpunt samenkomen. De lengte van de penselen kan worden opgegeven op dezelfde manier als andere borstelpenseelopties, namelijk door de schuifregelaar Lengte van penseelharen te slepen of door de precieze waarde op te geven in het veld Lengte van penseelharen (25% tot 300%).

Dichtheid van penseelharen De dichtheid van de penseelharen is het aantal penseelharen in een bepaald gebied van het penseel. U kunt dit kenmerk op dezelfde manier instellen als andere borstelpenseelopties. De waarde varieert van 1% tot 100% en wordt berekend op basis van de penseelgrootte en de lengte van de penseelharen.

Dikte van penseelharen De dikte van de penseelharen kan variëren van fijn tot ruw (tussen 1% en 100%). Stel de dikte van de penseelharen op dezelfde manier in als andere borstelpenseelinstellingen, namelijk door de schuifregelaar te slepen of de waarde voor de dikte op te geven in het veld.

Dekking van verf Met deze optie kunt u de dekking van de gebruikte verf instellen. De dekking van de verf varieert tussen 1% (doorschijnend) en 100% (dekkend). De opgegeven dekkingswaarde is de maximale dekking die wordt gebruikt voor het penseel. U kunt de numerieke toetsen [0-9] als sneltoetsen gebruiken om de dekking van de borstelpenseelstreken in te stellen:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

In andere gevallen, bijvoorbeeld als u 35 invoert, wordt de dekking ingesteld op 35%, en als u 356 invoert, wordt de dekkingswaarde ingesteld op 56 (de laatste twee cijfers). Cijferreeksen die einden op 00 worden ingesteld als 100%.

Buigzaamheid De buigzaamheid staat voor de hardheid van de penseelharen. Als u een lage waarde instelt voor de buigzaamheid van de penseelharen, zijn deze flexibel. Wanneer u een hogere waarde instelt, worden ze steeds harder. De buigzaamheid van de penseelharen varieert van 1% tot 100%.

4 Klik op OK om de penseeldefinitie met de gekozen instellingen te maken.

Nadat u een penseelgereedschap hebt geselecteerd en een borstelpenseeldefinitie hebt gekozen in het deelvenster Penselen, kunt u illustraties maken met het borstelpenseel.

Als u een document probeert af te drukken, op te slaan of af te vlakken met meer dan 30 borstelpenseelstreken, wordt een waarschuwingsbericht weergegeven. Deze waarschuwingen worden weergegeven wanneer u bestandsinhoud opslaat, afdrukt of afvlakt.



Waarschuwingsvenster dat wordt weergegeven wanneer u probeert een document af te drukken met meer dan 30 borstelpenseelstreken



Waarschuwingsvenster dat wordt weergegeven wanneer u probeert een document op te slaan met meer dan 30 borstelpenseelstreken



Waarschuwingsvenster dat wordt weergegeven wanneer u probeert de transparantie van borstelpenseelstreken af te vlakken in een document met meer dan 30 borstelpenseelstreken

Transparantie- en overvloeiingsmodi

Transparantie

Transparantie is een integraal onderdeel van Illustrator, zodat het mogelijk is dat transparantie aan illustraties wordt toegevoegd zonder dat u het merkt. U kunt op de volgende manieren transparantie aan illustraties toevoegen:

- U verlaagt de dekking van objecten, zodat de onderliggende illustratie zichtbaar wordt.
- U gebruikt dekkingsmaskers om variaties in transparantie te maken.
- U gebruikt een overvloeimodus om de interactie tussen overlappende objecten te wijzigen.
- U past verlopen en netten toe die transparantie bevatten.
- U past effecten of grafische stijlen toe die transparantie bevatten, zoals slagschaduwen.
- U importeert bestanden van Adobe Photoshop die transparantie bevatten.

Op www.adobe.com/go/vid0054_nl vindt u een video over het werken met transparantie.

Op www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_nl vindt u meer informatie over het werken met transparantie in de diverse Adobe Creative Suite-componenten.

Meer Help-onderwerpen

Handleiding over transparantie

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Overvloeimodi" op pagina 204

Overzicht van het deelvenster Transparantie

Gebruik het deelvenster Transparantie (Venster > Transparantie) om de dekking en de overvloeimodus van objecten in te stellen, dekkingsmaskers te maken of om een gedeelte van het ene object af te dekken met het overlappende gedeelte van een transparant object.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Alle opties in het deelvenster Transparantie tonen

- Kies Opties tonen in het deelvenstermenu.

Een miniatuur van het geselecteerde object tonen in het deelvenster Transparantie

- Kies Miniatuur tonen in het deelvenstermenu. U kunt ook op het dubbele driehoekje op de deelvenstertab klikken om door de weergavegrootten te bladeren.

Transparantie in illustraties bekijken

Het is belangrijk dat u weet of u transparantie gebruikt, omdat u enkele extra opties moet instellen als u transparante illustraties wilt afdrukken of opslaan. Als u transparantie in een illustratie wilt zien, kunt u een geblokt achtergrondraster weergeven, zodat u kunt zien welke gebieden in de illustratie transparant zijn.

1. Kies Weergave > Transparantieraster tonen.
2. (Optioneel) Kies Bestand > Documentinstellingen en stel de transparantieopties voor het raster in.

Opmerking: *U kunt ook de kleur van het tekengebied wijzigen om te simuleren hoe de illustratie eruit ziet wanneer deze op gekleurd papier wordt afgedrukt.*

De dekking van illustraties wijzigen

U kunt de dekking van een enkel object, de dekking van alle objecten in een groep of laag of de dekking van de vulling of lijn van een object wijzigen.

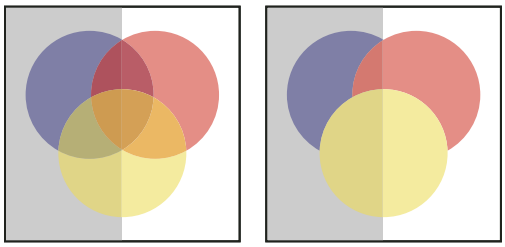
1. Selecteer een object of groep (of selecteer een laag in het deelvenster Lagen).

Als u de dekking van een vulling of lijn wilt wijzigen, selecteer dan het object en selecteer vervolgens de vulling of lijn in het deelvenster Vormgeving.

2. Stel de optie Dekking in het deelvenster Transparantie of in het deelvenster Beheer in.

Als u alle objecten met een bepaalde dekking wilt selecteren, selecteert u een object met die dekking of deselecteert u alles en geeft u de dekkingswaarde op in het deelvenster Transparantie. Kies vervolgens Selecteren > Zelfde > Dekking.

Als u meerdere objecten in een laag selecteert en de dekkingsinstelling wijzigt, verandert de dekking van overlappende gebieden van de geselecteerde objecten ten opzichte van de andere objecten. Deze gebieden zullen een hogere dekkingswaarde hebben. Als u echter een laag of groep aanwijst en daarna de dekking wijzigt, worden de objecten in de laag of groep als één object gezien. Alleen objecten *buiten* en onder de laag of groep zijn zichtbaar door de transparante objecten. Als een object naar de laag of de groep wordt verplaatst, neemt het de dekking van de laag of de groep over en als een object buiten de groep wordt geplaatst, blijft de dekking niet behouden.



Afzonderlijke objecten die zijn geselecteerd en waarvoor de dekking is ingesteld op 50% (links), vergeleken met een laag die als doel is geselecteerd en waarvan de dekking is ingesteld op 50% (rechts)

Meer Help-onderwerpen

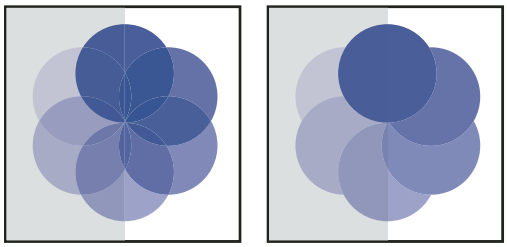
"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Overzicht van het deelvenster Vormgeving" op pagina 395

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

Een transparante afdekgroep maken

In een *transparante afdekgroep* schijnen de elementen van een groep niet door elkaar heen.



Groep waarvoor de optie Afdekgroep is uitgeschakeld (links) en ingeschakeld (rechts).

1. Wijs in het deelvenster Lagen de groep of laag aan waar u een afdekgroep van wilt maken.
2. Selecteer in het deelvenster Transparantie de optie Afdekgroep. Als deze optie niet wordt weergegeven, selecteert u Opties tonen in het deelvenstermenu.

Het selectievakje Afdekgroep kent drie standen: aan (vinkje), uit (leeg) en neutraal (gevuld vierkantje). Gebruik de neutrale stand als u de illustratie wilt groeperen zonder het afdekgedrag te beïnvloeden zoals dat wordt bepaald door de ingesloten laag of groep. Schakel de optie uit als u wilt dat een laag of groep van transparante objecten elkaar nooit afdekken.

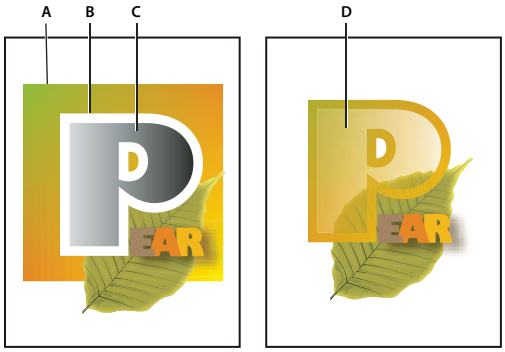
Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

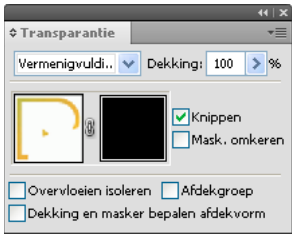
Dekkingsmaskers gebruiken om transparantie te maken

Met een *dekkingsmasker* en een *maskerend object* kunt u de transparantie van de illustratie wijzigen. Het dekkingsmasker (ook wel gemaskeerde illustratie genoemd) biedt een vorm waardoor andere objecten zichtbaar zijn. Het maskerende object bepaalt welke gebieden transparant zijn en wat de mate van transparantie is. U kunt elk gekleurd object of elke gekleurde rasterafbeelding gebruiken als maskerend object. Voor de dekkingsniveaus in het masker maakt Illustrator gebruik van de grijswaarde-equivalenten van de kleuren in het maskerende object. Waar het dekkingsmasker wit is, is de illustratie volledig zichtbaar. Waar het dekkingsmasker zwart is, is de illustratie verborgen. Grijstinten in het masker resulteren in verschillende transparantieniveaus in de illustratie.



Een dekkingsmasker maken
A. *Onderliggende objecten* ***B.*** *Illustratie die als dekkingsmasker fungeert* ***C.*** *Maskerend object gevuld met zwart-witverloop* ***D.*** *C is over gebied B geplaatst en maskeert B*

Wanneer het dekkingsmasker is gemaakt, wordt een miniatuur van het maskerende object weergegeven in het deelvenster Transparantie rechts van de miniatuur van de gemaskeerde illustratie. (Als deze miniaturen niet worden weergegeven, kiest u Miniatuur tonen in het deelvenstermenu.) Standaard zijn de gemaskeerde illustratie en het maskerende object gekoppeld (dit wordt weergegeven met een koppeling tussen de miniaturen in het deelvenster). Wanneer u de gemaskeerde illustratie verplaatst, wordt ook het maskerende object verplaatst. Wanneer u echter een maskerend object verplaatst, wordt de gemaskeerde illustratie niet verplaatst. U kunt de koppeling met het masker in het deelvenster Transparantie verbreken, zodat het masker op zijn plaats blijft en u de gemaskeerde illustratie onafhankelijk kunt verplaatsen.



In het deelvenster Transparantie worden miniaturen van dekkingsmaskers weergegeven: de miniatuur links vertegenwoordigt het dekkingsmasker, de miniatuur rechts vertegenwoordigt maskerende objecten.

U kunt maskers verplaatsen tussen Photoshop en Illustrator. Dekkingsmaskers in Illustrator worden in Photoshop omgezet in laagmaskers, en andersom.

Opmerking: *U kunt de isolatiemodus niet activeren als u in de bewerkingsmodus voor maskers werkt, en andersom.*

Op www.adobe.com/go/vid0056_nl vindt u een video over het werken met dekkingsmaskers.

Meer Help-onderwerpen

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

Een dekkingsmasker maken

1. Selecteer een enkelvoudig object of groep, of selecteer een laag in het deelvenster Lagen.
2. Open het deelvenster Transparantie en kies, indien nodig, Opties tonen in het deelvenstermenu om de miniatuurafbeeldingen weer te geven.
3. Dubbelklik direct rechts naast de miniatuur in het deelvenster Transparantie.

Er wordt een leeg masker gemaakt en de bewerkingsmodus voor maskers wordt automatisch geactiveerd

4. Gebruik de tekengereedschappen om de vorm van het masker te tekenen.
5. Klik op de miniatuur van de gemaskeerde illustratie (linkerminiatuur) in het deelvenster Transparantie om de bewerkingsmodus voor maskers af te sluiten.

Opmerking: *Met de optie Knippen stelt u een zwarte achtergrond in voor het masker. Als de optie Knippen is geselecteerd, zijn zwarte objecten, zoals zwarte tekst die u gebruikt om een dekkingsmasker te maken, daarom niet zichtbaar. Als u de objecten wilt zien, gebruikt u een andere kleur of schakelt u de optie Knippen uit.*

Een bestaand object omzetten in een dekkingsmasker

- Selecteer ten minste twee objecten of groepen en kies Dekkingsmasker maken in het menu van het deelvenster Transparantie. Het bovenste object of de bovenste groep in de selectie wordt gebruikt als masker.

Een maskerend object bewerken

U kunt een maskerend object bewerken om de vorm of de transparantie van het masker te wijzigen.

1. Klik op de miniatuur van het maskerende object (rechterminiatuur) in het deelvenster Transparantie.
2. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de maskerminiatuur om alle andere illustraties in het documentvenster te verbergen. (Als de miniaturen niet worden weergegeven, kiest u Miniatuur tonen in het deelvenstermenu.)
3. Bewerk het masker met de bewerkingsgereedschappen en -technieken van Illustrator.
4. Klik op de miniatuur van de gemaskeerde illustratie (linkerminiatuur) in het deelvenster Transparantie om de bewerkingsmodus voor maskers af te sluiten.

Een dekkingsmasker ontkoppelen of opnieuw koppelen

- Als u een masker wilt ontkoppelen, wijs dan de gemaskeerde illustratie aan in het deelvenster Lagen en klik op het koppelingssymbool tussen de miniaturen in het deelvenster Transparantie. Of selecteer Dekkingsmasker scheiden in het menu van het deelvenster Transparantie.

De positie en de grootte van het maskerende object worden vergrendeld en u kunt de gemaskeerde objecten onafhankelijk van het masker verplaatsen en vergroten of verkleinen.

- Als u een masker opnieuw wilt koppelen, wijs dan de gemaskeerde illustratie aan in het deelvenster Lagen en klik in het gebied tussen de miniaturen in het deelvenster Transparantie. Of selecteer Dekkingsmasker koppelen in het menu van het deelvenster Transparantie.

Een dekkingsmasker deactiveren of opnieuw activeren

Als u de transparantie wilt verwijderen die door het masker wordt gemaakt, kunt u het masker deactiveren.

- Als u een masker wilt deactiveren, wijs dan de gemaskeerde illustratie aan in het deelvenster Lagen en klik, terwijl u Shift ingedrukt houdt, op de miniatuur van het maskerende object (rechterminiatuur) in het deelvenster Transparantie. Of selecteer Dekkingsmasker uitschakelen in het menu van het deelvenster Transparantie. Wanneer het dekkingsmasker is gedeactiveerd, wordt er een rood kruis weergegeven door de maskerminiatuur in het deelvenster Transparantie.
- Als u een masker opnieuw wilt activeren, wijs dan de gemaskeerde illustratie aan in het deelvenster Lagen en klik, terwijl u Shift ingedrukt houdt, op de miniatuur van het maskerende object in het deelvenster Transparantie. Of selecteer Dekkingsmasker inschakelen in het menu van het deelvenster Transparantie.

Een dekkingsmasker verwijderen

❖ Wijs de gemaskeerde illustratie aan in het deelvenster Lagen en selecteer vervolgens Dekkingsmasker opheffen in het deelvenster Transparantie.

Het maskerende object komt nu weer tevoorschijn boven op de objecten die waren gemaskeerd.

Een dekkingsmasker omkeren of knippen

1 Selecteer de gemaskeerde illustratie in het deelvenster Lagen.

2 Selecteer een van de volgende opties in het deelvenster Transparantie:

Knippen Het masker krijgt een zwarte achtergrond waardoor de gemaskeerde illustratie wordt uitgeknipt tot de grenzen van het maskerende object. Schakel de optie Knippen uit om dit gedrag uit te schakelen. Als nieuwe dekkingsmaskers standaard knippend moeten zijn, selecteer dan Nieuwe dekkingsmaskers zijn knippend in het menu van het deelvenster Transparantie.

Mask. omkeren Hiermee worden de lichtsterktewaarden van het maskerende object omgekeerd, waardoor de dekking van de gemaskeerde illustratie wordt omgekeerd. Als het masker is omgekeerd, worden gebieden die bijvoorbeeld 90% transparant zijn, 10% transparant. Schakel de optie Mask. omkeren uit om de oorspronkelijke toestand van het masker te herstellen. Als u alle maskers standaard wilt omkeren, selecteer dan Nieuwe dekkingsmaskers worden omgekeerd in het menu van het deelvenster Transparantie.

Als deze opties niet worden weergegeven, selecteert u Opties tonen in het deelvenstermenu.

Transparantie gebruiken om een afdekvorm te maken

Met de optie Dekking en masker bepalen afdekvorm kunt u een afdekeffect maken dat proportioneel is ten opzichte van de dekking van het object. In gebieden van het masker waar de dekking bijna 100% is, is er sprake van een sterk afdekeffect; in gebieden met minder dekking, is het afdekeffect zwakker. Als u bijvoorbeeld een object met verloopmaskering gebruikt als afdekvorm, wordt het onderliggende object in toenemende mate afgedekt, alsof het door een verloop wordt gearceerd. U kunt afdekvormen maken met zowel vectorobjecten als rasterobjecten. Deze techniek is het meest geschikt voor objecten die een andere overvloeimodus gebruiken dan de modus Normaal.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een dekkingsmasker wilt gebruiken om de afdekvorm te maken, selecteert u de gemaskeerde illustratie en groepeert u deze vervolgens met de objecten die u wilt afdekken.

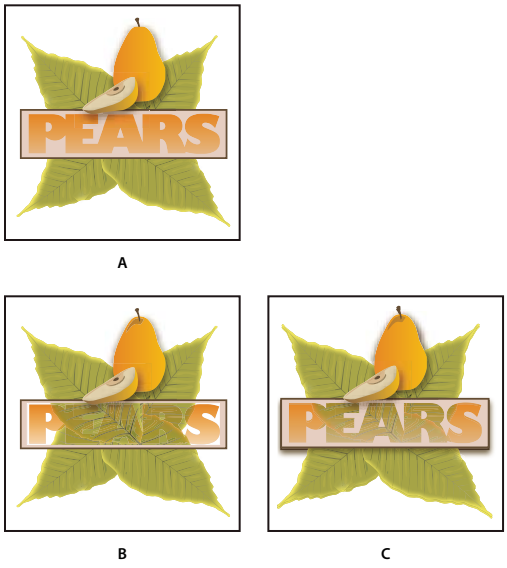
- Als u het alfakanaal van een bitmapobject wilt gebruiken om de afdekvorm te maken, selecteert u een bitmapobject dat transparantie bevat en vervolgens groepeert u dat object met de objecten die u wilt afdekken.

2 Selecteer de groep.

3 Klik in het deelvenster Transparantie op de optie Afdekgroep totdat er een vinkje wordt weergegeven.

4 Selecteer de maskerende objecten of de transparante afbeelding die in het deelvenster Lagen tussen de gegroepeerde objecten staan.

5 Selecteer in het deelvenster Transparantie de optie Dekking en masker bepalen afdekvorm.



Vormen afdekken met een bitmapobject
A. *Originele illustratie* ***B.*** *De overvloeimodus Donkerder maken toegepast op het woord "PEARS" terwijl de optie Afdekgroep is geselecteerd*
C. *De optie Dekking en masker bepalen afdekvorm toegepast op het woord "PEARS"*

Meer Help-onderwerpen

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

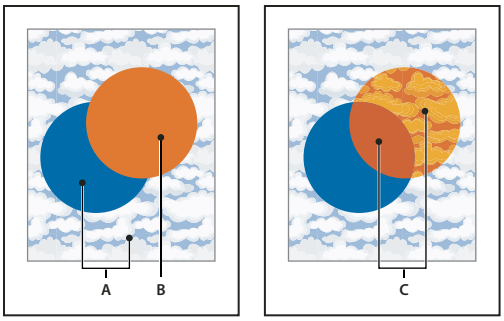
"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

Overvloeimodi

Met overvloeimodi kunt u kleuren van objecten en de kleuren van onderliggende objecten op verschillende manieren in elkaar laten overvloeien. Wanneer u een overvloeimodus toepast op een object, is het effect van de overvloeimodus zichtbaar op alle objecten onder de laag of de groep met het object.

Het is handig om bij het visualiseren van het effect van een overvloeimodus te denken aan de volgende terminologie wat betreft kleuren:

- De *overvloeikleur* is de oorspronkelijke kleur van het geselecteerde object of van de geselecteerde groep of laag.
- De *basiskleur* is de onderliggende kleur in de illustratie.
- De *resulterende kleur* is de kleur die ontstaat na het overvloeien.



Bovenste object met overvloeimodus Normaal (links) in vergelijking met de overvloeimodus Fel licht (rechts)
***A.** Basiskleuren in onderliggende objecten met 100% dekking **B.** Overvloeikleur in het bovenste object **C.** Resulterende kleuren na toepassing van de overvloeimodus Fel licht op het bovenste object*

Op www.adobe.com/go/vid0055_nl vindt u een video over het werken met overvloeimodi. Op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_nl en www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_nl kunt u een voorbeeld zien van het gebruik van overvloeimodi en verlopen om op stripboeken gebaseerde figuren te maken met diepte en kleur.

In Illustrator kunt u beschikken over de volgende overvloeimodi:

Normaal Verft de selectie met de overvloeikleur zonder interactie met de basiskleur. Dit is de standaardmodus.

Donkerder maken Selecteert de basis- of overvloeikleur als resulterende kleur (de donkerste kleur wordt geselecteerd). Gebieden die lichter zijn dan de overvloeikleur, worden vervangen. Gebieden die donkerder zijn dan de overvloeikleur, blijven ongewijzigd.

Vermenigvuldigen Vermenigvuldigt de basiskleur met de overvloeikleur. De resulterende kleur is altijd donkerder. Vermenigvuldigen met zwart geeft altijd zwart als resultaat. Elke willekeurige kleur die met wit wordt vermenigvuldigd, blijft ongewijzigd. U krijgt een vergelijkbaar effect wanneer u tekent op de pagina met meerdere magische markeringen.

Kleur doordrukken Maakt de basiskleur donkerder waardoor de overvloeikleur zichtbaar wordt. Wit als overvloeikleur heeft in deze modus geen effect.

Lichter maken Selecteert de basis- of overvloeikleur als resulterende kleur (de lichtste kleur wordt geselecteerd). Gebieden die donkerder zijn dan de overvloeikleur, worden vervangen. Gebieden die lichter zijn dan de overvloeikleur, blijven ongewijzigd.

Rasteren Vermenigvuldigt de omkering van de overvloeikleur en de basiskleur. De resulterende kleur is altijd lichter. Rasteren met zwart heeft geen effect: de originele kleur blijft ongewijzigd. Rasteren met wit geeft altijd wit. U krijgt een vergelijkbaar effect wanneer u meerdere dia's bovenop elkaar projecteert.

Kleur tegenhouden Maakt de basiskleur helderder waardoor de overvloeikleur zichtbaar wordt. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Overvloeien In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gerasterd, afhankelijk van de basiskleur. Patronen of kleuren bedekken de bestaande illustraties. Hierbij blijven de markeringen en schaduwen van de basiskleur behouden, terwijl de overvloeikleur wordt gemengd om de lichtheid en donkerte van de oorspronkelijke kleur weer te geven.

Zacht licht In deze modus worden de kleuren donkerder of lichter gemaakt, afhankelijk van de overvloeikleur. Dit geeft ongeveer hetzelfde effect als diffuus licht op een schilderij.

Als de overvloeikleur (lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de illustratie lichter, alsof deze is tegengehouden. Als de overvloeikleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de illustratie donkerder, alsof deze is doorgedrukt. Als u puur

zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, is het resultaat een aanzienlijk donkerder of lichter gebied, maar niet een puur zwart of puur wit gebied.

Fel licht In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gerasterd, afhankelijk van de overvloeikleur. Dit geeft ongeveer hetzelfde effect als een felle lamp op een schilderij.

Als de overvloeikleur (lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de illustratie lichter, alsof deze is gerasterd. Zo kunt u markeringen toevoegen aan illustraties. Als de overvloeikleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de illustratie donkerder, alsof deze is vermenigvuldigd. Hiermee kunt u een schaduweffect aan illustraties toevoegen. Als u puur zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, is het resultaat ook puur zwart of puur wit.

Verschil Trekt de overvloeikleur van de basiskleur of de basiskleur van de overvloeikleur af, afhankelijk van welke kleur de hoogste helderheidswaarde heeft. Als u wit gebruikt als overvloeikleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Uitsluiting In deze modus wordt een effect gecreëerd dat vergelijkbaar is met dan van de modus Verschil; het contrast is alleen minder. Als u wit gebruikt als overvloeikleur, worden de basiskleurcomponenten omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Kleurtoon Hiermee wordt een eindkleur gemaakt met de lichtsterkte en verzadiging van de basiskleur, en de kleurtoon van de overvloeikleur.

Verzadiging In deze modus ontstaat een eindkleur met de luminantie en kleurtoon van de basiskleur en de verzadiging van de overvloeikleur. Als u met deze modus in een gebied verft zonder verzadiging (grijs), gebeurt er niets.

Kleur In deze modus ontstaat een eindkleur met de luminantie van de basiskleur en de kleurtoon en verzadiging van de overvloeikleur. Op deze manier blijven de grijsniveaus in de illustraties behouden en kunt u heel gemakkelijk monochrome illustraties kleuren en gekleurde illustraties tinten geven.

Lichtsterkte In deze modus ontstaat een eindkleur met de kleurtoon en verzadiging van de basiskleur en de luminantie van de overvloeikleur. Het effect van deze modus is het tegenovergestelde van het effect van de modus Kleur.

Opmerking: *In de modi Verschil, Uitsluiting, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur en Lichtsterkte vloeien steunkleuren niet over en in de meeste overvloeimodi dekt een kleur van 100% zwart de kleur van de onderliggende laag af. Geef in plaats van 100% zwart een rijke zwarte kleur op met CMYK-waarden.*

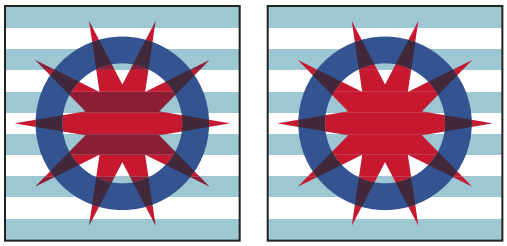
De overvloeimodus van illustraties wijzigen

1 Selecteer een object of groep (of selecteer een laag in het deelvenster Lagen).

Als u de overvloeimodus van een vulling of lijn wilt wijzigen, selecteer dan het object en selecteer vervolgens de vulling of lijn in het deelvenster Vormgeving.

2 Kies een overvloeimodus in het pop-upmenu van het deelvenster Transparantie.

U kunt de overvloeimodus in een aangewezen laag of groep isoleren, zodat de onderliggende objecten niet worden beïnvloed. Hiervoor selecteert u rechts van een groep of laag in het deelvenster Lagen het doelpictogram dat een object bevat dat een overvloeimodus gebruikt. Selecteer Overvloeien isoleren in het deelvenster Transparantie. (Als de optie Overvloeien isoleren niet wordt weergegeven, selecteert u Opties tonen in het menu van het deelvenster Transparantie.)



Groep (ster en cirkel) met uitgeschakelde optie Overvloeien isoleren (links) en groep met ingeschakelde optie Overvloeien isoleren (rechts)

Als u alle objecten met dezelfde overvloeimodus wilt selecteren, selecteer dan een object met die overvloeimodus of deselecteer alles en kies de overvloeimodus in het deelvenster Transparantie. Kies vervolgens Selecteren > Zelfde > Overvloeimodus.

Op www.adobe.com/go/vid0055_nl vindt u een video over het werken met overvloeimodi.

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Overzicht van het deelvenster Transparantie" op pagina 199

"Overzicht van het deelvenster Vormgeving" op pagina 395

Verlopen

Gebruik verloopvullingen als u een geleidelijke overvloeiing van kleuren wilt toepassen op dezelfde manier als met andere kleuren. Een verloopvulling maken is een goede manier om een vloeiend kleurverloop over een of meer objecten te maken. U kunt een verloop als een staal opslaan, zodat u het verloop eenvoudig kunt toepassen op meerdere objecten.

Opmerking: *Gebruik een netobject als u een enkelvoudig object met meerdere kleuren wilt maken waarop kleuren in verschillende richtingen kunnen verlopen.*

Op http://www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_nl vindt u een video over het verbeteren van uw afbeeldingen door middel van verlopen.

Op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_nl en www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_nl en www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_nl kunt u voorbeelden zien van het gebruik van verlopen.

Zie de zelfstudie op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_nl om een voorbeeld te bekijken van het gebruik van verlopen en overvloeimodi.

Meer Help-onderwerpen

Handleiding over verlopen

"Objecten laten overvloeien" op pagina 273

"Kleuren laten overvloeien" op pagina 160

"Netten" op pagina 211

"Verlopen, netten en kleurovervloeiingen afdrukken" op pagina 469

Overzicht van het deelvenster Verloop en het gereedschap Verloop

Met het deelvenster Verloop (Venster > Verloop) of het gereedschap Verloop kunt u verlopen toepassen, maken en wijzigen.

Verloopkleuren worden gedefinieerd door een aantal stops langs de verloopschuifregelaar. Een *stop* markeert het punt waarop een verloop van de ene kleur in de volgende overgaat. Dit punt wordt aangegeven door een vierkantje onder de verloopschuifregelaar. De vierkantjes geven de kleur weer die momenteel aan elke verloopstop is toegekend. Bij een radiaal verloop bepaalt de meest linkse verloopstop de kleurvulling van het middelpunt. Deze straalt naar buiten in de richting van de kleur van de meest rechtse verloopstop.

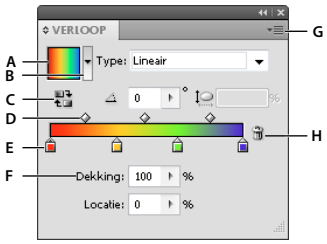
Met de opties in het deelvenster Verloop of met het gereedschap Verloop kunt u het volgende opgeven: het aantal stops en de locatie hiervan, de hoek waarin de kleuren worden weergegeven, de verhoudingen van een elliptisch verloop en de dekking van elke kleur.

Deelvenster Verloop

In het vak Verloopvulling van het deelvenster Verloop worden de huidige verloopkleuren en het huidige verlooptype weergegeven. Als u op het vak Verloopvulling klikt, wordt het geselecteerde object met dit verloop gevuld. Meteen rechts van dit vak vindt u het menu Verloop, waarin alle standaardverlopen en vooraf opgeslagen verlopen worden weergegeven waaruit u kunt kiezen. Onder aan de lijst vindt u de knop Verloop opslaan . Hiermee kunt u de huidige verloopinstellingen opslaan als een staal.

Het deelvenster bevat standaard een begin- en een eindkleurvak. U kunt echter extra kleurvakken toevoegen door elders onder de verloopschuifregelaar te klikken. Als u dubbelklikt op een verloopstop, wordt het deelvenster voor de verloopstopkleur geopend. Hier kunt u een kleur kiezen in het deelvenster Kleur of Stalen.

Als u met het deelvenster werkt, is het is handig om alle opties weer te geven (kies Opties tonen in het deelvenstermenu).



Deelvenster Verloop
***A.** Vak Verloopvulling **B.** Menu Verloop **C.** Kleuren omkeren **D.** Middelpunten **E.** Kleurstop **F.** Dekking **G** Deelvenstermenu **H.** Stop verwijderen*

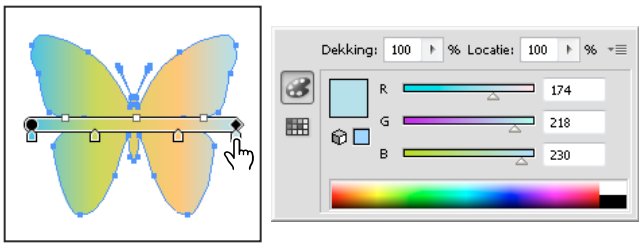
Gereedschap Verloop

Met het gereedschap Verloop kunt u verlopen toevoegen of bewerken. Wanneer u in een niet-geselecteerd, niet met een verloop gevuld object op het gereedschap Verloop klikt, wordt het object gevuld met het laatstgebruikte verloop. Het gereedschap Verloop beschikt over de meeste functies die ook het deelvenster Verloop heeft. Wanneer u een object selecteert dat is opgevuld met een verloop en u het gereedschap Verloop selecteert, verschijnt in het object een verloopannotator. U kunt de verloopannotator gebruiken om de hoek, locatie en spreiding van een lineair verloop of

het brandpunt, de oorsprong en de spreiding van een radiaal verloop aan te passen. Als u het gereedschap boven op de verloopannotator plaatst, verandert het in een schuifregelaar (net als in het deelvenster Verloop) met verloopstops en locatie-indicatoren. U kunt op de verloopannotator klikken om nieuwe verloopstops toe te voegen, u kunt dubbelklikken op afzonderlijke verloopstops om nieuwe kleuren en dekkingsinstellingen op te geven of u kunt de verloopstops naar nieuwe locaties slepen.

Wanneer u de aanwijzer op de verloopannotator plaatst en de rotatiecursor verschijnt, kunt u slepen om de hoek van het verloop te wijzigen. Als u het cirkelvormige uiteinde van de verloopschuifregelaar sleept, wijzigt u de oorsprong van het verloop, en als u het pijluiteinde sleept, vergroot of verkleint u het bereik van het verloop.

Als u de verloopannotator wilt verbergen of weergeven, kiest u Weergave > Verloopannotator verbergen of Weergave > Verloopannotator tonen.



Als u dubbelklikt op een verloopstop op de verloopannotator in het object, wordt een dialoogvenster met kleuropties geopend voor het verloop.

Een verloop toepassen of bewerken

Nadat u een verloop hebt toegepast op een object, kunt u het verloop snel en eenvoudig vervangen of bewerken.

Een verloop toepassen op een object

❖ Selecteer een object en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het laatst gebruikte verloop wilt toepassen, klik dan op het vak Verloop in het deelvenster Gereedschappen of op het vak Verloopvulling in het deelvenster Verloop.
- Als u het laatst gebruikte verloop wilt toepassen op een niet-geselecteerd object dat momenteel geen verloop heeft, klikt u op het object met het gereedschap Verloop.
- Als u een vooringesteld of eerder opgeslagen verloop wilt toepassen, kiest u een verloop in het menu Verloop in het deelvenster Verloop of klikt u op een verloopstaal in het deelvenster Stalen.

  Als u alleen verlopen in het deelvenster Stalen wilt weergeven, klik dan op de knop Menu Staaltypen tonen en kies Verloopstalen tonen.

Een elliptisch verloop maken

U kunt lineaire, radiale of elliptische verlopen maken. Wanneer u de verhoudingen van een radiaal verloop wijzigt, wordt het een elliptisch verloop waarvan u ook de hoek kunt wijzigen en waaraan u een helling kunt toevoegen.

1 Kies in het deelvenster Verloop de optie Radiaal in het menu Type.

2 Geef een waarde op voor de verhoudingen die niet gelijk is aan 100%.

3 Als u de ellips wilt laten overhellen, geeft u een hoekwaarde op die niet gelijk is aan 0.

De kleuren in een verloop aanpassen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een verloop wilt aanpassen zonder een object ermee te vullen, deselecteert u alle objecten en dubbelklikt u op het gereedschap Verloop of klikt u op het vak Verloop onder aan het deelvenster Gereedschappen.
- Als u het verloop van een object wilt wijzigen, selecteert u het object en opent u het deelvenster Verloop.
- Als u een vooraf ingesteld verloop wilt wijzigen, selecteert u een verloop in het menu Verloop in het deelvenster Verloop. U kunt ook op een verloopstaal klikken in het deelvenster Stalen en vervolgens het deelvenster Verloop openen.

2 U wijzigt de kleur van een stop door op een van de volgende manieren te werk te gaan:

- Dubbelklik op een verloopstop (in het deelvenster Verloop of in het geselecteerde object) en geef een nieuwe kleur op in het deelvenster dat verschijnt. U kunt veranderen welk deelvenster wordt weergegeven door op het pictogram Kleur of Stalen aan de linkerzijde te klikken. Klik buiten het deelvenster om de selectie te accepteren.
- U kunt een kleur vanuit het deelvenster Kleur of Stalen naar de verloopstop slepen.

Opmerking: *Als u een verloop tussen steunkleuren maakt, moet u de optie Naar proces omzetten in het dialoogvenster Kleurscheidingen uitschakelen om het verloop af te drukken in afzonderlijke steunkleurscheidingen.*

3 Als u tussenliggende kleuren wilt toevoegen aan een verloop, sleep dan een kleur vanuit het deelvenster Stalen of Kleur naar de verloopschuifregelaar in het deelvenster Verloop. Of klik ergens onder de verloopschuifregelaar en selecteer een kleur op dezelfde manier als voor de begin- of eindkleur.

4 Als u een tussenkleur wilt verwijderen, sleept u het vierkantje van de verloopschuifregelaar af of selecteert u het vierkantje en klikt u in het deelvenster Verloop op de knop Verwijderen .

5 Als u de locatie van kleuren in het verloop wilt aanpassen, gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- Als u de middelpunten van de kleurstops van het verloop wilt aanpassen (het punt waarop twee kleurwaarden 50% zijn), sleept u het ruitje boven de schuifregelaar. U kunt ook het pictogram selecteren en in het vak Locatie een waarde opgeven tussen 0 en 100.
- Als u de eindpunten van de kleurstops van het verloop wilt wijzigen, sleept u de meest linkse of rechtse verloopstop onder de verloopbalk.
- Als u de kleuren in het verloop wilt omkeren, klikt u op Verloop omkeren in het deelvenster Verloop.

6 Als u de dekking van een verloopkleur wilt wijzigen, klikt u op een kleurstop in het deelvenster Verloop en geeft u een waarde op in het vak Dekking. Wanneer een verloopstop een dekkingswaarde heeft van minder dan 100%, wordt bij de stop weergegeven en wordt de kleur geblokt weergegeven in de verloopschuifregelaar.

7 Klik op de knop Nieuw staal in het deelvenster Stalen om het nieuwe of gewijzigde verloop als staal op te slaan. Of sleep het verloop van het deelvenster Verloop of het deelvenster Gereedschappen naar het deelvenster Stalen.

Een verloop toepassen op meerdere objecten

1 Vul alle objecten met een verloop.

2 Selecteer alle objecten die u wilt vullen.

3 Voer een van de volgende handelingen uit met het gereedschap Verloop:

- Als u een verloop wilt maken met één verloopregelaar, klikt u in het tekengebied op de plaats waar het verloop moet beginnen en sleept u naar de plaats waar het verloop moet eindigen.

- Als u een verloop wilt maken met een verloopregelaar voor elk geselecteerd object, klikt u in het tekengebied waar het verloop moet beginnen en houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u sleept naar de plaats waar het verloop moet eindigen. U kunt vervolgens de verschillende verloopregelaars voor de verschillende objecten aanpassen. (Meerdere verloopregelaars worden alleen gemaakt voor eenvoudige paden.)

Richting, straal of oorsprong van een verloop wijzigen

Zodra u een object hebt gevuld met een verloop, kunt u het gereedschap Verloop en de verloopannotator (schuifregelaar) in het object gebruiken om het verloop aan te passen door een nieuw opvulpad te tekenen. Met dit gereedschap kunt u de richting, de oorsprong en het begin- en eindpunt van een verloop wijzigen.

1 Selecteer het object dat met een verloop is gevuld.

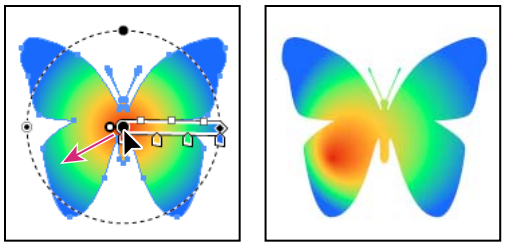
2 Selecteer het gereedschap Verloop en ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u de richting van een lineair verloop wilt wijzigen, klikt u op de plaats waar het verloop moet beginnen en sleept u naar de richting waar dit moet worden weergegeven. U kunt het gereedschap Verloop ook plaatsen op de verloopannotator in het object en, wanneer de cursor verandert in het rotatiepictogram, slepen om de hoek van het verloop in te stellen.

  Opmerking: *U kunt de richting ook wijzigen door een nieuwe waarde in te stellen in het vak Hoek in het deelvenster Verloop.*

- Als u de straal van een radiaal of elliptisch verloop wilt wijzigen, plaatst u het gereedschap Verloop op de pijl van de verloopannotator in het object en sleept u om de straal in te stellen.
- Als u de oorsprong van het verloop wilt wijzigen, plaatst u het gereedschap Verloop aan het begin van de verloopannotator in het object en sleept u het naar de gewenste locatie.
- Als u tegelijkertijd de straal en de hoek wilt wijzigen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het eindpunt klikt, en sleept u het punt naar de nieuwe locatie.

  Opmerking: *Als de verloopannotator (verloopschuifregelaar) niet verschijnt wanneer u het gereedschap Verloop plaatst in een object met een verloop, kiest u Weergave > Verloopannotator tonen.*



De verloopstraal en -hoek tegelijk wijzigen

Netten

Een *netobject* is een object met meerdere kleuren die in verschillende richtingen kunnen lopen en vloeiend van een punt naar een ander punt kunnen overgaan. Als u een netobject maakt, vormen meerdere lijnen, de zogenaamde *netlijnen*, een net over het object waarmee u de kleurovergangen op het object eenvoudig kunt bewerken. Door punten op de netlijnen te verplaatsen en te bewerken, kunt u de intensiteit van een kleurovergang wijzigen, of de omvang van een gekleurd gebied op het object wijzigen.

Op het punt waar twee netlijnen elkaar snijden, bevindt zich een speciaal ankerpunt dat een *netpunt* wordt genoemd. Netpunten worden weergegeven als ruitjes. Deze punten hebben dezelfde eigenschappen als ankerpunten, maar kunnen bovendien kleur aannemen. U kunt netpunten toevoegen, verwijderen en bewerken, en u kunt de kleur wijzigen die aan elk netpunt is gekoppeld.

Er worden ook *ankerpunten* in het net weergegeven (deze worden weergegeven als vierkantjes in plaats van ruitjes). Deze kunnen worden toegevoegd, verwijderd, bewerkt en verplaatst, net als alle andere ankerpunten in Illustrator. Ankerpunten kunnen op elke netlijn worden geplaatst; u kunt op een ankerpunt klikken en het wijzigen door de bijbehorende richtingslijnen te verplaatsen.

Een gebied tussen vier netpunten wordt een *netvlak* genoemd. De kleur van een netvlak kunt u met dezelfde technieken wijzigen als kleuren op een netpunt.

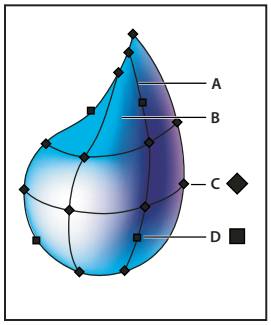


Diagram van een netobject
***A.** Netlijn **B.** Netvlak **C.** Netpunt **D.** Ankerpunt*

Netobjecten maken

U kunt netobjecten maken van vectorobjecten, met uitzondering van samengestelde paden en tekstobjecten. U kunt geen netobjecten maken van gekoppelde afbeeldingen.

Als u de prestaties en opbouwsnelheid op peil wilt houden, dient u de omvang van netobjecten tot een minimum te beperken. Complexe netobjecten kunnen de prestaties zeer negatief beïnvloeden. Het is daarom beter om enkele kleine, eenvoudige netobjecten te maken in plaats van één complex netobject. Als u complexe objecten omzet, levert de opdracht Net maken de beste resultaten op.

***Opmerking:** Als u netobjecten afdrukt, blijven steunkleuren behouden voor EPS-, PDF- en PostScript-uitvoer.*

Zie voor informatie over het maken van verloopnetobjecten de handleiding "Achieve photo realism with Gradient Mesh" op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorial_gradientmesh_nl.

Meer Help-onderwerpen

Verloopnet

"Een verloop toepassen op een object" op pagina 209

Een netobject maken met een onregelmatig netpuntpatroon

1 Selecteer het gereedschap Net en selecteer een vulkeur voor de netpunten.

2 Klik op de plaats voor het eerste netpunt.

Het object wordt omgezet in een netobject met het minimumaantal netlijnen.

3 Blijf klikken om extra netpunten toe te voegen. Houd Shift in gedrukt terwijl u klikt om een netpunt toe te voegen zonder de huidige vulkleur te wijzigen.

Een netobject maken met een regelmatig netpuntpatroon

1 Selecteer het object en kies Object > Verloopnet maken.

2 Stel het aantal rijen en kommen in en selecteer de richting van de markering in het menu Weergave:

Plat Hiermee past u de oorspronkelijke kleur van het object gelijkmatig toe op het oppervlak, zodat er geen markering ontstaat.

Naar midden Hiermee maakt u een markering in het midden van het object.

Naar rand Hiermee maakt u een markering op de randen van het object.

3 Voer een percentage witte markering in dat op het netobject moet worden toegepast. Met een waarde van 100% wordt de maximumhoeveelheid witte markering op het object toegepast; met een waarde van 0% wordt er geen witte markering op het object toegepast.

Een met verloop gevuld object omzetten in een netobject

1 Selecteer het object en kies Object > Uitbreiden.

2 Selecteer Verloopnet en klik op OK.

Het geselecteerde object wordt omgezet in een netobject dat de vorm aanneemt van het verloop, hetzij cirkelvormig (radiaal), hetzij rechthoekig (lineair).

Een netobject terug omzetten in een padobject

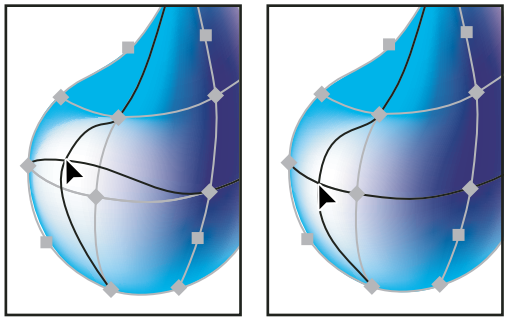
❖ Selecteer het netobject, kies Object > Pad > Pad verschuiven en geef vervolgens nul op als verschuivingswaarde.

Netobjecten bewerken

U kunt een netobject op diverse manieren bewerken, zoals netpunten toevoegen, verwijderen en verplaatsen, de kleur van netpunten en netvlakken wijzigen en het netobject omzetten in een normaal object.

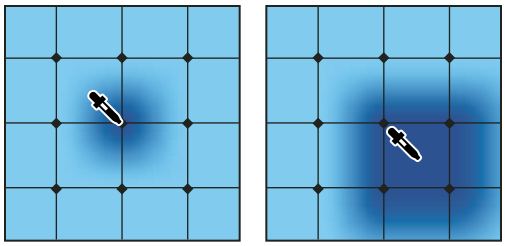
❖ Als u een netobject wilt bewerken, gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- Als u een netpunt wilt toevoegen, selecteert u het gereedschap Net en selecteert u een vulkeur voor de nieuwe netpunten. Klik vervolgens in het netobject.
- Als u een netpunt wilt verwijderen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u met het gereedschap Net op het netpunt klikt.
- Als u een netpunt wilt verplaatsen, sleept u het netpunt met het gereedschap Net of Direct selecteren. Houd Shift ingedrukt terwijl u met het gereedschap Net sleept om het netpunt op een netlijn te houden. Dit is een handige manier om een netpunt langs een kromme netlijn te verplaatsen zonder de netlijn te vervormen.



Een netpunt verplaatsen door het te slepen (links), vergeleken met het verplaatsen van een netpunt langs een netlijn door Shift ingedrukt te houden terwijl u sleept met het gereedschap Net (rechts)

- Als u de kleur van een netpunt of -vlak wilt wijzigen, selecteert u het netobject en sleept u vanuit het deelvenster Kleur of Stalen een kleur naar het punt of vlak. Of deselecteer alle objecten en selecteer een vulkleur. Selecteer vervolgens het netobject en pas de vulkleur met het gereedschap Pipet toe op de netpunten of -vlakken.



Kleur toevoegen aan een netpunt (links) en aan een netvlak (rechts)

Transparantie van verloopnetten instellen

U kunt waarden voor transparantie en dekking in verloopnetten instellen. De waarden voor transparantie en dekking kunnen worden toegewezen aan afzonderlijke snijpunten van het net. Ga als volgt te werk om transparantiewaarden op te geven:

1 Selecteer een of meer punten of cellen van het verloopnet.

2 Stel de dekking in met de schuifregelaar voor dekking in de deelvensters Transparantie, Beheer of Vormgeving.

Opmerking: *Als u het object opslaat in een oude indeling of als EPS- of PDF-document, blijft de transparantie van het verloopnet behouden omdat een dekkingsmasker wordt gemaakt.*

Patronen

Informatie over patronen

Illustrator beschikt over veel patronen die u kunt vinden in het deelvenster Stalen en in de map met leuke extra's op de cd van Illustrator. Met behulp van de gereedschappen van Illustrator kunt u bestaande patronen aanpassen en geheel nieuwe patronen ontwerpen. Patronen die zijn bedoeld om objecten te vullen (*vulpatronen*), verschillen qua ontwerp en verdeling van patronen die zijn bedoeld om via het deelvenster Penselen op een pad te worden toegepast (*penseelpatronen*). Voor de beste resultaten dient u vulpatronen te gebruiken om objecten te vullen en penseelpatronen om omtrekken aan objecten toe te voegen.

Wanneer u zelf patronen maakt, is het handig om te weten hoe Illustrator patronen opbouwt:

- Alle patroonelementen worden van links naar rechts verdeeld vanaf de oorsprong van de liniaal (standaard het linkeronderpunt van het tekengebied) naar de tegenoverliggende kant van de illustratie. Als u het beginpunt voor de patroonelementen in uw illustratie wilt aanpassen, kunt u de oorsprong van de liniaal van het bestand aanpassen.

  Opmerking: *De oorsprong van de liniaal in CS5 wijkt af van die in CS4. Hierdoor komt de weergave van tegelpatronen mogelijk niet overeen wanneer u objecten kopieert en plakt van CS4 naar CS5. Voor zulke objecten kunnen tegels worden getransformeerd met behulp van het deelvenster Transformatie om de weergave af te stemmen op de CS4-weergave.*

- Vulpatronen bestaan normaal gesproken uit slechts één element.
- Penseelpatronen kunnen uit maximaal vijf elementen bestaan: voor de zijkanten, de buitenste en binnenste hoeken en het begin en einde van het pad. Dankzij de extra hoekelementen is het mogelijk om penseelpatronen bij de hoeken vloeiend te krijgen.

- De elementen van vulpatronen worden loodrecht ten opzichte van de *x*-as verdeeld.
- De elementen van penseelpatronen worden loodrecht ten opzichte van het pad verdeeld (waarbij de bovenkant van het patroonelement altijd naar buiten is gericht). Hoekelementen worden 90° met de klok mee gedraaid wanneer de richting van het pad verandert.
- Vulpatronen worden alleen toegepast op illustraties binnen het *omsluitende kader voor patronen*, een rechthoek zonder vulling en lijnen (niet-afdrukbaar) die geheel achter aan de illustratie is geplaatst. Voor vulpatronen fungeert het omsluitende kader als een masker.
- Penseelpatronen worden toegepast op illustraties binnen het omsluitende kader en op de delen die eruit steken of ermee zijn gegroepeerd.

Meer Help-onderwerpen

"Vullingen en lijnen" op pagina 166

Richtlijnen voor het maken van patroonelementen

Voor het maken van patroonelementen gelden enkele algemene richtlijnen:

- Als u een patroon minder complex wilt maken, zodat het afdrukken sneller gaat, kunt u het beste overbodige elementen uit de patroonillustratie verwijderen en objecten met dezelfde kleur groeperen, zodat deze in de stapelvolgorde naast elkaar komen.
- Als u een patroonelement maakt, kunt u het beste de illustratie uitvergroten om de onderdelen beter te kunnen uitlijnen. Vervolgens kunt u uitzoomen voor de definitieve selectie.
- Hoe complexer het patroon, des te kleiner zou de selectie moeten zijn die wordt gebruikt om het patroon maken. Echter, hoe kleiner de selectie (en het patroonelement dat ermee wordt gemaakt), des te meer exemplaren er nodig zijn om het patroon te maken. Een element van 2 bij 2 cm is dus efficiënter dan een element van 0,5 bij 0,5 cm. Als u een eenvoudig patroon maakt, kunt u meerdere exemplaren van het object opnemen in de bedoelde selectie voor het patroonelement.
- Als u eenvoudige lijnpatronen wilt maken, kunt u het beste een patroonelement maken door lijnen van verschillende breedten en kleuren in lagen onder te brengen en een omsluitend kader zonder vulling en lijn achter de lijnen te plaatsen.
- Als u een organisch patroon of een structuur wilt maken die onregelmatig lijkt, varieert u de elementen enigszins voor een realistischer effect. U kunt variaties aanbrengen met het effect Ruw.
- Sluit de paden voordat u het patroon definieert. Hierdoor lopen de elementen naadloos in elkaar over.
- Zoom in op de illustratie en controleer deze op fouten voordat u een patroon definieert.
- Als u een omsluitend kader rond de illustratie tekent, let er dan op dat het vak een rechthoek is, dat het vak het achterste object van het element is en dat het vak geen vulling of lijn heeft. Als u het omsluitende kader wilt gebruiken voor een penseelpatroon, moet u ervoor zorgen dat er niets uitsteekt.

Voor het maken van penseelpatronen gelden de onderstaande extra richtlijnen:

- Houd, indien mogelijk, de illustratie binnen een omsluitend kader zonder vulling en lijn, zodat u de opbouw van het patroon kunt bepalen.
- Hoekelementen moeten vierkant zijn en moeten dezelfde hoogte hebben als de zijelementen, omdat ze anders niet goed op het pad worden uitgelijnd. Als u hoekelementen wilt maken met uw penseelpatroon, lijn dan de objecten in de hoekelementen horizontaal uit met de objecten in de zijelementen, zodat de patroonelementen op de juiste wijze worden verdeeld.
- Met hoekelementen kunt u speciale hoekeffecten bereiken bij penseelpatronen.

Meer Help-onderwerpen

"Een vulkleur toepassen op een object" op pagina 167

Patroonstalen maken

1 Maak een illustratie voor het patroon.

2 (Optioneel) Als u de tussenruimten tussen de patroonelementen wilt instellen of als u delen van het patroon wilt uitknippen, teken dan een omsluitend kader voor patronen (een rechthoek zonder vulling) rond de illustratie die u als patroon wilt gebruiken. Kies Object > Ordenen > Naar achtergrond om te zorgen dat de rechthoek het achterste object is. Als u de rechthoek wilt gebruiken als omsluitend kader voor een penseel- of vulpatroon, kies dan Geen als vulling en lijn.

3 Selecteer met het gereedschap Selecteren de illustratie (eventueel met omsluitend kader) die als patroonelement gaat dienen.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bewerken > Patroon definiëren, typ een naam in het dialoogvenster Nieuw staal en klik op OK. Het patroon wordt weergegeven in het deelvenster Stalen.
- Sleep de illustratie naar het deelvenster Stalen.

Meer Help-onderwerpen

"Richtlijnen voor het maken van patroonelementen" op pagina 215

"Stalen" op pagina 135

Naadloze geometrische patronen maken

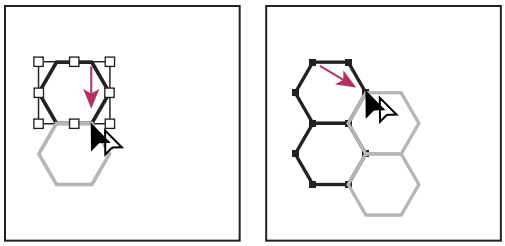
1 Zorg ervoor dat de optie Slimme hulplijnen is ingeschakeld en dat Magnetisch punt in het menu Weergave is geselecteerd.

2 Selecteer het geometrische object. Voor een nauwkeurige plaatsing plaatst u het gereedschap Direct selecteren op een van de ankerpunten van het object.

3 Sleep het object verticaal vanaf een van zijn ankerpunten en druk vervolgens op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) om het object te kopiëren en de beweging te beperken.

4 Als de kopie van het object naar de juiste plaats is gesprongen, laat u eerst de muisknop en vervolgens de toetsen los.

5 Houd Shift ingedrukt en klik met het gereedschap Groep selecteren op de twee objecten om ze beide te selecteren. Sleep beide objecten horizontaal aan een van de ankerpunten en druk vervolgens op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) om een kopie te maken en de beweging te beperken.



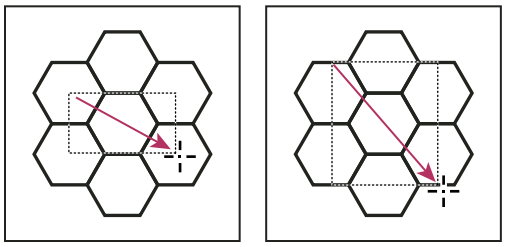
Selecteer beide objecten (links) en sleep ze om een kopie te maken (rechts).

6 Als de kopie van het object naar de juiste plaats is gesprongen, laat u eerst de muisknop en vervolgens de toetsen los.

7 Herhaal stap 2 tot en met 6 tot u het gewenste patroon hebt opgebouwd.

8 Gebruik het gereedschap Rechthoek en voer een van de volgende handelingen uit:

- Teken voor een vulpatroon een omsluitend kader vanuit het middelpunt van het object linksboven naar het middelpunt van het object rechtsonder.
- Als u een penseelpatroon wilt maken, teken dan een omsluitend kader dat de objecten omsluit en dat samenvalt met de buitengrenzen van de objecten. Als het patroon een hoekelement wordt, houd dan tijdens het slepen Shift ingedrukt om te zorgen dat het omsluitende kader een vierkant wordt.



Omsluitend kader voor een vulpatroon (links) en voor een penseelpatroon (rechts)

9 Geef de geometrische objecten de gewenste kleur.

10 Sla de geometrische objecten op als een patroonstaal.

Onregelmatige structuurpatronen maken

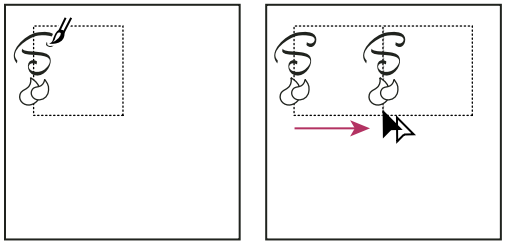
1 Kies Weergave > Magnetisch punt.

2 Teken een omsluitend kader. Als u een penseelpatroon maakt, gaat u verder met stap 13.

3 Teken de structuur met de objecten of lijnen die alleen de linkerzijde van de omsluitende rechthoek snijden.

4 Selecteer met het gereedschap Direct selecteren de structuur en de rechthoek, en plaats de aanwijzer op de linkerbenedenhoek van de rechthoek.

5 Sleep de rechthoek naar rechts en druk vervolgens op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) om een kopie te maken en de beweging te beperken.



Teken een structuur aan de linkerzijde van het omsluitende kader (links) en kopieer vervolgens de structuur en de rechthoek (rechts).

Als de linkerbovenhoek van de kopie naar de rechterbovenhoek van het omsluitende kader is gesprongen, laat u eerst de muisknop los en daarna de toetsen.

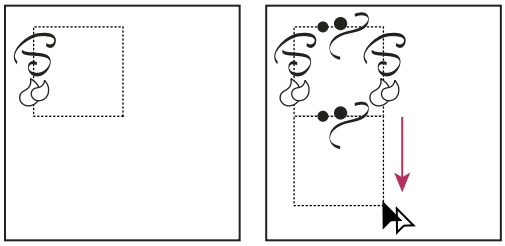
Als u de precieze afmetingen van het omsluitende kader weet, kunt u de structuren selecteren en kunt u vervolgens de opdracht Verplaatsen gebruiken om een horizontale verplaatsing op te geven die overeenkomt met de breedte van de rechthoek. Klik in het dialoogvenster Verplaatsen niet op OK, maar op Kopiëren.

6 Klik buiten de rechthoek om deze te deselecteren.

7 Selecteer de rechterrechthoek en verwijder deze.

8 Ga verder met het tekenen van de structuur. Teken alleen de objecten of lijnen die de bovenzijde van de rechthoek snijden.

9 Wanneer u klaar bent met de bovenzijde, selecteer dan het omsluitende kader en alle lijnen of objecten die de bovenzijde van het kader snijden. Druk vervolgens op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) en sleep omlaag om een kopie te maken en de verplaatsing te beperken.



Teken een structuur aan de bovenzijde van het omsluitende kader (links) en kopieer vervolgens de structuur en de rechthoek (rechts).

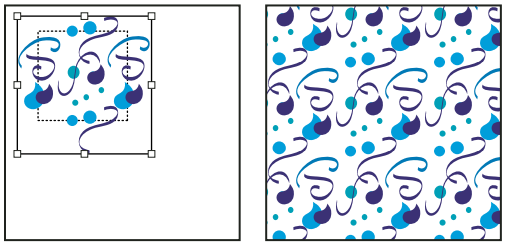
10 Als de linkerbovenhoek van de kopie van het object naar de linkerbenedenhoek van de rechthoek is gesprongen, laat u eerst de muisknop en vervolgens de toetsen los.

11 Hef alle selecties op.

12 Selecteer de onderste rechthoek en eventuele objecten die de bovenste rechthoek niet kruisen en verwijder deze.

13 Vul met behulp van het gereedschap Potlood het midden van de rechthoek met de structuur. Let op dat u hierbij de randen van de rechthoek niet kruist. Verf de structuur.

14 Sla de illustratie en de rechthoek op als een patroonstaal.



Illustratie en rechthoek definiëren als patroon (links) en een gebied vullen met het patroon (rechts)

Hoekelementen voor penseelpatronen maken

Hoekelementen zorgen voor speciale randeffecten bij het toepassen van penseelpatronen. U kunt geheel nieuwe hoekelementen maken of een zijelement van een penseelpatroon gebruiken als basis voor het ontwerpen van bijpassende elementen voor buiten- en binnenhoeken (–135° gespiegeld).

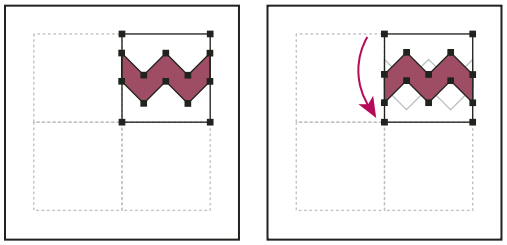
1 Kies Bestand > Openen, zoek een bestand met een penseelpatroon dat u wilt gebruiken (meegeleverd met Adobe Illustrator) en klik op Openen.

2 Selecteer Venster > Penselen. Selecteer het element dat u wilt gebruiken en sleep het naar het midden van de illustratie.

3 Als het omsluitende kader van het element niet vierkant is, maak dan een kader waar de illustratie geheel in past en dat even hoog is als het zijelement. (Zijelementen mogen rechthoekig zijn.) Stel de vulling en lijn van het kader in op Geen en kies Object > Ordenen > Naar achtergrond om te zorgen dat de rechthoek het achterste object in de illustratie is. (Het omsluitende kader helpt bij het uitlijnen van het nieuwe element.)

4 Selecteer het element en het omsluitende kader.

5 Gebruik voor het maken van een buitenste hoekelement het gereedschap Roteren om het element en het bijbehorende omsluitende kader 180° te roteren. Sla deze stap over als u een element voor een binnenhoek maakt.

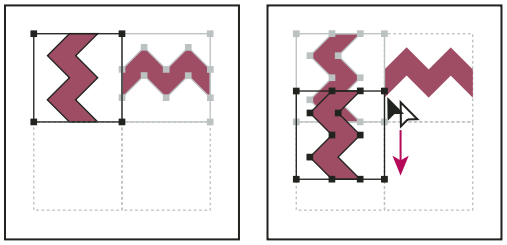


Geplakt element (links) in vergelijking met hetzelfde element, 180° geroteerd (rechts)

6 Houd Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en klik met het gereedschap Roteren op de linkeronderhoek van het omsluitende kader. Voer een waarde van 90° in en klik op Kopiëren om een kopie van het eerste element te maken die 90° is gedraaid. Dit element wordt het hoekelement.

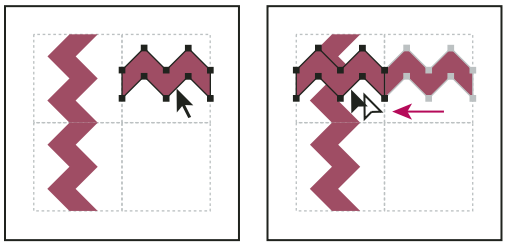
7 Maak een derde element onder het tweede element: sleep met het gereedschap Selecteren het linkerelement aan het ankerpunt rechtsboven naar beneden, terwijl u Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt houdt om een kopie te maken en de verplaatsing te beperken. Wanneer het ankerpunt rechtsboven van de kopie naar het ankerpunt rechtsonder van het hoekelement is gesprongen, laat u de muisknop en de toetsen Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) los.

De derde kopie kunt u gebruiken voor de uitlijning.



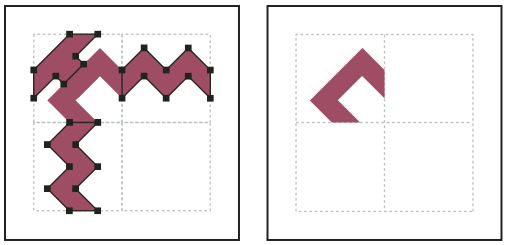
Roteer 90° en kopieer het linkerelement (links) en houd vervolgens Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een hoekelement om eronder een kopie te maken (rechts).

8 Selecteer de illustratie in het rechterelement. Sleep het element naar links terwijl u op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) drukt, zodat de illustratie van het rechterelement de illustratie van het hoekelement overlapt.



Kopieer (links) en plaats het element rechtsboven op het hoekelement (rechts).

9 Bewerk het hoekelement zodanig, dat de illustratie verticaal en horizontaal is uitgelijnd met de elementen ernaast. Selecteer en verwijder de delen van het element die u niet in de hoek wilt gebruiken en bewerk de rest van de illustratie om het definitieve buitenste hoekelement te maken.



Verwijder onnodige elementen (links) om het definitieve buitenste hoekelement te maken (rechts).

10 Selecteer alle delen van het element, inclusief het omsluitende kader.

11 Sla het nieuwe patroon op als een staal.

12 Dubbelklik op het nieuwe patroonstaal om het dialoogvenster Staalopties weer te geven. Geef het element een naam die is gebaseerd op het origineel (gebruik bijvoorbeeld de toevoeging "buitenkant") en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Penselen maken of wijzigen" op pagina 189

"Penseelopties" op pagina 190

Patronen aanpassen

1 Zorg ervoor dat er niets is geselecteerd in de illustratie.

2 Selecteer in het deelvenster Stalen het patroonstaal dat u wilt wijzigen.

3 Sleep het patroonstaal naar het tekengebied en bewerk daar het patroonelement.

4 Selecteer het patroonelement en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het aangepaste patroon boven het oude patroonstaal in het deelvenster Stalen sleept.

Het patroon wordt vervangen in het deelvenster Stalen en wordt bijgewerkt in het huidige bestand.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Stalen" op pagina 136

"De patronen van een object transformeren" op pagina 252

Hoofdstuk 6: Objecten selecteren en ordenen

Objecten selecteren

In Adobe Illustrator kunt u illustraties makkelijk organiseren en indelen dankzij gereedschappen waarmee u objecten nauwkeurig kunt selecteren, plaatsen en stapelen. U kunt gebruikmaken van gereedschappen waarmee u objecten kunt meten en uitlijnen. U kunt objecten groeperen, zodat u er als enkelvoudige eenheid mee kunt werken. Verder kunt u objecten selectief isoleren, vergrendelen of verbergen.

Opties voor het selecteren van objecten

Voordat u een object kunt wijzigen, moet u het onderscheiden van de omliggende objecten. Dit doet u door het object te *selecteren*. Als u een object geheel of gedeeltelijk hebt geselecteerd, kunt u het bewerken.

In Illustrator kunt u de volgende selectiemethoden en -gereedschappen gebruiken:

Isolatiemodus Hiermee kunt u een laag, sublaag, pad of groep objecten snel isoleren van de rest van de illustratie in het document. In de isolatiemodus worden alle niet-geïsoleerde objecten in het document grijs weergegeven. Deze objecten kunt u niet selecteren of bewerken.

Deelvenster Lagen Hier kunt u afzonderlijke of meerdere objecten snel en nauwkeurig selecteren. Ook kunt u hier enkelvoudige objecten (ook als ze geen deel uitmaken van een groep), alle objecten binnen een laag of complete groepen selecteren.

Gereedschap Selecteren Hiermee kunt u objecten en groepen selecteren door erop te klikken of erover te slepen. U kunt ook groepen binnen groepen en objecten binnen groepen selecteren.

Gereedschap Direct selecteren Hiermee kunt u afzonderlijke ankerpunten of padsegmenten selecteren door erop te klikken. U kunt een geheel pad of een gehele groep selecteren door een ander punt op het item te selecteren. U kunt ook een of meer objecten in een groep objecten selecteren.

Opmerking: *In de omtrekmodus worden met het gereedschap Direct selecteren mogelijk geïmporteerde afbeeldingen geselecteerd die zich in de buurt van de aanwijzer van het gereedschap bevinden. Als u wilt voorkomen dat er ongewenste afbeeldingen worden geselecteerd, vergrendelt of verbergt u de afbeeldingen voordat u de selectie maakt.*

Gereedschap Groep selecteren Hiermee kunt u een object binnen een groep selecteren, een enkelvoudige groep binnen meerdere groepen, of een set groepen binnen de illustratie. Bij elke extra klik voegt u alle objecten toe van de volgende groep in de hiërarchie.

Gereedschap Perspectiefselectie Hiermee kunt u objecten en tekst in perspectief plaatsen, actieve vlakken wijzigen, objecten in perspectief plaatsen en objecten in verticale richting verplaatsen.

Gereedschap Lasso Hiermee kunt u objecten, ankerpunten of padsegmenten selecteren door te slepen rond (een deel van) het object.

Gereedschap Toverstaf Hiermee kunt u een reeks objecten met een gelijke kleur, lijndikte, lijnkleur, dekking of overvloeimodus selecteren door op het object te klikken.

Gereedschap Selectie van actieve verf Hiermee kunt u vlakken (gebieden die door paden worden ingesloten) en randen (paddelen tussen snijpunten) van groepen van Actieve verf selecteren.

Selectieopdrachten (in het menu Selecteren) Hiermee kunt u snel alle objecten selecteren en deselecteren, en kunt u objecten selecteren op basis van hun relatieve positie ten opzichte van andere objecten. U kunt alle objecten van een specifiek type selecteren of alle objecten selecteren die specifieke kenmerken gemeenschappelijk hebben, en selecties opslaan of laden. U kunt ook alle objecten in het actieve tekengebied selecteren.

Als u het laatst gebruikte selectiegereedschap (gereedschap Selecteren, gereedschap Direct selecteren of gereedschap Groep selecteren) tijdelijk wilt activeren als u een ander type gereedschap gebruikt, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt.

Op www.adobe.com/go/vid0034_nl vindt u video over het selecteren en manipuleren van objecten.

Meer Help-onderwerpen

"Paden, segmenten en ankerpunten selecteren" op pagina 76

Selectievoorkeuren opgeven

Het selecteren van paden en punten in complexe afbeeldingen kan behoorlijk lastig zijn. Met de voorkeuren in Weergave selectie en anker kunt u de tolerantie voor pixelselectie opgeven en andere opties instellen waarmee u binnen een bepaald document makkelijker kunt selecteren.

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Mac OS).

2 Geef een van de volgende selectievoorkeuren op:

Tolerantie Hiermee geeft u het pixelbereik op voor het selecteren van ankerpunten. Hoe hoger de waarde, des te groter het gebied rond een ankerpunt waarop u kunt klikken om het te selecteren.

Objectselectie alleen volgens pad Hiermee geeft u aan of u een gevuld object kunt selecteren door op een willekeurig punt in het object te klikken, of dat u op een pad moet klikken.

Magnetisch punt Hiermee geeft u aan of objecten magnetisch op ankerpunten en hulplijnen moeten worden geplaatst. Geef aan tot op welke afstand objecten magnetisch worden geplaatst op ankerpunten en hulplijnen.

Meer Help-onderwerpen

"Gevulde objecten selecteren" op pagina 226

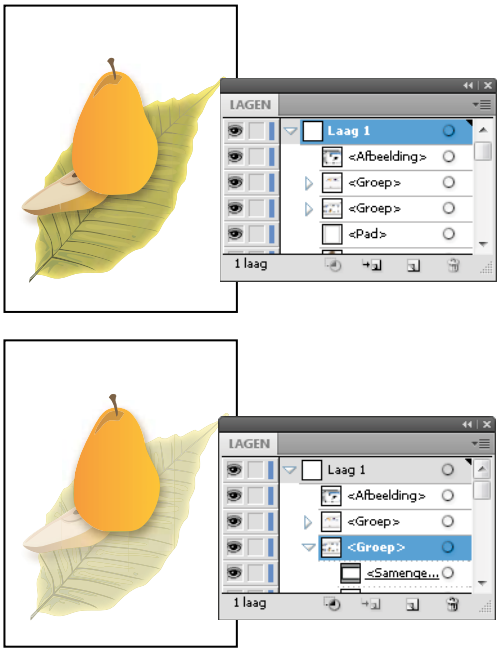
"Voorkeuren voor ankerpuntgrootte opgeven" op pagina 59

Illustraties isoleren voor bewerking

In de isolatiemodus worden objecten geïsoleerd, zodat u bepaalde objecten of delen van objecten eenvoudig kunt selecteren en bewerken. U kunt een van de volgende items isoleren: lagen, sublagen, groepen, symbolen, knipmaskers, samengestelde paden, verloopnetten en paden.

In de isolatiemodus kunt u illustraties verwijderen of vervangen en nieuwe illustraties toevoegen ten opzichte van de geïsoleerde illustraties. Zodra u de isolatiemodus verlaat, worden nieuwe of vervangen illustraties geplaatst op dezelfde locatie als de oorspronkelijke, geïsoleerde illustraties. In de isolatiemodus worden alle overige objecten automatisch vergrendeld, zodat u alleen de objecten in de isolatiemodus kunt bewerken. U hoeft dus geen rekening te houden met de laag waarin een object zich bevindt en is het ook niet nodig om de objecten die u niet wilt bewerken, handmatig te vergrendelen of te verbergen.

***Opmerking:** Als u de definitie van een symbool bewerkt, wordt het symbool in de isolatiemodus weergegeven. (Zie "Een symbool bewerken of opnieuw definiëren" op pagina 116.)*



De groep met de peer isoleren

Als de isolatiemodus actief is, wordt het geïsoleerde object in kleur weergegeven, terwijl de rest van de illustratie grijs wordt weergegeven. De naam en locatie van het geïsoleerde object (ook wel kruimelpad genoemd) worden weergegeven in de isolatiemodusbalk. Daarnaast worden in het deelvenster Lagen alleen de illustraties in de geïsoleerde sublaag of groep weergegeven. Als u de isolatiemodus afsluit, worden de overige lagen en groepen opnieuw in het deelvenster Lagen weergegeven.

U kunt geïsoleerde objecten weergeven in de omtrek- of voorvertoningsmodus.

Op www.adobe.com/go/vid0041_nl vindt u een video over het gebruik van lagen en de isolatiemodus.

Een pad, object of groep isoleren

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op het pad of de groep met het gereedschap Selecteren.
- Selecteer de groep, het object of het pad en klik op de knop Geselecteerd object isoleren in het deelvenster Beheer.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op de groep en kies Geselecteerde groep isoleren.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op het pad en kies Geselecteerd pad isoleren.
- Selecteer de groep, het object of het pad in het deelvenster Lagen en kies Isolatiemodus openen in het menu van het deelvenster Lagen, of klik op de knop Geselecteerd object isoleren in het deelvenster Beheer.

Een pad in een groep isoleren

1 Selecteer het pad met het gereedschap Direct selecteren of door het aan te wijzen in het deelvenster Lagen.

2 Klik in het deelvenster Beheer op de knop Geselecteerd object isoleren.

Een laag of sublaag isoleren

❖ Selecteer de laag of de sublaag in het deelvenster Lagen en kies Isolatiemodus openen in het menu van het deelvenster Lagen.

De isolatiemodus afsluiten

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Druk op Esc.
- Klik een of meer keren op de knop Geïsoleerde groep afsluiten (als u een sublaag hebt geïsoleerd, gaat u één niveau terug als u eenmaal klikt, en sluit u de isolatiemodus af als u tweemaal klikt).
- Klik op de isolatiemodusbalk.
- Klik in het deelvenster Beheer op de knop Isolatiemodus afsluiten .
- Dubbelklik buiten de geïsoleerde groep met het gereedschap Selecteren.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) en kies Isolatiemodus afsluiten.

Selecteren achter objecten

In Illustrator CS5 kunt u objecten die onder andere objecten liggen selecteren met Ctrl+klikken (Windows) of Command+klikken (Mac OS). De aanwijzer verandert in Achter selecteren de eerste keer dat u Ctrl+klikken (Windows) of Command+klikken (Mac OS) gebruikt. De volgende keren dat u Ctrl+klikken (Windows) of Command+klikken (Mac OS) gebruikt, wordt de selectie herhaald in de objecten direct onder de aanwijzerpositie.

Opmerking: *Als u deze optie wilt in- of uitschakelen, klikt u op Bewerken > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Mac OS). Schakel vervolgens het selectievakje Control+klikken om object achter te selecteren (Windows) of Command+klikken om objecten achter te selecteren (Mac OS) in het selectiegebied in.*

Het volgende object in de stapelvolgorde selecteren

U kunt een object boven of onder een geselecteerd object in de stapelvolgorde selecteren. De volgende opdrachten werken niet in de isolatiemodus

❖ Als u het eerstvolgende object boven of onder het geselecteerde object wilt selecteren, kiest u Selecteren > Volgend object boven of Selecteren > Volgend object onder.

Objecten selecteren via het deelvenster Lagen

1 Zoek in het deelvenster Lagen het object op dat u wilt selecteren. Soms moet u via het pijltje een laag of groep uitbreiden, of moet u in het deelvenster omhoog of omlaag schuiven om het object te vinden.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u afzonderlijke objecten wilt selecteren, klikt u in de selectiekolom van het object (tussen de doelknop en de schuifbalk). Als u objecten wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie, houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de desbetreffende objecten klikt.
- Als u alle illustraties in een laag of groep wilt selecteren, klikt u in de selectiekolom van die laag of groep.
- Als u alle illustraties op een laag wilt selecteren op basis van de illustraties die op dat moment zijn geselecteerd, kiest u Selecteren > Object > Alles op dezelfde lagen.

  Naast elk geselecteerd item in het deelvenster verschijnt een gekleurd vakje.

Op www.adobe.com/go/vid0041_nl vindt u een video over het gebruik van lagen en de isolatiemodus.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

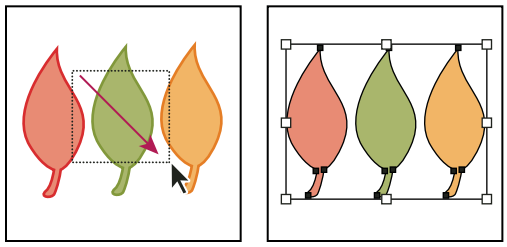
Objecten selecteren met het gereedschap Selecteren

1 Selecteer het gereedschap Selecteren .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een object.
- Sleep een selectiekader om (een deel van) een of meer objecten.

3 Als u objecten wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie, houdt u Shift ingedrukt terwijl u klikt op of sleept om de desbetreffende objecten.



Sleep over objecten om deze te selecteren

Als het gereedschap Selecteren zich boven een niet-geselecteerd object of een niet-geselecteerde groep bevindt, verandert de aanwijzer in . Als het gereedschap zich boven een geselecteerd object of een geselecteerde groep bevindt, verandert de aanwijzer in . Als het gereedschap zich boven een ankerpunt op een niet-geselecteerd object bevindt, verschijnt er een leeg vierkantje naast de pijl .

Op www.adobe.com/go/vid0034_nl vindt u een video over het selecteren en manipuleren van objecten.

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor selecteren" op pagina 523

Objecten selecteren met het gereedschap Lasso

1 Selecteer het gereedschap Lasso .

2 Sleep het gereedschap rond of over de objecten.

Objecten selecteren met het gereedschap Toverstaf

Met het gereedschap Toverstaf kunt u alle objecten in een document met dezelfde of vergelijkbare vullingkenmerken (zoals kleur en patroon) selecteren.

U kunt het gereedschap Toverstaf aanpassen om objecten te selecteren op basis van lijndikte, lijnkleur, dekking of overvloeimodus. U kunt de tolerantie wijzigen die door de toverstaf wordt gebruikt om vergelijkbare objecten te identificeren.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Objecten selecteren met het gereedschap Toverstaf op basis van vulkleur

1 Selecteer het gereedschap Toverstaf .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een nieuwe selectie wilt maken, klikt u op het object met de kenmerken die u wilt selecteren. Alle objecten met dezelfde kenmerken als het object waarop is geklikt, worden geselecteerd.
- Als u iets aan de huidige selectie wilt toevoegen, drukt u op Shift en klikt u op een ander object dat de kenmerken heeft die u wilt toevoegen. Alle objecten met dezelfde kenmerken als het object waarop u klikt, worden geselecteerd.
- Als u iets wilt verwijderen uit de huidige selectie, drukt u op Alt (Windows) of Option (Mac OS) en klikt u op het object dat de kenmerken heeft die u wilt verwijderen. Alle objecten met dezelfde kenmerken als het object waarop u klik, worden uit de selectie verwijderd.

De toverstaf aanpassen

1 Voer een van de onderstaande handelingen uit om het deelvenster Toverstaf te openen:

- Dubbelklik op het gereedschap Toverstaf in het deelvenster Gereedschappen.
- Kies Venster > Toverstaf.

2 Als u objecten wilt selecteren op basis van de vulkleur, selecteert u Vulkleur en geeft u een waarde op voor de tolerantie tussen 0 en 255 pixels voor RGB of tussen 0 en 100 pixels voor CMYK.

Wanneer u een lage tolerantie instelt, worden alleen objecten geselecteerd die erg veel lijken op het object waarop u klikt. Bij hogere toleranties worden ook objecten geselecteerd die meer afwijken van de geselecteerde eigenschap.

3 Kies de optie Lijnopties tonen in het menu van het deelvenster Toverstaf en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u objecten wilt selecteren op basis van hun lijnkleur, selecteert u Lijnkleur en geeft u een waarde op voor de tolerantie tussen 0 en 255 pixels voor RGB of tussen 0 en 100 pixels voor CMYK.
- Als u objecten wilt selecteren op basis van de lijndikte, selecteert u Lijndikte en geeft u een waarde op voor de tolerantie tussen 0 en 1000 pixels.

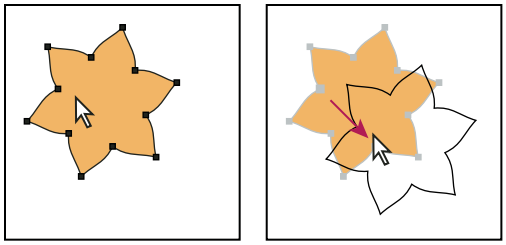
4 Kies de optie Transparantieopties tonen in het menu van het deelvenster Toverstaf en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u objecten wilt selecteren op basis van de transparantie, selecteert u Dekking en geeft u een waarde op voor de tolerantie tussen 0 en 100 %.
- Als u objecten wilt selecteren op basis van de overvloeimodus, selecteert u Overvloeimodus.

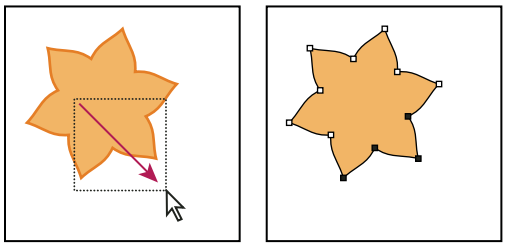
Gevulde objecten selecteren

Als de optie Alleen objectselectie op pad is uitgeschakeld, kunt u een gevuld object direct selecteren door met de gereedschappen Selecteren of Direct selecteren in het object te klikken. Als deze optie is ingeschakeld, kunt u een gevuld object alleen selecteren door met deze gereedschappen op een padsegment of ankerpunt te klikken. Standaard is deze voorkeur uitgeschakeld. In bepaalde gevallen kan het handig zijn om deze voorkeur in te schakelen, bijvoorbeeld als u werkt met overlappende gevulde objecten en u onderliggende objecten gemakkelijk wilt kunnen selecteren.

Opmerking: *De voorkeur Alleen objectselectie op pad is niet van toepassing wanneer u objecten zonder vulling selecteert of wanneer u illustraties als omtrekken weergeeft. In deze gevallen kunt u een object niet selecteren door in het pad van het object te klikken. (Zie "Illustraties weergeven als omtrekken" op pagina 44.)*



Als Alleen objectselectie op pad is uitgeschakeld, wordt een object geselecteerd en verplaatst wanneer u in het object klikt en sleept.



Als Alleen objectselectie op pad is ingeschakeld, worden punten en segmenten binnen een selectiekader geselecteerd wanneer u met het gereedschap Direct selecteren sleept.

❖ Kies Bewerken > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Weergave selectie en anker (Mac OS).

Groepen en objecten in een groep selecteren

Als u bij gegroepeerde objecten een deel van de groep selecteert met het gereedschap Selecteren of Lasso, wordt de gehele groep geselecteerd. Als u twijfelt of een object deel uitmaakt van een groep, selecteer het dan met het gereedschap Selecteren.

Met de gereedschappen Direct selecteren en Lasso kunt u een enkelvoudig pad of object selecteren dat deel uitmaakt van een of meerdere groepen. Als u groepen van objecten binnen andere groepen hebt, kunt u de volgende groep in de hiërarchie van groepen selecteren met behulp van het gereedschap Groep selecteren. Met elke volgende klik wordt er een volgende subset van gegroepeerde objecten aan de selectie toegevoegd.

Meer Help-onderwerpen

"Objecten groeperen of degroeperen" op pagina 230

Een of meer groepen selecteren met het gereedschap Selecteren

1 Selecteer het gereedschap Selecteren .

2 Voer een van de volgende handelingen uit voor een object dat zich in een groep bevindt:

- Klik op het object.
- Sleep rond (een deel van) het object.

3 Als u een groep wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie, houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de groep klikt die u wilt toevoegen of verwijderen.

Objecten en groepen binnen groepen selecteren met het gereedschap Selecteren

1 Selecteer het gereedschap Selecteren .

2 Dubbelklik op een groep. De groep verschijnt in de isolatiemodus.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik als u elementen wilt selecteren die dieper in de groepsstructuur liggen.

  Dubbelklikken is een handige manier om objecten (en dus geen vlakken of randen) binnen een groep van Actieve verf te selecteren.

- Klik om een object binnen de geselecteerde groep te selecteren.
- Teken om een object aan de geselecteerde groep toe te voegen.

4 Dubbelklik buiten de groep om de selectie van de groep op te heffen.

Eén object in een groep selecteren

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het gereedschap Groep selecteren en klik op het object.
- Selecteer het gereedschap Lasso en sleep rond of over het pad van het object.
- Selecteer het gereedschap Direct selecteren en klik binnen het object of sleep een selectiekader rond (een deel van) het pad van het object.

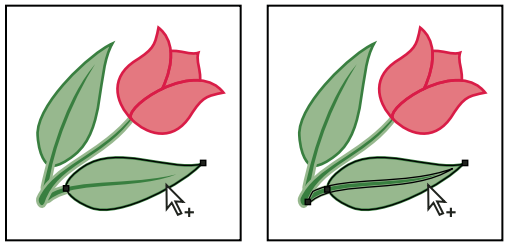
2 Als u een object of groep wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie (met een willekeurig selectiegereedschap), houdt u Shift ingedrukt en selecteert u het object dat u wilt toevoegen of verwijderen.

Objecten en groepen selecteren met het gereedschap Groep selecteren

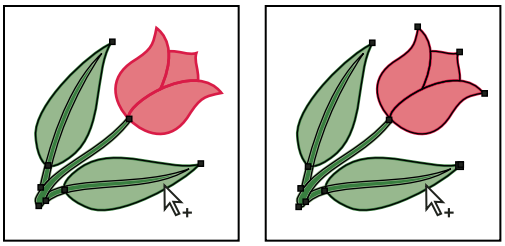
1 Selecteer het gereedschap Groep selecteren en klik op een object dat binnen de groep valt die u wilt selecteren. Het object wordt geselecteerd.

2 Als u de hoofdgroep van het object wilt selecteren, klikt u nogmaals op het object.

3 Klik nogmaals op hetzelfde object om extra groepen te selecteren die met de geselecteerde groep zijn gegroepeerd. Herhaal deze handeling totdat u alles hebt geselecteerd wat u wilt opnemen in de selectie.



Wanneer u de eerste keer klikt met het gereedschap Groep selecteren, wordt een object in een groep geselecteerd (links). Na de tweede keer klikken wordt de groep van het object geselecteerd (rechts).



Met een derde klik voegt u de volgende groep aan de selectie toe (links); met een vierde klik voegt u de derde groep toe (rechts).

Vlakken en randen selecteren in een groep van Actieve verf

U kunt vlakken en randen in een groep van Actieve verf selecteren met het gereedschap Selectie van Actieve verf. Als u de gehele groep van Actieve verf wilt selecteren, klik er dan op met het gereedschap Selecteren.

1 Selecteer het gereedschap Selectie van Actieve verf .

2 Verplaats het gereedschap over de groep van Actieve verf totdat het vlak of de rand die u wilt selecteren, wordt gemarkeerd. (Wanneer het gereedschap Selectie van Actieve verf zich op een rand bevindt, verandert het gereedschap in .)

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik om het gemarkeerde vlak of de rand te selecteren.
- Sleep een selectiekader rond meerdere vlakken of randen. Alle vlakken en randen die geheel of gedeeltelijk door het selectiekader worden omsloten, worden in de selectie opgenomen.
- Dubbelklik op een vlak of rand als u alle vlakken of randen met dezelfde kleur die met het desbetreffende vlak of de rand zijn verbonden, wilt selecteren.
- Klik drie keer op een vlak of rand als u alle vlakken of randen met dezelfde kleur wilt selecteren.

Als het problemen oplevert om een klein vlak of een kleine rand te selecteren, kunt u de weergave vergroten of via de opties voor het gereedschap Selectie van Actieve verf instellen dat alleen vullingen of lijnen kunnen worden geselecteerd.

4 Als u vlakken of randen wilt toevoegen aan of verwijderen uit de selectie, houdt u Shift ingedrukt terwijl u klikt op de vlakken of de randen die u wilt toevoegen of verwijderen.

Als u wilt overschakelen naar het gereedschap Pipet om vullingen of lijnen te kopiëren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de gewenste vulling en lijn klikt.

Meer Help-onderwerpen

"Actieve verf" op pagina 177

"Toetsen voor het werken met groepen van Actieve verf" op pagina 526

Gereedschap Selectie van Actieve verf

U kunt de opties voor het gereedschap Selectie van Actieve verf wijzigen door te dubbelklikken op het gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

Vullingen selecteren Hiermee selecteert u de vlakken (gebieden binnen randen) van groepen van Actieve verf.

Lijnen selecteren Hiermee selecteert u de randen van groepen van Actieve verf.

Markering Hiermee markeert u het vlak of de rand waarop de cursor is geplaatst.

Kleur Hiermee stelt u de kleur van de markering in. Kies een kleur in het menu of klik op het verfstaal als u een aangepaste kleur wilt opgeven.

Breedte Hiermee geeft u de breedte van de markeringslijn op.

Objecten selecteren op kenmerk

U kunt objecten selecteren op basis van verschillende groeperingen, bijvoorbeeld op opmaakkenmerk, op laag of op type, zoals penseelstreken of knipmaskers.

1 Als u alle objecten in een bestand wilt selecteren, kiest u Selecteren > Alles. (Als u alle objecten wilt deselecteren, kiest u Selecteren > Deselecteren.)

Opmerking: *U kunt alle objecten ook deselecteren door op een afstand van minstens twee pixels van een willekeurig object te klikken of te slepen met een selectiegereedschap.*

2 Als u alle objecten met dezelfde kenmerken wilt selecteren, selecteert u één object met het gewenste kenmerk. Kies Selecteren > Zelfde en kies een kenmerk in de lijst: Overvloeimodus, Vulling en lijn, Vulkleur, Dekking, Lijnkleur, Lijndikte, Stijl, Symboolexemplaar of Blokreeksen koppelen.

Bij Blokreeksen koppelen worden verbonden tekstvakken automatisch geselecteerd. U kunt een van de tekstvakken selecteren en vervolgens deze opdracht gebruiken om alle met dat tekstvak verbonden tekstvakken te selecteren. Zie "Tekst verbinden tussen objecten" op pagina 339 voor meer informatie.

U kunt ook het gereedschap Toverstaf gebruiken om alle objecten met dezelfde kleur, lijndikte, lijnkleur, dekking of overvloeimodus te selecteren.

3 Als u alle objecten van een bepaald type wilt selecteren, deselecteert u alle illustraties. Kies Selecteren > Object en kies het gewenste objecttype (Penseelstreken, Knipmaskers, Losse ankerpunten of Tekstobjecten).

Een selectie herhalen of omdraaien

- Om de laatste selectieopdracht te herhalen kiest u Selecteren > Opnieuw selecteren.
- Als u alle niet-geselecteerde objecten wilt selecteren en alle geselecteerde objecten wilt deselecteren, kiest u Selecteren > Selectie omdraaien.

Een selectie opslaan

1 Selecteer een of meer objecten en kies Selecteren > Selectie opslaan.

2 Typ een naam in het tekstvak Naam van het dialoogvenster Selectie opslaan en klik op OK.

Een selectie die u hebt opgeslagen, kunt u opnieuw laden door de naam van de selectie onder aan het menu Selecteren te kiezen. U kunt een selectie ook verwijderen of de naam ervan wijzigen door Selecteren > Selectie bewerken te kiezen.

Objecten groeperen en uitbreiden

Objecten groeperen of degroeperen

U kunt meerdere objecten samenvoegen tot een groep, zodat de objecten als eenheid worden gezien. Vervolgens kunt u een aantal objecten verplaatsen of transformeren zonder daarbij hun kenmerken of relatieve posities te beïnvloeden. Zo kunt u bijvoorbeeld de objecten in een logo groeperen, zodat u het logo als eenheid kunt verplaatsen en schalen.

Gegroepeerde objecten worden binnen dezelfde laag van de illustratie op elkaar gestapeld, achter het voorste object in de groep. Hierdoor kan het zijn dat door het groeperen de verdeling van objecten over de lagen en de stapelvolgorde van de objecten binnen een bepaalde laag, zijn gewijzigd. Als u objecten in verschillende lagen selecteert en deze vervolgens groepeert, worden de objecten gegroepeerd in de laag van het bovenste geselecteerde object.

Groepen kunnen ook zijn *genest*, dat wil zeggen dat ze binnen andere objecten of groepen kunnen worden gegroepeerd, zodat er grotere groepen ontstaan. Groepen worden gemarkeerd met <Groep> in het deelvenster Lagen. U kunt het deelvenster Lagen gebruiken om items in een groep te plaatsen of eruit te halen.

1 Selecteer de objecten die u wilt groeperen of de groep die u wilt degroeperen.

2 Kies Object > Groeperen of Object > Degroeperen.

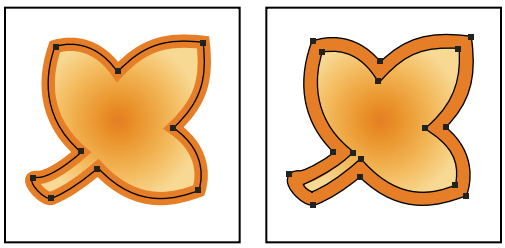
Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Objecten uitbreiden

Als u objecten *uitbreidt*, kunt u een enkelvoudig object opsplitsen in meerdere objecten die tezamen de weergave bepalen. Als u bijvoorbeeld een eenvoudig object uitbreidt, zoals een cirkel met een effen gekleurde vulling en een lijn, worden de vulling en de lijn afzonderlijke objecten. Als u een complexere illustratie uitbreidt, zoals een object met een patroonvulling, wordt het patroon opgesplitst in alle afzonderlijke paden waaruit het is opgebouwd.

Het uitbreiden van een object doet u doorgaans wanneer u de vormgevingskenmerken of andere eigenschappen van bepaalde samenstellende elementen wilt wijzigen. Verder kan het uitbreiden van objecten handig zijn als u een eigen Illustrator-object (bijvoorbeeld een netobject) wilt gebruiken in een andere toepassing, waarin het object niet wordt herkend.



Vóór (links) en na (rechts) het uitbreiden van een object met een vulling en een lijn

Uitbreiden is vooral handig als u problemen hebt met het afdrukken van transparantie-effecten, 3D-objecten, patronen, verlopen, lijnen, overvloeiingen, flakkeringen, omhulsels of symbolen.

1 Selecteer het object.

2 Kies Object > Vormgeving uitbreiden.

Als er vormgevingskenmerken op een object zijn toegepast, wordt de opdracht Object > Uitbreiden grijs weergegeven. In dat geval kiest u eerst Object > Vormgeving uitbreiden en daarna Object > Uitbreiden.

3 Stel de opties in en klik op OK:

Object Hiermee breidt u complexe objecten uit, inclusief actieve overvloeiingen, omhulsels, symboolsets en flakkeringen.

Vullen Hiermee breidt u vullingen uit.

Lijn Hiermee breidt u lijnen uit.

Verloopnet Hiermee breidt u verlopen uit tot één enkel netobject.

Specificatie Hiermee stelt u de tolerantie voor kleurwaarden in tussen stappen. Als u een hogere waarde opgeeft, worden kleurverlopen vloeiender. Bij lagere waarden kunnen banden optreden.

Als u een verloop wilt uitbreiden met behulp van de instelling die als laatste in het dialoogvenster Uitbreiden is ingevoerd, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u Object > Uitbreiden kiest.

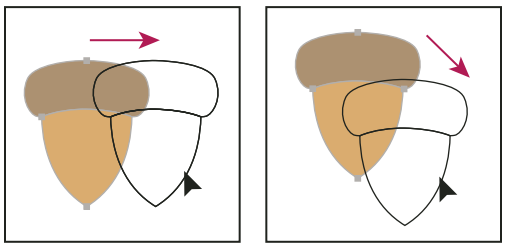
Objecten verplaatsen, uitlijnen en verdelen

Objecten verplaatsen

U kunt objecten verplaatsen door deze met bepaalde gereedschappen te slepen, door de pijltoetsen op het toetsenbord te gebruiken of door exacte waarden in te voeren in een deelvenster of dialoogvenster.

U kunt objecten *magnetisch* op de juiste plaats zetten als u deze verplaatst. U kunt de aanwijzer bijvoorbeeld magnetisch plaatsen op hulplijnen en ankerpunten, en objectgrenzen op rasterlijnen. U kunt ook het deelvenster Uitlijnen gebruiken om objecten ten opzichte van elkaar te plaatsen.

U kunt vervolgens Shift gebruiken om de verplaatsing van een of meer objecten te beperken, zodat deze precies in horizontale, verticale of diagonale richting worden verplaatst ten opzichte van de huidige richting van de *x*-as en *y*-as. U kunt Shift ook gebruiken om objecten te roteren met hoeken van 45° of veelvouden daarvan.



Houd tijdens het slepen of tekenen Shift ingedrukt om de rotatie tot de dichtstbijgelegen hoek van 45° te beperken.

Meer Help-onderwerpen

"Het raster gebruiken" op pagina 48

"Objecten roteren" op pagina 236

"Overzicht van het deelvenster Transformeren" op pagina 251

"Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows" op pagina 65

Een object verplaatsen of dupliceren door te plakken

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Kies Bewerken > Knippen om de selectie te verplaatsen of Bewerken > Kopiëren om de selectie te dupliceren.

3 Als u een object in een ander bestand wilt plakken, opent u dat bestand. (Zie "Objecten tussen lagen plakken" op pagina 234 voor plakken tussen lagen.)

4 Kies een van de volgende opdrachten:

Bewerken > Plakken Hiermee wordt het object in het midden van het actieve venster geplakt.

Bewerken > Op voorgrond plakken Hiermee wordt het object direct voor het geselecteerde object geplakt.

Bewerken > Op achtergrond plakken Hiermee wordt het object direct achter het geselecteerde object geplakt.

Bewerken > Op plaats plakken Hiermee worden illustraties op dezelfde positie in het actieve tekengebied geplakt als in het tekengebied waaruit de illustraties worden gekopieerd.

Bewerken > In alle tekengebieden plakken Hiermee plakt u illustraties in alle tekengebieden op dezelfde locatie als waar de illustraties zich bevinden in het huidige tekengebied.

Een object verplaatsen door te slepen

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Sleep het object naar een nieuwe positie.

Als het geselecteerde object gevuld is, kunt u op elk punt van het object klikken om te slepen. Als het geselecteerde object niet gevuld is, als u illustraties weergeeft als omtrekken of als de voorkeur Alleen objectselectie op pad is geselecteerd, moet u slepen vanuit het pad van het object. (Zie "Selecties dupliceren door te slepen" op pagina 249.)

Met de opdracht Magnetisch punt in het menu Weergave wordt de aanwijzer naar een ankerpunt of hulplijn toegetrokken als u een object sleept binnen een straal van 2 pixels van het ankerpunt of de hulplijn.

Objecten verplaatsen met de pijltoetsen

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Druk op de pijltoets die in de richting wijst waarin u het object wilt verplaatsen. Druk op Shift en een pijltoets om het object in de gewenste richting te verplaatsen over een afstand van tien maal de waarde die wordt aangegeven bij de voorkeur Toetsenbordstap.

De afstand waarover het object wordt verplaatst elke keer als u op een pijltoets drukt, wordt bepaald door de voorkeursinstelling voor Toetsenbordstap. De standaardafstand is 1 punt (0,3528 millimeter). Om de voorkeur voor Toetsenbordstap te wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).

Een object over een bepaalde afstand verplaatsen

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Kies Object > Transformeren > Verplaatsen.

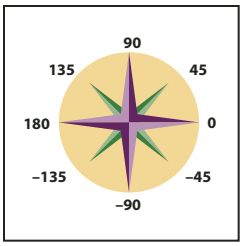
Als een object is geselecteerd, kunt u ook het dialoogvenster Verplaatsen openen door te dubbelklikken op het gereedschap Selecteren, Direct selecteren of Groep selecteren.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het object naar links of rechts wilt verplaatsen, voert u in het tekstvak Horizontaal een negatieve waarde (naar links) of een positieve waarde (naar rechts) in.
- Als u het object naar boven of onder wilt verplaatsen, voert u in het tekstvak Verticaal een negatieve waarde (naar onder) of een positieve waarde (naar boven) in.
- Als u het object wilt verplaatsen over een hoek ten opzichte van de *x*-as van het object, voert u een positieve hoek (als u linksom wilt roteren) of een negatieve hoek (als u rechtsom wilt roteren) in het tekstvak Afstand of het tekstvak Hoek in. U kunt ook waarden tussen 180° en 360° opgeven. Deze waarden worden omgezet in de overeenkomende negatieve waarden (270° wordt omgezet in -90°).

4 Als de objecten een vulpatroon bevatten, selecteert u Patronen om het patroon te verplaatsen. Schakel Objecten uit als u wel het patroon en niet de objecten wilt verplaatsen.

5 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van de objecten wilt verplaatsen.



Richtingen ten opzichte van de x-as

Een object verplaatsen via de x- en y-coördinaten

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer in het deelvenster Transformeren of het deelvenster Beheer nieuwe waarden in de tekstvakken X, Y of beide in.

Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een wit vierkantje op de plaatsbepaler van het referentiepunt voordat u de waarden invoert.

Meerdere objecten in één keer verplaatsen

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Kies Object > Transformeren > Elk object transformeren.

3 Stel in het gedeelte Verplaatsen van het dialoogvenster de afstand in waarover de geselecteerde objecten moeten worden verplaatst.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de objecten over de aangegeven afstand wilt verplaatsen, klikt u op OK.
- Als u de objecten willekeurig maar niet verder dan de aangegeven afstand wilt verplaatsen, selecteert u de optie Willekeurig. Als u bijvoorbeeld een bakstenen muur tekent waarbij de bakstenen niet perfect moeten worden uitgelijnd maar iets ten opzichte van elkaar moeten worden verschoven, kunt u de optie Willekeurig selecteren. Klik vervolgens op OK.

Een object plakken op een positie ten opzichte van andere objecten

1 Selecteer het object dat u wilt plakken.

2 Kies Bewerken > Kopiëren of Bewerken > Knippen.

3 Selecteer het object waarvoor of waarachter u het item wilt plakken.

4 Kies Bewerken > Op voorgrond plakken of Bewerken > Op achtergrond plakken.

Als u meerdere objecten plakt, komen alle geplakte objecten voor of achter de selecteerde illustratie terecht. De relatieve verfvolgorde tussen de afzonderlijke geplakte objecten blijft echter gelijk.

Objecten tussen lagen plakken

De instelling van de optie Lagen behouden bij plakken bepaalt waar illustraties in de laaghiërarchie worden geplakt. Standaard is de optie Lagen behouden bij plakken uitgeschakeld en worden illustraties geplakt in de laag die actief is in het deelvenster Lagen. Als de optie Lagen behouden bij plakken is ingeschakeld, worden illustraties geplakt in de laag waaruit ze zijn gekopieerd, ongeacht welke laag actief is in het deelvenster Lagen.

U kunt deze optie instellen door Lagen behouden bij plakken te selecteren in het menu van het deelvenster Lagen. Een vinkje geeft aan dat de optie is ingeschakeld.

Schakel de optie Lagen behouden bij plakken in als u een illustratie tussen documenten plakt en u wilt deze automatisch plakken in een laag met dezelfde naam als de oorspronkelijke laag. Als het doeldocument geen laag heeft met dezelfde naam, wordt er een nieuwe laag gemaakt.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Op plaats plakken en In alle tekengebieden plakken

Met de opdracht Op plaats plakken plakt u illustraties in het actieve tekengebied. Klik hiertoe op Bewerken > Op plaats plakken. De sneltoets is Ctrl+Shift+V (Windows) of Cmd+Shift+V (Mac).

Met de opdracht In alle tekengebieden plakken plakt u geselecteerde illustraties in alle tekengebieden. Voordat u de opdracht In alle tekengebieden plakken gebruikt, moet u controleren of het tekengebied waaruit u het object wilt kopiëren het actieve tekengebied is.

Als u de opdracht In alle tekengebieden plakken wilt gebruiken, klikt u op Bewerken > In alle tekengebieden plakken wanneer u de illustratie knipt of kopieert.

Als u een illustratie kopieert en vervolgens In alle tekengebieden plakken selecteert, wordt de illustratie opnieuw in het tekengebied geplakt waaruit het is gekopieerd. (Aanbevolen) Als u de originele objecten niet hoeft te wijzigen, kunt u objecten het beste knippen en vervolgens plakken voordat u de opdracht In alle tekengebieden plakken gebruikt.

Opmerking: *Met de opdracht Op plaats plakken en In alle tekengebieden plakken wordt het object op dezelfde positie geplakt als de gekopieerde objecten waarnaar vanuit het actieve tekengebied wordt verwezen op het moment van kopiëren.*

Objecten uitlijnen en verdelen

Voor het uitlijnen of verdelen van geselecteerde objecten langs de door u opgegeven as, kunt u gebruikmaken van het deelvenster Uitlijnen (Venster > Uitlijnen) of van de uitlijnopties in het deelvenster Beheer. U kunt de objectranden of ankerpunten als referentiepunt gebruiken, en u kunt uitlijnen met een selectie, een tekengebied of een hoofdobject. Een hoofdobject is een specifiek object in een selectie van meerdere objecten.

Als er een object is geselecteerd worden de uitlijnopties weergegeven in het deelvenster Beheer. Als deze opties niet worden weergegeven, kies dan Uitlijnen in het menu van het deelvenster Beheer.

Uitlijning en verdeling worden standaard berekend op basis van de paden van de objecten. Als u echter werkt met objecten met verschillende lijndikten, kunt u in plaats daarvan de rand van de lijn gebruiken voor het berekenen van de uitlijning en de verdeling. Selecteer hiervoor Grenzen van voorvertoning gebruiken in het menu van het deelvenster Uitlijnen.

Op www.adobe.com/go/vid0035_nl vindt u een video over het selecteren en manipuleren van objecten.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

"Meerdere tekengebieden gebruiken" op pagina 34

Uitlijnen of verdelen ten opzichte van het omsluitend kader van alle geselecteerde objecten

1 Selecteer de objecten die u wilt uitlijnen of verdelen.

2 In het deelvenster Uitlijnen of Beheer selecteert u Uitlijnen met selectie  en klikt u op de knop voor het gewenste type uitlijning of verdeling.

Uitlijnen of verdelen ten opzichte van één ankerpunt

1 Klik op het gereedschap Direct selecteren, houd Shift ingedrukt en selecteer de ankerpunten die u wilt uitlijnen of distribueren. Het laatste ankerpunt dat u selecteert, wordt het hoofdankerpunt.

De optie Uitlijnen op hoofdanker wordt automatisch geselecteerd in het deelvenster Uitlijnen en in het deelvenster Beheer.

2 Klik in het deelvenster Uitlijnen of Beheer op de knop voor het gewenste type uitlijning of verdeling.

Uitlijnen of verdelen ten opzichte van een hoofdobject

1 Selecteer de objecten die u wilt uitlijnen of verdelen.

2 Klik nogmaals op het object dat u als hoofdobject wilt gebruiken (u hoeft dit keer Shift niet ingedrukt te houden terwijl u klikt).

Het hoofdobject wordt in een blauw kader geplaatst en in de deelvensters Beheer en Uitlijnen wordt automatisch Uitlijnen met hoofdobject geselecteerd.

3 Klik in het deelvenster Uitlijnen of Beheer op de knop voor het gewenste type uitlijning of verdeling.

Opmerking: *Als u het uitlijnen en verdelen ten opzichte van een object wilt stoppen, klikt u nogmaals op het object om het blauwe kader te verwijderen, of kiest u Hoofdobject annuleren in het menu van het deelvenster Uitlijnen.*

Uitlijnen of verdelen ten opzichte van een tekengebied

1 Selecteer de objecten die u wilt uitlijnen of verdelen.

2 Klik met het gereedschap Selecteren in het gewenste tekengebied terwijl u Shift ingedrukt houdt om dit gebied te activeren. Het actieve tekengebied heeft een donkerdere omtrek dan de andere gebieden.

3 In het deelvenster Uitlijnen of Beheer selecteert u Uitlijnen op tekengebied en klikt u op de knop voor het gewenste type uitlijning of verdeling.

Objecten verdelen met specifieke afstanden

U kunt objecten zo verdelen dat de paden een nauwkeurige afstand hebben.

1 Selecteer de objecten die u wilt verdelen.

2 Geef in het deelvenster Uitlijnen in het tekstvak Tussenruimte verdelen de afstand tussen de objecten op.

Als de opties voor de verdeling van de tussenruimte niet worden weergegeven, selecteert u Opties tonen in het deelvenstermenu.

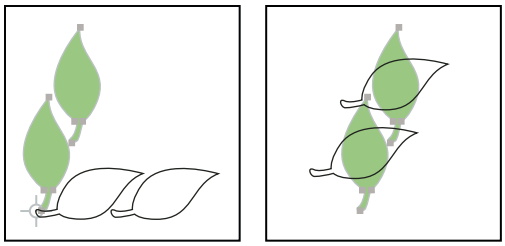
3 Klik met het gereedschap Selecteren op het pad of object waar u de overige objecten rond wilt verdelen. Het object waar u op klikt, blijft op zijn huidige positie staan.

4 Klik op de knop Tussenruimte verticaal verdelen of de knop Tussenruimte horizontaal verdelen.

Objecten roteren en spiegelen

Objecten roteren

Als u een object roteert, wordt deze rond een door u ingesteld vast punt gedraaid. Het standaardreferentiepunt is het middelpunt van het object. Als een selectie meerdere objecten bevat, roteren de objecten om één referentiepunt. Standaard is dit het middelpunt van de selectie of het omsluitende kader. Als u elk object om zijn eigen middelpunt wilt roteren, gebruikt u de opdracht Elk transformeren.



Resultaten van het gereedschap Roteren (links) in vergelijking met de opdracht Elk transformeren (rechts)

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Transformeren" op pagina 251

"Objecten verplaatsen" op pagina 232

"Objecten schalen" op pagina 253

Objecten roteren met het omsluitende kader

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Verplaats de aanwijzer met het gereedschap Selecteren buiten het omsluitende kader en plaats de aanwijzer dichtbij een handgreep, zodat deze verandert in . Vervolgens kunt u slepen.

Een object roteren met het gereedschap Vrije transformatie

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Vrije transformatie .

3 Plaats de aanwijzer op een willekeurige plaats buiten het omsluitende kader, zodat deze verandert in . Vervolgens kunt u slepen.

Een object roteren met het gereedschap Roteren

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Roteren .

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een object wilt roteren rond het middelpunt, sleept u in een draaiende beweging op een willekeurige plaats in het documentvenster.
- Als u het object rond een ander referentiepunt wilt roteren, klik dan eenmaal ergens in het documentvenster voor een andere plaats van het referentiepunt. Verplaats de aanwijzer vervolgens weg van het referentiepunt en sleep in een draaiende beweging.
- Wanneer u een kopie van het object wilt roteren in plaats van het object zelf, drukt u op Alt (Windows) of Option (Mac OS) nadat u bent begonnen met slepen.

Voor een betere controle sleept u verder van het referentiepunt van het object af.

Een object roteren met een bepaalde hoek

Met behulp van de opdracht Roteren kunt u de rotatiehoek heel nauwkeurig bepalen.

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u wilt roteren rond een ander referentiepunt, selecteert u het gereedschap Roteren. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt op de plaats in het documentvenster waar het referentiepunt moet komen.
- Als u het object wilt roteren rond het middelpunt, kiest u Object > Transformeren > Roteren of dubbelklikt u op het gereedschap Roteren.

3 Voer in het tekstvak Hoek de rotatiehoek in. Voer een negatieve hoek in om het object naar rechts te roteren en een positieve hoek om het object naar links te roteren.

4 Als de objecten een patroonvulling bevatten, selecteert u Patronen om het patroon te roteren. Schakel de selectie Objecten uit als u alleen het patroon wilt roteren, maar niet de objecten.

5 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van de objecten wilt schalen.

Wanneer u meerdere kopieën van het object in een cirkelpatroon om een referentiepunt wilt plaatsen, verplaatst u het referentiepunt weg van het middelpunt van het object, klikt u op Kopiëren en kiest u herhaaldelijk Object > Transformeren > Opnieuw transformeren.

Een object roteren via het deelvenster Transformeren

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het object wilt roteren rond het middelpunt, geeft u in het deelvenster een waarde op voor de optie Hoek.
- Als u het object rond een ander referentiepunt wilt roteren, selecteert u in het deelvenster een wit vierkantje op de plaatsbepaler van het referentiepunt en geeft u een waarde op voor de optie Hoek.

U kunt het deelvenster Transformeren ook openen door in het deelvenster Beheer op X, Y, B of H te klikken.

3 U kunt een symbool roteren rond het registratiepunt met behulp van het deelvenster Transformatie. Zie "Symboolregistratiepunt" op pagina 112 voor meer informatie.

Meerdere objecten afzonderlijk roteren

1 Selecteer de objecten die u wilt roteren.

2 Kies Object > Transformeren > Elk object transformeren.

3 Voer in het gedeelte Roteren van het dialoogvenster een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het hoekpictogram of sleep de hoeklijn rond het pictogram.
- Typ in het tekstvak Hoek een waarde tussen –360° en 360°.

4 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van elk object wilt roteren.

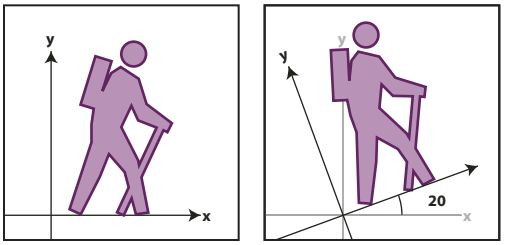
De x- en de y-as van een document roteren

Standaard liggen de *x*-as en de *y*-as parallel aan de horizontale en verticale zijden van het documentvenster.

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).

2 Geef een hoek op in het tekstvak Beperkingshoek. Als u een positieve hoek opgeeft, worden de assen linksom geroteerd. Als u een negatieve hoek opgeeft, worden de assen rechtsom geroteerd.

Het is handig om assen te roteren als de illustratie bestaat uit elementen die met dezelfde hoek zijn geroteerd, bijvoorbeeld een logo en een tekst die met een hoek van 20° worden weergegeven. Het is niet nodig elk element dat u toevoegt aan het logo te roteren. U hoeft alleen maar de assen met 20° te roteren. Alles wat u tekent, wordt langs de nieuwe assen gemaakt.



Object uitgelijnd met standaardassen (links) in vergelijking met uitlijning waarbij de assen 20° zijn geroteerd (rechts)

De volgende objecten en handelingen worden *niet* door de nieuwe assen beïnvloed:

- Bestaande objecten
- Roteren en overvloeien
- Tekenen met het Potlood of het gereedschap Actief overtrekken

Objecten spiegelen of omdraaien

U spiegelt een object ten opzichte van een onzichtbare, door u gespecificeerde as. U kunt objecten spiegelen met het gereedschap Vrije transformatie, het gereedschap Spiegelen of de opdracht Spiegelen. Als u een as wilt opgeven voor het spiegelen, gebruikt u het gereedschap Spiegelen.

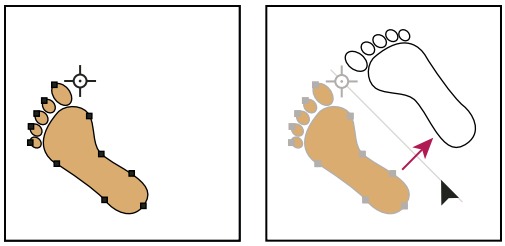
Als u een spiegelbeeld van een object wilt maken, kunt u kopiëren terwijl u het object spiegelt.

Een object spiegelen met het gereedschap Vrije transformatie

1. Selecteer het object dat u wilt spiegelen.
2. Selecteer het gereedschap Vrije transformatie .
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep een handgreep van het omsluitende kader voorbij de tegenoverliggende rand of handgreep tot het object de gewenste spiegeling heeft bereikt.
   - Als u de verhoudingen van het object wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u een hoekhandgreep voorbij de tegenoverstaande handgreep sleept.

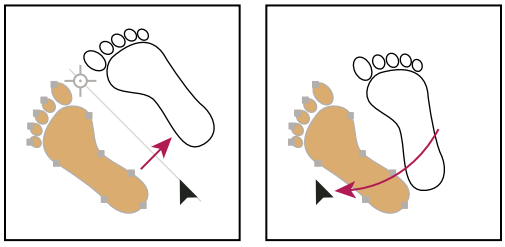
Een object spiegelen met het gereedschap Spiegelen

1. Selecteer het object.
2. Selecteer het gereedschap Spiegelen .
3. Als u de onzichtbare as wilt tekenen waarlangs u het object wilt spiegelen, klikt u op een willekeurige plaats in het documentvenster om een van de punten van de as in te stellen. De aanwijzer verandert in een pijlpunt.
4. Plaats de aanwijzer op een ander punt om de onzichtbare as te definiëren en kies een van de volgende mogelijkheden:
   - Klik om het tweede punt van de onzichtbare as in te stellen. Als u hebt geklikt, wordt het geselecteerde object over de ingestelde as gespiegeld.



Klik om het eerste punt van de as in te stellen (links). Klik nogmaals om het andere punt van de as in te stellen en het object te spiegelen langs deze as (rechts).

- Als u een kopie van het object wilt spiegelen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt om het tweede punt van de onzichtbare as in te stellen.
- Pas de spiegelas aan door te slepen in plaats van te klikken. Houd tijdens het slepen Shift ingedrukt om de hoek te beperken tot 45°. Tijdens het slepen draait de onzichtbare spiegelas rond het punt dat u in stap 3 hebt ingesteld en wordt er een omtrek van het object gespiegeld weergegeven. Laat de muisknop los zodra de omtrek op de gewenste plaats staat.



Het tweede punt van de spiegelas slepen om de as te roteren

Voor een betere controle sleept u verder van het referentiepunt van het object af.

Spiegelen door een as op te geven

1 Selecteer het object dat u wilt spiegelen.
   - Als u een object wilt spiegelen rond het middelpunt, kiest u Object > Transformeren > Spiegelen of dubbelklikt u op het gereedschap Spiegelen .
   - Als u het object wilt spiegelen rond een ander referentiepunt, drukt u op Alt (Windows) of Option (Mac OS) terwijl u klikt op een willekeurige plaats in het documentvenster.
2 Selecteer in het dialoogvenster Spiegelen de as waarin u het object wilt spiegelen. U kunt een object spiegelen in een horizontale, verticale of hoekas.
3 Als het object patronen bevat en u wilt deze patronen spiegelen, selecteer dan de optie Patronen. (Als u alleen de patronen wilt spiegelen, schakel dan de optie Objecten uit.)
4 Wanneer u het effect wilt bekijken voordat u het toepast, selecteert u Voorvertoning.
5 Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Wanneer u het object wilt spiegelen, klikt u op OK.
   - Wanneer u een kopie van het object wilt spiegelen, klikt u op Kopiëren.

Lagen gebruiken

Lagen

Wanneer u complexe illustraties maakt, kan het een probleem zijn om alle items in het documentvenster in het oog te houden. Kleine items raken verborgen onder grotere, en het wordt moeilijk om illustraties te selecteren. Lagen bieden een manier om alle items te beheren waaruit de illustraties bestaan. U kunt lagen beschouwen als doorzichtige mappen die illustraties bevatten. Als u de mappen herschikt, verandert u de stapelvolgorde van de items in de illustratie. U kunt items van de ene map naar de andere verplaatsen en submappen in mappen maken.

De lagenstructuur in een document kan zo eenvoudig of complex zijn als u maar wilt. Standaard zijn alle items ondergebracht in een enkelvoudige hoofdlaag. U kunt echter nieuwe lagen maken en items daar naartoe verplaatsen. Ook kunt u op elk gewenst moment elementen tussen de lagen verplaatsen. In het deelvenster Lagen kunt u op eenvoudige wijze vormgevingskenmerken van illustraties selecteren, verbergen, vergrendelen en wijzigen. Het is zelfs mogelijk om sjabloonlagen te maken. Deze kunt u gebruiken om illustraties over te trekken en om lagen uit te wisselen met Photoshop.

Op www.adobe.com/go/vid0041_nl vindt u een video over het gebruik van lagen en de isolatiemodus. Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_nl voor informatie over het gebruik van lagen om animaties te maken.

Meer Help-onderwerpen

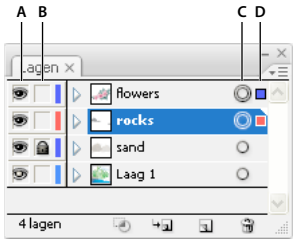
Lagen gebruiken voor het maken van animaties

Overzicht van het deelvenster Lagen

U gebruikt het deelvenster Lagen (Venster > Lagen) om de objecten in een document weer te geven, te organiseren en te bewerken. Standaard bevat elk document één laag. Elk document dat u maakt, wordt weergegeven onder die laag. U kunt echter nieuwe lagen maken en items naar wens herschikken.

Standaard wordt aan elke laag in het deelvenster Lagen een unieke kleur (maximaal negen kleuren) toegekend. De kleur wordt naast de laagnaam in het deelvenster weergegeven. Dezelfde kleur wordt in het illustratievenster weergegeven in het omsluitende kader, het pad, de ankerpunten en het middelpunt van een geselecteerd object. U kunt deze kleur gebruiken om in het deelvenster Lagen snel de laag te vinden die hoort bij een bepaald object. Desgewenst kunt u de kleur van de laag aanpassen.

Wanneer een item in het deelvenster Lagen andere items bevat, wordt er links van de naam van het item een driehoek weergegeven. Klik op deze driehoek om de inhoud te verbergen of weer te geven. Als er geen driehoek wordt weergegeven, bevat het item geen andere items.



Deelvenster Lagen
***A.** Zichtbaarheid **B.** Bewerkbaarheid **C.** Doel **D.** Selectiekolom*

In het deelvenster Lagen staan er kolommen links en rechts van de lijsten. Klik op een kolom om de volgende kenmerken in te stellen:

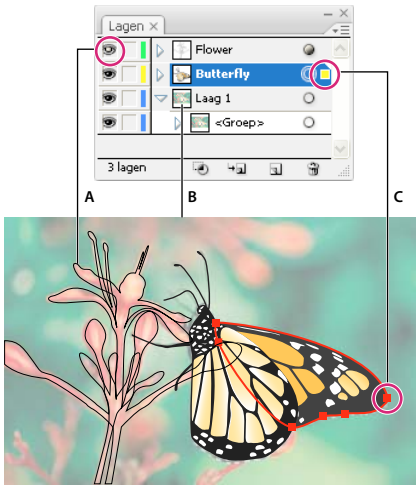
Zichtbaarheid Geeft aan of items in de lagen zichtbaar of verborgen (leeg vakje) zijn en of het sjabloonlagen of omtreklagen zijn.

Bewerkbaarheid Geeft aan of items zijn vergrendeld of ontgrendeld. Het vergrendelingspictogram geeft aan dat het item is vergrendeld en niet kan worden bewerkt. Een leeg vakje geeft aan dat het item is ontgrendeld en kan worden bewerkt.

Doel Geeft aan of deze items als doel zijn aangewezen. Dat wil zeggen dat er effecten op worden toegepast en dat deze items worden aangepast als kenmerken in het deelvenster Vormgeving worden bewerkt. Het pictogram met de dubbele ring (of) geeft aan dat het item als doel is aangewezen. Een enkele ring geeft aan dat het item niet als doel is aangewezen.

Selectiekolom Geeft aan of items zijn geselecteerd. Als een item is geselecteerd, verschijnt er een gekleurd vakje. Als een item, bijvoorbeeld een laag of groep, bepaalde objecten bevat die wel zijn geselecteerd en andere objecten die niet zijn geselecteerd, staat er een kleiner gekleurd vakje naast het hoofditem. Als alle objecten binnen het hoofditem zijn geselecteerd, hebben de gekleurde vakjes dezelfde grootte als de markeringen naast geselecteerde objecten.

U kunt het deelvenster Lagen gebruiken om bepaalde items weer te geven als omtrekken en andere items zoals deze in de uiteindelijke illustratie verschijnen. U kunt gekoppelde afbeeldingen en bitmapobjecten ook dimmen, zodat het gemakkelijker is om illustraties boven op de afbeelding te bewerken. Dit is vooral handig als u een bitmapafbeelding overtrekt.



Opties voor gelaagde illustraties weergeven
***A.** Object weergegeven in de weergave Omtrek **B.** Bitmapobject voor 50% gedimd **C.** Geselecteerde object weergegeven in voorvertoningmodus*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

"Illustraties weergeven als omtrekken" op pagina 44

"Illustraties overtrekken" op pagina 105

De weergave van het deelvenster Lagen wijzigen

1 Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Lagen.

2 Selecteer Alleen lagen tonen als u paden, groepen en gemeenschappelijke elementen in het deelvenster Lagen wilt verbergen.

3 Selecteer bij Rijgrootte een optie om de hoogte van de rijen op te geven. (Als u een aangepaste grootte wilt opgeven, voer dan een waarde tussen 12 en 100 in.)

4 Selecteer bij Miniaturen een combinatie van lagen, groepen en objecten waarvoor u miniatuurvoorvertoningen wilt weergeven.

Opmerking: *Als u miniaturen weergeeft in het deelvenster Lagen, kan de snelheid van het programma achteruit gaan wanneer u werkt met complexe bestanden. Schakel de weergave van miniaturen uit om de prestaties te verbeteren.*

Opties voor lagen en sublagen instellen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de naam van het item.
- Klik op de itemnaam en kies Opties voor <*itemnaam*> in het menu van het deelvenster Lagen.
- Kies Nieuwe laag of Nieuwe sublaag in het menu van het deelvenster Lagen.

2 Geef de volgende opties op:

Naam Hier geeft u de itemnaam op die moet worden weergegeven in het deelvenster Lagen.

Kleur Hier geeft u de kleurinstelling van de laag op. U kunt een kleur uit het menu kiezen of dubbelklikken op het kleurstaal om een kleur te selecteren.

Sjabloon Hiermee maakt u van de laag een sjabloonlaag.

Vergrendelen Hiermee voorkomt u dat het item kan worden gewijzigd.

Tonen Hiermee geeft u alle illustraties op de laag in het tekengebied weer.

Afdrukken Als u deze instelling selecteert, kunnen de illustraties in de laag worden afgedrukt.

Voorvertoning Hiermee geeft u de illustraties in de laag niet als omtrekken, maar in kleur weer.

Afbeeldingen dimmen naar Hiermee vermindert u de intensiteit van gekoppelde afbeeldingen en bitmapafbeeldingen in de laag tot het opgegeven percentage.

Een nieuwe laag maken

1 Klik in het deelvenster Lagen op de naam van de laag waarboven (of waarin) u de nieuwe laag wilt toevoegen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een nieuwe laag boven de geselecteerde laag wilt toevoegen, klikt u op de knop Nieuwe laag maken in het deelvenster Lagen.
- Als u een nieuwe sublaag binnen de geselecteerde laag wilt maken, klikt u op de knop Nieuwe sublaag maken in het deelvenster Lagen.

Als u opties wilt instellen wanneer u een nieuwe laag maakt, kiest u Nieuwe laag of Nieuwe sublaag in het menu van het deelvenster Lagen.

Illustrator biedt verschillende opties voor de verschillende tekenmodi, waaronder:

- Met de modus Tekenen achter wordt automatisch een nieuwe actieve laag gemaakt achter de actieve laag.
- In de modus Tekenen achter worden illustraties achter alle illustraties op een geselecteerde laag getekend als er geen illustraties zijn geselecteerd.

Een object naar een andere laag verplaatsen

1 Selecteer het object.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de naam van de gewenste laag in het deelvenster Lagen. Kies vervolgens Object > Ordenen > Naar huidige laag.
- Sleep de indicator voor geselecteerde illustraties , die zich aan de rechterkant van de laag in het deelvenster Lagen bevindt, naar de gewenste laag.

U kunt objecten of lagen naar een nieuwe laag verplaatsen door deze te selecteren en door vervolgens Verzamelen op nieuwe laag te selecteren in het menu van het deelvenster Lagen. Houd tijdens het klikken Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om niet-aangrenzende items te selecteren. Houd tijdens het klikken Shift ingedrukt om aangrenzende items te selecteren.

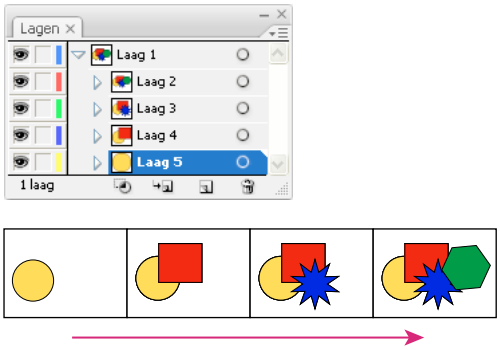
Items verdelen over afzonderlijke lagen

Met de opdracht Verdelen over lagen worden alle items van een laag verdeeld over afzonderlijke lagen en kunt u in elke laag nieuwe objecten bouwen op basis van de stapelvolgorde van het object. U kunt hier gebruik van maken als bijvoorbeeld bestanden wilt voorbereiden voor webanimaties.

1 Klik in het deelvenster Lagen op de naam van een laag of groep.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u elk item op een nieuwe laag wilt plaatsen, kiest u Verdelen over lagen (volgorde) in het menu van het deelvenster Lagen.
- Als u items wilt verdelen over lagen en objecten wilt dupliceren om een oplopende volgorde te maken, kies dan Verdelen over lagen (bouwen) in het menu van het deelvenster Lagen. Het onderste object wordt in elk van de nieuwe lagen weergegeven, terwijl het bovenste object alleen in de bovenste laag wordt weergegeven. Laten we bijvoorbeeld aannemen dat zich in Laag 1 een cirkel (onderste object), een vierkant en een driehoek (bovenste object) bevinden. Met deze opdracht worden dan drie lagen gemaakt: een met een cirkel, vierkant en rechthoek, een met een cirkel en een vierkant en een met alleen een cirkel. Dit is handig bij het maken van oplopende animatiereeksen.



Met de opdracht Verdelen over lagen (bouwen) worden nieuwe lagen gemaakt.

Lagen en groepen verenigen

Samenvoegen en afvlakken van lagen hebben met elkaar gemeen dat objecten, groepen en sublagen worden verenigd tot een enkelvoudige laag of groep. Bij samenvoegen kunt u selecteren welke items u wilt verenigen; bij afvlakken worden alle zichtbare items in de illustratie verenigd tot een enkelvoudige laag. In beide gevallen blijft de stapelvolgorde van de illustratie gelijk, maar andere niveaueigenschappen, zoals knipmaskers, blijven niet behouden.

- Als u items wilt samenvoegen tot één laag of groep, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt op de namen van de lagen of groepen die u wilt samenvoegen. U kunt ook Shift ingedrukt houden om alle items te selecteren tussen de lagen of groepen waarop u klikt. Kies vervolgens Selectie samenvoegen in het menu van het deelvenster Lagen. Items worden samengevoegd in de laag of groep die u het laatst hebt geselecteerd.

  Lagen kunnen alleen met andere lagen worden samengevoegd als deze zich op hetzelfde hiërarchische niveau in het deelvenster Lagen bevinden. Evenzo kunnen sublagen alleen met andere sublagen worden samengevoegd als deze zich binnen dezelfde laag en op hetzelfde hiërarchische niveau bevinden. Objecten kunnen niet met andere objecten worden samengevoegd.

- Als u lagen wilt afvlakken, klikt u op de naam van de laag waarin u de illustratie wilt verenigen. Kies vervolgens Illustratie afvlakken in het menu van het deelvenster Lagen.

Een item zoeken in het deelvenster Lagen

Als u een item selecteert in het documentvenster, kunt u het bijbehorende item snel vinden in het deelvenster Lagen met behulp van de opdracht Object vinden. Deze opdracht is vooral handig bij het zoeken naar items in samengevouwen lagen.

1. Selecteer een object in het documentvenster. Als u meerdere objecten selecteert, wordt het voorste object in de stapelvolgorde opgezocht.
2. Kies Object vinden in het menu van het deelvenster Lagen. De opdracht wordt gewijzigd in Laag vinden als u bij de deelvensteropties de optie Alleen lagen tonen hebt geselecteerd.

Objecten vergrendelen, verbergen en verwijderen

Objecten of lagen vergrendelen of ontgrendelen

Als objecten zijn vergrendeld, kunt u deze niet selecteren of bewerken. U kunt meerdere paden, groepen en sublagen snel vergrendelen door de hoofdlaag ervan te vergrendelen.

- Als u objecten of lagen wilt vergrendelen, klikt u voor de gewenste objecten of lagen op de knop in de kolom Bewerkbaarheid (rechts van het oogpictogram) in het deelvenster Lagen. Sleep met de muisaanwijzer over meerdere knoppen voor bewerken om meerdere items te vergrendelen. Of selecteer de objecten die u wilt vergrendelen en kies Object > Vergrendelen > Selectie.
- Als u objecten of lagen wilt ontgrendelen, klikt u voor de desbetreffende objecten of lagen op het vergrendelingspictogram in het deelvenster Lagen.

U kunt objecten ook vergrendelen en ontgrendelen met behulp van de volgende opdrachten:

- Als u alle objecten wilt vergrendelen die het gebied van het geselecteerde object overlappen en die zich in dezelfde laag bevinden, selecteert u het object en kiest u Object > Vergrendelen > Alle illustraties boven.
- Als u alle lagen wilt vergrendelen die niet het geselecteerde item of de geselecteerde groep bevatten, kiest u Object > Vergrendelen > Overige lagen of kiest u Overige lagen vergrendelen in het menu van het deelvenster Lagen.

- Als u alle lagen wilt vergrendelen, selecteert u alle lagen in het deelvenster Lagen en kiest u vervolgens Alle lagen vergrendelen in het deelvenstermenu.
- Als u alle objecten in het document wilt ontgrendelen, kiest u Object > Alles ontgrendelen.
- Als u alle objecten in een groep wilt ontgrendelen, selecteert u een ontgrendeld en zichtbaar object in de groep. Houd Shift+Alt (Windows) of Shift+Option (Mac OS) ingedrukt en kies Object > Alles ontgrendelen.
- Als u alle lagen hebt vergrendeld, kunt u deze ontgrendelen door Alle lagen ontgrendelen te kiezen in het menu van het deelvenster Lagen.

Opmerking: *In de isolatiemodus zijn de vergrendelingsopties uitgeschakeld.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Objecten of lagen verbergen of tonen

Kies uit een van de volgende methoden:

- Klik in het deelvenster Lagen op het oogpictogram naast het item dat u wilt verbergen. Klik nogmaals als u het item opnieuw wilt weergeven. Als u een laag of groep verbergt, worden alle items in de laag of groep verborgen.
- Sleep met de muisaanwijzer over meerdere oogpictogrammen om meerdere items te verbergen.
- Selecteer het object dat u wilt verbergen en kies Object > Verbergen > Selectie.
- Als u alle objecten boven een object in een laag wilt verbergen, selecteert u het object en kiest u Object > Verbergen > Alle illustraties boven.
- Als u alle niet-geselecteerde lagen wilt verbergen, kiest u Overige lagen verbergen in het menu van het deelvenster Lagen. U kunt ook Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houden en klikken op het oogpictogram van de laag die u wilt weergeven. Als u alle lagen behalve de laag die het geselecteerde object of de groep bevat, wilt verbergen, kiest u Object > Verbergen > Overige lagen.
- Als u alle objecten wilt weergeven, kiest u Object > Alle tonen. Alle verborgen objecten worden weergegeven. Objecten die al geselecteerd waren, blijven geselecteerd.
- Als u alle lagen en sublagen wilt weergeven, selecteert u Alle lagen tonen in het menu van het deelvenster Lagen. Verborgen objecten worden niet weergegeven door deze opdracht, alleen verborgen lagen.
- Als u alle objecten in een groep wilt weergeven, selecteert u een ontgrendeld en zichtbaar object in de groep. Houd Shift+Alt (Windows) of Shift+Option (Mac OS) ingedrukt en kies Object > Alle tonen.

Opmerking: *In de isolatiemodus zijn de opties voor tonen en verbergen uitgeschakeld.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Objecten verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de objecten en druk op Backspace (Windows) of op Delete.
- Selecteer de objecten en kies vervolgens Bewerken > Wissen of Bewerken > Knippen.

- Selecteer in het deelvenster Lagen de items die u wilt verwijderen en klik op het pictogram Selectie verwijderen . U kunt ook de naam van het item in het deelvenster Lagen naar het pictogram Selectie verwijderen in het deelvenster slepen, of *"Laagnaam"* verwijderen selecteren in het menu van het deelvenster Lagen.

Als u een laag verwijdert, verwijdert u ook alle illustraties die zich in die laag bevinden. Als u bijvoorbeeld een laag verwijdert die sublagen, groepen, paden en knipsets bevat, worden al deze elementen tezamen met de laag verwijderd.

Opmerking: *Een document moet minstens één laag hebben. Als een document maar één laag heeft, zijn het pictogram Verwijderen en de opdracht Verwijderen niet beschikbaar.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Objecten stapelen

Opgeven waar nieuwe objecten in de stapelvolgorde worden toegevoegd

Objecten worden gestapeld in de volgorde waarin deze zijn getekend, te beginnen met het object dat als eerste is getekend.

De stapelvolgorde van de objecten is bepalend voor hoe ze worden weergegeven als ze overlappen. De stapelvolgorde van de objecten is afhankelijk van de tekenmodus die u gebruikt. Wanneer er een nieuwe laag wordt gemaakt in de modus Normaal tekenen, wordt deze direct boven de actieve laag geplaatst en worden nieuwe objecten boven aan de actieve laag getekend. Wanneer echter in de modus Tekenen achter een nieuwe laag wordt gemaakt, wordt deze direct onder de actieve laag geplaatst en worden nieuwe objecten achter het geselecteerde object getekend (of onder aan de actieve laag als er geen objecten zijn geselecteerd).

U kunt de stapelvolgorde (ook wel de *verfvolgorde* genoemd) van objecten in de illustratie altijd wijzigen via het deelvenster Lagen of via de opdrachten bij Object > Ordenen.

❖ Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer in de modus Tekenen achter het object waaronder u het nieuwe object wilt toevoegen.
- Als u het nieuwe object in de modus Normaal tekenen wilt toevoegen boven aan een laag, klikt u op de naam van de laag om deze actief te maken. Als u het nieuwe object in de modus Tekenen achter wilt toevoegen onder aan een laag, klikt u op de naam van de laag om deze actief te maken.

De stapelvolgorde wijzigen in het deelvenster Lagen

De illustratie boven aan het deelvenster Lagen bevindt zich vooraan in de stapelvolgorde, terwijl de illustratie onder aan het deelvenster Lagen zich achteraan in de stapelvolgorde bevindt. Binnen een laag worden objecten ook hiërarchisch gestapeld. Door meerdere lagen in de illustratie te maken kunt u bepalen hoe overlappende objecten worden weergegeven.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de naam van het item en laat de muisknop los wanneer zwarte invoegmarkeringen worden weergegeven op de gewenste positie. Er worden zwarte invoegmarkeringen weergegeven tussen twee andere items in het deelvenster of op de linker- en rechterrand van een laag of groep. Items die worden losgelaten boven een laag of groep, krijgen een positie boven alle andere objecten in het item.

- Klik in de selectiekolom van het item (tussen de doelknop en de schuifbalk), sleep het gekleurde vakje naar het gekleurde vakje van een ander item en laat de muisknop los. Als het gekleurde vakje naar een object wordt gesleept, wordt het item boven dat object geplaatst. Als het vakje naar een laag of groep wordt gesleept, wordt het item boven alle andere objecten in die laag of groep geplaatst.
- Als u de volgorde van items in het deelvenster Lagen wilt omkeren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de items waarvan u de volgorde wilt omkeren. De items moeten zich in de laaghiërarchie op hetzelfde niveau bevinden. U kunt bijvoorbeeld twee lagen van het bovenste niveau selecteren, maar u kunt niet twee paden selecteren die zich in verschillende lagen bevinden. Kies vervolgens Volgorde omkeren in het menu van het deelvenster Lagen.

  Opmerking: *U kunt in het deelvenster Lagen geen pad, groep of gemeenschappelijk element naar de bovenste positie verplaatsen. Alleen lagen kunnen zich helemaal boven in de laaghiërarchie bevinden.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

De stapelvolgorde wijzigen met behulp van opdrachten

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een object naar de bovenste of onderste positie in de desbetreffende groep of laag wilt verplaatsen, selecteert u het gewenste object en kiest u Object > Ordenen > Naar voorgrond of Object > Ordenen > Naar achtergrond.
- Als u een object één stap naar voren of naar achteren in een stapel wilt verplaatsen, selecteert u het gewenste object en kiest u Object > Ordenen > Naar voren of Object > Ordenen > Naar achteren.

Zie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_nl voor een voorbeeld van de invloed die het wijzigen van de stapelvolgorde in een illustratie heeft op het ontwerp. Deze zelfstudie is alleen beschikbaar in het Engels.

Objecten dupliceren

Objecten dupliceren door te slepen

1. Selecteer een of meer objecten.
2. Kies het gereedschap Selecteren, Direct selecteren of Groep selecteren.
3. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie. Let op dat u niet sleept met een handgreep van het omsluitende kader.

Objecten dupliceren in het deelvenster Lagen

In het deelvenster Lagen kunt u objecten, groepen en gehele lagen snel dupliceren.

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de items die u wilt dupliceren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies "*Laagnaam*" dupliceren in het menu van het deelvenster Lagen.
   - Sleep het item in het deelvenster Lagen naar de knop Nieuwe laag maken  onder in het deelvenster.

- Begin het item te slepen naar een nieuwe positie in het deelvenster Lagen en houd vervolgens Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt. Laat de muisknop los als de indicator zich bevindt op de positie waar u het gedupliceerde item wilt plaatsen. Als u de muisknop loslaat terwijl de indicator een laag of groep aanwijst, wordt het gedupliceerde item bovenaan in de laag- of groepshiërarchie toegevoegd. Als u de muisknop loslaat op het moment dat de indicator zich tussen twee items bevindt, wordt het gedupliceerde item op de aangegeven positie ingevoegd.

Selecties dupliceren door te slepen

U kunt het Klembord gebruiken om selecties uit te wisselen tussen Illustrator-bestanden en andere Adobe-software, zoals Adobe Photoshop en Adobe InDesign. Het Klembord is met name handig bij het importeren van paden, omdat paden naar het Klembord worden gekopieerd als PostScript-beschrijvingen. Illustraties die naar het Klembord zijn gekopieerd, worden in de meeste toepassingen geplakt in de PICT-indeling. Sommige toepassingen gebruiken echter de PDF-versie (bijvoorbeeld InDesign) of de AICB-versie. In de PDF-versie blijft transparantie behouden. In de AICB-versie kunt u opgeven of u de algehele vormgeving van de selectie wilt behouden of dat u de selectie wilt kopiëren als een reeks paden (hetgeen nuttig kan zijn in Photoshop).

U kunt uw kopieervoorkeuren opgeven via Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer en Klembord (Windows) of via Illustrator > Voorkeuren > Bestandsbeheer en Klembord (Mac OS). Selecteer PDF, AICB of beide. Als u AICB selecteert, selecteert u Paden behouden om transparantie-effecten uit de gekopieerde illustraties te verwijderen. Selecteer Vormgeving behouden en Overdrukken behouden om transparanties af te vlakken, de vormgeving van de gekopieerde illustratie te behouden en overgedrukte objecten te behouden.

Illustraties naar een Photoshop-document slepen

1. Selecteer de illustratie die u wilt kopiëren.
2. Open het Photoshop-document waarin u de selectie wilt kopiëren.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u de illustraties als bitmapafbeeldingen naar Photoshop wilt kopiëren, sleep dan de selectie naar het Photoshop-venster en laat de muisknop los als er een zwarte omtrek wordt weergegeven. Als u de selectie in het midden van de Photoshop-afbeelding wilt plaatsen, houd dan Shift ingedrukt voordat u de selectie sleept. Geselecteerde objecten worden standaard als bitmapafbeeldingen naar de actieve laag gekopieerd.
   - Als u vectorillustraties naar Photoshop wilt kopiëren als paden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u de selectie naar het Photoshop-document. Wanneer u de muisknop loslaat, wordt de selectie een Photoshop-pad.

Illustraties vanuit Photoshop naar Illustrator slepen

1. Open het Photoshop-document waaruit u wilt kopiëren.
2. Selecteer de illustratie die u wilt kopiëren.
3. Selecteer het gereedschap Verplaatsen en sleep de selectie van Photoshop naar het Illustrator-bestand.

Illustraties naar het bureaublad slepen (alleen Mac OS)

1. Selecteer de illustratie die u wilt kopiëren.
2. Sleep de selectie naar het bureaublad.

   Selecties worden naar het bureaublad gekopieerd als een afbeeldingsknipsel dat naar het gewenste document kan worden gesleept. Als afbeeldingsknipsels naar het bureaublad worden gesleept, worden deze omgezet in de PICT-indeling.

Gedupliceerde objecten verschuiven

Met behulp van de opdracht of het effect Pad verschuiven kunt u een replica van een object maken die zich op een opgegeven afstand van het geselecteerde object bevindt. Het verschuiven van objecten is nuttig als u concentrische vormen of replica's van een object wilt maken met gelijke ruimten tussen de replicaties.

Met behulp van het effect Pad verschuiven in het menu Effect kunt u het pad van een object verschuiven ten opzichte van het oorspronkelijke pad. Dit effect is handig als u een netobject wilt omzetten in een normaal pad. Als u bijvoorbeeld een omhulling hebt opgeheven of een netvorm wilt omzetten, zodat u deze in een andere toepassing kunt gebruiken, past u de opdracht Pad verschuiven toe met een verschuivingswaarde van 0. Vervolgens verwijdert u de netvorm. Het overblijvende pad kunt u dan bewerken.

Meer Help-onderwerpen

"Effecten" op pagina 400

"Een object voorzien van een lijn" op pagina 168

Objecten verschuiven met behulp van de opdracht Pad verschuiven

1. Selecteer een of meer objecten.
2. Kies Object > Pad > Pad verschuiven.
3. Geef de gewenste afstand, het type lijnverbinding en de afknotlimiet op.
4. Klik op OK.

Objecten verschuiven met behulp van het effect Pad verschuiven

1. Selecteer een of meer objecten.
2. Kies Effect > Pad > Pad verschuiven.
3. Geef de gewenste afstand, het type lijnverbinding en de afknotlimiet op.
4. Klik op OK.

Objecten verschuiven met het toetsenbord

1. Selecteer een of meer objecten.
2. Houd Alt ingedrukt en druk op een pijltoets.

Er wordt een gedupliceerd object gemaakt en dit wordt verschoven aan de hand van de waarde voor Toetsenbordstap die is opgegeven bij de algemene voorkeuren. De locatie van het nieuwe object wordt bepaald door de pijltoets die u gebruikt.

Opmerking: *Als er geen duplicaat wordt gemaakt, controleert u of de voorkeursoptie Toetsenbordstap niet is ingesteld op nul.*

Hoofdstuk 7: Objecten omvormen

Objecten transformeren

Transformeren

Transformeren omvat het verplaatsen, roteren, spiegelen, schalen en schuintrekken van objecten. U kunt objecten transformeren in het deelvenster Transformeren (Object > Transformeren) en met speciaal daarvoor bestemde gereedschappen. U kunt vele typen transformaties uitvoeren door het omsluitende kader voor een selectie te slepen.

In bepaalde gevallen wilt u dezelfde transformatie mogelijk meerdere malen uitvoeren, vooral bij het kopiëren van objecten. Met de opdracht Opnieuw transformeren in het menu Object kunt u een bewerking voor het verplaatsen, schalen, roteren, spiegelen of schuintrekken van een object een onbeperkt aantal malen herhalen, totdat u een andere transformatiebewerking uitvoert.

In het deelvenster Info kunt u de huidige afmetingen en positie van het geselecteerde object tijdens het transformeren bekijken.

Op www.adobe.com/go/vid0040_nl vindt u een video over het schalen, schuintrekken en roteren van objecten.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Transformeren" op pagina 251

"Objecten schalen" op pagina 253

"Objecten schuintrekken" op pagina 255

"Objecten verplaatsen" op pagina 232

"Objecten roteren" op pagina 236

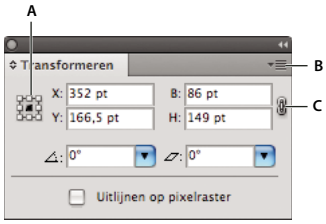
"Objecten spiegelen of omdraaien" op pagina 239

Overzicht van het deelvenster Transformeren

In het deelvenster Transformeren (Venster > Transformeren) staat informatie over de locatie, grootte en stand van een of meerdere geselecteerde objecten. U kunt de geselecteerde objecten, de vulpatronen van de objecten of beide wijzigen door nieuwe waarden hiervoor in te voeren. U kunt het referentiepunt van de transformatie ook wijzigen en de afmetingen van het object vergrendelen.

Alle waarden in het deelvenster hebben betrekking op de omsluitende kaders van de objecten, met uitzondering van de X- en Y-waarden; deze verwijzen naar het geselecteerde referentiepunt. Als u afzonderlijke objecten wilt uitlijnen op het pixelraster, schakelt u het selectievakje Uitlijnen op pixelraster in.

Opmerking: *De indicator voor het referentiepunt in het deelvenster Transformeren geeft het referentiepunt van een object alleen aan wanneer u het object transformeert door de waarden in het deelvenster te wijzigen. Bij andere transformatiemethoden (bijvoorbeeld met het gereedschap Schalen) fungeert het middelpunt van het object of de aanwijzer als referentiepunt.*



Deelvenster Transformeren
***A.** Indicator voor het referentiepunt **B.** Deelvenstermenu **C.** Pictogram voor het beperken van de verhoudingen*

De patronen van een object transformeren

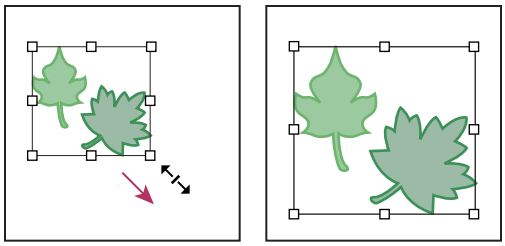
Wanneer u een object dat is gevuld met een patroon verplaatst, roteert, spiegelt (omdraait), schaalt of schuintrekt, kunt u alleen het object, alleen het patroon of zowel het object als het patroon transformeren. Wanneer u het vulpatroon van een object hebt getransformeerd, worden alle patronen die u daarna op dat object toepast op dezelfde manier getransformeerd.

- Als u wilt opgeven hoe u patronen wilt transformeren wanneer u het deelvenster Transformeren gebruikt, selecteert u een optie in het deelvenstermenu: Alleen object transformeren, Alleen patroon transformeren of Beide transformeren.
- Als u wilt opgeven hoe u patronen wilt transformeren wanneer u een transformatieopdracht gebruikt, stelt u de opties voor objecten en patronen in het corresponderende dialoogvenster in. Schakel bijvoorbeeld Patronen in en Objecten uit als u wel het patroon maar niet het object wilt transformeren.
- Als u bij het gebruik van een transformatiegereedschap wel patronen maar geen objecten wilt transformeren, houdt u de tilde-toets (~) ingedrukt terwijl u sleept. De randen van het object lijken te worden getransformeerd, maar wanneer u de muisknop loslaat, worden de randen weer teruggezet op hun originele configuratie en blijft alleen het patroon getransformeerd.
- U voorkomt dat patronen worden getransformeerd bij gebruik van transformatiegereedschappen door Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) te selecteren en de optie Patroondelen bewerken uit te schakelen.
- Als u de oorspronkelijke staat van het vulpatroon van een object wilt herstellen, vult u het object met een effen kleur en selecteert u vervolgens het gewenste patroon opnieuw.

Transformeren met het omsluitende kader

Wanneer u met het gereedschap Selecteren een of meerdere objecten selecteert, worden de objecten in een *omsluitend kader* geplaatst. Met het omsluitende kader kunt u objecten gemakkelijk verplaatsen, roteren, dupliceren en schalen door het object of een handgreep (een van de lege vierkantjes langs het omsluitende kader) te slepen.

- Kies Weergave > Omsluitend kader verbergen als u het omsluitende kader wilt verbergen.
- Kies Weergave > Omsluitend kader tonen als u het omsluitende kader wilt weergeven.
- Als u de stand van het omsluitende kader wilt wijzigen nadat u het object hebt geroteerd, kiest u Object > Transformeren > Omsluitend kader terugzetten.



Geselecteerde objecten voor (links) en na (rechts) het schalen met het omsluitende kader

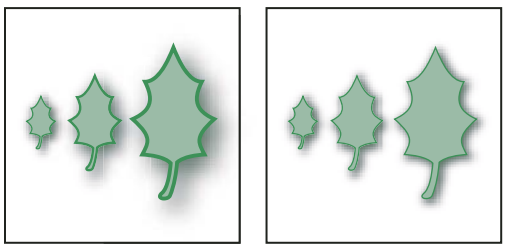
Objecten schalen, schuintrekken en vervormen

Objecten schalen

Wanneer u een object schaalt, vergroot of verkleint u het object horizontaal (langs de x-as), verticaal (langs de y-as) of in beide richtingen. Objecten worden geschaald ten opzichte van een referentiepunt, dat afhankelijk is van de gekozen schaalmethode. U kunt het standaardreferentiepunt voor de meeste schaalmethoden aanpassen en de verhoudingen van een object vergrendelen.

Opmerking: *Nadat u een object hebt geschaald, wordt de originele grootte niet meer door Illustrator in het geheugen opgeslagen. U kunt de originele grootte dus niet meer herstellen. U kunt echter wel de resolutie van het object in het deelvenster Info zien en aan de hand daarvan de schaal bepalen waarmee u de afmetingen van het object wilt wijzigen met behoud van resolutie.*

Standaard worden lijnen en effecten niet samen met objecten geschaald. Als u lijnen en effecten wilt schalen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en selecteert u Lijnen en effecten schalen. Als u per geval wilt kiezen of u lijnen en effecten wilt schalen, schaalt u de objecten met het deelvenster Transformeren of de opdracht Schalen.



Met de optie Lijnen en effecten schalen worden het object, slagschaduwen en lijnen geschaald (links). Wanneer deze optie is uitgeschakeld (rechts), wordt alleen het object geschaald.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met omvormingsgereedschappen" op pagina 24

"Transformeren met het omsluitende kader" op pagina 252

"Overzicht van het deelvenster Transformeren" op pagina 251

Objecten schalen met het gereedschap Schalen

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Schalen .

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u wilt schalen ten opzichte van het middelpunt van het object, sleept u in het documentvenster totdat het object de gewenste grootte heeft.
- Als u een object wilt schalen ten opzichte van een ander referentiepunt, klikt u op de plaats waar het nieuwe referentiepunt moet komen in het documentvenster en sleept u de aanwijzer bij het referentiepunt vandaan totdat het object de gewenste grootte heeft.
- Als u de verhoudingen van het object tijdens het schalen wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u diagonaal sleept.

Wanneer u het gereedschap Schalen gebruikt met de Shift-toets, begin dan in een horizontale of verticale hoek van 45° te slepen.

- Als u het object langs een enkele as wilt schalen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u verticaal of horizontaal sleept.

Hoe verder u van het referentiepunt bent verwijderd als u begint met slepen, hoe nauwkeuriger u kunt schalen.

Objecten schalen met het omsluitende kader

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Selecteren of het gereedschap Vrije transformatie .

3 Sleep een handgreep van het omsluitende kader totdat het object de gewenste afmetingen heeft.

Objecten worden geschaald ten opzichte van de tegenoverliggende greep van het omsluitende kader.

4 Voer een van de volgende handelingen uit om het schalen te besturen:

- Als u de verhoudingen van het object wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt tijdens het slepen.
- Als u ten opzichte van het middelpunt van het object wilt schalen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt tijdens het slepen.

Objecten schalen tot een bepaalde breedte en hoogte

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Typ in het deelvenster Transformeren een nieuwe waarde in het vak voor de breedte (B) of de hoogte (H) of in beide vakken.

U kunt een van de volgende handelingen uitvoeren voordat u een waarde invoert om het schalen te besturen:

- Als u de verhoudingen van het object wilt behouden, klikt u op de knop voor het beperken van de verhoudingen .
- Als u het referentiepunt voor het schalen wilt wijzigen, klikt u op een wit vierkantje op de indicator voor het referentiepunt .
- Als u paden met lijnen en grootteafhankelijke effecten samen met het object wilt schalen, kiest u Lijnen en effecten schalen in het deelvenstermenu.

U kunt de verhoudingen ook behouden door een waarde in te voeren in het vak B of H en vervolgens Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt te houden en op Enter te drukken.

Objecten schalen met een specifiek percentage

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Transformeren > Schalen of dubbelklik op het gereedschap Schalen om vanuit het middelpunt te schalen.
- Als u wilt schalen ten opzichte van een ander referentiepunt, selecteert u het gereedschap Schalen en houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt op de plaats waar het referentiepunt moet komen in het documentvenster.

3 Kies een optie in het dialoogvenster Schalen:

- Als u de verhoudingen van het object wilt behouden tijdens het schalen, selecteert u Proportioneel en voert u in het tekstvak Schalen een percentage in.
- Als u de hoogte en de breedte afzonderlijk wilt schalen, selecteert u Niet gelijkmatig en voert u in de tekstvakken Horizontaal en Verticaal een percentage in.

De schaalfactoren zijn relatief ten opzichte van het referentiepunt en kunnen negatief of positief zijn.

4 Als u paden met lijnen en alle grootteafhankelijke effecten samen met het object wilt schalen, kiest u Lijnen en effecten schalen.

5 Als de objecten een vulpatroon bevatten, selecteert u Patronen om het patroon te schalen. Schakel Objecten uit als u wel het patroon en niet de objecten wilt schalen.

6 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van de objecten wilt schalen.

Meerdere objecten schalen

1 Selecteer de objecten.

2 Kies Object > Transformeren > Elk object transformeren.

Opmerking: *U kunt geen specifieke breedte opgeven wanneer u meerdere objecten schaalt. U kunt objecten in Illustrator alleen in percentages schalen.*

3 Stel in het gedeelte Schalen van het dialoogvenster percentages in voor horizontaal en verticaal schalen.

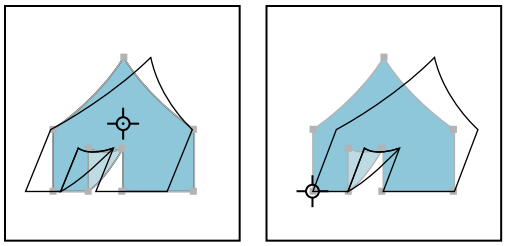
4 Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een wit vierkantje op de indicator voor het referentiepunt .

5 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van elk object wilt schalen.

Objecten schuintrekken

Wanneer u een object schuintrekt, laat u het object hellen of schuin aflopen langs de horizontale of verticale as, of met een opgegeven hoek ten opzichte van een opgegeven as. Objecten worden schuingetrokken ten opzichte van een referentiepunt, dat afhankelijk is van de gekozen methode voor het schuintrekken en dat bij de meeste methoden kan worden gewijzigd. U kunt één afmeting van een object bij het schuintrekken vergrendelen en één object of meerdere objecten tegelijk schuintrekken.

Schuintrekken is handig om slagschaduwen te maken.



Schuintrekken ten opzichte van het middelpunt (links) vergeleken met schuintrekken ten opzichte van een door de gebruiker gedefinieerd referentiepunt (rechts)

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met omvormingsgereedschappen" op pagina 24

"Overzicht van het deelvenster Transformeren" op pagina 251

Objecten schuintrekken met het gereedschap Schuintrekken

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Schuintrekken .

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een object wilt schuintrekken ten opzichte van het middelpunt, sleept u in het documentvenster.
- Als u een object wilt schuintrekken ten opzichte van een ander referentiepunt , klikt u in het documentvenster om het referentiepunt te verplaatsen en sleept u de aanwijzer bij het referentiepunt vandaan totdat het object de gewenste helling heeft.
- Als u het object langs de verticale as wilt schuintrekken, sleept u omhoog of omlaag in het documentvenster. Houd Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke breedte van het object wilt behouden.
- Als u het object langs de horizontale as wilt schuintrekken, sleept u naar links of naar rechts in het documentvenster. Houd Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke hoogte van het object wilt behouden.

Objecten schuintrekken met de opdracht Schuintrekken

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Transformeren > Schuintrekken of dubbelklik op het gereedschap Schuintrekken om het object vanuit het middelpunt schuin te trekken .
- Als u wilt schuintrekken ten opzichte van een ander referentiepunt, selecteert u het gereedschap Schuintrekken en houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt op de plaats waar het referentiepunt moet komen in het documentvenster.

3 Typ in het dialoogvenster Schuintrekken een waarde voor de schuintrekhoek tussen -359 en 359. De schuintrekhoek is de mate waarin het object naar rechts wordt schuingetrokken en deze hoek is relatief ten opzichte van een lijn die loodrecht staat op de schuintrekas.

4 Selecteer de as waarlangs u het object wilt schuintrekken.

Als u een geroteerde as kiest, voert u een waarde in tussen –359 en 359 ten opzichte van de horizontale as.

5 Als de objecten een vulpatroon bevatten, selecteert u Patronen om het patroon te verplaatsen. Schakel Objecten uit als u wel het patroon en niet de objecten wilt verplaatsen.

6 Klik op OK of klik op Kopiëren als u een kopie van de objecten wilt schuintrekken.

Objecten schuintrekken met het gereedschap Vrije transformatie

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Vrije transformatie .

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u wilt schuintrekken langs de verticale as van het object, begint u te slepen vanuit de handgreep links of rechts in het midden van het omsluitende kader en houdt u Ctrl+Alt (Windows) of Option+Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u omhoog of omlaag sleept. U kunt ook Shift ingedrukt houden als u de oorspronkelijke breedte van het object wilt behouden.
- Als u wilt schuintrekken langs de horizontale as van het object, begint u te slepen vanuit de handgreep boven het midden of onder het midden van het omsluitende kader en houdt u Ctrl+Alt (Windows) of Option+Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u naar links of rechts sleept. U kunt ook Shift ingedrukt houden als u de oorspronkelijke hoogte van het object wilt behouden.

Objecten schuintrekken met het deelvenster Transformeren

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Typ in het deelvenster Transformeren een waarde in het tekstvak Schuintrekken.

Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een wit vierkantje op de indicator voor het referentiepunt voordat u de waarde invoert.

U kunt het deelvenster Transformeren ook openen door in het deelvenster Beheer op X, Y, B of H te klikken.

Objecten vervormen

U kunt objecten vervormen met het gereedschap Vrije transformatie of met een uitvloeiingsgereedschap. Gebruik het gereedschap Vrije transformatie als u objecten vrij wilt vervormen; kies een uitvloeiingsgereedschap als u gebruik wilt maken van specifieke, vooraf ingestelde vervormingen zoals kronkels, plooien of kreukels.

Meer Help-onderwerpen

"Transformeren met het omsluitende kader" op pagina 252

"Objecten omvormen met effecten" op pagina 277

"Galerie met omvormingsgereedschappen" op pagina 24

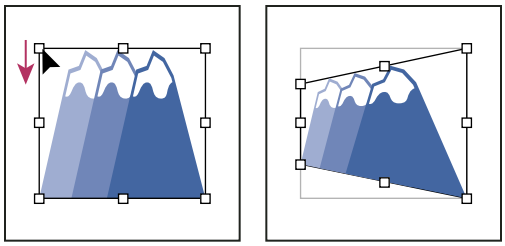
Objecten vervormen met het gereedschap Vrije transformatie

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Selecteer het gereedschap Vrije transformatie .

3 Sleep een handgreep op een hoek (niet op een zijde) van het omsluitende kader en kies een van de volgende mogelijkheden:

- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep tot de selectie de gewenste vervorming heeft.
- Houd Shift+Alt+Ctrl (Windows) of Shift+Option+Command (Mac OS) ingedrukt om met perspectief te vervormen.



Vervorming met perspectief

Objecten vervormen met een uitvloeiingsgereedschap

U kunt uitvloeiingsgereedschappen niet gebruiken op gekoppelde bestanden of objecten die tekst, grafieken of symbolen bevatten.

Zie "Overzicht van het deelvenster Gereedschappen" op pagina 17 en "Galerie met omvormingsgereedschappen" op pagina 24 als u de uitvloeiingsgereedschappen niet kunt vinden in het deelvenster Gereedschappen.

1. Selecteer een uitvloeiingsgereedschap en klik op of sleep over de objecten die u wilt vervormen.
2. (Optioneel) Als u het vervormen wilt beperken tot specifieke objecten, selecteert u de objecten voordat u het gereedschap gebruikt.
3. (Optioneel) Als u het formaat van de cursor van het gereedschap wilt wijzigen en andere gereedschapsopties wilt instellen, dubbelklikt u op het uitvloeiingsgereedschap en stelt u een of meerdere van de volgende opties in:

Breedte en Hoogte Met deze opties bepaalt u de grootte van de cursor van het gereedschap.

Hoek Met deze optie bepaalt u de richting van de cursor van het gereedschap.

Intensiteit Hiermee bepaalt u de snelheid van de wijziging voor de vervorming. Hogere waarden produceren snellere wijzigingen.

Drukpen gebruiken Met deze optie gebruikt u de invoer van een tablet of pen in plaats van de waarde Intensiteit. Als er geen drukgevoelig tablet is aangesloten, is deze optie niet beschikbaar.

Complexiteit (gereedschappen Schelp, Kristal en Kreuken) Hiermee bepaalt u hoe dicht de resultaten van het desbetreffende penseel worden verdeeld over de omtrek van het object. Deze optie is nauw verbonden met de waarde Detail.

Detail Hiermee bepaalt u de afstand tussen punten die worden geplaatst op de omtrek van het object (hoe hoger deze waarde, des te dichter de punten bij elkaar komen te staan).

Vereenvoudigen (gereedschappen Kromtrekken, Kronkel, Plooi en Bol) Hiermee bepaalt u in welke mate u de overtollige punten wilt reduceren die het algehele uiterlijk van de vorm niet waarneembaar beïnvloeden.

Kronkelsnelheid (alleen gereedschap Kronkel) Hiermee bepaalt u de snelheid waarmee het kronkelen wordt toegepast. Voer een waarde in tussen -180° en 180°. Met negatieve waarden laat u het object naar rechts kronkelen en met positieve waarden naar links. Het object kronkelt sneller met waarden die dichter bij -180° of 180° liggen. Geef een waarde dichtbij 0° op als u het object langzaam wilt laten kronkelen.

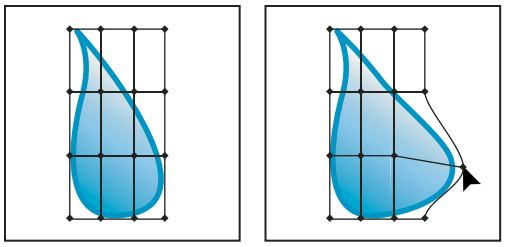
Horizontaal en Verticaal (alleen gereedschap Kreuken) Met deze opties bepaalt u hoe ver de regelpunten uit elkaar liggen.

Penseel beïnvloedt ankerpunten, Penseel beïnvloedt handgrepen inkomende raaklijn of Penseel beïnvloedt handgrepen uitgaande raaklijn (gereedschappen Schelp, Kristal, Kreuken) Hiermee kan het gereedschapspenseel wijzigingen aanbrengen aan deze eigenschappen.

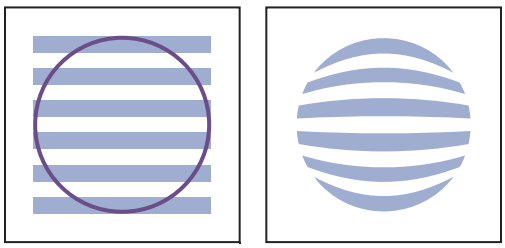
Omvormen met omhulsels

Omhulsels

Omhulsels zijn objecten waarmee u geselecteerde objecten kunt vervormen of omvormen. U kunt een omhulsel maken van een object op het tekengebied of u kunt een vooraf ingestelde vorm voor kromtrekken of een netraster als omhulsel gebruiken. Omhulsels kunnen worden gebruikt bij alle objecten, met uitzondering van grafieken, hulplijnen of gekoppelde objecten.



Netrasteromhulsel



Omhulsel gemaakt van een ander object

In het deelvenster Lagen worden omhulsels weergegeven als <Omhulsel>. Nadat u een omhulsel hebt toegepast, kunt u doorgaan met het bewerken van de originele objecten. U kunt een omhulsel bovendien op elk gewenst moment bewerken, verwijderen of uitbreiden. U kunt de vorm van een omhulsel of het object in het omhulsel bewerken, maar niet beide tegelijk.

Objecten vervormen met een omhulsel

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Maak het omhulsel op een van de volgende manieren:

- Kies Object > Omhulsel vervormen > Maken met kromtrekken als u een vooraf ingestelde vorm voor kromtrekken voor het omhulsel wilt gebruiken. Selecteer in het dialoogvenster Opties voor kromtrekken een stijl voor kromtrekken en stel opties in.
- Kies Object > Omhulsel vervormen > Maken met net als u een rechthoekig raster voor het omhulsel wilt instellen. Stel in het dialoogvenster Omhulselnet het aantal rijen en kolommen in.
- Als u een object als de vorm van het omhulsel wilt gebruiken, moet u ervoor zorgen dat het object zich boven in de stapelvolgorde van het geselecteerde object bevindt. Als dat niet het geval is, gebruikt u het deelvenster Lagen of een opdracht voor ordenen om het object boven aan de stapelvolgorde te plaatsen en selecteert u alle objecten opnieuw. Kies vervolgens Object > Omhulsel vervormen > Maken met bovenste object.

3 Voer een van de volgende handelingen uit als u de vorm van het omhulsel wilt veranderen:

- Sleep een ankerpunt op het omhulsel met het gereedschap Direct selecteren of Net.

- Als u ankerpunten op het netraster wilt verwijderen, selecteert u een ankerpunt met het gereedschap Direct selecteren of het gereedschap Net en drukt u op Delete.
- Als u ankerpunten wilt toevoegen aan het netraster, klikt u op het raster met het gereedschap Net.

Als u een lijn of vulling wilt toepassen op een omhulsel, gebruikt u het deelvenster Vormgeving.

Meer Help-onderwerpen

"Objecten omvormen met effecten" op pagina 277

"Omhulselopties" op pagina 261

De inhoud van een omhulsel bewerken

1 Selecteer het omhulsel en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Inhoud bewerken in het deelvenster Beheer.
- Kies Object > Omhulsel vervormen > Inhoud bewerken.

Opmerking: *Wanneer uw omhulsel uit gegroepeerde paden bestaat, klikt u op het driehoekje links van de vermelding <Omhulsel> in het deelvenster Lagen om het pad dat u wilt bewerken, weer te geven en te selecteren.*

2 Voer de gewenste bewerkingen uit.

Opmerking: *Als u de inhoud van een omhulsel wijzigt, wordt het omhulsel verplaatst zodat de inhoud opnieuw wordt gecentreerd.*

3 Ga op een van de volgende manieren te werk om het object weer in het omhulsel op te nemen:

- Klik op de knop Omhulsel bewerken in het deelvenster Beheer.
- Kies Object > Omhulsel vervormen > Omhulsel bewerken.

Meer Help-onderwerpen

"Omhulselopties" op pagina 261

Een omhulsel herstellen

1 Selecteer het omhulsel.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een omhulsel wilt herstellen of wilt overschakelen op een vooraf ingestelde stijl voor kromtrekken, kiest u een nieuwe kromtrekstijl en stelt u opties in in het deelvenster Beheer. Klik desgewenst op de knop Omhulselopties om een dialoogvenster te openen waarin u meer opties kunt instellen.
- Als u een netrasteromhulsel wilt herstellen of u wilt overschakelen op een netrasteromhulsel, kiest u Object > Omhulsel vervormen > Herstellen met net. Geef het aantal rijen en kolommen voor het netraster op. Selecteer Omhulselvorm behouden als u de vorm van het kromtrekken intact wilt houden.

Een omhulsel verwijderen

U kunt omhulsels verwijderen door deze op te heffen of uit te breiden. Bij het opheffen van een object in een omhulsel ontstaan twee afzonderlijke objecten: het object in de oorspronkelijke staat en de omhulselvorm. Bij het uitbreiden van een object wordt het omhulsel verwijderd, maar blijft het object vervormd.

- Als u een omhulsel wilt opheffen, selecteert u het omhulsel en kiest u Object > Omhulsel vervormen > Geen.
- Als u een omhulsel wilt uitbreiden, selecteert u het omhulsel en kiest u Object > Omhulsel vervormen > Uitbreiden.

Omhulselopties

Omhulselopties bepalen hoe illustraties worden vervormd om in het omhulsel te passen. U stelt omhulselopties in door het omhulselobject te selecteren en te klikken op de knop Omhulselopties in het deelvenster Beheer of door Object > Omhulsel vervormen > Omhulselopties te selecteren.

Anti-alias Hiermee ontstaan vloeiender rasters bij vervorming met een omhulsel. Door Anti-alias uit te schakelen, kunt u de tijd die nodig is om rasters te vervormen, mogelijk verkorten.

Vorm behouden met Hiermee geeft u op hoe rasters hun vorm behouden wanneer ze worden vervormd met niet-rechthoekige omhulsels. Selecteer Knipmasker als u een knipmasker voor het raster wilt gebruiken, of Transparantie als u een alfakanaal op het raster wilt toepassen.

Getrouwheid Hiermee bepaalt u hoe nauwkeurig het object in de omhulselvorm moet passen. Wanneer u het percentage bij Getrouwheid verhoogt, worden meer punten toegevoegd aan de vervormde paden en neemt het vervormen van objecten meer tijd in beslag.

Vormgeving vervormen Met deze optie vervormt u weergavekenmerken (zoals toegepaste effecten of afbeeldingsstijlen) samen met de vorm van een object.

Lineaire verlopen vervormen Met deze optie vervormt u lineaire verlopen langs de vorm van een object.

Patroonvullingen vervormen Hiermee vervormt u patronen samen met de vorm van een object.

Opmerking: *Als u het omhulsel uitbreidt terwijl een vervormingsoptie is geselecteerd, wordt de desbetreffende eigenschap afzonderlijk uitgebreid.*

Objecten combineren

Methoden voor het combineren van objecten

In Illustrator kunt u op verschillende manieren vectorobjecten combineren om vormen te maken. De resulterende paden of vormen variëren naar gelang de methode waarmee u de paden of objecten hebt gecombineerd.

Pathfinder-effecten
Met Pathfinder-effecten kunt u meer objecten combineren met een van de tien interactiemodi. In tegenstelling tot samengestelde vormen kunt u de interacties tussen objecten niet bewerken wanneer u een Pathfinder-effect gebruikt.

Samengestelde vormen
Met samengestelde vormen kunt u meer objecten combineren en opgeven hoe elk object moet inwerken op de andere objecten. Samengestelde vormen zijn flexibeler dan samengestelde paden omdat ze vier soorten interactie bieden: toevoegen, verwijderen, doorsnede en uitsluiten. De onderliggende objecten blijven bovendien ongewijzigd, dus u kunt elk object in een samengestelde vorm selecteren en bewerken of de interactiemodus ervan wijzigen.

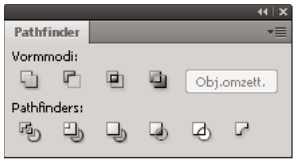
Samengestelde paden

Met samengestelde paden kunt u een object gebruiken om een gat te maken in een ander object. U kunt bijvoorbeeld van twee geneste cirkels de vorm van een doughnut maken. Nadat u een samengesteld pad hebt gemaakt, fungeren de paden als gegroepeerde objecten. U kunt de afzonderlijke objecten selecteren en bewerken met het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren, of u kunt het gecombineerde pad selecteren en bewerken.

Opmerking: *U kunt ook een object toevoegen met het gereedschap Klodderpenseel. Wanneer u dit penseel gebruikt, worden paden die u verft, toegevoegd aan aangrenzende paden die identieke vulkenmerken hebben. (Zie "Paden tekenen en samenvoegen met het Klodderpenseel" op pagina 171 en "Nieuwe vormen maken met het gereedschap Vormen maken" op pagina 278.)*

Overzicht van het deelvenster Pathfinder

Met het deelvenster Pathfinder (Venster > Pathfinder) kunt u objecten combineren tot nieuwe vormen.



Pathfinder -deelvenster

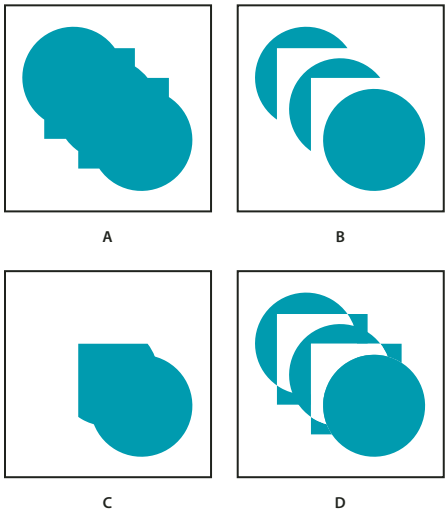
Met de bovenste rij knoppen in het deelvenster kunt u standaard paden of samengestelde paden maken, en samengestelde paden alleen wanneer u drukt op de toets Alt of Option. U kunt uit de volgende vormmodi kiezen:

Toevoegen aan vormgebied Hiermee voegt u het gebied van de component toe aan de onderliggende geometrie.

Verwijderen uit vormgebied Hiermee knipt u het gebied van de component uit de onderliggende geometrie.

Doorsnede vormgebieden Gebruikt het gebied van de component om net als een masker de onderliggende geometrie bij te knippen.

Overlappende vormgebieden uitsluiten Gebruikt het gebied van de component om de onderliggende geometrie om te keren, zodat gevulde gebieden worden omgezet in gaten en andersom.



Vormmodi
A. *Alle componenten in modus voor toevoegen* ***B.*** *Modus voor verwijderen toegepast op vierkanten* ***C.*** *Modus voor doorsnede toegepast op vierkanten* ***D.*** *Modus voor uitsluiten toegepast op vierkanten*

Met de onderste rij knoppen in het deelvenster, de zogenaamde Pathfinder-effecten, kunt u bij de eerste klik voltooide vormcombinaties maken. (Zie “Pathfinder-effecten toepassen” op pagina 263.)

Pathfinder-opties

U kunt Pathfinder-opties instellen via het menu van het deelvenster Pathfinder of door te dubbelklikken op een Pathfinder-effect in het deelvenster Vormgeving.

Precisie Deze optie beïnvloedt hoe nauwkeurig de Pathfinder-effecten het pad van een object berekenen. Hoe nauwkeuriger de berekening, des te nauwkeuriger is de tekening en des te meer tijd is er nodig om het resulterende pad te genereren.

Overbodige punten verwijderen Met deze optie verwijdert u overbodige punten wanneer u op een Pathfinder-knop klikt.

Door Splitsen en Omtrek zullen ongespecificeerde illustraties worden verwijderd Met deze optie verwijdert u alle ongevulde objecten in de geselecteerde illustratie wanneer u op de knop Splitsen of Omtrek klikt.

Pathfinder-effecten toepassen

Met Pathfinder-effecten kunt u nieuwe vormen maken van elkaar overlappende objecten. U kunt Pathfinder-effecten toepassen met gebruik van het menu Effecten of het deelvenster Pathfinder.

- Pathfinder-effecten in het menu Effecten kunnen alleen worden toegepast op groepen, lagen en tekstobjecten. Wanneer u het effect hebt toegepast, kunt u de originele objecten nog steeds selecteren en bewerken. U kunt ook het deelvenster Vormgeving gebruiken om het effect te wijzigen of te verwijderen.
- De Pathfinder-effecten in het deelvenster Pathfinder kunnen worden toegepast op elke combinatie van objecten, groepen en lagen. De uiteindelijke vormcombinatie wordt gemaakt wanneer u op een Pathfinder-knop klikt. Daarna kunt u de originele objecten niet meer bewerken. Als het effect meerdere objecten oplevert, worden deze automatisch gegroepeerd.

Op www.adobe.com/go/vid0057_nl vindt u een video over het gebruik van Pathfinder-effecten en knipmaskers en over het importeren van knipmaskers in Flash.

Meer Help-onderwerpen

“Methoden voor het combineren van objecten” op pagina 261

“Objecten groeperen of degroeperen” op pagina 230

“Een object naar een andere laag verplaatsen” op pagina 244

“Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken” op pagina 397

“Nieuwe vormen maken met het gereedschap Vormen maken” op pagina 278

Een Pathfinder-effect toepassen met het menu Effecten

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Groepeer de objecten die u wilt gebruiken en selecteer de groep.
- Plaats de objecten die u wilt gebruiken in een afzonderlijke laag en wijs de laag aan.

2 Kies Effect > Pathfinder en kies een Pathfinder-effect.

Als u hetzelfde Pathfinder-effect snel nogmaals wilt toepassen, kiest u Effect > [Effect] toepassen.

Een Pathfinder-effect toepassen met het deelvenster Pathfinder

1 Selecteer de objecten waarop u het effect wilt toepassen.

Als u een Pathfinder-effect wilt toepassen op een groep of laag, wijst u de groep of laag aan.

2 Klik in het deelvenster Pathfinder op een Pathfinder-knop (in de onderste rij knoppen) of houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op een vormmodusknop (in de bovenste rij knoppen).

Overzicht van Pathfinder-effecten

Toevoegen Traceert de omtrek van alle objecten als één samengesteld object. De vorm neemt dan de verfkenmerken van het bovenste object over.

Doorsnede Traceert de omtrek van het gebied dat wordt overlapt door alle objecten.

Uitsluiten Traceert alle niet-overlappende gebieden van de objecten en maakt overlappende gebieden transparant. Bij een even aantal overlappende objecten wordt de overlapping transparant. Bij een oneven aantal overlappende objecten wordt de overlapping gevuld.

Aftrekken Trekt de voorste objecten af van het achterste object. Met deze opdracht kunt u gebieden in een illustratie verwijderen door de stapelvolgorde te wijzigen.

Min achter Trek de achterste objecten af van het voorste object. Met deze opdracht kunt u gebieden in een illustratie verwijderen door de stapelvolgorde te wijzigen.

Splitsen Scheidt een illustratie in de samenstellende gevulde vlakken (een *vlak* is een gebied dat niet door een lijnsegment wordt gesplitst).

Opmerking: *Wanneer u de knop Splitsen in het deelvenster Pathfinder gebruikt, kunt u de resulterende vlakken onafhankelijk van elkaar manipuleren met het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren. U kunt er ook voor kiezen om niet-gevulde objecten te verwijderen of te behouden wanneer u de opdracht Splitsen toepast.*

Verkleinen Verwijdert het verborgen gedeelte van een gevuld object. Lijnen worden verwijderd en objecten met dezelfde kleur worden niet samengevoegd.

Samenvoegen Verwijdert het verborgen gedeelte van een gevuld object. Lijnen worden verwijderd en naast elkaar gelegen of elkaar overlappende objecten met dezelfde kleur worden samengevoegd.

Uitsnede Splitst een illustratie in vlakken en verwijdert alle delen van de illustratie die buiten de grenzen van het bovenste object vallen. Tevens worden lijnen verwijderd.

Omtrek Splitst een object in samenstellende lijnsegmenten, ofwel *randen*. Hiermee kunt u een illustratie voorbereiden waarvoor een overvulling nodig is voor het overdrukken van objecten. (Zie "Een overvulling maken" op pagina 482.)

Opmerking: *Wanneer u de knop Omtrek in het deelvenster Pathfinder gebruikt, kunt u randen onafhankelijk van elkaar manipuleren met het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren. U kunt er ook voor kiezen om niet-gevulde objecten te verwijderen of te behouden wanneer u de opdracht Omtrek toepast.*

Hard mengen Kies deze optie om de hoogste waarde van iedere kleurcomponent te kiezen. Als Kleur 1 bijvoorbeeld 20% cyaan, 66% magenta, 40% geel en 0% zwart is en Kleur 2 40% cyaan, 20% magenta, 30% geel en 10% zwart, is de resulterende harde kleur 40% cyaan, 66% magenta, 40% geel en 10% zwart.

Zacht mengen Kies deze optie om de onderliggende kleuren zichtbaar te maken door de overlappende illustratie en de afbeelding te verdelen in de verschillende onderdelen. U kunt het gewenste percentage voor de zichtbaarheid van de overlappende kleuren opgeven.

Overvulling Hiermee worden mogelijke ruimten tussen kleuren in illustraties gecompenseerd doordat een klein overlappend gebied (een zogenaamde overvulling) tussen twee naast elkaar gelegen kleuren wordt gemaakt.

Meer Help-onderwerpen

"Overlappende kleuren mengen" op pagina 163

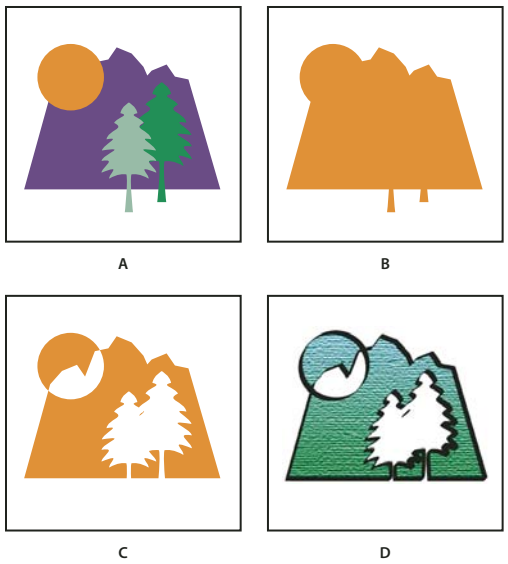
"Overvullen" op pagina 482

Samengestelde vormen

Een *samengestelde vorm* is een bewerkbare illustratie die uit twee of meer objecten bestaat en waarbij aan elk object een vormmodus is toegewezen. Met samengestelde vormen kunt u eenvoudig complexe vormen maken omdat u de vormmodus, stapelvolgorde, vorm, locatie en weergave van elk ingesloten pad nauwkeurig kunt manipuleren.

Samengestelde vormen fungeren als gegroepeerde objecten en worden als <Samengestelde vorm>-items weergegeven in het deelvenster Lagen. U kunt het deelvenster Lagen gebruiken om de inhoud van een samengestelde vorm weer te geven, te selecteren en te manipuleren, bijvoorbeeld als u de stapelvolgorde van de componenten van de vorm wilt wijzigen. U kunt ook het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren gebruiken om de componenten van een samengestelde vorm te selecteren.

Wanneer u een samengestelde vorm maakt, krijgt deze de kleur- en transparantiekenmerken van de bovenste component in de modus Toevoegen, Doorsnede of Uitsluiten. Vervolgens kunt u de kleur-, stijl- of transparantiekenmerken van de samengestelde vorm wijzigen. Dit is gemakkelijk in Illustrator omdat de hele samengestelde vorm automatisch wordt geselecteerd wanneer u een gedeelte ervan selecteert, tenzij u een specifieke component in het deelvenster Lagen selecteert.



Werken met samengestelde vormen
***A.** Originele objecten **B.** Gemaakte samengestelde vorm **C.** Afzonderlijke vormmodi toegepast op elke component **D.** Stijl toegepast op gehele samengestelde vorm*

Werken met samengestelde vormen

Het maken van een samengestelde vorm is een proces dat uit twee delen bestaat. Ten eerste maakt u een samengestelde vorm waarin alle componenten dezelfde vormmodus hebben. Daarna wijst u vormmodi aan de componenten toe totdat u de gewenste combinatie van vormgebieden hebt.

Een samengestelde vorm maken

1 Selecteer alle objecten die u wilt opnemen in de samengestelde vorm.

U kunt paden, samengestelde paden, groepen, andere samengestelde vormen, overvloeiingen, tekst, omhulsels en kromtrekkingen in een samengestelde vorm opnemen. Alle open paden die u selecteert, worden automatisch gesloten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- In het deelvenster Pathfinder gebruikt u Alt-klikken (Windows) of Option-klikken (Mac OS) op een Vormmodi-knop. Aan elke component van de samengestelde vorm wordt de geselecteerde vormmodus toegewezen.
- Selecteer Samengestelde vorm maken in het menu van het deelvenster Pathfinder. Aan elke component van de samengestelde vorm wordt standaard de modus Toevoegen toegewezen.

3 Verander de vormmodus van een component door de component te selecteren met het gereedschap Direct selecteren of in het deelvenster Lagen en door vervolgens op een vormmodusknop te klikken.

U hoeft nooit de modus te wijzigen van de achterste component aangezien die modus niet relevant is voor de samengestelde vorm.

Voor maximale prestaties kunt u in plaats van heel veel afzonderlijke componenten te gebruiken, complexe samengestelde vormen maken door andere samengestelde vormen (met maximaal 10 componenten per stuk) in elkaar te nesten.

Een samengestelde vorm wijzigen

1 Gebruik het gereedschap Direct selecteren of het deelvenster Lagen om een afzonderlijke component van de samengestelde vorm te selecteren.

2 Aan de hand van de gemarkeerde vormmodusknop in het deelvenster Pathfinder kunt u nagaan welke modus wordt gebruikt voor de geselecteerde component.

Opmerking: *Als u twee of meer componenten met verschillende modi hebt geselecteerd, staan er vraagtekens op de vormmodusknoppen.*

3 Klik in het deelvenster Pathfinder op een andere vormmodusknop.

Een samengestelde vorm opheffen of uitbreiden

Wanneer u een samengestelde vorm opheft, splitst u deze weer in afzonderlijke objecten. Door een samengestelde vorm uit te breiden, blijft de vorm van het samengestelde object behouden, maar kunt u de afzonderlijke onderdelen niet meer selecteren.

1 Selecteer de samengestelde vorm met het gereedschap Selecteren of in het deelvenster Lagen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Uitbreiden in het deelvenster Pathfinder.
- Kies Samengestelde vorm uitbreiden in het menu van het deelvenster Pathfinder.

De samengestelde vorm wordt, afhankelijk van de gebruikte vormmodus, omgezet in een <Pad>- of <Samengesteld pad>-item in het deelvenster Lagen.

- Kies Geen samengestelde vorm in het menu van het deelvenster Pathfinder.

Samengestelde vormen verplaatsen tussen Illustrator en Photoshop

De vormlagen en uitknippaden van lagen (vectormaskers) uit Adobe Photoshop zijn soorten samengestelde vormen. U kunt vormlagen en uitknippaden van lagen als samengestelde vormen importeren naar Illustrator en ze verder manipuleren. Bovendien kunt u samengestelde vormen exporteren naar Photoshop. Houd rekening met de volgende punten wanneer u samengestelde vormen gebruikt in Photoshop:

- Alleen samengestelde vormen op het bovenste niveau van de laaghiërarchie worden als vormlagen geëxporteerd naar Photoshop.
- Een samengestelde vorm die is getekend met een lijn waarbij een andere verbinding dan rond is gebruikt, of met een lijndikte die geen geheel aantal punten vormt, wordt gerasterd bij het exporteren naar de PSD-indeling.

Samengestelde paden

Een *samengesteld pad* bevat twee of meer paden die zo worden getekend dat gaten verschijnen waar paden elkaar overlappen. Wanneer u objecten definieert als een samengesteld pad, krijgen alle objecten in het samengestelde pad de verf- en stijlkenmerken van het achterste object in de stapelvolgorde.

Samengestelde paden fungeren als gegroepeerde objecten en worden als <Samengesteld pad>-items weergegeven in het deelvenster Lagen. Gebruik het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren als u een deel van een samengesteld pad wilt selecteren. U kunt de vorm van afzonderlijke componenten van een samengesteld pad manipuleren, maar u kunt geen vormgevingskenmerken, afbeeldingsstijlen of effecten voor afzonderlijke componenten wijzigen, en u kunt componenten niet afzonderlijk manipuleren in het deelvenster Lagen.

Als u meer flexibiliteit wenst bij het maken van samengestelde paden, kunt u een samengestelde vorm maken en deze vervolgens uitbreiden.

Een gat in een object maken met een samengesteld pad

1. Selecteer het object dat u als een gat wilt gebruiken en plaats het zo dat dit het object dat u wilt knippen, overlapt. Herhaal dit voor alle andere objecten die u als gaten wilt gebruiken.
2. Selecteer alle objecten die u wilt opnemen in het samengestelde pad.
3. Kies Object > Samengesteld pad > Maken.

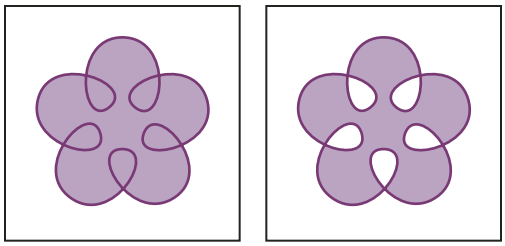
Vulregels toepassen op samengestelde paden

U kunt opgeven of een samengesteld pad een pad met een groter aantal wikkelingen dan nul is of een even-oneven pad.

Vulregel Aantal wikkelingen niet nul Hiermee wordt aan de hand van wiskundige berekeningen bepaald of een punt binnen of buiten een vorm ligt. In Illustrator wordt standaard de vulregel Aantal wikkelingen niet nul gebruikt.

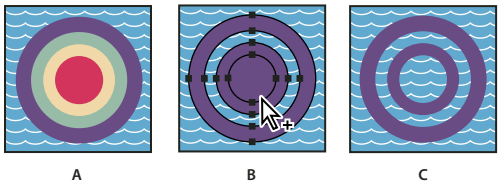
Vulregel Even-oneven Hiermee wordt aan de hand van wiskundige berekeningen bepaald of een punt binnen of buiten een vorm ligt. Het resultaat van deze regel is voorspelbaarder omdat elk ander gebied binnen een samengesteld even-oneven pad een gat is, ongeacht de richting van het pad. Bij sommige toepassingen, waaronder Adobe Photoshop, wordt standaard gebruikgemaakt van de vulregel Even-oneven. Voor samengestelde paden die uit deze toepassingen worden geïmporteerd, wordt dan ook deze vulregel gebruikt.

Zichzelf kruisende paden zijn paden die zichzelf kruisen. U kunt opgeven of een samengesteld pad een pad met een groter aantal wikkelingen dan nul is of een even-oneven pad, afhankelijk van hoe u het pad er wilt laten uitzien.



Zichzelf kruisend pad met toepassing van de vulregel Aantal wikkelingen niet nul (links) in vergelijking met toepassing van de vulregel Even-oneven (rechts)

Wanneer u een samengesteld pad maakt met een groter aantal wikkelingen dan nul, kunt u met de knop Padrichting omdraaien in het deelvenster Kenmerken bepalen of de overlappende paden met gaten of gevuld moeten worden weergegeven.



Vulregels
***A.** Vier cirkelvormige paden **B.** Cirkelvormige paden geselecteerd, en omgezet in een samengesteld pad **C.** Padrichting omdraaien, toegepast op binnenste pad*

De vulregel voor een samengesteld pad wijzigen

1. Selecteer het samengestelde pad met het gereedschap Selecteren of in het deelvenster Lagen.
2. Klik in het deelvenster Kenmerken op de knop Vulregel aantal wikkelingen niet nul gebruiken of de knop Vulregel even-oneven gebruiken .

Een gat in een samengesteld pad wijzigen in een gevuld gebied

1. Controleer of het samengestelde pad de vulregel Aantal wikkelingen niet nul gebruikt.
2. Selecteer met het gereedschap Direct selecteren het gedeelte van het samengestelde pad dat u wilt omdraaien. Selecteer niet het hele samengestelde pad.
3. Klik in het deelvenster Kenmerken op de knop Padrichting omdraaien uit of Padrichting omdraaien aan .

De originele componenten van een samengesteld pad herstellen

1. Selecteer het samengestelde pad met het gereedschap Selecteren of in het deelvenster Lagen.
2. Kies Object > Samengesteld pad > Geen.

Objecten knippen of splitsen

Methoden voor het knippen, splitsen en verkleinen van objecten

Illustrator beschikt over de volgende methoden om objecten te knippen, te splitsen of te verkleinen:

Splitsen op onderste objecten Deze opdracht fungeert als een uitsteekvorm of mal en gebruikt een geselecteerd object om door andere objecten heen te snijden, waarbij de originele selectie wordt verwijderd. Kies Object > Pad > Splitsen op onderste objecten als u deze opdracht wilt gebruiken.

Knop Pad knippen bij geselecteerde ankerpunten Met deze opdracht knipt u een pad door bij het ankerpunt en verandert u het ene ankerpunt in twee ankerpunten die boven op elkaar liggen. Deze knop wordt actief in het deelvenster Beheer nadat u een of meerdere ankerpunten hebt geselecteerd met het gereedschap Direct selecteren.

Mes Met het gereedschap Mes snijdt u een object langs een vrij pad dat u met het gereedschap tekent. Hiermee splitst u objecten op in de samenstellende gevulde vlakken (een *vlak* is een gebied dat niet door een lijnsegment wordt gesplitst).

Schaar Met het gereedschap Schaar kunt u een pad, afbeeldingskader of leeg tekstkader bij een ankerpunt of langs een segment splitsen.

Splitsen op raster Met deze opdracht kunt u een of meer objecten splitsen in meerdere rechthoekige objecten die in rijen en kolommen zijn geordend. U kunt de hoogte, breedte en tussenruimte tussen rijen en kolommen exact wijzigen en snel hulplijnen maken om illustraties in te delen. Kies Object > Pad > Splitsen op raster als u deze opdracht wilt gebruiken.

Samengestelde paden en samengestelde vormen Hiermee kunt u een object gebruiken om een gat te maken in een ander object.

Pathfinder-effecten Bieden diverse manieren om overlappende objecten te splitsen en te verkleinen.

Knipmaskers Hiermee kunt u een object gebruiken om delen van andere objecten te verbergen.

Meer Help-onderwerpen

"Informatie over knipmaskers" op pagina 270

"Samengestelde vormen" op pagina 265

"Samengestelde paden" op pagina 267

"Een gat in een object maken met een samengesteld pad" op pagina 267

"Pathfinder-effecten toepassen" op pagina 263

"Een pad splitsen" op pagina 86

Objecten knippen met de opdracht Splitsen op onderste objecten

1 Selecteer het object dat u als snijder wilt gebruiken en plaats het zo dat het de objecten die u wilt knippen, overlapt.

2 Kies Object > Pad > Splitsen op onderste objecten.

Objecten knippen met het gereedschap Mes

1 Selecteer het gereedschap Mes .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u langs een gebogen pad wilt knippen, sleept u de aanwijzer over het object.
- Als u langs een recht pad wilt knippen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u met het gereedschap Mes op het tekengebied klikt. U kunt dan slepen.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met gereedschappen voor segmenteren en knippen" op pagina 27

Een object splitsen in een raster

1 Selecteer het object.

Als u meerdere objecten selecteert, worden de weergavekenmerken van het bovenste object gebruikt voor het raster van objecten.

2 Kies Object > Pad > Splitsen op raster.

3 Voer het gewenste aantal rijen en kolommen in.

4 (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de grootte van elke rij en kolom wilt instellen, voert u waarden in voor Hoogte en Breedte.
- Als u de ruimte tussen de rijen en de kolommen wilt instellen, voert u waarden in voor Tussenruimte.
- Als u de afmetingen van het hele raster met objecten wilt wijzigen, voert u waarden in voor Totaal.
- Als u hulplijnen langs de randen van de rijen en kolommen wilt plaatsen, selecteert u Hulplijnen toevoegen.

5 Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Rasters tekenen" op pagina 64

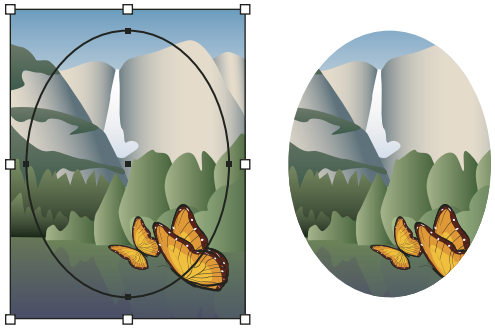
Knipmaskers

Informatie over knipmaskers

Een *knipmasker* is een object waarvan de vorm andere illustraties maskeert, zodat alleen de gebieden binnen de vorm zichtbaar zijn. De illustratie wordt dus bijgeknipt naar de vorm van het masker. Het knipmasker en de gemaskeerde objecten worden een *knipset genoemd.* U kunt een knipset maken van een selectie van twee of meer objecten of van alle objecten in een groep of laag.

Knipsets op objectniveau worden tot een groep samengevoegd in het deelvenster Lagen. Als u knipsets op laagniveau maakt, knipt het object boven op de laag alle onderliggende objecten bij. Alle bewerkingen die u uitvoert op een knipset op objectniveau, zoals transformaties en uitlijning, worden gebaseerd op de grens van het knipmasker en niet op de grens zonder masker. Wanneer u een knipmasker op objectniveau hebt gemaakt, kunt u de geknipte inhoud alleen selecteren via het deelvenster Lagen, het gereedschap Direct selecteren of door de geknipte inhoud te isoleren.

Op www.adobe.com/go/vid0057_nl vindt u een video over het gebruik van Pathfinder-effecten en knipmaskers en over het importeren van knipmaskers in Flash.



Vóór toepassing van het masker (links) in vergelijking met na toepassing van het masker (rechts)

Op het maken van knipmaskers zijn de volgende richtlijnen van toepassing:

- De objecten die u maskeert, worden verplaatst naar de groep van het knipmasker in het deelvenster Lagen als de objecten daar nog niet in staan.
- Alleen vectorobjecten kunnen knipmaskers zijn. Elke illustratie kan echter worden gemaskeerd.
- Als u een laag of groep gebruikt om een knipmasker te maken, maskeert het eerste object in de laag of groep alles wat een subset vormt van de laag of groep.
- Een knipmasker verandert in een object zonder vulling of lijn, ongeacht de eerdere kenmerken die voor het knipmaskerobject zijn ingesteld.

Als u een semitransparant masker wilt maken, maakt u een dekkingsmasker in het deelvenster Transparantie.

Op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_nl vindt u meer informatie over het gebruik van maskers en transparantie.

Meer Help-onderwerpen

Maskers gebruiken

"Illustraties isoleren voor bewerking" op pagina 222

"Methoden voor het knippen, splitsen en verkleinen van objecten" op pagina 269

"Dekkingsmaskers gebruiken om transparantie te maken" op pagina 201

"Modus Tekenen achter" op pagina 60

"Modus Tekenen binnen" op pagina 60

Delen van objecten verbergen met een knipmasker

1 Maak het object dat u als masker wilt gebruiken.

Dit object wordt het *knippad* genoemd. Alleen vectorobjecten kunnen knippaden zijn.

2 Plaats het knippad in de stapelvolgorde boven de objecten die u wilt maskeren.

3 Selecteer het knippad en de objecten die u wilt maskeren.

4 Kies Object > Knipmasker > Maken.

Als u een knippad wilt maken van een gebied waar twee of meer objecten elkaar overlappen, moet u de objecten eerst groeperen.

Meer Help-onderwerpen

"Objecten stapelen" op pagina 247

Een knipmasker maken voor een groep of laag

1 Maak het object dat u als masker wilt gebruiken.

Dit object wordt het *knippad* genoemd. Alleen vectorobjecten kunnen knippaden zijn.

2 Plaats het knippad en de objecten die u wilt maskeren in een laag of groep.

3 Controleer in het deelvenster Lagen of het maskerende object zich boven in de groep of laag bevindt en klik vervolgens op de naam van de laag of groep.

4 Klik op de knop Knipmasker maken/opheffen onder in het deelvenster Lagen of selecteer Knipmasker maken in het menu van het deelvenster Lagen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

"Objecten stapelen" op pagina 247

Een knipmasker bewerken

1 Selecteer het knippad in het deelvenster Lagen en wijs dit aan. U kunt ook de knipset selecteren en Object > Knipmasker > Masker bewerken kiezen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Verplaats het knippad door het referentiepunt in het midden van het object te slepen met het gereedschap Direct selecteren.
- Vorm het knippad om met gebruik van het gereedschap Direct selecteren.
- Pas een vulling en lijn toe op een knippad.

Als u alle knippaden in een document wilt selecteren, deselecteert u alle illustraties. Kies Selecteren > Object > Knipmaskers.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Paden in een knipset bewerken

Als u delen van een pad wilt bewerken die buiten het knipmasker vallen, moet u eerst het specifieke pad binnen de knipmaskergrens selecteren en het pad vervolgens bewerken.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het pad in het deelvenster Lagen.
- Plaats het gereedschap Direct selecteren op een gedeelte van het pad dat binnen het masker valt. Klik op de contour van het pad wanneer deze wordt weergegeven.

Opmerking: *Als u een bijgeknipt pad wilt selecteren door erop te klikken, moet u klikken op het gedeelte van het pad dat binnen het masker valt.*

2 Bewerk het pad.

Een object toevoegen aan of verwijderen uit een gemaskeerde illustratie

❖ Sleep het object in het deelvenster Lagen in of uit de groep of laag die het knippad bevat.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Objecten losmaken uit een knipmasker

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de groep die het knipmasker bevat en kies Object > Knipmasker > Geen.
- Klik in het deelvenster Lagen op de naam van de groep of laag die het knipmasker bevat. Klik op de knop Knipmasker maken/opheffen onder in het deelvenster of selecteer Geen knipmasker in het deelvenstermenu.

Het knipmasker is nu niet zichtbaar omdat geen waarde voor vulling of lijn is toegekend. Het masker wordt zichtbaar als u het selecteert of als u waarden voor vulling en lijn opgeeft.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

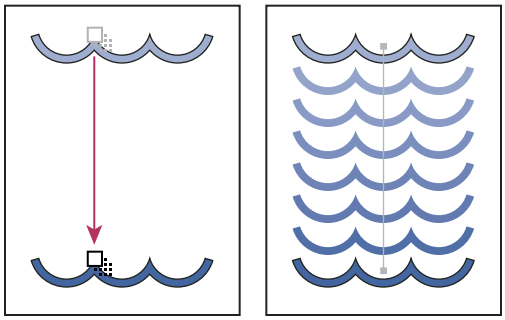
Objecten laten overvloeien

Overvloeiobjecten

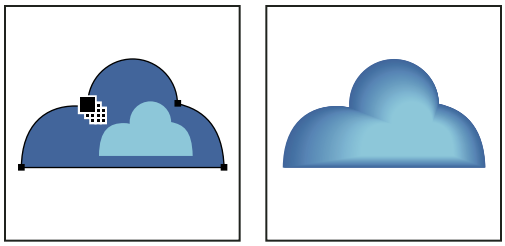
U kunt objecten laten overvloeien om vormen te maken en gelijkmatig te verspreiden tussen twee objecten. U kunt ook een overvloeiing maken tussen twee open paden om een vloeiende overgang te maken tussen objecten. U kunt overvloeiingen van kleuren en objecten combineren om kleurovergangen in de vorm van een bepaald object te maken.

Opmerking: *Het laten overvloeien van objecten is niet hetzelfde als het toepassen van overvloeimodi of transparantie op objecten. Zie "Overvloeimodi" op pagina 204 voor informatie over overvloeimodi en transparantie.*

Wanneer u een overvloeiing hebt gemaakt, worden de overvloeiobjecten als één object behandeld. Als u een van de originele objecten verplaatst of de ankerpunten van het originele object bewerkt, verandert de overvloeiing dienovereenkomstig. Bovendien hebben de nieuwe objecten die zijn overgevloeid tussen de originele objecten geen eigen ankerpunten. U kunt de overvloeiing uitbreiden als u de overvloeiing wilt splitsen in afzonderlijke objecten.



Voorbeeld van het gebruik van een overvloeiing om vormen gelijkmatig te verspreiden tussen twee objecten



Voorbeeld van het gebruik van een overvloeiing om kleuren vloeiend te verspreiden tussen twee objecten

Neem de volgende regels in acht bij het maken van overvloeiobjecten en de bijbehorende kleuren:

- Overvloeiingen tussen netobjecten zijn niet mogelijk.
- Bij overvloeiing van een object dat is gekleurd met een proceskleur en een object dat is gekleurd met een steunkleur, worden de overvloeivormen gekleurd met een overvloeiende proceskleur. Bij overvloeiing van twee verschillende steunkleuren, worden proceskleuren gebruikt voor het kleuren van de tussenliggende stappen. Bij overvloeiing tussen twee tinten van dezelfde steunkleur worden alle tussenliggende stappen echter gekleurd met percentages van de steunkleur.
- Bij een overvloeiing tussen twee met patronen gevulde objecten wordt voor de overvloeistappen alleen de vulkleur van het object op de voorste laag gebruikt.
- Wanneer u objecten overvloeit met overvloeimodi die in het deelvenster Transparantie zijn opgegeven, zullen de overvloeistappen alleen de modus van het bovenste object gebruiken.
- Wanneer u objecten met meerdere weergavekenmerken (effecten, vullingen of lijnen) laat overvloeien, probeert Illustrator de opties te laten overvloeien.
- Bij overvloeiing van twee exemplaren van één symbool, worden de overvloeistappen exemplaren van dat symbool. Bij overvloeiing van twee exemplaren van verschillende symbolen, worden de overvloeistappen echter geen exemplaren van symbolen.
- Standaard worden overvloeiingen gemaakt als afdektransparantiegroepen, dus als een van de stappen uit overlappende transparante objecten bestaat, zijn deze objecten niet zichtbaar door elkaar heen. U kunt deze instelling wijzigen door de overvloeiing te selecteren en Afdekgroep uit te schakelen in het deelvenster Transparantie.

Overvloeiingen maken

Met het gereedschap Overvloeien en de opdracht Overvloeiing maken kunt u overvloeiingen maken: een reeks tussenliggende objecten en kleuren tussen twee of meer geselecteerde objecten.

Een overvloeiing maken met het gereedschap Overvloeien

1 Selecteer het gereedschap Overvloeien .

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u meerdere objecten achtereenvolgens in elkaar wilt laten overvloeien zonder rotatie, klikt u op een willekeurig punt op elk object, maar niet op een ankerpunt.
- Als u overvloeiing naar een specifiek ankerpunt op een object wilt toepassen, klikt u met het gereedschap Overvloeien op het ankerpunt. Zodra de aanwijzer zich boven een ankerpunt bevindt, verandert de aanwijzer van een wit vierkantje in een transparant vierkantje met een zwarte stip in het midden.
- Als u open paden wilt laten overvloeien, selecteert u een eindpunt op elk pad.

3 Als u alle objecten voor de overvloeiing hebt geselecteerd, klikt u nogmaals op het gereedschap Overvloeien.

Illustrator berekent standaard het optimale aantal stappen voor het maken van een vloeiende kleurovergang. Als u het aantal stappen of de afstand tussen de stappen wilt regelen, stelt u overvloeiopties in. (Zie "Overvloeiopties" op pagina 275.)

Een overvloeiing maken met de opdracht Maken (overvloeiing)

1 Selecteer de objecten die u wilt laten overvloeien.

2 Kies Object > Overvloeien > Maken.

Illustrator berekent standaard het optimaal aantal stappen voor het maken van een vloeiende kleurovergang. Als u het aantal stappen of de afstand tussen de stappen wilt regelen, stelt u overvloeiopties in.

Overvloeiopties

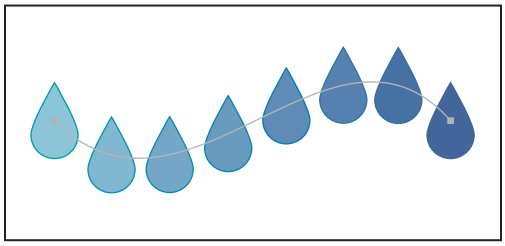
U stelt overvloeiopties in door te dubbelklikken op het gereedschap Overvloeien of met de opdracht Object > Overvloeien > Overvloeiopties. Als u de opties voor een bestaande overvloeiing wilt wijzigen, selecteert u eerst het overvloeiobject.

Tussenruimte Hiermee bepaalt u hoeveel stappen aan de overvloeiing worden toegevoegd.

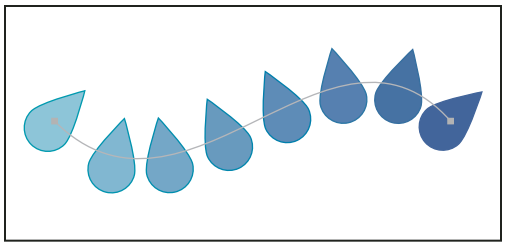
- **Vloeiende kleur** Hiermee laat u het aantal stappen voor de overvloeiing automatisch berekenen. Als objecten met verschillende kleuren zijn gevuld of omlijnd, wordt het optimale aantal stappen voor een vloeiende kleurovergang berekend. Als de objecten identieke kleuren bevatten of als ze kleurverlopen of patronen bevatten, is het aantal stappen gebaseerd op de langste afstand tussen de randen van de omsluitende kaders van de twee objecten.
- **Opgegeven stappen** Hiermee bepaalt u het aantal stappen tussen het begin en het einde van de overvloeiing.
- **Opgegeven afstand** Hiermee regelt u de afstand tussen de stappen in de overvloeiing. De opgegeven afstand wordt gemeten vanaf de rand van het ene object tot aan de corresponderende rand van het volgende object (bijvoorbeeld van de rechterrand van het ene object tot aan de rechterrand van het volgende).

Richting Hiermee bepaalt u de richting van de overvloeiobjecten.

- **Uitlijnen met pagina** Hiermee plaatst u de overvloeiing loodrecht op de *x*-as van de pagina.
- **Uitlijnen met pad** Hiermee plaatst u de overvloeiing loodrecht op het pad.



De optie Uitlijnen met pagina toegepast op een overvloeiing



De optie Uitlijnen met pad toegepast op een overvloeiing

De as van een overvloeiobject wijzigen

De *as* is het pad waarlangs de stappen in een overvloeiobject worden uitgelijnd. Standaard vormt de as een rechte lijn.

- Als u de vorm van de as wilt bijstellen, sleept u de ankerpunten en padsegmenten op de as met het gereedschap Direct selecteren.
- Als u de as wilt vervangen door een ander pad, tekent u een object dat u als de nieuwe as wilt gebruiken. Selecteer het asobject en het overvloeiobject en kies Object > Overvloeien > As vervangen.
- Als u de volgorde van een overvloeiing langs de bijbehorende as wilt omkeren, selecteert u het overvloeiobject en kiest u Object > Overvloeien > As omkeren.

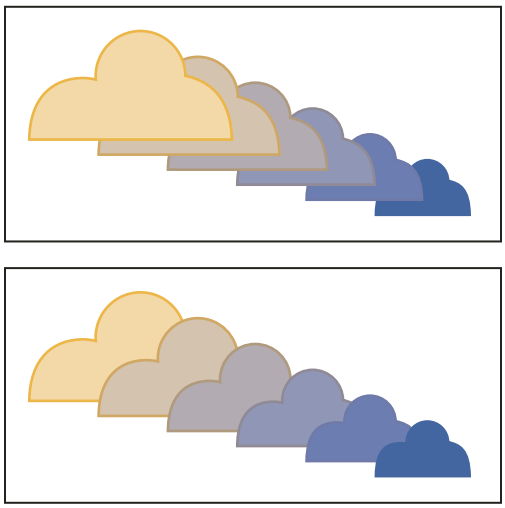
Meer Help-onderwerpen

"Objecten omvormen" op pagina 251

De stapelvolgorde in een overvloeiobject omkeren

1 Selecteer het overvloeiobject.

2 Kies Object > Overvloeien > Overvloeien: voor naar achter.



Oorspronkelijke stapelvolgorde (boven) vergeleken met het toepassen van de opdracht Overvloeien: voor naar achter (onder)

Meer Help-onderwerpen

"Objecten stapelen" op pagina 247

Een overvloeiobject opheffen of uitbreiden

Door een overvloeiobject op te heffen, verwijdert u de nieuwe objecten en worden de originele objecten hersteld. Door een overvloeiobject uit te breiden, verdeelt u de overvloeiing in afzonderlijke objecten, die u net als elk ander object afzonderlijk kunt bewerken.

1 Selecteer het overvloeiobject.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Overvloeien > Geen.
- Kies Object > Overvloeien > Uitbreiden.

Objecten omvormen met effecten

Objecten omvormen met effecten

Met effecten kunt u objecten op handige wijze omvormen zonder de onderliggende geometrie ervan permanent te wijzigen. Effecten zijn actief. Dat betekent dat u het effect op elk moment kunt wijzigen of verwijderen.

Met de volgende effecten kunt u objecten omvormen:

Omzetten in vorm Hiermee zet u de vorm van vectorobjecten om in een rechthoek, afgeronde rechthoek of ovaal. Stel de afmetingen van de vorm in met absolute of relatieve afmetingen. Voor afgeronde rechthoeken geeft u de hoekstraal op om de kromming van de afgeronde hoek te bepalen.

Vervormen en transformeren Hiermee kunt u vectorobjecten snel omvormen.

Vrij vervormen Hiermee kunt u de vorm van een vectorobject wijzigen door een van de vier hoekpunten te slepen.

Plooi en bol Hiermee worden de ankerpunten van een vectorobject naar buiten getrokken en de segmenten naar binnen gebogen (Plooi) of worden de ankerpunten naar binnen getrokken en de segmenten naar buiten gebogen (Bol). Met beide opties worden de ankerpunten ten opzichte van het middelpunt van het object getrokken.

Ruw Hiermee transformeert u de padsegmenten van een vectorobject in een gerafelde reeks pieken en dalen van verschillende grootte. Stel de maximumlengte voor segmentpaden in met een absolute of relatieve waarde. Stel de dichtheid van de rafelige randen in per inch (Detail) en kies tussen vage randen (Vloeiend) of scherpe randen (Hoek).

Transformatie Hiermee wijzigt u de vorm van een object door de grootte te wijzigen, het te verplaatsen, het te draaien, het te spiegelen (om te draaien) of het te kopiëren.

Kneep Hiermee buigt en vervormt u padsegmenten op willekeurige wijze naar binnen en naar buiten. Stel de verticale en horizontale vervorming in met een absolute of relatieve waarde. U kunt opgeven of ankerpunten al dan niet worden gewijzigd, regelpunten naar ankerpunten op het pad worden verplaatst (regelpunten 'In'), en regelpunten uit ankerpunten op het pad worden verplaatst (regelpunten 'Uit').

Draaien Hiermee draait u een object in het midden meer dan aan de randen. Bij een positieve waarde draait u naar rechts, bij een negatieve waarde draait u naar links.

Zigzag Hiermee transformeert u de padsegmenten van een object in een rafelige of golvende reeks even grote pieken en dalen. Stel de lengte tussen pieken en dalen in met een absolute of relatieve waarde. Stel het aantal tanden per padsegment in en kies tussen golvende randen (Vloeiend) of rafelige randen (Hoek).

Kromtrekken Met dit effect kunt u objecten vervormen of omvormen, inclusief paden, tekst, netten, overvloeiingen en bitmapafbeeldingen. Kies een van de vooraf gedefinieerde vormen voor kromtrekken. Selecteer vervolgens op welke as de buigoptie van toepassing is en geef de mate van kromming en vervorming op die u wilt toepassen.

Meer Help-onderwerpen

"Effecten" op pagina 400

"Een effect toepassen" op pagina 401

"Een effect aanpassen of verwijderen" op pagina 404

De hoeken van objecten afronden

Met het effect Afgeronde hoeken kunt u de hoekpunten van een vectorobject omzetten in afgeronde hoeken.

1 Wijs in het deelvenster Lagen de items aan die u wilt afronden.

Als u een specifiek kenmerk van een object wilt afronden, bijvoorbeeld de vulling of lijn, wijst u het object aan in het deelvenster Lagen en selecteert u het kenmerk in het deelvenster Vormgeving.

2 Kies Effect > Stileren > Afgeronde hoeken. (Deze opdracht vindt u in het eerste submenu Stileren.)

3 Als u de kromming van de afgeronde kromme wilt definiëren, geeft u een waarde op in het vak Straal en klikt u op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Effecten" op pagina 400

"Een effect toepassen" op pagina 401

"Een effect aanpassen of verwijderen" op pagina 404

Nieuwe vormen maken met het gereedschap Vormen maken

Het gereedschap Vormen maken

Het gereedschap Vormen maken  is een interactief gereedschap voor het maken van complexe vormen door eenvoudigere vormen samen te voegen en te wissen. Het werkt bij eenvoudige en samengestelde paden.

Randen en gebieden van de geselecteerde illustratie worden op intuïtieve wijze gemarkeerd en kunnen vervolgens worden samengevoegd om een nieuwe vorm te creëren. Een rand wordt gedefinieerd als het gedeelte van een pad dat geen ander pad van de geselecteerde objecten kruist. Een gebied is een afgesloten gedeelte dat wordt begrensd door randen.

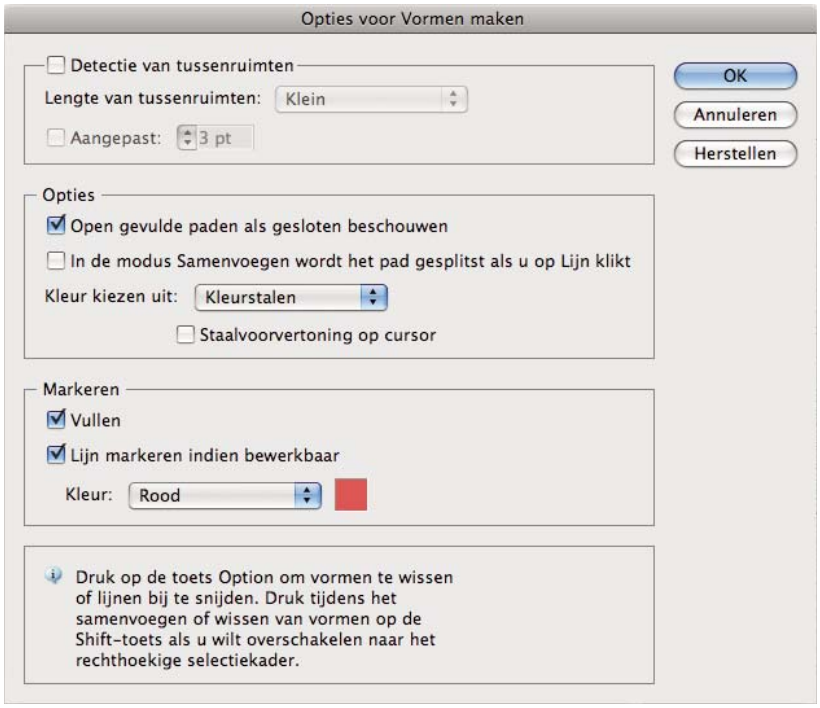
Het gereedschap bevindt zich standaard in de samenvoegmodus. Hierin kunt u paden of gebieden combineren. U kunt ook overschakelen op de modus Wissen om ongewenste randen of gebieden te verwijderen door te drukken op Alt (Windows) of Option (Mac).

Op www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_nl vindt u een video over het maken van nieuwe vormen met het gereedschap Vormen maken.

De opties instellen voor het gereedschap Vormen maken

U kunt verschillende opties instellen en wijzigen, zoals de detectie van tussenruimten, de kleurbron en de markering, om de vereiste samenvoegmogelijkheden en een betere visuele feedback te verkrijgen.

Dubbelklik op het pictogram Vormen maken in het deelvenster Gereedschappen om deze opties in te stellen in het dialoogvenster Opties voor Vormen maken.



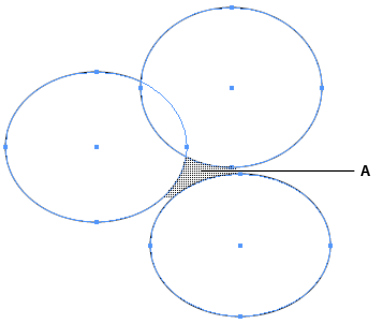
Dialoogvenster Opties voor Vormen maken

Detectie van tussenruimten Stel de lengte van tussenruimten in met de vervolgkeuzelijst Lengte van tussenruimten. De beschikbare waarden zijn Klein (3 punten), Normaal (6 punten) en Groot (12 punten).

Schakel het selectievakje Aangepast in als u een exacte lengte wilt opgeven voor de tussenruimten.

Wanneer u de lengte voor de tussenruimten selecteert, worden in Illustrator alleen de tussenruimten gevonden die dicht bij de opgegeven waarde voor de lengte van de tussenruimten liggen. Controleer of de waarde voor de lengte van de tussenruimte (ongeveer) dicht bij de werkelijke lengte van de tussenruimten in de illustratie liggen. U kunt controleren of de tussenruimten worden gedetecteerd door verschillende waarden voor de lengte van de tussenruimten op te geven totdat alle tussenruimten in de illustratie zijn gedetecteerd.

Als u de lengte van de tussenruimten bijvoorbeeld instelt op 12 punten terwijl de vorm die u wilt samenvoegen tussenruimten bevat van 3 punten, worden de tussenruimten mogelijk niet gedetecteerd in Illustrator.



Als een gebied wordt gemarkeerd, betekent dit dat de tussenruimte is gedetecteerd en als een gebied wordt beschouwd

Open gevulde paden als gesloten beschouwen Als deze optie is geselecteerd, wordt voor een open pad een onzichtbare rand gemaakt om een gebied te maken. Wanneer u in het gebied klikt, wordt een vorm gemaakt.

In de modus Samenvoegen wordt het pad gesplitst als u op Lijn klikt Schakel het selectievakje 'In de modus Samenvoegen wordt het pad gesplitst als u op Lijn klikt' in. Met deze optie kunt u het bovenliggende pad opsplitsen in twee paden. Het eerste pad wordt gemaakt vanaf de rand waarop u klikt, en het tweede pad is het resterende gedeelte van het bovenliggende pad (exclusief het eerste pad). Als deze optie is geselecteerd, verandert de aanwijzer in tijdens het splitsen van het pad.

Kleur kiezen uit U kunt ervoor kiezen om objecten een kleur te geven met de kleurstalen of met de kleuren die worden gebruikt in bestaande illustraties. Gebruik de vervolgkeuzelijst 'Kleur kiezen uit' om de optie Kleurstalen of Illustratie te selecteren.

Als u de optie Kleurstalen selecteert, wordt de optie Staalvoorvertoning op cursor weergegeven. U kunt het selectievakje Staalvoorvertoning op cursor inschakelen als u een voorvertoning wilt weergeven van kleuren, of kleuren wilt selecteren. Wanneer u deze optie selecteert, krijgt u een cursorstaal in de stijl Actieve verf. Deze optie maakt herhaling (met behulp van de pijltoetsen) en de selectie van kleuren vanuit het deelvenster Stalen mogelijk.

Opmerking: *U kunt zelfs herhalingen toepassen als Staalvoorvertoning op cursor is uitgeschakeld.*

Als u de kleur van de penseelstreek wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer op objectranden om de kleur van de penseelstreek te markeren en te wijzigen. Deze optie werkt alleen als de optie 'In de modus Samenvoegen wordt het pad gesplitst als u op Lijn klikt' is geselecteerd.

U kunt de opvulkleur van een gebied selecteren door een willekeurige plek in het document aan te wijzen.

Opmerking: *De Staalvoorvertoning op cursor wordt niet weergegeven bij het samenvoegen om ervoor te zorgen dat de vormen duidelijk zichtbaar zijn.*

Als u de optie Illustratie selecteert, worden in Illustrator dezelfde regels gebruikt als er worden gebruikt voor andere illustratiestijlen voor samengevoegde objecten. Zie stap 6 in "Vormen maken met het gereedschap Vormen maken" op pagina 280 voor meer informatie.

Vullen Het selectievakje Vulling is standaard ingeschakeld. Als deze optie is geselecteerd, wordt het pad of het gebied dat u kunt samenvoegen grijs gemarkeerd wanneer u met de muis over het geselecteerde pad beweegt. Als deze optie niet is geselecteerd, wordt het geselecteerde gebied of pad normaal weergegeven.

Lijn markeren indien bewerkbaar Als deze optie is geselecteerd, worden in Illustrator de lijnen gemarkeerd die u kunt bewerken. De bewerkbare lijn wordt weergegeven in de kleur die u kiest in de vervolgkeuzelijst Kleur.

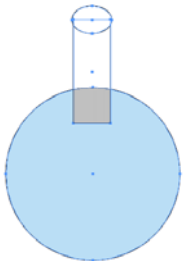
Vormen maken met het gereedschap Vormen maken

Als u een vorm wilt maken met Vorm maken, gaat u als volgt te werk:

1. Maak de vormen waarop u het gereedschap Vormen maken wilt toepassen.
2. Selecteer met het gereedschap Selectie de paden die u wilt samenvoegen om de vorm te maken.

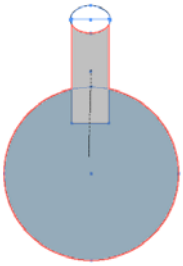
   Belangrijk: *Zorg ervoor dat u alleen de paden selecteert waarop u het gereedschap wilt toepassen. Als u alle paden selecteert vóór de samenvoeging, gaat dat ten koste van de prestaties.*
3. Selecteer Vorm maken in het deelvenster Gereedschappen of druk op Shift+M. Het gereedschap bevindt zich standaard in de modus Samenvoegen. Hierin kunt u verschillende paden met elkaar combineren. De aanwijzer wordt in deze modus weergegeven als .
4. Bepaal welk gebied u wilt isoleren of samenvoegen.
5. Als u het gebied wilt afsplitsen of isoleren van de rest van de vorm, verplaatst u de aanwijzer en klikt u op het geselecteerde gebied.

Er worden extra ankerpunten weergegeven op de plek waar de vorm is opgesplitst.

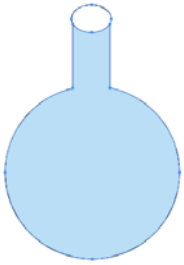


Gesloten gebieden samenvoegen met het gereedschap Vormen maken. Het selectiekadergebied verschijnt wanneer u de aanwijzer over een gesloten gebied beweegt.

6 Als u paden wilt samenvoegen, sleept u over het gebied en laat u de muisknop los. De twee gebieden worden dan samengevoegd tot een nieuwe vorm.



Over het gebied slepen om paden samen te voegen



Nieuwe vorm na samenvoeging

Welke tekenstijl de nieuwe vorm overneemt, is afhankelijk van de volgende regels:

- De tekenstijl van het object waar is begonnen met het slepen, wordt toegepast op de samen te voegen vormen.
- Als er geen tekenstijl beschikbaar is bij het indrukken van de muisknop, wordt de tekenstijl die beschikbaar is bij het loslaten van de muisknop toegepast op de samen te voegen vormen.
- Als er geen tekenstijl beschikbaar is bij het indrukken of loslaten van de muisknop, wordt de tekenstijl toegepast van het bovenste object dat is geselecteerd in het deelvenster Lagen.

Voor kleuren kunt u deze regels negeren door Kleurstalen te selecteren in de vervolgkeuzelijst Kleur kiezen uit in het dialoogvenster Opties voor Vormen maken. Zie "De opties instellen voor het gereedschap Vormen maken" op pagina 278 voor meer informatie.

Als u drukt op Shift+klikken+slepen, wordt een rechthoekig selectiekader weergegeven waarmee u eenvoudig meerdere paden kunt samenvoegen.

7 Als u de modus Wissen van Vorm maken wilt gebruiken, drukt u op Alt (Windows) of Option (Mac OS) en klikt u op het gesloten gebied dat u wilt verwijderen. Wanneer u op Alt (Windows) of Option (Mac OS) drukt, verandert de aanwijzer in  .

In de modus Wissen kunt u gebieden uit geselecteerde vormen verwijderen. Als u een gebied verwijdert dat wordt gedeeld door meerdere objecten, worden de vormen zodanig gebroken dat de gebieden die binnen het selectiekader vallen, uit de vormen worden verwijderd.

U kunt ook randen verwijderen in de modus Wissen. Deze optie is handig wanneer u de resterende gedeelten wilt wissen nadat u de vereiste vorm hebt gemaakt.

3D-objecten maken

Opmerking: *3D-gereedschappen zijn niet afhankelijk van de Perspectiefraster-gereedschappen en 3D-objecten worden behandeld net als alle andere objecten in perspectief.*

3D-objecten maken

Met 3D-effecten kunt u driedimensionale (3D) objecten maken van tweedimensionale (2D) illustraties. U kunt het uiterlijk van 3D-objecten bepalen met belichting, schaduweffecten, rotatie en andere eigenschappen. U kunt bovendien illustraties toewijzen aan elk oppervlak van een 3D-object.

U kunt een 3D-object op twee manieren maken: door diepte te geven of door te draaien. Daarnaast kunt u een 2D- of 3D-object ook in drie dimensies roteren. Als u 3D-effecten wilt wijzigen voor of wilt toepassen op een bestaand 3D-object, selecteert u het object en dubbelklikt u op het effect in het deelvenster Vormgeving.

Opmerking: *Bij 3D-objecten kunnen anti-alias artefacten op het scherm worden weergegeven, maar deze artefacten worden niet afgedrukt en niet weergegeven in illustraties die zijn geoptimaliseerd voor het web.*

Op www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3D_nl vindt u handleidingen over het werken met 3D-objecten in Illustrator. Op www.adobe.com/go/vid0053_nl vindt u een video over het maken van 3D-objecten.

Meer Help-onderwerpen

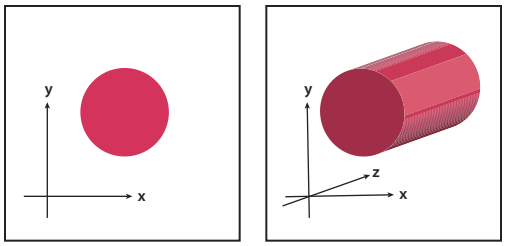
Handleidingen over het werken in drie dimensies

"Een pad voor een aangepaste schuine kant toevoegen" op pagina 288

Een 3D-object maken door het diepte te geven

Met de functie voor het geven van diepte verlengt u een 2D-object langs de *z*-as van het object waardoor het object diepte krijgt. Als u bijvoorbeeld een 2D-ovaal diepte geeft, verandert deze in een cilinder.

Opmerking: *De as van het object staat altijd loodrecht op het voorvlak van het object en beweegt ten opzichte van het object als het object wordt geroteerd in het dialoogvenster 3D-opties.*



Een object diepte geven

1 Selecteer het object.

2 Kies Effect > 3D > Diepte geven en voorzien van schuine kanten.

3 Klik op Meer opties als u de volledige lijst met opties wilt weergeven, of op Minder opties als u de extra opties wilt verbergen.

4 Selecteer Voorvertoning om een voorvertoning van het effect in het documentvenster weer te geven.

5 Geef opties op:

Positie Hiermee bepaalt u hoe het object wordt geroteerd en het perspectief waarin u het wilt bekijken. (Zie "Opties instellen voor 3D-rotatieposities" op pagina 284.)

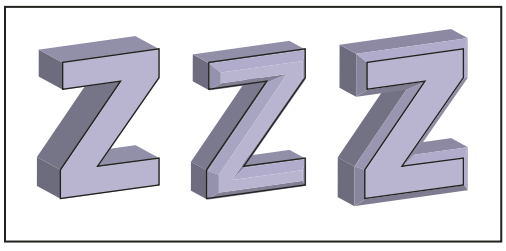
Diepte geven en schuine kanten Hiermee bepaalt u de diepte van het object en de schuine kanten die worden toegevoegd of verwijderd. (Zie "Opties voor Diepte geven en voorzien van schuine kanten" op pagina 285.)

Oppervlak Hiermee maakt u diverse oppervlakken, van eenvoudige effen oppervlakken zonder schaduw tot glanzende en glimmende oppervlakken die er uitzien als plastic. (Zie "Opties voor oppervlakschaduwen" op pagina 286.)

Lichten Hiermee voegt u een of meer lichten toe, verandert u de intensiteit van het licht en de schaduwkleur van het object, en verplaatst u lichten rond het object om dramatische effecten te creëren. (Zie "Belichtingsopties" op pagina 287.)

Illustratie toewijzen Hiermee wijst u illustraties toe aan de oppervlakken van een 3D-object. (Zie "Illustraties toewijzen aan een 3D-object" op pagina 289.)

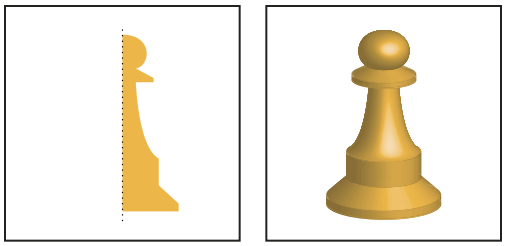
6 Klik op OK.



Object met diepte zonder schuine kant (links) vergeleken met object met schuine kant binnen (midden) en met schuine kant buiten (rechts)

Een 3D-object maken door het te draaien

Bij draaien trekt u een pad of *profiel* in cirkelvormige richting rond de globale *y*-as (draaias) om een 3D-object te maken. Aangezien de draaias verticaal vaststaat, moet het open of gesloten pad dat u draait doorgaans de helft van het gewenste profiel van het 3D-object afbeelden in een verticale positie met vooraanblik. Daarna kunt u de positie van het 3D-object roteren in het dialoogvenster van het effect.



Een object draaien

1 Selecteer het object.

Opmerking: *Wanneer het 3D-effect Draaien op een of meerdere objecten tegelijk wordt toegepast, draait elk object om zijn eigen as. Elk object bevindt zich in een eigen 3D-ruimte en kan geen andere 3D-objecten snijden. Wanneer het effect Draaien echter op een geselecteerde groep of laag wordt toegepast, draaien de objecten om één as.*

Het draaien van een gevuld pad zonder lijn neemt minder tijd in beslag dan het draaien van een pad met lijnen.

2 Kies Effect > 3D > Draaien.

3 Selecteer Voorvertoning om een voorvertoning van het effect in het documentvenster weer te geven.

4 Klik op Meer opties als u de volledige lijst met opties wilt weergeven, of op Minder opties als u de extra opties wilt verbergen.

Positie Hiermee bepaalt u hoe het object wordt geroteerd en het perspectief waarin u het wilt bekijken. (Zie "Opties instellen voor 3D-rotatieposities" op pagina 284.)

Draaien Hiermee bepaalt u hoe het pad rond het object wordt getrokken om het in drie dimensies te draaien. (Zie "Opties voor Draaien" op pagina 286.)

Oppervlak Hiermee maakt u diverse oppervlakken, van eenvoudige effen oppervlakken zonder schaduw tot glanzende en glimmende oppervlakken die er uitzien als plastic. (Zie "Opties voor oppervlakschaduwen" op pagina 286.)

Lichten Hiermee voegt u een of meer lichten toe, verandert u de intensiteit van het licht en de schaduwkleur van het object, en verplaatst u lichten rond het object om dramatische effecten te creëren. (Zie "Belichtingsopties" op pagina 287.)

Illustratie toewijzen Hiermee wijst u illustraties toe aan de oppervlakken van een 3D-object. (Zie "Illustraties toewijzen aan een 3D-object" op pagina 289.)

5 Klik op OK.

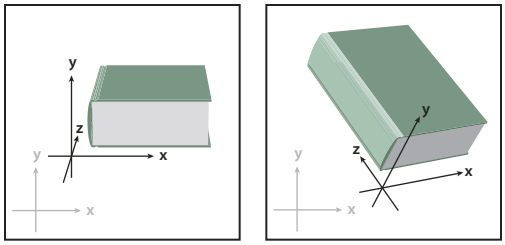
Opties instellen voor 3D-rotatieposities

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies een vooraf ingestelde positie in het menu Positie.
- Sleep het voorvlak van een kubus om onbeperkt te kunnen roteren. De voorzijde van het object wordt aangegeven door het blauwe vlak van de kubus, de bovenste en onderste vlakken zijn lichtgrijs, de zijden zijn gewoon grijs en het achterste vlak is donkergrijs.
- Als u het draaien langs een globale as wilt beperken, houdt u Shift ingedrukt terwijl u in horizontale richting (globale *y*-as) of in verticale richting (globale *x*-as) sleept. Als u het object rond de globale *z*-as wilt laten draaien, sleept u in de blauwe band rond de kubus.

- Als u de rotatie wilt beperken rond een objectas, sleept u een rand op de voorbeeldkubus. De aanwijzer verandert in een dubbele pijl en de rand van de kubus krijgt een andere kleur ter indicatie van de as waaromheen het object draait. Rode randen geven de *x*-as van het object aan, groene randen geven de *y*-as van het object aan en blauwe randen geven de *z*-as van het object aan.
- Voer waarden in tussen –180 en 180 in de vakken voor de horizontale as (*x*), de verticale as (*y*) en de diepteas (*z*).
- Als u het perspectief wilt wijzigen, typt u een waarde tussen 0 en 160 in het tekstvak Perspectief. Een kleinere lenshoek komt overeen met een telelens en een grotere lenshoek komt overeen met een groothoeklens

Opmerking: *Bij een lenshoek die groter dan 150 is, kunnen objecten uit het zicht verdwijnen en vervormd worden weergegeven. Onthoud eveneens dat er x-, y- en z-assen van een object zijn en globale x-, y- en z-assen. Objectassen blijven relatief ten opzichte van de positie van het object in zijn 3D-ruimte. Globale assen blijven gefixeerd ten opzichte van het computerscherm: de x-as ligt horizontaal, de y-as verticaal en de z-as staat loodrecht op het computerscherm.*



Objectassen (zwart) bewegen samen met het object, globale assen (grijs) bewegen niet.

Opties voor Diepte geven en voorzien van schuine kanten

Diepte geven Hiermee stelt u de diepte van het object in met een waarde tussen 0 en 2000.

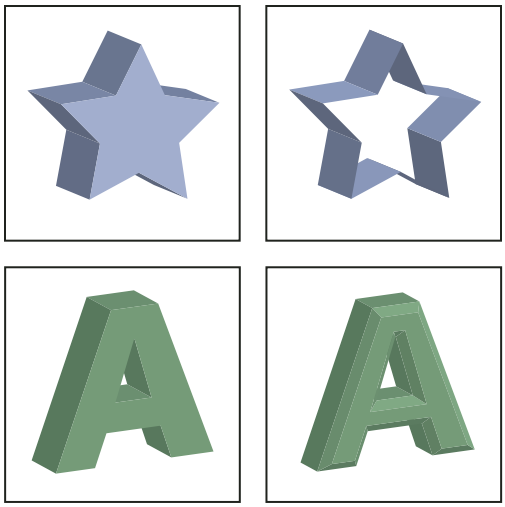
Afbakening Hiermee bepaalt u of het object effen (Afsluiten voor een massieve vorm) of leeg (Openen voor een open vorm) wordt weergegeven.

Schuine kant Hiermee past u het gekozen type schuine kant toe langs de diepteas (*z*-as) van het object.

Hoogte Hiermee stelt u de hoogte in op een waarde tussen 1 en 100. Wanneer hoogten van schuine kanten te groot zijn voor een object is het mogelijk dat het object zichzelf doorsnijdt, hetgeen onverwachte resultaten kan opleveren.

Schuine kant buiten Hiermee wordt de schuine kant aan de originele vorm toegevoegd.

Schuine kant binnen Hiermee wordt de schuine kant van de originele vorm afgehaald.



Object met diepte en met vulling (linksboven) vergeleken met object zonder vulling (rechtsboven). Object zonder schuine kant (linksonder) vergeleken met object met schuine kant (rechtsonder)

Opties voor Draaien

Hoek Hiermee stelt u het aantal graden (tussen 0 en 360) in om het pad te draaien.

Afbakening Hiermee bepaalt u of het object effen (Afsluiten voor een massieve vorm) of leeg (Openen voor een open vorm) wordt weergegeven.

Verschuiving Hiermee voegt u ruimte tussen de draaias en het pad toe, bijvoorbeeld om een ringvormig object te maken. U kunt een waarde invoeren tussen 0 en 1000.

Van Kies Linkerrand of Rechterrand om aan te geven rond welke as het object draait.

Opties voor oppervlakschaduwen

Oppervlak Hiermee kunt u opties kiezen voor de schaduw van oppervlakken:

- **Draadframe** Hiermee worden de contouren van de geometrie van het object omlijnd en wordt elk oppervlak transparant.
- **Geen lichteffect** Hiermee voegt u nieuwe oppervlakeigenschappen toe aan het object. Het 3D-object heeft dezelfde kleur als het originele 2D-object.
- **Diffuus lichteffect** Hiermee laat u het object licht reflecteren in een zacht, diffuus patroon.
- **Ruimtelijk lichteffect** Hiermee laat u het object licht reflecteren alsof het is gemaakt van glanzend, glimmend materiaal.

Opmerking: *Afhankelijk van de optie die u kiest, zijn er verschillende belichtingsopties beschikbaar. Als het object alleen het effect Roteren in 3D gebruikt, zijn alleen de oppervlakopties Diffuus lichteffect of Geen lichteffect beschikbaar.*

Lichtintensiteit Hiermee stelt u de lichtintensiteit in op een waarde tussen 0% en 100%.

Omgevingslicht Hiermee regelt u de globale belichting, die op uniforme wijze de helderheid van alle objectoppervlakken verandert. Voer een waarde in tussen 0% en 100%.

Intensiteit van markering Met waarden tussen 0% en 100% bepaalt u in welke mate het object licht reflecteert. Lagere waarden produceren een mat oppervlak en hogere waarden geven een glimmender oppervlak.

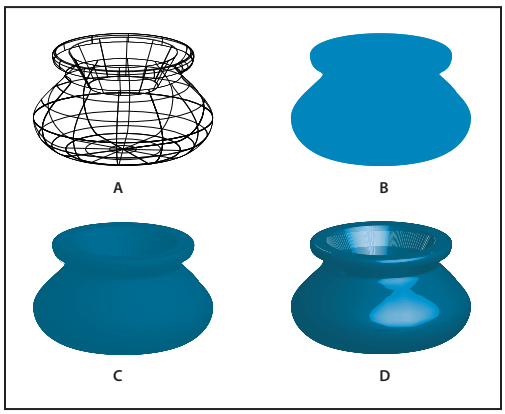
Grootte van markering Hiermee regelt u de grootte van de markering van groot (100%) tot klein (0%).

Overvloeistappen Hiermee bepaalt u hoe vloeiend het lichteffect wordt weergegeven over de oppervlakken van het object. Voer een waarde in tussen 1 en 256. Hogere waarden produceren vloeiendere lichteffecten en meer paden dan lagere waarden.

Verborgen vlakken weergeven Hiermee geeft u de verborgen achtervlakken van het object weer. De achtervlakken zijn zichtbaar als het object transparant is of als het object wordt uitgebreid en vervolgens uit elkaar wordt gehaald.

Opmerking: *Als het object transparant is en u wilt de verborgen achtervlakken weergeven door de transparante voorvlakken heen, past u de opdracht Object > Groeperen op het object toe voordat u het 3D-effect toepast.*

Steunkleuren behouden (effect Diepte geven en voorzien van schuine kanten, effect Draaien en effect Roteren) Hiermee kunt u steunkleuren in het object behouden. U kunt steunkleuren niet behouden als u voor de optie Schaduwkleur de instelling Aangepast kiest.



Voorbeelden van verschillende lichteffecten voor oppervlakken
A. *Draadframe* ***B.*** *Geen lichteffect* ***C.*** *Diffuus lichteffect* ***D.*** *Ruimtelijk lichteffect*

Belichtingsopties

Licht Hier definieert u waar het licht zich bevindt. Sleep het licht naar de gewenste positie op de lichtbol.

Knop Geselecteerd licht naar achtergrond van object verplaatsen Hiermee plaatst u het geselecteerde licht achter het object.

Knop Geselecteerd licht naar voorgrond van object verplaatsen Hiermee plaatst u het geselecteerde licht vóór het object.

Knop Nieuw licht Hiermee voegt u licht toe. Standaard worden nieuwe lichten vooraan in het midden van de lichtbol geplaatst.

Knop Licht verwijderen Hiermee verwijdert u het geselecteerde licht.

Opmerking: *Een object krijgt bij een 3D-effect standaard één licht toegewezen. U kunt lichten toevoegen en verwijderen, maar het object moet altijd minstens één licht hebben.*

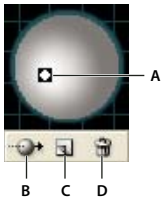
Lichtintensiteit Hiermee stelt u de intensiteit van het geselecteerde licht in op een waarde tussen 0% en 100%.

Schaduwkleur Hiermee regelt u de schaduwkleur van het object afhankelijk van de gekozen opdracht:

- **Geen** Hiermee voegt u geen kleur toe aan de schaduw.
- **Aangepast** Hiermee kunt u een aangepaste kleur kiezen. Als u deze optie kiest, klikt u op het vak Schaduwkleur opgeven en selecteert u een kleur in de Kleurkiezer. Steunkleuren veranderen in proceskleuren.

• **Zwart** Hiermee vermijdt u proceskleuren als u met steunkleuren werkt. Het object wordt van een schaduw voorzien door zwarttinten over de vulkleur van het object heen te drukken. Kies Weergave > Voorvertoning overdruk om de schaduw weer te geven.

• **Steunkleuren behouden** Hiermee kunt u steunkleuren in het object behouden. U kunt steunkleuren niet behouden als u voor de optie Schaduwkleur de instelling Aangepast kiest.



Lichtbol
***A.** Geselecteerd licht op de voorgrond **B.** Knop om geselecteerd licht naar de achtergrond of de voorgrond te verplaatsen **C.** Knop Nieuw licht **D.** Knop Licht verwijderen*

Een pad voor een aangepaste schuine kant toevoegen

1 Open het bestand Bevels.ai in de map Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\nl_NL\ folder (Windows) of Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\nl_NL folder ((Mac OS).

2 Maak een enkel open pad in het bestand Schuine kanten.ai.

3 Kies Venster > Symbolen en voer een van de volgende handelingen uit om van het pad een symbool te maken:

• Sleep het pad naar het deelvenster Symbolen.

• Klik terwijl het pad is geselecteerd op de knop Nieuw symbool in het deelvenster Symbolen of kies Nieuw symbool in het deelvenstermenu.

4 Als u de naam van het symbool wilt wijzigen, dubbelklikt u op het symbool in het deelvenster Symbolen, typt u een naam in het dialoogvenster Symboolopties en klik u op OK.

5 Kies Bestand > Opslaan.

6 Sluit Illustrator af en start Illustrator opnieuw.

De schuine kant wordt nu weergegeven in het menu Schuine kant in het dialoogvenster Opties voor Diepte geven en schuine kanten in 3D.

7 Voer een van de volgende handelingen uit om de aangepaste schuine kant toe te passen:

• Als u de schuine kant wilt toepassen op een 3D-object met diepte, selecteert u het 3D-object en vervolgens dubbelklikt u op het effect voor diepte geven en voorzien van schuine kanten in 3D in het deelvenster Vormgeving. Kies in het dialoogvenster Opties voor Diepte geven en schuine kanten in 3D de gewenste kant in het menu Schuine kant.

• Als u de aangepaste schuine kant wilt toepassen op 2D-illustraties, selecteert u het 2D-object en kiest u Effect > 3D > Diepte geven en voorzien van schuine kanten. Kies in het dialoogvenster Opties voor Diepte geven en schuine kanten in 3D de gewenste aangepaste schuine kant in het menu Schuine kant.

Een object roteren in drie dimensies

1 Selecteer het object.

2 Kies Effect > 3D > Draaien.

3 Selecteer Voorvertoning om een voorvertoning van het effect in het documentvenster weer te geven.

4 Klik op Meer opties als u de volledige lijst met opties wilt weergeven, of op Minder opties als u de extra opties wilt verbergen.

5 Geef opties op:

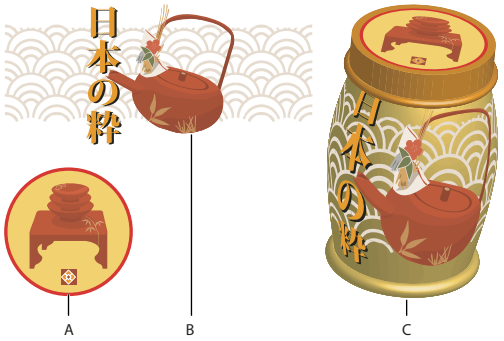
Positie Hiermee bepaalt u hoe het object wordt geroteerd en het perspectief waarin u het wilt bekijken. (Zie "Opties instellen voor 3D-rotatieposities" op pagina 284.)

Oppervlak Hiermee maakt u diverse oppervlakken, van eenvoudige effen oppervlakken zonder schaduw tot glanzende en glimmende oppervlakken die er uitzien als plastic. (Zie "Opties voor oppervlakschaduwen" op pagina 286.)

6 Klik op OK.

Illustraties toewijzen aan een 3D-object

Ieder 3D-object bestaat uit meerdere vlakken. Zo wordt een vierkant met diepte een kubus die bestaat uit zes vlakken: de voor- en achterkant en de vier zijkanten. U kunt een 2D-illustratie toewijzen aan elk vlak van een 3D-object. U kunt bijvoorbeeld een label of tekst toewijzen aan een flesvormig object of voor elke zijde van een object een andere structuur gebruiken.



3D-object waarbij aan elke zijde een illustratie is toegewezen
***A.** Symboolillustraties **B.** Symboolillustraties **C.** A en B toegewezen aan 3D-object*

U kunt alleen 2D-illustraties die zijn opgeslagen in het deelvenster Symbolen toewijzen aan een 3D-object. Symbolen kunnen bestaan uit Illustrator-illustraties, waaronder paden, samengestelde paden, tekst, rasterafbeeldingen, netobjecten en groepen objecten.

Houd bij het toewijzen van illustraties aan 3D-objecten rekening met de volgende punten:

- Aangezien de functie Illustratie toewijzen gebruikmaakt van symbolen, kunt u een exemplaar van een symbool bewerken en vervolgens automatisch alle oppervlakken bijwerken die aan het symbool zijn toegewezen.
- In het dialoogvenster Illustratie toewijzen kunt u met het symbool werken met de normale besturingselementen van het omsluitende kader om het object te verplaatsen, te schalen en te roteren.
- Het 3D-effect onthoudt elk objectvlak waaraan een symbool is toegewezen als een nummer. Als u het 3D-object bewerkt of hetzelfde effect op een nieuw object toepast, heeft dit wellicht meer of minder zijden dan het origineel. Als het object minder vlakken heeft dan het aantal vlakken dat is opgegeven voor de oorspronkelijke toewijzing, worden de extra illustraties genegeerd.
- Omdat de positie van een symbool relatief is ten opzichte van het midden van het oppervlak van een object, wordt het symbool opnieuw toegewezen ten opzichte van het nieuwe midden van het object als de geometrie van een oppervlak verandert.

- U kunt illustraties toewijzen aan objecten die gebruikmaken van het effect Diepte geven en voorzien van schuine kanten of het effect Draaien, maar u kunt geen illustraties toewijzen aan objecten die alleen gebruikmaken van het effect Roteren.

1 Selecteer het 3D-object.

2 Dubbelklik in het deelvenster Vormgeving op het effect Diepte geven en schuine kanten in 3D of het effect Draaien in 3D.

3 Klik op Illustratie toewijzen.

4 Kies in het pop-upmenu Symbool de illustratie die u wilt toewijzen aan het geselecteerde oppervlak.

5 U selecteert het objectvlak waaraan u de illustratie wilt toewijzen door te klikken op de pijlknoppen voor het eerste, vorige, volgende en laatste vlak of door het nummer voor het vlak in te voeren in het tekstvak.

Een donkergrijze kleur verschijnt op de oppervlakken die momenteel zichtbaar zijn. Een donkergrijze kleur verschijnt op de oppervlakken die zijn verborgen door de huidige positie van het object. Wanneer een oppervlak in het dialoogvenster wordt geselecteerd, wordt het geselecteerde oppervlak in het documentvenster in het rood omlijnd.

6 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het symbool wilt verplaatsen, plaatst u de aanwijzer in het omsluitende kader en sleept u. Als u dit wilt schalen, sleept u een zijgreep of een hoekgreep. Als u het symbool wilt roteren, sleept u buiten en nabij een handgreep van het omsluitende kader.
- Als u de toegewezen illustratie wilt aanpassen aan de grenzen van het geselecteerde oppervlak, klikt u op Passend maken.
- Als u de illustratie uit één oppervlak wilt verwijderen, selecteert u het oppervlak met gebruik van de oppervlakopties en kiest u Geen in het menu Symbool of klikt u op Wissen.
- Als u alle toewijzingen wilt verwijderen uit alle oppervlakken van een 3D-object, klikt u op Alles wissen.
- Als u de schaduwen en lichten van het object wilt toepassen op de toegewezen illustratie, selecteert u Illustratie van schaduw voorzien.
- Als u alleen de toegewezen illustraties en niet de geometrie van een 3D-object wilt weergeven, selecteert u Onzichtbare geometrie. Dit is handig wanneer u de functie voor het toewijzen van illustraties aan 3D-objecten wilt gebruiken als een gereedschap voor driedimensionaal kromtrekken. U kunt met deze optie bijvoorbeeld tekst toewijzen langs een zijde van een golvende lijn met diepte, zodat de tekst kromgetrokken wordt weergegeven, net als op een vlag.
- Als u het effect wilt bekijken, selecteert u Voorvertoning.

7 Klik op OK in het dialoogvenster Illustratie toewijzen.

Opmerking: *3D-gereedschappen zijn onafhankelijk van de Perspectiefraster-gereedschappen van Illustrator. 3D-objecten worden op dezelfde manier behandeld als andere illustraties wanneer ze in het Perspectiefraster worden geplaatst.*

Hoofdstuk 8: Importeren, exporteren en opslaan

Bestanden importeren

U hoeft in Adobe Illustrator niet van voren af aan geheel nieuwe illustraties te maken. U kunt namelijk vector- en bitmapafbeeldingen importeren uit bestanden die zijn gemaakt in andere programma's. Illustrator herkent alle gebruikelijke grafische bestandsindelingen. Ver doorgevoerde integratie tussen Adobe-producten en ondersteuning voor een breed scala aan bestandsindelingen, maken het eenvoudig om illustraties tussen de diverse toepassingen te verplaatsen door middel van importeren, exporteren, of kopiëren en plakken.

Gekoppelde en ingesloten illustraties

Als u een afbeelding plaatst, wordt er van het bestand een versie in schermresolutie weergegeven in de lay-out. Zo kunt u de afbeelding bekijken en positioneren, terwijl het echte afbeeldingsbestand is *gekoppeld* of *ingesloten*.

- Een gekoppelde illustratie is verbonden met het document, maar blijft wel onafhankelijk. Dit levert een kleiner document op. U kunt een gekoppelde illustratie aanpassen met behulp van transformatiegereedschappen en effecten, maar u kunt geen afzonderlijke componenten binnen de illustratie selecteren en bewerken. U kunt de gekoppelde afbeelding talloze malen gebruiken zonder dat hierdoor de omvang van het document significant toeneemt. Ook kunt u alle koppelingen in één keer bijwerken. Als u exporteert of afdrukt, wordt de originele afbeelding opgehaald, waardoor er een uiteindelijke uitvoer ontstaat op basis van de volledige resolutie van de originelen.
- De ingesloten illustratie wordt in volledige resolutie naar het document gekopieerd, waardoor er een groter document ontstaat. U kunt het document op elk gewenst moment bijwerken. Zolang de illustratie is ingesloten, is het document zelfvoorzienend.

In het deelvenster Koppelingen kunt u zien of een illustratie is gekoppeld of ingesloten. Ook kunt u in dit deelvenster wisselen tussen deze statussen.

Als de ingesloten illustratie meerdere componenten bevat, kunt u ze afzonderlijk bewerken. Als de illustratie bijvoorbeeld vectorgegevens bevat, zet Illustrator deze om in paden die u kunt aanpassen met de gereedschappen en opdrachten van Illustrator. Bij ingesloten illustraties van bepaalde bestandsindelingen houdt Illustrator ook de objecthiërarchie (zoals groepen en lagen) in stand.

Ga naar www.adobe.com/go/vid0193_nl voor een video over het importeren en kopiëren en plakken tussen webtoepassingen.

Opmerking: *Raadpleeg het PDF-bestand 'Migrating from FreeHand to Illustrator' op www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_nl voor informatie over het importeren van Adobe® FreeHand®-bestanden in Illustrator.*

Meer Help-onderwerpen

FreeHand-migratie

Bestanden plaatsen (importeren)

De opdracht Plaatsen is de belangrijkste importmethode, omdat deze methode de meeste ondersteuning biedt ten aanzien van bestandsindelingen, plaatsingsopties en kleur. Nadat u een bestand hebt geplaatst, gebruikt u het deelvenster Koppelingen om het bestand te identificeren, te selecteren, te controleren en bij te werken.

1. Open het Illustrator-document waarin u de illustratie wilt plaatsen.
2. Kies Bestand > Plaatsen en selecteer het bestand dat u wilt plaatsen.
3. Selecteer Koppelen om een koppeling naar het bestand te maken of deselecteer Koppelen om de illustratie in te sluiten in het Illustrator-document.
4. Klik op Plaatsen.
5. Voer, indien van toepassing, een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een PDF-bestand met meerdere pagina's plaatst, kunt u kiezen welke pagina u wilt plaatsen en hoe de illustratie wordt uitgesneden.
   - Als u een Adobe® Photoshop®-bestand insluit, kunt u kiezen hoe de lagen worden omgezet. Als het bestand laagcomposities bevat, kunt u ook kiezen welke versie van de afbeelding wordt geïmporteerd.

Ga naar www.adobe.com/go/vid0033_nl voor een video over het importeren van bestanden in Illustrator. Ga naar www.adobe.com/go/vid0193_nl voor een video over importeren en kopiëren en plakken tussen webtoepassingen.

Meer Help-onderwerpen

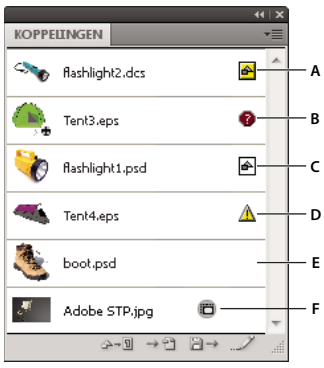
"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

"Plaatsingsopties voor Adobe PDF" op pagina 298

"Importopties voor Photoshop" op pagina 301

Overzicht van het deelvenster Koppelingen

In het deelvenster Koppelingen kunt u alle gekoppelde of ingesloten illustraties bekijken en beheren. In het deelvenster wordt een kleine miniatuur van de illustratie weergegeven. Verder wordt de status van de illustratie aangegeven door middel van pictogrammen.



Deelvenster Koppelingen
***A.** Transparantie-interactie **B.** Ontbrekende illustratie **C.** Ingesloten illustratie **D.** Gewijzigde illustratie **E.** Gekoppelde illustratie **F.** Afbeelding die kostenloos door Adobe Stock Photos ter beschikking is gesteld*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Bestandsstatusopties voor het deelvenster Koppelingen

Een gekoppeld bestand kan op de volgende manieren in het deelvenster Koppelingen worden weergegeven:

Bijgewerkt Van een bijgewerkt bestand wordt alleen de bestandsnaam en (in Adobe® InDesign®) de pagina in het document weergegeven.

Gewijzigd Een gewijzigd bestand is een bestand waarvan de versie op schijf recenter is dan de versie in het document. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer iemand een Photoshop-afbeelding wijzigt die u al in Illustrator hebt geplaatst.

Ontbreekt Een ontbrekend bestand is een bestand dat zich niet langer op de plaats bevindt vanwaar het is geïmporteerd. Het bestand kan dus nog wel ergens zijn. Dit kan zich voordoen als u het oorspronkelijke bestand naar een andere map of server verplaatst, nadat het in een document is geïmporteerd. U kunt pas controleren of een ontbrekend bestand is bijgewerkt als u het origineel hebt gevonden. Als u een document afdrukt of exporteert terwijl dit pictogram wordt weergegeven, wordt mogelijk niet de volledige resolutie gebruikt.

Ingesloten Wanneer u de inhoud van een gekoppeld bestand insluit, worden de beheerbewerkingen voor die koppeling opgeschort.

Werken met het deelvenster Koppelingen

- Kies Venster > Koppelingen om het deelvenster weer te geven. De naam van elk gekoppeld en ingesloten bestand staat in dit deelvenster.
- Als u een gekoppelde afbeelding wilt selecteren en weergeven, selecteer dan een koppeling en klik vervolgens op de knop Ga naar koppeling  of kies Ga naar koppeling in het menu van het deelvenster Koppelingen. De weergave is gecentreerd rond de geselecteerde afbeelding.
- Als u de grootte van de miniaturen wilt wijzigen, kiest u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Koppelingen, en selecteert u een optie voor de weergave van miniaturen.
- Als u de volgorde van de koppelingen wilt wijzigen, kies dan de gewenste sorteeropdracht in het deelvenstermenu.
- Als u miniaturen wilt verbergen, selecteert u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Koppelingen, en kiest u Geen.
- Als u informatie over DCS-transparantie wilt weergeven, selecteert u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Koppelingen, en kiest u DCS-transparantie-interacties tonen.

Metagegevens weergeven en opslaan via het deelvenster Koppelingen

Als een gekoppeld of ingesloten bestand metagegevens bevat, kunt u de metagegevens weergeven via het deelvenster Koppelingen. Metagegevens die bij een gekoppeld bestand horen, kunnen niet worden bewerkt of vervangen, maar u kunt een kopie van de metagegevens opslaan in een sjabloon en toepassen op andere bestanden.

1. Selecteer een bestand in het deelvenster Koppelingen en kies Bestandsinfo koppelen in het deelvenstermenu.
2. Als u de metagegevens als sjabloon wilt opslaan, kiest u Sjabloon metagegevens opslaan in het pop-upmenu boven in het dialoogvenster met de metagegevens.

Meer Help-onderwerpen

"Metagegevens" op pagina 331

Bestandsgegevens weergeven over gekoppelde of ingesloten illustraties

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op de koppeling in het deelvenster Koppelingen. U kunt de koppeling ook selecteren en Koppelingsinformatie selecteren in het deelvenstermenu.

  Opmerking: *Haal 'Koppelingsinformatie' en 'Bestandsinfo koppelen' in het deelvenster Koppelingen niet door elkaar. 'Bestandsinfo' verwijst naar metagegevens.*

- Selecteer de gekoppelde illustratie in het illustratievenster. Klik in het deelvenster Beheer op de bestandsnaam en kies Koppelingsinformatie.

Als u gekoppelde of ingesloten illustraties wilt zoeken in het documentvenster, selecteert u een koppeling en klikt u op de knop Ga naar koppeling. U kunt ook Ga naar koppeling selecteren in het deelvenstermenu.

Gewijzigde koppelingen bijwerken

- Als u bepaalde koppelingen wilt bijwerken, selecteert u in het deelvenster Koppelingen een of meer gewijzigde koppelingen en klikt u vervolgens op de knop Koppeling bijwerken of kiest u Koppeling bijwerken in het menu van het deelvenster Koppelingen.
- Als u bepaalde koppelingen wilt bijwerken, selecteert u de gekoppelde illustratie in het illustratievenster. Klik in het deelvenster Beheer op de bestandsnaam en kies Koppeling bijwerken.

Opmerking: *In Illustrator wordt standaard gevraagd of u een koppeling wilt bijwerken als het bronbestand is gewijzigd. Als u koppelingen automatisch of handmatig wilt bijwerken, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer & Klembord (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Bestandsbeheer & Klembord (Mac OS) en stelt u de optie Koppelingen bijwerken in.*

Eén ontbrekende koppeling herstellen of de koppeling vervangen door een ander bronbestand

U kunt een ontbrekende koppeling herstellen of vervangen of elk ander gekoppelde bestand vervangen door een ander bronbestand.

1 Selecteer de gekoppelde illustratie op de pagina of selecteer de naam van een koppeling in het deelvenster Koppelingen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het deelvenster Koppelingen op de knop Opnieuw koppelen of kies Opnieuw koppelen in het deelvenstermenu.
- Klik in het deelvenster Beheer op de gekoppelde bestandsnaam en kies Opnieuw koppelen. (Als u toegang wilt krijgen tot deze optie, moet u de afbeelding in de illustratie selecteren.)

3 Voer in het dialoogvenster een van de volgende handelingen uit:

- Ga naar het vervangende bestand en selecteer dit bestand.
- Typ de eerste letter of de eerste paar letters van de naam van het gewenste vervangende bestand om het bestand te zoeken.

4 Klik op Plaatsen.

Opmerking: *Als alle ontbrekende koppelingen van een document in dezelfde map worden aangetroffen, kunt u ze allemaal in één keer herstellen. Selecteer in het deelvenster Koppelingen alle ontbrekende koppelingen en herstel vervolgens een van de koppelingen. Het dialoogvenster Plaatsen blijft geopend, zodat u elke koppeling opnieuw kunt selecteren.*

Plaatsingsopties voor gekoppelde illustraties instellen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de gekoppelde illustratie in het illustratievenster. Klik in het deelvenster Beheer op de bestandsnaam en kies Plaatsingsopties.
- Selecteer de koppeling in het deelvenster Koppelingen en kies Plaatsingsopties in het deelvenstermenu.

2 Selecteer een optie bij Behoud.

Als u een andere optie selecteert dan Transformaties behouden of Begrenzingen behouden, kunt u op het pictogram Uitlijning een punt selecteren waarmee u de illustraties wilt uitlijnen ten opzichte van het omsluitende kader. Als u niet wilt dat de illustratie het omsluitende kader overlapt, selecteert u Knippen tot omsluitend kader.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Koppelingen" op pagina 292

"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

"Overzicht van het deelvenster Beheer" op pagina 10

Een gekoppeld bestand insluiten

U kunt een bestand dat u in een document hebt geplaatst, insluiten (of opslaan) in het document in plaats van het bestand aan het document te koppelen. Bij het insluiten van een bestand verbreekt u de koppeling met het origineel. Zonder de koppeling wordt u niet gewaarschuwd via het deelvenster Koppeling als het origineel is gewijzigd en kan het bestand niet automatisch worden bijwerkt.

Vergeet niet dat de bestandsgrootte van een document groter wordt als een bestand wordt ingesloten in plaats van gekoppeld.

1 Selecteer een bestand in het deelvenster Koppelingen en kies Afbeelding insluiten in het deelvenstermenu.

2 Selecteer de gekoppelde illustratie in het illustratievenster. Klik in het deelvenster Beheer op de knop Insluiten.

Het bestand wordt in het deelvenster gemarkeerd met het pictogram voor ingesloten koppeling .

Een ingesloten bestand vrijmaken of opnieuw koppelen

1 Selecteer een of meer ingesloten bestanden in het deelvenster Koppelingen.

2 Klik op de knop Opnieuw koppelen of selecteer Opnieuw koppelen in het menu van het deelvenster Koppelingen. Zoek en selecteer het oorspronkelijke bestand en klik op Plaatsen.

Originele illustraties bewerken

Met de opdracht Origineel bewerken kunt u de meeste illustraties openen in de toepassing waarin u ze hebt gemaakt en ze in deze toepassing wijzigen. Als u het oorspronkelijke bestand eenmaal hebt opgeslagen, wordt het document waaraan u het bestand hebt gekoppeld, bijgewerkt met de nieuwe versie.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- In het deelvenster Koppelingen selecteert u de koppeling en drukt u op de knop Origineel bewerken . U kunt ook Origineel bewerken kiezen in het deelvenstermenu.
- Selecteer de gekoppelde illustratie op de pagina en kies Bewerken > Origineel bewerken.

- Selecteer de gekoppelde illustratie op de pagina en klik op de knop Origineel bewerken in het deelvenster Beheer.

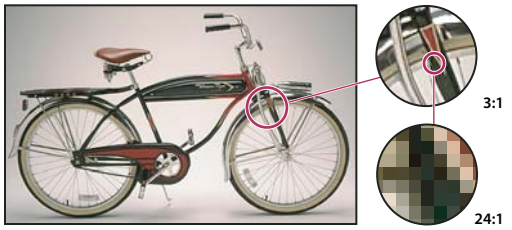
2 Sla het bestand op nadat u wijzigingen hebt aangebracht in de originele toepassing.

Bitmapafbeeldingen importeren

Bitmapafbeeldingen

Bij bitmapafbeeldingen, technisch gesproken ook wel *rasterafbeeldingen* genoemd, wordt gebruikgemaakt van een rechthoekig raster met afbeeldingselementen (pixels) die de afbeeldingen voorstellen. Aan elke pixel is een bepaalde locatie en kleurwaarde toegewezen. Als u werkt met bitmapafbeeldingen, bewerkt u eigenlijk pixels in plaats van objecten of vormen. Bitmapafbeeldingen worden meestal gebruikt voor afbeeldingen met ongerasterde halftonen, zoals foto's of digitale tekeningen. De reden hiervoor is dat in bitmapafbeeldingen subtiele gradaties van tinten en kleur efficiënter kunnen worden voorgesteld.

Aangezien bitmapafbeeldingen een vast aantal pixels bevatten, zijn ze afhankelijk van de resolutie. Daarom zijn ze mogelijk minder gedetailleerd en zijn de randen gekarteld wanneer u ze sterk vergroot op het scherm of afdrukt met een lagere resolutie dan waarvoor ze zijn gemaakt.



Voorbeeld van een bitmapafbeelding met verschillende vergrotingen

Bitmapafbeeldingen vereisen soms erg veel opslagruimte en moeten vaak worden gecomprimeerd om de bestanden niet te groot te laten worden wanneer ze in bepaalde Creative Suite-componenten worden gebruikt. U comprimeert bijvoorbeeld een afbeeldingsbestand in de brontoepassing voordat u deze in een lay-out importeert.

Opmerking: *In Adobe Illustrator kunt u bitmapeffecten in uw illustraties maken met behulp van effecten en grafische stijlen.*

Meer Help-onderwerpen

"Vectorafbeeldingen" op pagina 56

Richtlijnen voor de resolutie van afbeeldingen voor de definitieve uitvoer

Bitmapafbeeldingen bevatten een vast aantal pixels. Gewoonlijk wordt dit gemeten in pixels per inch (ppi). Een afbeelding met een hoge resolutie bevat meer en daarom kleinere pixels dan een afbeelding van dezelfde afdrukafmetingen met een lage resolutie. Een afbeelding van 1 bij 1 inch met een resolutie van 72 ppi bevat bijvoorbeeld in totaal 5184 pixels (72 pixels breed x 72 pixels hoog = 5184). Dezelfde afbeelding met een resolutie van 300 ppi bevat in totaal 90.000 pixels.

Voor geïmporteerde bitmapafbeeldingen wordt de resolutie bepaald door het bronbestand. Voor bitmapeffecten kunt u een aangepaste resolutie opgeven. Als u wilt bepalen welke afbeeldingsresolutie u moet gebruiken, neemt u het gemiddelde van de uiteindelijke distributie voor de afbeelding. Aan de hand van de volgende richtlijnen kunt u de vereiste afbeeldingsresolutie bepalen:

Commercieel drukwerk Voor commercieel drukwerk is 150 tot 300 ppi (of meer) vereist, afhankelijk van de drukpers (dpi) en de schermfrequentie (lpi). Raadpleeg altijd uw prepressbureau voordat u productiebeslissingen neemt. Aangezien voor commercieel drukwerk grote afbeeldingen met een hoge resolutie vereist zijn (die tijdens het bewerken trager worden weergegeven), kunt u het beste een versie met een lage resolutie voor de lay-out gebruiken en deze bij het afdrukken vervangen door een versie met een hoge resolutie.

In Illustrator en InDesign kunt u met versies met een lage resolutie werken door het deelvenster Koppelingen te gebruiken. In InDesign kunt u Normale weergave of Snelle weergave kiezen in het menu Weergave > Weergaveprestaties. In Illustrator kunt u Weergave > Omtrek kiezen. Prepressbureaus die Open Prepress Interface (OPI) ondersteunen, kunnen u wellicht afbeeldingen met een lage resolutie verschaffen.

Afdrukken op desktopprinters Als u op een desktopprinter afdrukt, gebruikt u doorgaans afbeeldingen met een resolutie van 72 ppi (voor foto's afgedrukt op een printer van 300 ppi) tot 150 ppi (voor apparaten met maximaal 1000 ppi). Voor lijntekeningen (1-bits afbeeldingen) moet de resolutie van de afbeeldingen overeenkomen met die van de printer.

Webpublicaties Aangezien voor onlinepublicaties de pixelafmetingen van de afbeeldingen moeten overeenkomen met die van de monitor, hebben de afbeeldingen doorgaans een breedte van minder dan 500 pixels en een hoogte van minder dan 400 pixels, zodat er ruimte is voor de besturingselementen van het browservenster of voor lay-outelementen zoals bijschriften. Als u voor de oorspronkelijke afbeelding gebruikmaakt van de schermresolutie (96 ppi voor Windows-afbeeldingen of 72 ppi voor Mac OS-afbeeldingen) ziet u de afbeelding zoals deze waarschijnlijk wordt weergegeven in een standaardwebbrowser. Wanneer u online publiceert, hebt u wellicht alleen een hogere resolutie nodig wanneer u de kijker wilt laten inzoomen op een PDF-document of wanneer u een document maakt voor afdrukken op verzoek.

Adobe PDF-bestanden importeren

Adobe PDF-bestanden importeren

Adobe Portable Document Format (PDF) is een veelzijdige bestandsindeling die zowel vector- als bitmapgegevens ondersteunt. U kunt illustraties van PDF-bestanden naar Illustrator halen met behulp van de opdracht Openen, de opdracht Plaatsen, de opdracht Plakken en de functie slepen en neerzetten.

- Gebruik de opdracht Plaatsen waarbij de optie Koppelen is ingeschakeld, als u een PDF-bestand (of één pagina van het PDF-bestand als het document meerdere pagina's heeft) als enkelvoudige afbeelding wilt importeren. U kunt een gekoppelde afbeelding wijzigen met behulp van transformatiegereedschappen, maar u kunt geen afzonderlijke componenten selecteren en bewerken.
- Gebruik de opdracht Openen of de opdracht Plaatsen en deselecteer de optie Koppelen om de inhoud van een PDF-bestand te bewerken. Illustrator herkent de afzonderlijke componenten in de PDF-illustratie en u kunt elke component als een afzonderlijk object bewerken.
- Gebruik de opdracht Plakken of de functie slepen en neerzetten om geselecteerde componenten uit een PDF-bestand te importeren, inclusief vectorobjecten, bitmapafbeeldingen en tekst.

Opmerking: *Als u kleurbeheer toepast op illustraties in een document, maken ingesloten PDF-afbeeldingen deel uit van het document. Het kleurbeheer voor dergelijke afbeeldingen vindt dan ook pas plaats wanneer het document naar een afdrukapparaat wordt gestuurd. Op gekoppelde PDF-afbeeldingen wordt echter geen kleurbeheer toegepast, ook niet als kleurbeheer voor de rest van het document wel is ingeschakeld.*

Meer Help-onderwerpen

"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

Plaatsingsopties voor Adobe PDF

Als u een Adobe PDF-bestand plaatst, geeft u op welke pagina u wilt importeren. Via een van opties voor Uitsnijden tot kiest u hoe u de illustratie wilt uitsnijden:

Omsluitend kader Het omsluitende kader van de PDF-pagina wordt geplaatst of het gedeelte dat de objecten op de pagina inclusief de paginamarkeringen omsluit.

Kunst De PDF wordt alleen geplaatst in het gebied dat wordt gedefinieerd door een rechthoek waarvan de maker een plaatsbare illustratie heeft gemaakt (bijvoorbeeld clipart).

Uitsnede De PDF wordt alleen geplaatst in het gebied dat wordt weergegeven of afgedrukt door Adobe Acrobat.

Verkleinen Geeft aan waar de definitieve, geproduceerde pagina fysiek wordt bijgesneden in het productieproces als er snijtekens aanwezig zijn.

Afloop Alleen het gebied dat aangeeft waar alle pagina-inhoud moet worden geknipt wordt geplaatst, als er een afloopgebied aanwezig is. Deze informatie is nuttig als de pagina wordt afgedrukt in een productieomgeving. De afgedrukte pagina kan paginamarkeringen bevatten die buiten het afloopgebied vallen.

Media Plaatst het gebied dat de fysieke papiergrootte van het oorspronkelijke PDF-document aangeeft (bijvoorbeeld de afmetingen van een vel A4-papier), inclusief paginamarkeringen.

Meer Help-onderwerpen

"Bestanden plaatsen (importeren)" op pagina 292

Monotonen, duotonen en tritonen importeren vanuit Adobe PDF-bestanden

Wanneer u illustraties uit een Adobe PDF-bestand importeert, kunt u gegevens introduceren die u niet kunt maken in Illustrator. Dit worden *niet-eigen illustraties* genoemd. Deze bevatten onder andere monotonen, duotonen en tritonen. Het is ook mogelijk om binnen Illustrator niet-eigen illustraties te genereren om zo de steunkleuren te behouden. Dit doet u via de opdracht Afvlakken transparantie.

De mogelijkheid om in Illustrator niet-eigen illustraties te bewaren, is in veel situaties heel nuttig. Illustrator bewaart bijvoorbeeld de steunkleurgegevens in gekoppelde PDF-bestanden wanneer u kleurscheidingen uitvoert.

Standaard worden niet-eigen illustraties aangeduid met <Niet-eigen illustratie> in de deelvensters Lagen en Vormgeving. Niet-eigen illustraties kunt u selecteren, verplaatsen en opslaan en u kunt er basistransformaties op uitvoeren (zoals schalen, roteren of schuintrekken). De afzonderlijke componenten kunt u echter niet selecteren of bewerken. Verder moet u niet-eigen illustraties eerst rasteren, voordat u ze kunt bewerken met de uitvloeiingsgereedschappen.

Als u een niet-eigen illustratie wilt omzetten naar een Illustrator-object, kiest u Object > Rasteren.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF-bestanden importeren" op pagina 297

"Een vectorobject rasteren" op pagina 309

EPS-, DCS- en AutoCAD-bestanden importeren

EPS-bestanden importeren

Encapsulated PostScript (EPS) is een populaire bestandsindeling voor het overdragen van vectorillustraties tussen toepassingen. U kunt illustraties van EPS-bestanden naar Illustrator halen met behulp van de opdracht Openen, de opdracht Plaatsen, de opdracht Plakken en de functie slepen en neerzetten.

Houd rekening met het volgende wanneer u werkt met EPS-illustraties:

- Als u een EPS-bestand opent of insluit dat in een andere toepassing is gemaakt, zet Illustrator alle objecten om in eigen Illustrator-objecten. Maar als het bestand gegevens bevat die Illustrator niet herkent, kunnen er gegevens verloren gaan. Tenzij u afzonderlijke objecten in een EPS-bestand moet bewerken, is het beter om naar het bestand koppelen dan om dit te openen of in te sluiten.
- De EPS-indeling ondersteunt geen transparantie. EPS is daarom geen goede keuze voor het plaatsen van transparante illustraties van andere programma's in Illustrator. Voor dit doel kunt u beter de PDF 1.4-indeling gebruiken.
- Er kan een foutbericht verschijnen wanneer u illustraties afdrukt of opslaat die gekoppelde EPS-bestanden bevatten die zijn opgeslagen in binaire indeling (bijvoorbeeld de standaard-EPS-indeling van Photoshop). In dat geval slaat u de EPS-bestanden opnieuw op in de ASCII-indeling, sluit u de gekoppelde bestanden in de Illustrator-illustratie in, drukt u af naar een binaire afdrukpoort in plaats van naar een ASCII-afdrukpoort, of slaat u de illustratie op in de AI- of PDF-indeling in plaats van in de EPS-indeling.
- Als u kleurbeheer toepast op illustraties in een document, maken ingesloten EPS-afbeeldingen deel uit van het document. Het kleurbeheer voor dergelijke afbeeldingen vindt dan ook pas plaats wanneer het document naar een afdrukapparaat wordt gestuurd. Op gekoppelde EPS-afbeeldingen wordt echter geen kleurbeheer toegepast, ook niet als kleurbeheer voor de rest van het document wel is ingeschakeld.
- Als u een EPS-kleur importeert met dezelfde naam als een kleur in het document, maar met een andere definitie, wordt er een waarschuwing weergegeven. Selecteer Kleur gekoppelde bestand gebruiken om de kleur in het document te vervangen door de EPS-kleur in het gekoppelde bestand. Alle objecten in het document die deze kleur gebruiken, worden op basis hiervan bijgewerkt. Selecteer Kleur document om het staal ongewijzigd te laten en bij alle kleurconflicten de kleur van het document te gebruiken. De EPS-voorvertoning kan niet worden gewijzigd. Hoewel de voorvertoning hierdoor mogelijk niet juist is, worden wel de platen correct afgedrukt. Als u Toepassen op alles selecteert, worden alle kleurconflicten opgelost door middel van de definitie van het document of van het gekoppelde bestand, afhankelijk van de optie die u kiest.
- Soms wordt er een waarschuwing weergegeven als u een Illustrator-document met ingesloten EPS-afbeeldingen opent. Als de toepassing de originele EPS-afbeelding niet kan vinden, wordt u gevraagd om de EPS-afbeelding te isoleren. Selecteer de optie Isoleren in het dialoogvenster. De afbeelding wordt dan in dezelfde map geplaatst als het huidige document. Hoewel u geen voorvertoning van het ingesloten bestand ziet, wordt het bestand wel correct afgedrukt.

- Standaard worden EPS-bestanden als een voorvertoning met hoge resolutie weergegeven. Als een gekoppeld EPS-bestand niet zichtbaar is in het documentvenster, kan het zijn dat de voorvertoning van het bestand ontbreekt. (Voorvertoningen gaan soms verloren bij het overdragen van Mac OS naar Windows van EPS-bestanden die zijn opgeslagen met PICT-voorvertoningen.) Sla het EPS-bestand opnieuw op met een TIFF-voorvertoning om de voorvertoning te herstellen. Als de prestaties afnemen wanneer u het EPS-bestand plaatst, verlaagt u de voorvertoningsresolutie: kies Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer en Klembord (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Bestandsbeheer en Klembord (Mac OS) en selecteer Proxy met lage resolutie gebruiken voor gekoppeld EPS.

Meer Help-onderwerpen

"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

"Opslaan in de EPS-indeling" op pagina 304

DCS-bestanden importeren

Desktop Color Separation (DCS) is een versie van de standaard-EPS-indeling. De indeling DCS 1.0 ondersteunt alleen CMYK-afbeeldingen, terwijl de indeling DCS 2.0 CMYK-bestanden met meerdere kanalen en ook meerdere steuninkten ondersteunt. (Deze steuninkten worden als steunkleuren weergegeven in het deelvenster Stalen van Illustrator.) Illustrator herkent uitknippaden in DCS 1.0 en DCS 2.0 Photoshop-bestanden. U kunt DCS-bestanden koppelen in Illustrator, maar u kunt ze niet insluiten of openen.

Als u de DCS-transparantie-interacties in het deelvenster Koppelingen wilt bekijken, kiest u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Koppelingen en selecteert u DCS-transparantie-interacties tonen.

AutoCAD-bestanden importeren

AutoCAD-bestanden gebruiken zowel de DXF-indeling als DWG-indeling. AutoCAD-bestanden kunnen worden geïmporteerd van versie 2.5 tot en met versie 2006. Tijdens het importeren kunt u het volgende opgeven: de schaal, de eenheidstoewijzing (eigen eenheid voor het interpreteren van alle lengtegegevens in het AutoCAD-bestand), of lijndikten moeten worden geschaald, welke lay-out moet worden geïmporteerd en of de illustratie moet worden gecentreerd.

Illustrator ondersteunt de meeste AutoCAD-gegevens, waaronder 3D-objecten, vormen en paden, externe verwijzingen, region-objecten, spline-objecten (toegewezen aan Bézier-objecten die de originele vorm behouden), rasterobjecten en tekstobjecten. Als u een AutoCAD-bestand met externe referenties importeert, wordt de inhoud van de referentie gelezen en op de juiste posities in het Illustrator-bestand geplaatst. Als een externe verwijzing niet wordt gevonden, verschijnt er dialoogvenster waarmee u het bestand kunt opzoeken en ophalen.

Illustraties importeren uit Photoshop

Illustraties importeren uit Photoshop

U kunt illustraties van Photoshop-bestanden (PSD-bestanden) naar Illustrator halen met behulp van de opdracht Openen, de opdracht Plaatsen, de opdracht Plakken en de functie slepen en neerzetten.

Illustrator ondersteunt de meeste Photoshop-gegevens, inclusief laagcomposities, lagen, bewerkbare tekst en paden. Dit betekent dat u bestanden tussen Photoshop en Illustrator kunt overdragen zonder dat de mogelijkheid om de illustraties te bewerken verloren gaat. Om de overdracht tussen de twee toepassingen soepel te laten verlopen, worden aanpassingslagen met uitgeschakelde zichtbaarheid in Illustrator geïmporteerd (hoewel ze dan niet toegankelijk zijn), zodat ze bij het terugexporteren naar Photoshop weer kunnen worden hersteld.

Steunkleuren (maximaal 31 steunkleurkanalen per bestand) worden geïmporteerd als een enkelvoudige n-kanaalsrasterafbeelding die over de proceskleurafbeelding wordt geplaatst. De steunkleuren worden aan het deelvenster Stalen toegevoegd als eigen kleuren met dezelfde naam als in Photoshop. Geïmporteerde steunkleuren worden correct gescheiden.

Duotoon-PSD-bestanden worden geïmporteerd als platte rasterafbeeldingen met een geïndexeerde kleurruimte met 256 kleuren en een n-kanaalskleurruimte met alle duotooninkten. Aangezien Illustrator een n-kanaal gebruikt, kunnen de interacties voor de overvloeimodus die in Photoshop zijn ingesteld, er anders uitzien in Illustrator. Inktkleuren van oude kleurenbibliotheken worden ingesteld op grijs.

In gevallen waarin Illustrator de Photoshop-gegevens moet omzetten, wordt er een waarschuwing weergegeven. Als u bijvoorbeeld een 16-bitsbestand van Photoshop importeert, wordt u gewaarschuwd dat de afbeelding wordt geïmporteerd als een vlakke samengestelde 8-bitsafbeelding.

Importopties voor Photoshop

Wanneer u een Photoshop-bestand plaatst of opent dat meerdere lagen bevat, kunt u de volgende opties instellen:

Laagcompositie Als het Photoshop-bestand laagcomposities bevat, geeft u op welke versie van de afbeelding wordt geïmporteerd. Selecteer Voorvertoning tonen als u een voorvertoning wilt weergeven van de geselecteerde laagcompositie. In het tekstvak Opmerking worden opmerkingen over het Photoshop-bestand weergegeven.

Als u een koppeling bijwerkt Geeft aan hoe instellingen voor de zichtbaarheid van lagen worden verwerkt bij het bijwerken van een gekoppeld Photoshop-bestand dat laagcomposities bevat.

- **Overschrijvingen voor zichtbaarheid van laag behouden** De gekoppelde afbeelding wordt bijgewerkt volgens de status van de zichtbaarheid van de laag in de laagcompositie op het moment dat u het bestand hebt geplaatst.
- **Zichtbaarheid van laag van Photoshop gebruiken** De gekoppelde afbeelding wordt bijgewerkt volgens de huidige status van zichtbaarheid van de laag in het Photoshop-bestand.

Photoshop-lagen omzetten in objecten en waar mogelijk tekst bewerkbaar maken De structuur van de lagen en de mogelijkheid om tekst te bewerken worden zoveel mogelijk behouden, zonder het uiterlijk aan te tasten. Als het bestand echter functies bevat die in Illustrator niet worden ondersteund, blijft het uiterlijk van de illustraties in Illustrator behouden door lagen samen te voegen en te rasteren. Bijvoorbeeld:

- Laagsets waarin de overvloeimodus Oplossen wordt gebruikt en alle lagen in knipmaskers worden tot enkele lagen samengevoegd.
- Aanpassingslagen en lagen waarin een afdekoptie wordt gebruikt, worden samengevoegd met de onderliggende lagen, net als lagen die transparante pixels bevatten en waarin de overvloeimodus Kleur tegenhouden, Kleur doordrukken, Verschil, Lineair doordrukken, Lineair tegenhouden, Intens licht, Lineair licht of Puntlicht wordt gebruikt.
- Lagen die laageffecten gebruiken, kunnen worden samengevoegd. Hoe de samenvoeging precies verloopt, is echter afhankelijk van de overvloeimodus van de laag, van de aanwezigheid van transparante pixels en van de overvloeiopties van de laag.
- Verborgen lagen die moeten worden samengevoegd, worden genegeerd.

Opmerking: *De optie Photoshop-lagen omzetten in objecten en waar mogelijk tekst bewerkbaar maken is niet beschikbaar wanneer u een Photoshop-bestand koppelt.*

Photoshop-lagen afvlakken naar een enkele afbeelding en uiterlijk van tekst behouden Het bestand wordt geïmporteerd als een enkele bitmapafbeelding. In het omgezette bestand blijven de afzonderlijke objecten niet behouden, met uitzondering van het knippad van het document (als dat er is). Dekking blijft behouden als deel van de hoofdafbeelding, maar u kunt deze eigenschap niet bewerken.

Verborgen lagen importeren Alle lagen uit het Photoshop-bestand worden geïmporteerd, ook verborgen lagen. Deze optie is niet beschikbaar als u een koppeling naar een Photoshop-bestand maakt.

Segmenten importeren Alle segmenten in het Photoshop-bestand blijven behouden. Deze optie is alleen beschikbaar bij het openen of insluiten van een bestand dat segmenten bevat.

Een deel van een afbeelding van Photoshop naar Illustrator verplaatsen

1 Selecteer in Photoshop de pixels die u wilt verplaatsen. Zie de Help bij Photoshop voor meer informatie.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kopieer de selectie in Photoshop en plak deze in Illustrator. Als er een laagmasker actief is op het moment dat u de opdracht Kopiëren kiest, kopieert Photoshop het masker in plaats van de hoofdlaag.
- Selecteer het gereedschap Verplaatsen in Photoshop en sleep de selectie naar Illustrator. Illustrator vult transparante pixels met wit.

Paden vanuit Photoshop naar Illustrator verplaatsen

1 Gebruik in Photoshop het gereedschap Padcomponent selecteren of Direct selecteren om de paden te selecteren die u wilt verplaatsen.

U kunt elk pad of padsegment selecteren dat in het deelvenster Paden verschijnt, inclusief vormvectormaskers, tijdelijke paden en opgeslagen paden. In de Help bij Photoshop vindt u meer informatie over het selecteren van paden.

2 Kopieer en plak of sleep het pad naar Illustrator.

3 Geef in het dialoogvenster Opties voor plakken aan of u het pad wilt plakken als een samengestelde vorm of als een samengesteld pad. Plakken als een samengesteld pad gaat sneller, maar kan leiden tot enig verlies aan bewerkbaarheid.

Als u alle paden (maar geen pixels) uit een Photoshop-document wilt importeren, kies dan Bestand > Exporteren > Paden naar Illustrator (in Photoshop). Open vervolgens het resulterende bestand in Illustrator.

Illustraties opslaan

Illustraties opslaan

Als u illustraties opslaat of exporteert, schrijft Illustrator de gegevens van de illustratie naar een bestand. De structuur van de gegevens hangt af van de bestandsindeling die u selecteert.

Er zijn vijf basisbestandsindelingen waarin u illustraties kunt opslaan, namelijk AI, PDF, EPS, MXMLG en SVG. Deze indelingen worden *eigen indelingen* genoemd omdat daarin alle Illustrator-gegevens, waaronder meerdere tekengebieden, behouden kunnen blijven. (Voor PDF- en SVG-indelingen moet u de optie Bewerkingsfuncties van Illustrator behouden selecteren als u alle Illustrator-gegevens wilt behouden.) EPS en FXG kunnen afzonderlijke tekengebieden opslaan als afzonderlijke bestanden. Met SVG wordt alleen het actieve tekengebied opgeslagen, maar wordt de inhoud van alle tekengebieden weergegeven.

U kunt illustraties ook in diverse bestandsindelingen exporteren voor gebruik in andere toepassingen dan Illustrator. Deze indelingen worden *niet-eigen indelingen* genoemd, omdat niet alle gegevens kunnen worden opgehaald als u het bestand opnieuw opent in Illustrator. U kunt een illustratie daarom beter in een AI-indeling opslaan totdat de illustratie is voltooid en de illustratie daarna exporteren naar de gewenste indeling.

Opmerking: *Er kan een foutbericht verschijnen wanneer u illustraties opslaat die gekoppelde EPS-bestanden bevatten die zijn opgeslagen in binaire indeling (bijvoorbeeld de standaard-EPS-indeling van Photoshop). In dat geval slaat u de EPS-bestanden opnieuw op in de ASCII-indeling, sluit u de gekoppelde bestanden in de Illustrator-illustratie in of slaat u de illustratie op in de AI- of PDF-indeling in plaats van de EPS-indeling.*

Ga naar www.adobe.com/go/vid0207_nl voor een video over het maken van inhoud voor mobiele apparaten in Illustrator. Ga naar www.adobe.com/go/vid0063_nl voor een video over opslaan voor het web. Ga naar www.adobe.com/go/vid0062_nl voor een video over het exporteren van inhoud van Illustrator, inclusief een overzicht van de verschillende bestandsindelingen en wanneer u deze gebruikt.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

Opslaan in de Illustrator-indeling

Als een document meerdere tekengebieden bevat en u in een vorige versie van Illustrator wilt opslaan, kunt u ervoor kiezen om elk tekengebied als een afzonderlijk bestand op te slaan of om de inhoud van alle tekengebieden in een enkel bestand te combineren.

1. Kies Bestand > Opslaan als of Bestand > Kopie opslaan.
2. Typ een bestandsnaam en kies een locatie voor het bestand.
3. Kies als bestandsindeling Illustrator (*.AI) en klik op Opslaan.
4. Stel in het dialoogvenster Illustrator-opties de gewenste opties in en klik op OK:

   Versie Hiermee bepaalt u de versie van Illustrator waarmee het bestand compatibel moet zijn. Oudere indelingen ondersteunen niet alle functies in de huidige versie van Illustrator. Wanneer u een oudere versie dan de huidige versie selecteert, zullen daarom niet alle opties voor opslaan beschikbaar zijn en worden bepaalde soorten gegevens gewijzigd. Lees de waarschuwingen onder in het dialoogvenster, zodat u weet hoe de gegevens worden gewijzigd.

   Subset maken van lettertypen wanneer percentage gebruikte tekens kleiner is dan Hiermee geeft u aan wanneer het volledige lettertype moet worden ingesloten (en niet alleen de tekens die in het document worden gebruikt) op basis van het aantal tekens van het lettertype dat in het document wordt gebruikt. Als een lettertype bijvoorbeeld 1.000 tekens bevat, terwijl er in het document slechts 10 van worden gebruikt, kunt u beslissen dat het insluiten van het lettertype niet opweegt tegen de extra bestandsgrootte.

   PDF-compatibel bestand maken Hiermee wordt een PDF-weergave van het document opgeslagen in het Illustrator-bestand. Selecteer deze optie als het Illustrator-bestand compatibel moet zijn met andere toepassingen van Adobe.

   Inclusief gekoppelde bestanden Hiermee worden bestanden ingesloten die zijn gekoppeld aan de illustratie.

ICC-profielen insluiten Maakt een document met beheerde kleuren.

Compressie gebruiken Hiermee worden PDF-gegevens in het Illustrator-bestand gecomprimeerd. Door het comprimeren van de gegevens duurt het opslaan van het document langer. Selecteer deze optie daarom niet als het opslaan erg lang duurt (8 tot 15 minuten).

Elk tekengebied opslaan in een afzonderlijk bestand Hiermee wordt elk tekengebied opgeslagen als een afzonderlijk bestand. Er wordt ook een afzonderlijk hoofdbestand gemaakt dat alle tekengebieden bevat. Alle inhoud die een tekengebied raakt, wordt opgenomen in het bestand voor dat tekengebied. Als een illustratie moet worden verplaatst om in één tekengebied te passen, wordt dit als een waarschuwing gemeld. Als u deze optie niet selecteert, worden de tekengebieden in één document gecombineerd en omgezet in objecthulplijnen en (in Illustrator CS3) snijgebieden. Het tekengebied dat voor het opgeslagen bestand wordt gebruikt, is gebaseerd op de grootte van het standaardopstartprofiel van het document.

Transparantieopties Hier bepaalt u wat er met transparante objecten gebeurt als u een Illustrator-indeling gebruikt die ouder is van versie 9.0. Selecteer Paden behouden om transparantie-effecten te negeren en transparante illustraties opnieuw in te stellen op 100% dekking en de overvloeimodus op Normaal. Selecteer Weergave en overdrukken behouden om overdrukken te behouden die geen interactie hebben met transparante objecten. Overdrukken die wel interactie hebben met transparante objecten, worden afgevlakt.

Belangrijk: *Als uw illustratie ingewikkelde overlappende gebieden bevat en u een uitvoer in een hoge resolutie nodig hebt, klikt u op Annuleren en geeft u rasterinstellingen op voordat u doorgaat.*

Meer Help-onderwerpen

"Rasteropties" op pagina 402

Opslaan in de EPS-indeling

Vrijwel alle programma's voor paginaopmaak, tekstverwerking en grafische toepassingen accepteren geïmporteerde of geplaatste EPS-bestanden (Encapsulated PostScript-bestanden). In de EPS-indeling blijven veel grafische elementen behouden die u kunt maken met Adobe Illustrator. Dat betekent dat EPS-bestanden opnieuw kunnen worden geopend en bewerkt als Illustrator-bestanden. Omdat EPS-bestanden op PostScript zijn gebaseerd, kunnen ze zowel vector- als bitmapafbeeldingen bevatten. Als uw illustratie meerdere tekengebieden bevat, blijven deze behouden wanneer u de illustratie opslaat in EPS-indeling.

1. Als u een illustratie met transparantie (inclusief overdrukken) in hoge resolutie wilt uitvoeren, kies dan Venster > Voorvertoning van afvlakker om een voorvertoning weer te geven van de effecten van het afvlakken.
2. Kies Bestand > Opslaan als of Bestand > Kopie opslaan.
3. Typ een bestandsnaam en kies een locatie voor het bestand.
4. Kies als bestandsindeling Illustrator EPS (*.EPS) en klik op Opslaan.
5. Als u afzonderlijke bestanden wilt maken voor elk tekengebied, klikt u op Tekengebieden gebruiken en selecteert u Alles of geeft u een bereik op. Afzonderlijke bestanden worden opgeslagen met een EPS-hoofdbestand dat alle tekengebieden bevat. Als u deze optie niet selecteert, wordt één EPS-bestand gemaakt waarin alle tekengebieden behouden blijven.
6. Stel in het dialoogvenster EPS-opties de gewenste opties in en klik op OK:

   Versie Hiermee bepaalt u de versie van Illustrator waarmee het bestand compatibel moet zijn. Oudere indelingen ondersteunen niet alle functies in de huidige versie van Illustrator. Wanneer u een oudere versie dan de huidige versie selecteert, zullen daarom niet alle opties voor opslaan beschikbaar zijn en worden bepaalde soorten gegevens gewijzigd. Lees de waarschuwingen onder in het dialoogvenster, zodat u weet hoe de gegevens worden gewijzigd.

Formaat Bepaalt de eigenschappen van de voorvertoning die in het bestand is opgeslagen. De voorvertoning wordt weergegeven in toepassingen die EPS-illustraties niet direct kunnen weergeven. Als u geen voorvertoning wilt maken, kies dan Geen in het menu Formaat. Of selecteer een zwart-wit- of kleurindeling.

Als u TIFF (8-bits kleur) kiest, moet u een achtergrondoptie selecteren voor de voorvertoningsafbeelding:

- **Transparant** Hiermee maakt u een transparante achtergrond.
- **Dekking** Hiermee maakt u een effen achtergrond. (Selecteer Dekking als het EPS-document zal worden gebruikt in een Microsoft Office-toepassing.)

Transparantieopties Hiermee bepaalt u wat er gebeurt met transparante objecten en overdrukken. De beschikbare opties zijn afhankelijk van de indelingsversie die u boven in het dialoogvenster selecteert.

Als u een CS-indeling kiest, geeft u op hoe overlappende kleuren waarvoor overdrukken is ingesteld worden opgeslagen en selecteert u een voorinstelling (of een set met opties) voor het afvlakken van transparantie. Klik op Aangepast als u de afvlakinstellingen wilt aanpassen.

Als u een indeling kiest die ouder is dan 8.0, selecteert u Paden behouden om transparantie-effecten te wissen en transparante illustraties opnieuw in te stellen op 100% dekking en overvloeimodus Normaal. Selecteer Uiterlijk en overdrukken behouden om overdrukken te behouden die niet reageren op transparante objecten. Overdrukken die wel reageren op transparante objecten, worden afgevlakt.

Lettertypen insluiten (voor andere toepassingen) Hiermee sluit u alle lettertypen in die beschikken over de benodigde machtigingen van de lettertypeleverancier. Met het insluiten van lettertypen zorgt u ervoor dat het originele lettertype wordt weergegeven en afgedrukt als het bestand in een andere toepassing wordt geplaatst, zoals Adobe InDesign. Als het bestand echter wordt geopend in Illustrator op een computer waarop het lettertype niet is geïnstalleerd, wordt een faux-lettertype toegepast of wordt het lettertype vervangen. Hiermee wordt illegaal gebruik van het ingesloten lettertype voorkomen.

Opmerking: *Als u de optie Lettertypen insluiten selecteert, neemt de grootte van het opgeslagen bestand toe.*

Inclusief gekoppelde bestanden Hiermee worden bestanden ingesloten die zijn gekoppeld aan de illustratie.

Inclusief documentminiaturen Hiermee maakt u een miniatuurafbeelding van de illustratie. De miniatuur wordt weergegeven in de dialoogvensters Openen en Plaatsen van Illustrator.

Inclusief CMYK-PostScript in RGB-bestanden Hiermee kunnen documenten in RGB-kleur worden afgedrukt vanaf toepassingen die geen ondersteuning bieden voor RGB-uitvoer. Als het EPS-bestand opnieuw wordt geopend in Illustrator, blijven de RGB-kleuren behouden.

Verlopen en verloopnetten compatibel afdrukken Zo kunnen oudere printers en PostScript-apparaten verlopen en verloopnetten afdrukken door verloopobjecten om te zetten in JPEG-indeling. Als u deze optie selecteert, kan het afdrukken trager gaan op printers die geen problemen hebben met verlopen.

Adobe PostScript® Hiermee wordt bepaald welk PostScript-niveau wordt gebruikt om de illustratie op te slaan. PostScript Taalniveau 2 is geschikt voor vector- en bitmapafbeeldingen met kleuren en met grijswaarden en ondersteunt RGB-, CMYK- en CIE-kleurmodellen voor zowel vector- als bitmapafbeeldingen. PostScript Taalniveau 3 beschikt over meer functionaliteit dan Taalniveau 2, zoals de mogelijkheid om netobjecten af te drukken op een PostScript®3™-printer. Omdat bij het afdrukken naar apparaten met PostScript Taalniveau 2 netverloopobjecten naar bitmapafbeeldingen worden omgezet, kunt u illustraties die netverloopobjecten bevatten, beter afdrukken op een PostScript 3-printer.

Meer Help-onderwerpen

"Een voorvertoning bekijken van de gebieden van de illustratie die worden afgevlakt" op pagina 476

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Informatie over overdrukken" op pagina 480

Opslaan in SVG-indeling

SVG is een vectorindeling voor kwalitatief hoogwaardige, interactieve webafbeeldingen. Er zijn twee versies van de SVG-indeling: SVG en gecomprimeerde SVG (SVGZ). Met SVGZ kunnen bestanden 50% tot 80% kleiner worden, maar u kunt SVGZ-bestanden niet bewerken in een teksteditor.

Als u een illustratie opslaat in de SVG-indeling, worden netobjecten gerasterd. Verder worden afbeeldingen zonder alfakanaal omgezet in de JPEG-indeling. Afbeeldingen met een alfakanaal worden omgezet in de PNG-indeling. Als een document meerdere tekengebieden bevat en u het document opslaat in SVG, blijft het actieve tekengebied behouden. U kunt afzonderlijke tekengebieden niet als afzonderlijke SVG-bestanden opslaan.

Ga naar www.adobe.com/go/vid0207_nl voor een video over het maken van inhoud voor mobiele apparaten in Illustrator.

1. Als de illustratie SVG-effecten bevat, selecteert u elk item waarop een SVG-effect is toegepast en verplaatst u het effect naar de onderkant van het deelvenster Vormgeving (vlak boven het item Dekking). Als het SVG-effect wordt gevolgd door andere effecten, bestaat de SVG-uitvoer uit een rasterobject. Als de illustratie meerdere tekengebieden bevat, moet u bovendien het tekengebied selecteren dat u wilt exporteren.
2. Kies Bestand > Opslaan als of Bestand > Kopie opslaan.
3. Typ een bestandsnaam en kies een locatie voor het bestand.
4. Kies SVG (*.SVG) of gecomprimeerde SVG (*.SVGZ) als bestandsindeling en klik op Opslaan.
5. Stel in het dialoogvenster SVG-opties de gewenste opties in en klik op OK:

   SVG-profielen Hiermee geeft u de SVG XML-DTD (Document Type Definition) op voor het geëxporteerde bestand.

   - **SVG 1.0 en SVG 1.1** Geschikt voor SVG-bestanden die op een desktopcomputer worden bekeken. SVG 1.1 is de volledige versie van de SVG-specificatie, SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus en SVG Basic 1.1 zijn subsets.
   - **SVG Basic 1.1** Geschikt voor SVG-bestanden die op apparaten met een gemiddeld vermogen, zoals mobiele apparaten, worden weergegeven. Niet alle mobiele apparaten ondersteunen het profiel SVG Basic. Als u deze optie selecteert, is het dus niet zeker dat het SVG-bestand op alle mobiele apparaten wordt weergegeven. Niet-rechthoekige knipsels en bepaalde SVG-filtereffecten worden niet door SVG-basic ondersteund.
   - **SVG Tiny 1.1 en SVG Tiny 1.1+** Geschikt voor SVG-bestanden die op kleine apparaten, zoals mobiele telefoons, worden weergegeven. Niet alle mobiele telefoons ondersteunen de profielen SVG Tiny en SVG Tiny Plus. Als u een van deze opties selecteert, is het dus niet zeker dat het SVG-bestand op alle kleine apparaten wordt weergegeven.
   - **SVG Tiny 1.2** Geschikt voor de weergave van SVG-bestanden op een groot aantal apparaten, variërend van PDA's en mobiele telefoons tot laptops en bureaubladcomputers.

   Verlopen, transparantie, knipsels, maskers, symbolen, patronen, onderstreepte tekst, doorgehaalde tekst, verticale tekst en SVG-filtereffecten worden niet door SVG Tiny ondersteund. Met SVG Tiny Plus kunnen verlopen en transparantie worden weergegeven. Knipsels, maskers, symbolen en SVG-filtereffecten worden echter niet ondersteund.

Zie de SVG-specificatie op de website van het World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org) voor meer informatie over SVG-profielen.

Tekst Hiermee geeft u aan hoe lettertypen worden geëxporteerd:

- **Adobe CEF** Hiermee worden hintgegevens van lettertypen gebruikt voor een betere rendering van kleine lettertypen. Dit lettertype wordt ondersteund door de Adobe SVG Viewer maar wordt mogelijk niet ondersteund door andere SVG-viewers.

- **SVG** Hierbij wordt geen gebruik gemaakt van hintgegevens van lettertypen. Dit lettertype wordt door alle SVG-viewers ondersteund.

- **Omzetten in omtrek** Hiermee wordt tekst omgezet in vectorpaden. Gebruik deze optie als u de visuele weergave van tekst in alle SVG-viewers wilt behouden.

Subset Hiermee bepaalt u welke *glyphs* (tekens van een bepaald lettertype) worden ingesloten in het geëxporteerde SVG-bestand. Kies Geen in het menu Subset als u erop kunt vertrouwen dat de benodigde lettertypen zijn geïnstalleerd op de systemen van de eindgebruikers. Kies Alleen gebruikte glyphs als u alleen de glyphs wilt opnemen voor de tekst in de huidige illustratie. De andere waarden (Standaardengels, Standaardengels & gebruikte glyphs, Standaardromeins, Standaardromeins & gebruikte glyphs, Alle glyphs) zijn handig wanneer de tekstinhoud van het SVG-bestand dynamisch is (bijvoorbeeld tekst die door de server wordt gegenereerd of interactieve tekst voor gebruikers).

Locatie Hiermee bepaalt u welke rasterafbeeldingen uit het oorspronkelijke Illustrator-bestand worden ingesloten in het bestand of gekoppeld aan de geëxporteerde JPEG- of PNG-afbeeldingen. Wanneer u afbeeldingen insluit, neemt de bestandsgrootte toe maar weet u zeker dat gerasterde afbeeldingen altijd beschikbaar zijn.

Bewerkmogelijkheden van Illustrator behouden Specifieke Illustrator-gegevens blijven behouden doordat een AI-bestand wordt ingesloten in het SVG-bestand (het bestand wordt groter). Selecteer deze optie als u het SVG-bestand opnieuw in Illustrator wilt openen en bewerken. Als u de SVG-gegevens handmatig wijzigt, zijn deze wijzigingen niet aanwezig als u het bestand opnieuw opent. Dit komt doordat Illustrator het AI-gedeelte van het bestand leest en niet het SVG-gedeelte.

CSS-eigenschappen Hiermee bepaalt u hoe stijlkenmerken in de SVG-code worden opgeslagen. Bij de standaardmethode Presentatiekenmerken worden eigenschappen toegepast op het hoogste niveau in de hiërarchie, zodat speciale bewerkingen en transformaties met optimale flexibiliteit kunnen worden uitgevoerd. Bij de methode Stijlkenmerken worden de bestanden het beste leesbaar, maar kan ook de bestandsgrootte toenemen. Kies deze methode als de SVG-code wordt gebruikt in transformaties, bijvoorbeeld in transformaties waarbij wordt gebruikgemaakt van XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). De methode Stijlkenmerken (verwijzingen naar entiteit) resulteert in snellere weergavetijden en kleinere SVG-bestanden. De methode Stijlelementen wordt gebruikt bij het delen van bestanden met HTML-documenten. Door Stijlelementen te selecteren kunt u het SVG-bestand wijzigen om een stijlelement te verplaatsen naar een extern stijlbladbestand waarnaar ook wordt verwezen door het HTML-bestand. Het renderen neemt echter meer tijd in beslag.

Aantal decimalen Hiermee bepaalt u de nauwkeurigheid van vectorgegevens in het SVG-bestand. U kunt een waarde van 1 tot 7 decimalen invoeren. Hoe hoger de waarde, hoe groter het bestand en hoe hoger de kwaliteit van de afbeelding.

Codering Hiermee wordt bepaald hoe de tekens in het SVG-bestand worden gecodeerd. UTF-codering (Unicode Transformation Format) wordt door alle XML-processors ondersteund. (UTF-8 is een 8-bitsindeling en UTF-16 is een 16-bitsindeling.) Met ISO 8859-1- en UTF-16-codering kunt u geen bestandsmetagegevens behouden.

Optimaliseren voor Adobe SVG Viewer Hiermee behoudt u het hoogst mogelijke niveau van Illustrator-gegevens, terwijl het SVG-bestand nog steeds handmatig kan worden bewerkt. Selecteer deze optie om te profiteren van snellere rendering voor functies zoals SVG-filtereffecten.

Gegevens van Adobe Graphics Server opnemen Alle benodigde informatie voor het vervangen van variabelen wordt opgenomen in het SVG-bestand.

Segmenteringsgegevens opnemen Segmentlocaties en optimalisatie-instellingen worden opgenomen in het bestand.

Inclusief XMP XMP-metagegevens worden opgenomen in het SVG-bestand. Kies Bestand > Info of gebruik de Bridge-browser om metagegevens in te voeren.

Minder <tspan>-elementen uitvoeren Illustrator negeert instellingen voor automatische spatiëring tijdens het exporteren, zodat een bestand ontstaat met minder <tspan>-elementen. Selecteer deze optie om een SVG-bestand te maken dat beter te bewerken en compacter is. Selecteer deze optie niet als automatische spatiëring in de tekst van wezenlijk belang is.

<textPath>-element gebruiken voor tekst op pad Tekst op een pad wordt geëxporteerd als een <textPath>-element. De tekst kan in de SVG-viewer echter anders worden weergegeven dan in Illustrator, omdat bij deze exportmodus niet altijd de visuele pariteit behouden kan blijven. Vooral overlooptekst is zichtbaar in de SVG-viewer.

SVG-code tonen De code voor het SVG-bestand wordt weergegeven in een browservenster.

Webvoorvertoning Het SVG-bestand wordt weergegeven in een browservenster.

Adobe Device Central Hiermee opent u het bestand in Adobe Device Central voor een voorvertoning op een bepaalde mobiele telefoon of een ander mobiel apparaat.

Meer Help-onderwerpen

"SVG" op pagina 428

"Adobe Device Central gebruiken met Illustrator" op pagina 421

"Metagegevens" op pagina 331

"Gegevensgestuurde afbeeldingen" op pagina 498

Illustraties opslaan voor Microsoft Office

Met de opdracht Opslaan voor Microsoft Office kunt u een PNG-bestand maken dat u kunt gebruiken in Microsoft Office-toepassingen.

1 Kies Bestand > Opslaan voor Microsoft Office.

2 Selecteer in het dialoogvenster Opslaan voor Microsoft Office een locatie voor het bestand, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

Als u PNG-instellingen zoals resolutie, transparantie of achtergrondkleur wilt aanpassen, gebruik dan de opdracht Exporteren in plaats van de opdracht Opslaan voor Microsoft Office. U kunt een afbeelding ook als PNG-bestand opslaan met de opdracht Opslaan voor web en apparaten.

Vectorafbeeldingen omzetten in bitmapafbeeldingen

Rastering

Rasteren is het proces waarbij een vectorafbeelding wordt omgezet in een bitmapafbeelding. Tijdens het rasteren worden de paden van de afbeelding omgezet in pixels. De rasteropties die u instelt, bepalen de grootte en andere kenmerken van de resulterende pixels.

U kunt afzonderlijke vectorobjecten rasteren met de opdracht Object > Rasteren of met het effect Rasteren. U kunt ook een heel document rasteren door het te exporteren naar een bitmapindeling, zoals JPEG, GIF of TIFF.

Meer Help-onderwerpen

"Rastereffecten" op pagina 401

"Rasteropties" op pagina 402

Een vectorobject rasteren

1 Selecteer een of meer objecten.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Object > Rasteren als u de objecten voorgoed wilt rasteren.
- Kies Effect > Rasteren als u een raster wilt weergeven zonder dat de onderliggende structuur van de objecten wordt gewijzigd.

3 Stel de rasteropties in (zie "Rasteropties" op pagina 402) en klik op OK.

Illustraties exporteren

Een illustratie exporteren

1 Kies Bestand > Exporteren.

2 Selecteer een locatie voor het bestand en geef een bestandsnaam op.

3 Selecteer een indeling in het pop-upmenu Opslaan als (Windows) of Indeling (Mac OS).

4 Klik op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS).

Ga naar www.adobe.com/go/vid0062_nl voor een video over het exporteren van inhoud van Illustrator, inclusief een overzicht van de verschillende bestandsindelingen en wanneer u deze gebruikt.

Meer Help-onderwerpen

"Illustraties opslaan" op pagina 302

Bestandsindelingen voor het exporteren van illustraties

Opmerking: *U kunt meerdere tekengebieden alleen naar de volgende indelingen exporteren: SWF, JPEG, PSD, PNG en TIFF.*

AutoCAD-tekening en AutoCAD Interchange-bestand (DWG en DXF) AutoCAD-tekening is de standaardbestandsindeling voor het opslaan van vectorafbeeldingen die zijn gemaakt in AutoCAD. AutoCAD-uitwisselingsbestand is een uitwisselingsindeling voor het exporteren van AutoCAD-tekeningen naar of het importeren van tekeningen vanuit andere toepassingen. Zie "Exportopties voor AutoCAD" op pagina 311 voor meer informatie.

Opmerking: *Standaard worden witte lijnen of vullingen in Illustrator-illustraties geëxporteerd naar de AutoCAD-indelingen als zwarte lijnen of vullingen; zwarte lijnen en vullingen in Illustrator worden als wit naar de AutoCAD-indeling geëxporteerd.*

BMP Een standaardindeling van Windows voor afbeeldingen. U kunt een kleurmodel, een resolutie en een anti-aliasinstelling opgeven voor het rasteren van illustraties en ook een indeling (Windows of OS/2) en een bitdiepte om

het totale aantal kleuren (of grijstinten) te bepalen dat de afbeelding kan bevatten. Voor afbeeldingen van 4 bits en 8 bits in Windows-indeling kunt u ook de RLE-compressie opgeven.

Enhanced metabestand (EMF) Wordt door Windows-toepassingen vaak gebruikt als indeling voor het exporteren van gegevens van vectorafbeeldingen. Illustrator kan sommige vectorgegevens rasteren bij het exporteren van illustraties naar de EMF-indeling.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Wordt vaak gebruikt voor het opslaan van foto's. Bij de JPEG-indeling blijven alle kleurgegevens van een afbeelding behouden, maar wordt het bestand gecomprimeerd door selectief gegevens te verwijderen. JPEG is een standaardindeling voor het weergeven van afbeeldingen op het web. Zie "Exportopties voor JPEG" op pagina 314 voor meer informatie. U kunt een afbeelding ook als een JPEG-bestand opslaan met de opdracht Opslaan voor web en apparaten.

Opmerking: *Telkens als u het bestand opslaat als JPEG-bestand, worden artefacten toegevoegd, zoals golvende patronen of blokken met vervorming. Sla JPEG-bestanden altijd op vanuit de oorspronkelijke afbeelding en niet vanuit een eerder opgeslagen JPEG-bestand.*

Macintosh PICT Worden met Mac OS-afbeeldingen en paginaopmaakprogramma's gebruikt om afbeeldingen tussen toepassingen uit te wisselen. PICT werkt vooral effectief bij het comprimeren van afbeeldingen met grote gebieden in een effen kleur.

Flash (SWF) Een vectorindeling voor interactieve, geanimeerde webafbeeldingen. U kunt illustraties exporteren naar de Flash-indeling (SWF) voor gebruik in webontwerpen. U kunt de illustraties dan bekijken in elke browser die beschikt over de plug-in Flash Player. Zie "Exportopties voor Flash" op pagina 312 voor meer informatie. U kunt een afbeelding ook als een SWF-bestand opslaan met de opdracht Opslaan voor web en apparaten (zie Optimalisatieopties voor SWF (Illustrator)), en u kunt tekst exporteren als dynamische tekst of invoertekst (zie "Tekst labelen om naar Flash te exporteren" op pagina 378). Behalve dat u een illustratie in Flash-indeling kunt opslaan, kunt u een Illustrator-illustratie ook kopiëren en plakken naar Flash. Als u gebruikmaakt van het Klembord, blijft de getrouwheid van illustraties behouden.

U kunt vectorillustraties voor Flex-skins maken in Adobe Illustrator en deze exporteren met het script voor Create Flex Skin. Flexibele skins en uitbreidingen voor Illustrator zijn beschikbaar via www.adobe.com/go/flex_skinning_nl. Voor meer informatie over Flex-skins en Flex Builder kunt u de documentatie over Flex raadplegen op Adobe.com.

Photoshop (PSD) De standaardindeling van Photoshop. Als uw illustraties gegevens bevatten die niet kunnen worden geëxporteerd naar de Photoshop-indeling, blijft het uiterlijk van de illustraties in Illustrator behouden door de lagen in het document samen te voegen of de illustraties te rasteren. Hierdoor blijven lagen, sublagen, samengestelde vormen en bewerkbare tekst niet altijd behouden in het Photoshop-bestand, zelfs niet als u de juiste exportoptie hebt geselecteerd. Zie "Exportopties voor Photoshop" op pagina 315 voor meer informatie.

PNG (Portable Network Graphics) Wordt gebruikt voor compressie zonder verlies en voor het weergeven van afbeeldingen op het web. In tegenstelling tot GIF ondersteunt PNG wel 24-bitsafbeeldingen en produceert deze indeling achtergrondtransparantie zonder gekartelde randen. Sommige webbrowsers bieden echter geen ondersteuning voor PNG-afbeeldingen. Bij de PNG-indeling blijft transparantie in grijswaarden- en RGB-afbeeldingen behouden. Zie "Exportopties voor PNG" op pagina 316 voor meer informatie. U kunt een afbeelding ook als een PNG-bestand opslaan met de opdracht Opslaan voor web en apparaten.

Targa (TGA) Deze indeling is ontworpen voor systemen die de Truevision®-videokaart gebruiken. U kunt een kleurmodel, een resolutie en een anti-aliasinstelling opgeven voor het rasteren van illustraties en ook een bitdiepte om het totale aantal kleuren (of grijstinten) te bepalen dat de afbeelding kan bevatten.

Tekstindeling (TXT) Wordt gebruikt om tekst in een illustratie te exporteren naar een tekstbestand. (Zie "Tekst exporteren naar een tekstbestand" op pagina 378.)

TIFF (Tagged-Image File Format) Wordt gebruikt voor het uitwisselen van bestanden tussen toepassingen en computerplatforms. TIFF is een flexibele indeling voor bitmapafbeeldingen die door de meeste teken-,

beeldbewerkings- en paginaopmaakprogramma's wordt ondersteund. De meeste desktopscanners kunnen TIFF-bestanden produceren. Zie "Exportopties voor TIFF" op pagina 316 voor meer informatie.

Windows-metabestand (WMF) Een indeling voor het uitwisselen van gegevens tussen 16-bits-Windows-toepassingen. De WMF-indeling wordt ondersteund in bijna alle teken- en opmaakprogramma's voor Windows. Het heeft echter een beperkte ondersteuning voor vectorafbeeldingen en wanneer het mogelijk is, kunt u beter de EMF-indeling gebruiken dan de WMF-indeling.

Meer Help-onderwerpen

"Illustraties opslaan" op pagina 302

"Een illustratie exporteren" op pagina 309

Exportopties voor AutoCAD

Wanneer u illustraties exporteert in DXF- of DWG-indeling, kunt u de volgende opties instellen:

AutoCAD-versie Hiermee wordt de versie van AutoCAD opgegeven die het geëxporteerde bestand ondersteunt.

Schalen Voer waarden in voor schaaleenheden om aan te geven hoe Illustrator lengtegegevens interpreteert bij het schrijven van het AutoCAD-bestand.

Lijndikten schalen Hiermee schaalt u de lijndikten in het geëxporteerde bestand tezamen met de rest van de tekening.

Aantal kleuren Hiermee bepaalt u de kleurdiepte van het geëxporteerde bestand.

Rasterbestandsindeling Hiermee geeft u op of afbeeldingen en objecten die bij het exporteren worden gerasterd, worden opgeslagen in PNG- of JPEG-indeling. Alleen de PNG-indeling ondersteunt transparantie. Dus als u de oorspronkelijke weergave zo goed mogelijk wilt behouden, moet u de PNG-indeling kiezen.

Weergave behouden Selecteer deze optie als u de weergave moet behouden en als u het geëxporteerde bestand niet meer hoeft te bewerken. Als u deze optie kiest, kan dat betekenen dat u de bewerkbaarheid in belangrijke mate verliest. De tekst kan bijvoorbeeld als omtrekken worden weergegeven en effecten worden gerasterd. U kunt kiezen tussen deze optie en Maximale bewerkbaarheid, maar u kunt deze opties niet tegelijkertijd selecteren.

Maximale bewerkbaarheid Selecteer deze optie als de mogelijkheid om het bestand in AutoCAD te kunnen bewerken belangrijker is dan de noodzaak om de weergave te behouden. Als u deze optie kiest, kan de weergave in belangrijke mate verloren gaan, met name als er stijleffecten zijn toegepast. U kunt kiezen tussen deze optie en Weergave behouden, maar u kunt deze opties niet tegelijkertijd selecteren.

Alleen geselecteerde illustraties exporteren Hiermee worden alleen de illustraties geëxporteerd die op het moment van exporteren in het bestand zijn geselecteerd. Als er geen illustraties zijn geselecteerd, wordt er een leeg bestand geëxporteerd.

Paden wijzigen voor weergave Hiermee wijzigt u de paden in AutoCAD om, indien nodig, de originele weergave te behouden. Als een pad tijdens het exporteren bijvoorbeeld andere objecten overlapt waardoor hun weergave wordt gewijzigd, zorgt u er met deze optie voor dat het pad wordt aangepast zodat de weergave van de objecten behouden blijft.

Tekst weergeven als omtrekken Hiermee zet u voor het exporteren alle tekst om in paden om zo de weergave te behouden. Illustrator en AutoCAD kunnen tekstkenmerken verschillend interpreteren. Selecteer deze optie als u maximale visuele getrouwheid wilt behouden (ten koste van bewerkbaarheid). Als u de tekst nog wilt kunnen bewerken in AutoCAD, moet u deze optie niet selecteren.

Exportopties voor Flash

Wanneer u illustraties exporteert in de SWF-indeling, kunt u de volgende standaardopties en geavanceerde opties instellen: U kunt meerdere tekengebieden exporteren naar de SWF-indeling. Ga naar www.adobe.com/go/vid0214_nl voor een video over het exporteren van SWF-bestanden vanuit Illustrator. (Op www.adobe.com/go/vid0197_nl vindt u een video over het importeren van Illustrator-bestanden in Flash en op www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_nl vindt u een video over het gebruik van Flash in combinatie met Illustrator.)

U kunt te allen tijde op Webvoorvertoning klikken om een voorvertoning te zien van het bestand in de standaardwebbrowser (de browser dient te zijn voorzien van een Flash Player-plug-in), of u kunt op Adobe Device Central klikken om een voorvertoning te zien van het bestand in Flash Player op een bepaalde mobiele telefoon op een ander mobiel apparaat.

Opmerking: *Als het uw bedoeling is om een Illustrator-illustratie over te brengen naar een Flash-document, kunt u deze eenvoudig kopiëren en plakken. Alle paden, lijnen, verlopen, teksten (Flash-tekst opgeven), maskers, effecten (zoals slagschaduw op tekst) en symbolen blijven behouden. Verder kunt u opgeven hoe lagen tijdens het plakken worden geïmporteerd: als Flash-lagen frames of afbeeldingssymbolen. Ga naar www.adobe.com/go/vid0193_nl voor een video over importeren en kopiëren en plakken tussen webtoepassingen.*

Bepaal hoe u meerdere tekengebieden wilt exporteren voordat u op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) klikt in het dialoogvenster Exporteren. Als u tekengebieden wilt exporteren als afzonderlijke SWF-bestanden, selecteert u Tekengebieden gebruiken in het dialoogvenster Exporteren. Als u slechts een bereik van tekengebieden wilt exporteren, geeft u het desbetreffende bereik op. Klik vervolgens op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) en geef de volgende opties op:

Voorinstelling Hiermee geeft u het instellingenbestand op met voorinstellingen die moeten worden gebruikt voor exporteren. Als u de standaardinstellingen wijzigt, verandert deze optie in Aangepast. U kunt aangepaste optie-instellingen als een nieuwe voorinstelling opslaan voor hergebruik bij andere bestanden. Klik op Voorinstelling opslaan als u optie-instellingen wilt opslaan als voorinstelling.

Exporteren als Hiermee geeft u op hoe Illustrator lagen moet omzetten:

- **AI-bestand naar SWF-bestand** De illustratie wordt geëxporteerd naar een enkel frame. Selecteer deze optie als u de knipmaskers van lagen wilt behouden.
- **AI-lagen naar SWF-frames** De illustraties op elke laag worden geëxporteerd naar een afzonderlijk SWF-frame, waardoor een geanimeerd SWF-bestand ontstaat.
- **AI-lagen naar SWF-bestanden** De illustraties op elke laag worden geëxporteerd naar een afzonderlijk SWF-bestand. Hierdoor ontstaan meerdere SWF-bestanden die elk een enkel frame bevatten met de illustraties van een enkele Illustrator-laag.
- **AI-lagen naar SWF-symbolen** Hiermee zet u de illustratie op elke laag om in een symbool en exporteert u deze naar één SWF-bestand. AI-lagen worden geëxporteerd als SWF-filmclipsymbolen. De symbolen worden genoemd naar hun overeenkomstige laagnamen. Op www.adobe.com/go/vid0198_nl vindt u een video over het effectief gebruiken van symbolen tussen Illustrator en Flash.
- **AI-tekengebieden naar SWF-bestanden** Hiermee exporteert u elk geselecteerd tekengebied naar een afzonderlijk SWF-bestand. Dit is de enige beschikbare optie wanneer u ervoor kiest om meerdere tekengebieden te behouden in het dialoogvenster Opslaan als. Als u een voorinstelling opslaat waarin deze optie is geselecteerd, kunt u de opgeslagen voorinstelling alleen gebruiken voor bestanden met meerdere tekengebieden.

Versie Hiermee geeft u de versie van de Flash-speler weer die gebruikt wordt voor het bladeren in geïmporteerde bestanden. De optie Bestand comprimeren is niet beschikbaar in Flash-versie 5 en ouder. Dynamische tekst en Invoertekst zijn niet beschikbaar in versie 3 en ouder.

Knippen tot grootte tekengebied Hiermee exporteert u het gedeelte van de Illustrator-illustratie binnen de randen van het geselecteerde tekengebied naar het SWF-bestand. Het deel van de illustratie dat buiten de randen valt, wordt weggeknipt. Deze optie wordt aangevinkt en uitgeschakeld als u meerdere tekengebieden exporteert.

Weergave behouden Selecteer Weergave behouden als u de illustratie vóór het exporteren wilt afvlakken naar één laag. Als u deze optie selecteert, beperkt u de bewerkbaarheid van het bestand.

Bestand comprimeren De SWF-gegevens worden gecomprimeerd, waardoor een kleiner bestand ontstaat. Oudere Flash-spelers dan Flash Player 6 kunnen geen gecomprimeerde bestanden openen of weergeven. Gebruik deze optie niet als u niet zeker weet met welke versie van de Flash-speler het bestand zal worden weergegeven.

Symbolen exporteren in het deelvenster Hiermee exporteert u alle symbolen in het deelvenster Symbolen. Als een symbool geen actief exemplaar heeft in de illustratie, wordt het symbool niet opgenomen in de geëxporteerde frames. Het symbool is echter wel beschikbaar voor gebruik in de symboolbibliotheek van de Flash Authoring-omgeving.

Tekst als omtrek exporteren Hiermee wordt tekst omgezet in vectorpaden. Gebruik deze optie om het uiterlijk van tekst te behouden in alle Flash-spelers. Schakel deze optie uit als u maximale mogelijkheden wilt behouden om de tekst te bewerken. (Ga naar www.adobe.com/go/vid0199_nl voor een video over het effectief gebruiken van tekst tussen Illustrator en Flash.

Tekenspatiëringsgegevens voor tekst negeren Hiermee exporteert u tekst zonder tekenspatiëringsgegevens.

Metagegevens opnemen Hiermee exporteert u de metagegevens die aan het bestand zijn gekoppeld. De geëxporteerde XMP-gegevens worden tot een minimum beperkt om de bestandsgrootte klein te houden. Miniaturen worden dan bijvoorbeeld niet opgenomen.

Beveiligen tegen importeren Hiermee voorkomt u dat gebruikers het geëxporteerde SWF-bestand kunnen wijzigen.

Wachtwoord Typ hier een wachtwoord om te voorkomen dat het bestand door onbevoegden wordt geopend, of dat het bestand in andere toepassingen dan Adobe Flash wordt gebruikt.

Boogkwaliteit Hiermee wordt de nauwkeurigheid van de Bézier-curven bepaald. Een lagere waarde betekent dat het geëxporteerde bestand kleiner is, maar ook dat de kwaliteit van de curve enigszins achteruit gaat. Een hogere waarde verbetert de nauwkeurigheid van de reproductie, maar heeft een groter bestand tot gevolg.

Achtergrondkleur Hiermee geeft u een achtergrondkleur op voor het geëxporteerde SWF-bestand.

Lokale afspeelbeveiliging Hiermee geeft u op of het bestand tijdens het afspelen alleen toegang heeft tot lokale bestanden of tot netwerkbestanden.

Als u geavanceerde opties wilt opgeven, klik dan op Geavanceerd en stel de gewenste opties in:

Afbeeldingsformaat Hiermee bepaalt u hoe de illustratie wordt gecomprimeerd. Als u Zonder verlies selecteert, blijft de hoogst mogelijke beeldkwaliteit behouden, maar wordt er een groot SWF-bestand gemaakt. Als u Met verlies (JPEG) selecteert, wordt er een kleiner SWF-bestand gemaakt, maar worden er artefacten aan de afbeelding toegevoegd. Selecteer Zonder verlies als u van plan bent om in Flash verder te werken aan het bestand (of aan de bestanden). Selecteer Met verlies als u de eindversie van het bestand als SWF-bestand wilt exporteren.

JPEG-kwaliteit Hiermee geeft u op hoe gedetailleerd de geëxporteerde afbeelding moet worden. Hoe hoger de kwaliteit, hoe groter het bestand. (Deze optie is alleen beschikbaar als u compressie met verlies hebt geselecteerd.)

Methode Hiermee bepaalt u het type JPEG-compressie dat wordt gebruikt. Selecteer Basislijn (standaard) als u de standaardcompressie wilt toepassen. Selecteer Basislijn geoptimaliseerd voor extra optimalisatie. (Deze opties zijn alleen beschikbaar als u compressie met verlies hebt geselecteerd.)

Resolutie Hiermee past u de schermresolutie voor bitmapafbeeldingen aan. De resolutie voor geëxporteerde SWF-bestanden kan tussen 72 en 600 ppi (pixels per inch) zijn. Hogere resolutiewaarden resulteren in betere beeldkwaliteit, maar ook in grotere bestanden.

Framesnelheid Hiermee geeft u de snelheid op waarmee de animatie in een Flash-speler wordt afgespeeld. (Deze optie is alleen beschikbaar voor AI-lagen naar SWF-frames.)

Lus Hiermee wordt de animatie in een Flash-speler continu afgespeeld, in plaats van één keer spelen en dan stoppen. (Deze optie is alleen beschikbaar voor AI-lagen naar SWF-frames.)

Overvloeiingen animeren Hiermee geeft u op of overvloeiobjecten worden geanimeerd. Deze optie geeft dezelfde resultaten als de resultaten die u krijgt wanneer u overvloeiobjecten handmatig omzet in lagen voordat u exporteert. Overvloeiingen worden altijd van het begin tot het einde geanimeerd, onafhankelijk van de laagvolgorde.

Als u Overvloeiingen animeren selecteert, selecteert u ook een methode voor het exporteren van de overvloeiing:

- **Op volgorde** Elk object in de overvloeiing wordt geëxporteerd naar een afzonderlijk frame in de animatie.
- **Opbouwend** Er wordt een oplopende volgorde van objecten gemaakt in de animatieframes. Het onderste object in de overvloeiing wordt bijvoorbeeld weergegeven in elk frame en het bovenste object in de overvloeiing alleen in het laatste frame.

Laagvolgorde Hiermee bepaalt u de tijdlijn van de animatie. Selecteer Beneden naar boven om de lagen te exporteren, te beginnen met de onderste laag in het deelvenster Lagen. Selecteer Boven naar beneden om de lagen te exporteren, te beginnen met de bovenste laag in het deelvenster Lagen. (Deze optie is alleen beschikbaar voor AI-lagen naar SWF-frames.)

Statische lagen exporteren Hiermee geeft u een of meer lagen of sublagen op die worden gebruikt als statische inhoud in alle geëxporteerde SWF-frames. De inhoud van de geselecteerde lagen of sublagen wordt als achtergrondillustratie weergegeven in elk geëxporteerd SWF-frame. (Deze optie is alleen beschikbaar voor AI-lagen naar SWF-frames.)

Meer Help-onderwerpen

"Flash-afbeeldingen" op pagina 432

"Flash-animaties maken" op pagina 433

"Meerdere tekengebieden gebruiken" op pagina 34

"Werken met Illustrator en Flash" op pagina 433

Exportopties voor JPEG

Als uw document meerdere tekengebieden bevat, geeft u eerst op hoe u deze wilt exporteren. Pas dan klikt u op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) in het dialoogvenster Exporteren. Als u ieder tekengebied als een afzonderlijk JPEG-bestand wilt exporteren, selecteert u Tekengebieden gebruiken in het dialoogvenster Exporteren. Als u slechts een bereik van tekengebieden wilt exporteren, geeft u het desbetreffende bereik op. Klik vervolgens op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) en geef de volgende opties op:

Kwaliteit Hiermee bepaalt u de kwaliteit en grootte van het JPEG-bestand. Kies een optie in het menu Kwaliteit of geef een waarde tussen 0 en 10 op in het tekstvak Kwaliteit.

Kleurmodel Hiermee bepaalt u het kleurmodel van het JPEG-bestand.

Methode en Scans Selecteer Basislijn (standaard) om een indeling te gebruiken die wordt herkend door de meeste webbrowsers. Selecteer Basislijn geoptimaliseerd voor geoptimaliseerde kleuren en een iets kleinere bestandsgrootte. Selecteer Progressief voor het weergeven van een aantal opeenvolgende scans waarbij steeds meer detail zichtbaar wordt terwijl de afbeelding wordt gedownload. Het aantal scans kunt u zelf opgeven. JPEG-afbeeldingen van het type Basislijnen geoptimaliseerd en Progressief worden niet door alle webbrowsers ondersteund.

Diepte Hiermee bepaalt u de resolutie van het bestand. Kies Aangepast als u zelf een resolutie wilt opgeven.

Anti-alias Hiermee worden rafelige randen in de illustratie vloeiend gemaakt door middel van supersampling. Als u deze optie uitschakelt, blijven de harde randen van lijnwerk behouden bij het rasteren.

Afbeelding met hyperlinks Hiermee wordt code gegenereerd voor afbeeldingen met hyperlinks. Als u deze optie selecteert, moet u Client-kant (.html) of Server-kant (.map) selecteren om te bepalen welk type bestand moet worden gegenereerd.

ICC-profiel insluiten Hiermee slaat u ICC-profielen op in het JPEG-bestand.

Meer Help-onderwerpen

"Kleuren in digitale afbeeldingen" op pagina 126

Exportopties voor Photoshop

Als uw document meerdere tekengebieden bevat, geeft u eerst op hoe u deze wilt exporteren. Pas dan klikt u op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) in het dialoogvenster Exporteren. Als u ieder tekengebied als een afzonderlijk PSD-bestand wilt exporteren, selecteert u Tekengebieden gebruiken in het dialoogvenster Exporteren. Als u slechts een bereik van tekengebieden wilt exporteren, geeft u het desbetreffende bereik op. Klik vervolgens op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) en geef de volgende opties op:

Kleurmodel Hiermee bepaalt u het kleurmodel van het geëxporteerde bestand. Het exporteren van een CMYK-document als RGB-document, of andersom, kan onverwachte wijzigingen in transparante gebieden tot gevolg hebben. Dit geldt vooral voor gebieden met overvloeimodi. Als u het kleurmodel wijzigt, moet u de illustratie exporteren als een vlakke afbeelding (de optie Lagen schrijven is dan niet beschikbaar).

Resolutie Hiermee bepaalt u de resolutie van het geëxporteerde bestand.

Vlakke afbeelding Hiermee worden alle lagen samengevoegd en wordt de illustratie geëxporteerd als een gerasterde afbeelding. Als u deze optie kiest, blijft de visuele weergave van de illustratie behouden.

Lagen schrijven Hiermee exporteert u groepen, samengestelde vormen, geneste lagen en segmenten als afzonderlijke, bewerkbare Photoshop-lagen. Geneste lagen die meer dan vijf lagen diep zijn, worden samengevoegd tot één Photoshop-laag. Selecteer Maximale bewerkbaarheid als u transparante objecten (objecten met een dekkingsmasker, een constante dekking van minder dan 100% of een andere overvloeimodus dan Normaal) wilt exporteren als actieve, bewerkbare Photoshop-lagen.

Bewerkbaarheid van tekst behouden Hiermee exporteert u horizontale en verticale punttekst in lagen (inclusief geneste lagen tot maximaal vijf lagen diep) naar bewerkbare Photoshop-tekst. Als hierdoor de weergave van de illustratie wordt beïnvloed, kunt u deze optie uitschakelen, zodat de tekst wordt gerasterd.

Maximale bewerkbaarheid Hiermee schrijft u elke bovenste sublaag naar een afzonderlijke Photoshop-laag, als hierdoor de weergave van de illustratie niet wordt beïnvloed. Bovenste lagen worden Photoshop-laagsets. Transparante objecten blijven bewerkbare transparante objecten. Er wordt ook een Photoshop-vormlaag gemaakt voor elke samengestelde vorm in een bovenste laag, als hierdoor de weergave van de illustratie niet wordt beïnvloed. Als u samengestelde vormen wilt schrijven met effen lijnen, wijzigt u het verbindingstype in Afgerond. Ongeacht of u deze optie selecteert, alle lagen die meer dan vijf niveaus diep zijn, worden samengevoegd in één Photoshop-laag.

Opmerking: *Illustrator kan geen samengestelde vormen exporteren waarop grafische stijlen, onderbroken lijnen of penselen zijn toegepast. Dergelijke samengestelde vormen worden gerasterd.*

Anti-alias Hiermee worden rafelige randen in de illustratie vloeiend gemaakt door middel van supersampling. Als u deze optie uitschakelt, blijven de harde randen van lijnwerk behouden bij het rasteren.

ICC-profiel insluiten Maakt een document met beheerde kleuren.

Meer Help-onderwerpen

"Richtlijnen voor de resolutie van afbeeldingen voor de definitieve uitvoer" op pagina 296

"Kleuren in digitale afbeeldingen" op pagina 126

"Een object voorzien van een lijn" op pagina 168

Exportopties voor PNG

Als uw document meerdere tekengebieden bevat, geeft u eerst op hoe u deze wilt exporteren. Pas dan klikt u op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) in het dialoogvenster Exporteren. Als u ieder tekengebied als een afzonderlijk PNG-bestand wilt exporteren, selecteert u Tekengebieden gebruiken in het dialoogvenster Exporteren. Als u slechts een bereik van tekengebieden wilt exporteren, geeft u het desbetreffende bereik op. Klik vervolgens op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) en geef de volgende opties op:

Resolutie Hiermee bepaalt u de resolutie van de gerasterde afbeelding. Hogere resolutiewaarden resulteren in betere beeldkwaliteit, maar ook in grotere bestanden.

Opmerking: *Sommige toepassingen openen PNG-bestanden met 72 ppi, onafhankelijk van de resolutie die u opgeeft. In dergelijke toepassingen worden de afmetingen van de afbeelding gewijzigd. (Een illustratie die bijvoorbeeld met 150 ppi is opgeslagen, wordt meer dan twee keer zo groot als een illustratie die met 72 ppi is opgeslagen.) Wijzig daarom de resolutie alleen als u weet dat de doeltoepassing andere resoluties dan 72 ppi ondersteunt.*

Kleur Hiermee geeft u een kleur voor de vulling van transparantie op. Kies Transparant om transparantie te behouden, Wit om transparantie met wit te vullen, Zwart om transparantie met zwart te vullen of Anders als u een andere kleur wilt selecteren.

Anti-alias Hiermee worden rafelige randen in de illustratie vloeiend gemaakt door middel van supersampling. Als u deze optie uitschakelt, blijven de harde randen van lijnwerk behouden bij het rasteren.

Interliniëren Hiermee worden voorlopige versies van de afbeelding in lage resolutie weergegeven in de browser terwijl de afbeelding wordt gedownload. Door het gebruik van interliniëring lijkt de laadtijd korter, maar de bestanden worden wel groter.

Meer Help-onderwerpen

"Richtlijnen voor de resolutie van afbeeldingen voor de definitieve uitvoer" op pagina 296

Exportopties voor TIFF

Als uw document meerdere tekengebieden bevat, geeft u eerst op hoe u deze wilt exporteren. Pas dan klikt u op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) in het dialoogvenster Exporteren. Als u ieder tekengebied als een afzonderlijk TIFF-bestand wilt exporteren, selecteert u Tekengebieden gebruiken in het dialoogvenster Exporteren. Als u slechts een bereik van tekengebieden wilt exporteren, geeft u het desbetreffende bereik op. Klik vervolgens op Opslaan (Windows) of Exporteer (Mac OS) en geef de volgende opties op:

Kleurmodel Hiermee bepaalt u het kleurmodel van het geëxporteerde bestand.

Resolutie Hiermee bepaalt u de resolutie van de gerasterde afbeelding. Hogere resolutiewaarden resulteren in betere beeldkwaliteit, maar ook in grotere bestanden.

Anti-alias Hiermee worden rafelige randen in de illustratie vloeiend gemaakt door middel van supersampling. Als u deze optie uitschakelt, blijven de harde randen van lijnwerk behouden bij het rasteren.

LZW-compressie Hiermee past u LZW-compressie toe, een compressiemethode zonder verlies die de details niet uit de afbeelding verwijdert. Selecteer deze optie om een kleiner bestand te maken.

Bytevolgorde Hiermee bepaalt u de juiste bytevolgorde voor het schrijven van het afbeeldingsbestand op basis van het platform dat u kiest. Illustrator en de meeste recente toepassingen kunnen bestanden lezen met de bytevolgorde van beide platforms. Als u niet weet in welk programma het bestand kan worden geopend, selecteert u het platform waarop het bestand wordt gelezen.

ICC-profiel insluiten Maakt een document met beheerde kleuren.

Meer Help-onderwerpen

"Richtlijnen voor de resolutie van afbeeldingen voor de definitieve uitvoer" op pagina 296

"Kleuren in digitale afbeeldingen" op pagina 126

Adobe PDF-bestanden maken

Adobe PDF

PDF (Portable Document Format) is een universele bestandsindeling waarin de lettertypen, afbeeldingen en opmaak van brondocumenten die in een groot aantal toepassingen en op uiteenlopende platforms zijn gemaakt, behouden blijven. Adobe PDF is de wereldwijde standaard voor veilige, betrouwbare verspreiding en uitwisseling van elektronische documenten en formulieren. Adobe PDF-bestanden zijn compact en compleet en kunnen worden gedeeld, weergegeven en afgedrukt door iedereen die beschikt over de gratis software Adobe Reader®.

Adobe PDF is uiterst effectief in workflows voor publicatie van drukwerk. Door een samenstelling van uw illustraties op te slaan in Adobe PDF ontstaat een compact, betrouwbaar bestand dat eenvoudig kan worden weergegeven, bewerkt, geordend en gecontroleerd door uzelf of uw prepressbureau. Het prepressbureau kan het Adobe PDF-bestand vervolgens op een geschikt moment in de workflow direct uitvoeren of verwerken met gereedschappen uit diverse programma's voor naverwerkingstaken, zoals preflightcontroles, overvulling, impositie en kleurscheidingen.

Wanneer u gegevens in Adobe PDF opslaat, kunt u desgewenst een bestand maken dat compatibel is met PDF/X. PDF/X (Portable Document Format Exchange) is een subset van Adobe PDF voor het voorkomen van vele kleur-, lettertype- en overvulvariabelen die tot afdrukproblemen leiden. PDF/X kan worden gebruikt wanneer PDF's worden uitgewisseld als digitale masters voor afdrukproductie. Dit is zowel mogelijk tijdens de productiefase als de uitvoerfase van de workflow, mits alle toepassingen en uitvoerapparaten PDF/X ondersteunen.

Adobe PDF's biedt oplossingen voor de volgende aan elektronische documenten verwante problemen:

Algemeen probleem	**Voordelen van Adobe PDF**
Ontvangers kunnen de bestanden niet openen omdat zij niet beschikken over het programma waarmee de bestanden zijn gemaakt.	Iedereen kan overal een PDF-bestand openen. Hiervoor is alleen de gratis Adobe Reader-software nodig.
Archieven die bestaan uit papieren en elektronische documenten zijn moeilijk te doorzoeken en nemen veel ruimte in beslag. Bovendien moet u beschikken over de programma's waarmee de documenten zijn gemaakt.	PDF's zijn compact, gemakkelijk te doorzoeken en kunnen op elk gewenst moment met Reader worden geopend. Dankzij koppelingen is navigatie in PDF's eenvoudig.
Documenten worden verkeerd op handheldapparaten weergegeven.	Met gelabelde PDF's kan tekst opnieuw worden geplaatst voor weergave op mobiele platforms, zoals Palm OS®-, Symbian™- en Pocket PC®-apparaten.
Documenten met een ingewikkelde opmaak zijn niet toegankelijk voor slechtzienden.	Gelabelde PDF-bestanden bevatten informatie over de inhoud en structuur, waardoor deze bestanden door schermlezers kunnen worden gelezen.

Adobe PDF-bestanden maken

In Illustrator kunt u verschillende typen PDF-bestanden maken. U kunt PDF's met meerdere pagina's, gelaagde PDF's en PDF/X-compatibele bestanden maken. Met gelaagde PDF's kunt u één PDF met lagen opslaan voor gebruik in verschillende contexten. Met PDF/X-compatibele bestanden hebt u minder problemen met kleuren, lettertypen en overvullen.

Ga naar www.adobe.com/go/vid0209_nl voor een video over het maken van PDF's in Creative Suite-toepassingen. Ga naar www.adobe.com/go/vid0210_nl voor een video over het exporteren naar PDF 1.7 voor proeflezen of drukvoorbereidingen. Ga naar www.adobe.com/go/vid0211_nl voor een video over het maken van interactieve PDF's.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF-voorinstellingen" op pagina 319

"Opties voor Adobe PDF instellen" op pagina 322

"Opties voor kleurbeheer en PDF/X voor PDF" op pagina 327

Een Adobe PDF-bestand maken

1. Kies Bestand > Opslaan als of Bestand > Kopie opslaan.
2. Typ een bestandsnaam en kies een locatie voor het bestand.
3. Kies Adobe PDF (*.PDF) als bestandsindeling en klik op Opslaan.
4. Kies een voorinstelling in het menu Adobe PDF-voorinstelling of selecteer een categorie in de lijst links in het dialoogvenster en pas de opties aan.
5. Klik op PDF opslaan.

Als u de standaardinstellingen wilt herstellen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op Herstellen.

Een Adobe PDF-bestand met meerdere pagina's maken

1. Maak meerdere tekengebieden in een document.
2. Kies Bestand > Opslaan als en selecteer Adobe PDF bij Opslaan als type.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer Alle als u alle tekengebieden in één PDF-bestand wilt opslaan.
   - Als u een subset van de tekengebieden in één PDF-bestand wilt opslaan, selecteert u Bereik en typt u het bereik van de tekengebieden.
4. Klik op Opslaan en geef aanvullende PDF-opties op in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan.
5. Klik op PDF opslaan.

Een gelaagd Adobe PDF-bestand maken

Adobe InDesign en Adobe Acrobat bevatten functies waarmee u de zichtbaarheid van lagen kunt wijzigen in een Adobe PDF-bestand. Als u een gelaagd PDF-bestand opslaat in Illustrator, kan uw illustratie worden gebruikt in verschillende contexten. In plaats van bijvoorbeeld meerdere versies van dezelfde illustratie te maken voor een publicatie in meerdere talen, kunt u één PDF-bestand maken dat de tekst voor alle talen bevat.

1. Stel de illustratie zodanig in dat de aanpasbare elementen (die u wilt weergeven en verbergen) zich in verschillende lagen op het hoogste niveau bevinden en niet zijn genest in sublagen.

   Als u bijvoorbeeld een illustratie maakt die wordt gebruikt in meerdere talen, plaatst u de tekst voor elke taal in een andere laag op het hoogste niveau.

2. Sla het bestand op in Adobe PDF-indeling.
3. Kies in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan de optie Acrobat 8 (PDF 1.7) of Acrobat 7 (PDF 1.6) bij Compatibiliteit.
4. Selecteer Acrobat-lagen maken van de bovenste lagen, stel de overige PDF-opties in en klik op PDF opslaan.

Een bestand maken dat Adobe PDF/X-compatibel is

PDF/X (Portable Document Format Exchange) is een ISO-standaard voor het uitwisselen van grafische inhoud die veel kleur-, lettertype- en overvulvariabelen uitschakelt waardoor problemen bij het afdrukken worden voorkomen. Illustrator ondersteunt PDF/X-1a (voor een CMYK-workflow), PDF/X-3 (voor een workflow met kleurbeheer) en PDF/X-4 (voor een workflow met kleurbeheer en toegevoegde ondersteuning voor het behoud van actieve transparantie in plaats van afgevlakte transparantie).

U kunt een PDF/X-compatibel bestand maken tijdens het opslaan van een PDF-bestand.

1. Kies een PDF/X-voorinstelling in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan of kies een PDF/X-indeling in het menu Standaard.
2. Klik op Uitvoer links in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan en stel de PDF/X-opties in.

Compacte PDF-documenten maken

Illustrator CS5 biedt de optie om een document op te slaan in het kleinste bestandsformaat. Als u een compacte PDF wilt genereren vanuit Illustrator, gaat u als volgt te werk:

1. Klik op Bestand > Opslaan als en selecteer PDF.
2. Selecteer in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan de kleinste bestandsgrootte in Adobe PDF-voorinstelling.

   Zorg ervoor dat u het selectievakje Bewerkingsfuncties van Illustrator behouden uitschakelt om te voorkomen dat de Illustrator-bronnen samen met het document worden opgeslagen.

Adobe PDF-voorinstellingen

Een PDF-*voorinstelling* is een groep instellingen die het maken van een PDF beïnvloeden. Deze instellingen zorgen ervoor dat de bestandsgrootte in verhouding is met de kwaliteit, afhankelijk van de manier waarop de PDF wordt gebruikt. De meeste vooraf gedefinieerde voorinstellingen gelden voor verschillende Adobe Creative Suite-componenten, zoals InDesign, Illustrator, Photoshop en Acrobat. U kunt ook aangepaste voorinstellingen maken en delen die zijn afgestemd op uw unieke uitvoervereisten.

Voorinstellingen worden standaard geïnstalleerd in de map Extras. Sommige van de hieronder vermelde voorinstellingen zijn pas beschikbaar wanneer u deze hebt verplaatst naar de map Settings. De mappen Extras en Settings bevinden zich gewoonlijk in (Windows Vista en Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF of (Mac OS) Bibliotheek\Application Support\Adobe PDF. Sommige voorinstellingen zijn in bepaalde Creative Suite-componenten niet beschikbaar.

De aangepaste instellingen bevinden zich in (Windows XP) Documents and Settings/*[gebruikersnaam]*/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista en Windows 7) Users/*[gebruikersnaam]*/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings of (Mac OS) Users/*[gebruikersnaam]*/Bibliotheek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Controleer de PDF-instellingen regelmatig. De instellingen worden niet automatisch omgezet in de standaardinstellingen. Toepassingen en hulpprogramma's waarmee PDF-bestanden worden gemaakt, gebruiken de set PDF-instellingen die het laatst is gedefinieerd of geselecteerd.

Afdrukken met hoge kwaliteit Hiermee maakt u PDF-bestanden die geschikt zijn voor afdrukken van hoge kwaliteit op desktopprinters en drukpersen. Bij deze voorinstelling wordt PDF 1.4 gebruikt, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten, blijven kleuren ongewijzigd en wordt de transparantie niet afgevlakt (voor bestandstypen waarin transparantie mogelijk is). Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger. In InDesign worden met deze voorinstelling ook gecodeerde PDF-bestanden gemaakt.

Standaardwaarden Illustrator (alleen Illustrator) Hiermee maakt u een PDF waarin alle Illustrator-gegevens behouden blijven. PDF-bestanden die met deze voorinstelling zijn gemaakt kunnen zonder verlies van gegevens opnieuw worden geopend in Illustrator.

Grote pagina's (alleen Acrobat) Hiermee maakt u PDF-bestanden die kunnen worden gebruikt voor het weergeven en afdrukken van technische tekeningen die groter zijn dan 5 x 5 m. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 7.0 en Acrobat Reader 7.0 en hoger.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK en RGB) (alleen Acrobat) Deze voorinstelling wordt gebruikt voor elektronische documenten die langdurig bewaard moeten blijven (archivering). PDF/A-1b gebruikt PDF 1.4 en zet alle kleuren om in CMYK of RGB, afhankelijk van de standaard die u kiest. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger.

PDF/X-1a (2001 en 2003) PDF/X-1a vereist dat alle fonts worden ingesloten, dat de juiste markeringen en aflooptekens worden opgegeven en dat kleuren worden weergegeven als CMYK, steunkleuren of beide. Bestanden die voldoen aan deze standaard moeten informatie bevatten over de manier waarop ze moeten worden afgedrukt. PDF-bestanden die voldoen aan de PDF/X-1a-standaard kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger.

Bij PDF/X-1a wordt PDF 1.3 gebruikt, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten, worden niet-gelabelde PDF's gemaakt en wordt transparantie afgevlakt met de instelling Hoge resolutie.

***Opmerking:** De voorinstellingen PDF/X1-a:2003 en PDF/X-3:2003 worden tijdens de installatie op uw computer geplaatst, maar zijn pas beschikbaar wanneer u deze hebt verplaatst van de map Xtras naar de map Settings.*

PDF/X-3 Met deze voorinstelling wordt een PDF gemaakt op basis van de ISO-standaard PDF/X-3:2002. PDF-bestanden die worden gemaakt met deze instelling, kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 of later.

PDF/X-4 (2008) Deze voorinstelling voor het maken van ISO PDF/X-4:2008-bestanden ondersteunt live-transparantie (transparantie wordt niet afgevlakt) en ICC-kleurbeheer. PDF-bestanden die worden geëxporteerd met deze voorinstelling, krijgen de PDF 1.4-indeling. Afbeeldingen worden op dezelfde wijze gedownsampled en gecomprimeerd en lettertypen op dezelfde wijze ingesloten als met de instellingen PDF/X-1a en PDF/X-3. U kunt PDF/X-4:2008-compatibele PDF-bestanden rechtstreeks maken in Creative Suite 4 en 5-componenten, waaronder

Illustrator, InDesign en Photoshop. Acrobat 9 Pro bevat validerings- en preflight-functies waarmee PDF/X-4:2008-compatibele PDF-bestanden kunnen worden gemaakt en niet-PDF/X-bestanden indien mogelijk kunnen worden omgezet in PDF/X-4:2008-bestanden.

Adobe raadt PDF/X-4:2008 aan als optimale PDF-bestandsindeling voor publicatieworkflows voor PDF-drukwerk.

Drukwerkkwaliteit Hiermee maakt u PDF-bestanden met een hoge afdrukkwaliteit, bijvoorbeeld voor digitaal afdrukken of voor scheidingsvellen die op een zetmachine of plaatmachine worden afgedrukt. De bestanden voldoen echter niet aan de PDF/X-standaard. In dit geval is de kwaliteit van de inhoud het belangrijkste. Het doel is om in een Adobe PDF-bestand alle gegevens te behouden die een drukker of afdrukservicebureau nodig heeft om het document correct af te drukken. Bij deze set opties wordt PDF 1.4 gebruikt, worden kleuren naar CMYK geconverteerd, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten en wordt de transparantie behouden (voor bestandstypen waarin transparantie mogelijk is).

Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en in Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Opmerking: *Voordat u een Adobe PDF-bestand maakt voor verzending naar een commerciële drukker of een afdrukservicebureau, moet u weten wat de uitvoerresolutie en de overige instellingen zijn of vraagt u om een .joboptions-bestand met de aanbevolen instellingen. Mogelijk moet u de Adobe PDF-instellingen aanpassen voor een bepaald bureau en een eigen .joboptions-bestand meeleveren.*

PDF-bestanden met rijke inhoud Hiermee maakt u gebruiksklare PDF-bestanden met codes, hyperlinks, bladwijzers, interactieve elementen en lagen. Bij deze set opties wordt PDF 1.5 gebruikt en worden subsets van alle lettertypen ingesloten. Ook worden de bestanden geoptimaliseerd voor byte-serving. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 6.0 en in Acrobat Reader 6.0 en hoger. De voorinstelling PDF-bestanden met rijke inhoud staat in de map Extras.

Opmerking: *Deze voorinstelling werd in eerdere versies van bepaalde toepassingen eBook genoemd.*

Kleinste bestandsgrootte Hiermee maakt u PDF-bestanden voor weergave op het web of een intranet of voor e-maildistributie. Met deze set opties worden compressie, downsampling en een relatief lage afbeeldingsresolutie gebruikt. Alle kleuren worden omgezet in sRGB en lettertypen worden ingesloten. Ook worden de bestanden geoptimaliseerd voor byte-serving. Voor optimale resultaten kunt u deze voorinstelling beter niet gebruiken als u het PDF-bestand wilt afdrukken.

Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en in Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Standaard (alleen Acrobat) Hiermee maakt u PDF-bestanden die worden afgedrukt op desktopprinters of digitale kopieerapparaten, die worden gepubliceerd op een cd of die als een proefdruk naar een klant worden gestuurd. Bij deze set met opties worden bestanden klein gehouden met compressie en downsampling, maar worden ook subsets ingesloten van alle (toegestane) lettertypen die worden gebruikt in het bestand, worden alle kleuren geconverteerd naar sRGB en wordt afgedrukt met een gemiddelde resolutie. Subsets van Windows-lettertypen worden niet standaard ingesloten. PDF-bestanden die met dit instellingenbestand zijn gemaakt, kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Raadpleeg de PDF Integration Guide op de dvd van Creative Suite voor meer informatie over gedeelde PDF-instellingen voor Creative Suite-componenten.

PDF-voorinstellingen aanpassen

Alhoewel de standaard-PDF-voorinstellingen zijn gebaseerd op praktijkvoorbeelden, kan het zijn dat u voor uw workflow of voor de workflow van de drukker andere, speciale PDF-instellingen nodig hebt, die niet in de ingebouwde voorinstellingen voorkomen. In dat geval kunt u of kan het servicebureau zelf voorinstellingen maken.

1 Kies Bewerken > Adobe PDF-voorinstellingen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Nieuw als u een nieuwe voorinstelling wilt maken. Als u de nieuwe voorinstelling wilt baseren op een bestaande voorinstelling, kiest u eerst de gewenste voorinstelling.
- Als u een van uw eigen voorinstellingen wilt bewerken, selecteert u de voorinstelling en klikt u op Bewerken. (U kunt de standaardvoorinstellingen niet bewerken.)
- Als u een voorinstelling wilt verwijderen, selecteert u de desbetreffende voorinstelling en klikt u op Verwijderen.
- U slaat een voorinstelling in een andere map dan de map met de standaardinstellingen in de Adobe PDF-map op door de voorinstelling te selecteren en op Opslaan als te klikken. Geef een locatie op en klik op Opslaan.

3 Stel de PDF-opties in en klik op OK.

Wanneer u een PDF-bestand opslaat, kunt u ook een aangepaste voorinstelling maken door onder in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan op Voorinstelling opslaan te klikken.

Als u voorinstellingen wilt delen met een collega, selecteert u een of meer voorinstellingen en klikt u op Exporteren. De voorinstellingen worden opgeslagen in een afzonderlijk .joboptions-bestand dat u via e-mail of via een netwerk naar een collega kunt verzenden.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Adobe PDF instellen" op pagina 322

PDF-voorinstellingen laden

Illustrator beschikt over aanvullende bestanden met PDF-voorinstellingen (.joboptions-bestanden). U kunt ook bestanden met aangepaste PDF-voorinstellingen ontvangen van servicebureaus en collega's.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit om PDF-voorinstellingen te laden in al uw Creative Suite -toepassingen:

- Dubbelklik op het .joboptions-bestand.
- Kies Bewerken > Adobe PDF-voorinstellingen. Klik op Importeren en selecteer het gewenste .joboptions-bestand.

Adobe PDF-opties

Adobe PDF-opties worden onderverdeeld in categorieën. Wanneer een optie wordt gewijzigd, verandert de naam van de voorinstelling in Aangepast. De categorieën worden links in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan weergegeven, met uitzondering van de opties Standaard en Compatibiliteit die boven in het dialoogvenster staan.

Opties voor Adobe PDF instellen

Adobe PDF-opties worden onderverdeeld in categorieën. Wanneer een optie wordt gewijzigd, verandert de naam van de voorinstelling in Aangepast. De categorieën worden links in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan weergegeven, met uitzondering van de opties Standaard en Compatibiliteit die boven in het dialoogvenster staan.

Standaard Hier geeft u een PDF-standaard voor het bestand op.

Compatibiliteit Hier geeft u een PDF-versie voor het bestand op.

Algemeen Hier geeft u basisopties voor het bestand op.

Compressie Hier stelt u in of illustraties moeten worden gecomprimeerd en gedownsampled, en welke methode en instellingen daarbij moeten worden gebruikt.

Markeringen en aflooptekens Hier geeft u drukkersmarkeringen en de afloop- en vaste-regelgebieden op. Alhoewel dit dezelfde opties zijn als in het dialoogvenster Afdrukken, zijn de berekeningen enigszins anders, omdat de PDF niet wordt uitgevoerd naar een bekend paginaformaat.

Uitvoer Hier bepaalt u hoe kleuren en PDF/X-uitvoerintentieprofielen worden opgeslagen in het PDF-bestand.

Geavanceerd Hier bepaalt u hoe lettertypen, overdrukken en transparantie worden opgeslagen in het PDF-bestand.

Beveiliging Hier beveiligt u het PDF-bestand.

Samenvatting Hier wordt een overzicht van de huidige PDF-instellingen weergegeven. U slaat het overzicht als een ASCII-tekstbestand op door op Samenvatting opslaan te klikken.

Adobe PDF/X-standaarden

De PDF/X-standaarden zijn gedefinieerd door de International Organization for Standardization (ISO). PDF/X-standaarden zijn van toepassing op het uitwisselen van grafische inhoud. Tijdens de PDF-conversie wordt het desbetreffende bestand gecontroleerd aan de hand van de opgegeven standaard. Als de PDF niet voldoet aan de geselecteerde ISO-standaard, wordt een bericht weergegeven met de vraag of u de conversie wilt annuleren of wilt doorgaan met het maken van een bestand dat niet compatibel is. De meestgebruikte workflowstandaarden voor publicatie van drukwerk zijn: PDF/X-1a, PDF/X-3 en PDF/X-4.

Opmerking: *Ga naar de websites van ISO en Adobe voor meer informatie over PDF/X.*

PDF-compatibiliteitsniveaus

Wanneer u PDF-bestanden maakt, moet u beslissen welke PDF-versie u wilt gebruiken. U kunt de PDF-versie veranderen door over te schakelen op een andere voorinstelling of door een compatibiliteitsoptie te kiezen wanneer u het bestand opslaat als PDF of een PDF-voorinstelling bewerkt.

In het algemeen moet u de meest recente versie (in dit geval versie 1.7) gebruiken, tenzij er specifieke behoefte is aan achterwaartse compatibiliteit. De nieuwste versie bevat alle nieuwste mogelijkheden en functies. Als u echter documenten maakt die op grote schaal worden verspreid, kunt u wellicht beter Acrobat 5 (PDF 1.4) of Acrobat 6 (PDF 1.5) kiezen, zodat alle gebruikers het document kunnen bekijken en afdrukken.

In de volgende tabel worden enkele functies vergeleken van PDF-bestanden die met de verschillende compatibiliteitsinstellingen zijn gemaakt.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) en Acrobat 8 en hoger (PDF 1.7)
PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 3.0 en Acrobat Reader 3.0 en hoger.	PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 3.0 en Acrobat Reader 3.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.	De meeste PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.	De meeste PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.
Het bestand mag geen illustraties bevatten waarin gebruik wordt gemaakt van actieve transparantie-effecten. Transparantie moet worden afgevlakt voorafgaand aan de omzetting in PDF 1.3.	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.
Lagen worden niet ondersteund.	Lagen worden niet ondersteund.	Lagen blijven behouden wanneer PDF-bestanden worden gemaakt in toepassingen die het genereren van gelaagde PDF-documenten ondersteunen, zoals Illustrator CS en hoger of InDesign CS en hoger.	Lagen blijven behouden wanneer PDF-bestanden worden gemaakt in toepassingen die het genereren van gelaagde PDF-documenten ondersteunen, zoals Illustrator CS en hoger of InDesign CS en hoger.
DeviceN-kleurruimte met 8 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met 8 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met maximaal 31 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met maximaal 31 kleuren wordt ondersteund.
Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten. Distiller zet de lettertypen tijdens het insluiten om.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.
40-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4- en 128-bits AES-beveiliging (Advanced Encryption Standard) worden ondersteund.

Algemene opties voor PDF

In de sectie Algemeen van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de volgende opties instellen:

Beschrijving Hier wordt de beschrijving van de geselecteerde voorinstelling weergegeven en kunt u deze beschrijving bewerken. U kunt een beschrijving plakken vanaf het Klembord. Als u de beschrijving van een voorinstelling wijzigt, wordt het woord '(gewijzigd)' toegevoegd aan de naam van de voorinstelling. Als u de instellingen van een voorinstelling wijzigt, wordt aan de beschrijving de tekst '[Gebaseerd op <naam van huidige voorinstelling>]' toegevoegd.

Bewerkingsfuncties van Illustrator behouden Hiermee slaat u alle Illustrator-gegevens op in het PDF-bestand. Selecteer deze optie als u het PDF-bestand opnieuw in Adobe Illustrator wilt kunnen openen en bewerken.

Belangrijk: *De optie Bewerkingsfuncties van Illustrator behouden verhindert agressieve compressie en downsampling. Als de bestandsgrootte belangrijk is, schakelt u deze optie uit.*

Paginaminiaturen insluiten Hiermee maakt u een miniatuurafbeelding van een illustratie. De miniatuur wordt weergegeven in de dialoogvensters Openen of Plaatsen van Illustrator.

Optimaliseren voor snelle weergave op het web Hiermee optimaliseert u het PDF-bestand zodat het snel kan worden weergegeven in een webbrowser.

PDF weergeven na opslaan Hiermee opent u het zojuist gemaakte PDF-bestand in de standaardtoepassing voor de weergave van PDF-bestanden.

Acrobat-lagen maken van de bovenste lagen Bovenste lagen van Illustrator worden als Acrobat-lagen opgeslagen in het PDF-bestand. Hiermee kunnen gebruikers van Adobe Acrobat 6, 7 en 8 meerdere versies van een document genereren op basis van één bestand.

Opmerking: *Deze optie is alleen beschikbaar als de optie Compatibiliteit is ingesteld op Acrobat 6 (PDF 1.5), Acrobat 7 (PDF 1.6) of Acrobat 8 (PDF 1.7).*

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Adobe PDF-bestanden maken" op pagina 318

Compressie- en downsampling-opties voor PDF

Wanneer u illustraties opslaat in Adobe PDF, kunt u tekst en lijnwerk comprimeren en bitmapafbeeldingen comprimeren en downsamplen. Afhankelijk van de instellingen die u kiest, kunnen compressie en downsampling een Adobe PDF-bestand aanzienlijk verkleinen, zonder dat er details verloren gaan of het bestand minder nauwkeurig is.

Het gedeelte Compressie van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan bestaat uit drie delen. Elk gedeelte bevat de volgende opties voor het comprimeren en resamplen van kleuren-, grijswaarden- of monochrome afbeeldingen in uw artwork.

Belangrijk: *De optie Bewerkingsfuncties van Illustrator behouden (in Algemeen) verhindert agressieve compressie en downsampling. Als de bestandsgrootte belangrijk is, schakelt u deze optie uit.*

Downsampling Gebruik downsampling als u het PDF-bestand op het web wilt gebruiken. Hierdoor is een hogere compressie mogelijk. Gebruik downsampling niet als u het PDF-bestand met een hoge resolutie wilt afdrukken. Maak de selectie van de optie ongedaan als u alle opties voor downsampling wilt uitschakelen.

Downsampling is het verminderen van het aantal pixels in een afbeelding. Voor het downsamplen van afbeeldingen met kleuren, grijstinten of monochrome afbeeldingen, kiest u een *interpolatiemethode* (gemiddelde downsampling, bicubisch downsamplen of subsampling) en voert u de gewenste resolutie in (in pixels per inch). Geef vervolgens een resolutie op in het tekstvak Voor afbeeldingen boven. Alle afbeeldingen met een resolutie die hoger is dan deze drempelwaarde worden gedownsampled.

De interpolatiemethode die u kiest, bepaalt de manier waarop pixels worden gewist:

- **Gemiddelde downsampling** De pixels in een voorbeeldgebied worden evenredig verdeeld waarna het hele gebied door de gemiddelde pixelkleur bij de opgegeven resolutie wordt vervangen.
- **Subsampling** Er wordt een pixel in het midden van het voorbeeldgebied gekozen en het gehele gebied wordt door die pixelkleur met de opgegeven resolutie vervangen. Vergeleken met downsampling is de verwerkingstijd bij subsampling aanzienlijk korter, maar zijn de afbeeldingen ook minder vloeiend.
- **Bicubisch downsamplen** Er wordt een gewogen gemiddelde gebruikt om de pixelkleur te bepalen en het resultaat is gewoonlijk beter dan bij de eenvoudige downsamplingmethode. Bicubisch is de langzaamste maar meest nauwkeurige methode en geeft de meest vloeiende gradaties.

Compressie Hiermee bepaalt u het type compressie voor uw bestand. Met de optie Automatisch worden automatisch de best mogelijke compressie en kwaliteit gekozen voor de illustraties in het bestand. Bij de meeste bestanden geeft

deze optie optimale resultaten. Gebruik Automatisch (JPEG) voor de grootste compatibiliteit. Gebruik Automatisch (JPEG2000) voor de beste compressie.

- **ZIP-compressie** Werkt goed bij afbeeldingen met grote gebieden in een enkele kleur of bij zichzelf herhalende patronen en voor zwart-witafbeeldingen met herhalende patronen. Bij ZIP-compressie kunnen er afhankelijk van de instelling Afbeeldingskwaliteit wel of geen gegevens verloren gaan.

- **JPEG-compressie** Is geschikt voor afbeeldingen in grijstinten of in kleur. JPEG-compressie is compressie *met verlies*. Dit betekent dat er afbeeldingsgegevens worden verwijderd en dat de kwaliteit afneemt. Er wordt echter geprobeerd het bestand te verkleinen met zo weinig mogelijk gegevensverlies. Omdat bij JPEG-compressie gegevens worden verwijderd, ontstaan er veel kleinere bestanden dan bij ZIP-compressie.

- **JPEG2000** Dit is de nieuwe, internationale standaard voor het comprimeren en inpakken van afbeeldingsgegevens. Net zoals de JPEG-compressie is de JPEG 2000-compressie geschikt voor grijswaarden- of kleurenafbeeldingen. De JPEG 2000-compressie heeft enkele voordelen, zoals progressieve weergave.

- **CCITT en Run Length-compressie** Deze zijn alleen beschikbaar voor monochrome bitmapafbeeldingen. De compressiemethode CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) is geschikt voor zwart-witafbeeldingen en voor gescande afbeeldingen met een diepte van 1 bit. Group 4 is een algemene compressiemethode die vooral geschikt is voor de meeste soorten monochrome afbeeldingen. Bij Group 3, de compressiemethode van veel faxapparaten, worden monochrome bitmaps per rij gecomprimeerd. Run Length is een compressiemethode die het beste resultaat geeft bij afbeeldingen met grote delen effen zwart of wit.

Afbeeldingskwaliteit Bepaalt de hoeveelheid compressie die wordt toegepast. Het hangt van de compressiemethode af welke opties er beschikbaar zijn. Voor JPEG-compressie biedt Illustrator de volgende opties: Minimum, Laag, Normaal, Hoog en Maximum. Voor ZIP-compressie biedt Illustrator de volgende kwaliteitsopties: 4 bits en 8 bits. Als u 4-bits-ZIP-compressie bij 4-bitsafbeeldingen gebruikt of 8-bits-ZIP-compressie bij 4-bits- of 8-bitsafbeeldingen, is de ZIP-methode *zonder verlies*. Dit houdt in dat er geen gegevens worden verwijderd om het bestand kleiner te maken en dat de kwaliteit van de afbeelding dus niet afneemt. Het gebruik van 4-bits-ZIP-compressie bij 8-bitsgegevens kan echter wel invloed hebben op de kwaliteit, omdat er op deze manier wel gegevens verloren gaan.

Tegelgrootte Deze optie is alleen beschikbaar als de overeenkomstige Compressie-instelling JPEG2000 is. Hiermee bepaalt u de grootte van de tegels voor een progressieve weergave.

Tekst en lijnwerk comprimeren Hiermee wordt compressie toegepast op alle tekst en lijnwerk in het bestand. Deze methode gaat niet ten koste van de details of de kwaliteit.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

Opties voor markeringen en aflooptekens voor PDF

Het *afloopgebied* is het gedeelte van de illustratie dat buiten het omsluitend afdrukkader valt, of buiten de snijtekens en interne snijtekens. U kunt een afloopgebied in illustraties opnemen als een foutmarge, om er zeker van te zijn dat de inkt helemaal tot de rand van het papier doorloopt nadat de pagina is afgesneden of een afbeelding exact kan worden ingepast in een document.

In het gebied Markeringen en aflooptekens van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de omvang van het afloopgebied specificeren en allerlei drukkersmarkeringen toevoegen aan het bestand.

Alle drukkersmarkeringen Hiermee schakelt u alle drukkersmarkeringen (interne snijtekens, registratietekens, kleurenbalken en pagina-informatie) in het PDF-bestand in.

Type drukkersmarkering Hiermee kunt u Romeinse drukkersmarkeringen kiezen of Japanse markeringen voor pagina's die worden gedrukt in Aziatische talen.

Interne snijtekens Hiermee plaatst u een markering op elke hoek van het snijgebied om het omsluitende kader van het PDF-bestand aan te geven.

Dikte snijtekens Hiermee bepaalt u de lijndikte van de snijtekens.

Registratietekens Hiermee worden markeringen buiten het tekengebied geplaatst om de verschillende kleurscheidingen in een kleurendocument uit te lijnen.

Verschuiving Hiermee bepaalt u de afstand van alle drukkersmarkeringen vanaf de rand van het tekengebied. De interne snijtekens bevinden zich op de grens van de ruimte die door de verschuiving wordt bepaald.

Kleurenbalken Hiermee wordt een klein gekleurd vierkant toegevoegd voor elke steunkleur of proceskleur. Steunkleuren die naar proceskleuren zijn omgezet, worden aangeduid met behulp van proceskleuren. De serviceprovider gebruikt deze markeringen om de inktdensiteit op de drukpers aan te passen.

Pagina-informatie Hiermee wordt informatie buiten het tekengebied van de pagina geplaatst. Paginagegevens omvatten onder andere de bestandsnaam, het paginanummer, de huidige datum en tijd en de naam van de kleurscheiding.

Afloopgebiedinstellingen van document gebruiken Gebruikt de afloopgebiedinstellingen van het document in plaats van de instellingen in dit dialoogvenster.

Aflooptekens Boven, Onder, Links, Rechts Hiermee bepaalt u de aflooptekens voor de illustratie. Als de knop is geselecteerd, zijn deze vier waarden proportioneel: als u een van de waarden bewerkt, worden de andere drie aangepast.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

Opties voor kleurbeheer en PDF/X voor PDF

In de sectie Uitvoer van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de volgende opties instellen. De interactie tussen de uitvoeropties is afhankelijk van het feit of kleurbeheer is ingeschakeld en welke PDF-standaard is geselecteerd.

Kleurconversie Bepaalt hoe de kleurgegevens in het Adobe PDF-bestand worden weergegeven. Als u kleurenobjecten omzet in RGB of CMYK, moet u ook een doelprofiel in het pop-upmenu kiezen. Alle steunkleurgegevens blijven behouden tijdens de kleurconversie. Alleen de equivalente proceskleuren worden omgezet naar het opgegeven kleursysteem.

- **Geen conversie** De kleurgegevens blijven ongewijzigd behouden. Dit is de standaardinstelling als u PDF/X-3 selecteert.
- **Omzetten in doel (nummers behouden)** Kleurnummers voor ongelabelde inhoud blijven behouden in dezelfde kleurruimte als het doelprofiel (door het doelprofiel toe te wijzen, niet door het om te zetten). Alle overige inhoud wordt omgezet in de doelruimte. Deze optie is niet beschikbaar als kleurbeheer is uitgeschakeld. Het profielinsluitingsbeleid bepaalt of het profiel wordt ingesloten.
- **Omzetten in doel** Alle kleuren worden omgezet in het profiel dat als doel is geselecteerd. Het profielopnamebeleid bepaalt of het profiel wordt opgenomen.

Opmerking: *Wanneer Omzetten in doel is geselecteerd en het doel niet overeenkomt met het documentprofiel, wordt naast de optie een waarschuwingspictogram weergegeven.*

Doel Beschrijft het gamma van het uiteindelijke RGB- of CMYK-uitvoerapparaat, zoals de monitor of een SWOP-standaard. Met dit profiel wordt de kleurinformatie van het document (dat is gedefinieerd door het bronprofiel in de

sectie Werkruimten van het dialoogvenster Kleurinstellingen) omgezet naar de kleurenruimte van het doeluitvoerapparaat.

Profielinsluitingsbeleid Hierdoor wordt bepaald of een kleurprofiel wordt ingesloten in het bestand.

Naam uitvoerintentieprofiel Specificeert de gekarakteriseerde afdrukvoorwaarde voor het document. Een uitvoerintentieprofiel is nodig voor het maken van PDF/X-compatibele bestanden. Dit menu is alleen beschikbaar als een PDF/X-standaard (of -voorinstelling) is geselecteerd in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan. De beschikbaarheid van de opties hangt af van het feit of kleurenbeheer is in- of uitgeschakeld. Als kleurenbeheer is uitgeschakeld, staan de beschikbare printerprofielen in het menu. Als kleurenbeheer is ingeschakeld, staat in het menu het profiel dat is geselecteerd bij Doelprofiel (vooropgesteld dat het een CMYK-uitvoerapparaat is), plus de andere vooraf gedefinieerde printerprofielen.

Naam uitvoervoorwaarde Naam Een beschrijving van de bedoelde afdrukvoorwaarde. Dit kan handig zijn voor de ontvanger van het PDF-document.

Uitvoervoorwaarde-id Een verwijzing naar meer informatie over de bedoelde afdrukvoorwaarde. Deze id wordt automatisch ingevoerd voor afdrukvoorwaarden die zijn opgenomen in het ICC-register.

Registernaam Het webadres voor meer informatie over het register. De URL wordt automatisch ingevoerd voor ICC-registernamen.

Markeren als overvuld De status van overvulling in het document. Voor compatibiliteit met PDF/X is de waarde Waar (geselecteerd) of Onwaar (niet geselecteerd) vereist. Een document dat niet aan deze eis voldoet, kan niet worden erkend als compatibel met PDF/X.

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

Lettertype- en afvlakkingsopties voor PDF

In de sectie Geavanceerd van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de volgende opties instellen:

Subset maken van lettertypen wanneer percentage gebruikte tekens kleiner is dan Hiermee geeft u aan wanneer het volledige lettertype moet worden ingesloten (en niet alleen de tekens die in het document worden gebruikt) op basis van het aantal tekens van het lettertype dat in het document wordt gebruikt. Als een lettertype bijvoorbeeld 1.000 tekens bevat, terwijl er in het document slechts 10 van worden gebruikt, kunt u beslissen dat het insluiten van het lettertype niet opweegt tegen de extra bestandsgrootte.

Overdrukken Hiermee geeft u op hoe overlappende kleuren moeten worden opgeslagen als deze zijn ingesteld op overdrukken. U kunt ervoor kiezen om overdrukken te behouden of te verwijderen. Als Compatibiliteit (boven in het dialoogvenster) is ingesteld op Acrobat 4 (PDF 1.3), kunt u overdrukken ook simuleren door het afvlakken van de illustraties.

Voorinstelling Als Compatibiliteit (boven in het dialoogvenster) is ingesteld op Acrobat 4 (PDF 1.3) en de illustraties transparantie bevatten, kunt u een voorinstelling (of een set opties) voor het afvlakken van transparantie opgeven. Of klik op Aangepast als u de afvlakinstellingen wilt aanpassen.

Opmerking: *Bij Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) en Acrobat 7 (PDF 1.6) blijft transparantie in illustraties automatisch behouden. Het gevolg daarvan is, dat de opties Voorinstelling en Aangepast niet beschikbaar zijn voor deze compatibiliteitsniveaus.*

Meer Help-onderwerpen

"Adobe PDF" op pagina 317

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Informatie over overdrukken" op pagina 480

Beveiliging toevoegen aan PDF-bestanden

Wanneer u een bestand opslaat als PDF kunt u wachtwoordbeveiliging en beveiligingsbeperkingen toevoegen. Hiermee bepaalt u niet alleen wie het bestand mag openen, maar ook wie inhoud uit het document mag kopiëren of overnemen, het document mag afdrukken enzovoort.

Soms is een wachtwoord vereist om een PDF-bestand te openen (wachtwoord voor document openen) en om de beveiligingsinstellingen te wijzigen (wachtwoord voor machtigingen). Als u beveiligingsbeperkingen in het bestand opneemt, moet u beide wachtwoorden definiëren. Anders kan iedereen die het bestand opent, deze instellingen verwijderen. AIs een bestand met een wachtwoord voor machtigingen wordt geopend, dan zijn de beveiligingsinstellingen tijdelijk uitgeschakeld.

De RC4-beveiligingsmethode van RSA Corporation wordt gebruikt om PDF-bestanden met een wachtwoord te beveiligen. De codering is hoog of laag, afhankelijk van de instelling Compatibiliteit (in de categorie Algemeen).

Opmerking: *Adobe PDF-voorinstellingen ondersteunen geen wachtwoorden en beveiligingsinstellingen. Als u wachtwoorden en beveiligingsinstellingen selecteert in het dialoogvenster Adobe PDF exporteren en daarna op Voorinstelling opslaan klikt, worden deze wachtwoorden en instellingen niet bewaard.*

Beveiligingsopties

Bij het maken van een PDF of het toepassen van wachtwoordbeveiliging op een PDF kunt u de volgende opties instellen. Welke opties beschikbaar zijn, is afhankelijk van de instelling van de optie Compatibiliteit. Voor PDF/X-standaarden of -voorinstellingen zijn geen beveiligingsopties beschikbaar.

Compatibiliteit Hiermee stelt u het type versleuteling in voor het openen van documenten die met een wachtwoord zijn beveiligd. Met Acrobat 6 en hoger is het mogelijk om te zoeken aan de hand van metagegevens.

Houd er rekening mee dat gebruikers met een eerdere versie van Acrobat geen PDF-documenten met een hogere compatibiliteitsinstelling kunnen openen. Als u bijvoorbeeld de optie Acrobat 8 selecteert, kan het document niet worden geopend in Acrobat 6.0 of ouder.

Een wachtwoord vereisen om het document te openen Selecteer deze optie als gebruikers het wachtwoord dat u opgeeft, moeten invoeren om het document te openen.

Wachtwoord voor openen van document Geef het wachtwoord op dat gebruikers moeten invoeren om het PDF-bestand te openen.

Opmerking: *Als u een wachtwoord bent vergeten, kunt u het op geen enkele manier uit het document ophalen. Daarom is het verstandig wachtwoorden te noteren en op een veilige plaats te bewaren.*

Een wachtwoord gebruiken om het bewerken van beveiligings- en machtigingsinstellingen te beperken Hiermee wordt de toegang tot de beveiligingsinstellingen van het PDF-bestand beperkt. Als het bestand wordt geopend in Adobe Acrobat, kan de gebruiker het bestand bekijken. De instellingen voor beveiliging en machtigingen kunnen echter alleen worden gewijzigd als het opgegeven wachtwoord voor machtigingen wordt ingevoerd. Als het bestand wordt geopend in Illustrator, Photoshop of InDesign, moet de gebruiker het wachtwoord voor machtigingen invoeren, omdat het bestand niet in de alleen-weergavemodus kan worden geopend.

Wachtwoord voor machtigingen Geef een wachtwoord op dat nodig is om de machtigingsinstellingen te wijzigen Deze optie is alleen beschikbaar als de vorige optie is geselecteerd.

Afdrukken toegestaan Hiermee geeft u het niveau op waarmee gebruikers het PDF-bestand mogen afdrukken.

- **Geen** Hiermee voorkomt u dat gebruikers het bestand afdrukken.
- **Lage resolutie (150 dpi)** Gebruikers kunnen niet afdrukken met een resolutie hoger dan 150 dpi. Dit kan het afdrukken vertragen omdat elke pagina wordt afgedrukt als een bitmapafbeelding. Deze optie is alleen beschikbaar als de optie Compatibiliteit is ingesteld op Adobe 5 (PDF 1.4) of hoger.
- **Hoge resolutie** Gebruikers kunnen met een willekeurige resolutie afdrukken, waarbij vectoruitvoer van hoge kwaliteit wordt afgedrukt op PostScript-printers en andere printers die geavanceerde functies voor hoge afdrukkwaliteit ondersteunen.

Toegestane wijzigingen Hiermee definieert u welke bewerkingen kunnen worden uitgevoerd in het PDF-document.

- **Geen** Met deze instelling kan de gebruiker geen van de wijzigingen aanbrengen die worden weergegeven in het menu Toegestane wijzigingen, zoals het invullen van formuliervelden en het toevoegen van opmerkingen.
- **Pagina's invoegen, verwijderen en roteren** Gebruikers kunnen pagina's invoegen, verwijderen en roteren en bladwijzers en miniaturen maken. Deze optie is alleen beschikbaar bij hoge versleuteling (128-bits-RC4 of AES).
- **Formuliervelden invullen en ondertekenen** Gebruikers kunnen formulieren invullen en formulieren digitaal ondertekenen. Het is niet mogelijk om opmerkingen of formuliervelden toe te voegen. Deze optie is alleen beschikbaar bij hoge versleuteling (128-bits-RC4 of AES).
- **Opmerkingen plaatsen, formuliervelden invullen en ondertekenen** Gebruikers kunnen opmerkingen toevoegen, formulieren invullen en formulieren digitaal ondertekenen. Het is niet mogelijk om paginaobjecten te verplaatsen of formuliervelden te maken.
- **Alles, behalve uitnemen van pagina's** Gebruikers kunnen het document bewerken, formuliervelden maken en invullen, opmerkingen toevoegen en formulieren digitaal ondertekenen.

Kopiëren van tekst, afbeeldingen en andere inhoud toestaan Gebruikers kunnen de inhoud van een PDF selecteren en kopiëren.

Toegang tot tekst door schermleesapparaten inschakelen voor visueel gehandicapten Mensen met een visuele handicap kunnen het document lezen met een schermlezer, maar het is niet mogelijk om de documentinhoud te kopiëren of uit te nemen. Deze optie is alleen beschikbaar bij hoge versleuteling (128-bits-RC4 of AES).

Metagegevens in onbewerkte tekst inschakelen Hiermee kunnen gebruikers inhoud vanuit het PDF-bestand kopiëren en ophalen. Deze optie is alleen beschikbaar als u de compatibiliteit hebt ingesteld op Acrobat 6 of hoger. Als u deze optie selecteert, hebben opslag-/zoeksystemen en zoekfuncties toegang tot de metagegevens in het document .

Bestandsinformatie en metagegevens

Metagegevens zijn een aantal gestandaardiseerde gegevens over een bestand, zoals de auteursnaam, resolutie, kleurruimte, het auteursrecht, en toegepaste trefwoorden.

In het deelvenster Documentinfo worden niet alleen algemene informatie en objectkenmerken weergegeven, maar ook het aantal en de namen van grafische stijlen, aangepaste kleuren, verlopen, lettertypen en geplaatste illustraties.

Metagegevens

Metagegevens zijn een aantal gestandaardiseerde gegevens over een bestand, zoals de auteursnaam, resolutie, kleurruimte, auteursrecht en toegepaste sleutelwoorden. De meeste digitale camera's bevestigen bijvoorbeeld enige basisgegevens aan een afbeeldingsbestand, zoals hoogte, breedte, bestandsindeling en de tijd waarop de afbeelding is genomen. Met behulp van metagegevens kunt u uw workflow stroomlijnen en uw bestanden ordenen.

Over de XMP-standaard

Metagegevensinformatie wordt opgeslagen met de Extensible Metadata Platform-standaard (XMP), waarop Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign en Adobe Photoshop zijn gebouwd. Aanpassingen die met Photoshop® Camera Raw in afbeeldingen worden aangebracht, worden opgeslagen als XMP-metagegevens. XMP is samengesteld op basis van XML en in de meeste gevallen worden de metagegevens in het bestand opgeslagen. Indien het niet mogelijk is om de informatie in het bestand op te slaan, worden metagegevens in een apart bestand opgeslagen, een zogenaamd *secundair* bestand. XMP vereenvoudigt het uitwisselen van metagegevens tussen Adobe-toepassingen en tussen verschillende publicatieworkflows. U kunt bijvoorbeeld de metagegevens van een bestand als een sjabloon opslaan en de metagegevens vervolgens importeren in andere bestanden.

Metagegevens die in andere indelingen zijn opgeslagen, zoals de Exif-, IPTC (IIM)-, GPS- en TIFF-indelingen, worden gesynchroniseerd en beschreven met XMP, zodat ze gemakkelijker kunnen worden weergegeven en beheerd. Andere toepassingen en functies (bijvoorbeeld Adobe Drive) maken ook gebruik van XMP om te communiceren en om informatie op te slaan, zoals commentaar bij een versie, die u kunt opzoeken met Adobe Bridge.

In de meeste gevallen blijven de metagegevens in het bestand behouden, zelfs als de bestandsindeling wordt gewijzigd (bijvoorbeeld van PSD in JPG). Metagegevens worden ook behouden wanneer de bestanden in een Adobe-document of -project worden geplaatst.

C++- en Java-ontwikkelaars kunnen het verwerken en uitwisselen van metagegevens aanpassen met gebruik van de XMP Toolkit SDK. Adobe Flash- en Flex-ontwikkelaars kunnen het dialoogvenster Bestandsinfo aanpassen met gebruik van de XMP File Info SDK. Bezoek de Adobe-website voor meer informatie.

Werken met metagegevens in Adobe Bridge en Adobe Creative Suite-componenten

Veel van de krachtige functies van Adobe Bridge waarmee u uw bestanden en bestandsversies kunt ordenen, zoeken en bijhouden, zijn afhankelijk van XMP-metagegevens in uw bestanden. Adobe Bridge levert twee manieren om met metagegevens te werken: via het deelvenster Metagegevens en via het dialoogvenster Bestandsinfo.

In bepaalde gevallen kunnen er meerdere weergaven voor dezelfde metagegevenseigenschap bestaan. Een eigenschap kan bijvoorbeeld in een weergave worden aangeduid met Auteur en in een andere met Maker, maar allebei verwijzen ze naar dezelfde onderliggende eigenschap. Zelfs als u deze weergaven voor bepaalde workflows aanpast, blijven ze voldoen aan de XMP-standaard.

Overzicht van het deelvenster Documentinfo

In het deelvenster Documentinfo worden niet alleen algemene informatie en objectkenmerken weergegeven, maar ook het aantal en de namen van grafische stijlen, eigen kleuren, patronen, verlopen, lettertypen en geplaatste illustraties. Kies Venster > Documentinfo om het deelvenster weer te geven.

- Als u een ander type informatie wilt weergeven, selecteert u een optie in het deelvenstermenu: Document, Objecten, Afbeeldingsstijlen, Penselen, Steunkleurobjecten, Patroonobjecten, Verloopobjecten, Lettertypen, Gekoppelde afbeeldingen, Ingesloten afbeeldingen of Details lettertype.
- Als u alleen informatie over het geselecteerde object wilt weergeven, kiest u Alleen selectie in het deelvenstermenu. Als u deze optie niet selecteert, wordt informatie over het hele document weergegeven.

- Als u een kopie van de bestandsinformatie als tekstbestand wilt opslaan, kies dan Opslaan in het deelvenstermenu. Geef een naam en locatie op en klik op Opslaan.
- Als u de afmetingen van een tekengebied wilt weergeven, klikt u op het gereedschap Tekengebied, kiest u Document in het deelvenstermenu en klikt u op het tekengebied dat u wilt bekijken.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Hoofdstuk 9: Type

Info over Tekst

De tekstfuncties behoren tot de krachtigste functies van Adobe Illustrator. U kunt een enkele regel tekst toevoegen aan uw illustratie, kolommen en rijen met tekst maken, tekst in een vorm of langs een pad laten lopen, en met lettervormen werken als grafische objecten. Gekozen lettertypen en geselecteerde instellingen voor regelafstand, spatiëring en afstand voor en na alinea's zijn voorbeelden van beslissingen waarmee u de vormgeving van tekst in uw illustraties bepaalt.

U kunt tekst maken door op een van de volgende drie manieren te werk te gaan: *Punttekst* begint op de plaats waar u klikt en wordt uitgebreid op een horizontale of verticale regel wanneer u tekens invoert. Bij *vlaktekst* (ook *alineatekst* genoemd) worden de grenzen van een object gebruikt om de plaatsing van tekens te bepalen. *Tekst op een pad* loopt langs de rand van een open of gesloten pad.

Tekst importeren

U kunt tekst in uw illustratie importeren die afkomstig is uit een bestand dat in een andere toepassing is gemaakt. Illustrator ondersteunt de volgende indelingen voor het importeren van tekst:

- Microsoft® Word voor Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 en 2007
- Microsoft Word voor Mac OS X, 2004 en 2008
- RTF (Rich Text Format)
- Tekst zonder opmaak (ASCII) met ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Chinese Big 5, Cyrillische, GB18030, Griekse, Turkse, Baltische en Midden-Europese codering.

  Een voordeel van tekst uit een bestand importeren, in plaats van kopiëren en plakken, is dat de teken- en alinea-indeling van geïmporteerde tekst behouden blijft. De lettertype- en stijlkenmerken van tekst uit bijvoorbeeld een RTF-bestand blijven behouden in Illustrator. U kunt ook coderings- en opmaakopties instellen wanneer u tekst importeert uit een tekstbestand zonder opmaak.

  Belangrijk: *Zorg ervoor dat de lettertypen die in het bestand worden gebruikt, beschikbaar zijn op uw computer wanneer u tekst uit Microsoft Word- en RTF-bestanden importeert. Ontbrekende lettertypen en lettertypestijlen, met inbegrip van lettertypen met dezelfde naam maar andere indelingen (Type 1, TrueType en CID), kunnen tot onverwachte resultaten leiden. Op Japanse computers kunnen de verschillen tussen tekensets tot gevolg hebben dat tekst die in Windows is ingevoerd, niet op het scherm wordt weergegeven in Mac OS.*

Tekst importeren in een nieuw bestand

1. Kies Bestand > Openen.
2. Selecteer het tekstbestand dat u wilt openen en klik op Openen.

Tekst importeren in een bestaand bestand

1. Kies Bestand > Plaatsen. Selecteer het tekstbestand dat u wilt importeren en klik op Plaatsen.

2 Wanneer u een tekstbestand zonder opmaak (.txt) hebt geselecteerd, voert u een van de volgende handelingen uit en klikt u op OK:

- Geef de tekenset en het platform op waarin het bestand werd gemaakt.
- Selecteer een optie bij Extra regeleinden om te bepalen hoe Illustrator extra regeleinden in het bestand verwerkt.
- Selecteer de optie Extra spaties als u wilt dat Illustrator reeksen opeenvolgende spaties in een bestand vervangt door tabs. Voer het aantal spaties in dat moet worden vervangen door een tab.

Tekst maken

Tekst invoeren op een bepaald punt

Punttekst is een horizontale of verticale tekstregel die begint op de plaats waar u klikt en die wordt uitgebreid wanneer u tekens invoert. Elke tekstregel is onafhankelijk; de lijn breidt uit of wordt kleiner wanneer u deze bewerkt, maar loopt niet om naar de volgende regel. Op deze manier kunt u snel een paar woorden aan uw illustratie toevoegen.

1 Selecteer het gereedschap Tekst of Verticale tekst .

De aanwijzer verandert in een invoegcursor binnen een gestippeld vak. De kleine horizontale lijn bij de onderkant van de invoegcursor geeft de positie aan van de *basislijn* waarop de tekst wordt geplaatst.

2 (Optioneel) Gebruik het deelvenster Beheer, het deelvenster Teken of het deelvenster Alinea om opmaakopties voor tekst in te stellen.

3 Klik op de plaats waar de tekstregel moet beginnen.

Belangrijk: *Zorg ervoor dat u niet op een bestaand object klikt. Als u dit doet, wordt het tekstobject naar vlaktekst of tekst op een pad omgezet. Als een bestaand object zich op de plaats bevindt waar u tekst wilt invoeren, vergrendelt of verbergt u het object.*

4 Voer de tekst in. Druk op Enter of Return om een nieuwe regel tekst te beginnen binnen hetzelfde tekstobject.

5 Wanneer u klaar bent met het invoeren van tekst, klikt u op het gereedschap Selecteren om het tekstobject te selecteren. U kunt ook Ctrl ingedrukt houden en op de tekst klikken (Windows) of Command ingedrukt houden en op de tekst klikken (Mac OS).

Opmerking: *Raadpleeg voor meer informatie over het werken met tekst in Illustrator de whitepaper over werken met tekst op www.adobe.com/go/learn_ai_type_nl.*

Meer Help-onderwerpen

"Tekst op een pad maken" op pagina 342

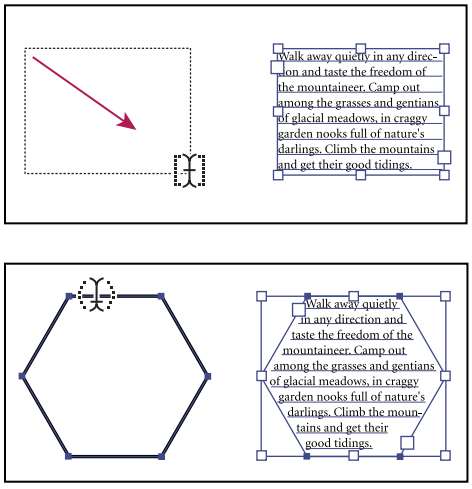
Tekst invoeren in een vlak

Bij vlaktekst (ook *alineatekst* genoemd) worden de grenzen van een object gebruikt om de plaatsing van tekens, horizontaal of verticaal, te bepalen. Wanneer de tekst een grens heeft bereikt, loopt de tekst automatisch om zodat de tekst binnen het gedefinieerde gebied past. Het is handig om tekst op deze manier in te voeren als u een of meer alinea's wilt maken, bijvoorbeeld voor een brochure.

1 Definieer het tekstgebied:

- Selecteer het gereedschap Tekst of het gereedschap Verticale tekst en sleep diagonaal om een rechthoekig tekstgebied te definiëren.

- Teken het object dat u wilt gebruiken als het tekstgebied. (Het maakt niet uit of het object lijn- of vulkenmerken heeft, aangezien Illustrator deze automatisch verwijdert.) Selecteer vervolgens het gereedschap Tekst , het gereedschap Verticale tekst , het gereedschap Vlaktekst of het gereedschap Verticale vlaktekst en klik ergens op het pad van het object.

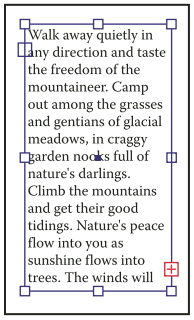


Een tekstvlak maken door te slepen (boven) en een bestaande vorm omzetten in een tekstvlak (onder)

Opmerking: *Als het object een open pad is, moet u het gereedschap Vlaktekst gebruiken om het tekstgebied te definiëren. Er wordt een denkbeeldige lijn tussen de eindpunten van het pad getrokken om de grenzen te definiëren.*

2. (Optioneel) Gebruik het deelvenster Beheer, het deelvenster Teken of het deelvenster Alinea om opmaakopties voor tekst in te stellen.
3. Voer de tekst in. Druk op Enter of Return voor een nieuwe alinea.
4. Wanneer u klaar bent met het invoeren van tekst, klikt u op het gereedschap Selecteren om het tekstobject te selecteren. U kunt ook Ctrl ingedrukt houden en op de tekst klikken (Windows) of Command ingedrukt houden en op de tekst klikken (Mac OS).

Als u meer tekst invoert dan binnen een vlak kan worden weergegeven, verschijnt een vakje met een plusteken (+) aan de onderkant van het tekstgebied.



Voorbeeld van overlopende tekst

Als u de overlopende tekst wilt weergeven, kunt u de grootte van het tekstvlak wijzigen of het pad verlengen. U kunt de tekst ook met een ander object verbinden.

Op www.adobe.com/go/vid0045_nl vindt u een video over het maken van punttekst en vlaktekst. Raadpleeg voor meer informatie over het werken met tekst in Illustrator de whitepaper over werken met tekst op www.adobe.com/go/learn_ai_type_nl.

Meer Help-onderwerpen

"Tekst op een pad maken" op pagina 342

De grootte van een tekstvlak wijzigen

U kunt de grootte van tekst op verschillende manieren wijzigen, afhankelijk van of u punttekst, vlaktekst of padtekst maakt.

Er zit geen beperking op de hoeveelheid punttekst die u kunt schrijven, dus in dit geval hoeft u de afmetingen van het tekstvak niet te wijzigen.

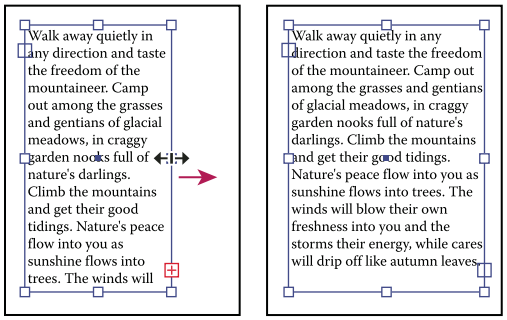
Wanneer u vlaktekst maakt, sleept u een object en typt u in het geselecteerde gebied. In dit geval wordt de grootte van de tekst gewijzigd wanneer u de afmetingen van het object wijzigt met het gereedschap Direct selecteren.

Wanneer u padtekst typt, kunt u tekst verbinden tussen objecten (zie "Tekst verbinden tussen objecten" op pagina 339) als de tekst niet op het geselecteerde pad past. Ook in dit geval wordt de grootte van de tekst gewijzigd als u het pad wijzigt met behulp van het gereedschap Direct selecteren.

Zorg ervoor dat het Selectiekader is ingesteld op Selectiekader tonen. Als u het selectiekader niet kunt zien, klikt u op Weergave > Selectiekader tonen.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk als u de grootte wilt wijzigen:

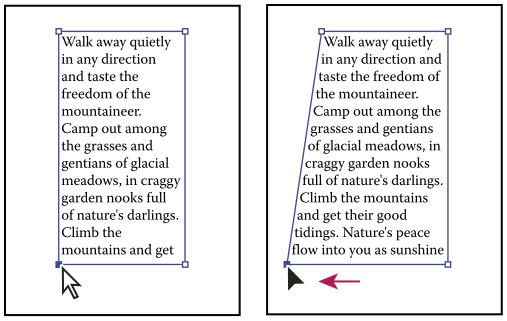
- Selecteer het tekstobject met het gereedschap Selecteren of het deelvenster Lagen en sleep een handgreep van het omsluitende kader.



De grootte van een tekstvlak wijzigen met het gereedschap Selecteren

- Selecteer de rand of hoek van het tekstpad met het gereedschap Direct selecteren . Sleep vervolgens om de vorm van het pad te wijzigen.

U kunt het tekstpad het gemakkelijkst wijzigen met het gereedschap Direct selecteren in de weergave Omtrek.



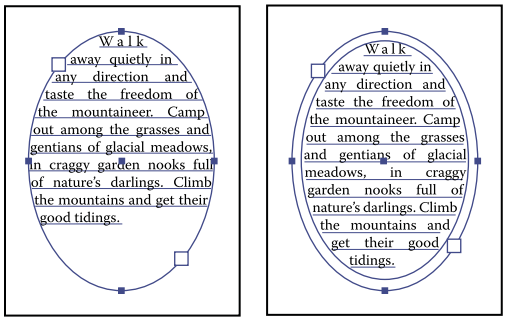
De grootte van een tekstvlak wijzigen met het gereedschap Direct selecteren

- Selecteer het tekstobject met behulp van het gereedschap selecteren of het deelvenster Lagen, en kies Tekst > Opties voor vlaktekst. Voer waarden in voor Breedte en Hoogte en klik op OK. Als het tekstvlak niet rechthoekig is, bepalen deze waarden de afmetingen van het omsluitende kader.

De marge rond een tekstvlak wijzigen

Wanneer u met een vlaktekstobject werkt, kunt u de marge tussen de tekst het omsluitende kader instellen. Deze marge wordt de *inzetafstand* genoemd.

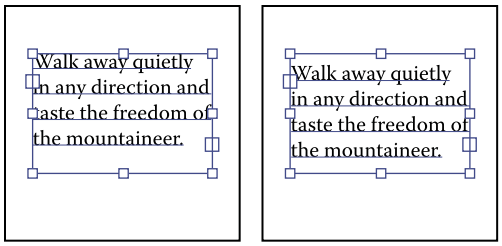
1. Selecteer een vlaktekstobject.
2. Kies Tekst > Opties voor vlaktekst.
3. Geef een waarde op bij Inzetafstand en klik op OK.



Tekst zonder inzetafstand (links) vergeleken met tekst met inzetafstand (rechts)

De eerste basislijn in een tekstvlak verhogen of verlagen

Wanneer u met een vlaktekstobject werkt, kunt u de uitlijning van de eerste regel tekst ten opzichte van de bovenkant van het object instellen. Deze uitlijning wordt de *verschuiving eerste basislijn* genoemd. U kunt tekst bijvoorbeeld boven de bovenkant van het object laten uitsteken, of de tekst op een bepaalde afstand onder de bovenkant van het object plaatsen.



Tekst met eerste basislijn ingesteld op Hoofdletterhoogte (links) vergeleken met tekst waarbij de eerste basislijn is ingesteld op Regelafstand (rechts)

1 Selecteer een vlaktekstobject.

2 Kies Tekst > Opties voor vlaktekst.

3 Kies bij Eerste basislijn een van de volgende opties:

Oplopen Hiermee is de hoogte van het teken 'd' lager dan de bovenkant van het tekstobject.

Hoofdletterhoogte Hiermee raakt de bovenkant van hoofdletters de bovenkant van het tekstobject.

Regelafstand Hiermee wordt de regelafstand van de tekst aangehouden als de afstand tussen de basislijn van de eerste regel tekst en de bovenkant van het tekstobject.

x-hoogte Hiermee is de hoogte van het teken 'x' lager dan de bovenkant van het tekstobject.

Hoogte em-vak De bovenkant van het em-vak bij Aziatische lettertypen raakt de bovenkant van het tekstobject. Deze optie is in elk geval beschikbaar, of Aziatische opties tonen nu is ingeschakeld of niet.

Vast Hiermee geeft u de afstand tussen de basislijn van de eerste regel tekst en de bovenkant van het tekstobject op via het vak Min.

Verouderd Hiermee gebruikt u de eerste standaardbasislijninstelling uit Adobe Illustrator 10 of ouder.

4 Geef bij Min de waarde voor de verschuiving van de basislijn op.

Meer Help-onderwerpen

"De basislijn verschuiven" op pagina 361

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Tekstrijen en -kolommen maken

1 Selecteer een vlaktekstobject.

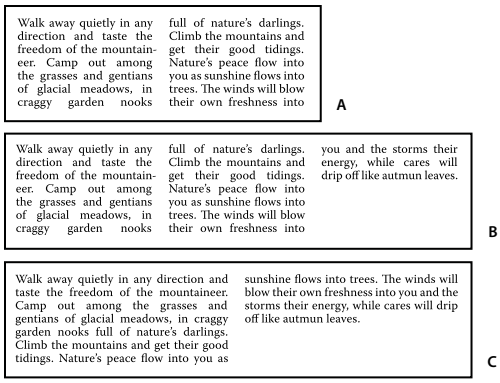
2 Kies Tekst > Opties voor vlaktekst.

3 Stel in de secties Rijen en kolommen van het dialoogvenster de volgende opties in:

Aantal Hiermee geeft u het aantal rijen en kolommen op dat het object moet bevatten.

Bereik Hiermee geeft u de hoogte van afzonderlijke rijen en de breedte van afzonderlijke kolommen op.

Vast Hiermee geeft u op wat met het bereik van rijen en kolommen gebeurt als u de grootte van het tekstvlak wijzigt. Als deze optie is ingeschakeld, kan door het wijzigen van het vlak het aantal rijen en kolommen, maar niet de breedte ervan veranderen. Schakel deze optie niet in als u wilt dat de rij- en kolombreedten veranderen wanneer u de grootte van het tekstvlak wijzigt.



Opties voor het wijzigen van de grootte van rijen en kolommen
***A.** Origineel kolommen **B.** Kolommen met nieuwe grootte waarbij Vast is ingeschakeld **C.** Kolommen met nieuwe grootte waarbij Vast is uitgeschakeld*

Tussenruimte Hiermee geeft u de afstand tussen rijen of kolommen op.

4 In het gedeelte Opties van het dialoogvenster selecteert u een tekstomloopoptie om te bepalen hoe tekst tussen rijen en kolommen omloopt: Per rij of Per kolom .

5 Klik op OK.

Een kopregel passend maken over de volledige breedte van een tekstvlak

1 Selecteer een tekstgereedschap en klik in de alinea die u wilt aanpassen aan het tekstvlak.

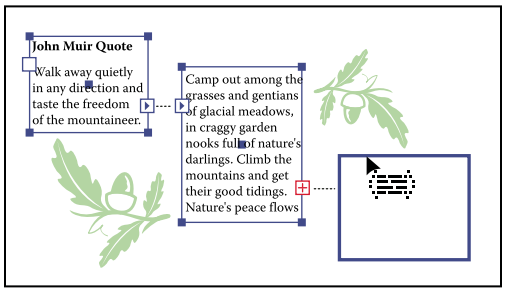
2 Kies Tekst > Kopregel passend.

***Opmerking:** Als u de opmaak van de tekst wijzigt, moet u de opdracht Kopregel passend opnieuw toepassen.*

Tekst verbinden tussen objecten

Als u tekst wilt laten doorlopen van een object naar een volgend object, koppelt u de objecten. Gekoppelde tekstobjecten kunnen elke vorm hebben. De tekst moet echter in een vlak of langs een pad worden ingevoerd (en niet op een bepaald punt).

Elk vlaktekstobject bevat een *inpoort* en een *uitpoort*. Deze poorten stellen u in staat objecten aan andere objecten te koppelen en een gekoppelde kopie van het tekstobject te maken. Een lege poort geeft aan dat alle tekst zichtbaar is en dat het object niet is gekoppeld. Een pijl in een poort geeft aan dat het object aan een ander object is gekoppeld. Een rood plusteken in een uitpoort geeft aan dat het object meer tekst bevat. Deze verborgen tekst wordt *overlopende tekst* genoemd.



Poorten van gekoppelde tekstobjecten

U kunt verbindingen verbreken en de tekst in het eerste of volgende object laten overlopen of u kunt alle verbindingen verwijderen en de tekst laten staan.

Opmerking: *Wanneer u werkt met verbonden (doorlopende) tekst, kan het handig zijn om de verbindingen te zien. Als u de verbindingen wilt zien, kiest u Weergave > Tekstverbindingen tonen en selecteert u een gekoppeld object.*

Meer Help-onderwerpen

"Tekst invoeren in een vlak" op pagina 334

Tekst verbinden

1 Selecteer een vlaktekstobject met behulp van het gereedschap Selectie.

2 Klik op de inpoort of uitpoort van het geselecteerde tekstobject. De aanwijzer verandert in het pictogram voor geladen tekst .

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u aan een bestaand object wilt koppelen, plaatst u de aanwijzer op het pad van dat object. De aanwijzer verandert in een . Klik op het pad om de objecten te koppelen
- Als u met een nieuw object wilt koppelen, klikt of sleept u op een leeg gedeelte van het tekengebied. Als u klikt, wordt een object van dezelfde grootte en vorm gemaakt. Als u sleept, kunt u een rechthoekig object van elke gewenste grootte maken.

Een andere methode die u kunt gebruiken om tekst tussen objecten te verbinden, is een vlaktekstobject selecteren, een of meer objecten selecteren waarmee u wilt verbinden en vervolgens Tekst > Tekst met verbindingen > Maken.

Verbindingen verwijderen of verbreken

1 Selecteer een gekoppeld tekstobject.

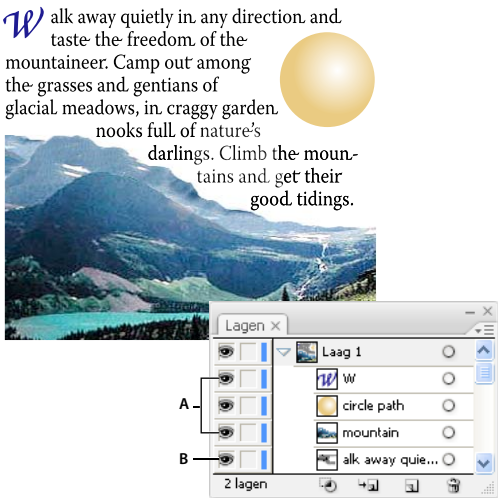
2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de verbinding tussen twee objecten wilt verbreken, dubbelklikt u op de poort aan een van de uiteinden van de verbinding. De tekst loopt over in het eerste object.
- Als u een object wilt vrijmaken uit een tekstverbinding, kiest u Tekst > Tekst met verbindingen > Selectie opheffen. De tekst loopt over in het volgende object.
- Als u alle verbindingen wilt verwijderen, kiest u Tekst > Tekst met verbindingen > Verbindingen verwijderen. De tekst blijft staan.

Tekstomloop instellen voor een object

U kunt vlaktekst rond elk type object laten lopen, waaronder tekstobjecten, geïmporteerde afbeeldingen en objecten die u tekent in Illustrator. Als het *omloopobject* een ingesloten bitmapafbeelding is, laat Illustrator de tekst om gedekte of gedeeltelijk gedekte pixels heen lopen en worden volledig transparante pixels genegeerd.

De omloop wordt bepaald door de stapelvolgorde van objecten, die u in het deelvenster Lagen kunt weergeven door te klikken op het driehoekje naast de laagnaam. Als u tekst om een object heen wilt laten lopen, moet het omloopobject zich in dezelfde laag bevinden als de tekst en direct boven de tekst in de laaghiërarchie. U kunt inhoud in het deelvenster Lagen omhoog of omlaag slepen om de hiërarchie te wijzigen.



Tekst met omloop om objecten
***A.** Omloopobjecten **B.** Tekst met omloop*

Meer Help-onderwerpen

"Tekst invoeren in een vlak" op pagina 334

"Objecten stapelen" op pagina 247

"Tekst op een pad maken" op pagina 342

Tekstomloop instellen

1 Zorg dat de tekst die u wilt laten omlopen aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Het is vlaktekst (getypt in een vak).
- De tekst bevindt zich in dezelfde laag als het omloopobject.
- De tekst bevindt zich direct onder het omloopobject in de laaghiërarchie.

***Belangrijk:** Als de laag meerdere tekstobjecten bevat, moet u objecten die u niet om het omloopobject wilt laten omlopen, naar een andere laag verplaatsen of boven het omloopobject zetten.*

2 Selecteer het object of de objecten waar u de tekst omheen wilt laten lopen.

3 Kies Object > Tekstomloop > Maken.

Opties voor tekstomloop instellen

U kunt omloopopties instellen voor- of nadat u de tekst laat omlopen.

1 Selecteer het omloopobject.

2 Kies Object > Tekstomloop > Opties voor tekstomloop en stel de volgende opties in:

Verschuiving Hiermee geeft u de ruimte tussen de tekst en het omloopobject op. U kunt een positieve of een negatieve waarde invoeren.

Omloop omkeren Hiermee wordt de tekstomloop ingesteld op de andere kant van het object.

Tekstomloop om een object ongedaan maken

1 Selecteer het omloopobject.

2 Kies Object > Tekstomloop > Geen.

Tekst uitlijnen met object

Als u tekst wilt uitlijnen volgens het omsluitend kader van de desbetreffende glyphs in plaats van volgens de afmetingen van het lettertype, gaat u als volgt te werk:

1 Pas het actieve effect Omtrekobject toe op het tekstobject via Effect > Pad > Omtrekobject.

2 Stel het deelvenster Uitlijnen in om de grenzen van de voorvertoning te gebruiken door de optie Grenzen van voorvertoning gebruiken te selecteren in het deelvenstermenu (vervolgmenu) Uitlijnen.

Nadat u deze instellingen hebt toegepast, wordt de tekst precies hetzelfde uitgelijnd als omtrektekst, terwijl de tekst actief blijft.

Lege tekstobjecten uit een illustratie verwijderen

Wanneer u ongebruikte tekstobjecten verwijdert, is een illustratie makkelijker af te drukken en is het bestand kleiner. Lege tekstobjecten maakt u bijvoorbeeld wanneer u in de illustratie onbedoeld op het gereedschap Tekst klikt en vervolgens een ander gereedschap kiest.

1 Kies Object > Pad > Overbodig verwijderen.

2 Selecteer de optie Lege tekstpaden en klik op OK.

Tekst op een pad maken

Tekst op een pad loopt langs de rand van een open of gesloten pad. Wanneer u tekst horizontaal invoert, worden de tekens parallel met de basislijn weergegeven. Wanneer u tekst verticaal invoert, worden de tekens loodrecht op de basislijn weergegeven. In beide gevallen loopt de tekst in de richting waarin punten aan het pad zijn toegevoegd.

Tekst invoeren op een pad

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u horizontale tekst langs een pad wilt maken, selecteert u het gereedschap Tekst of Tekst op een pad .
- Als u verticale tekst langs een pad wilt maken, selecteert u het gereedschap Verticale tekst of Verticale tekst op een pad .

2 (Optioneel) Gebruik het deelvenster Beheer, het deelvenster Teken of het deelvenster Alinea om opmaakopties voor tekst in te stellen.

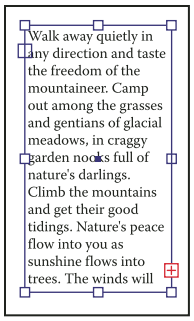
3 Plaats de aanwijzer op het pad en klik. (Het maakt niet uit of het pad lijn- of vulkenmerken heeft, aangezien Illustrator deze automatisch verwijdert.)

Opmerking: *Als het pad niet open maar gesloten is, moet u het gereedschap Tekst op een pad gebruiken.*

4 Voer de tekst in.

5 Wanneer u klaar bent met het invoeren van tekst, klikt u op het gereedschap Selecteren om het tekstobject te selecteren. U kunt ook Ctrl ingedrukt houden en op de tekst klikken (Windows) of Command ingedrukt houden en op de tekst klikken (Mac OS).

Als u meer tekst invoert dan binnen een vlak of langs een pad kan worden weergegeven, verschijnt een vakje met een plusteken (+) aan de onderkant van het tekstgebied.



Voorbeeld van overlopende tekst

Als u de overlopende tekst wilt weergeven, kunt u de grootte van het tekstvlak wijzigen of het pad verlengen. U kunt de tekst ook met een ander object verbinden.

Op www.adobe.com/go/vid0046_nl vindt u een video over het maken van tekst op een pad. Raadpleeg voor meer informatie over het werken met tekst in Illustrator de whitepaper over werken met tekst op www.adobe.com/go/learn_ai_type_nl.

Tekst langs een pad verplaatsen of omdraaien

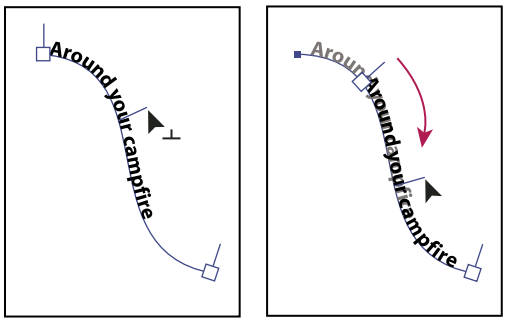
1 Selecteer het padtekstobject.

Er verschijnt een haakje aan het begin van de tekst, aan het einde van het pad, en midden tussen de begin- en eindhaakjes

2 Plaats de aanwijzer op het middelste haakje van de padtekst totdat er een pictogram van het middelste haakje ⊥ wordt weergegeven naast de aanwijzer.

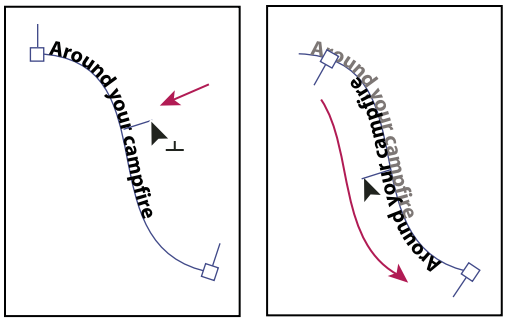
3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u tekst langs het pad wilt verplaatsen, sleept u de middelste markering langs het pad. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om te verhinderen dat de tekst omdraait naar de andere kant van het pad.



Tekst langs een pad verplaatsen

- Als u de richting van de tekst langs een pad wilt omdraaien, sleept u de markering over het pad. Kiest Tekst > Tekst op een pad > Opties voor tekst op een pad, selecteer Omdraaien en klik op OK.



Tekst op een pad omdraaien

Als u tekst over een pad wilt verplaatsen, zonder de tekstrichting te wijzigen, gebruikt u de optie voor verticale verplaatsing in het deelvenster Teken. Als u tekst hebt gemaakt die van links naar rechts over een cirkel loopt, kunt u bijvoorbeeld een negatieve waarde invoeren in het tekstvak voor verticale verplaatsing om de tekst te laten vallen zodat deze aan de binnenkant langs de cirkel loopt.

Op www.adobe.com/go/vid0046_nl vindt u een video over het maken van tekst op een pad.

Meer Help-onderwerpen

"De basislijn verschuiven" op pagina 361

Effecten toepassen op tekst op een pad

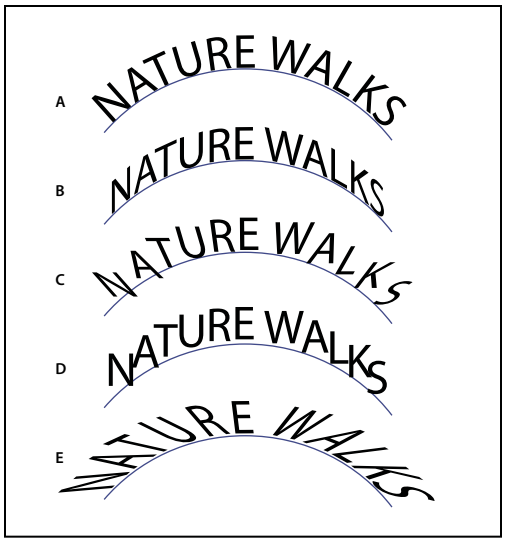
Met padteksteffecten kunt u de richting van tekens op een pad vervormen. U moet eerst tekst op een pad maken voordat u deze effecten kunt toepassen.

1 Selecteer het padtekstobject.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Tekst > Tekst op een pad en kies een effect uit het submenu.
- Kies Tekst > Tekst op een pad > Opties voor tekst op een pad. Selecteer vervolgens een optie in het menu Effect en klik op OK.

Opmerking: *Als u het effect Zwaartekracht toepast op tekst op een volmaakt cirkelvormig pad, krijgt u een resultaat dat lijkt op het standaard Regenboog-effect. Op paden die ovaal, vierkant, rechthoekig of anderszins onregelmatig gevormd zijn, heeft het effect Zwaartekracht het verwachte resultaat.*



Padteksteffecten
***A.** Regenboog **B.** Schuintrekken **C.** 3D-lint **D.** Traptrede **E.** Zwaartekracht*

De verticale uitlijning van tekst op het pad aanpassen

1 Selecteer het tekstobject.

2 Kies Tekst > Tekst op een pad > Opties voor tekst op een pad.

3 Kies een optie in het menu Uitlijnen op pad om aan te geven hoe alle tekens op het pad moeten worden uitgelijnd ten opzichte van de totale hoogte van het lettertype:

Stok Hiermee worden de tekens langs de bovenrand van het lettertype uitgelijnd.

Staart Hiermee worden de tekens langs de onderrand van het lettertype uitgelijnd.

Midden Hiermee worden de tekens halverwege tussen de stok en de staart van het lettertype uitgelijnd.

Basislijn Hiermee worden tekens langs de basislijn uitgelijnd. Dit is de standaardinstelling.

***Opmerking:** Tekens zonder een stok of staart (zoals de letter e) of een basislijn (zoals een apostrof) worden verticaal uitgelijnd met tekens met een stok, staart of basislijn. Deze lettertypeafmetingen zijn vastgelegd door de ontwerper van het lettertype.*

Met de optie Verticale verplaatsing in het deelvenster Teken hebt u meer controle over de verticale uitlijning. U kunt bijvoorbeeld een negatieve waarde invoeren in het vak voor verschuiving van de basislijn om de tekst lager te plaatsen.

Meer Help-onderwerpen

"De basislijn verschuiven" op pagina 361

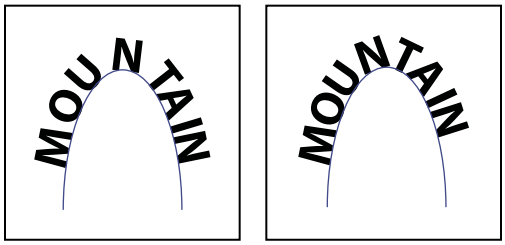
De tekenspatiëring om scherpe krommen wijzigen

Wanneer tekens om een scherpe kromme of een scherpe hoek lopen, dan waaieren de tekens uit zodat het kan lijken dat er extra ruimte tussen de tekens is. U kunt de tekenspatiëring van tekens om krommen wijzigen met de optie Tussenruimte in het dialoogvenster Opties voor tekst op een pad.

1 Selecteer het tekstobject.

2 Kies Tekst > Tekst op een pad > Opties voor tekst op een pad.

3 Voer voor Tussenruimte een waarde in punten in. Hoe hoger de waarde, hoe meer ruimte er wordt verwijderd tussen de tekens langs sterk gebogen krommen of scherpe hoeken.



Tekst zonder aanpassing van de tussenruimte (links) vergeleken met tekst met aanpassing van de tussenruimte (rechts)

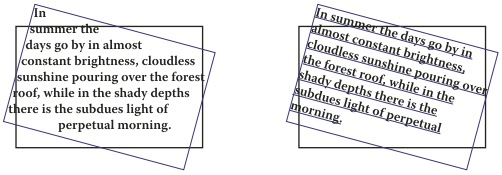
Opmerking: *De waarde van Tussenruimte heeft geen gevolgen voor tekens die op rechte segmenten zijn geplaatst. U wijzigt de spatiëring voor tekens langs een pad door de tekens te selecteren en er vervolgens tekenafstand of tekenspatiëring op toe te passen.*

Tekst schalen en roteren

Tekst selecteren voor transformaties

U kunt tekst verplaatsen, roteren, spiegelen, schalen of schuintrekken, net zoals u doet met andere objecten. De manier waarop u de tekst selecteert, is echter van invloed op de resultaten van de transformatie:

- Als u de tekst wilt transformeren samen met het omsluitende kader, selecteert u het tekstobject en gebruikt u het gereedschap Roteren om het object en de tekst te roteren.
- Als u alleen het omsluitende kader wilt transformeren maar niet de tekst erin, dan selecteert u het tekstobject en sleept u met het gereedschap Selecteren.



Tekstpad geroteerd (links) en tekst en pad geroteerd (rechts)

Meer Help-onderwerpen

"Objecten transformeren" op pagina 251

De schaal van tekst wijzigen

U kunt de proportie tussen de hoogte en breedte van tekst opgeven ten opzichte van de oorspronkelijke hoogte en breedte van de tekens. Niet-geschaalde tekens hebben een waarde van 100%. Sommige tekstfamilies beschikken over een zuiver *verbreed lettertype*, dat is ontworpen met een grotere horizontale spreiding dan de onbewerkte tekststijl. Schalen leidt tot vervorming van tekst. Indien mogelijk kunt u beter een lettertype gebruiken dat versmald of verbreed is ontworpen.

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de schaal toegepast op nieuwe tekst.

2 In het deelvenster Teken, stelt u de optie Verticaal schalen of de optie Horizontaal schalen in.

Tekst roteren

- Als u de tekens in een tekstobject een specifiek aantal graden wilt roteren, selecteert u de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. (Als u geen tekst selecteert, wordt het roteren toegepast op nieuwe tekst.) In het deelvenster Teken stelt u de optie Tekenrotatie in.
- Als u horizontale tekst wilt wijzigen in verticale tekst om omgekeerd, selecteert u het tekstobject en kiest u Tekst > Tekstrichting > Horizontaal of Tekst > Tekstrichting > Verticaal.
- Als u een heel tekstobject wilt roteren (zowel de tekens als het omsluitende kader), selecteert u het tekstobject en gebruikt u het omsluitende kader, het gereedschap Vrije transformatie, het gereedschap Roteren, de opdracht Roteren of het deelvenster Transformeren om de rotatie uit te voeren.
- Als u meerdere tekens in verticale Aziatische tekst wilt roteren, gebruikt u de optie Tate-chu-yoko om meerdere tekens te roteren.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Teken" op pagina 354

"Tate-chu-yoko gebruiken" op pagina 383

"Objecten roteren" op pagina 236

Spelling- en taalwoordenboeken

Spelling controleren

1. Kies Bewerken > Spelling controleren.
2. Als u opties voor het zoeken en vervangen van woorden wilt instellen, klikt u op het pijlpictogram onder in het dialoogvenster en stelt u de gewenste opties in.
3. Klik op Begin om te beginnen met de spellingcontrole.
4. Als er verkeerd gespelde woorden of andere mogelijke fouten worden weergegeven, gaat u als volgt te werk:

- Klik op Negeren of op Alles negeren om door te gaan met de spellingcontrole zonder het desbetreffende woord te wijzigen.
- Selecteer een woord in de lijst Suggesties of typ de juiste spelling van de tekst in het bovenste vak. Klik dan op Vervangen om alleen die instantie van het verkeerd gespelde woord te corrigeren. Klik op Alles vervangen om alle instanties van het verkeerd gespelde woord in het document te corrigeren.
- Als u op Toevoegen klikt, wordt het niet-herkende woord toegevoegd aan het woordenboek, zodat het in de toekomst niet meer wordt herkend als verkeerd gespeld.

5. Klik op Gereed wanneer de controle van het document is voltooid.

De spelling van verschillende talen kan worden gecontroleerd op basis van de taal die u aan woorden toewijst.

Het woordenboek voor de spellingcontrole bewerken

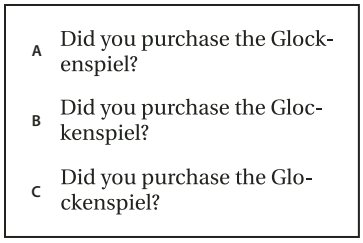
1. Kies Bewerken > Aangepast woordenboek bewerken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit en klik op Gereed:

- Als u een woord wilt toevoegen aan het woordenboek, typt u het woord in het vak Item en klikt u op Toevoegen.

- Als u een woord wilt verwijderen uit het woordenboek, selecteert u het woord in de lijst en klikt u op Verwijderen.
- Als u een woord wilt wijzigen in het woordenboek, selecteert u het woord in de lijst. Vervolgens typt u het nieuwe woord in het vak Item en klikt u op Vervangen.

Talen toewijzen aan tekst

Zowel voor spelling als woordafbreking worden Proximity-woordenboeken gebruikt. Elk woordenboek bevat honderdduizenden woorden met standaardafbreking per lettergreep. U kunt een taal aan een heel document of aan geselecteerde tekst toewijzen.



Voorbeelden van de woordafbreking in verschillende talen
***A.** "Glockenspiel" in het Engels **B.** "Glockenspiel" in het Duits (oude spelling) **C.** "Glockenspiel" in het Duits (nieuwe spelling)*

Een taal instellen voor alle tekst

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Woordafbreking (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Woordafbreking (Mac OS).

2 Selecteer een woordenboek in het pop-upmenu Standaardtaal en klik op OK.

Een taal toewijzen aan geselecteerde tekst

1 Selecteer de tekst.

2 Kies het gewenste woordenboek in het menu Taal in het deelvenster Teken. Als het menu Taal niet zichtbaar is, kiest u Opties tonen in het menu van het deelvenster Teken.

Unicode

Illustrator ondersteunt *Unicode*, een standaard waarmee aan elk teken een uniek getal is toegewezen, ongeacht de taal of het type computer dat u gebruikt. Unicode is:

Overdraagbaar Letters en cijfers blijven ongewijzigd wanneer u het bestand van de ene naar de andere computer verplaatst. Er ontstaan geen problemen als u een vreemde taal aan een document toevoegt, doordat voor vreemde tekens eigen toewijzingen gelden die geen invloed hebben op de codering van andere talen in hetzelfde project.

Niet afhankelijk van een platform Doordat Unicode nu door zowel Windows- als Macintosh-besturingssystemen wordt ondersteund, kan een bestand gemakkelijker van het ene naar het andere platform worden verplaatst. U hoeft een Illustrator-bestand niet meer te controleren als u het van een Macintosh-computer naar een Windows-computer hebt verplaatst of vice versa.

Krachtig Aangezien Unicode-compatibele lettertypen een groot aantal potentiële tekens bevatten, zijn speciale tekens gemakkelijk beschikbaar.

Flexibel Dankzij de ondersteuning van Unicode worden geen tekens vervangen wanneer u een lettertype vervangt. Bij lettertypen die compatibel zijn met Unicode, is een *g* een *g*, ongeacht het gebruikte lettertype.

Hierdoor kan een Franse ontwerper een ontwerp voor een klant in Korea maken en het werk bij een partner in de Verenigde Staten afleveren zonder met de tekst te hoeven worstelen. Het enige dat de Amerikaanse ontwerper hoeft te doen, is de juiste taal inschakelen in het besturingssysteem, het lettertype van de taal laden en het project voortzetten.

Lettertypen

Lettertypen

Een *lettertype* is een volledige set tekens (letters, cijfers en symbolen) met een gemeenschappelijke dikte, breedte en stijl, zoals 10-punts Adobe Garamond Bold.

Lettertypesoorten (ook *letterfamilies* of *lettertypefamilies* genaamd) zijn lettertypeverzamelingen met een vergelijkbare weergave die in combinatie met elkaar worden gebruikt, zoals Adobe Garamond.

Een *lettertypestijl* is een variatie op een bepaald lettertype in een lettertypefamilie. Meestal is in een lettertypefamilie *Roman* of *Onbewerkt* (de namen variëren per familie) het basislettertype, die lettertypestijlen als standaard, vet, cursief en vetcursief kan omvatten.

Naast de lettertypen die op uw systeem zijn geïnstalleerd, kunt u ook de volgende mappen maken en de lettertypen gebruiken die in deze mappen worden geïnstalleerd:

Windows Program Files\Common Files\Adobe\Fonts

Mac OS Library\Programma-ondersteuning\Adobe\Fonts

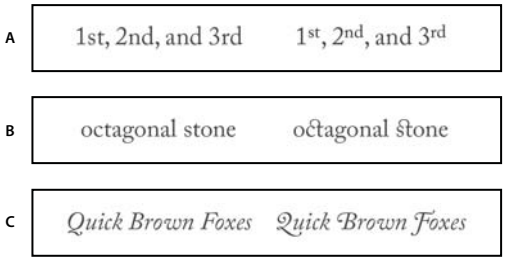
Als u een Type 1-, TrueType-, OpenType- of CID-lettertype installeert in de lokale map Fonts, is het lettertype alleen beschikbaar in Adobe-toepassingen.

OpenType-lettertypen

OpenType-lettertypen gebruiken één lettertypebestand voor zowel Windows®- als Macintosh®-computers, zodat u bestanden van het ene platform naar het andere kunt verplaatsen zonder dat u zich zorgen hoeft te maken over lettertypesubstitutie en andere problemen die ervoor zorgen dat tekst niet goed doorloopt. OpenType-lettertypen kunnen een aantal functies bevatten, zoals golven en handmatige ligaturen, die niet beschikbaar zijn in de huidige PostScript- en TrueType-lettertypen.

Bij OpenType-lettertypen wordt het pictogram O *weergegeven.*

Als u met een OpenType-lettertype werkt, kunt u alternatieve glyphs in uw tekst automatisch vervangen. Denk bijvoorbeeld aan ligaturen, kleinkapitalen, breuken en ouderwetse proportionele cijfers.



Standaard- (links) en OpenType-lettertypen (rechts)
***A.** Rangtelwoorden **B.** Handmatige ligaturen **C.** Golven*

OpenType-lettertypen kunnen over een uitgebreide tekenset en lay-outfuncties beschikken om meer taalkundige ondersteuning en geavanceerde typografische controle te kunnen bieden. OpenType-lettertypen van Adobe die met ondersteuning voor Centraal-Europese talen (CE) worden geleverd, hebben het woord "Pro" als een deel van hun lettertypenaam in toepassingslettertypemenu's. OpenType-lettertypen die geen ondersteuning voor Centraal-Europese talen bevatten, worden aangeduid met "Standaard"en hebben een "Std"-achtervoegsel. Alle OpenType-lettertypen kunnen naast PostScript Type 1- en TrueType-lettertypen worden geïnstalleerd en gebruikt.

Als u meer informatie wilt hebben over OpenType-flettertypen, raadpleegt u www.adobe.com/go/opentype_nl.

Lettertype-voorvertoning

U kunt voorbeelden van een lettertype weergeven in de lettertype- en letterstijlmenu's in het deelvenster Teken en in andere gebieden in het programma waarin u lettertypen kunt kiezen. De volgende pictogrammen worden gebruikt om verschillende soorten lettertypen aan te geven:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Samengesteld

  U kunt de voorvertoningsfunctie uitschakelen of de puntgrootte van de lettertypenamen of -voorbeelden wijzigen in de tekstvoorkeuren.

Een lettertypefamilie en -stijl selecteren

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt het lettertype toegepast op nieuwe tekst.
2. Selecteer een lettertypefamilie en -stijl met het deelvenster Beheer, het menu Tekst of het deelvenster Teken:

- In het deelvenster Beheer stelt u de opties Lettertype en Lettertypestijl in.
- In het menu Tekst selecteert u een naam in het submenu Lettertype of Recente lettertypen. Het menu Lettertype is handig omdat het een voorvertoning van de beschikbare lettertypen bevat.
- In het deelvenster Teken stelt u de opties Lettertypefamilie en Lettertypestijl in. U kunt een naam kiezen in de pop-upmenu's of u kunt op de huidige naam klikken en de eerste paar letters van de gewenste naam typen.

Als u het aantal lettertypen in het submenu Recente lettertypen wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Tekst (Mac OS) en stelt u de optie Aantal recente lettertypen in.

Een tekengrootte opgeven

Standaard wordt de tekengrootte gemeten in *punten* (een punt is gelijk aan 0,35 cm). U kunt een tekengrootte tussen 0,1 en 1296 punten opgeven, in stappen van 0,001 punt.

Opmerking: *In Fireworks wordt de tekengrootte standaard gemeten in pixels.*

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de tekengrootte toegepast op nieuwe tekst.
2. Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Stel in het deelvenster Teken of de bedieningsbalk de optie Tekengrootte in.

- Kies een grootte in het menu Tekst > Grootte. Als u Overige kiest, kunt u in het deelvenster Teken een nieuwe grootte opgeven.

U kunt de maateenheid voor tekst wijzigen in het dialoogvenster Voorkeuren. Deze optie is niet beschikbaar in Fireworks.

Lettertypen zoeken en vervangen

1 Kies Tekst > Lettertype zoeken.

Verplaats het dialoogvenster Lettertype zoeken zodat u de volledige tekst van het document kunt zien.

2 Selecteer de naam van een lettertype dat u wilt zoeken in het bovenste gedeelte van het dialoogvenster. De eerste locatie waar het lettertype voorkomt, wordt gemarkeerd in het documentvenster.

3 Selecteer een vervangend lettertype in het onderste gedeelte van het dialoogvenster. U kunt de lijst met vervangende lettertypen als volgt aanpassen:

- Kies een optie in het pop-upmenu Vervangen door lettertype van. Kies Document om alleen de lettertypen weer te geven die in het document voorkomen of kies Systeem om alle lettertypen weer te geven die op de computer zijn geïnstalleerd.
- Selecteer de lettertypen die u in de lijst wilt opnemen. Hef de selectie op van de lettertypen die u niet in de lijst wilt opnemen.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Vervangen om het lettertype alleen in de huidige selectie te vervangen.
- Klik op Alle vervangen om het geselecteerde lettertype overal te vervangen.

Wanneer het lettertype niet meer in het document voorkomt, wordt de lettertypenaam verwijderd uit de lijst Lettertypen in Document.

5 Herhaal stap 2 tot en met 4 als u een ander lettertype wilt zoeken en vervangen.

6 Klik op Gereed om het dialoogvenster te sluiten.

Opmerking: *Wanneer u een lettertype vervangt met de opdracht Lettertype zoeken, blijven alle andere tekstkenmerken ongewijzigd.*

Werken met ontbrekende lettertypen

Als in een document lettertypen worden gebruikt die niet op de computer zijn geïnstalleerd, verschijnt een waarschuwingsbericht wanneer u het document opent. Er wordt aangegeven welke lettertypen ontbreken en ontbrekende lettertypen worden vervangen door beschikbare overeenkomende lettertypen.

- Als u ontbrekende lettertypen wilt vervangen door een ander lettertype, selecteert u de tekst die gebruikmaakt van het ontbrekende lettertype en stelt u een beschikbaar ander lettertype in.
- Als u ontbrekende lettertypen beschikbaar wilt maken in Illustrator, installeert u de ontbrekende lettertypen op de computer of activeert u de ontbrekende lettertypen met een toepassing voor lettertypebeheer.
- Als u vervangen lettertypen roze wilt markeren, kiest u Bestand > Documentinstellingen en selecteert u Vervangen lettertypen markeren (en desgewenst Vervangen glyphs markeren). Vervolgens klikt u op OK.

Tekst opmaken

Tekst selecteren

Als u tekens selecteert, kunt u de tekens bewerken, opmaken met het deelvenster Teken, vulling- en lijnkenmerken toepassen en de transparantie van de tekens wijzigen. U kunt de wijzigingen toepassen op één teken, op een reeks tekens of op alle tekens in een tekstobject. Tekens die u hebt geselecteerd, worden in het documentvenster gemarkeerd. In het deelvenster Vormgeving verschijnt bovendien de aanduiding 'Tekens'.

Wanneer u een tekstobject selecteert, kunt u globale opmaakopties toepassen op alle tekens in het object, waaronder opties uit de deelvensters Teken en Alinea, vulling- en lijnkenmerken en transparantie-instellingen. Daarnaast kunt u effecten, meerdere opvullingen en lijnen, en dekkingsmaskers toepassen op een geselecteerd tekstobject. (Dit is niet mogelijk voor afzonderlijke, geselecteerde tekens.) Wanneer u een tekstobject selecteert, wordt in het documentvenster een omsluitende kader rond het tekstobject geplaatst. In het deelvenster Vormgeving verschijnt bovendien de aanduiding 'Tekst'.

Als u een tekstpad selecteert, kunt u de vorm wijzigen en vulling- en lijnkenmerken toepassen. Dit selectieniveau is niet beschikbaar voor punttekst. Wanneer u een tekstpad hebt geselecteerd, verschijnt in het deelvenster Vormgeving de aanduiding 'Pad'.

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor het werken met tekst" op pagina 527

"Galerie met selectiegereedschappen" op pagina 20

Tekens selecteren

❖ Selecteer een tekstgereedschap en voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep om een of meer tekens te selecteren. Houd Shift ingedrukt en sleep om de selectie te vergroten of te verkleinen.
- Plaats de aanwijzer in een woord en dubbelklik om het te selecteren.
- Plaats de aanwijzer in een alinea en klik drie keer om de hele alinea te selecteren.
- Selecteer een of meer tekens en kies Selecteren > Alles om alle tekens in het tekstobject te selecteren.

Tekstobjecten selecteren

Wanneer u een tekstobject selecteert, kunt u globale opmaakopties toepassen op alle tekens in het object, waaronder opties uit de deelvensters Teken en Alinea, vulling- en lijnkenmerken en transparantie-instellingen. Daarnaast kunt u effecten, meerdere opvullingen en lijnen, en dekkingsmaskers toepassen op een geselecteerd tekstobject. (Dit is niet mogelijk voor afzonderlijke, geselecteerde tekens.) Wanneer u een tekstobject selecteert, wordt in het documentvenster een omsluitende kader rond het tekstobject geplaatst. In het deelvenster Vormgeving verschijnt bovendien de aanduiding 'Tekst'.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het documentvenster op de tekst met het gereedschap Selecteren of het gereedschap Direct selecteren . Houd Shift ingedrukt en klik om meer tekstobjecten te selecteren.
- Ga in het deelvenster Lagen naar het tekstobject dat u wilt selecteren en klik dan op de rechterkant ervan, tussen de doelknop en de schuifbalk. Houd Shift ingedrukt en klik op de rechterrand van items in het deelvenster Lagen om objecten aan de bestaande selectie toe te voegen of om objecten uit de bestaande selectie te verwijderen.
- Kies Selecteren > Object > Tekstobjecten om alle tekstobjecten in een document te selecteren.

Een tekstpad selecteren

Als u een tekstpad selecteert, kunt u de vorm wijzigen en vulling- en lijnkenmerken toepassen. Dit selectieniveau is niet beschikbaar voor punttekst. Wanneer u een tekstpad hebt geselecteerd, verschijnt in het deelvenster Vormgeving de aanduiding 'Pad'.

Tekstpaden kunt u het gemakkelijkst selecteren in de weergave Omtrek.

1 Kies het gereedschap Direct selecteren of Groep selecteren .

2 Als het tekstobject is geselecteerd, klikt u buiten het omsluitende kader van het object om de selectie ervan op te heffen.

3 Klik op het tekstpad, en zorg er daarbij voor dat u niet op de tekens klikt. (Als u toch op een teken klikt, selecteert u het tekstobject in plaats van het tekstpad.)

Opmerking: *Met de voorkeur Alleen tekstobjectselectie op pad bepaalt u de gevoeligheid van de selectiegereedschappen bij het selecteren van tekstobjecten in het documentvenster. Wanneer deze voorkeur is ingeschakeld, moet u rechtstreeks op het tekstpad klikken om de tekst te selecteren. Wanneer deze voorkeur niet is ingeschakeld, kunt u op de tekst of het pad klikken om de tekst te selecteren. U stelt deze voorkeur in door Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Tekst (Mac OS) te kiezen.*

Tekst zoeken en vervangen

1 Kies Bewerken > Zoeken en vervangen.

2 Typ de tekenreeks die u zoekt, en typ desgewenst de tekenreeks waardoor u deze wilt vervangen.

U kunt allerlei speciale tekens kiezen uit de pop-upmenu's rechts van de opties van Zoeken en Vervangen door.

3 Als u de manier wilt aanpassen waarop de opgegeven tekenreeks wordt gezocht, selecteert u de gewenste opties hieronder.

Identieke hoofdletters/kleine letters Hiermee zoekt u alleen naar tekenreeksen met hetzelfde hoofdlettergebruik als de tekst in het vak Zoeken.

Heel woord zoeken Hiermee zoekt u alleen naar hele woorden die overeenkomen met de tekst in het vak Zoeken.

Achteruit zoeken Hiermee doorzoekt u het bestand van de onderkant van de stapelvolgorde tot de bovenkant.

Verborgen lagen controleren Hiermee zoekt u naar tekst in verborgen lagen. Als deze optie is uitgeschakeld, wordt tekst in verborgen lagen genegeerd.

Vergrendelde lagen controleren Hiermee zoekt u naar tekst in vergrendelde lagen. Als deze optie is uitgeschakeld, wordt tekst in vergrendelde lagen genegeerd.

4 Klik op Zoeken om met zoeken te beginnen.

5 Als de opgegeven tekenreeks wordt gevonden, voert u een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Vervangen om de tekenreeks te vervangen en klik op Volgende zoeken om de tekenreeks nogmaals te zoeken.
- Klik op Vervangen en zoeken om de tekenreeks te vervangen en de volgende tekst te zoeken.
- Klik op Alles vervangen om de tekenreeks overal in het document te vervangen.

6 Klik op Gereed om het dialoogvenster te sluiten.

Als u een tekenreeks nogmaals wilt zoeken terwijl het dialoogvenster Zoeken en vervangen is gesloten, klikt u op Bewerken > Volgende zoeken.

De kleur en het uiterlijk van tekens wijzigen

U kunt de kleur en het uiterlijk van tekstobjecten wijzigen door vullingen, lijnen, transparantie-instellingen, effecten en grafische stijlen toe te passen. U kunt de tekst bewerken totdat u de tekst hebt gerasterd.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de tekens als u het uiterlijk van bepaalde tekens in een tekstobject wilt wijzigen.
- Selecteer een tekstobject als u het uiterlijk van alle tekens in het tekstobject wilt wijzigen of meerdere vullingen en lijnen wilt toepassen.
- Selecteer een tekstpad als u vullingen of lijnen op het tekstpad wilt toepassen.

2 Pas naar wens vullingen, lijnen, transparantie-instellingen, effecten en grafische stijlen toe.

Wanneer u de kleur van een tekstobject wijzigt, worden de kenmerken van de afzonderlijke tekens in het tekstobject overschreven.

Gebruik het deelvenster Beheer als u de kleur van geselecteerde tekst snel wilt wijzigen.

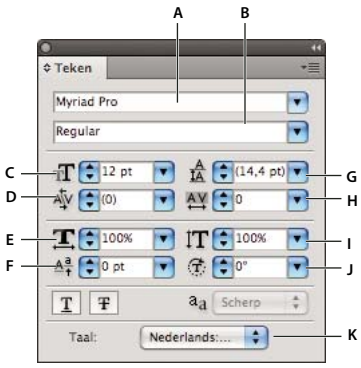
Meer Help-onderwerpen

"Vormgevingskenmerken" op pagina 395

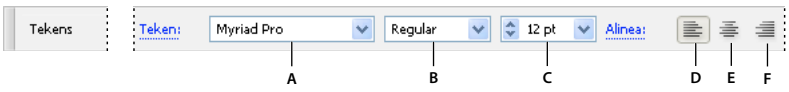
Overzicht van het deelvenster Teken

U gebruikt het deelvenster Teken (Venster > Tekst > Teken) om opmaakopties voor afzonderlijke tekens in uw documenten toe te passen. Als er tekst is geselecteerd of als het gereedschap Tekst actief is, kunt u ook opties in het deelvenster Beheer gebruiken om tekens op te maken.

Op www.adobe.com/go/vid0047_nl vindt u een video over het werken met teken- en alineastijlen.



Deelvenster Teken
***A.** Lettertype **B.** Lettertypestijl **C.** Tekengrootte **D.** Afstand tussen twee tekens **E.** Horizontale schaal **F.** Verticale verplaatsing **G.** Regelafstand **H.** Tekstspatiëring **I.** Verticale schaal **J.** Tekenrotatie **K.** Taal*



***A.** Lettertype **B.** Lettertypestijl **C.** Tekengrootte **D.** Links uitlijnen **E.** Centreren **F.** Rechts uitlijnen*

Standaard worden alleen de meest gebruikte opties weergegeven in het deelvenster Teken. Kies Opties tonen in het deelvenstermenu als u alle opties wilt weergeven. U kunt ook op het dubbele driehoekje op de tab van het deelvenster klikken om door de weergavegrootten te bladeren.

Meer Help-onderwerpen

"Toetsen voor het werken met tekst" op pagina 527

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Tekst onderstrepen of doorhalen

1 Selecteer de tekst die u wilt onderstrepen of doorhalen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

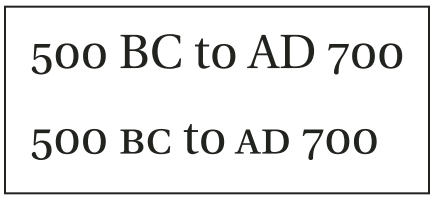
2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Om de tekst te onderstrepen klikt u op de knop Onderstrepen in het deelvenster Teken.
- Om de tekst door te halen klikt u op de knop Doorhalen in het deelvenster Teken.

De standaarddikte van een onderstreping of doorhaling hangt af van de grootte van de tekst.

Kapitalen en kleinkapitalen toepassen

Als u tekst opmaakt in kleinkapitalen, worden automatisch de kleinkapitalen van het betrokken lettertype gebruikt, mits deze beschikbaar zijn. Als dat niet het geval is, worden de kleinkapitalen *nagemaakt* met kleinere versies van de gewone hoofdletters.



Kapitalen (boven) vergeleken met kleinkapitalen (onder)

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Kies Kapitalen of Kleinkapitalen in het menu van het deelvenster Teken.

Als u de grootte van nagemaakte kleinkapitalen wilt opgeven, kiest u Bestand > Documentinstellingen. Typ voor de kleinkapitalen een percentage van de oorspronkelijke tekengrootte. (De standaardwaarde is 70%.)

Als u het hoofdlettergebruik van tekst wilt wijzigen in hoofdletters, kleine letters, beginhoofdletters van woorden of hoofdletters als in een zin, gebruikt u de opdracht Tekst > Hoofd-kleine letter.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Teken" op pagina 354

Het hoofdlettergebruik wijzigen

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen.

2 Kies een van de volgende opties in het submenu Tekst > Hoofd-kleine letter:

HOOFDLETTERS Hiermee wijzigt u alle tekens in hoofdletters.

Opmerking: *Met de opdracht HOOFDLETTERS worden handmatige ligaturen weer normale tekst. Bij een handmatig ligatuur aan het begin van een woord geldt dit ook voor de opdrachten Alles Beginhoofdletter en Als in een zin.*

kleine letters Hiermee wijzigt u alle tekens in kleine letters.

Alles Beginhoofdletter Hiermee wijzigt u de eerste letter van elk woord in een hoofdletter.

Als in een zin Hiermee wijzigt u de eerste letter van elke zin in een hoofdletter.

Opmerking: *Bij de opdracht Als in een zin wordt ervan uitgegaan dat de punt (.), het uitroepteken (!) en het vraagteken (?) het einde van zinnen aangeven. Door het toepassen van de opdracht Als in een zin kunnen er onverwachte wijzigingen in het hoofdlettergebruik optreden als deze tekens op een andere manier zijn gebruikt, zoals in afkortingen, bestandsnamen of URL's. Daarnaast kunnen eigennamen in kleine letters worden weergegeven.*

Als u een OpenType-lettertype gebruikt, kunt u met de opmaak Kapitalen een elegantere tekst maken.

Meer Help-onderwerpen

"Kapitalen en kleinkapitalen toepassen" op pagina 355

Gekrulde of rechte aanhalingstekens opgeven

Typografische aanhalingstekens, vaak gekrulde aanhalingstekens genoemd, sluiten aan op de curven van het lettertype. Typografische aanhalingstekens worden traditioneel voor citaten en als apostrof gebruikt. *Rechte aanhalingstekens* worden traditioneel als afkorting van feet en inches gebruikt.

❖ Kies Bestand > Documentinstellingen, voer een van de volgende handelingen uit en klik op OK:

- Als u rechte aanhalingstekens wilt gebruiken, schakelt u Typografische aanhalingstekens gebruiken uit.
- Als u typografische aanhalingstekens wilt gebruiken, selecteert u Typografische aanhalingstekens gebruiken. Kies de taal waarvoor u de aanhalingstekens wilt gebruiken en kies opties voor Dubbele aanhalingstekens en Enkele aanhalingstekens.

Opmerking: *U kunt opties voor meerdere talen instellen. Deze aanhalingstekens worden toegepast op tekst die is gebaseerd op de taal die u toewijst met het deelvenster Teken of de voorkeur Standaardtaal.*

U kunt de opdracht Leestekens vervangen gebruiken om rechte aanhalingstekens te vervangen door typografische aanhalingstekens.

Meer Help-onderwerpen

"Talen toewijzen aan tekst" op pagina 348

"Leestekens vervangen gebruiken" op pagina 360

Opties instellen voor anti-aliasing van tekstobjecten

Wanneer u een illustratie opslaat in een bitmapindeling, zoals JPEG, GIF of PNG, worden alle objecten 72 pixels per inch gerasterd en wordt op alle objecten anti-aliasing toegepast. Als de illustratie tekst bevat, leiden de standaardinstellingen voor anti-aliasing echter mogelijk niet tot de gewenste resultaten. Illustrator bevat verschillende opties voor het rasteren van tekst. U kunt deze opties gebruiken door tekstobjecten eerst om te zetten in pixels voordat u de illustratie opslaat.

1 Selecteer het tekstobject en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de tekst definitief wilt rasteren, kiest u Object > Rasteren.
- Als u een gerasterd effect wilt creëren zonder de onderliggende structuur van het object te wijzigen, kiest u Effect > Rasteren.

2 Kies een anti-aliasingoptie:

Geen Kies deze optie om geen anti-aliasing toe te passen en de harde randen van tekst te behouden na het rasteren.

Illustraties geoptimaliseerd (supersampling) Dit is de standaardoptie waarmee alle objecten, ook tekstobjecten, worden gerasterd met de opgegeven resolutie en waarmee anti-aliasing op de objecten wordt toegepast. De standaardresolutie is 300 pixels per inch.

Tekst geoptimaliseerd (aanbevolen) Kies deze optie om de meest geschikte anti-aliasing voor tekst toe te passen. Met anti-aliasing wordt de weergave van rafelige randen in de gerasterde afbeelding beperkt en wordt tekst vloeiender op het scherm weergegeven. Kleine tekens kunnen echter moeilijker te lezen zijn.

Superscript of subscript maken

Superscript- en *subscript*-tekst (ook *Superior*- en *Inferior*-tekst genoemd) is verkleinde tekst die is verhoogd of verlaagd ten opzichte van de basislijn van een lettertype.

Wanneer u superscript- of subscripttekst maakt, worden een vooraf gedefinieerde verplaatsingswaarde ten opzichte van de basislijn en een vooraf gedefinieerde tekstgrootte toegepast. De toegepaste waarden zijn percentages van de huidige waarden voor tekengrootte en regelafstand, gebaseerd op de instellingen in de sectie Tekst van het dialoogvenster Documentinstellingen.

Meer Help-onderwerpen

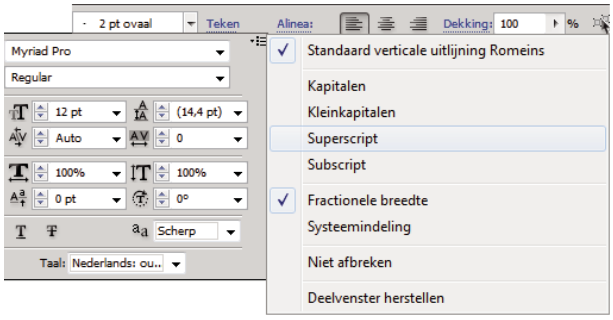
"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Superscript of subscript maken in gewone lettertypen

1 Selecteer de tekst die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt alle nieuwe tekst die u maakt, als superscript of subscript gerenderd.

2 Kies Superscript of Subscript in het menu van het deelvenster Teken. U kunt het deelvenster Teken openen vanuit het deelvenster Beheer.



Opties Superscript of Subscript in het menu van het deelvenster Teken

Superscript of subscript maken in OpenType-lettertypen

1 Selecteer de tekens die u in superscript of subscript wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd. U kunt onder meer vaststellen of een lettertype een OpenType-lettertype is door in het menu Tekst > Lettertype te kijken. Bij OpenType-lettertypen wordt het pictogram O weergegeven.

3 Selecteer een optie in het pop-upmenu Positie in het deelvenster OpenType:

Standaardpositie Hiermee gebruikt u de standaardpositie voor het huidige lettertype.

Superscript/Superior Hiermee gebruikt u verhoogde tekens (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

Subscript/Inferior Hiermee gebruikt u verlaagde tekens (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

Teller Hiermee geeft u tekens weer als tellers van breuken (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

Noemer Hiermee geeft u tekens weer als noemers van breuken (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

De grootte en de positie van superscript of subscript wijzigen

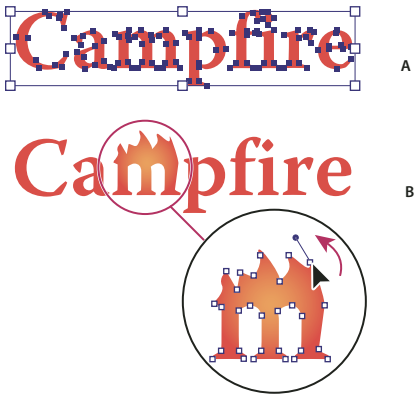
❖ Kies Bestand > Documentinstellingen, geef de volgende waarden voor superscript en subscript op en klik op OK:

- Geef in het tekstvak Grootte aan met welk percentage tekst die als superscript of subscript wordt weergegeven moet worden verkleind.
- Geef in het tekstvak Positie aan met welk percentage van de normale regelafstand tekst die als superscript of subscript wordt weergegeven moet worden opgeschoven.

Tekst omzetten in contouren

U kunt tekst omzetten in een set van gemengde paden, of contouren, die u kunt bewerken en hanteren zoals u met elk ander grafisch object zou doen. Tekst als contouren is handig om de look van tekst met een grote weergave te wijzigen, maar het is zelden handig voor grote hoeveelheden tekst of andere tekst met een kleine grootte.

Informatie over de lettertypecontouren komt uit de lettertypebestanden die effectief op uw systeem zijn geïnstalleerd. Bij het maken van contouren uit tekst worden tekens op de huidige positie omgezet met behoud van alle opmaak van afbeeldingen, zoals hun lijn en vulling.



Een lettervorm wijzigen
***A.** Oorspronkelijke tekstobject **B.** Tekst omgezet in contouren, losgekoppeld en gewijzigd*

***Opmerking:** U kunt bitmaplettertypen of lettertypen die tegen contouren zijn beschermd, niet naar contouren omzetten.*

Als u tekst omzet in contouren, verliest de tekst zijn *hints*. Dit zijn instructies die in contourlettertypen zijn ingebouwd om de vorm aan te passen, zodat de lettertypen bij uiteenlopende grootten optimaal kunnen worden weergegeven of afgedrukt. Als u de tekst wilt schalen, past u de puntgrootte aan voordat u omzet.

U moet de volledige tekst in een selectie omzetten; u kunt in een string tekst niet alleen maar één letter omzetten. Om één letter in een contour om te zetten, maakt u een afzonderlijk tekstobject aan dat alleen die letter bevat.

1 Selecteer het tekstobject.

2 Kies Tekst > Contouren maken.

Een getalstijl kiezen in OpenType-lettertypen

1 Als u de stijl van bestaande getallen wilt wijzigen, selecteert u de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd.

3 Selecteer een optie in het pop-upmenu Cijfer in het deelvenster OpenType:

Standaard cijferstijl Hiermee gebruikt u de standaardstijl voor het huidige lettertype.

Tabellarische uitlijning Hiermee gebruikt u cijfers met de volledige hoogte en dezelfde breedte (mits deze beschikbaar zijn voor het huidige lettertype). Deze optie komt van pas als getallen op regels moeten worden uitgelijnd, zoals in tabellen.

Proportionele uitlijning Hiermee gebruikt u cijfers met de volledige hoogte en verschillende breedten (mits deze beschikbaar zijn voor het huidige lettertype). Deze optie is bedoeld voor tekst waarin alleen kapitalen worden gebruikt.

Proportioneel mediaeval Hiermee gebruikt u cijfers met verschillende hoogten en verschillende breedten (mits deze beschikbaar zijn voor het huidige lettertype). Deze optie is bedoeld voor een klassiek, stijlvol aspect in tekst waarin niet alleen kapitalen worden gebruikt.

Tabellarisch mediaeval Hiermee gebruikt u cijfers met verschillende hoogten en dezelfde breedte (mits deze beschikbaar zijn voor het huidige lettertype). Deze optie is geschikt voor een klassieke aanblik van OldStyle-cijfers als u deze in kolommen moet uitlijnen voor bijvoorbeeld een jaarverslag.

Meer Help-onderwerpen

"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Breuken en rangtelwoorden in OpenType-lettertypen opmaken

Wanneer u een OpenType-lettertype gebruikt, kunt u rangtelwoorden automatisch met superscripttekens opmaken (bijvoorbeeld 2nd). Superscripttekens zoals de 'a' en 'o' in de Spaanse woorden *segunda* (2ª) en *segundo* (2º) worden ook correct opgemaakt. U kunt door schuine strepen gescheiden getallen (zoals 1/2) omzetten in een breuk met een breukteken (zoals ½).

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten waarop u de instelling wilt toepassen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd.

3 Klik in het deelvenster OpenType op de knop Rangtelwoorden om rangtelwoorden in of uit te schakelen of op de knop Breuken om breuken in of uit te schakelen. Deze knoppen zijn alleen effectief als het lettertype rangtelwoorden en breuken bevat.

Meer Help-onderwerpen

"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Leestekens vervangen gebruiken

Met de opdracht Leestekens vervangen zoekt u naar toetsenbordleestekens en vervangt u deze door de typografische equivalenten. Daarnaast kunt u de opdracht Leestekens zoeken gebruiken om ligaturen en breuken in de gehele tekst te plaatsen als het lettertype deze tekens bevat.

Gebruik het deelvenster OpenType in plaats van het dialoogvenster Leestekens vervangen om ligaturen en breuken te maken als u gebruikmaakt van een OpenType-lettertype.

1 Als u de tekens in een bepaald deel van de tekst wilt vervangen in plaats van in het gehele document, selecteert u de gewenste tekstobjecten of tekens.

2 Kies Tekst > Leestekens vervangen.

3 Kies een of meer van de volgende opties:

ff-, fi-, ffi-ligaturen Hiermee worden de lettercombinaties ff, fi of ffi als ligaturen gerenderd.

ff-, fl-, ffl-ligaturen Hiermee worden de lettercombinaties ff, fl of ffl als ligaturen gerenderd.

Typografische aanhalingstekens Hiermee wijzigt u de rechte aanhalingstekens van het toetsenbord in gekrulde aanhalingstekens.

Opmerking: *Als de optie Typografische aanhalingstekens is geselecteerd, worden rechte aanhalingstekens altijd omgezet in gekrulde aanhalingstekens, ongeacht de instellingen bij de opties Dubbele aanhalingstekens en Enkele aanhalingstekens in het dialoogvenster Documentinstellingen.*

Eén spatie na punt Hiermee verwijdert u meerdere spaties na een punt.

En-, Em-streepjes Hiermee vervangt u een dubbel toetsenbordstreepje door een en-streepje en een driedubbele toetsenbordstreepje door een em-streepje.

Beletseltekens Hiermee vervangt u drie toetsenbordpunten door een beletselteken.

Expert-breuken Hiermee vervangt u losse tekens die worden gebruikt om breuken weer te geven, door een equivalent dat uit één teken bestaat.

4 Kies Hele document als u tekstsymbolen in het gehele bestand wilt vervangen. Kies Selectie als u alleen symbolen in geselecteerde tekst wilt vervangen.

5 (Optioneel) Schakel Resultaten melden in als u het aantal vervangen symbolen wilt weergeven.

6 Klik op OK om de geselecteerde tekens te zoeken en te vervangen.

Meer Help-onderwerpen

"Ligaturen en contextafhankelijke alternatieven gebruiken" op pagina 365

Regelafstand en tekenspatiëring

De regelafstand instellen

De verticale afstand tussen tekstregels wordt *regelafstand* genoemd. De regelafstand wordt gemeten vanaf de basislijn van een regel tekst tot de basislijn van de regel erboven. De *basislijn* is de onzichtbare lijn waarop de meeste letters zich bevinden.

Met de standaardoptie voor automatische regelafstand wordt de regelafstand ingesteld op 120% van de tekstgrootte (dus bijvoorbeeld een regelafstand van 12 punten voor tekst van 10 punten). Als de automatische regelafstand is geactiveerd, wordt de bijbehorende waarde tussen haakjes weergegeven in het menu Regelafstand van het deelvenster Teken. Als u de standaardinstelling voor de automatische regelafstand wilt wijzigen, kiest u Uitvulling in het menu van het deelvenster Alinea en geeft u een percentage tussen 0 en 500 op.

Standaard is regelafstand een tekenkenmerk, wat betekent dat u binnen dezelfde alinea meerdere waarden voor regelafstand kunt toepassen. De grootste waarde voor regelafstand binnen een regel tekst bepaalt de regelafstand voor die regel.

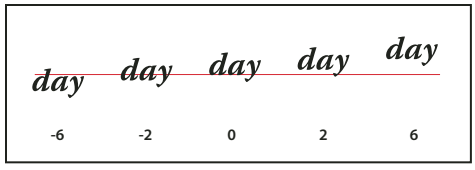
Opmerking: *Als u werkt met horizontale Aziatische tekst, kunt u aangeven of de regelafstand moet worden gemeten van basislijn tot basislijn of van de bovenkant van een regel tot de bovenkant van de volgende regel.*

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de regelafstand toegepast op nieuwe tekst.
2. Stel in het deelvenster Teken de optie in voor Regelafstand (voor verticale tekst).

De basislijn verschuiven

Met een verschuiving van de basislijn verplaatst u geselecteerde tekens omhoog of omlaag ten opzichte van de basislijn van omringende tekst. Een verticale verplaatsing is handig wanneer u breuken handmatig plaatst of de positie van een afbeeldingslettertype wijzigt.

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de verschuiving toegepast op nieuwe tekst.
2. In het deelvenster Teken stelt u de optie Verticale verplaatsing in. Met een positieve waarde wordt de basislijn van het teken verhoogd ten opzichte van de basislijn van de rest van de regel. Met een negatieve waarde wordt de basislijn verlaagd.



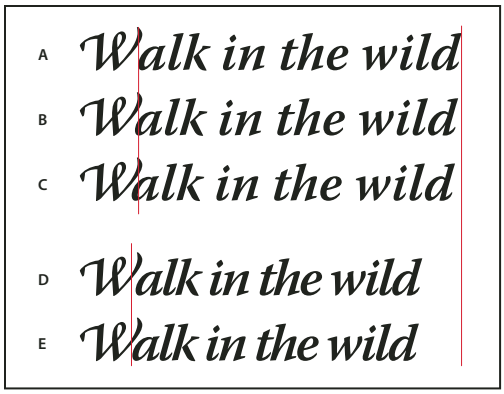
Verschillende waarden voor de verticale verplaatsing van tekst

Teken- en tekstspatiëring

Tekenspatiëring betekent het vergroten of verkleinen van de ruimte tussen specifieke letterparen. *Tekstspatiëring* is het vergroten of verkleinen van de ruimte tussen de tekens in geselecteerde tekst of in een volledig tekstblok.

U kunt tekst automatisch spatiëren met metrische of optische tekenspatiëring. *Metrische tekenspatiëring* (*auto tekenspatiëring* genoemd) maakt gebruik van spatiëringsparen. De meeste lettertypen bevatten spatiëringsparen. Deze spatiëringsparen bevatten gegevens over de ruimte tussen bepaalde letterparen. Enkele voorbeelden zijn: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya en Yo. Standaard wordt door Photoshop metrische tekenspatiëring gebruikt, zodat bij het importeren of typen van tekst bepaalde paren automatisch van spatiëring worden voorzien.

Sommige lettertypen bevatten duidelijke specificaties voor spatiëringsparen. Maar als een lettertype slechts minimale of geen ingebouwde tekenspatiëring heeft, of als u twee verschillende lettertypen of tekengrootten in één of meer woorden of op een regel gebruikt, kunt u kiezen voor *optische spatiëring*. Bij optische spatiëring wordt de ruimte tussen aangrenzende tekens op basis van hun vorm aangepast.



Opties voor tekenspatiëring en tekstspatiëring
***A.** Originele tekst **B.** Tekst met optische tekenspatiëring **C.** Tekst met handmatige tekenspatiëring tussen W en a. **D.** Tekst met tekstspatiëring **E.** Cumulatieve tekenspatiëring en tekstspatiëring*

Ook kunt u *handmatige tekenspatiëring* gebruiken. Dit is een ideale methode voor het aanpassen van de ruimte tussen twee tekens. Tekstspatiëring en handmatige tekenspatiëring zijn cumulatief, dus u kunt eerst enkele letterparen aanpassen en dan een blok tekst compacter of losser maken, zonder de relatieve spatiëring van de paren te beïnvloeden.

Wanneer u klikt om het invoegpunt tussen twee letters te plaatsen, worden er tekenspatiëringswaarden weergegeven in het deelvenster Teken. De waarden voor metrische en optische spatiëring (of gedefinieerde spatiëringsparen) staan tussen haakjes. Als u een woord of stuk tekst selecteert, worden de waarden voor tekstspatiëring in het deelvenster Teken weergegeven.

Tekenafstand en tekenspatiëring worden gemeten per 1/1000 em, een maateenheid die door de actieve tekengrootte wordt bepaald. In een 6-punts lettertype staat 1 em gelijk aan 6 punten en in een 10-punts lettertype aan 10 punten. Tekenspatiëring en tekstspatiëring zijn proportioneel ten opzichte van de huidige tekengrootte.

***Opmerking:** De waarden van tekenspatiëring en tekstspatiëring zijn van invloed op Japanse tekst, maar deze opties worden normaal gesproken alleen gebruikt om de aki tussen Romeinse tekens te wijzigen.*

Tekenspatiëring aanpassen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Om de in het lettertypen opgenomen informatie over tekenspatiëring te gebruiken voor de geselecteerde tekens, kiest u Automatisch of Metrisch voor Tekenspatiëring in het deelvenster Teken.
- Als u de spatiëring tussen geselecteerde tekens automatisch wilt wijzigen op basis van de vorm van de tekens, kiest u Optisch voor de optie Tekenspatiëring in het deelvenster Teken.
- Als u de tekenspatiëring handmatig wilt wijzigen, plaatst u het invoegsymbool tussen twee tekens en stelt u de gewenste waarde in voor de optie Tekenspatiëring in het deelvenster Teken. (Als een tekstbereik is geselecteerd, kunt u de tekenspatiëring niet handmatig aanpassen. Gebruik in dat geval tekstspatiëring.)

Druk op Alt+Pijl links/Pijl rechts (Windows) of Option+Pijl links/Pijl rechts (Mac OS) om de spatiëring tussen twee tekens te verkleinen of te vergroten.

- Als u de tekenspatiëring voor geselecteerde tekens wilt uitschakelen, stelt u de optie Tekenspatiëring in het deelvenster Teken in op 0 (nul).

Tekstspatiëring aanpassen

1. Selecteer de reeks tekens die of het tekstobject dat u wilt wijzigen.
2. In het deelvenster Teken stelt u de optie Tekstspatiëring in.

Fractionele tekenbreedten in- of uitschakelen

In de software wordt standaard gebruikgemaakt van *fractionele tekenbreedten* tussen tekens. Dit betekent dat de ruimte tussen tekens verschilt en dat soms maar een fractie van een pixel wordt gebruikt.

In de meeste situaties geven fractionele tekenbreedten de beste afstand voor wat betreft de weergave en leesbaarheid van tekst. In het geval van tekst met een kleine grootte (kleiner dan 20 punten) die online wordt weergegeven, kunnen fractionele tekenbreedten echter tot gevolg hebben dat tekst in elkaar overloopt of te veel extra ruimte bevat, waardoor de leesbaarheid afneemt.

Schakel fractionele breedten uit als u spatiëring wilt terugzetten in stappen van hele pixels en het overlopen van kleine tekst wilt voorkomen. De instelling voor fractionele tekenbreedte geldt voor alle tekens op een tekstlaag. U kunt de optie niet instellen voor geselecteerde tekens.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Om de tekstspatiëring van het gehele document als stappen van hele pixels in te stellen, kiest u Systeemlay-out in het menu van het deelvenster Teken.
- Om de fractionele tekenbreedten weer in te schakelen kiest u Fractionele breedten in het menu van het deelvenster Teken.

Speciale tekens

Tekensets en alternatieve glyphs

Lettertypen bevatten veel meer tekens dan de tekens die u op uw toetsenbord ziet. Afhankelijk van het lettertype, kunnen deze tekens ligaturen, breuken, sierletters, ornamenten, rangtelwoorden, titels en stilistische alternatieven, verhoogde en verlaagde tekens, oude stijlfiguren en uitlijningsgetallen bevatten. Een *glyph* is een bepaalde verschijningsvorm van een karakter. Zo is in bepaalde lettertypen de hoofdletter A beschikbaar in verschillende vormen, zoals een sierletter of een kleinkapitaal.

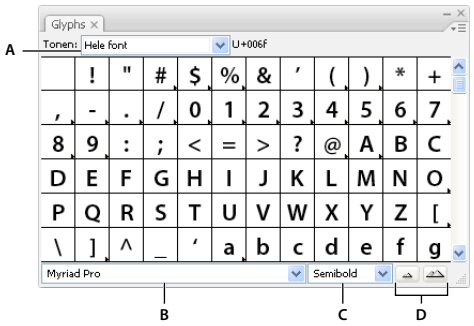
Alternatieve glyphs kunt u op twee manieren invoegen:

- Met het *deelvenster Glyphs* kunt u glyphs van elk lettertype weergeven en invoegen.
- Met het *deelvenster OpenType* kunt u regels voor het gebruik van glyphs instellen. U kunt bijvoorbeeld opgeven dat u in een bepaald tekstblok ligaturen, titeltekens en breuken wilt gebruiken. Het gebruik van het deelvenster OpenType is eenvoudiger dan de glyphs één voor één invoeren, en zorgt voor een consistenter resultaat. U kunt het deelvenster echter alleen voor OpenType-lettertypen gebruiken.

Overzicht van het deelvenster Glyphs

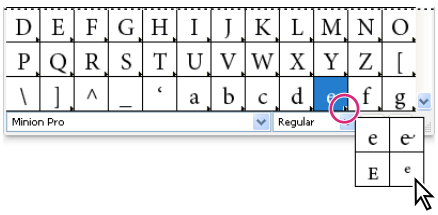
U kunt het deelvenster Glyphs (Venster > Tekst > Glyphs) gebruiken om de glyphs van een lettertype weer te geven en om bepaalde glyphs in uw document te plaatsen.

Standaard bevat het deelvenster Glyphs alle glyphs voor het huidige geselecteerde lettertype. Als u het lettertype wilt wijzigen, selecteert u onder in het deelvenster een andere lettertypefamilie en -stijl. Als er tekens in het document zijn geselecteerd, kunt u alternatieve tekens weergeven door Alternatieven voor huidige selectie te kiezen in het menu Tonen boven in het deelvenster.



Deelvenster Glyphs
***A.** Menu Tonen **B.** Lettertypefamilie **C.** Lettertypestijl **D.** Zoomknoppen*

Wanneer u een OpenType-lettertype kiest in het deelvenster Glyphs, kunt u de weergegeven glyphs tot bepaalde soorten beperken door een categorie te kiezen in het menu Tonen. U kunt ook een pop-upmenu met alternatieve glyphs weergeven door op het driehoekje rechts onder in het vak met glyphs te klikken.



Pop-upmenu voor alternatieve glyphs

Op www.adobe.com/go/vid0048_nl vindt u een video over het werken met het deelvenster Glyphs en het deelvenster OpenType.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Een teken invoegen of vervangen met het deelvenster Glyphs

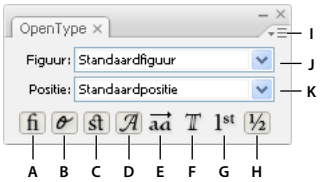
1. Om een teken in te voegen klikt u met een tekstgereedschap om het invoegpunt daar te plaatsen waar u het teken wilt invoegen en dubbelklikt u op het teken dat u wilt invoegen in het deelvenster Glyphs.
2. Om een teken te vervangen kiest u Alternatieven voor huidige selectie in het pop-upmenu Tonen en selecteert u een teken in uw document met het tekstgereedschap. Dubbelklik op een glyph in het deelvenster Glyphs, als er één beschikbaar is.

***Opmerking:** Er zijn nog meer vervangingsopties beschikbaar voor Aziatische glyphs.*

Overzicht van het deelvenster OpenType

U kunt het deelvenster OpenType (Venster > Tekst > OpenType) gebruiken om op te geven hoe u alternatieve tekens wilt toepassen in OpenType-lettertypen. U kunt bijvoorbeeld opgeven of u standaardligaturen in nieuwe of bestaande tekst wilt gebruiken.

Houd er rekening mee dat de hoeveelheid kenmerken van OpenType-lettertypen sterk kan variëren. Niet alle opties van het deelvenster OpenType zijn in elk lettertype beschikbaar. U kunt de tekens van een lettertype weergeven in het deelvenster Glyphs.



Deelvenster OpenType
***A.** Standaardligaturen **B.** Contextafhankelijke alternatieven **C.** Handmatige ligaturen **D.** Sierletter **E.** Stijlalternatieven **F.** Alternatieven voor titelformaat **G.** Rangtelwoorden **H.** Breuken **I.** Deelvenstermenu **J.** Cijferstijl **K.** Tekenpositie*

***Opmerking:** Voor Aziatische OpenType-lettertypen zijn mogelijk extra functies beschikbaar.*

Via het menu van het deelvenster OpenType, in de rechterbovenhoek van het deelvenster, krijgt u toegang tot extra opdrachten en opties. Op www.adobe.com/go/vid0048_nl vindt u een video over het werken met het deelvenster Glyphs en het deelvenster Open Type.

Meer Help-onderwerpen

"Kenmerken voor Aziatische OpenType-lettertypen instellen" op pagina 381

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

Alternatieve glyphs markeren in de tekst

1 Kies Bestand > Documentinstelling.

2 Selecteer Vervangen glyphs markeren en klik op OK. Vervangen glyphs in de tekst worden gemarkeerd.

Ligaturen en contextafhankelijke alternatieven gebruiken

Ligaturen zijn typografische vervangingstekens voor bepaalde lettercombinaties. De meeste lettertypen bevatten ligaturen voor standaardlettercombinaties als fi, fl, ff, ffi en ffl. Daarnaast bevatten sommige lettertypen handmatige ligaturen voor lettercombinaties als ct, st en ft. Hoewel het lijkt alsof de tekens van ligaturen zijn gecombineerd, kunnen de afzonderlijke tekens zonder problemen worden bewerkt en wordt de spellingcontrole op de normale manier uitgevoerd.

Contextafhankelijke alternatieven zijn alternatieve tekens die in bepaalde scriptlettertypen voorkomen om het aan elkaar schrijven van letters te verzorgen. Als u bijvoorbeeld Caflisch Script Pro gebruikt en contextuele alternatieven hebt ingeschakeld, worden de letters 'bl' in het woord 'bloem' samengevoegd zodat het lijkt alsof ze met de hand geschreven zijn.

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten waarop u de instelling wilt toepassen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd.

3 Voer in het deelvenster OpenType een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Standaardligaturen om ligaturen voor standaardlettercombinaties (zoals fi, fl, ff, ffi en ffl) in of uit te schakelen.
- Klik op de knop Handmatige ligaturen om optionele ligaturen in of uit te schakelen (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).
- Klik op de knop Contextafhankelijke alternatieven om contextafhankelijke ligaturen in of uit te schakelen (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

Meer Help-onderwerpen

"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Sierletters, alternatieven voor titelformaat of stijlalternatieven gebruiken

Veel OpenType-lettertypen bevatten gestileerde tekens waarmee u decoratieve elementen kunt toevoegen aan tekst. Sierletters zijn tekens met extra uithalen. Alternatieven voor titelformaat zijn tekens (doorgaans in hoofdletters) die speciaal zijn ontworpen voor tekst met een grote tekengrootte, zoals titels. Stijlalternatieven zijn gestileerde tekens die om esthetische redenen worden gebruikt.

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten waarop u de instelling wilt toepassen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.
2. Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd.
3. Voer in het deelvenster OpenType een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Sierletter om sierletters in of uit te schakelen (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).
- Klik op de knop Stijlalternatieven om stijlalternatieven in of uit te schakelen (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).
- Klik op de knop Alternatieven voor titelformaat om alternatieven voor het titelformaat in of uit te schakelen (mits deze beschikbaar zijn in het huidige lettertype).

Meer Help-onderwerpen

"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Niet-afdrukbare tekens tonen of verbergen

Niet-afdrukbare tekens zijn onder meer handmatige en automatische regeleinden, tabs, spaties, vaste spaties, doublebyte-tekens (inclusief spaties), harde afbreekstreepjes en het teken voor het einde van de tekst.

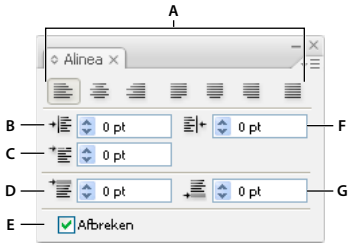
Als u de tekens wilt weergeven terwijl u tekst opmaakt en bewerkt, kiest u Tekst > Verborgen tekens tonen. Een vinkje geeft aan dat de niet-afdrukbare tekens worden weergegeven.

Alinea's opmaken

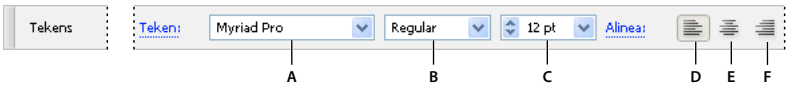
Overzicht van het deelvenster Alinea

U gebruikt het deelvenster Alinea (Venster > Tekst > Alinea) om de opmaak van kolommen en alinea's te wijzigen. Als er tekst is geselecteerd of als het gereedschap Tekst actief is, kunt u ook opties in het deelvenster Beheer gebruiken om alinea's op te maken.

Op www.adobe.com/go/vid0047_nl vindt u een video over het werken met teken- en alineastijlen.



Deelvenster Alinea (alle opties weergegeven)
***A.** Uitlijning en uitvulling **B.** Links inspringen **C.** Eerste regel links inspringen **D.** Witruimte voor alinea **E.** Afbreken **F.** Rechts inspringen **G.** Witruimte na alinea*



***A.** Lettertype **B.** Lettertypestijl **C.** Tekengrootte **D.** Links uitlijnen **E.** Centreren **F.** Rechts uitlijnen*

Standaard worden alleen de meest gebruikte opties weergegeven in het deelvenster Alinea. Kies Opties tonen in het deelvenstermenu als u alle opties wilt weergeven. U kunt ook op het dubbele driehoekje op de tab van het deelvenster klikken om door de weergavegrootten te bladeren.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

"Toetsen voor het werken met tekst" op pagina 527

Tekst uitlijnen

Vlaktekst en tekst op een pad kunnen met een rand of beide randen van een tekstpad worden uitgelijnd.

1 Selecteer het tekstobject of plaats de cursor in de alinea die u wilt wijzigen.

Als u geen tekstobject selecteert of geen cursor in een alinea plaatst, wordt de uitlijning toegepast op nieuwe tekst.

2 Klik op een uitlijnknop in het deelvenster Beheer of het deelvenster Alinea.

Tekst uitvullen

Uitgevulde tekst is tekst die op beide randen is uitgelijnd. U kunt alle tekst in een alinea uitvullen met inbegrip van of behalve de laatste regel.

1 Selecteer het tekstobject of plaats de cursor in de alinea die u wilt uitvullen.

Als u geen tekstobject selecteert of geen cursor in een alinea plaatst, wordt de uitvulling toegepast op nieuwe tekst.

2 Klik in het deelvenster Alinea op een knop voor uitvulling.

Woord- en letterspatiëring in uitgevulde tekst aanpassen

U kunt de spatiëring tussen letters en woorden en de schaal van tekens in Adobe-toepassingen nauwkeurig instellen. Het aanpassen van de spatiëring is vooral handig voor uitgevulde tekst, maar u kunt ook de spatiëring van niet-uitgevulde tekst aanpassen.

1 Plaats de cursor in de alinea die u wilt wijzigen of selecteer een tekstobject of kader om alle alinea's te wijzigen.

2 Kies Uitvulling in het menu van het deelvenster Alinea.

3 Voer waarden in voor Woordspatiëring, Letterspatiëring en Ruimte tussen glyphs. Het bereik van aanvaardbare spatiëring dat u met de waarden van Minimum en Maximum definieert, geldt alleen voor uitgevulde alinea's. Met Gewenst geeft u de gewenste spatiëring voor uitgevulde en niet-uitgevulde alinea's op:

Woordspatiëring De ruimte tussen woorden die het resultaat is van het indrukken van de spatiebalk. Voor Woordspatiëring kunt u waarden opgeven van 0% tot 1000%. Bij 100% wordt er geen extra ruimte tussen woorden toegevoegd.

Letterspatiëring De afstand tussen letters, met inbegrip van de tekstspatiëring of tekenspatiëring. Voor letterspatiëring kunt u waarden opgeven van –100% tot 500%. Bij 0% wordt geen ruimte tussen letters toegevoegd. Bij 100% wordt een volledige spatiebreedte tussen letters toegevoegd.

Glyph-schaling De breedte van tekens (elk lettertypeteken is een *glyph*). De waarden voor glyph-schaling kunnen variëren van 50% tot 200%.

Spatiëringsopties worden altijd toegepast op een hele alinea. Gebruik de optie Tekstspatiëring als u de spatiëring van enkele tekens wilt aanpassen, maar niet de spatiëring van de hele alinea.

4 Stel de optie Uitvullen enkel woord in om op te geven hoe u alinea's met één woord wilt uitvullen.

In smalle kolommen kan het gebeuren dat er op één regel slechts één woord staat. Als de alinea volledig moet worden uitgevuld, is het mogelijk dat dit ene woord teveel wordt uitgerekt. In plaats van volledige uitvulling voor dergelijke woorden te handhaven, kunt u ze centreren of op de linker- of rechtermarge uitlijnen.

Tekst inspringen

Inspringing is de ruimte tussen tekst en de grens van een tekstobject. Inspringen is alleen van invloed op de geselecteerde alinea of alinea's, wat betekent dat u eenvoudig verschillende inspringingen kunt instellen voor verschillende alinea's.

U kunt inspringingen instellen in het deelvenster Tabs, het deelvenster Beheer of het deelvenster Alinea. Als u met vlaktekst werkt, kunt u de inspringing ook instellen met tabs of door de inzetafstand van het tekstobject te wijzigen.

Als u met Japanse tekst werkt, kunt u in plaats van het deelvenster Alinea de mojikumi-instelling gebruiken om de inspringing van de eerste regel op te geven. Als u het inspringen voor de eerste regel opgeeft in het deelvenster Alinea en de mojikumi-instellingen voor het inspringen van de eerste regel opgeeft, wordt de tekst binnen het totaal van de beide inspringingen geplaatst.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Alinea" op pagina 366

"De marge rond een tekstvlak wijzigen" op pagina 337

Inspringingen instellen met het deelvenster Alinea

1 Klik met het gereedschap Tekst in de alinea die u wilt laten inspringen.

2 Pas de desbetreffende inspringingswaarden aan in het deelvenster Alinea. Voer bijvoorbeeld een van de volgende handelingen uit:

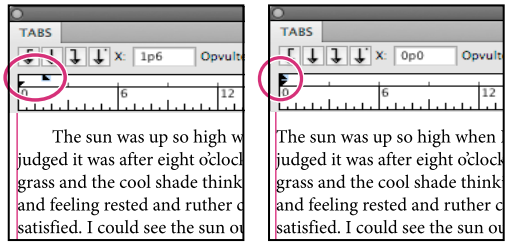
- Als u de gehele alinea één pica wilt laten inspringen, typt u een waarde (bijvoorbeeld **1p**) in het vak Links inspringen.
- Als u alleen de eerste regel van een alinea één pica wilt laten inspringen, typt u een waarde (bijvoorbeeld **1p**) in het vak Eerste regel links inspringen.
- Als u een hangende inspringing van één pica wilt maken, typt u een positieve waarde (bijvoorbeeld **1p**) in het vak Links inspringen en een negatieve waarde (bijvoorbeeld **-1p**) in het vak Eerste regel links inspringen.

Een inspringing instellen met het deelvenster Tabs

1 Klik met het gereedschap Tekst in de alinea die u wilt laten inspringen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit met de inspringingsmarkeringen in het deelvenster Tabs:

- Sleep de bovenste markering om de eerste tekstregel te laten inspringen. Sleep de onderste markering om alle tekstregels behalve de eerste regel te laten inspringen. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep de onderste markering om beide markeringen te verplaatsen en de gehele alinea te laten inspringen.

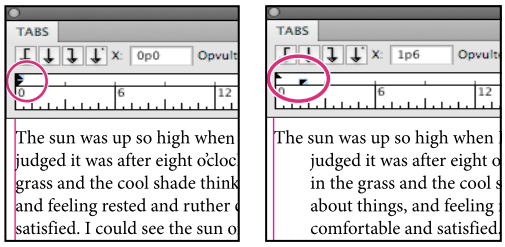


Inspringen voor eerste regel (links) en zonder inspringen (rechts)

- Selecteer de bovenste markering en typ een waarde voor X om de eerste tekstregel te laten inspringen. Selecteer de onderste markering en typ een waarde voor X om alle tekstregels behalve de eerste te laten inspringen.

Een hangende inspringing maken

Bij een hangende inspringing springen alle regels met uitzondering van de eerste regel in. Hangende inspringingen worden vooral gebruikt wanneer er inline-afbeeldingen aan het begin van de alinea worden geplaatst of bij een lijst met opsommingstekens.



Zonder inspringen (links) en hangende inspringen (rechts)

1 Klik met het gereedschap Tekst in de alinea die u wilt laten inspringen.

2 Geef in het deelvenster Beheer of het deelvenster Tabs een waarde groter dan nul op voor een linkse inspringing.

3 Om een negatieve waarde voor het inspringen van de eerste regel op te geven, voert u een van de volgende handelingen uit:

- Typ in het deelvenster Alinea een negatieve waarde voor het links inspringen van de eerste regel .
- Sleep in het deelvenster Tabs de bovenste markering naar links of de onderste markering naar rechts.

Alinea-afstand aanpassen

1 Plaats de cursor in de alinea die u wilt wijzigen of selecteer een tekstobject om alle alinea's te wijzigen. Als u geen cursor in een alinea plaatst of geen tekstobject selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Wijzig in het deelvenster Alinea de waarden bij Witruimte voor (of) en Witruimte na (of).

Opmerking: *Als een alinea boven in een kolom begint, wordt geen extra witruimte toegevoegd vóór de alinea. In dat geval kunt u de regelafstand van de eerste regel van de alinea vergroten of de inzetafstand van het tekstobject wijzigen.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Alinea" op pagina 366

"De regelafstand instellen" op pagina 360

Hangende leestekens

Als u de optie voor *hangende leestekens* gebruikt, worden de randen van de tekst gelijkmatiger weergegeven doordat leestekens buiten de alineamarges worden geplaatst.



Een alinea zonder hangende leestekens (links) vergeleken met een alinea met hangende leestekens (rechts)

In Illustrator kunt u de volgende opties voor hangende leestekens instellen:

Romeinse hangende interpunctie Hiermee bepaalt u de uitlijning van leestekens voor een bepaalde alinea. Wanneer Romeinse hangende interpunctie is ingeschakeld, worden de volgende tekens 100% buiten de marges geplaatst: enkele aanhalingstekens, dubbele aanhalingstekens, afbreekstreepjes en komma's. De volgende tekens worden 50% buiten de marges geplaatst: asterisken, tildes, ellipsen, en-streepjes, em-streepjes, dubbele punten en puntkomma's. Als u deze instelling wilt toepassen, plaatst u de cursor in de alinea en selecteert u Romeinse hangende interpunctie in het menu van het deelvenster Alinea.

Optische uitlijning van marge Hiermee bepaalt u de uitlijning van leestekens voor alle alinea's in een tekstobject. Als Optische uitlijning van marges is ingeschakeld, worden Romeinse leestekens en de randen van letters (zoals W en A) buiten de tekstmarges weergegeven zodat de tekst uitgelijnd wordt weergegeven. Als u deze instelling wilt toepassen, selecteert u het tekstobject en kiest u Tekst > Optische uitlijning van marge.

Burasagari Hiermee bepaalt u de uitlijning van double-byte leestekens (beschikbaar in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen). Deze leestekens worden niet beïnvloed door de optie Romeinse hangende interpunctie of Optische uitlijning van marges.

Houd er rekening mee dat de uitlijning van de alinea de marge bepaalt van waaraf de leestekens hangen. Bij links en rechts uitgelijnde pagina's hangen de leestekens respectievelijk buiten de linker- en rechtermarge. Bij bovenaan en onderaan uitgelijnde pagina's hangen de leestekens respectievelijk buiten de boven- en ondermarge. Bij gecentreerde en uitgevulde alinea's hangen leestekens buiten beide marges.

Opmerking: *Als er een aanhalingsteken achter een leesteken staat, zijn beide tekens hangend.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Alinea" op pagina 366

"Een Burasagari-optie opgeven" op pagina 389

Woordafbreking en regelafbreking

U kunt opgeven hoe woorden en regels moeten worden afgebroken door instellingen voor woordafbreking automatisch aan te passen, of door het woordenboek voor woordafbreking te gebruiken.

In Illustrator worden dezelfde methoden gebruikt voor regel- en woordafbreking als in Adobe InDesign. Aanvullende informatie over het gebruik van deze functies vindt u in de online Help.

Woordafbreking automatisch aanpassen

De instellingen die u kiest voor woordafbreking zijn van invloed op de horizontale afstand van regels en de esthetische aantrekkingskracht van tekst op een pagina. De opties voor afbreking bepalen of woorden mogen worden afgebroken en, als dat mogelijk is, welke afbrekingen zijn toegestaan.

1 Voer een van de volgende handelingen uit om automatische woordafbreking te gebruiken:

- Als u automatische afbreking wilt in- of uitschakelen, schakelt u de optie Woordafbreking in het deelvenster Alinea in of uit.
- Als u afbreking wilt toepassen op bepaalde alinea's, selecteert u eerst alleen de alinea's waarin de afbreking moet voorkomen.
- Als u een woordenboek voor woordafbreking gebruikt, kiest u een taal in het pop-upmenu Taal onder in het deelvenster Teken.

2 Kies Woordafbreking in het menu van het deelvenster Alinea en geef desgewenst de volgende opties op:

Woorden langer dan _ letters Hiermee bepaalt u het minimumaantal tekens voor afgebroken woorden.

Na eerste _ letters en Voor laatste _ letters Hiermee bepaalt u het minimumaantal tekens aan het begin of aan het eind van een woord dat kan worden afgebroken met een afbrekingsteken. Als u bijvoorbeeld in beide gevallen 3 opgeeft, wordt **arrestante** afgebroken als **arres-tante** en niet als **ar-restante** of **arrestan-te**.

Limiet woordafbreking Hiermee geeft u het maximum aantal opeenvolgende regels op waarop afbreking mag worden toegepast. Nul betekent dat een onbeperkt aantal opeenvolgende afbrekingen van regels is toegestaan.

Zone voor woordafbreking Hiermee geeft u een afstand op vanaf de rechterrand van een alinea waarmee u een deel van de regel afbakent waar afbreken niet is toegestaan. Bij de instelling 0 zijn alle woordafbrekingen toegestaan. Deze optie geldt alleen wanneer u de Adobe Single-line Composer gebruikt.

Woorden met hoofdletters afbreken Schakel deze optie in als u woorden met hoofdletters niet wilt afbreken.

Opmerking: *De instellingen voor afbreking worden alleen toegepast op Romeinse tekens. Deze instellingen hebben geen invloed op double-bytetekens in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen.*

Het woordenboek voor woordafbreking gebruiken

Illustrator gebruikt Proximity-woordenboeken om te bepalen wanneer woorden moeten worden afgebroken. Met deze woordenboeken kunt u zelfs voor één teksteken een andere taal opgeven. U kunt een standaardwoordenboek selecteren en het woordenboek aanpassen in het dialoogvenster Voorkeuren.

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Woordafbreking (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Woordafbreking (Mac OS).

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een standaardwoordenboek voor woordafbreking wilt kiezen, selecteert u een optie voor Standaardtaal en klikt u op OK.

- Als u een woord aan de lijst met uitzonderingen wilt toevoegen, typt u het woord in het vak Nieuw woord en klikt u vervolgens op Toevoegen.
- Als u een woord uit de lijst met uitzonderingen wilt verwijderen, selecteert u het woord en klikt u op Verwijderen.

Voorkomen dat woorden worden afgebroken

U kunt voorkomen dat woorden aan het einde van regels worden afgebroken, bijvoorbeeld eigennamen of woorden die verkeerd kunnen worden begrepen wanneer ze afgebroken zijn. U kunt ook meerdere woorden of woordgroepen bijeenhouden, bijvoorbeeld initialen en een achternaam.

1 Selecteer de tekens die niet mogen worden afgebroken.

2 Kies Niet afbreken in het menu van het deelvenster Teken.

Opmerking: *Als u de optie Niet afbreken op te veel opeenvolgende tekens toepast, loopt de tekst mogelijk midden in een woord om. Als u echter de optie Niet afbreken op meerdere lijnen of tekst toepast, wordt er helemaal geen tekst weergegeven.*

Compositiemethoden

De weergave van tekst op een pagina wordt bepaald door een ingewikkelde interactie van processen die *compositie* wordt genoemd. Op basis van de opties die u hebt geselecteerd voor woordspatiëring, letterspatiëring, glyphbreedte en afbreking, worden in Adobe-toepassingen mogelijke regeleinden geëvalueerd en wordt het regeleinde gekozen dat het best overeenkomt met de opgegeven instellingen.

U kunt kiezen uit twee compositiemethoden: de Adobe Every-line Composer en de Adobe Single-line Composer. Beide methoden evalueren mogelijke regeleinden en kiezen het regeleinde dat het best overeenkomt met de opties voor woordafbreking en uitvulling die u voor een bepaalde alinea hebt opgegeven. De compositiemethode is alleen van invloed op de geselecteerde alinea of alinea's, wat betekent dat u eenvoudig verschillende compositiemethoden kunt instellen voor verschillende alinea's.

Every-line Composer

Met Every-line Composer wordt een netwerk van afbreekpunten voor een bereik van regels geëvalueerd. Hierdoor kunnen eerdere regels in de alinea worden geoptimaliseerd, zodat storende afbrekingen verderop worden voorkomen.

De Every-line Composer zoekt alle mogelijke afbreekpunten, evalueert deze en wijst hieraan een gewogen aantal strafpunten toe. Daarbij wordt uitgegaan van de volgende principes:

- Als de tekst links of rechts is uitgelijnd of gecentreerd, gaat de voorkeur uit naar regels die zo ver mogelijk naar rechts staan. Hieraan wordt een lager aantal strafpunten toegekend.
- Als de tekst is uitgevuld, wordt het grootste belang gehecht aan een evenwichtige letter- en woordspatiëring.
- Woordafbreking wordt zoveel mogelijk vermeden.

Single-line Composer

Met Single-line Composer wordt de compositie van tekst op traditionele wijze regel voor regel bepaald. Deze methode kunt u gebruiken als u handmatig wilt bepalen hoe regels worden afgebroken. De compositiemethode Single-line Composer hanteert de volgende regels om een afbreekpunt te bepalen:

- Langere regels hebben de voorkeur boven kortere regels.
- In uitgevulde tekst verdient het verkleinen of vergroten van de woordspatiëring de voorkeur boven woordafbreking.

- In niet-uitgevulde tekst verdient woordafbreking de voorkeur boven het verkleinen of vergroten van de woordspatiëring.
- Als de spatiëring moet worden aangepast, krijgt verkleinen de voorkeur boven vergroten.

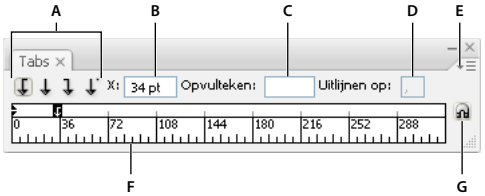
  Als u een van deze methoden wilt kiezen, selecteert u de gewenste methode in het menu van het deelvenster Alinea. Om de methode op alle alinea's toe te passen, selecteert u eerst het tekstobject; om de methode alleen op de huidige paragraaf toe te passen, plaatst u eerst de cursor in die alinea.

Tabs

U kunt het deelvenster Tabs (Venster > Tekst > Tabs) gebruiken om tabstops voor een alinea of tekstobject in te stellen. Aanvullende informatie over het gebruik en het instellen van tabs vindt u in de online Help.

Overzicht van het deelvenster Tabs

U kunt het deelvenster Tabs (Venster > Tekst > Tabs) gebruiken om tabstops voor een alinea of tekstobject in te stellen.



Deelvenster Tabs
***A.** Tabuitlijningsknoppen **B.** Tabpositie **C.** Vak Opvulteken **D.** Vak Uitlijnen op **E.** Deelvenstermenu **F.** Tabliniaal **G.** Deelvenster boven tekst plaatsen*

Het menu van het deelvenster Tabs bevat nog meer opdrachten en opties. Als u dit menu wilt gebruiken, klikt u op het driehoekje rechtsboven in het deelvenster.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van de werkruimte" op pagina 5

"De maateenheid wijzigen" op pagina 47

Het deelvenster Tabs uitlijnen met een geselecteerd tekstobject

U kunt het deelvenster Tabs overal in het werkgebied plaatsen. Het is meestal echter handig om het deelvenster Tabs uit te lijnen met een tekstobject.

❖ Klik op het magneetpictogram . Het deelvenster Tabs wordt vlak boven het geselecteerde tekstobject geplaatst, waarbij het nulpunt wordt uitgelijnd met de linkermarge. Indien nodig kunt u de rechter benedenhoek van het deelvenster slepen om de liniaal te vergroten of te verkleinen.

Tabstops magnetisch op de liniaaleenheden plaatsen

U kunt tabstops standaard overal op de liniaal plaatsen.

❖ Kies Magnetische eenheid in het menu van het deelvenster Tabs of houd Shift ingedrukt terwijl u een tabstop sleept.

De maateenheden van de tabliniaal wijzigen

De maateenheden van de tabliniaal zijn gebaseerd op de instellingen voor algemene eenheden die zijn opgegeven in de voorkeuren van Eenheden (voor alle bestanden), of op de eenheden die zijn opgegeven in het dialoogvenster Documentinstellingen (voor het huidige bestand).

- Als u de maateenheden wilt wijzigen voor alle bestanden, geeft u een nieuwe waarde op in de instellingen voor algemene eenheden in de voorkeuren voor Eenheden.
- Als u de maateenheden wilt wijzigen voor het huidige bestand, geeft u een nieuwe waarde op in het dialoogvenster Documentinstellingen.

Tabs instellen

Tabstops worden op een hele alinea toegepast. Wanneer u de eerste tab instelt, worden alle standaardtabstops aan de linkerkant van de stop verwijderd. Terwijl u meer tabstops instelt, worden alle standaardtabs tussen de tabs die u instelt, verwijderd.

1 Plaats de cursor in een alinea of selecteer een tekstobject als u tabstops voor alle alinea's in het object wilt instellen.

2 Klik in het deelvenster Tabs op een tabuitlijningsknop om op te geven hoe tekst wordt uitgelijnd ten opzichte van de positie van de tab.

Links uitgevulde tab Hiermee lijnt u horizontale tekst uit met de linkermarge; de rechtermarge blijft onregelmatig.

Gecentreerd uitgevulde tab Hiermee centreert u tekst op de tabmarkering.

Rechts uitgevulde tab Hiermee lijnt u horizontale tekst uit met de rechtermarge; de linkermarge blijft onregelmatig.

Onderaan uitgevulde tab Hiermee lijnt u verticale tekst uit met de ondermarge; de bovenmarge blijft onregelmatig.

Bovenaan uitgevulde tab Hiermee lijnt u verticale tekst uit met de bovenmarge; de ondermarge blijft onregelmatig.

Decimaal uitgevulde tab Hiermee lijnt u tekst uit met een speciaal teken, zoals een punt of een euroteken. Deze optie is handig als u kolommen met getallen maakt.

U kunt de uitlijning van elke tab wijzigen door de tab te selecteren en op een van deze knoppen te klikken.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de tabliniaal om een nieuwe tabstop toe te voegen.
- Typ een positie in het tekstvak X (voor horizontale tekst) of Y (voor verticale tekst) en druk op Enter of Return. Als de X- of Y-waarde is geselecteerd, drukt u op de pijl-omhoog of pijl-omlaag om de tabwaarde met telkens 1 punt te verhogen of te verlagen.

Opmerking: *Als u de tabliniaal gebruikt, kunt u tabstops niet in kleinere stappen dan 1 instellen. Als u de positie echter in het tekstvak X of Y opgeeft, kunt u tabstops zelfs met tussenruimten van 0,01 punt instellen.*

4 Herhaal stap 2 en 3 om extra tabstops toe te voegen.

Opmerking: *Voor meer informatie over het instellen van inspringingen via het deelvenster Tabs raadpleegt u "Tekst inspringen" op pagina 368.*

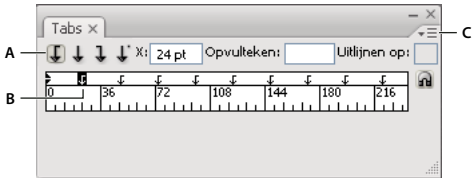
Herhaalde tabstops

Met de opdracht Tab herhalen voegt u meerdere tabstops toe op basis van de afstand tussen de geselecteerde tabstop en de linkerinspringing of vorige tabstop.

1 Klik om een invoegpunt in de alinea te plaatsen.

2 Selecteer een tabstop op de liniaal in het deelvenster Tabs.

3 Kies Tab herhalen in het menu van het deelvenster.



Herhaalde tabstops
***A.** Knoppen voor tabuitlijning **B.** Tabstop op de liniaal **C.** Deelvenstermenu*

Tabs verplaatsen

1 Selecteer een tabstop op de liniaal in het deelvenster Tabs.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Typ een nieuwe positie in het tekstvak X (voor horizontale tekst) of Y (voor verticale tekst) en druk op Enter of Return.
- Sleep de tabstop naar een nieuwe positie.
- Houd de Ctrl-toets (Windows) of Command-toets (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om alle tabstops in één keer te verplaatsen.

Tijdens het verplaatsen van tabstops wordt in de geselecteerde tekst een visuele markering weergegeven.

Tabstops verwijderen

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

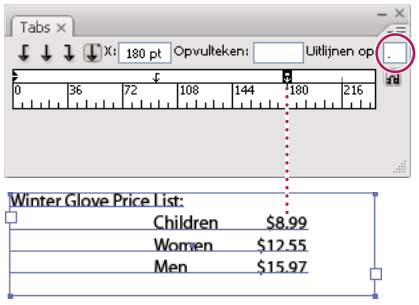
- Sleep de tabstop van de liniaal.
- Selecteer de tabstop en kies Tab verwijderen in het menu van het deelvenster.
- Kies Alles wissen in het menu van het deelvenster om de standaardtabstops te herstellen.

Tekens opgeven voor decimale tabs

U gebruikt decimale tabs als u tekst wilt uitlijnen met een door u opgegeven teken, zoals een punt of een euroteken.

1 Maak of selecteer een decimale tab op de tabliniaal in het deelvenster Tabs.

2 Typ in het vak Uitlijnen op het teken waarop u wilt uitlijnen. U kunt elk gewenst teken typen of plakken. Zorg ervoor dat de alinea's die u uitlijnt, dit teken bevatten.



Tekst die met een decimale tab is uitgelijnd

Opvultekens toevoegen

Een *opvulteken* is een herhaald patroon van tekens, bijvoorbeeld een reeks punten of streepjes, tussen een tabstop en de de tekst die daarop volgt.

1 Selecteer een tabstop op de liniaal in het deelvenster Tabs.

2 Typ een patroon van maximaal acht tekens in het vak Opvulteken en druk op Enter of Return. De opgegeven tekens worden over de breedte van de tab ingevoegd.

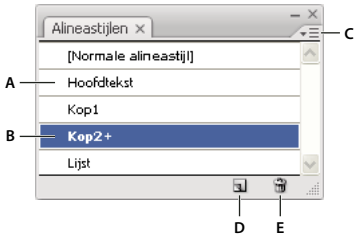
3 Om het lettertype of andere opmaakkenmerken van het vulteken te wijzigen, selecteert u het tabteken in het tekstkader en kiest u de gewenste opmaak in het deelvenster Teken of het menu Tekst.

Teken- en alineastijlen

Teken- en alineastijlen

Een *tekenstijl* is een verzameling opmaakkenmerken voor tekens die u op een geselecteerd tekstbereik kunt toepassen. Een *alineastijl* omvat opmaakkenmerken voor zowel tekens als alinea's en kan op een of meer geselecteerde alinea's worden toegepast. Als u teken- en alineastijlen gebruikt, bespaart u tijd en bent u zeker van een consistente opmaak.

Met de deelvensters Tekenstijlen en Alineastijlen kunt u teken- en alineastijlen maken, toepassen en beheren. Om een stijl toe te passen, selecteert u eenvoudigweg de tekst en klikt u in een van de deelvensters op de naam van een stijl. Als u geen tekst selecteert, wordt de stijl toegepast op nieuwe tekst.



Deelvenster Alineastijlen
***A.** Stijlnaam **B.** Stijl met extra opmaak (overschrijvingen) **C.** Deelvenstermenu **D.** Knop Nieuwe stijl **E.** Pictogram Verwijderen*

Als u tekst selecteert of de cursor in de tekst plaatst, worden de actieve stijlen gemarkeerd in de deelvensters Tekenstijlen en Alineastijlen. Standaard is elk teken in een document ingesteld op Normale tekenstijl en elke alinea op Normale alineastijl. Deze standaardstijlen vormen de bouwstenen van elke andere stijl die u maakt.

Een plusteken naast een stijlnaam geeft aan dat er sprake is van *overschrijvingen* van de stijl. Een overschrijving is elke opmaak die niet overeenkomt met de kenmerken die voor de stijl zijn gedefinieerd. Als u instellingen in de deelvensters Teken en OpenType wijzigt, overschrijft u de huidige tekenstijl. Als u de instellingen in het deelvenster Alinea wijzigt, overschrijft u evenzo de huidige alineastijl.

Als u een video wilt bekijken over het gebruik van teken- en alineastijlen in Illustrator, gaat u naar www.adobe.com/go/vid0047_nl.

Meer Help-onderwerpen

Video over het gebruik van stijlen in Illustrator

Teken- of alineastijlen maken

1 Selecteer tekst als u een nieuwe stijl wilt maken op basis van de opmaak van deze tekst.

2 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Tekenstijlen of Alineastijlen:

- Als u een stijl met de standaardnaam wilt maken, klikt u op de knop Nieuwe stijl maken.
- Als u een stijl met een aangepaste naam wilt maken, kiest u Nieuwe stijl in het deelvenstermenu. Typ een naam en klik op OK.


Als u een kopie van een teken- of alineastijl wilt maken, sleept u de stijl naar de knop Nieuwe stijl.

Teken- of alineastijlen bewerken

U kunt de definitie wijzigen van de standaard teken- en alineastijlen en van alle nieuwe stijlen die u maakt. Nadat u een stijldefinitie hebt gewijzigd, wordt alle tekst die met die stijl is opgemaakt, aangepast met de nieuwe stijldefinitie.

1 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Tekenstijlen of Alineastijlen:

- Selecteer de stijl in het deelvenster. Kies vervolgens Opties voor tekenstijl in het menu van het deelvenster Tekenstijlen of Opties voor alineastijl in het menu van het deelvenster Alineastijlen.
- Dubbelklik op de naam van de stijl.

Opmerking: *Als u dubbelklikt, wordt de stijl op geselecteerde tekst toegepast. Als geen tekst is geselecteerd, wordt de stijl toegepast op nieuwe tekst die u typt. Als u de stijl niet wilt toepassen, houdt u Shift+Ctrl (Windows) of Shift+Command (Mac OS) ingedrukt wanneer u dubbelklikt op de naam van de stijl.*

2 Selecteer een categorie opmaakopties aan de linkerkant van het dialoogvenster en stel de gewenste opties in. U kunt naar een andere groep opmaakopties schakelen door een andere categorie te selecteren.

Zoek de naam van de optie in de Help voor meer informatie over opmaakopties.

3 Als u de gewenste opties hebt ingesteld, klikt u op OK.

Stijloverschrijvingen verwijderen

Een plusteken naast een stijlnaam in het deelvenster Tekenstijlen of het deelvenster Alineastijlen geeft aan dat er sprake is van overschrijvingen van de stijl. Een overschrijving is elke opmaak die niet overeenkomt met de kenmerken die voor de stijl zijn gedefinieerd. U kunt stijloverschrijvingen op verschillende manieren verwijderen:

- Als u overschrijvingen wilt verwijderen en de tekst weer wilt weergeven met de opmaakkenmerken die voor de stijl zijn gedefinieerd, past u de stijl nogmaals toe of kiest u Overschrijvingen wissen in het menu van het deelvenster.
- Om overschrijvingen te verwijderen wanneer u een andere stijl toepast, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de stijlnaam klikt.
- Om de stijl opnieuw te definiëren en de huidige weergave van de tekst te behouden, selecteert u ten minste één teken van de tekst en kiest u de opdracht Stijl opnieuw definiëren.

Als u stijlen gebruikt om zeker te zijn van een consistente opmaak, kunt u beter geen overschrijvingen gebruiken. Als u snelle, eenmalige tekst opmaakt, vormen deze overschrijvingen geen probleem.

Teken- of alineastijlen verwijderen

Wanneer u een stijl verwijdert, wordt de weergave van de alinea's die op basis van de stijl zijn opgemaakt, niet gewijzigd, maar zijn de opmaakkenmerken niet langer gekoppeld aan een stijl.

1 Selecteer een of meerdere namen van stijlen in het deelvenster Tekenstijlen of Alineastijlen.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Kies Tekenstijl verwijderen of Alineastijl verwijderen in het menu van het deelvenster.
- Klik op het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster.
- Sleep de stijl naar het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster.

Om alle ongebruikte stijlen te verwijderen, kiest u Ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster en klikt u vervolgens op het pictogram Verwijderen.

Teken- en alineastijlen uit een ander Illustrator-document laden

1 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Tekenstijlen of Alineastijlen:

- Kies Tekenstijlen laden of Alineastijlen laden in het deelvenstermenu.
- Kies Alle stijlen laden in het deelvenstermenu om zowel teken- als alineastijlen te laden.

2 Dubbelklik op het Illustrator-document met de stijlen die u wilt importeren.

Tekst exporteren

Tekst exporteren naar een tekstbestand

1 Selecteer de tekst die u wilt exporteren met een tekstgereedschap.

2 Kies Bestand > Exporteren.

3 Selecteer in het dialoogvenster Exporteren een locatie voor het bestand en voer een bestandsnaam in.

4 Kies Tekstopmaak (TXT) als bestandsindeling.

5 Typ in het vak Bestandsnaam een naam voor het nieuwe tekstbestand en klik op Opslaan (Windows) of Exporteren (Mac OS).

6 Kies een platform en coderingsmethode en klik op Exporteren.

Tekst labelen om naar Flash te exporteren

U kunt tekst op verschillende manieren van Illustrator naar Adobe Flash exporteren. U kunt tekst exporteren als statische tekst, dynamische tekst of invoertekst. Met dynamische tekst kunt u ook een specifieke URL opgeven voor de site die wordt geopend wanneer de gebruiker op de tekst klikt. Voor meer informatie over dynamische tekst en invoertekst raadpleegt u de Help van Flash.

Flash-tekst kan punttekst, vlaktekst of tekst op een pad omvatten. Alle tekst wordt omgezet in vlaktekst in de SWF-indeling. Omsluitende kaders blijven behouden en alle transformaties die erop zijn toegepast worden opgeslagen in de SWF-indeling. Tekstobjecten met verbindingen worden afzonderlijk geëxporteerd. Als u alle objecten in een verbonden reeks wilt labelen en exporteren, dient u elk object afzonderlijk te selecteren en te labelen. Overlopende tekst wordt intact naar Flash Player geïmporteerd.

Wanneer u tekst eenmaal hebt gelabeld, kunt u deze importeren in Flash door de tekst ofwel uit Illustrator te exporteren ofwel te kopiëren en plakken.

Op www.adobe.com/go/vid0199_nl vindt u een video over het efficiënt omgaan met tekst tussen Illustrator en Flash.

Opmerking: *De originele tekst in Illustrator wordt niet gewijzigd als u de tekst labelt of de labels uit de tekst verwijdert. U kunt het label te allen tijde wijzigen zonder dat de originele tekst hierdoor wordt beïnvloed.*

1 Selecteer een tekstobject en klik in het deelvenster Beheer op Flash-tekst.

2 Selecteer in het deelvenster Flash-tekst een van de volgende opties in het menu Tekst:

Statische tekst Exporteert tekst naar Flash Player als een gewoon tekstobject dat niet dynamisch of programmatisch kan worden gewijzigd in Flash. De inhoud en het uiterlijk van statische tekst worden bij het maken bepaald.

Dynamische tekst Exporteert de tekst als dynamische tekst die programmatisch kan worden bijgewerkt in runtime via handelingsscriptopdrachten en -codes. U kunt dynamische tekst gebruiken voor sportuitslagen, aandelenkoersen, nieuwskoppen en andere doeleinden waarbij de tekst dynamisch moet worden bijgewerkt.

Invoertekst De tekst wordt geëxporteerd als invoertekst. Dit is hetzelfde is als dynamische tekst, waarbij gebruikers de tekst ook kunnen bewerken in Flash Player. U kunt invoertekst gebruiken voor formulieren, enquêtes en andere doeleinden waarbij de gebruiker tekst moet invoeren of bewerken.

3 (Optioneel) Voer de exemplaarnaam in voor het tekstobject. Als u geen exemplaarnaam invoert, wordt de standaardnaam van het tekstobject in het deelvenster Lagen gebruikt om het tekstobject te manipuleren in Flash.

4 Geef een Type rendering op. De optie Apparaatlettertypen gebruiken zet glyphs om in apparaatlettertypen (anti-aliasing is niet beschikbaar voor apparaatlettertypen).

Opmerking: *Lettertypenamen worden doorgaans woordelijk gebruikt en rechtstreeks overgenomen door het lettertypesysteem van het afspeelplatform bij het zoeken van het desbetreffende lettertype. Afhankelijk van het afspeelplatform zijn er echter verscheidene speciale indirecte lettertypenamen die aan andere lettertypenamen worden toegewezen. Deze indirecte toewijzingen zijn vast gecodeerd in elke platformspecifieke poort van Flash Player. De lettertypen voor elk platform worden gekozen uit de standaardsysteemlettertypen of andere lettertypen die waarschijnlijk beschikbaar zullen zijn. Daarnaast worden de indirecte toewijzingen opgegeven met het oog op maximale overeenkomsten tussen de indirecte lettertypen op verschillende platforms.*

Animatie De tekst wordt geoptimaliseerd voor uitvoer als animatie.

Leesbaarheid De tekst wordt geoptimaliseerd voor leesbaarheid.

Aangepast Hiermee kunt u aangepaste waarden opgeven voor de Dikte en Scherpte van tekst.

Apparaatlettertypen gebruiken Glyphs worden omgezet in apparaatlettertypen. Anti-aliasing is niet beschikbaar voor apparaatlettertypen.

_sans, _serif en _typewriter Hiermee wijst u westerse indirecte lettertypen aan verschillende platforms toe voor een vergelijkbare weergave.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono) en Mincho Hiermee wijst u Japanse indirecte lettertypen aan verschillende platforms toe voor een vergelijkbare weergave.

Opmerking: *Voor meer informatie over indirecte lettertypen raadpleegt u het document met Flash-specificaties op Adobe.com.*

5 (Optioneel) Selecteer een van de volgende opties:

Selecteerbaar Hiermee wordt de geëxporteerde tekst selecteerbaar in Flash.

Randen rondom tekst weergeven Hiermee worden de tekstranden zichtbaar in Flash.

Tekens insluiten Hiermee wordt het dialoogvenster Tekens insluiten geopend, zodat u specifieke tekens in het tekstobject kunt insluiten. U kunt één of elke combinatie van de volgende methodes gebruiken om de in te sluiten tekens op te geven: tekens kiezen in de lijst, tekens typen in het tekstvak Inclusief deze tekens, op Automatisch vullen klikken om tekens te selecteren.

6 (Optioneel) Als u de tekst als dynamische tekst hebt gelabeld, kunt u de URL opgeven van de pagina die moet worden geopend wanneer er op de tekst wordt geklikt, en vervolgens een doelvenster opgeven waarin de pagina wordt geladen.

_self De pagina wordt in het huidige frame in het huidige venster weergegeven.

_blank De pagina wordt in een nieuw venster weergegeven.

_parent De pagina wordt in het frame boven het huidige frame weergegeven.

_top De pagina wordt in het hoofdframe van het huidige venster weergegeven.

7 Als u de tekst hebt gelabeld als invoertekst, geeft u in Max. tekens het maximumaantal tekens op dat in het tekstobject kan worden getypt.

Nadat u tekst hebt gelabeld als Flash-tekst, kunt u dergelijke tekst volledig selecteren door Selecteren > Object > Dynamische tekst (Flash) of Invoertekst (Flash) te kiezen.

Meer Help-onderwerpen

Video over Flash-tekst

"Exportopties voor Flash" op pagina 312

Aziatische tekens opmaken

Illustrator verschaft diverse opties voor het opmaken van Aziatische tekens. Zo kunt u kenmerken van Aziatische OpenType-lettertypen instellen en tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoroe, mojikumi, kinsoku, burasagari en kurikaeshi moji shori gebruiken. Daarnaast kunt u Aziatische en Romeinse lettertypen combineren en samengestelde lettertypen maken.

***Opmerking:** Als u ondersteuning voor GB18030-lettertypen voor Vereenvoudigd Chinees wilt inschakelen in Windows XP, raadpleegt u het Leesmij-bestand in de map Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030.*

Opties voor Aziatische tekst weergeven

Standaard zijn alle opties voor Aziatische tekst verborgen in het deelvenster Teken, het deelvenster Alinea, het deelvenster OpenType en het deelvenster Tekst.

1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Tekst (Mac OS).

2 Selecteer Aziatische opties tonen en klik op OK.

U kunt instellen hoe lettertypenamen worden weergegeven (in het Engels of in de bijbehorende taal) door lettertypenamen in Engels tonen in of uit te schakelen.

***Opmerking:** Uw besturingssysteem moet de talen waarmee u wilt werken, ondersteunen. Raadpleeg de fabrikant van uw systeemsoftware voor meer informatie.*

Meer Help-onderwerpen

"Unicode" op pagina 348

Kenmerken voor Aziatische OpenType-lettertypen instellen

Aziatische OpenType-lettertypen kunnen over bepaalde opties beschikken die niet worden ondersteund door de huidige PostScript- en TrueType-lettertypen. Bovendien bieden Aziatische OpenType-lettertypen voor veel tekens alternatieve glyphs.

1 Selecteer de tekens of tekstobjecten waarop u de instelling wilt toepassen. Als u geen tekst selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.

2 Zorg ervoor dat een OpenType-lettertype is geselecteerd.

Kies het menu Tekst > Lettertype; Bij OpenType-lettertypen wordt het pictogram  weergegeven.

3 Stel in het deelvenster OpenType een van de volgende opties in:

Proportionele cijfers De tekenspatiëring wordt afgestemd op de proportionele cijfers van het lettertype.

H- of V-stijlen Hiermee schakelt u tussen hiragana-lettertypen, die verschillende horizontale en verticale tekens bevatten voor verkorte klanken, dubbele medeklinkers en fonetische indexen.

Romeins cursief Hiermee geeft u alfanumerieke tekens met halve breedte cursief weer.

Meer Help-onderwerpen

"Tekensets en alternatieve glyphs" op pagina 363

"OpenType-lettertypen" op pagina 349

"Overzicht van het deelvenster OpenType" op pagina 364

Aziatische tekens vervangen door een andere glyph-vorm

1 Selecteer de tekens die u wilt vervangen.

2 Kies een optie in het menu van het deelvenster Glyphs. Als de volgende opties niet worden weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in. Als een optie grijs wordt weergegeven is de glyph-vorm niet beschikbaar voor het huidige lettertype.

Traditionele vormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door traditionele vormen.

Expertvormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door expertvormen.

JIS 04-vormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door JIS 04-vormen.

JIS 90-vormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door JIS 90-vormen.

JIS 78-vormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door JIS 78-vormen.

JIS 83-vormen Hiermee vervangt u de geselecteerde tekens door JIS 83-vormen.

Vormen met vaste spatiëring van halve breedte Hiermee wijzigt u de glyphs van de geselecteerde Latijnse tekens in hankaku met vaste spatiëring (halve breedte).

Vormen met vaste spatiëring van derde breedte Hiermee wijzigt u de glyphs van de geselecteerde Latijnse tekens in tekens met vaste spatiëring (derde van breedte).

Vormen met vaste spatiëring van kwartbreedte Hiermee wijzigt u de glyphs van de geselecteerde Latijnse tekens in tekens met vaste spatiëring (kwartbreedte).

Als u de standaardvorm van een alternatieve glyph wilt herstellen, selecteert u de glyph en kiest u Standaardvormen herstellen in het menu van het deelvenster Glyphs. Op deze manier kunt u geen alternatieve glyphs herstellen die zijn gevormd door het toepassen van een tekenstijl.

Meer Help-onderwerpen

"Tekensets en alternatieve glyphs" op pagina 363

"Overzicht van het deelvenster Glyphs" op pagina 363

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Opgeven hoe regelafstand wordt gedefinieerd voor Aziatische tekst

1 Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.

2 Kies een optie voor de regelafstand in het menu van het deelvenster Alinea.

Regelafstand bovenkant tot bovenkant De ruimte tussen regels met tekst gemeten van de bovenzijde van een regel tot de bovenzijde van de volgende regel. Wanneer u regelafstand bovenkant tot bovenkant gebruikt, wordt de eerste tekstregel in een alinea gelijk met de bovenkant van het omsluitend kader uitgelijnd.

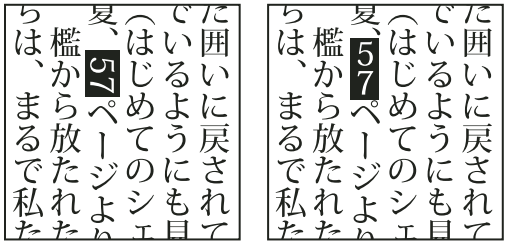
Regelafstand onderkant tot onderkant De ruimte tussen tekstregels voor horizontale tekst, vanaf de tekstbasislijn. Als u Regelafstand onderkant tot onderkant kiest, wordt ruimte weergegeven tussen de eerste tekstregel en het omsluitend kader. Een vinkje geeft aan welke optie is geselecteerd.

Opmerking: *De gekozen optie voor regelafstand heeft geen invloed op de hoeveelheid ruimte tussen de regels. Met deze optie geeft u alleen op hoe de regelafstand wordt gemeten.*

Tekens met halve breedte roteren in verticale tekst

De richting van tekens met halve breedte, zoals Romeinse tekst of cijfers, verandert in verticale tekst. Tekens met halve breedte worden standaard afzonderlijk geroteerd.

Als u niet wilt dat tekens met halve breedte worden geroteerd, deselecteert u Standaard verticale uitlijning Romeins in het menu van het deelvenster Teken.



Romeinse tekst voor en na het roteren

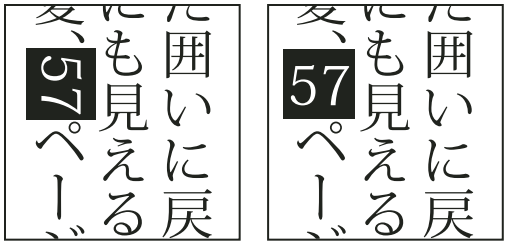
Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

"Tekst roteren" op pagina 347

Tate-chu-yoko gebruiken

Tate-chu-yoko (ook wel *kumimoji* en *renmoji* genoemd) is een horizontaal tekstblok dat tussen verticale tekst wordt geplaatst. Met tate-chu-yoko is het gemakkelijk om tekens met halve breedte, zoals getallen, datums en korte buitenlandse woorden in verticale tekst te lezen.



Een getal zonder tate-chu-yoko (links) vergeleken met een getal dat met tate-chu-yoko is geroteerd (rechts)

1 Selecteer tekens en kies Tate-chu-yoko in het menu van het deelvenster Teken. (Selecteer de optie opnieuw om Tate-chu-yoko uit te schakelen.)

2 Selecteer instellingen voor tate-chu-yoko in het menu van het deelvenster Teken:

Omhoog/omlaag Hiermee geeft u een positieve waarde op om de tekst omhoog te verplaatsen en een negatieve waarde om de tekst omlaag te verplaatsen.

Links/rechts Hiermee geeft u een positieve waarde op om de tekst naar rechts te verplaatsen en een negatieve waarde om de tekst naar links te verplaatsen.

Gebruik de optie Tsume of Tekstspatiëring in het deelvenster Teken om de tekenspatiëring voor Tate-chu-yoko aan te passen.

***Opmerking:** Als de optie Tate-chu-yoko niet wordt weergegeven, moet u Aziatische opties tonen inschakelen in de voorkeuren voor Tekst.*

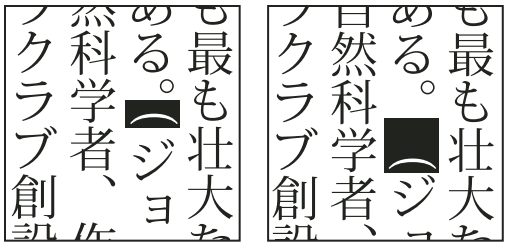
Meer Help-onderwerpen

"Teken- en tekstspatiëring" op pagina 361

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Aki gebruiken

Aki is de spatie voor of na een teken. Meestal wordt een vaste spatiëring tussen de tekens gebruikt op basis van de mojikumi-instelling voor een alinea. U kunt de mojikumi-instelling voor speciale tekens wijzigen met de opties van Aki invoegen in het deelvenster Teken. Als u bijvoorbeeld een spatie wilt toevoegen vóór een haakje openen, gebruikt u de optie Aki invoegen (links).

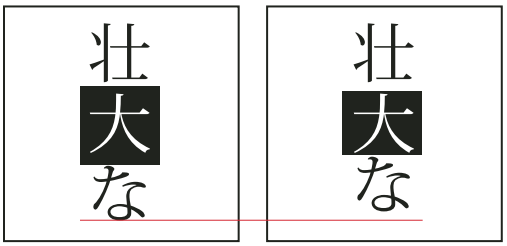


Een haakje zonder aki (links) vergeleken met een haakje met aki (rechts)

❖ Selecteer de tekens die u wilt aanpassen met het gereedschap Tekst en voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Teken:

- Als u aki voor of na een teken wilt toevoegen, kiest u de hoeveelheid aki die u wilt toevoegen in het menu Aki invoegen (links) of Aki invoegen (rechts) van het deelvenster Teken. Als u bijvoorbeeld 2-bu kiest, wordt de helft van een volledige spatie toegevoegd. Als u 4-bu kiest, wordt een kwart van een volledige spatie toegevoegd.
- Als u de aki tussen tekens wilt comprimeren, geeft u een percentage op voor Tsume . Hoe hoger het percentage, hoe smaller de aki tussen tekens.

Als de opties Aki invoegen of Tsume niet worden weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in.



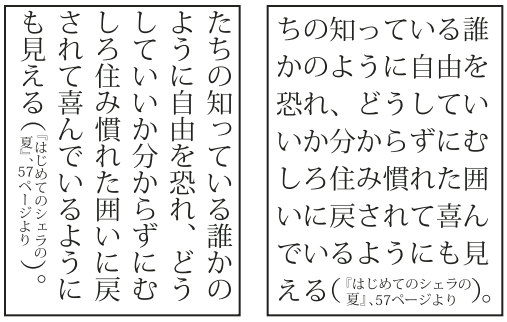
Een teken zonder tsume (links) vergeleken met een teken met tsume (rechts)

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Warichu gebruiken

De optie Warichu in het deelvenster Teken verkleint de tekengrootte van geselecteerde tekst naar een percentage van het origineel en stapelt de tekst horizontaal of verticaal, al naar gelang de stand, op meerdere regels.



Verticale en horizontale tekst met warichu

1 Selecteer tekst en kies Warichu in het menu van het deelvenster Teken. (Selecteer de optie opnieuw om Warichu uit te schakelen.)

2 Selecteer instellingen voor Warichu in het menu van het deelvenster Teken:

Regels Hiermee geeft u op hoeveel tekstregels als warichu-tekens moeten worden weergegeven.

Tussenruimte regels Hiermee geeft u de afstand tussen de regels met warichu-tekens op.

Schalen Hiermee stelt u de tekengrootte van de warichu-tekens in als percentage van de tekengrootte van de oorspronkelijke tekst.

Uitlijning Hiermee geeft u de uitlijning van warichu-tekens op. Als u bijvoorbeeld Boven selecteert in een verticaal kaderraster, wordt het begin van de warichu-tekens boven in het kader uitgelijnd. De uitlijnings-proxy geeft aan hoe de warichu-tekst ten opzichte van de oorspronkelijke tekst wordt weergegeven.

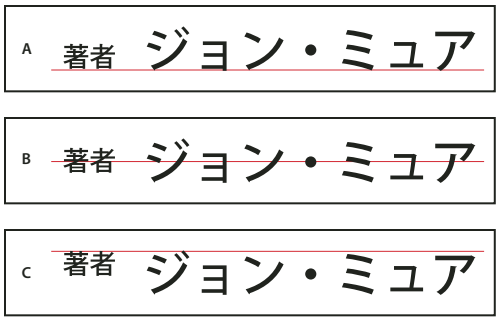
Opties voor regelafbreking Hiermee geeft u het minimum aantal tekens op dat voor en na een regeleinde moet komen.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Aziatische tekens uitlijnen met mojisoroe

Mojisoroe is de uitlijning van tekens in Aziatische tekst. Als een tekstregel tekens van verschillende grootten bevat, kunt u aangeven hoe u de tekst wilt uitlijnen ten opzichte van de grootste tekens op de regel: op de bovenkant, het midden of de onderkant van het em-vak (rechts, in het midden en links voor verticale kaders), op de Romeinse basislijn of op de boven- of onderkant van het ICF-vak (rechts of links voor de verticale kaders). *ICF* (Ideographic Character Space) staat voor de gemiddelde hoogte en breedte die de lettertypeontwerper gebruikt voor het ontwerp van de ideografische tekens waaruit een lettertype bestaat.



Opties voor het uitlijnen van tekens
***A.** Kleine tekens uitgelijnd op onderkant **B.** Kleine tekens uitgelijnd op het midden **C.** Kleine tekens uitgelijnd op bovenkant*

❖ Kies een optie in het submenu Tekenuitlijning van het menu in het deelvenster Teken:

Romeinse basislijn Hiermee lijnt u de kleine tekens uit op een lijn ten opzichte van het grote teken.

Em-vak boven/rechts, Em-vak midden of Em-vak onder/links Hiermee kunt u de kleine tekens uitlijnen op een lijn ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken. In verticale tekstkaders wordt met Em-vak boven/rechts de tekst rechts van het em-vak uitgelijnd en met Em-vak onder/links wordt de tekst links van het em-vak uitgelijnd.

ICF-vak boven/rechts en ICF-vak onder/links Hiermee lijnt u de kleine tekens uit op een lijn ten opzichte van het ICF-vak dat wordt bepaald door de grote tekens. In verticale tekstkaders wordt met ICF-vak boven/rechts de tekst rechts van het ICF-vak uitgelijnd en met ICF-vak onder/links wordt de tekst links van het ICF-vak uitgelijnd.

Mojikumi gebruiken

Mojikumi duidt de compositie van Japanse tekst aan en definieert de spatiëring van Japanse tekens, Romeinse tekens, leestekens, speciale tekens, getallen en het begin en einde van regels. U kunt ook alinea-inspringingen opgeven.

De bestaande tekenspatiëringsregels van Illustrator komen overeen met JIS-richtlijn (Japanese Industrial Standards) JISx4051-1995. U kunt een selectie maken uit de vooraf gedefinieerde mojikumi-sets van Illustrator.

Daarnaast kunt u specifieke mojikumi-sets maken. In een nieuwe mojikumi-set kunt u de veelgebruikte spatiëringsinstellingen bewerken, zoals de spatiëring tussen een punt en het daaropvolgende haakje openen. Zo kunt u bijvoorbeeld een interviewopmaak maken waarin vragen worden voorafgegaan door em-streepjes en antwoorden tussen haakjes zijn geplaatst.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Een Mojikumi-set voor een alinea selecteren

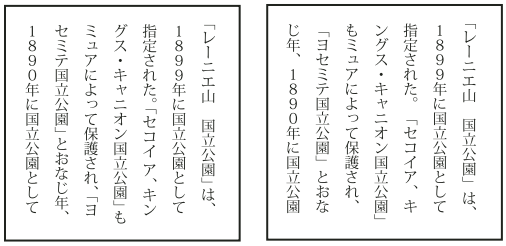
1 Stel in het deelvenster Teken de Tekenspatiëring in op nul.

2 Kies een optie in het pop-upmenu Mojikumi-set in het deelvenster Alinea:

Geen Hiermee schakelt u de optie Mojikumi uit.

YakumonoHankaku Hiermee gebruikt u spatiëring van halve breedte voor leestekens.

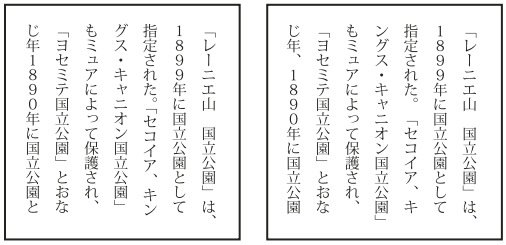
GyoumatsuYakumonoHankaku Hiermee gebruikt u spatiëring van volledige breedte voor de meeste tekens, behalve voor het laatste teken van de regel.



YakumonoHankaku (links) en GyoumatsuYakumonoHankaku (rechts)

GyoumatsuYakumonoZenkaku Hiermee gebruikt u spatiëring van volledige breedte voor de meeste tekens, inclusief het laatste teken van de regel.

YakumonoZenkaku Hiermee gebruikt u spatiëring van volledige breedte voor leestekens.



GyoumatsuYakumonoZenkaku (links) en YakumonoZenkaku (rechts)

Een mojikumi-set maken

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Tekst > Mojikumi-instellingen.
- Kies Mojikumi-instellingen in het pop-upmenu Mojikumi-set in het deelvenster Alinea.

2 Klik op Nieuw in het dialoogvenster Mojikumi-instellingen.

3 Geef een naam voor de nieuwe mojikumi-set op, geef aan op welke bestaande set u de nieuwe set wilt baseren en klik vervolgens op OK.

4 Kies Percentage gebruiken (%) of Bu in het pop-upmenu Eenheden.

5 Geef voor elke optie waarden op in de velden Gewenst, Minimum en Maximum. De waarde Minimum wordt gebruikt om regels te comprimeren voor kinsoku (geef een waarde op die lager is dan de waarde Gewenst). De waarde Maximum wordt gebruikt om regels te verspreiden voor volledig uitgelijnde tekst (geef een waarde op die hoger is dan de waarde Gewenst).

Als u de spatiëring niet wilt aanpassen, kunt u bij Gewenst, Minimum en Maximum dezelfde waarden opgeven (afhankelijk van het type teken).

6 Klik op Opslaan of OK als u de instellingen wilt opslaan. Klik op Annuleren als u de instellingen niet wilt opslaan.

Wanneer u Japanse tekst met veel spaties van halve breedte of Romeinse haakjes opstelt, kunt u meer problemen op het gebied van tekstcompositie verwachten. We raden u aan het gebruik van Romeinse haakjes te vermijden en haakjes van volledige breedte te gebruiken voor Japanse compositie. Gebruik alleen Romeinse haakjes wanneer u relatief lange Engelse zinnen gebruikt in Japanse tekst of wanneer zich ernstigere problemen voordoen indien u geen Romeinse haakjes gebruikt.

Werken met mojikumi-sets

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Mojikumi-instellingen:

- Als u een set wilt exporteren, klikt u op Exporteren, kiest u een locatie voor het bestand, typt u een bestandsnaam en klikt u op Opslaan. Het bestand wordt opgeslagen in MJK-indeling.
- Als u een set wilt importeren, klikt u op Importeren, kiest u een MJK-bestand en klikt u op Openen.
- Als u een set wilt verwijderen, kiest u de set in het pop-upmenu Mojikumi en klikt u op Verwijderen. Alle tekst waarop de mojikumi-set is toegepast, wordt weer ingesteld op de standaardinstellingen.

Opmerking: *Vooraf gedefinieerde mojikumi-sets kunt u niet verwijderen.*

Kinsoku gebruiken

Kinsoku bepaalt regeleinden in Japanse tekst. Tekens die niet aan het begin of op het einde van een regel kunnen worden geplaatst worden kinsoku-tekens genoemd. Illustrator heeft harde kinsoku-sets en zachte kinsoku-sets en Photoshop heeft zwakke en maximale sets. Zachte of zwakke kinsoku-sets laten symbolen voor lange klinkers en kleine hiragana-tekens weg. U kunt deze bestaande sets gebruiken of kinsoku-tekens toevoegen of verwijderen om zo nieuwe sets samen te stellen.

U kunt ook uithangende tekens voor Japanse leestekens definiëren en u kunt tekens definiëren die niet kunnen worden gesplitst als deze langer dan een regel zijn.

Daarnaast kunt u aangeven of de tekst moet worden in- of uitgeduwd om aan de kinsoku-instellingen te kunnen voldoen.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Kinsoku-instellingen voor een alinea selecteren

❖ Selecteer een optie in het pop-upmenu Kinsoku-set in het deelvenster Alinea:

Geen Hiermee schakelt u de optie Kinsoku Shori uit.

Zacht of Hard Hiermee voorkomt u dat geselecteerde tekens aan het begin of eind van een regel worden geplaatst.

Een kinsoku-set maken

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Tekst > Kinsoku Shori-instellingen.
- Kies Kinsoku-instellingen in het pop-upmenu Kinsoku-set in het deelvenster Alinea.

2 Klik op Nieuwe set in het dialoogvenster Kinsoku Shori-instellingen.

3 Geef een naam voor de nieuwe kinsoku-set op, geef aan op welke bestaande set u de nieuwe set wilt baseren en klik vervolgens op OK.

4 Als u een teken aan een veld wilt toevoegen, selecteert u het veld en voert u een van de volgende handelingen uit:

- Typ een teken in het tekstvak Invoer en klik vervolgens op Toevoegen.
- Geef het codesysteem op (Shift JIS, JIS, Kuten of Unicode), typ de code en klik vervolgens op Toevoegen.

5 Als u een teken in een veld wilt verwijderen, selecteert u het teken en klikt u op Verwijderen. U kunt ook op Backspace (Windows) of op Delete (Mac OS) drukken.

6 Als u wilt controleren welke tekencode momenteel is geselecteerd, selecteert u Shift JIS, JIS, Kuten of Unicode en geeft u het codesysteem weer.

7 Klik op Opslaan of OK als u de instellingen wilt opslaan. Klik op Annuleren als u de instellingen niet wilt opslaan.

Kinsoku-sets gebruiken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Kinsoku Shori-instellingen:

- Als u een kinsoku-set wilt exporteren, klikt u op Exporteren. Selecteer een locatie voor het bestand, geef een bestandsnaam op en klik vervolgens op Opslaan.

Het bestand wordt opgeslagen in KSK-indeling.

- Als u een kinsoku-set wilt importeren, klikt u op Importeren. Selecteer een KSK-bestand en klik op Openen.
- Als u een kinsoku-set wilt verwijderen, kiest u de kinsoku-set die u wilt verwijderen in het pop-upmenu. Klik vervolgens op Set verwijderen.

Opmerking: *Vooraf gedefinieerde kinsoku-instellingen kunt u niet verwijderen.*

Een kinsoku-optie voor regeleinden opgeven

Kinsoku Shori of Mojikumi dient te zijn ingeschakeld om de volgende opties voor regeleinden te kunnen gebruiken.

❖ Kies Kinsoku Shori-tekst in het menu van het deelvenster Alinea en kies vervolgens een van de volgende methoden:

Eerst induwen Hiermee verplaatst u tekens terug naar de vorige regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan het begin van een regel komen te staan.

Eerst uitduwen Hiermee verplaatst u tekens naar de volgende regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan het begin van een regel komen te staan.

Alleen uitduwen Hiermee verplaatst u altijd tekens naar de volgende regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan het begin van een regel komen te staan. Het programma probeert tekens dan niet op de vorige regel te plaatsen.

Een vinkje geeft aan welke optie is geselecteerd.

Bunri-kinshi in- en uitschakelen

Als Bunri-Kinshi is ingeschakeld, worden de tekens die zijn opgegeven in het gedeelte Bunri-Kinshi van het dialoogvenster Kinsoku Shori-instellingen niet gesplitst.

❖ Kies Bunri-kinshi in het menu van het deelvenster Alinea.

Opmerking: *Deze optie is alleen beschikbaar als Kinsoku Shori is ingeschakeld.*

Een Burasagari-optie opgeven

Burasagari zorgt ervoor dat single-byte punten, double-byte punten, single-byte komma's en double-byte komma's buiten het omsluitende kader van de alinea vallen.

1 Kies Burasagari in het menu van het deelvenster Alinea.

2 Kies een optie in het submenu:

Geen Hiermee wordt hangende interpunctie uitgeschakeld.

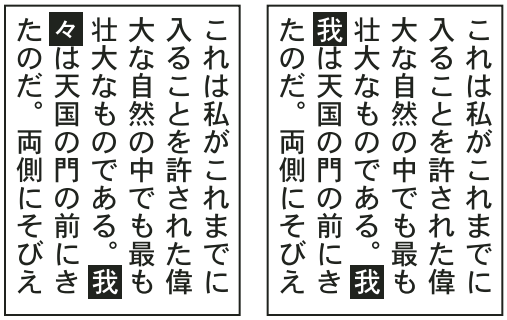
Standaard Hiermee wordt hangende interpunctie ingeschakeld zonder dat er onregelmatige alineamarges ontstaan.

Forceren Hiermee plaatst u de leestekens buiten het omsluitende kader door regels die binnen het omsluitende kader eindigen, en regels die met één van de hangende leestekens eindigen, te verspreiden.

Opmerking: *De opties voor burasagari zijn niet beschikbaar als u voor Kinsoku Shori de optie Geen hebt ingesteld.*

Kurikaeshi Moji Shori gebruiken

Met de optie Kurikaeshi Moji Shori in het deelvenster Alinea kunt u bepalen wat er met herhaalde tekens in Japanse tekst gebeurt. Standaard wordt het tweede teken vervangen door een herhalingsteken als twee gelijke tekens in een hoofdtekst op elkaar volgen. Wanneer deze optie is ingeschakeld, worden beide tekens weergegeven als deze tekens door een regeleinde zijn gescheiden.



Tekst zonder de optie Kurikaeshi Moji Shori (links) vergeleken met tekst met de optie Kurikaeshi Moji Shori (rechts)

1. Selecteer met een willekeurig tekstgereedschap een alinea tekst waarop u het de verwerking van herhaalde tekens wilt toepassen. Als er geen tekst bestaat, wordt de instelling toegepast op nieuwe getypte tekst.
2. Kies Kurikaeshi Moji Shori in het menu van het deelvenster Alinea.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Samengestelde lettertypen maken

U kunt tekens van Japanse en Romeinse lettertypen vermengen en deze als één samengesteld lettertype gebruiken. Samengestelde lettertypen worden aan het begin van de lettertypelijst weergegeven.

Samengestelde lettertypen moeten op Japanse lettertypen zijn gebaseerd. U kunt bijvoorbeeld geen lettertypen maken die Chinese of Koreaanse lettertypen bevatten. U kunt ook geen op Chinees of Koreaans gebaseerde samengestelde lettertypen gebruiken die uit een andere toepassing zijn gekopieerd.

Een samengesteld lettertype maken

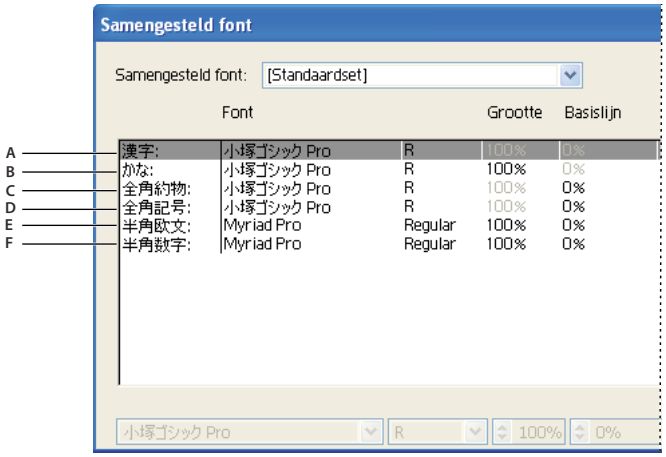
U kunt tekens van Japanse en Romeinse lettertypen vermengen en deze als één samengesteld lettertype gebruiken. Samengestelde lettertypen worden aan het begin van de lettertypelijst weergegeven.

Belangrijk: *Samengestelde lettertypen moeten op Japanse lettertypen zijn gebaseerd. U kunt bijvoorbeeld geen lettertypen maken die Chinese of Koreaanse lettertypen bevatten. U kunt ook geen op Chinees of Koreaans gebaseerde samengestelde lettertypen gebruiken die uit een andere toepassing zijn gekopieerd.*

1. Kies Tekst > Samengestelde lettertypen. Als deze opdracht niet wordt weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in.
2. Klik op Nieuw, typ een naam voor het samengestelde lettertype en klik vervolgens op OK.

3 Als u eerder samengestelde lettertypen hebt opgeslagen, kunt u ook een samengesteld lettertype selecteren waarop u het nieuwe samengestelde lettertype wilt baseren.

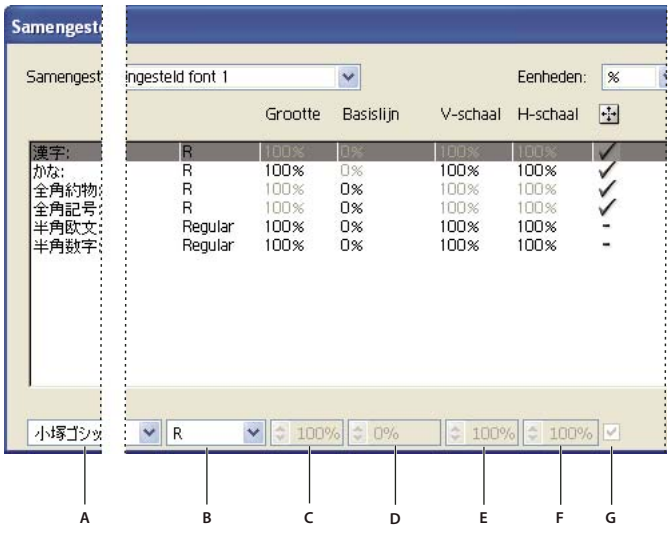
4 Selecteer een tekencategorie.



Tekencategorieën
***A.** Kanji **B.** Kana **C.** Leestekens **D.** Symbolen **E.** Romeins **F.** Cijfers*

5 Kies een optie in het pop-upmenu Eenheden om de eenheid voor lettertypekenmerken op te geven: % of Q.

6 Stel de lettertypekenmerken in voor de geselecteerde tekencategorie. Bepaalde kenmerken zijn niet beschikbaar voor bepaalde categorieën.



Lettertypekenmerken
***A.** Lettertypefamilie **B.** Lettertypestijl **C.** Grootte **D.** Basislijn **E.** Verticale schaal **F.** Horizontale schaal **G.** Schalen op midden*

7 Klik op Voorbeeld tonen om een voorbeeld van het samengestelde lettertype te tonen.

U kunt het voorbeeld op de volgende manieren wijzigen:

- Klik op de knoppen aan de rechterkant van het voorbeeld om de regels ICF-vak 字, Em-vak 字, Basislijn Ba, Hoofdletterhoogte CH, Maximale stok/staart Ap, Maximale stok d en x-hoogte x te tonen of te verbergen.
- Kies een vergroting in het pop-upmenu Zoomen.

8 Klik op Opslaan om de instellingen voor het samengestelde lettertype op te slaan en klik vervolgens op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor Aziatische tekst weergeven" op pagina 380

Tekencategorieën in samengestelde lettertypen

Kanji Het basislettertype van het samengestelde lettertype. De grootte en basislijn van andere tekens worden ingesteld op basis van de grootten en basislijnen die u hier opgeeft.

Kana Het lettertype dat voor hiragana- en katakana-tekens wordt gebruikt.

Leestekens Het lettertype dat voor leestekens wordt gebruikt.

Symbolen Het lettertype dat voor symbolen wordt gebruikt.

Romeins Het lettertype dat voor Romeinse tekens met halve breedte wordt gebruikt.

Cijfers Het lettertype dat voor cijfers met halve breedte wordt gebruikt. Dit is meestal een Romeins lettertype.

Lettertypekenmerken voor samengestelde lettertypen

Lettertypefamilie en -stijl Het lettertype dat voor de tekens wordt gebruikt.

Grootte De grootte van de tekens ten opzichte van de grootte van kanji-tekens. De grootte van verschillende lettertypen kan verschillen, ook wanneer dezelfde tekengrootte wordt gebruikt.

Basislijn De positie van de basislijn ten opzichte van de basislijn voor kanji-tekens.

Verticale en horizontale schaal De mate waarin tekens worden geschaald. U kunt de volgende tekens schalen: kana-tekens, katakana-tekens met halve breedte, gaiji-tekens, Romeinse tekens met halve breedte en cijfers.

Schalen op midden Schaaloptie voor kana-tekens. Als u deze optie inschakelt, worden tekens vanuit het midden geschaald. Als u deze optie uitschakelt, worden tekens vanaf de Romeinse basislijn geschaald.

Als u dezelfde transformatieschaal wilt instellen voor alle tekens, geeft u een waarde op voor Grootte en stelt u de waarde voor schaal in op 100%. Als u voor horizontaal en verticaal verschillende tekentransformatieschalen wilt gebruiken, stelt u Grootte in op 100% en geeft u waarden op voor schaal.

De tekens van een samengesteld lettertype aanpassen

1 Kies Tekst > Samengestelde lettertypen. Als deze opdracht niet wordt weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in.

2 Klik op Aangepast in het dialoogvenster Samengesteld lettertype.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u eerder eigen tekensets hebt opgeslagen, kunt u de gewenste set selecteren.
- Als u een aangepaste set wilt maken, klikt u op Nieuw en voert u een naam voor de tekenset in. Vervolgens klikt u op OK. Als er al aangepaste sets bestaan, kunt u ook een set kiezen waarop u de nieuwe set wilt baseren.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een teken rechtstreeks wilt toevoegen, kiest u Directe invoer in het pop-upmenu Teken. Typ de tekens in het vak en klik op Toevoegen.
- Als u een teken wilt toevoegen door een code op te geven, kiest u een coderingstype in het pop-upmenu Teken. Voer vervolgens de code in en klik op Toevoegen.

Opmerking: *Aan een aangepaste set kunt u geen 32-bits tekens toevoegen.*

- Als u een teken wilt verwijderen, selecteert u het in de lijst en klikt u vervolgens op Verwijderen.

5 Klik op Opslaan wanneer u klaar bent met het aanpassen van de tekenset. Klik vervolgens op OK.

Opmerking: *Als een samengesteld lettertype verschillende aangepaste tekens bevat, krijgt de onderste set voorrang boven alle bovenliggende sets.*

Een samengesteld lettertype verwijderen

1 Kies Tekst > Samengestelde lettertypen. Als deze opdracht niet wordt weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in.

2 Kies het samengestelde lettertype in het dialoogvenster Samengesteld lettertype.

3 Klik op Lettertype verwijderen en vervolgens op Ja.

Een samengesteld lettertype exporteren

Samengestelde lettertypen die u met Illustrator exporteert, kunnen worden geïmporteerd in de Japanse versie van Adobe InDesign 2 of hogere versies.

1 Kies Tekst > Samengestelde lettertypen. Als deze opdracht niet wordt weergegeven, schakelt u Aziatische opties tonen in voorkeuren voor Tekst in.

2 Klik op Exporteren in het dialoogvenster Samengesteld lettertype.

3 Selecteer een locatie voor het bestand, geef een bestandsnaam op en klik vervolgens op Opslaan.

Tekst uit Illustrator 10 bijwerken

Tekstobjecten die in Illustrator 10 en oudere versies zijn gemaakt, kunt u niet bewerken voordat u ze bijwerkt voor gebruik in nieuwere versies. Nadat u de tekst hebt bijgewerkt, hebt u toegang tot alle tekstfuncties in Illustrator CS5, zoals alinea- en tekenstijlen, optische tekenspatiëring en volledige ondersteuning voor OpenType®-lettertypen.

Tekst bijwerken die in Illustrator 10 is gemaakt

Tekstobjecten die in Illustrator 10 en oudere versies zijn gemaakt, kunt u niet bewerken voordat u ze bijwerkt voor gebruik in nieuwere versies. Nadat u de tekst hebt bijgewerkt, hebt u toegang tot alle tekstfuncties in Illustrator CS5, zoals alinea- en tekenstijlen, optische tekenspatiëring en volledige ondersteuning voor OpenType®-lettertypen.

Als u de tekst niet wilt bewerken, hoeft u de tekst niet bij te werken. Tekst die niet is bijgewerkt, wordt *oudere tekst* genoemd. U kunt oudere tekst weergeven, verplaatsen en afdrukken. U kunt deze tekst echter niet bewerken. Het omsluitende kader van oudere tekst bevat een x wanneer de tekst is geselecteerd.

Na het bijwerken van oudere tekst kan de tekst enigszins zijn verplaatst. U kunt de tekst gemakkelijk aanpassen of uw kunt een kopie van de oorspronkelijke tekst gebruiken ter referentie. Standaard wordt het woord '[Omgezet]' aan de naam van het bestand toegevoegd, of u de tekst in het bestand bijwerkt of niet. Zo wordt een kopie van het document gemaakt zodat het oorspronkelijke bestand ongeschonden blijft. U kunt vervolgens kiezen of u het origineel later wilt bijwerken of, als u het al hebt bijgewerkt, terugkeren naar de originele versie.

Opmerking: *Als u niet wilt dat Illustrator iets toevoegt aan de bestandsnaam, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en deselecteert u Toevoegen [omgezet] bij het openen van verouderde bestanden.*

Alle oudere tekst in een document bijwerken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het document opent, klikt u op Bijwerken wanneer daarom wordt gevraagd.
- Nadat u het document hebt geopend kiest u Tekst > Oudere tekst > Alle oudere tekst bijwerken.

Geselecteerde oudere tekst bijwerken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de tekst wilt bijwerken zonder een kopie te maken, selecteert u het tekstobject en kiest u Tekst > Oudere tekst > Geselecteerde oudere tekst bijwerken. U kunt ook een tekstgereedschap selecteren en in de tekst klikken die u wilt bijwerken of u kunt met het gereedschap Selecteren dubbelklikken op de tekst die u wilt bijwerken. Klik vervolgens op Bijwerken.
- Als u de oudere tekst in een laag onder de bijgewerkte tekst wilt behouden, selecteert u een tekstgereedschap en klikt u in de tekst die u wilt bijwerken. U kunt ook met het gereedschap Selectie dubbelklikken op de tekst die u wilt bijwerken. Klik vervolgens op Tekstlaag kopiëren. Zo kunt u de lay-out van de oudere tekst vergelijken met de bijgewerkte tekst.

Als u een kopie van oudere tekst maakt wanneer u de tekst bijwerkt, kunt u de volgende opdrachten gebruiken:

- Tekst > Oudere tekst > Kopieën tonen of Kopieën verbergen om de gekopieerde tekstobjecten te tonen of te verbergen.
- Tekst > Oudere tekst > Kopieën selecteren om de gekopieerde tekstobjecten te selecteren.
- Tekst > Oudere tekst > Kopieën verwijderen om de gekopieerde tekstobjecten te verwijderen.

Hoofdstuk 10: Speciale effecten maken

Vormgevingskenmerken

U kunt de vormgeving van alle objecten, groepen en lagen in Adobe Illustrator wijzigen door middel van effecten en via de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen. Daarnaast kunt u een object in essentiële onderdelen verdelen om elementen van het object onafhankelijk van elkaar te wijzigen.

Vormgevingskenmerken

Vormgevingskenmerken zijn eigenschappen die het uiterlijk van een object beïnvloeden zonder de onderliggende structuur te wijzigen. Vormgevingskenmerken omvatten vullingen, lijnen, transparantie en effecten. Als u een vormgevingskenmerk toepast op een object en dat kenmerk later bewerkt of verwijdert, worden het onderliggende object of andere kenmerken die op dat object zijn toegepast, niet gewijzigd.

U kunt vormgevingskenmerken op elk niveau van de laaghiërarchie instellen. Als u bijvoorbeeld een slagschaduweffect toepast op een laag, krijgen alle objecten op de laag een slagschaduweffect. Als u echter een object uit de laag verplaatst, heeft het object geen slagschaduw meer omdat het effect bij de laag behoort, en niet bij elk object in de laag.

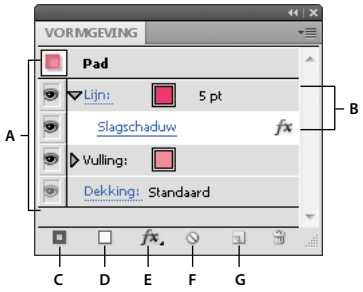
Het deelvenster Vormgeving is de aangewezen plek om te werken met vormgevingskenmerken. U kunt vormgevingskenmerken toepassen op lagen, groepen en objecten, en vaak ook op vullingen en lijnen. Hierdoor kan de hiërarchie van kenmerken in de illustratie zeer complex worden. Als u bijvoorbeeld één effect toepast op een hele laag en een ander effect op een object in de laag, is het moeilijk na te gaan welk effect een verandering in de illustratie veroorzaakt. In het deelvenster Vormgeving ziet u welke vullingen, lijnen, afbeeldingsstijlen en effecten op een object, groep of laag zijn toegepast.

Op www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen.

Overzicht van het deelvenster Vormgeving

U gebruikt het deelvenster Vormgeving (Venster > Vormgeving) als u de vormgevingskenmerken wilt weergeven of aanpassen voor een object, groep of laag. Vullingen en lijnen worden op stapelvolgorde vermeld. De volgorde van boven naar beneden in het deelvenster komt overeen met de volgorde van voor naar achter in de illustratie. Effecten worden van boven naar beneden vermeld in de volgorde waarin ze zijn toegepast op de illustratie.

Op www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen.



Deelvenster Vormgeving met de kenmerken van een gegroepeerd object
***A.** Pad met lijn, vulling en slagschaduweffect **B.** Pad met effect **C.** Knop Nieuwe lijn toevoegen **D.** Knop Nieuwe vulling toevoegen **E.** Knop Effect toevoegen **F.** Knop Vormgeving wissen **G.** Knop Geselecteerd item dupliceren*

Extra items weergeven in het deelvenster Vormgeving

Als u items selecteert die andere items bevatten, zoals een laag of groep, wordt in het deelvenster Vormgeving een item Inhoud weergegeven.

❖ Dubbelklik op het item Inhoud.

Tekenkenmerken voor een tekstobject weergeven in het deelvenster Vormgeving

Als u een tekstobject selecteert, wordt in het deelvenster een item Tekens weergegeven.

1 Dubbelklik op het item Tekens in het deelvenster Vormgeving.

***Opmerking:** Als u de afzonderlijke tekenkenmerken voor tekst met gemengde vormgeving wilt bekijken, selecteert u het desbetreffende teken.*

2 Klik boven in het deelvenster op Type om naar de hoofdweergave terug te gaan.

Een kenmerk voor een geselecteerd object in- of uitschakelen

- Als u een afzonderlijk kenmerk wilt in- of uitschakelen, klikt u op het oogje naast het kenmerk.
- Als u alle verborgen kenmerken wilt inschakelen, kiest u Alle verborgen kenmerken tonen in het menu van het deelvenster Vormgeving.

Een kenmerk bewerken

- Klik in de rij met kenmerken als u waarden wilt weergeven en instellen.
- Klik op de onderstreepte tekst en geef nieuwe waarden weer in het dialoogvenster dat wordt weergegeven.

Miniaturen tonen of verbergen in het deelvenster Vormgeving

❖ Kies Miniatuur tonen of Miniatuur verbergen in het menu van het deelvenster Vormgeving.

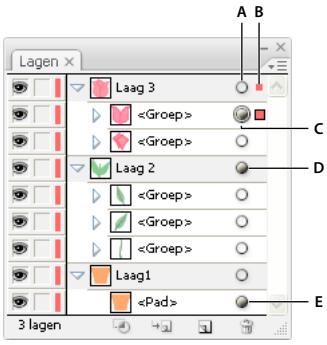
Opgeven hoe u vormgevingskenmerken op nieuwe objecten wilt toepassen

U kunt opgeven of u bestaande vormgevingskenmerken wilt overnemen voor nieuwe objecten of hierop alleen basiskenmerken wilt toepassen.

- Als u slechts een enkelvoudige vulling en lijn op nieuwe objecten wilt toepassen, kiest u Nieuwe illustratie heeft basisvormgeving in het deelvenstermenu.
- Als u alle huidige weergavekenmerken op nieuwe objecten wilt toepassen, schakelt u Nieuwe illustratie heeft basisvormgeving uit in het deelvenstermenu.

Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken

Voordat u een vormgevingskenmerk kunt instellen of een stijl of effect kunt toepassen op een laag, groep of object, moet u het item in het deelvenster Lagen *aanwijzen*. Wanneer u een object of groep met een selectiemethode selecteert, wijst u ook het object of de groep aan in het deelvenster Lagen. Lagen kunt u echter alleen aanwijzen in het deelvenster.



Gearceerde doelpictogrammen in het deelvenster Lagen geven aan welke items vormgevingskenmerken bevatten.
***A.** Kolom voor aanwijzen en vormgeving **B.** Selectiekolom **C.** Groep met vormgevingskenmerken **D.** Laag met vormgevingskenmerken*
***E.** Object met vormgevingskenmerken*

Het doelpictogram geeft aan of een item in de laaghiërarchie vormgevingskenmerken heeft en of het is aangewezen:

- Geeft aan dat het item niet is aangewezen en geen andere vormgevingskenmerken heeft dan een enkele vulling en een enkele lijn.
- Geeft aan dat het item niet is aangewezen, maar wel vormgevingskenmerken heeft.
- Geeft aan dat het item is aangewezen maar geen andere vormgevingskenmerken heeft dan een enkele vulling en een enkele lijn.
- Geeft aan dat het item is aangewezen en vormgevingskenmerken heeft.

  Klik op het doelpictogram van het item als u dit wilt aanwijzen in het deelvenster Lagen. Een dubbele ring of geeft aan dat het item is aangewezen. Houd Shift tijdens het klikken ingedrukt als u meer items wilt aanwijzen.

  ***Opmerking:** Wanneer een object of groep met welke methode dan ook is geselecteerd, wordt het item ook aangewezen in het deelvenster Lagen. Een laag kunt u daarentegen alleen aanwijzen door op het bijbehorende doelpictogram in het deelvenster Lagen te klikken.*

Een vormgevingskenmerk bewerken of toevoegen

U kunt een vormgevingskenmerk, zoals een effect, op elk gewenst moment openen en de instellingen wijzigen.

❖ Voer in het deelvenster Vormgeving een van de volgende handelingen uit:

- Als u een kenmerk wilt bewerken, klikt u op de blauw onderstreepte naam van het kenmerk en geeft u wijzigingen op in het dialoogvenster dat wordt geopend.
- Als u een vulkleur wilt bewerken, klikt u in de rij voor de vulling en kiest u een nieuwe kleur in het kleurenvak.
- Als u een nieuw effect wilt toevoegen, klikt u op Nieuw effect toevoegen .
- Als u een kenmerk wilt verwijderen, klikt u op de rij met kenmerken en vervolgens op Verwijderen .

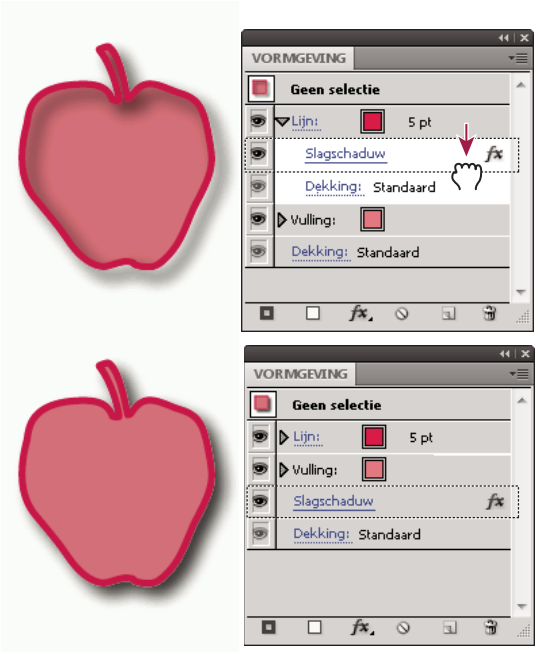
Een vormgevingskenmerk dupliceren

❖ Selecteer een kenmerk in het deelvenster Vormgeving en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Geselecteerd item dupliceren in het deelvenster of kies Item dupliceren in het deelvenstermenu.
- Sleep het vormgevingskenmerk naar de knop Geselecteerd item dupliceren in het deelvenster.

De stapelvolgorde van vormgevingskenmerken wijzigen

❖ Sleep een vormgevingskenmerk omhoog of omlaag in het deelvenster Vormgeving. (Klik indien nodig op het driehoekje naast een item om de inhoud weer te geven.) Wanneer de omtrek van het vormgevingskenmerk dat u sleept op de gewenste positie staat, laat u de muisknop los.



Het effect Slagschaduw toegepast op lijn (boven) en op vulling (onder)

Vormgevingskenmerken verwijderen of verbergen

1 Selecteer het object of de groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een kenmerk dat op uw illustratie is toegepast, tijdelijk wilt verbergen, klikt u op het zichtbaarheidspictogram in het deelvenster Vormgeving. Klik nogmaals op dit pictogram om het kenmerk weer toegepast te zien.
- Als u een specifiek kenmerk wilt verwijderen, selecteert u het kenmerk in het deelvenster Vormgeving en klikt u op het pictogram Verwijderen . U kunt ook Item verwijderen in het deelvenstermenu kiezen of het kenmerk naar het pictogram Verwijderen slepen.
- Als u alle vormgevingskenmerken wilt verwijderen op een enkele vulling en lijn na, kiest u Tot basisvorm terugbrengen in het menu van het deelvenster. U kunt ook het doelpictogram van een item in het deelvenster Lagen naar het pictogram Verwijderen in het deelvenster Lagen slepen.

- Als u alle weergavekenmerken, inclusief vullingen en lijnen, wilt verwijderen, klikt u op de knop Vormgeving wissen in het deelvenster Vormgeving of kiest u Vormgeving wissen in het deelvenstermenu.

Weergavekenmerken tussen objecten kopiëren

U kunt weergavekenmerken kopiëren of verplaatsen door deze te slepen of door gebruik te maken van het gereedschap Pipet.

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

"Overzicht van het deelvenster Vormgeving" op pagina 395

Weergavekenmerken kopiëren door te slepen

1 Selecteer het object of de groep met de weergave die u wilt kopiëren (of wijs de laag aan in het deelvenster Lagen).

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de miniatuur boven in het deelvenster Vormgeving naar een object in het documentvenster. Als u geen miniatuur ziet, kiest u Miniatuur tonen in het deelvenstermenu.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u het doelpictogram in het deelvenster Lagen sleept naar het item waarnaar u de weergavekenmerken wilt kopiëren.
- Als u weergavekenmerken wilt verplaatsen in plaats van kopiëren, sleept u het doelpictogram in het deelvenster Lagen van een item met de gewenste kenmerken naar het item waarop u ze wilt toepassen.

Weergavekenmerken kopiëren met het gereedschap Pipet

Met het gereedschap Pipet kunt u weergavekenmerken van het ene object naar het andere kopiëren. Zo kunt u bijvoorbeeld teken-, alinea-, vul- en lijnkenmerken tussen tekstobjecten kopiëren. Standaard heeft het gereedschap Pipet invloed op alle kenmerken van een selectie. Als u wilt aanpassen welke kenmerken door dit gereedschap worden beïnvloed, gebruikt u het dialoogvenster Pipet.

1 Selecteer het object, tekstobject of de tekens waarvan u de kenmerken wilt wijzigen.

2 Selecteer het gereedschap Pipet .

3 Verplaats het gereedschap Pipet naar het object met de kenmerken die u wilt kopiëren. (Wanneer u de aanwijzer correct op tekst hebt geplaatst, verandert de aanwijzer in een kleine T.)

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het gereedschap Pipet als u alle weergavekenmerken wilt kopiëren en ze op het geselecteerde object wilt toepassen.
- Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt, als u alleen de kleur uit een gedeelte van een verloop, patroon, netobject of geplaatste afbeelding wilt kopiëren en op de geselecteerde vulling of lijn wilt toepassen.
- Houd Shift en daarna ook Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt, als u weergavekenmerken van een object wilt toevoegen aan de weergavekenmerken van het geselecteerde object. U kunt ook Shift+Alt (Windows) of Shift+Option (Mac OS) ingedrukt houden.

  Opmerking: *U kunt ook op een niet-geselecteerd object klikken om de kenmerken ervan te kopiëren en daarna met Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt klikken op een niet-geselecteerd object waarop u de kenmerken wilt toepassen.*

Kenmerken van het bureaublad kopiëren met het gereedschap Pipet

1 Selecteer het object waarvan u de kenmerken wilt wijzigen.

2 Selecteer het gereedschap Pipet.

3 Klik in het document en blijf de muisknop ingedrukt houden.

4 Houd de muisknop ingedrukt terwijl u de aanwijzer op het bureaublad van de computer verplaatst over het object waarvan u de kenmerken wilt kopiëren. Laat de muisknop los als de aanwijzer zich direct boven het object bevindt.

Belangrijk: *Met het gereedschap Pipet kopieert u alleen de RGB-kleur van het scherm wanneer u kopieert naar een locatie buiten het huidige document. Het gereedschap Pipet geeft met een zwart gekleurd vierkantje rechts van het gereedschap aan dat de RGB-kleur van het scherm wordt gekopieerd.*

De kenmerken opgeven die u met het gereedschap Pipet wilt kopiëren

1 Dubbelklik op het gereedschap Pipet.

2 Selecteer de kenmerken die u met het gereedschap Pipet wilt kopiëren. U kunt weergavekenmerken kopiëren, waaronder transparantie, en diverse vulling- en lijneigenschappen, maar ook teken- en alinea-eigenschappen.

3 Kies het voorbeeldgroottegebied in het menu Voorbeeldgrootte van raster.

4 Klik op OK.

Werken met effecten

Effecten

Illustrator bevat allerlei effecten die u kunt toepassen op een object, groep of laag om de eigenschappen hiervan te wijzigen.

Illustrator CS3 en lager bevatten effecten en *filters*, maar nu bevat Illustrator alleen nog effecten (en SVG-filters). Het belangrijkste verschil tussen een filter en een effect is dat een object of laag met een filter voorgoed wordt gewijzigd en dat een effect en de bijbehorende eigenschappen op elk gewenst moment kunnen worden gewijzigd of verwijderd.

Zodra u een effect op een object hebt toegepast, wordt het effect in het deelvenster Vormgeving weergegeven. Vanuit het deelvenster Vormgeving kunt u het effect bewerken, verplaatsen, dupliceren, verwijderen of opslaan als onderdeel van een afbeeldingsstijl. Als u een effect gebruikt, moet u het object eerst *uitbreiden* voordat u toegang hebt tot de nieuwe punten.

Opmerking: *Lagere versies van Illustrator bevatten filters en effecten.*

De effecten in de bovenste helft van het menu Effecten zijn *vectoreffecten*. Deze effecten kunt u alleen toepassen op vectorobjecten of op de vulling of lijn van een bitmapobject in het deelvenster Vormgeving. De volgende effecten en effectencategorieën in het bovenste gedeelte zijn uitzonderingen op deze regel en kunnen op zowel vector- als bitmapobjecten worden toegepast: 3D-effecten, SVG-filters, Kromtrekeffecten, Transformatie-effecten, Slagschaduw, Doezelaar, Binnenste gloed en Buitenste gloed.

De effecten in het onderste gedeelte van het menu Effecten zijn *rastereffecten*. U kunt ze op zowel vector- als bitmapobjecten toepassen.

Op www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

"Objecten uitbreiden" op pagina 231

Een effect toepassen

1 Selecteer het object of de groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).

Als u een effect wilt toepassen op een specifiek kenmerk van een object, bijvoorbeeld de vulling of lijn, selecteert u het object en daarna het kenmerk in het deelvenster Vormgeving.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies een opdracht in het menu Effect.
- Klik op Nieuw effect toevoegen  in het deelvenster Vormgeving en kies een effect.

3 Als een dialoogvenster wordt weergegeven, stelt u opties in en klikt u op OK.

Als u het effect en de laatstgebruikte instellingen wilt toepassen, kiest u Effect > [Effectnaam] toepassen. Als u het laatstgebruikte effect wilt toepassen en de opties hiervan wilt instellen, kiest u Effect > [Effectnaam].

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

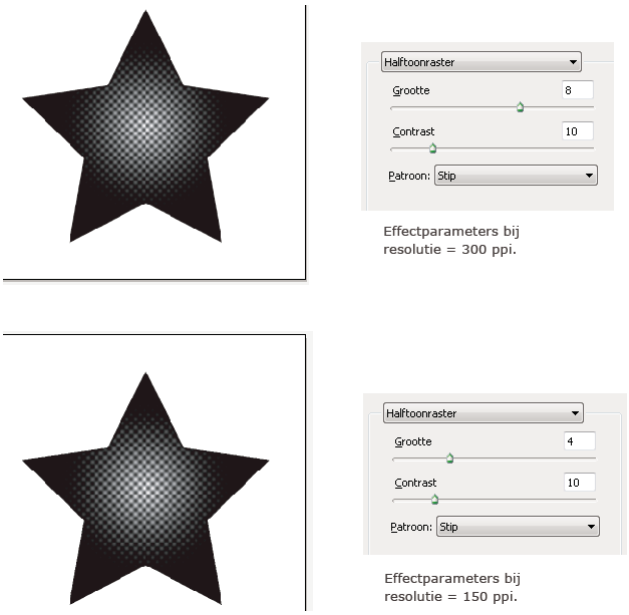
Rastereffecten

Rastereffecten zijn effecten die pixels in plaats van vectorgegevens genereren. Voorbeelden van rastereffecten zijn SVG-filters, alle effecten in het onderste gedeelte van het menu Effect, en de opdrachten Binnenste gloed, Buitenste gloed, Doezelaar en Slagschaduw in het submenu Effect > Stileer.

Met de RIE-functie (Resolution Independent Effects) in Illustrator CS5 kunt u het volgende doen:

- Wanneer de resolutie in 'Instellingen van rastereffecten document' wordt gewijzigd, krijgen de parameters van het effect een andere waarde zodat de weergave van het effect minimaal of helemaal niet afwijkt. De nieuwe gewijzigde parameterwaarden worden weerspiegeld in het dialoogvenster Effect.
- Voor effecten met meer dan een parameter krijgen in Illustrator alleen de parameters die gerelateerd zijn aan de resolutie-instelling van de rastereffecten van het document, een andere waarde.

  Het dialoogvenster Halftoonpatroon bevat bijvoorbeeld verschillende parameters. Wanneer de 'Instellingen van rastereffecten document' worden gewijzigd, krijgt alleen Grootte een andere waarde.



Het effect Halftoonpatroon voor- en nadat de resolutiewaarde is gewijzigd van 300 ppi in 150 ppi

U stelt de rasteropties voor een document in door Effect > Instellingen van rastereffecten document te kiezen. (Zie "Rasteropties" op pagina 402.)

Als een effect er op het scherm goed uitziet, maar er afgedrukt minder gedetailleerd of rafelig uitziet, verhoogt u de resolutie van de rastereffecten van het document.

Rasteropties

U kunt de volgende opties instellen voor alle rastereffecten in een document of wanneer u een vectorobject rastert.

Kleurmodel Hiermee bepaalt u het kleurmodel dat tijdens het rasteren wordt gebruikt. U kunt een RGB- of CMYK-kleurenafbeelding genereren (afhankelijk van de kleurmodus van het document), of een grijswaardenafbeelding of 1-bitsafbeelding (die zwart-wit is of zwart en transparant, afhankelijk van de geselecteerde achtergrondoptie).

Resolutie Hiermee bepaalt u hoeveel pixels per inch (ppi) in de gerasterde afbeelding worden gebruikt. Wanneer u een vectorobject rastert, selecteert u Resolutie van rastereffecten document gebruiken als u de algemene resolutie-instellingen wilt gebruiken.

Achtergrond Hiermee bepaalt u hoe transparante gebieden van de vectorafbeelding worden omgezet in pixels. Selecteer Wit als u transparante gebieden wilt vullen met witte pixels. Selecteer Transparant als u de achtergrond transparant wilt maken. Als u Transparant selecteert, maakt u een alfakanaal (voor alle afbeeldingen behalve 1-bitsafbeeldingen). Het alfakanaal blijft behouden als de illustratie wordt geëxporteerd naar Photoshop. (Deze optie geeft een betere anti-aliasing dan de optie Knipmasker maken.)

Anti-alias Hiermee past u anti-aliasing toe om de weergave van rafelige randen in de gerasterde afbeelding te verminderen. Wanneer u rasteropties voor een document instelt, schakelt u deze optie uit als u dunne lijnen en kleine tekst scherp wilt houden.

Wanneer u een vectorobject rastert, selecteert u Geen als u anti-aliasing wilt toepassen en de harde randen van lijnwerk wilt behouden wanneer het object wordt gerasterd. Selecteer Illustraties geoptimaliseerd als u anti-aliasing wilt toepassen die het meest geschikt is voor illustraties zonder tekst. Selecteer Tekst geoptimaliseerd als u anti-aliasing wilt toepassen die het meest geschikt is voor tekst.

Knipmasker maken Hiermee maakt u een masker waarmee de achtergrond van de gerasterde afbeelding transparant wordt weergegeven. U hoeft geen knipmasker te maken als u de optie Transparant hebt geselecteerd voor de achtergrond.

Toevoegen rondom object Hiermee wordt een rand bestaande uit het opgegeven aantal pixels toegevoegd rondom de gerasterde afbeelding. De resulterende afmetingen worden weergegeven als de oorspronkelijke afmetingen plus de waarde van de instelling voor Toevoegen rondom object. U kunt deze instelling bijvoorbeeld gebruiken om een opname-effect te creëren: geef een waarde op voor Toevoegen rondom object, kies Witte achtergrond en schakel Knipmasker maken uit. De witte grens die aan het oorspronkelijke object is toegevoegd, wordt een zichtbare rand op de afbeelding. Vervolgens kunt u een effect als Slagschaduw of Buitenste gloed toepassen om de oorspronkelijke illustratie op een foto te laten lijken.

Meer Help-onderwerpen

"Rastereffecten" op pagina 401

"Een vectorobject rasteren" op pagina 309

"Richtlijnen voor de resolutie van afbeeldingen voor de definitieve uitvoer" op pagina 296

Effecten toepassen op bitmapafbeeldingen

Met effecten kunt u een speciaal uiterlijk toepassen op zowel bitmapafbeeldingen als vectorobjecten. U kunt bijvoorbeeld een impressionistische weergave toepassen, belichtingswijzigingen toepassen, afbeeldingen vervormen en vele andere interessante visuele effecten produceren.

Neem de volgende informatie in acht wanneer u effecten toepast op met name bitmapobjecten:

- Effecten werken niet bij gekoppelde bitmapobjecten. Als u een effect toepast op een gekoppelde bitmap, wordt deze toegepast op een ingesloten kopie van de bitmap in plaats van op het origineel. Als u het effect wilt toepassen op het origineel, moet u de originele bitmap insluiten in het document.
- Adobe Illustrator ondersteunt plug-ineffecten van Adobe-producten zoals Adobe Photoshop en van niet-Adobe-productontwikkelaars. De meeste plug-ineffecten verschijnen na installatie in het menu Effect en werken op dezelfde manier als geïntegreerde effecten.
- Sommige effecten kosten veel geheugen, vooral als ze op een bitmapafbeelding met een hoge resolutie worden toegepast.

Meer Help-onderwerpen

"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

"Plug-ins" op pagina 53

Prestaties van effecten verbeteren

Sommige effecten zijn zeer geheugenintensief. De volgende technieken kunnen helpen om de prestaties te verbeteren wanneer u deze effecten toepast:

- Selecteer de optie Voorvertoning in dialoogvensters voor effecten om tijd te besparen en ongewenste resultaten te voorkomen.
- Wijzig de instellingen. Sommige opdrachten, zoals Glas, zijn bijzonder geheugenintensief. Probeer daarom verschillende instellingen uit om de snelheid van deze opdrachten op te voeren.

- Als u op een grijswaardenprinter wilt afdrukken, zet dan een kopie van de bitmapafbeelding om in grijswaarden voordat u effecten toepast. Als u een effect op een kleurenbitmapafbeelding toepast en de afbeelding vervolgens in grijswaarden omzet, krijgt u echter niet altijd hetzelfde effect als wanneer u het effect rechtstreeks toepast op een grijswaardenversie van de afbeelding.

Een effect aanpassen of verwijderen

In het deelvenster Vormgeving kunt u een effect aanpassen of verwijderen.

1 Selecteer het object of de groep (of wijs de laag aan in het deelvenster Lagen) waarin het effect is toegepast.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het effect wilt wijzigen, klikt u op de blauw onderstreepte naam in het deelvenster Vormgeving. Breng in het dialoogvenster van het effect de gewenste wijzigingen aan en klik vervolgens op OK.
- Als u het effect wilt verwijderen, selecteert u de effectvermelding in het deelvenster Vormgeving en klikt u op de knop Verwijderen.

Overzicht van effecten

Beknopt overzicht van effecten

Effect	**Handeling**
Effect > 3D	Met dit filter of effect zet u geopende of gesloten paden of bitmapobjecten om in driedimensionale (3D) objecten, die u kunt roteren, belichten en arceren. Zie ook: "3D-objecten maken" op pagina 282
Effect > Artistiek	Met dit filter of effect simuleert u een schilderachtige weergave op traditionele media. Zie ook: "Artistieke effecten" op pagina 406
Effect > Vervagen	Met dit filter of effect retoucheert u afbeeldingen en maakt u overgangen vloeiend door het gemiddelde te nemen van de pixels naast de harde randen van gedefinieerde lijnen en schaduwpartijen in een afbeelding. Zie ook: "Vervagen, effecten" op pagina 407
Effect > Penseelstreken	Met dit filter of effect creëert u een schilderachtige of kunstzinnige weergave met behulp van verschillende penseel- en inktlijneffecten. Zie ook: "Penseelstreek, effecten" op pagina 407
Effect > Omzetten in vorm	Met dit effect vormt u een vector- of bitmapobject om. Zie ook: "Objecten omvormen met effecten" op pagina 277
Effect > Snijtekens	Hiermee past u snijtekens toe op het geselecteerde object. Zie ook: "Snijtekens opgeven voor verkleinen of uitlijnen" op pagina 50
Effect > Vervormen en transformeren (boven in menu)	Met dit filter of effect vormt u vectorobjecten om of past u de effecten toe op een vulling of lijn die via het deelvenster Vormgeving is toegevoegd aan een bitmapobject. Zie ook: "Objecten omvormen met effecten" op pagina 277
Effect > Vervorm (onderste gedeelte van menu)	Met dit filter of effect kunt u een afbeelding op geometrische wijze vervormen en omvormen. Zie ook: "Vervorm, effecten (onder in menu)" op pagina 408

Effect	Handeling
Effect > Pad	Met dit effect verschuift u het pad van een object ten opzichte van de originele locatie, verandert u tekst in een reeks samengestelde paden die u kunt bewerken en manipuleren als elk ander grafisch object, en verandert u de lijn van een geselecteerd object in een gevuld object dat even breed is als de originele lijn. U kunt deze opdrachten ook toepassen op een vulling of lijn die via het deelvenster Vormgeving aan een bitmapobject is toegevoegd. Zie ook: "Gedupliceerde objecten verschuiven" op pagina 250, "Tekst omzetten in contouren" op pagina 358, "Lijnen omzetten in samengestelde paden" op pagina 172
Effect > Pathfinder	Met dit effect combineert u groepen, lagen of sublagen tot enkele bewerkbare objecten. Zie ook: "Pathfinder-effecten toepassen" op pagina 263
Effect > Pixel	Met dit filter of effect zorgt u voor een scherp contrast in een selectie door pixels met vergelijkbare kleurwaarden te groeperen. Zie ook: "Pixel, effecten" op pagina 408
Effect > Rasteren	Met dit effect zet u een vectorobject om naar een bitmapobject. Zie ook: "Een vectorobject rasteren" op pagina 309
Effect > Scherp	Met dit filter of effect worden vage afbeeldingen verscherpt doordat het contrast tussen aangrenzende pixels wordt verhoogd. Zie ook: "Verscherpen, effecten" op pagina 409
Effect > Schets	Met dit filter en effect voegt u structuur toe aan afbeeldingen, dikwijls voor een driedimensionaal effect. De effecten zijn ook handig om een afbeelding een kunstzinnig of handgetekend uiterlijk te geven. Zie ook: "Schets, effecten" op pagina 409
Effect > Stileren (boven in menu)	Met dit filter en effect voegt u pijlkoppen, slagschaduw, afgeronde hoeken, weergaven met verdoezelde randen, gloed en krabbeleffect toe aan objecten. Zie ook: "Een slagschaduw maken" op pagina 411, "Een binnenste of buitenste gloed toepassen" op pagina 412, "Pijlen toevoegen" op pagina 170, "De randen van een object doezelen" op pagina 412, "Een schets maken met het effect Krabbelen" op pagina 413, "De hoeken van objecten afronden" op pagina 278
Effect > Stileer (onderste gedeelte van menu)	Met de opdracht Oplichtende rand geeft u een selectie een geschilderd of impressionistisch effect door pixels te verplaatsen en contrast in een afbeelding te zoeken en te versterken. Zie ook: "Stileer, effecten (onder in menu)" op pagina 410
Effect > SVG-filters	Deze filters voegen op XML gebaseerde grafische eigenschappen, zoals slagschaduw, aan uw illustraties toe. Zie ook: "SVG-effecten toepassen" op pagina 429
Effect > Structuur	Dit filter of effect geeft het idee van diepte of substantie of voegt een natuurlijk uiterlijk toe. Zie ook: "Structuur, effecten" op pagina 410
Effect > Video	Dit filter of effect optimaliseert afbeeldingen die zijn vastgelegd van video of illustraties die zijn bedoeld voor televisie. Zie ook: "Video, effecten" op pagina 411
Effect > Kromtrekken	Met dit effect kunt u objecten vervormen of omvormen, inclusief paden, tekst, netten, overvloeiingen en rasterafbeeldingen. Zie ook: "Objecten omvormen met effecten" op pagina 277

Artistieke effecten

Artistieke effecten zijn rastereffecten en gebruiken dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorobject.

Kleurpotlood Hiermee tekent u met kleurpotloden een afbeelding op een effen achtergrond. Duidelijke randen blijven behouden en krijgen een ruw gearceerd uiterlijk, de effen achtergrondkleur is door de dunnere gedeelten zichtbaar.

Knipsel Dit filter geeft een afbeelding weer alsof die van ruw uitgeknipte stukjes kleurpapier is gemaakt. Afbeeldingen met veel contrast verschijnen in silhouet en afbeeldingen in kleur worden opgebouwd alsof ze uit diverse lagen gekleurd papier bestaan.

Droog penseel Hiermee tekent u de randen van de afbeelding met een droogpenseeltechniek (tussen olie en waterkleur in). Het effect vereenvoudigt een afbeelding door het kleurbereik te beperken.

Filmkorrel Hiermee wordt een gelijkmatig patroon toegepast op de schaduwtonen en middentonen van een afbeelding. Aan de lichtere gebieden van de afbeelding wordt een gladder, meer verzadigd patroon toegevoegd. Dit effect is nuttig om streepvorming te verwijderen bij overvloeiing en elementen uit diverse bronnen visueel te verenigen.

Fresco Met deze opdracht schildert u een afbeelding op een grove manier, met korte, ronde lijnen, alsof ze haastig zijn toegepast.

Neon gloed Hiermee kunt u verschillende soorten gloed toevoegen aan de objecten in een afbeelding. Dit effect is handig voor het kleuren van een afbeelding die u tegelijkertijd een zachter uiterlijk wilt geven. U selecteert een kleur gloed door in het vak Kleur gloed te klikken en in de Kleurkiezer een kleur te selecteren.

Klodder Hier kunt u kiezen uit diverse penseelgrootten (van 1 t/m 50) en -typen voor een schilderachtig effect. U kunt kiezen uit de volgende soorten penselen: Eenvoudig, Licht ruw, Donker ruw, Breed scherp, Breed vaag en Vonk.

Paletmes Een afbeelding wordt minder gedetailleerd, zodat het effect van een dun beschilderd canvas ontstaat waar de onderliggende structuur doorheen schijnt.

Plastic Hiermee wordt de afbeelding ogenschijnlijk bedekt met een glanzende laag plastic waardoor de oppervlaktedetails worden geaccentueerd.

Posterranden Het aantal kleuren in een afbeelding wordt beperkt op basis van de waarde die u voor Beperking waarden hebt ingesteld. Verder worden op de randen van de afbeelding zwarte lijnen getekend. De grotere gebieden van de afbeelding krijgen een eenvoudige schaduw, terwijl over de hele afbeelding fijne, donkere details worden aangebracht.

Ruw pastel Dit filter geeft een afbeelding het uiterlijk alsof deze is getekend met gekleurd pastelkrijt op een gestructureerde achtergrond. De heldere kleuren worden in dik krijt met weinig structuur getekend, bij de donkere gedeelten lijkt het krijt weggeschraapt zodat de structuur zichtbaar wordt.

Vlek Dit filter verzacht een afbeelding met behulp van korte, diagonale lijnen waardoor de donkere gedeelten van de afbeeldingen gevlekt of uitgesmeerd lijken. Lichtere gebieden worden helderder en minder gedetailleerd.

Spons Hiermee krijgen afbeeldingen gebieden met veel structuur in contrasterende kleuren alsof deze met een spons zijn aangebracht.

Voorbewerking De afbeelding wordt op een gestructureerde achtergrond getekend, waarover de definitieve afbeelding wordt getekend.

Waterverf Hiermee wordt de afbeelding in aquarelstijl geschilderd, waarbij details worden vereenvoudigd en een penseel van een gemiddelde dikte vol water en kleur wordt gebruikt. Bij randen met sterke toonveranderingen wordt de kleur door het effect verzadigd.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

"Structuur- en glasoppervlakken gebruiken" op pagina 411

Vervagen, effecten

De opdrachten in het submenu Vervagen van het menu Effect zijn rastereffecten en gebruiken dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorobject.

Gaussiaans vervagen Hiermee vervaagt u snel een selectie in een intensiteit die u kunt aanpassen. Met dit effect verwijdert u de allerkleinste details hetgeen een vaag effect creëert.

Radiaal vaag Dit filter simuleert de zachte vervaging van een in- of uitzoomende of draaiende camera. Kies Draaien om te vervagen langs concentrische, ronde lijnen, en geef vervolgens een graad van rotatie aan. Kies Zoomen om langs straalsgewijze lijnen te vervagen alsof u op de afbeelding in- of uitzoomt, en geef een waarde op tussen 1 en 100. De kwaliteit van de vervaging loopt van Laag voor het snelste, maar korrelige resultaat, tot Goed en Best voor vloeiendere resultaten, die alleen in een grote selectie van elkaar zijn te onderscheiden. Geef het beginpunt van de vervaging op door het patroon in het vak Middelpunt te slepen.

Slim vervagen Hiermee vervaagt u een afbeelding heel nauwkeurig. U kunt een straal, een drempel en de kwaliteit van de vervaging opgeven. De Straal bepaalt de grootte van het gebied waarin wordt gezocht naar ongelijksoortige pixels. De Drempelwaarde bepaalt hoe ongelijksoortig de pixels moeten zijn voordat deze worden beïnvloed. U kunt ook een modus voor de volledige selectie (Normaal), of voor de randen van de kleurovergangen (Alleen rand en Bedekking rand) instellen. In gedeelten met veel contrast kunt u met Alleen rand zwart-witte randen en met Bedekking rand een witte rand toepassen.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Penseelstreek, effecten

De penseelstreekeffecten zijn rastereffecten en gebruiken de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorobject.

Geaccentueerde randen Hiermee accentueert u de randen van een afbeelding. Als het besturingselement Helderheid rand op een hoge waarde is ingesteld, lijken de accenten op wit krijt. Als deze op een lage waarde is ingesteld, lijken de accenten op zwarte inkt.

Hoeklijn Hiermee wordt een afbeelding opnieuw getekend in diagonale lijnen. De lichtere partijen van de afbeelding worden getekend in lijnen die in de ene richting lopen, terwijl de donkere gedeelten worden getekend in lijnen die in de tegenovergestelde richting lopen.

Arcering Dit filter behoudt de details en kenmerken van de oorspronkelijke afbeelding, maar voegt structuur toe en maakt de randen van de gekleurde gebieden in de afbeelding ruwer met gesimuleerde potloodarcering. Bij de optie Sterkte stelt u het aantal keren arceren in (van 1 tot 3).

Donkere lijnen Hiermee maakt u donkere gebieden van een afbeelding zwarter met korte lijnen en worden lichtere gebieden van de afbeelding getekend met lange, witte lijnen.

Inkt omtrek Hiermee wordt een afbeelding opnieuw in pen en inkt getekend met fijne, dunne lijnen over de oorspronkelijke details.

Spetters Dit filter dupliceert het effect van een spetter-airbrush. Het algeheel effect wordt vereenvoudigd wanneer u de waarden van de opties verhoogt.

Sproeilijn Hiermee wordt een afbeelding opnieuw getekend in de dominante kleuren met hoekige, gesproeide lijnen in kleur.

Sumi-e Een afbeelding wordt in Japanse stijl getekend, alsof deze met een natte penseel vol zwarte inkt op rijstpapier is getekend. Het effect resulteert in zachte, vage randen met veel zwart.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Vervorm, effecten (onder in menu)

De opdrachten onder Vervorm kunnen zeer geheugenintensief zijn. Het zijn rastereffecten en gebruiken dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorobject.

Gloed onscherp Hiermee wordt een afbeelding weergegeven alsof deze door een zacht diffuusfilter wordt bekeken. Het effect voegt transparante witte ruis aan een afbeelding toe, waarbij de gloed vanaf het midden van een selectie steeds minder wordt.

Glas Hiermee geeft u een afbeelding het uiterlijk alsof deze wordt bekeken door verschillende soorten glas. U kunt een vooringesteld glaseffect kiezen of u kunt een eigen glasoppervlak maken met behulp van een Photoshop-bestand. U kunt de schaal-, vervormings- en vloeiendheidsinstellingen opgeven en structuuropties wijzigen.

Oceaanrimpel Hiermee worden willekeurig geplaatste rimpels toegevoegd aan de illustratie, waardoor het lijkt alsof de illustratie onder water ligt.

Meer Help-onderwerpen

"Structuur- en glasoppervlakken gebruiken" op pagina 411

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Pixel, effecten

De effecten in Pixel zijn rastereffecten en gebruiken dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorobject.

Kleur halftoon Hiermee simuleert u het effect van toepassing van een vergroot halftoonraster op elk kanaal van de afbeelding. Voor elk kanaal verdeelt het effect de afbeelding in rechthoeken en vervangt elke rechthoek door een cirkel. De cirkelgrootte is proportioneel met de helderheid van de rechthoek.

Als u het effect wilt gebruiken, voert u voor een of meer kanalen een pixelwaarde (tussen 4 en 127) in voor de maximumstraal van een halftoon punt en voert u de waarde voor een rasterhoek in (de hoek van de punt ten opzichte van de echte horizontale lijn). Gebruik voor afbeeldingen met grijswaarden alleen kanaal 1. Gebruik voor RGB-afbeeldingen de kanalen 1, 2 en 3, die overeenkomen met de kanalen rood, groen en blauw. Gebruik voor CMYK-afbeeldingen alle vier de kanalen, die overeenkomen met de kanalen cyaan, magenta, geel en zwart.

Kristal Hiermee laat u kleuren samenklonteren in veelhoekige vormen.

Mezzotint Hiermee zet u een afbeelding om in een willekeurig patroon van zwart-witte delen of bij een kleurenafbeelding naar een patroon van volledig verzadigde kleuren. Voor dit effect kiest u een stippelpatroon in het pop-upmenu Type van het dialoogvenster Mezzotint.

Pointilleren De kleur in een afbeelding wordt verdeeld in willekeurig geplaatste stippen, net als in een pointillistisch schilderij. De achtergrondkleur wordt het canvasgebied tussen de stippen.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Verscherpen, effecten

Met de opdracht Onscherp masker in het submenu Verscherpen van het menu Effect, worden wazige afbeeldingen scherper gemaakt door het contrast van aangrenzende pixels te vergroten. Dit effect is een rastereffect en gebruikt dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorafbeelding.

Onscherp masker Hiermee worden gebieden in de afbeelding gezocht waar grote kleurveranderingen voorkomen en worden deze verscherpt. Gebruik het effect Onscherp masker om het contrast van de randdetails aan te passen en aan beide zijden van de rand een lichtere en een donkerdere lijn aan te brengen. Hierdoor wordt de rand benadrukt en wordt de illusie van een scherpere afbeelding gecreëerd.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Schets, effecten

In veel schetseffecten worden de kleuren zwart en wit gebruikt om de afbeelding opnieuw te tekenen. De effecten zijn rastereffecten en gebruiken dus de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorafbeelding.

Basreliëf Hiermee wordt een afbeelding getransformeerd zodat deze in laag reliëf uitgesneden lijkt te zijn, en verlicht zodat de oppervlaktevariaties worden geaccentueerd. Donkere gebieden van de afbeelding worden zwart gekleurd, lichte gebieden worden wit gekleurd.

Krijt en houtskool De markeringen en de middentonen van de afbeelding worden opnieuw getekend met een effen achtergrond in een grijze middentoon die met ruw krijt is getekend. Schaduwpartijen worden vervangen door diagonale houtskoollijnen. Met houtskool wordt in zwart getekend; met krijgt wordt in wit getekend.

Houtskool Een afbeelding wordt opnieuw getekend met beperkte waarden en een vlekeffect. Duidelijke randen worden vet getekend en middentonen worden met diagonale lijnen geschetst. De houtskool wordt zwart gekleurd, het papier wit.

Chroom De afbeelding wordt verwerkt alsof deze op een gepolijst chroomoppervlak is afgebeeld. De hoge lichten zijn de hoge punten en de schaduwen de lage punten in het reflecterende oppervlak.

Conté crayon De structuur van dicht donker en zuiver wit conté-krijt wordt op de afbeelding toegepast. Het effect Conté crayon gebruikt zwart voor donkere gebieden en wit voor lichte gebieden.

Grafische pen Hiermee maakt u dunne, lineaire inktlijnen om de details van de oorspronkelijke afbeelding te benadrukken. Het effect vervangt de kleur in de oorspronkelijke afbeelding, waarbij zwart wordt gebruikt voor inkt en wit voor papier. Het effect is vooral indrukwekkend bij gescande afbeeldingen.

Halftoonraster Hiermee wordt het effect van een halftoonraster gesimuleerd. Het continue bereik van tonen blijft behouden.

Postpapier Dit filter maakt een afbeelding die lijkt te zijn gemaakt van handgemaakt papier. Het effect vereenvoudigt een afbeelding en combineert het effect van de opdracht Korrel (submenu Structuur) met een reliëfeffect. Donkere gebieden van de afbeelding verschijnen als gaten in de bovenlaag van het papier en worden met wit omringd.

Fotokopie Hiermee simuleert u het effect van het fotokopiëren van een afbeelding. Van grote, donkere gebieden worden alleen de randen gekopieerd. De middentonen worden volledig zwart of wit weergegeven.

Gips Een afbeelding lijkt in gips te zijn vervaardigd en het resultaat wordt vervolgens met wit en zwart ingekleurd. Donkere gebieden komen naar voren. Lichte gebieden wijken naar achteren.

Filigraan Dit filter simuleert het gecontroleerde krimpen en vervormen van folie-emulsie en genereert een afbeelding die geklonterd lijkt in de schaduwgebieden en licht korrelig in de hoge lichten.

Stempel Hiermee vereenvoudigt u de afbeelding, zodat deze gestempeld lijkt met een rubberen of houten stempel. Deze opdracht kunt u het best toepassen op zwart-witafbeeldingen.

Gescheurde randen Hiermee reconstrueert u de afbeelding zo, dat het lijkt alsof deze is gemaakt van gerafelde, afgescheurde stukjes papier; vervolgens wordt de afbeelding zwart-wit ingekleurd. Deze opdracht is handig voor afbeeldingen die uit tekst of sterk contrasterende objecten bestaan.

Waterpapier Dit filter gebruikt vlekkerige klodders die geschilderd lijken te zijn op vezelig, vochtig papier, zodat de kleuren gaan vloeien en zich vermengen.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Stileer, effecten (onder in menu)

Het effect Oplichtende rand is een rastereffect en gebruikt de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorafbeelding.

Oplichtende rand Hiermee worden de randen van kleuren geïdentificeerd en wordt er een neonachtige gloed aan toegevoegd.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Structuur, effecten

De effecten Structuur zijn rastereffecten en gebruiken de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorafbeelding.

Craquelure Dit filter tekent een afbeelding op een gipsoppervlak met veel reliëf, zodat een fijn netwerk van scheurtjes ontstaat die de contouren van de afbeelding volgen. Met dit effect brengt u een reliëfeffect aan in afbeeldingen met een groot aantal kleuren of grijswaarden.

Korrel Hiermee voegt u structuur aan een afbeelding toe met diverse soorten korrels: normaal, zacht, strooisel, samengeklonterd, in contrast, vergroot, gestippeld, horizontaal, verticaal of gespikkeld. Zie "Structuur- en glasoppervlakken gebruiken" op pagina 411 voor meer informatie over hoe u deze structuuropties gebruikt.

Mozaïektegels Dit filter tekent de afbeelding alsof deze is opgebouwd uit kleine scherfjes of tegels en voegt tussenruimte tussen de tegels toe. (De opdracht Pixel > Pointilleren deelt een afbeelding daarentegen op in blokken pixels met verschillende kleuren.)

Lappendeken Een afbeelding wordt verdeeld in vierkantjes die zijn opgevuld met de overheersende kleur in dat gedeelte van de afbeelding. Het effect vermindert of verhoogt de diepte van de tegels willekeurig om de hoge lichten en de schaduwen aan te geven.

Gebrandschilderd glas Dit filter tekent een afbeelding opnieuw als aangrenzende cellen van één kleur met contouren in de voorgrondkleur.

Structuurmaker Past een door u geselecteerde of gemaakte structuur op een afbeelding toe.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Video, effecten

De effecten Video zijn rastereffecten en gebruiken de rastereffectinstellingen van het document wanneer u het effect toepast op een vectorafbeelding.

De-Interlace Het filter De-Interlace maakt op video vastgelegde bewegende beelden vloeiender door ofwel de oneven ofwel de even geïnterlinieerde lijnen in de afbeelding te verwijderen. U kunt kiezen of u de verwijderde lijnen wilt vervangen via duplicatie of interpolatie.

NTSC-kleuren Met dit filter beperkt u het aantal kleuren tot de kleuren die acceptabel zijn voor weergave op televisie om te voorkomen dat oververzadigde kleuren de scanlijnen van de televisie overschrijden.

Meer Help-onderwerpen

"Beknopt overzicht van effecten" op pagina 404

Structuur- en glasoppervlakken gebruiken

Sommige effecten in Illustrator hebben structuuropties, zoals de effecten Glas, Ruw pastel, Korrel en Fresco. Met de structuuropties kunt u een object er zo laten uitzien alsof het is geschilderd op diverse structuren, zoals doek of steen, of wordt bekeken door glazen blokken.

1. In het dialoogvenster van het effect kiest u een structuurtype in het pop-upmenu Structuur (als dit beschikbaar is) of kiest u Structuur laden (alleen beschikbaar voor de opdrachten Ruw pastel of Glas) om een bestand op te geven.
2. Stel andere opties in als deze beschikbaar zijn:
   - Sleep de schuifregelaar Schaal voor een sterker of minder sterk effect op het oppervlak van de bitmapafbeelding.
   - Sleep de schuifregelaar Reliëf om de diepte van het structuurvlak aan te passen.
   - Kies in het pop-upmenu Licht de richting van de lichtinval.
   - Selecteer Negatief om de lichte en de donkere kleuren op het oppervlak om te keren.

Slagschaduw, gloed en doezeleffect

Een slagschaduw maken

1. Selecteer een object of groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).
2. Kies Effect > Stileer > Slagschaduw.
3. Stel opties in voor de slagschaduw en klik op OK:

   Modus Hiermee geeft u een overvloeimodus op voor de slagschaduw.

   Dekking Hiermee geeft u het dekkingspercentage voor de slagschaduw op.

   X-verschuiving en Y-verschuiving Hiermee geeft u de gewenste afstand tussen de slagschaduw en het object op.

   Vervagen Hiermee geeft u de afstand op vanaf de rand van de schaduw waarbinnen u het vervagingseffect wilt toepassen. Illustrator maakt een transparant rasterobject waarmee de vervaging wordt gesimuleerd.

   Kleur Hiermee geeft u een kleur voor de schaduw op.

Donkerheid Hiermee geeft u het percentage zwart op dat u aan de slagschaduw wilt toevoegen. Als u in een CMYK-document een waarde van 100% gebruikt met een geselecteerd object dat een andere vulling- of lijnkleur dan zwart bevat, maakt u een veelkleurig zwarte schaduw. Als u een waarde van 100% gebruikt met een geselecteerd object dat alleen een zwarte vulling of lijn bevat, maakt u een 100% zwarte schaduw. Met een waarde van 0% maakt u een slagschaduw in de kleur van het geselecteerde object.

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Objecten selecteren" op pagina 221

"Effecten" op pagina 400

"Overvloeimodi" op pagina 204

Een binnenste of buitenste gloed toepassen

1 Selecteer een object of groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).

2 Kies Effect > Stileer > Binnenste gloed of Filter > Stileer > Buitenste gloed.

3 Klik op het vierkantje van de kleurvoorvertoning naast het menu voor overvloeimodus om een kleur voor de gloed op te geven.

4 Stel de overige opties in en klik op OK:

Modus Hiermee geeft u een overvloeimodus op voor de gloed.

Dekking Hiermee geeft u de gewenste dekkingswaarde voor de gloed op.

Vervagen Hiermee geeft u de afstand op vanaf het midden of de rand van de selectie waarbinnen u het vervagingseffect wilt toepassen.

Gecentreerd (alleen bij Binnenste gloed) Hiermee past u een gloed toe vanuit het midden van de selectie.

Rand (alleen bij Binnenste gloed) Hiermee past u een gloed toe vanaf de binnenranden van de selectie.

Wanneer u een object uitbreidt waarop een binnenste gloed is toegepast, wordt de binnenste gloed weergegeven als een dekkingsmasker. Als u een object uitbreidt waarop een buitenste gloed is toegepast, wordt de buitenste gloed een transparant rasterobject.

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Objecten selecteren" op pagina 221

"Effecten" op pagina 400

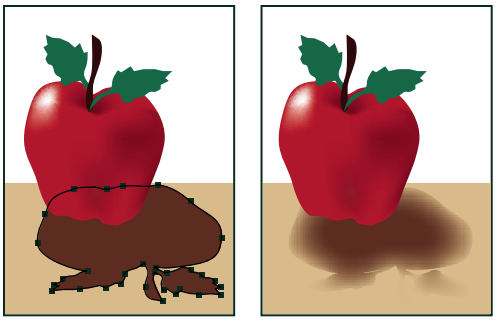
"Overvloeimodi" op pagina 204

De randen van een object doezelen

1 Selecteer het object of de groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).

2 Kies Effect > Stileer > Doezelaar.

3 Stel de afstand in waarover het object vervaagt van volledig gedekt naar transparant en klik op OK.



Origineel object geselecteerd (links) en met doezeleffect (rechts)

Meer Help-onderwerpen

"Effecten" op pagina 400

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Rastereffecten" op pagina 401

"Objecten selecteren" op pagina 221

Schetsen en mozaïeken maken

Een schets maken met het effect Krabbelen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het object of de groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).
- Als u het effect wilt toepassen op een specifiek objectkenmerk, zoals een lijn of vulling, selecteert u het object en vervolgens het kenmerk in het deelvenster Vormgeving.
- Als u het effect wilt toepassen op een afbeeldingsstijl, selecteert u een afbeeldingsstijl in het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

2 Kies Effect > Stileer > Krabbelen.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een vooraf ingesteld krabbeleffect wilt gebruiken, kiest u er een uit het menu Instellingen.
- Als u een aangepast krabbeleffect wilt maken, begint u vanuit een willekeurige voorinstelling en past u de Opties voor Krabbelen aan.

4 Als u een aangepaste krabbel maakt, pas dan een of meer van de volgende Opties voor Krabbelen aan en klik op OK:

Hoek Hiermee regelt u de richting van de krabbellijnen. Klik op een willekeurig punt op het hoekpictogram, sleep de lijn rond het pictogram of typ een waarde tussen –179 en 180 in het vak. (Als u een waarde invoert die buiten dat bereik ligt, wordt de waarde vertaald naar de equivalente waarde binnen het bereik.)

Overlap van pad Hiermee regelt u de hoeveelheid krabbellijnen die binnen of buiten de grenzen van het pad blijven. Met een negatieve waarde houdt u de krabbellijnen binnen de grenzen van het pad en met een positieve waarde laat u de krabbellijnen de grenzen van het pad overschrijden.

Variatie (voor Overlap van pad) Hiermee regelt u de lengteverschillen van de krabbellijnen ten opzichte van elkaar.

Breedte lijn Hiermee regelt u de dikte van de krabbellijnen.

Kromming Hiermee regelt u hoeveel de krabbellijnen buigen voordat ze van richting veranderen.

Variatie (voor Kromming) Hiermee regelt u hoe verschillend de curven van de krabbellijnen zijn ten opzichte van elkaar.

Tussenruimte Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruimte tussen de bochten van de krabbellijn.

Variatie (voor Tussenruimte) Hiermee bepaalt u hoe verschillend de hoeveelheid ruimte is tussen de bochten van de krabbellijn.

Meer Help-onderwerpen

"Items aanwijzen voor vormgevingskenmerken" op pagina 397

"Effecten" op pagina 400

"Een effect aanpassen of verwijderen" op pagina 404

"Objecten selecteren" op pagina 221

Een mozaïek maken

1 Importeer een bitmapafbeelding die u als basis voor de mozaïek wilt gebruiken. U moet de afbeelding insluiten, niet koppelen.

U kunt een vectorobject ook rasteren als u deze als basis voor de mozaïek wilt gebruiken.

2 Selecteer de afbeelding.

3 Kies Object > Objectmozaïek maken.

4 Als u de afmetingen van de mozaïek wilt wijzigen, typt u waarden voor Nieuwe grootte.

5 Stel de opties in voor de tussenruimten tussen de tegels, het totale aantal tegels, en eventueel andere opties en klik op OK:

Verhouding beperken Hiermee vergrendelt u de breedte- en hoogte-afmetingen op die van de oorspronkelijke bitmapafbeelding. Met Breedte wordt op basis van het originele aantal tegels voor de breedte berekend hoeveel tegels er nodig zijn voor de breedte van de mozaïek. Met Hoogte wordt op basis van het originele aantal tegels voor de hoogte berekend hoeveel tegels er nodig zijn voor de hoogte van de mozaïek.

Resultaat Hiermee bepaalt u of de mozaïektegels in kleur of in grijswaarden worden weergegeven.

Grootte wijzigen met percentages Hiermee verandert u de grootte van de afbeelding met percentages van de breedte en de hoogte.

Raster verwijderen Hiermee verwijdert u de oorspronkelijke bitmapafbeelding.

Verhouding gebruiken Hiermee maakt u de tegels vierkant waarbij u het aantal tegels gebruikt dat in Aantal blokken is opgegeven. U vindt deze optie onder de knop Annuleren.

Meer Help-onderwerpen

"Een vectorobject rasteren" op pagina 309

"Gekoppelde en ingesloten illustraties" op pagina 291

Afbeeldingsstijlen

Afbeeldingsstijlen

Een afbeeldingsstijl is een verzameling herbruikbare weergavekenmerken. Met afbeeldingsstijlen kunt u het uiterlijk van een object snel wijzigen. U kunt bijvoorbeeld in één stap de vulling- en lijnkleur wijzigen, de transparantie veranderen en effecten toepassen. Alle wijzigingen die u met afbeeldingsstijlen toepast, zijn volledig omkeerbaar.

U kunt afbeeldingsstijlen toepassen op objecten, groepen en lagen. Wanneer u een afbeeldingsstijl toepast op een groep of laag, neemt elk object in de groep of laag de kenmerken van die afbeeldingsstijl aan. Stel dat u een afbeeldingsstijl hebt die bestaat uit 50% dekking. Als u de afbeeldingsstijl toepast op een laag, worden alle objecten in die laag of die in aan die laag zijn toegevoegd, weergegeven met een dekking van 50%. Als u echter een object buiten de laag plaatst, keert de weergave van het object terug naar zijn oorspronkelijke dekking.

Op www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen.

Als de vulkleur van de stijl niet in de illustratie verschijnt als u een afbeeldingsstijl op een groep of laag toepast, sleep dan het kenmerk Vulling naar het item Inhoud in het deelvenster Vormgeving.

Overzicht van het deelvenster Afbeeldingsstijlen

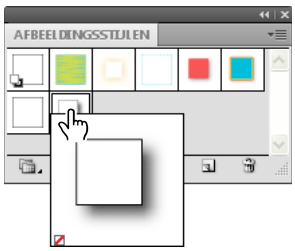
U gebruikt het deelvenster Afbeeldingsstijlen (Venster > Afbeeldingsstijlen) als u sets van weergavekenmerken wilt maken, benoemen of toepassen. Wanneer u een document maakt, bevat het deelvenster een standaardset afbeeldingsstijlen. Afbeeldingsstijlen die met het actieve document worden opgeslagen, worden in het deelvenster weergegeven wanneer het document is geopend en actief is.

Als een stijl geen vulling en lijn heeft (bijvoorbeeld een stijl met alleen een effect), wordt de miniatuur weergegeven in de vorm van het object met een zwarte omtrek en een witte vulling. Bovendien wordt een kleine rode schuine streep weergegeven, die de afwezigheid van een vulling of lijn aanduidt.

Als u een stijl voor tekst hebt gemaakt, kiest u Tekst voor voorvertoning gebruiken in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen om een miniatuur te bekijken van de stijl die is toegepast op een letter in plaats van op een vierkant.

Als u een stijl beter wilt zien of als u een voorvertoning wilt zien van hoe de stijl op een geselecteerd object wordt toegepast, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u (Mac OS) op de miniatuur van de stijl in het deelvenster Afbeeldingsstijlen en bekijkt u de grote pop-upminiatuur die wordt weergegeven.

Op www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_nl vindt u een video over het gebruik van de deelvensters Vormgeving en Afbeeldingsstijlen.

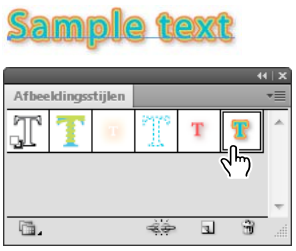


Klik met de rechtermuisknop op een stijlminiatuur om een grote pop-upminiatuur weer te geven. De geselecteerde stijl is alleen van toepassing op effecten.

De weergave van afbeeldingsstijlen in het deelvenster wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer een optie voor de weergavegrootte in het menu van het deelvenster. Selecteer Miniaturen om miniaturen weer te geven. Selecteer Beknopte lijst als u een lijst met benoemde stijlen en een kleine miniatuur wilt weergeven. Selecteer Uitgebreide lijst als u een lijst met benoemde stijlen en een grote miniatuur wilt weergeven.
- Selecteer Vierkant voor voorvertoning gebruiken in het menu van het deelvenster als u de stijl wilt bekijken, toegepast op een vierkant of de vorm van het object waarop de stijl is gemaakt.
- Sleep de afbeeldingsstijl naar een andere plaats. Laat de muisknop los zodra een zwarte lijn op de gewenste plaats staat.
- Selecteer Sorteren op naam in het deelvenstermenu als u de afbeeldingsstijlen in alfabetische of numerieke volgorde (Unicode-volgorde) wilt weergeven.
- Selecteer Tekst voor voorvertoning gebruiken in het menu van het deelvenster als u de stijl wilt bekijken, toegepast op de letter T. Deze weergave biedt een nauwkeurigere visuele beschrijving voor stijlen die op tekst worden toegepast.



Afbeeldingsstijl voor tekst met gebruik van tekst voor de voorvertoning

Afbeeldingsstijlen maken

U kunt een afbeeldingsstijl helemaal opnieuw opbouwen door weergavekenmerken op een object toe te passen, of u kunt een afbeeldingsstijl baseren op andere afbeeldingsstijlen. Ook kunt u bestaande afbeeldingsstijlen dupliceren.

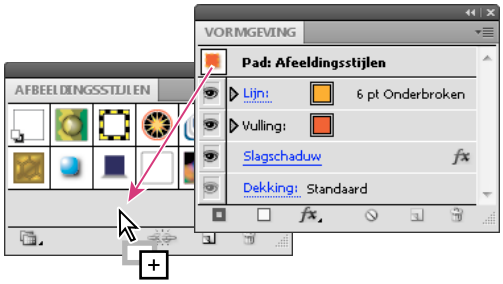
Een afbeeldingsstijl maken

1 Selecteer een object en pas een willekeurige combinatie van weergavekenmerken toe, zoals vullingen en lijnen, effecten en transparantie-instellingen.

Via het deelvenster Vormgeving kunt u de weergavekenmerken aanpassen en ordenen en meerdere vullingen en lijnen maken. Een afbeeldingsstijl kan bijvoorbeeld drie vullingen hebben, elk met een andere dekking en overvloeimodus waarmee wordt bepaald hoe de verschillende kleuren op elkaar inwerken.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Nieuwe afbeeldingsstijl in het deelvenster Afbeeldingsstijlen.
- Selecteer Nieuwe afbeeldingsstijl in het deelvenstermenu, typ een naam in het vak Stijlnaam en klik op OK.
- Sleep de miniatuur vanaf het deelvenster Vormgeving (of vanaf het object in het tekenvenster) naar het deelvenster Afbeeldingsstijlen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de knop Nieuwe afbeeldingsstijl klikt, typ een naam voor de afbeeldingsstijl en klik op OK.



Sleep de miniatuur van het deelvenster Vormgeving naar het deelvenster Afbeeldingsstijlen om de kenmerken op te slaan.

Een nieuwe afbeeldingsstijl maken op basis van twee of meer bestaande afbeeldingsstijlen

❖ Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en selecteer alle afbeeldingsstijlen die u wilt samenvoegen. Kies vervolgens Afbeeldingsstijlen samenvoegen in het deelvenstermenu.

De nieuwe afbeeldingsstijl bevat alle kenmerken van de geselecteerde afbeeldingsstijlen en wordt onder aan de lijst met afbeeldingsstijlen in het deelvenster toegevoegd.

Afbeeldingsstijlen dupliceren

❖ Kies Afbeeldingsstijl dupliceren in het deelvenstermenu of sleep de afbeeldingsstijl naar de knop Nieuwe afbeeldingsstijl.

De nieuwe afbeeldingsstijl verschijnt onder in de lijst in het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

Een afbeeldingsstijl toepassen

1 Selecteer een object of groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen).

2 Voer een van de twee volgende handelingen uit als u één stijl op een object wilt toepassen:

- Selecteer een stijl in het menu Stijlen van het deelvenster Beheer, het deelvenster Afbeeldingsstijlen of een afbeeldingsstijlbibliotheek.
- Sleep een afbeeldingsstijl naar een object in het documentvenster. (U hoeft het object niet eerst te selecteren.)

3 Voer een van de volgende twee handelingen uit als u een stijl wilt samenvoegen met bestaande stijlkenmerken van een object of als u meerdere stijlen op een object wilt toepassen:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de stijl van het deelvenster Afbeeldingsstijlen naar het object sleept.
- Selecteer het object en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de stijl in het deelvenster Afbeeldingsstijlen klikt.

Opmerking: *Als u de kleur van tekst wilt behouden wanneer u een afbeeldingsstijl toepast, schakelt u de Tekenkleur negeren uit in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen.*

Afbeeldingsstijlenbibliotheken gebruiken

Afbeeldingsstijlbibliotheken zijn verzamelingen vooraf ingestelde afbeeldingsstijlen. Wanneer u een afbeeldingsstijlenbibliotheek opent, wordt deze weergegeven in een nieuw deelvenster (niet in het deelvenster Afbeeldingsstijlen). U selecteert, sorteert en bekijkt de items in een afbeeldingsstijlenbibliotheek op dezelfde manier als in het deelvenster Afbeeldingsstijlen. U kunt echter geen items toevoegen, verwijderen of bewerken in afbeeldingsstijlenbibliotheken.

Een afbeeldingsstijlenbibliotheek openen

❖ Selecteer een bibliotheek in het submenu Venster > of in het submenu Afbeeldingsstijlbibliotheek openen in het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

Als u een bibliotheek automatisch wilt openen wanneer u Illustrator start, kies dan Blijvend in het deelvenstermenu van de bibliotheek.

Een afbeeldingsstijlenbibliotheek maken

1 Voeg de gewenste afbeeldingsstijlen toe aan het deelvenster Afbeeldingsstijlen en verwijder de ongewenste afbeeldingsstijlen.

Als u alle afbeeldingsstijlen wilt selecteren die niet worden gebruikt in een document, kiest u Ongebruikte selecteren in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

2 Kies Afbeeldingsstijlenbibliotheek opslaan in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat op de standaardlocatie, wordt de bibliotheeknaam weergegeven in het submenu Door gebruiker gedefinieerd van het menu Afbeeldingsstijlbibliotheken en Afbeeldingsstijlbibliotheek openen.

Afbeeldingsstijlen van een bibliotheek naar het deelvenster Afbeeldingsstijlen verplaatsen

- Sleep een of meer afbeeldingsstijlen van de afbeeldingsstijlenbibliotheek naar het deelvenster Afbeeldingsstijlen.
- Selecteer de afbeeldingsstijlen die u wilt toevoegen en kies Toevoegen aan afbeeldingsstijlen in het menu van het bibliotheekdeelvenster.
- Een afbeeldingsstijl toepassen op een object in het document. De afbeeldingsstijl wordt automatisch toegevoegd aan het deelvenster Afbeeldingsstijlen.

Werken met afbeeldingsstijlen

In het deelvenster Afbeeldingsstijlen kunt u afbeeldingsstijlen hernoemen of verwijderen, de koppeling naar een afbeeldingsstijl verbreken en kenmerken van afbeeldingsstijlen vervangen.

De naam van een afbeeldingsstijl wijzigen

❖ Kies Opties voor afbeeldingsstijlen in het deelvenstermenu, hernoem het bestand en klik vervolgens op OK.

Een afbeeldingsstijl verwijderen

❖ Kies Afbeeldingsstijl verwijderen in het deelvenstermenu en klik op Ja, of sleep de stijl naar het pictogram Verwijderen.

Alle objecten, groepen of lagen die deze afbeeldingsstijl gebruikten, behouden dezelfde weergavekenmerken. De kenmerken zijn echter niet meer gekoppeld aan een afbeeldingsstijl.

De koppeling naar een afbeeldingsstijl verbreken

1 Selecteer het object, de groep of de laag waarop de afbeeldingsstijl is toegepast.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Koppeling naar afbeeldingsstijl verbreken in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen of klik op de knop Koppeling naar afbeeldingsstijl verbreken in het deelvenster.
- Wijzig een weergavekenmerk van de selectie (zoals een vulling, lijn, transparantie of effect).

Het object, de groep of de laag behoudt dezelfde weergavekenmerken en kan nu onafhankelijk worden bewerkt. Deze kenmerken behoren echter niet meer bij een afbeeldingsstijl.

Kenmerken van een afbeeldingsstijl vervangen

- Sleep de afbeeldingsstijl die u wilt gebruiken naar de afbeeldingsstijl die u wilt vervangen, terwijl u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt.
- Selecteer een object of groep (of wijs een laag aan in het deelvenster Lagen) met de kenmerken die u wilt gebruiken. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de miniatuur boven in het deelvenster Vormgeving sleept naar de afbeeldingsstijl die u wilt vervangen in het deelvenster Afbeeldingsstijlen.
- Selecteer de afbeeldingsstijl die u wilt vervangen. Selecteer vervolgens de illustratie (of wijs een item aan in het deelvenster Lagen) met de kenmerken die u wilt gebruiken. Kies vervolgens Opnieuw definiëren van afbeeldingsstijl "*Stijlnaam*" in het menu van het deelvenster Vormgeving.

  De vervangen afbeeldingsstijl houdt dezelfde naam, maar krijgt nieuwe weergavekenmerken. Alle instanties van de afbeeldingsstijl in het Illustrator-document worden bijgewerkt met de nieuwe kenmerken.

Alle afbeeldingsstijlen uit een ander document importeren

1. Kies Venster > Afbeeldingsstijlbibliotheken > Andere bibliotheek of kies Afbeeldingsstijlbibliotheek openen > Andere bibliotheek in het menu van het deelvenster Afbeeldingsstijlen.
2. Selecteer het bestand waaruit u afbeeldingsstijlen wilt importeren en klik op Openen.

   De afbeeldingsstijlen worden weergegeven in een deelvenster van een afbeeldingsstijlenbibliotheek (niet in het deelvenster Afbeeldingsstijlen).

Hoofdstuk 11: Webafbeeldingen

Aanbevolen procedures voor het maken van webafbeeldingen

Illustrator bevat allerlei gereedschappen voor het maken van een lay-out voor webpagina's of voor het maken en optimaliseren van webafbeeldingen. Gebruik bijvoorbeeld webveilige kleuren, zorg dat de kwaliteit van de afbeelding en de bestandsgrootte op elkaar zijn afgestemd en kies de beste bestandsindeling voor uw afbeelding. Webafbeeldingen kunnen de voordelen van segmenten en afbeeldingen met hyperlinks benutten, u kunt diverse optimaliseringsopties gebruiken en met Adobe Device Central controleren of uw bestanden goed op het web worden weergegeven.

Webafbeeldingen

Wanneer u afbeeldingen ontwerpt voor het web, dient u rekening te houden met andere kwesties dan bij het ontwerpen van afbeeldingen die worden afgedrukt. Op www.adobe.com/go/vid0063_nl vindt u een video over het opslaan van afbeeldingen voor het web. Op www.adobe.com/go/vid0193_nl vindt u een video over het importeren en het kopiëren en plakken tussen webtoepassingen.

Houd daarom rekening met de volgende drie richtlijnen voor verstandige beslissingen over webafbeeldingen:

1. Gebruik webveilige kleuren.

Kleur is vaak een belangrijk aspect van illustraties. De kleuren die u in het tekengebied ziet, komen echter niet altijd overeen met de kleuren die in de webbrowser van een andere gebruiker worden weergegeven. U kunt dithering (het simuleren van onbeschikbare kleuren) en andere kleurproblemen voorkomen door tijdens het maken van webillustraties twee voorzorgsmaatregelen te treffen. Werk ten eerste altijd in de RGB-kleurmodus. Ten tweede kunt u het beste webveilige kleuren gebruiken.

2. Zorg voor een balans tussen afbeeldingskwaliteit en bestandsgrootte.

Voor de distributie van afbeeldingen op het web is het van essentieel belang dat u kleine afbeeldingsbestanden maakt. Webservers kunnen kleine bestanden efficiënter opslaan en overdragen en bezoekers kunnen ze sneller downloaden. U kunt de grootte en de geschatte downloadtijd voor een webafbeelding bekijken in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

3. Kies de beste bestandsindeling voor de afbeelding.

Verschillende typen afbeeldingen moeten voor optimale weergave en voor geschikte bestandsgrootte voor het web in verschillende bestandsindelingen worden opgeslagen. Zie Optimalisatieopties voor webafbeeldingen voor meer informatie over specifieke indelingen.

Illustrator bevat een groot aantal sjablonen die speciaal voor het web zijn gemaakt, met inbegrip van webpagina's en webbanners. Kies Bestand > Nieuw van sjabloon als u een sjabloon wilt kiezen.

Meer Help-onderwerpen

"Overgaan naar een webveilige kleur" op pagina 160

De modus Voorvertoning pixels

Om webontwerpers in staat te stellen accurate pixelontwerpen te maken, is de eigenschap 'pixeluitlijning' toegevoegd aan Illustrator CS5. Wanneer de eigenschap 'pixeluitlijning' is ingeschakeld voor een object, worden alle horizontale en verticale segmenten in het object uitgelijnd op het pixelraster, zodat lijnen een zuivere weergave krijgen. Bij transformaties wordt een object opnieuw uitgelijnd op het pixelraster op basis van de nieuwe coördinaten, zolang deze eigenschap is ingesteld voor het object. U kunt deze eigenschap inschakelen door de optie Uitlijnen op pixelraster te selecteren in het deelvenster Transformeren. Illustrator CS5 bevat ook de optie Nieuwe objecten uitlijnen op pixelraster op documentniveau. Deze optie is standaard ingeschakeld voor webdocumenten. Wanneer deze eigenschap is ingeschakeld, is voor nieuwe objecten die u tekent de eigenschap 'pixeluitlijning' standaard ingesteld.

Zie “Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows” op pagina 65 voor meer informatie.

Wanneer u een illustratie opslaat in bitmapindeling, zoals JPEG, GIF of PNG, wordt de illustratie in Illustrator gerasterd op 72 pixels per inch. Als u een voorvertoning van gerasterde objecten wilt weergeven, kiest u Weergave > Voorvertoning pixel. Deze opdracht is met name handig als u de exacte plaatsing, grootte en anti-aliasing van objecten in een gerasterde afbeelding wilt bepalen.

Ga als volgt te werk om te begrijpen hoe objecten in pixels worden verdeeld: open een bestand met vectorobjecten, kies Weergave > Voorvertoning pixels en vergroot de afbeelding, zodat u de afzonderlijke pixels kunt zien. De plaatsing van pixels wordt bepaald door het pixelraster dat het tekengebied verdeelt in stappen van 1 punt (1/72 inch). U kunt het pixelraster weergeven als u inzoomt met 600%. Als u een object verplaatst, toevoegt of transformeert, wordt het object uitgelijnd op het pixelraster. Het resultaat is dat eventuele anti-aliasing langs de 'uitgelijnde' randen van het object (meestal de linker- en bovenrand) verdwijnt. Schakel de opdracht Weergave > Magnetisch pixel uit en verplaats het object. Nu kunt u het object tussen de rasterlijnen plaatsen. U ziet hoe dit de anti-aliasing van het object beïnvloedt. Zoals u ziet, kunnen ook de kleinste aanpassingen invloed hebben op de manier waarop het object wordt gerasterd.



Voorvertoning pixels uit (boven) en aan (onder)

Belangrijk: *Het pixelraster wordt beïnvloed door de oorsprong van de liniaal (0,0). Als u de oorsprong van de liniaal verplaatst, wordt de rastering van een illustratie gewijzigd.*

Meer Help-onderwerpen

“Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows” op pagina 65

“Bitmapafbeeldingen” op pagina 296

Adobe Device Central gebruiken met Illustrator

Device Central biedt Illustrator-gebruikers de mogelijkheid om vooraf te controleren hoe Illustrator-bestanden eruit zullen zien op diverse mobiele apparaten.

Een grafisch ontwerper kan Illustrator bijvoorbeeld gebruiken om een achtergrond voor mobiele telefoons te maken. Nadat de achtergrond is gemaakt kan de ontwerper het bestand heel gemakkelijk testen op een groot aantal verschillende telefoons. De grafisch ontwerper kan vervolgens wijzigingen aanbrengen en het bestand bijvoorbeeld zodanig aanpassen dat de achtergrond er goed uitziet op een aantal telefoons, of twee afzonderlijke bestanden maken voor een reeks veelvoorkomende telefoonschermgrootten.

Meer Help-onderwerpen

Mobiele inhoud maken in Illustrator

Illustrator openen vanuit Adobe Device Central

1 Start Device Central.

2 Selecteer Bestand > Nieuw document in > Illustrator.

In Device Central verschijnt het paneel Nieuw document met de juiste opties om een nieuw document voor mobiele apparaten in de geselecteerde toepassing te maken.

3 Breng de gewenste wijzigingen aan. Selecteer bijvoorbeeld de Player-versie, de weergavegrootte, de Flash-versie of het type inhoud.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de optie Aangepaste grootte voor alle geselecteerde apparaten en voeg een breedte en hoogte toe (in pixels).
- Selecteer een of meerdere apparaten vanuit de lijst met apparaatsets of de lijst met beschikbare apparaten.

5 Als u meerdere apparaten selecteert, wordt er in Device Central automatisch een formaat geselecteerd. Als u een ander formaat wilt selecteren, klikt u op een ander apparaat of een andere set apparaten.

6 Klik op Maken.

De geselecteerde toepassing wordt geopend met daarin een nieuw document voor mobiele apparaten dat u kunt bewerken.

Mobiele inhoud maken met Adobe Device Central en Illustrator

1 Selecteer Bestand > Nieuw in Illustrator.

2 Selecteer in Nieuw documentprofiel de optie Mobiele apparaten.

3 Klik op Device Central om het dialoogvenster in Illustrator te sluiten en Device Central te openen.

4 Selecteer een inhoudstype.

De lijst met beschikbare apparaten aan de linkerkant wordt bijgewerkt en hierin worden nu de apparaten weergegeven die het geselecteerde inhoudstype ondersteunen.

5 Selecteer in Device Central een apparaat, meerdere apparaten of een apparaatset.

In Device Central worden op grond van het geselecteerde apparaat of de geselecteerde apparaten en op grond van het geselecteerde inhoudstype suggesties gedaan voor het maken van één of meerdere tekengebiedgrootten. Als u één document wilt maken, selecteert u een aanbevolen documentgrootte (of selecteert u de optie Custom Size for all selected Devices en voert u de gewenste waarden in voor breedte en hoogte).

6 Klik op Maken.

Er wordt een leeg AI-bestand met de opgegeven grootte in Illustrator geopend. Voor het nieuwe bestand zijn standaard de volgende parameters ingesteld:

- Kleurenmodus: RGB

- Rasterresolutie: 72 ppi

7 Vul het lege AI-bestand met inhoud in Illustrator.

8 Als u klaar bent, selecteert u Bestand > Opslaan voor web en apparaten.

9 Selecteer in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten de gewenste indeling en wijzig desgewenst nog andere exportinstellingen.

10 Klik op Device Central.

Er wordt een tijdelijk bestand met de opgegeven exportinstellingen op het tabblad Emulator van Device Central weergegeven. Als u wilt doorgaan met testen, dubbelklikt u op de naam van een ander apparaat in de lijst met apparaatsets of in de lijst met beschikbare apparaten.

11 Als u na het bekijken van de voorvertoning van het bestand in Device Central wijzigingen in het bestand wilt aanbrengen, gaat u terug naar Illustrator.

12 Breng de gewenste wijzigingen aan in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten van Illustrator. Selecteer bijvoorbeeld een andere indeling of kwaliteit voor het exporteren.

13 Als u het bestand opnieuw wilt testen met de nieuwe exportinstellingen, klikt u op Device Central.

14 Als u tevreden bent over het resultaat, klikt u in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten van Illustrator op Opslaan.

Opmerking: *Als u alleen maar Device Central wilt openen vanuit Illustrator (in plaats van een bestand te maken en te testen), selecteert u Bestand > Device Central.*

Zie http://www.adobe.com/go/vid0207_nl voor zelfstudiemateriaal over het maken van inhoud met Illustrator en Device Central.

Tips voor het maken van Illustrator-afbeeldingen voor mobiele apparaten

Als u grafische inhoud voor mobiele apparaten wilt optimaliseren, moet u illustraties die in Illustrator zijn gemaakt, opslaan in een SVG-indeling, zoals de indeling SVG-t, die speciaal is ontworpen voor mobiele apparaten.

Gebruik de volgende tips om ervoor te zorgen dat afbeeldingen die in Illustrator zijn gemaakt, goed worden weergegeven op mobiele apparaten:

- Gebruik de SVG-standaard om inhoud te maken. Als u SVG gebruikt om vectorafbeeldingen te publiceren op mobiele apparaten, resulteert dat in kleine bestanden, weergave-onafhankelijkheid, uitstekend kleurbeheer, de mogelijkheid om in en uit te zoomen en bewerkbare tekst (binnen de broncode). Omdat SVG op XML is gebaseerd, kunt u bovendien interactieve functies in uw afbeeldingen opnemen, zoals markering, knopinfo, speciale effecten, geluid en animatie.
- Werk van het begin af aan met de uiteindelijke afmetingen van het mobiele apparaat of de mobiele apparaten waarvoor u de inhoud maakt. Hoewel SVG schaalbaar is, is het verstandig om direct te werken op de juiste grootte om ervoor te zorgen dat de uiteindelijke afbeeldingen wat betreft kwaliteit en formaat zijn geoptimaliseerd voor het doelapparaat of de doelapparaten.
- Stel de kleurmodus van Illustrator in op RGB. SVG wordt weergegeven op apparaten met een RGB-rasterbeeldscherm, zoals een monitor.
- U kunt proberen een bestand minder groot te maken door het aantal objecten (inclusief groepen) te verminderen of door de afbeelding minder complex te maken (minder punten). Als u minder punten gebruikt, wordt de hoeveelheid tekstuele informatie die nodig is om de afbeelding te beschrijven in het SVG-bestand, aanzienlijk kleiner. Als u het aantal punten wilt verminderen, selecteert u Object > Pad > Vereenvoudigen en probeert u verschillende combinaties uit om de juiste balans te vinden tussen kwaliteit en aantal punten.

- Gebruik waar mogelijk symbolen. Als u een symbool gebruikt om een bepaald object meerdere malen weer te geven, hoeven de vectoren van dat object slechts eenmaal te worden gedefinieerd. Dit is handig als een illustratie objecten bevat die meerdere keren worden gebruikt, zoals achtergronden voor knoppen.
- Als u afbeeldingen met animatie maakt, moet u proberen het aantal objecten te beperken en om objecten waar mogelijk opnieuw te gebruiken om de bestandsgrootte te verminderen. Pas animatie toe op groepen objecten in plaats van op afzonderlijke objecten om te voorkomen dat dezelfde code meerdere malen voorkomt.
- U kunt overwegen om SVGZ, de gecomprimeerde gzipped-versie van SVG, te gebruiken. U kunt u de bestandsgrootte aanzienlijk terugbrengen door middel van compressie, maar in hoeverre een bestand kan worden gecomprimeerd, is afhankelijk van de inhoud. Tekst kan gewoonlijk in sterke mate worden gecomprimeerd. Binair gecodeerde inhoud, zoals ingesloten rasters (JPEG-, PNG- of GIF-bestanden), kan daarentegen nauwelijks worden gecomprimeerd. SVGZ-bestanden kunnen worden gedecomprimeerd met elke toepassing waarmee bestanden die zijn gecomprimeerd met gzip, kunnen worden 'uitgepakt'. Als u SGVZ wilt gebruiken, moet u eerst controleren of op het mobiele apparaat waarvoor u de inhoud maakt, gzip-bestanden kunnen worden gedecomprimeerd.

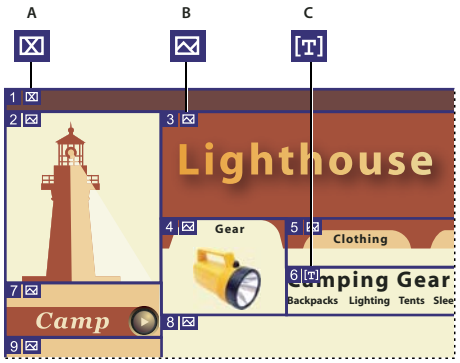
Zie www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_nl voor meer tips en technieken voor het maken van inhoud voor mobiele telefoons en apparaten.

Segmenten en afbeeldingen met hyperlinks

Segmenten

Webpagina's kunnen vele elementen bevatten, zoals HTML-tekst, bitmapafbeeldingen, vectorillustraties, enz. In Illustrator kunt u de grenzen van verschillende webelementen in uw illustratie definiëren met gebruik van *segmenten*. Als de illustratie bijvoorbeeld een bitmapafbeelding bevat die geoptimaliseerd moet worden in de JPEG-indeling, terwijl de rest van de afbeelding beter geoptimaliseerd kan worden als een GIF-bestand, kunt u de bitmapafbeelding isoleren aan de hand van een segment. Wanneer u Opslaan voor web en apparaten kiest om de illustratie op te slaan als een webpagina, kunt u elk segment opslaan als een afzonderlijk bestand in een eigen indeling, met eigen instellingen en een kleurentabel.

De segmenten in een Illustrator-document komen overeen met de tabelcellen in de uiteindelijke webpagina. Standaard wordt het segmentgebied als afbeeldingsbestand binnen een tabelcel geëxporteerd. Als u wilt dat de tabelcel HTML-tekst en een achtergrondkleur bevat in plaats van een afbeeldingsbestand, kunt u het segmenttype wijzigen in Geen afbeelding. Als u Illustrator-tekst naar HTML-tekst wilt omzetten, kunt u het segmenttype wijzigen in HTML-tekst.



Gedeelde illustratie met verschillende typen segmenten
***A.** Segment Geen afbeelding **B.** Segment Afbeelding **C.** Segment HTML-tekst*

U kunt segmenten bekijken in het tekengebied en in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten. Segmenten worden van links naar rechts en van boven naar beneden genummerd, vanaf de linkerbovenhoek van de afbeelding. Als u de rangschikking of het totale aantal van de segmenten wijzigt, worden de segmentnummers bijgewerkt met de nieuwe volgorde.

Wanneer u een segment maakt, worden de illustraties rondom dit segment in automatische segmenten verdeeld, zodat de lay-out behouden blijft bij gebruik van een webtabel. Er zijn twee typen automatische segmenten: autosegmenten en subsegmenten. *Autosegmenten* zijn bedoeld voor de gebieden van de illustratie die u niet als segment hebt gedefinieerd. Telkens wanneer u segmenten toevoegt of bewerkt, worden de autosegmenten opnieuw gegenereerd. *Subsegmenten* geven aan hoe overlappende segmenten die door de gebruiker zijn gedefinieerd, worden verdeeld. Hoewel subsegmenten worden genummerd en een segmentsymbool krijgen, kunt u ze niet afzonderlijk van het onderliggende segment selecteren. Subsegmenten en autosegmenten worden opnieuw gegenereerd wanneer dat nodig is terwijl u aan het werk bent.

Segmenten maken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer een of meer objecten op het tekengebied en kies Object > Segment > Maken.
- Selecteer het gereedschap Segment en sleep over het gebied waarin u een segment wilt maken. Door de Shift-toets ingedrukt te houden en te slepen maakt u een vierkant segment. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om vanuit het middelpunt te tekenen.
- Selecteer een of meer objecten op het tekengebied en kies Object > Segment > Maken van selectie.
- Plaats hulplijnen op de plaats waar u de illustratie wilt splitsen en kies Object > Segment > Maken van hulplijnen.
- Selecteer een bestaand segment en kies Object > Segment > Segment dupliceren.

Als u wilt dat de afmetingen van het segment overeenkomen met de grens van een element in uw illustratie, gebruikt u de opdracht Object > Segment > Maken. Als u de elementen verplaatst of wijzigt, wordt het segmentgebied automatisch aangepast aan de nieuwe illustratie. U kunt met deze opdracht ook een segment maken waarin de tekst en standaardopmaakkenmerken van een tekstobject zijn vastgelegd.

Gebruik het gereedschap Segment, de opdracht Maken van selectie of de opdracht Maken van hulplijnen als u wilt dat de afmetingen van een segment niet afhankelijk zijn van de onderliggende illustratie. Segmenten die u op een van deze manieren maakt, worden als items in het deelvenster Lagen weergegeven. Deze items kunt u op dezelfde manier verplaatsen, vergroten, verkleinen of verwijderen als andere vectorobjecten.

Segmenten selecteren

Gebruik het gereedschap Segment selecteren om een segment te selecteren in het illustratievenster of in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

- Klik op een segment om het te selecteren.
- Als u meerdere segmenten wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op de segmenten. (In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten kunt u ook Shift ingedrukt houden en slepen.)
- Als u met overlappende segmenten werkt en een onderliggend segment wilt selecteren, klikt u op het zichtbare gedeelte van dat segment.

In het illustratievenster kunt u segmenten bovendien op een van de volgende manieren selecteren:

- Als u een segment wilt selecteren dat is gemaakt met de opdracht Object > Segment > Maken, selecteert u de desbetreffende illustratie in het tekengebied. Als het segment is gekoppeld aan een groep of laag, selecteert u het doelpictogram naast de groep of laag in het deelvenster Lagen.

- Als u een segment wilt selecteren dat is gemaakt met het gereedschap Segment, de opdracht Maken van selectie of de opdracht Maken van hulplijnen, selecteert u het segment in het deelvenster Lagen.
- Klik op het segmentpad met het gereedschap Selecteren .
- Als u een segment van een segmentpad of een segmentankerpunt wilt selecteren, klikt u erop met het gereedschap Direct selecteren.

Opmerking: *U kunt geen autosegmenten selecteren. Deze segmenten worden grijs weergegeven.*

Segmentopties instellen

Met de opties van een segment bepaalt u hoe de inhoud van het segment eruit zal zien en zal functioneren in de uiteindelijke webpagina.

1 Voer een van de volgende handelingen uit met het gereedschap Segment selecteren:

- Selecteer een segment in het illustratievenster en kies Object > Segment > Segmentopties.
- Dubbelklik in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten op een segment met het gereedschap Segmentselectie.

2 Selecteer een segmenttype en stel de bijbehorende opties in:

Afbeelding Selecteer dit type als u wilt dat het segmentgebied een afbeeldingsbestand wordt in de uiteindelijke webpagina. Als u wilt dat de afbeelding een HTML-koppeling is, voert u een URL en een doelframeset in. U kunt ook een bericht opgeven dat in het statusgebied van de browser wordt weergegeven wanneer de muis op de afbeelding is geplaatst, u kunt alternatieve tekst opgeven die wordt weergegeven wanneer de afbeelding niet zichtbaar is en u kunt een achtergrondkleur voor de tabelcel opgeven.

Geen afbeelding Selecteer dit type als u wilt dat het segmentgebied HTML-tekst en een achtergrondkleur bevat in de uiteindelijke webpagina. Typ de gewenste tekst in het tekstvak Tekst weergegeven in cel en maak de tekst op met standaard-HTML-codes. Zorg ervoor dat u niet meer tekst invoert dan in het segmentgebied kan worden weergegeven. (Als u te veel tekst invoert, loopt deze door in aangrenzende segmenten en dat beïnvloedt de lay-out van uw webpagina. Omdat de tekst niet in het tekengebied wordt weergegeven, is dit echter pas duidelijk wanneer u de webpagina in een webbrowser weergeeft.) Als u de uitlijning van tekst in de tabelcel wilt wijzigen, gebruikt u de opties Horiz en Vert.

HTML-tekst Dit type is alleen beschikbaar als u het segment hebt gemaakt door een tekstobject te selecteren en Object > Segment > Maken te kiezen. De Illustrator-tekst wordt omgezet in HTML-tekst met elementaire opmaakkenmerken in de uiteindelijke webpagina. Als u de tekst wilt bewerken, werkt u de tekst bij in het tekengebied. Als u de uitlijning van tekst in de tabelcel wilt wijzigen, gebruikt u de opties Horiz en Vert. U kunt ook een achtergrondkleur voor de tabelcel selecteren.

Als u de tekst voor HTML-tekstsegmenten wilt bewerken in het dialoogvenster Segmentopties, wijzigt u het segmenttype in Geen afbeelding. Zo wordt de koppeling met het tekstobject in het tekengebied verbroken. Als u de tekstopmaak wilt negeren, voert u <niet-opgemaakt> in als eerste woord van het tekstobject.

Segmenten vergrendelen

Als u segmenten vergrendelt, voorkomt u dat u per ongeluk wijzigingen aanbrengt. Zo vermijdt u dat u segmenten onbedoeld groter of kleiner maakt of verplaatst.

- Kies Weergave > Segmenten vergrendelen.
- Als u afzonderlijke segmenten wilt vergrendelen, klikt u op de bewerkingskolom van het segment in het deelvenster Lagen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

Segmentgrenzen aanpassen

Als u een segment hebt gemaakt met de opdracht Object > Segment > Maken, zijn de positie en grootte van het segment gekoppeld aan de illustratie in het segment. Als u de illustratie verplaatst of de grootte van de illustratie wijzigt, worden de grenzen van de segmenten daarom automatisch aangepast.

Als u een segment hebt gemaakt met het gereedschap Segment, de opdracht Maken van selectie of de opdracht Maken van hulplijnen, kunt u het segment op de volgende manieren handmatig aanpassen:

- Als u een segment wilt verplaatsen, sleept u het segment naar een nieuwe positie met het gereedschap Segment selecteren . Houd Shift ingedrukt als u de verplaatsing wilt beperken tot een verticale, horizontale of diagonale lijn van 45°.
- Als u de grootte van een segment wilt wijzigen, selecteert u het segment met het gereedschap Segment selecteren en sleept u een van de hoeken of zijkanten van het segment. U kunt de grootte van segmenten ook wijzigen met het gereedschap Selecteren en het deelvenster Transformeren.
- Als u segmenten wilt uitlijnen of verdelen, gebruikt u het deelvenster Uitlijnen. Als u segmenten uitlijnt, kunt u voorkomen dat er onnodige automatische segmenten worden gemaakt. Zo ontstaat een kleiner en meer efficiënt HTML-bestand.
- Als u de stapelvolgorde van segmenten wilt wijzigen, sleept u het segment naar een nieuwe positie in het deelvenster Lagen of selecteert u een van de opdrachten van Object > Ordenen.
- Als u een segment wilt splitsen, selecteert u het desbetreffende segment en kiest u Object > Segment > Segmenten verdelen.

U kunt segmenten die op elke manier zijn gemaakt met elkaar combineren. Selecteer de segmenten en kies Object > Segment > Segmenten combineren. Het resulterende segment krijgt de afmetingen en positie van de rechthoek die wordt gevormd door samenvoeging van de buitenranden van de gecombineerde segmenten. Als de gecombineerde segmenten niet aan elkaar grenzen of verschillende afmetingen of uitlijningen hebben, kan het nieuwe segment andere segmenten overlappen.

Kies Object > Segment > Bijsnijden naar tekengebied om de grootte van alle segmenten aan te passen aan de grenzen van het tekengebied. Segmenten die het tekengebied overschrijden, worden afgekapt, zodat deze in het tekengebied passen. Automatische segmenten die zich binnen het tekengebied bevinden, worden vergroot tot de grenzen van het tekengebied. De illustraties blijven ongewijzigd.

Segmenten verwijderen

U kunt een segment wissen door het te verwijderen of door het op te heffen in de corresponderende illustratie.

- Als u een segment wilt verwijderen, selecteert u het segment en drukt u op Delete. Als het segment is gemaakt met de opdracht Object > Segment > Maken, wordt de corresponderende illustratie tegelijkertijd ook verwijderd. Maak het segment ongedaan in plaats van het segment te verwijderen als u de bijbehorende illustratie niet wilt verwijderen.
- Kies Object > Segment > Alles verwijderen om alle segmenten te verwijderen. Segmenten die zijn gemaakt met de opdracht Object > Segment > Maken worden ongedaan gemaakt, niet verwijderd.
- Als u een segment ongedaan wilt maken, selecteert u het desbetreffende segment en kiest u Object > Segment > Geen.

Segmenten tonen of verbergen

- Als u segmenten in het illustratievenster wilt verbergen, kiest u Weergave > Segmenten verbergen.
- Als u segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten wilt verbergen, klikt u op de knop Zichtbaarheid van segmenten in/uitschakelen  .
- Als u segmentnummers wilt verbergen en de kleur van segmentlijnen wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Slimme hulplijnen en segmenten (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Slimme hulplijnen en segmenten (Mac OS).

Afbeeldingen met hyperlinks maken

Gebruik afbeeldingen met hyperlinks om een of meerdere gebieden in een afbeelding, de zogenaamde hotspots, aan een URL te koppelen. Wanneer een gebruiker op de hotspot klikt, laadt de webbrowser het gekoppelde bestand.

Het grootste verschil tussen het gebruiken van afbeeldingen met hyperlinks en het gebruiken van segmenten voor het maken van koppelingen wordt gevormd door de manier waarop de illustratie wordt geëxporteerd als een webpagina. Als u afbeeldingen met hyperlinks gebruikt, blijft de illustratie behouden als één afbeeldingsbestand. Als u echter segmenten gebruikt, wordt de illustratie opgesplitst in afzonderlijke bestanden. Een ander verschil tussen afbeeldingen met hyperlinks en segmenten ligt in het feit dat u afbeeldingen met hyperlinks kunt gebruiken om veelhoekige of rechthoekige gebieden in de afbeelding te koppelen, terwijl u met segmenten alleen rechthoekige gebieden kunt koppelen. Als u alleen rechthoekige gebieden wilt koppelen, kunt u beter segmenten gebruiken in plaats van afbeeldingen met hyperlinks.

Opmerking: *Teneinde onverwachte gevolgen te voorkomen, kunt u beter geen selectiegebieden via afbeeldingen met hyperlinks maken in segmenten met URL-koppelingen. In sommige browsers worden ofwel de koppelingen via de afbeeldingen met hyperlinks ofwel de segmentkoppelingen genegeerd.*

1. Selecteer het object dat u wilt koppelen aan een URL.
2. Selecteer een vorm voor de afbeelding met hyperlinks in het menu Afbeelding met hyperlinks van het deelvenster Kenmerken.
3. Typ een relatief of volledig adres in het tekstvak URL of kies een adres in de lijst met beschikbare URL's. Als u de URL-locatie wilt controleren, klikt u op de knop Browser.

Als u het aantal zichtbare ingangen in het URL-menu wilt verhogen, selecteert u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Kenmerken. Typ een waarde tussen 1 en 30 om te bepalen hoeveel URL-ingangen zichtbaar moeten zijn in de URL-lijst.

SVG

SVG

Bestandsindelingen voor bitmapafbeeldingen op het web, zoals .GIF, .JPEG, .WBMP en .PNG, beschrijven afbeeldingen aan de hand van een pixelraster. De resulterende bestanden zijn vaak groot, beperkt tot één (vaak lage) resolutie en vereisen veel bandbreedte op het web. SVG is daarentegen een vectorindeling waarin afbeeldingen worden beschreven als vormen, paden, tekst en filtereffecten. De resulterende bestanden zijn compact en bieden de beste afbeeldingen op het web, in afgedrukte vorm en zelfs op mobiele apparatuur met beperkte capaciteit. Gebruikers kunnen een SVG-afbeelding op het scherm vergroten zonder verlies van scherpte, details of helderheid. Daarnaast biedt SVG betere ondersteuning voor tekst en kleuren, waardoor gebruikers de afbeeldingen zien zoals ze op het Illustrator-tekengebied worden weergegeven.

De SVG-indeling is volledig gebaseerd op XML en biedt veel voordelen voor zowel ontwikkelaars als gebruikers. Met de SVG-indeling kunt u in XML en JavaScript webafbeeldingen maken die aan de hand van geavanceerde effecten, zoals markeringen, knopinfo, audio en animaties, reageren op handelingen van gebruikers.

U kunt illustraties in de SVG-indeling opslaan met de opdrachten Opslaan, Opslaan als, Kopie opslaan en Opslaan voor web en apparaten. Als u toegang wilt tot alle exportopties voor SVG, gebruikt u de opdracht Opslaan, Opslaan als of Kopie opslaan. De opdracht Opslaan voor web en apparaten biedt een subset SVG-exportopties die van toepassing zijn op webillustraties.

Op www.adobe.com/go/vid0207_nl vindt u een video over het maken van inhoud voor mobiele apparatuur in Illustrator.

De manier waarop u een illustratie instelt in Illustrator heeft gevolgen voor het uiteindelijke SVG-bestand. Neem de volgende richtlijnen in acht:

- Voeg met gebruik van lagen een structuur toe aan het SVG-bestand. Wanneer u een illustratie opslaat in de SVG-indeling, wordt iedere laag omgezet in een groepselement (<g>). (Een laag met de naam Knop1 wordt in het SVG-bestand bijvoorbeeld <g id="Knop1_ver3.0">.) Geneste lagen worden geneste SVG-groepen en verborgen lagen blijven behouden met de SVG-stijleigenschap display="none".
- Als u objecten op verschillende lagen transparant wilt maken, past u de dekking van ieder object aan in plaats van iedere laag. Als u de dekking op laagniveau wijzigt, ziet u in het SVG-bestand niet de transparantie die wordt weergegeven in Illustrator.
- Rastergegevens zijn niet schaalbaar in de SVG-viewer en kunnen, in tegenstelling tot andere SVG-elementen, niet worden bewerkt. Maak, indien mogelijk, dus geen illustraties die worden gerasterd in het SVG-bestand. Verloopnetten en objecten die gebruikmaken van de effecten Rasteren, Artistiek, Vervagen, Penseelstreek, Vervorm, Pixel, Verscherpen, Schets, Stileer, Structuur en Video worden gerasterd wanneer deze worden opgeslagen in de SVG-indeling. Afbeeldingsstijlen met deze effecten produceren ook rastering. Gebruik SVG-filtereffecten om grafische elementen toe te voegen zonder rastering.
- Gebruik symbolen en vereenvoudig de paden in uw illustraties om betere resultaten te bereiken met SVG. Als de prestaties van essentieel belang zijn, kunt u bovendien beter geen penselen gebruiken die veel padgegevens produceren, zoals Houtskool, As van vuur en Meerlijnspen.
- Gebruik segmenten, afbeeldingen met hyperlinks, en scripts om webkoppelingen toe te voegen aan een SVG-bestand.
- Een scripttaal, zoals JavaScript, maakt onbeperkte functionaliteit mogelijk voor een SVG-bestand. Muisbewegingen en toetsenbordopdrachten kunnen scriptfuncties, zoals rollovereffecten, activeren. Scripts kunnen ook het documentobjectmodel (DOM) gebruiken om het SVG-bestand te openen en te wijzigen, bijvoorbeeld om SVG-elementen in te voegen of te verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

"Opslaan in SVG-indeling" op pagina 306

SVG-effecten toepassen

U kunt SVG-effecten gebruiken om grafische eigenschappen, zoals slagschaduwen, aan een illustratie toe te voegen. SVG-effecten verschillen van vergelijkbare bitmapeffecten, omdat ze op XML zijn gebaseerd en niet afhankelijk zijn van de resolutie. In feite is een SVG-effect niets meer dan een serie XML-eigenschappen waarmee verschillende wiskundige bewerkingen worden beschreven. Het resulterende effect wordt naar het doelobject gerenderd in plaats van naar de bronafbeelding.

Illustrator bevat een standaardset SVG-effecten. U kunt de effecten gebruiken met de standaardeigenschappen, de XML-code bewerken om aangepaste effecten te maken of nieuwe SVG-effecten schrijven.

U kunt de standaard SVG-filters van Illustrator wijzigen met een teksteditor. U bewerkt dan het bestand Adobe SVG Filters.svg in de map Documents and Settings/<gebruikersnaam>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<locatie>. U kunt bestaande filterdefinities aanpassen, filterdefinities verwijderen en nieuwe filterdefinities toevoegen.

1 Selecteer een object of groep (of selecteer een laag in het deelvenster Lagen).

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een effect wilt toepassen met de standaardinstellingen, kiest u het effect in het onderste segment van het submenu Effect > SVG-filters.
- Kies Effect > SVG-filters > SVG-filter toepassen om een effect toe te passen met aangepaste instellingen. Selecteer het effect in het dialoogvenster en klik op de knop SVG-filter bewerken . Voer de standaardcode in en klik op OK.
- Kies Effect > SVG-filters > SVG-filter toepassen om een nieuw effect te maken en toe te passen. Klik op de knop Nieuw SVG-filter in het dialoogvenster, voer de nieuwe code in en klik op OK.

Wanneer u een SVG-filtereffect toepast, wordt een gerasterde versie van het effect weergegeven in het tekengebied. U kunt de resolutie van deze voorvertoningsafbeelding instellen door de rasterresolutie van het document te wijzigen.

Belangrijk: *Wanneer meerdere effecten op een object zijn toegepast, moet het SVG-effect het laatste effect zijn. Met andere woorden: het effect moet onder in het deelvenster Vormgeving worden weergegeven (net boven het item Transparantie). Als het SVG-effect wordt gevolgd door andere effecten, bestaat de SVG-uitvoer uit een rasterobject.*

Meer Help-onderwerpen

"Rastereffecten" op pagina 401

"Een effect aanpassen of verwijderen" op pagina 404

Effecten uit een SVG-bestand importeren

1 Kies Effect > SVG-filters > SVG-filter importeren.

2 Selecteer het SVG-bestand waaruit u effecten wilt importeren en klik op Openen.

Overzicht van het deelvenster SVG-interactiviteit

In het deelvenster SVG-interactiviteit (Venster > SVG-interactiviteit) kunt u interactiviteit aan uw illustratie toevoegen wanneer u de illustratie exporteert voor weergave in een webbrowser. Door bijvoorbeeld een gebeurtenis te maken die een JavaScript-opdracht activeert, kunt u snel beweging op een webpagina maken wanneer de gebruiker de cursor boven een object houdt of een andere handeling uitvoert. Met het deelvenster SVG-interactiviteit kunt u ook alle gebeurtenissen en JavaScript-bestanden weergeven die aan het huidige bestand zijn gekoppeld.

Meer Help-onderwerpen

"Opslaan in SVG-indeling" op pagina 306

Een gebeurtenis verwijderen uit het deelvenster SVG-interactiviteit

- Als u een gebeurtenis wilt verwijderen, selecteert u de gebeurtenis en klikt u op de knop Verwijderen of kiest u Gebeurtenis verwijderen in het deelvenstermenu.

- Als u alle gebeurtenissen wilt verwijderen, kiest u Gebeurtenissen wissen in het deelvenstermenu.

Aan een bestand gekoppelde gebeurtenissen toevoegen, vermelden of verwijderen

1 Klik op de knop JavaScript-bestanden koppelen .

2 Selecteer een JavaScript-vermelding in het dialoogvenster JavaScript-bestanden en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Toevoegen om te navigeren naar aanvullende JavaScript-bestanden.
- Klik op Verwijderen om de geselecteerde JavaScript-vermelding te verwijderen.

SVG-interactiviteit toevoegen aan illustraties

1 Selecteer een gebeurtenis in het deelvenster SVG-interactiviteit (Zie "SVG-gebeurtenissen" op pagina 431.)

2 Voer de bijbehorende JavaScript in en druk op Enter.

SVG-gebeurtenissen

onfocusin De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de focus op het element is gericht, bijvoorbeeld wanneer het object met de aanwijzer wordt geselecteerd.

onfocusout De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de focus niet meer op het element is gericht (vaak omdat de focus op een ander element wordt gericht).

onactivate De gebeurtenis wordt met een muisklik of het toetsenbord geactiveerd, afhankelijk van het SVG-element.

onmousedown De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de muisknop op een element wordt ingedrukt.

onmouseup De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de ingedrukte muisknop op een element wordt losgelaten.

onclick De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer er met de muisknop op een element wordt geklikt.

onmouseover De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de aanwijzer op een element wordt geplaatst.

onmousemove De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de aanwijzer zich op een element bevindt.

onmouseout De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de aanwijzer van een element af wordt verplaatst.

onkeydown De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer een toets wordt ingedrukt.

onkeypress De gebeurtenis wordt geactiveerd terwijl een toets is ingedrukt.

onkeyup De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer een toets wordt losgelaten.

onload De gebeurtenis wordt geactiveerd nadat het SVG-document volledig door de browser is ontleed. Gebruik deze gebeurtenis als u eenmalige initialisatiefuncties wilt aanroepen.

onerror De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer een element niet juist is geladen of wanneer er een andere fout optreedt.

onabort De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer het laden van de pagina wordt afgebroken voordat het element volledig is geladen.

onunload De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer het SVG-document uit een venster of kader wordt verwijderd.

onzoom De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer het zoomniveau van het document wordt gewijzigd.

onresize De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de grootte van de documentweergave wordt gewijzigd.

onscroll De gebeurtenis wordt geactiveerd wanneer de documentweergave wordt geschoven of gepand.

Animaties maken

Flash-afbeeldingen

De Flash-bestandsindeling (.SWF) is een op vectoren gebaseerde indeling voor afbeeldingsbestanden voor het maken van schaalbare, compacte afbeeldingen voor het web. Omdat de bestandsindeling is gebaseerd op vectoren, blijft de kwaliteit van de illustratie bij elke resolutie behouden. Dit is de ideale bestandsindeling voor animatieframes. In Illustrator kunt u afzonderlijke animatieframes op lagen maken en de afbeeldingslagen vervolgens naar afzonderlijke frames exporteren voor het gebruik op een website. U kunt de bestandsgrootte van een animatie ook reduceren door *symbolen* te definiëren in een Illustrator-bestand. Na het exporteren wordt elk symbool slechts eenmaal gedefinieerd in het SWF-bestand.

U kunt de illustratie opslaan als een SWF-bestand met gebruik van de opdracht Exporteren of de opdracht Opslaan voor web en apparaten. Beide opdrachten hebben voordelen:

De opdracht Exporteren (SWF) Deze opdracht biedt de meeste controle over animaties en bitmapcompressie.

Opslaan voor web en apparaten Deze opdracht verschaft meer controle over de combinatie van SWF- en bitmapindelingen in een gesegmenteerde lay-out. Deze opdracht biedt minder afbeeldingsopties dan de opdracht Exporteren (SWF), maar werkt met de laatst gebruikte instellingen van de opdracht Exporteren. (Zie Optimalisatieopties voor SWF (Illustrator).)

Bedenk het volgende wanneer u illustraties voorbereidt om te worden opgeslagen als SWF-bestanden:

- Als u het bestand zo klein mogelijk wilt houden wanneer u symbolen gebruikt, past u effecten toe op symbolen in het deelvenster Symbolen en niet op de afzonderlijke symbolen in de illustratie.
- Als u de gereedschappen Symbolen brandschilderen en Symboolstijl gebruikt, worden SWF-bestanden groter, omdat Illustrator een kopie van elk gebruikt symbool moet maken om de weergave ervan te behouden.
- Netobjecten en -verlopen met meer dan acht stops worden gerasterd en weergegeven als vormen die zijn gevuld met bitmaps. Verlopen met minder dan acht stops worden geëxporteerd als verlopen.
- Patronen worden in kleine afbeeldingen met het formaat van de patroonillustratie gerasterd en naast elkaar geplaatst om de illustratie te vullen.
- Als een bitmapobject de grenzen van een segment overschrijdt, wordt het hele object opgenomen in het geëxporteerde bestand.
- SWF biedt alleen ondersteuning voor afgeronde uiteinden en verbindingen. Schuine of hoekige uiteinden en verbindingen worden afgerond tijdens het exporteren naar SWF.
- Met patronen gevulde tekst en lijnen worden omgezet in paden en gevuld met het patroon.
- Hoewel vele tekstfuncties behouden blijven tijdens het exporteren naar SWF, kan er wat gegevensverlies optreden. Als u een SWF-bestand importeert naar Flash, blijven regelafstand, tekenspatiëring en tekstspatiëring niet behouden. De tekst wordt daarentegen opgedeeld in afzonderlijke records om regelafstand te simuleren. Als u het SWF-bestand afspeelt in Flash Player, blijft de vormgeving van regelafstand, tekenspatiëring en tekstspatiëring in het bestand behouden. Als u tekst wilt exporteren als paden, selecteert u Tekst als omtrek exporteren in het dialoogvenster SWF-opties of kiest u de opdracht Letteromtrekken maken om de tekst naar omtrekken om te zetten.

Op www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_nl vindt u een video over het gebruik van Illustrator in combinatie met Flash. Op www.adobe.com/go/vid0198_nl vindt u een video over het effectief gebruiken van symbolen tussen Illustrator en Flash. Op www.adobe.com/go/vid0199_nl vindt u een video over het effectieve gebruik van tekst tussen Illustrator en Flash.

Meer Help-onderwerpen

"Exportopties voor Flash" op pagina 312

"Symbolen" op pagina 110

Flash-animaties maken

In Illustrator kunt u Flash-animaties op veel verschillende manieren maken. Bij een van de gemakkelijkste manieren plaatst u elk animatieframe op een aparte laag in Illustrator. Wanneer u de illustratie exporteert, kiest u de optie AI-lagen naar SWF-frames.

Op www.adobe.com/go/vid0214_nl vindt u een video over het exporteren van SWF-bestanden uit Illustrator. Op www.adobe.com/go/vid0207_nl vindt u een video over het maken van inhoud voor mobiele apparatuur in Illustrator. U kunt ook naar Adobe Studio (http://studio.adobe.com) gaan voor tips en zelfstudies over het maken van Flash-animaties.

1. Maak de illustratie die u voor de animatie wilt gebruiken. Gebruik symbolen om de grootte van de animatie te beperken en uw werk te vereenvoudigen.
2. Maak een afzonderlijke laag voor elk frame in de animatie.

Dit kunt u doen door de basisillustratie in een nieuwe laag te plakken en de illustratie vervolgens te bewerken. Ook kunt u de opdracht In lagen verdelen gebruiken om automatisch lagen te genereren die bestaan uit objecten die in oplopende volgorde worden gemaakt.

3. Zorg ervoor dat de lagen in de volgorde zijn geplaatst waarin u de lagen als animatieframes wilt weergeven.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bestand > Exporteren, kies de indeling Flash (SWF) en klik op Exporteren. In het dialoogvenster SWF-opties selecteert u in het menu Exporteren als de optie AI-lagen naar SWF-frames. Stel de overige animatieopties in en klik op OK.
- Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten. Kies SWF in het menu Optimale bestandsindeling. Kies Lagen naar SWF-frames in het menu Type export. Stel de overige opties in en klik op Opslaan.

Meer Help-onderwerpen

"Symbolen" op pagina 110

"Items verdelen over afzonderlijke lagen" op pagina 244

"Exportopties voor Flash" op pagina 312

Werken met Illustrator en Flash

U kunt Illustrator-illustraties verplaatsen naar de Flash-bewerkingsomgeving of rechtstreeks naar Flash Player. U kunt illustraties kopiëren en plakken, bestanden in de SWF-indeling opslaan of illustraties rechtstreeks exporteren naar Flash. Bovendien biedt Illustrator ondersteuning voor dynamische tekst en filmclipsymbolen van Flash. Op www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_nl vindt u een video over het gebruik van Illustrator in combinatie met Flash.

U kunt bovendien Device Central gebruiken om na te gaan hoe Illustrator-illustraties eruit zullen zien in Flash Player op verschillende mobiele apparaten.

Illustrator-illustraties plakken

U kunt grafisch geavanceerde illustraties maken in Illustrator, deze illustraties kopiëren en ze vervolgens snel en gemakkelijk in Flash plakken.

Wanneer u Illustrator-illustraties in Flash plakt, blijven de volgende kenmerken behouden:

- Paden en vormen
- Schaalbaarheid
- Lijndiktes
- Kleurverloopdefinities
- Tekst (inclusief OpenType-lettertypen)
- Gekoppelde afbeeldingen
- Symbolen
- Overvloeimodi

Bovendien ondersteunen Illustrator en Flash geplakte illustraties op de volgende manieren:

- Wanneer u volledige lagen van het hoogste niveau in een Illustrator-illustratie selecteert en deze in Flash plakt, blijven deze lagen en hun eigenschappen (zichtbaarheid en vergrendeling) behouden.
- Niet-RGB-kleuren van Illustrator (CMYK-kleuren, grijswaarden en aangepaste kleuren) worden omgezet in RGB-kleuren in Flash. RGB-kleuren worden bij het plakken weergegeven zoals verwacht.
- Wanneer u Illustrator-illustraties importeert of plakt, kunt u verschillende opties gebruiken om effecten (zoals slagschaduwen van tekst) te behouden als Flash-filters.
- In Flash blijven Illustrator-maskers behouden.

SWF-bestanden exporteren vanuit Illustrator

U kunt vanuit Illustrator SWF-bestanden exporteren die qua kwaliteit en compressie overeenkomen met SWF-bestanden die vanuit Flash worden geëxporteerd.

Wanneer u exporteert, kunt u kiezen uit een aantal verschillende voorinstellingen voor een optimaal resultaat. Bovendien kunt u opgeven hoe meerdere tekengebieden, symbolen, lagen, tekst en maskers moeten worden behandeld. U kunt bijvoorbeeld opgeven of Illustrator-symbolen moeten worden geëxporteerd als filmclips of afbeeldingen. U kunt er ook voor kiezen om SWF-symbolen te maken van Illustrator-lagen.

Illustrator-bestanden in Flash importeren

Wanneer u volledige lay-outs wilt maken in Illustrator en deze vervolgens in één keer wilt importeren in Flash, kunt u uw illustratie opslaan in de Illustrator-indeling (.ai) en de illustratie in Flash importeren met de opdracht File > Import To Stage of File > Import To Library. Dit is een bijzonder betrouwbare methode.

Als uw Illustrator-bestand meerdere tekengebieden bevat, selecteert u het tekengebied dat u wilt importeren in het dialoogvenster Importeren in Flash en geeft u de instellingen voor elke laag in dat tekengebied op. Alle objecten in het geselecteerde tekengebied worden als één laag geïmporteerd in Flash. Als u een ander tekengebied importeert uit hetzelfde AI-bestand, worden de objecten uit dat tekengebied als een nieuwe laag geïmporteerd in Flash.

Wanneer u een Illustrator-illustratie als een AI-, EPS- of PDF-bestand importeert, blijven voor dit bestand in Flash dezelfde kenmerken behouden als voor Illustrator-illustraties die u in Flash plakt. Als een geïmporteerd Illustrator-bestand lagen bevat, kunt u deze importeren op een van de volgende manieren:

- Illustrator-lagen omzetten in Flash-lagen
- Illustrator-lagen omzetten in Flash-frames
- Alle Illustrator-lagen omzetten in één Flash-laag

Symboolworkflow

De symboolworkflow in Illustrator is vergelijkbaar met de symboolworkflow in Flash.

Symbolen maken Wanneer u een symbool in Illustrator maakt, kunt u in het dialoogvenster Symboolopties het symbool een naam geven en Flash-specifieke opties instellen: het filmclipsymbooltype (standaard voor Flash-symbolen), de locatie van het Flash-registratieraster en hulplijnen voor 9-delige schaling . Bovendien kunt u in Illustrator en Flash in veel gevallen dezelfde sneltoetsen gebruiken voor symbolen (bijvoorbeeld F8 om een symbool te maken).

Isolatiemodus voor het bewerken van symbolen Dubbelklik in Illustrator op een symbool om dit te openen in de isolatiemodus, zodat u het symbool gemakkelijker kunt bewerken. In de isolatiemodus kan u alleen de symboolvariant bewerken. Alle andere objecten in het tekengebied zijn niet beschikbaar. Als u de isolatiemodus sluit, worden het symbool in het deelvenster Symbolen en alle varianten van dat symbool bijgewerkt met de aangebrachte wijzigingen. De symboolbewerkingsmodus en het deelvenster Library in Flash werken op ongeveer dezelfde manier.

Symbooleigenschappen en koppelingen Met behulp van het deelvenster Symbolen of het deelvenster Beheer kunt u eenvoudig namen aan symboolvarianten toewijzen, koppelingen tussen varianten en symbolen verbreken, een symboolvariant verwisselen voor een ander symbool of een kopie van het symbool maken. In Flash werken de bewerkingsfuncties in het deelvenster Library op vergelijkbare wijze.

Statische en dynamische tekstobjecten en invoertekstobjecten

Wanneer u statische tekst van Illustrator naar Flash overbrengt, wordt deze tekst omgezet in contouren. Bovendien kunt u uw tekst in Illustrator instellen als dynamische tekst. Dynamische tekst biedt u de mogelijkheid om tekstinhoud programmatisch te bewerken in Flash en om projecten die in meerdere talen moet worden vertaald gemakkelijk te beheren.

In Illustrator kunt u voor afzonderlijke tekstobjecten opgeven of het statische of dynamische tekstobjecten of invoertekstobjecten zijn. Dynamische tekstobjecten hebben in Illustrator en Flash vergelijkbare eigenschappen. In beide toepassingen is de tekenspatiëring bijvoorbeeld van invloed op alle tekens in een tekstblok in plaats van op afzonderlijke tekens, wordt anti-alias op dezelfde manier op de tekst toegepast en kan er een koppeling worden gemaakt naar een extern XML-bestand met tekst.

Hoofdstuk 12: Werken met FXG

FXG

Wanneer u gestructureerde afbeeldingen in Illustrator maakt voor gebruik in Adobe Flex®, kunt u deze opslaan in de FXG-indeling. FXG is een indeling voor grafische bestanden die is gebaseerd op een subset van MXML, de op XML gebaseerde programmeringstaal die wordt gebruikt door het FLEX-raamwerk. FXG-bestanden kunnen worden gebruikt voor toepassingen als Adobe Flash Builder/Adobe Flash Catalyst voor het ontwikkelen van geavanceerde webtoepassingen en -ervaringen. Wanneer u afbeeldingen opslaat als FXG, moeten deze uit minder dan 16,777,216 pixels in totaal bestaan en uit minder dan 8192 pixels in breedte of hoogte.

Meer informatie over deze indelingen vindt u op de website van Adobe Flex op www.adobe.com/nl/products/flex.

U kunt zowel Illustrator- (.ai) als FXG-documenten (.fxg) direct importeren in Flash Catalyst. Als u specifieke Flash Catalyst-inhoud wilt importeren in Illustrator, gebruikt u de optie Edit in Illustrator, die beschikbaar is in Flash Catalyst. Een aantal van de objecten of kenmerken wordt echter anders behandeld in Illustrator en Flash Catalyst. Met de FXG-opties kunt u de conversie van deze objecten en kenmerken instellen. In plaats van deze optie te gebruiken kunt u Illustrator-inhoud ook direct plakken in Flash Catalyst.

Bij het opslaan van inhoud in FXG-indeling in Illustrator, wordt elk object of kenmerk dat niet compatibel is met de FXG-specificaties uitgebreid, gerasterd, omlijnd of verwijderd op basis van de complexiteit van de inhoud en de FXG-toewijzing. Als u bijvoorbeeld een illustratie met 3D-effect wilt behouden, wat niet wordt ondersteund in FXG, wordt de inhoud gerasterd om deze te kunnen opslaan in FXG-indeling.

Zie “FXG-toewijzing van Illustrator-objecten en -kenmerken” op pagina 441 voor een lijst met toegewezen objecten en kenmerken tussen Illustrator en FXG.

Zie www.adobe.com/go/learn_ai_fxg_spec_nl voor meer informatie over de FXG-bestandsindeling.

Aanbevolen procedures voor het gebruik van FXG

Hanteer de volgende richtlijnen bij het opslaan van Illustrator-bestanden in FXG-indeling en de bewerking van deze bestanden in Flash Catalyst:

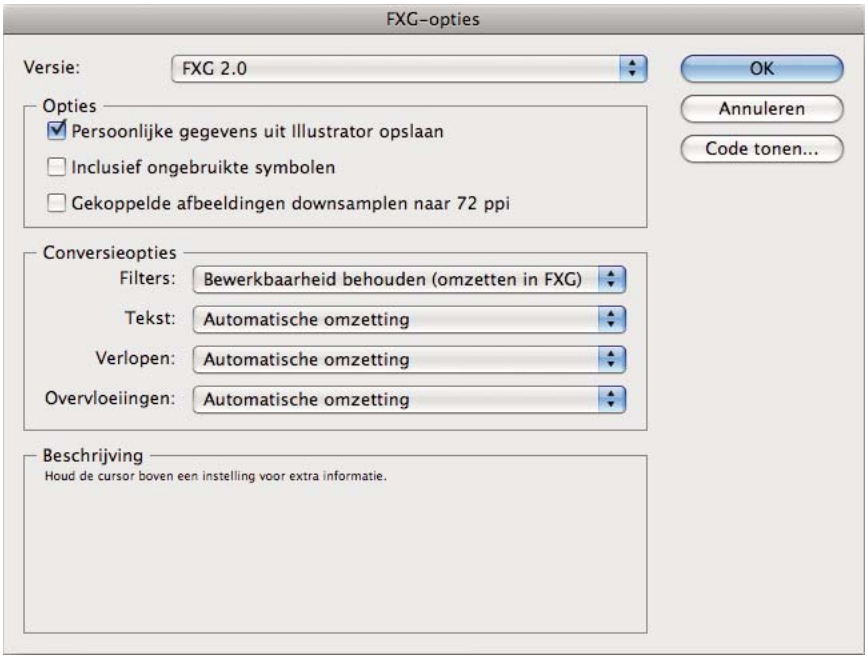
- Gebruik een Flash Catalyst- of Basis RGB-profiel voor het maken van inhoud voor FXG.
- Gebruik geen penselen omdat er dan prestatieproblemen optreden als gevolg van uitgebreide paden.
- Aangezien FXG alleen toewijzingen heeft voor Slagschaduw, Binnenste/Buitenste gloed en Vervagen, kunt u het beste deze effecten gebruiken.
- Gebruik geen horizontale of verticale schaling van tekst om te voorkomen dat tekst wordt omgezet in omtrekken bij het opslaan hiervan in FXG.
- FXG ondersteunt geen overvloeiingen voor filters. Als u FXG wilt opslaan met bewerkbare filters of met de optie voor automatische opslag, moet u de overvloeiing voor elk object instellen op Normaal tijdens het toepassen van filters (Slagschaduw, Binnenste/Buitenste gloed) voor een accurate weergave.

- In de meeste gevallen worden items die zijn gemaakt met Illustrator, weergegeven als op pixels uitgelijnde items in Flash Catalyst om ervoor te zorgen dat horizontale of verticale lijnranden er scherp uitzien. Selecteer de optie Uitlijnen op pixelraster wanneer u werkt in Illustrator om te voorkomen dat inhoud tussen Illustrator en Flash Catalyst wordt verplaatst. Zie "Paden met pixeluitlijning tekenen voor webworkflows" op pagina 65 voor meer informatie over de uitlijning van objecten op het pixelraster.
- Objecten met een andere overvloeimodus dan Normaal waarop overvloeiing wordt toegepast ten opzichte van de standaarddocumentachtergrond, worden mogelijk anders weergegeven in Flash Catalyst. Achter objecten met een andere overvloeimodus dan Normaal moet zich altijd nog een object bevinden.
- Schuingetrokken items worden niet ondersteund en worden mogelijk anders geplaatst wanneer ze worden geïmporteerd in Flash Catalyst.
- Rasters voor 9-delige schaling worden niet ondersteund in Flash Catalyst.
- Gespiegelde bitmaps en symbolen worden niet ondersteund in Flash Catalyst.
- Steun- en proceskleuren worden niet ondersteund in Flash Catalyst.
- Verticale tekst wordt niet ondersteund in Flash Catalyst.
- Er worden waarschuwingsberichten weergegeven om u te helpen bij specifieke gegevenswijzigingen aan het geselecteerde object of de geselecteerde kenmerken. In sommige gevallen is het waarschuwingsbericht echter mogelijk niet van belang voor u. Dit is bijvoorbeeld het geval bij een waarschuwingsbericht zoals 'Bepaalde Open Type-eigenschappen gaan verloren' wanneer u de taal bewust instelt op een andere waarde dan VS. Deze waarschuwingsberichten over de bewerkbaarheid van inhoud worden alleen weergegeven als de optie Persoonlijke gegevens uit Illustrator opslaan is geselecteerd.

Een Illustrator-bestand opslaan in FXG-indeling

Als u Illustrator-inhoud wilt toewijzen in FXG terwijl u een optimale weergave en bewerkbaarheid wilt behouden, kunt u een document opslaan in FXG-indeling. Dit document kan dan worden geopend in ofwel Illustrator, ofwel Flash Catalyst.

1. Klik op Bestand > Opslaan als of klik op Bestand > Kopie opslaan.
2. Typ een bestandsnaam en kies een locatie voor het bestand.
3. Selecteer Adobe FXG (*.FXG) als de bestandsindeling en klik op Opslaan. Het dialoogvenster FXG-opties wordt weergegeven.



Dialoogvenster FXG-opties

4 Stel in het dialoogvenster FXG-opties de gewenste opties in. In het dialoogvenster zijn de volgende opties beschikbaar:

Persoonlijke gegevens uit Illustrator opslaan Deze optie is standaard geselecteerd. Zorgt voor een betere herbewerkbaarheid bij het importeren van FXG-bestanden in Illustrator:

Zorgt voor een optimale bewerkbaarheid van FXG-bestanden bij het importeren van deze bestanden in Illustrator.

Opmerking: *Deze optie garandeert niet dat alle inhoud wordt ondersteund in de oorspronkelijke Illustrator-indeling. Penseelstreken blijven bijvoorbeeld niet behouden omdat het behoud van persoonlijke gegevens uit Illustrator niet wordt ondersteund voor penseelstreken. Effecten blijven echter wel behouden tijdens de FXG-import dankzij de persoonlijke gegevens uit Illustrator.*

Inclusief ongebruikte symbolen Gebruik deze optie om ongebruikte symbolen in het FXG-bestand te behouden of te verwijderen. Als u ongebruikte symbolen in FXG opslaat, wordt het bestandsformaat mogelijk groter.

Gekoppelde afbeeldingen downsamplen naar 72 ppi Gebruik deze optie voor het downsamplen van gekoppelde afbeeldingsbestanden naar 72 ppi (de standaard voor webitems).

Filters Slagschaduw, Binnenste gloed, Buitenste gloed en Gaussiaans vervagen worden ondersteund als filters in FXG. Illustrator biedt een compromis tussen de weergave en de bewerkbaarheid voor deze filters bij exportbewerkingen. Selecteer Bewerkbaarheid behouden (omzetten in FXG) als u de bewerkbaarheid van deze filters wilt behouden met wat verlies op het gebied van weergave. Als u de weergave belangrijker vindt dan de bewerkbaarheid, selecteert u de andere opties: Vormgeving behouden (uitbreiden), Vormgeving behouden (omzetten in pixels).

Tekst Selecteer de optie Automatische omzetting als u de weergave en de bewerkbaarheid even belangrijk vindt. Als de bewerkbaarheid niet behouden kan blijven voor de geselecteerde illustratie, wordt deze uitgebreid of gerasterd om de weergave te behouden. Als u de visuele weergave van tekst wilt behouden, selecteert u de optie Vormgeving behouden (omzetten in pixels) of Vormgeving behouden (omtrek maken) om deze om te zetten in Vectoromtrek voor een kleiner bestandsformaat. Selecteer Bewerkbaarheid behouden (omzetten in FXG) voor een optimale bewerkbaarheid van de tekst. Deze optie kan echter resulteren in verlies van weergave.

Verlopen Verlopen zijn niet volledig compatibel met FXG wanneer het verloop meer dan 16 stops heeft. Middelpunten van verlopen die niet gelijk zijn aan 50% worden ook direct toegewezen aan FXG. In Illustrator wordt eerst geprobeerd die middelpunten om te zetten in echte stops, maar als dat niet lukt, worden de verlopen gerasterd.

In Illustrator bestaat een functie om de prioriteit te bepalen bij het exporteren van verlopen in FXG. Als de bewerkbaarheid van de inhoud de hoogste prioriteit heeft, selecteert u Bewerkbaarheid behouden (omzetten in FXG). Selecteer de optie Automatische omzetting als u zowel de visuele weergave als de bewerkbaarheid wilt behouden. Met Automatische omzetting wordt geanalyseerd en bepaald of inhoud bewerkbaar kan worden gehouden terwijl de weergave behouden blijft. Als dit niet mogelijk is, wordt de illustratie gerasterd.

Overvloeien U kunt items rasteren om de weergave te behouden door Vormgeving behouden (omzetten in pixels) te selecteren. Als u Automatische omzetting selecteert, worden de overvloeiopties in Illustrator automatisch uitgebreid of gerasterd op basis van de complexiteit van de overvloeiing.

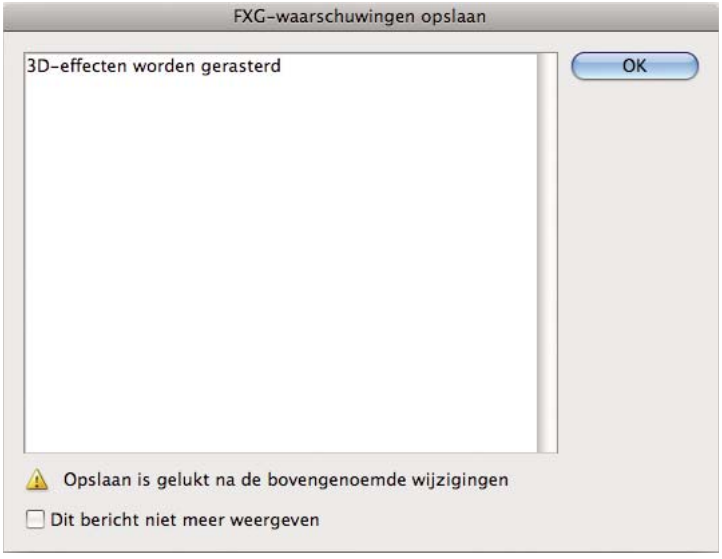
Code tonen Klik op deze knop om de FXG-code te tonen voordat u het FXG-bestand genereert.

FXG wordt altijd opgeslagen terwijl de optie Tekengebieden gebruiken is ingeschakeld. Tekengebieden worden geïmporteerd als frames in Flash Catalyst.

Opmerking: *Op basis van het tekengebiedbereik dat is opgegeven tijdens het opslaan van FXG-inhoud, worden beslissingen genomen over het maken van pagina's of frames voor Flash Catalyst. Als u een document met meerdere tekengebieden opslaat in FXG-indeling, wordt inhoud die helemaal buiten het tekengebied valt, niet opgeslagen.*

Voor overlappende tekengebieden wordt inhoud die wordt gedeeld door tekengebieden, opgeslagen op elke pagina bij opslagbewerkingen in FXG-indeling. Hierdoor worden meerdere pagina's met dezelfde inhoud opgeslagen.

5 Klik op OK. Als in Illustrator wijzigingen worden doorgevoerd om de inhoud op te slaan in FXG, worden de wijzigingen weergegeven in het dialoogvenster FXG-waarschuwingen opslaan.



Dialoogvenster FXG-waarschuwingen opslaan

Illustrator- en Flash Catalyst-workflow

Als u een FXG-bestand wilt importeren of openen in Illustrator, klikt u op Bestand > Openen en selecteert u het FXG-bestand.

U kunt een FXG-bestand ook openen in Illustrator door de optie Bewerken in Illustrator te selecteren in Flash Catalyst. Zie het gedeelte over tijdelijke conversies van illustraties bewerken in de documentatie van Adobe Flash Catalyst voor meer informatie.

Opmerking: *U kunt FXG-inhoud niet koppelen in Illustrator maar alleen insluiten.*

Flash Catalyst-objecten toevoegen of bewerken in Illustrator

Als u objecten en kenmerken van een FXG-bestand wilt bewerken in Flash Catalyst, gebruikt u de optie Bewerken in Illustrator in Flash Catalyst. De geselecteerde objecten worden geopend in Illustrator. Zodra u klaar bent met bewerken in Illustrator, wordt het object weer omgezet in de FXG-indeling en teruggeplaatst in Flash Catalyst.

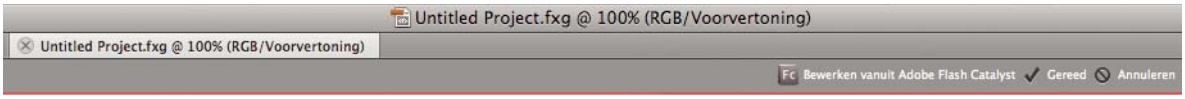
U kunt een FXG-bestandsobject bewerken in Illustrator terwijl u in Flash Catalyst aan het bestand werkt. Een object bewerken in Illustrator:

1 Selecteer in Flash Catalyst het object dat u wilt bewerken in Illustrator

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik met de rechtermuisknop op het object en selecteer de optie Edit in Adobe Illustrator CS5.
- Kies Wijzigen > Bewerken in Adobe Illustrator CS5.

Illustrator CS5 wordt geopend en het desbetreffende FXG-bestand wordt automatisch geopend voor bewerking. In de linkerbovenhoek van het Illustrator-venster zijn de opties Gereed en Annuleren beschikbaar.



De opties Gereed en Annuleren voor het FXG-bestand zijn geopend in Illustrator

Opmerking: *In Illustrator zijn alleen de geselecteerde objecten beschikbaar voor bewerking. Alle andere objecten zijn wel zichtbaar maar kunnen niet worden bewerkt.*

3 Wijzig het geselecteerde object of maak nieuwe objecten.

4 Sluit deze modus af door te klikken op de knop Gereed in de rechterbovenhoek in Illustrator.

Wanneer u klikt op Gereed, worden het bewerkte object en alle eventuele nieuwe objecten weer omgezet in FXG-indeling en teruggeplaatst in Flash Catalyst.

Als u op Annuleren klikt, wordt een dialoogvenster weergegeven om te bevestigen dat u de aan het bestand aangebrachte wijzigingen niet wilt opslaan.



Dialoogvenster ter bevestiging van annulering van bewerking in Illustrator

5 Stel in Flash Catalyst de gewenste opties in in het dialoogvenster FXG-opties en klik op OK.

Inhoud van Illustrator importeren in Flash Catalyst

In Flash Catalyst wordt gebruikgemaakt van de FXG-bestanden (.fxg) om geavanceerde internettoepassingen en -ervaringen te creëren. U kunt inhoud op drie manieren uitwisselen tussen Illustrator en Flash Catalyst:

- Importeer een AI-bestand direct in Flash Catalyst.
- Importeer een FXG-bestand, dat was opgeslagen als .fxg in Illustrator, in Flash Catalyst.
- Kopieer een object uit Illustrator en plak het in een Flash Catalyst-document.

Zie het gedeelte over tijdelijke conversies van illustraties bewerken in de documentatie van Adobe Flash Catalyst voor meer informatie.

Wanneer u inhoud kopieert en plakt in Flash Catalyst, zijn bepaalde objecten en de bijbehorende kenmerken mogelijk niet meer compatibel met de FXG-specificatie. U kunt instellingen opgeven als u de visuele weergave, de bewerkbaarheid of beide handmatig wilt beheren en behouden.

Een Illustrator-object plakken in Flash Catalyst:

1. Selecteer en kopieer het object uit een geopend Adobe Illustrator CS5-bestand.
2. Plak het object in een geopend Flash Catalyst-bestand.
3. Geef in het dialoogvenster Importopties Illustrator de juiste opties op zoals vermeld in stap 4 van "Een Illustrator-bestand opslaan in FXG-indeling" op pagina 437.

FXG-toewijzing van Illustrator-objecten en -kenmerken

Hieronder vindt u de lijst met objecten en kenmerken die rechtstreeks worden toegewezen aan FXG:

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
Paden/openen	Segment verplaatsen	`<Path>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Lijnsegment	`<Path>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Kubisch Bezier-segment	`<Path>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Lijn	`<Line>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Samengestelde paden	`<Path>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
Vormen/Gesloten paden	Ovaal	`<Ellipse>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Rechthoek/Afgeronde rechthoek	`<Rect>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Ster/veelhoek	`<Path>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Flakkering	`<Path>`	Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
	Samengestelde vorm	`<Group><Path>`	Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
Vullen	Effen vulling	`<Fill><SolidColors>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	Kleuren zijn niet voorbehouden voor stalenbibliotheken.
	Proces/Steunkleur/Registratie/Globaal proces	`<Fill><SolidColors>`	Omzetten in effen	Omzetten in effen	Nee	Kleuren zijn niet voorbehouden voor stalenbibliotheken.
	Lineaire verloopvulling	`<Fill><LinearGradient>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	U kunt kiezen uit Verloop exporteren in FXG door de FXG-opties voor opslaan te gebruiken.
	Radiale verloopvulling	`<Fill><RadialGradient>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	U kunt kiezen uit Verloop exporteren in FXG door de FXG-opties voor opslaan te gebruiken.
	Patroonvulling		Gerasterd	Gerasterd	Nee	
	Meerdere vullingen (deelvenster Weergave)		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
Lijn	Meerdere lijnen (deelvenster Weergave)		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Patroonlijn		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
	Effen kleurlijn	`<Stroke><SolidColorStroke>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	Kleuren zijn niet voorbehouden voor stalenbiblioteken.

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
	Lijndiepte		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Lijnverbindingen/uiteinden van lijnen	`<Line>` <joints=""> `<caps="">`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Onderbroken lijn/Gestippelde lijn/Lijn uitlijnen		Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Transparantie						
	Dekking op objecten/laag/groepen/vullingen/streken	`<alpha>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
Opties van het deelvenster Transparantie	Transparantie					
	Uitnemen		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Isoleer overvloei		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
Opties van het deelvenster Kenmerk	Deelvenster Kenmerken					
	Vulling transparant/overdrukken/lijn/afbeeldingen met hyperlinks/URL		Vervallen	Vervallen	Nee	
Lagen en sublagen		`<Group>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Verborgen/vergrendelde lagen		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
Groep		`<Group>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
	Groep overvloeien		Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	Overvloeien wordt uitgevoerd via de FXG-opties voor opslaan: Automatisch: detecteert automatisch de complexiteit van overvloei gebaseerd op stappen en vormen, en past een raster toen als de uitvoer te complex is om op een andere manier uit te breiden. Rasteren: rastert altijd de overvloei-uitvoer.
	Groep Actieve verf		Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
Symbolen	<Graphic/Movie>	`<Library> <Definitions>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
Geplaatste afbeeldingen (ingesloten/gekoppeld)	Ingesloten/gekoppelde afbeeldingen		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	Uw persoonlijke gegevens worden alleen gebruikt om ingesloten illustraties in Illustrator te behouden.
Illustratie rasteren			Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
Dekking masker		`<maskType=luminosity>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	
Effecten	3D					
	Diepte geven en schuine kanten		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	Vuistregel voor het toewijzen van vectoreffecten in FXG is het object met effect uit te breiden. 3D-effecten worden echter gerasterd omdat door het uitbreiden van objecten met 3D-effecten talloze paden worden gegenereerd en er prestatieproblemen ontstaan in Flash Catalyst.
	Draaien		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Rasterbewerking	Vuistregel voor het toewijzen van vectoreffecten in FXG is het object met effect uit te breiden. 3D-effecten worden echter gerasterd omdat door het uitbreiden van objecten met 3D-effecten talloze paden worden gegenereerd en er prestatieproblemen ontstaan in Flash Catalyst.
	Roteren		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	Vuistregel voor het toewijzen van vectoreffecten in FXG is het object met effect uit te breiden. 3D-effecten worden echter gerasterd omdat door het uitbreiden van objecten met 3D-effecten talloze paden worden gegenereerd en er prestatieproblemen ontstaan in Flash Catalyst.
	Effecten omgezet naar vorm					
	Rechthoek/Afgeronde rechthoek/Ovaal		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Vervormen en transformeren					

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
	Vrij vervormen/Plooien bol/Transformeren/Draaien/Zigzag		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Ruw/Kneep		Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
	Pad					
	Pad verschuiven/Object omtrekken/Lijn omtrekken		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Pathfinder					
	Toevoegen/Doorsnede/Uitsluiten/Aftrekken/Min achter/Splitsen/Verkleinen/Samenvoegen/Uitsnijden/Omtrekken/Hard mengen/Zacht mengen/Overvullen		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Rasterbewerking		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Stileer					
	Pijlpunten/afgeronde hoeken/krabbels toevoegen		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Slagschaduw	`<filters>` `<DropShadowfilter>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	Wanneer u inhoud opslaat als FXG, is de 'Modus' altijd ingesteld op 'Meerdere'; 'Donkerheid' wordt vervangen door de laatst gebruikte kleur in het effect Slagschaduw.
	Gloed binnen	`<filters>` `<GlowFilter inner="true"`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	Wanneer u inhoud opslaat als FXG, is de 'Modus' altijd ingesteld op 'Normaal'; 'Midden' is omgezet naar Rand.
	Gloed buiten	`<filters>` `<GlowFilter>` of `<filters>` `<GlowFilter inner="false">`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	Wanneer u een bestand opslaat als FXG wordt 'Modus' ingesteld op 'Normaal'.
	Kromtrekken					

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
	Boog/Boog onder/Boog boven/Buigen/Bollen/Schelpvorm onder/Schelpvorm boven/Vlag/Golf/Vissenoog/Helling/Vis/Opblazen/Samenduwen/Draaien		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
	Vervagen					
	Gaussiaans vervagen	`<filters> <BlurFilter>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	
	Vervangen/Radiaal vaag		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
Grafieken						
	Kolom/Gestapelde kolom/Staaf/Gestapeld/Lijn/Vlak/Spreiding/Schijf/Radargrafiek		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
Afbeeldingsstijl			Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Overtrekobjecten			Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Afbeeldingen met hyperlinks			Vervallen	Vervallen	Nee	
Omhulsel vervormen			Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Externe illustraties			Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
Verloopnet			Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
Patroon			Rasterbewerking	Rasterbewerking	Nee	
Uitknippad en uitknipgroep		`<Mask maskType="clip">`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	Gemaskeerde objecten met gevuld uitknippad zijn gerasterd tijdens het opslaan als FXG.

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
Verloop	Lineair/Radiaal verloop/Verloopstop/Locatie/Hoek		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	Verlopen werken met FXG-opties voor opslaan: Automatisch: detecteert automatisch of een verloop kan worden toegewezen in FXG. Als een verloop kan worden toegewezen, wordt de toewijzing van een verloop opgeslagen in FXG-inhoud, anders wordt het verloopobject gerasterd. Bewerkbaarheid behouden (omzetten in FXG): met deze optie blijft de bewerkbaarheid behouden van een verloop in FXG dat de voorkeur heeft boven weergave, ongeacht de beschikbaarheid van toewijzingen.
Transformaties op afbeeldingen/symbolen/verlopen	Verplaatsen/Schalen		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
<Through Transform Effect>	Roteren/Spiegelen/Schalen		Uitbreiding	Uitbreiding	Ja	
Variabelen			Vervallen	Vervallen		
Flash-tekst			Vervallen	Vervallen		
SVG-interactiviteit			Vervallen	Vervallen		
Adobe-plug-in voor illustraties			Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Plug-in voor illustraties van derden			Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Overvloeimodus	Donkerder maken/Vermenigvuldigen/Kleur doordrukken/Lichter maken/Rasteren/Kleur tegenhouden/Overvloeien/Zacht licht/Hard licht/Verschil/Uitsluiting/Kleurtoon/Verzadiging/Kleur/Lichtsterkte		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	
Penselen						

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
	Kalligrafisch/Spreiding/Illustraties/Patroon/Borstel		Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
Eenheden	Punten/Pica's/Inches/Millimeters/Centimeters		Omzetten in pixels	Omzetten in Illustrator-eenheden zoals is ingesteld in Voorkeuren	Nee	
	Pixels		Direct toewijzen	Omzetten in Illustrator-eenheden zoals is ingesteld in Voorkeuren	Nee	
Documentprofielen			Omzetten in RGB-profiel	Omzetten in RGB-profiel	Nee	
Documentrichting	Staand (verticaal)/Liggend (horizontaal)		Vervallen	Vervallen	Ja	
Perspectiefraster			Vervallen	Vervallen	Nee	
Kleurenprofiel insluiten			Vervallen	Vervallen	Nee	
Photoshop-effecten	Artistieke					
	Kleurpotlood/Knipsel / Droog penseel/Filmkorrel/Fresco/Neon gloed/Verfklodders/deelvenster Mes/Plastic verpakking/Posterranden/Ruw pastel/Vlek/Spons/Voorbewerking/Waterverf		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Vervagen					
	Gaussiaans vervagen		Direct toewijzen	Direct toewijzen	Ja	
	Radiaal/Slim vervagen		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Penseelstreek					

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
	Geaccentueerde randen/Hoeklijn/Kruisarcering/Donkere lijnen/Inkt omtrek/Spetters/Sproeilijn/ Sumi-e		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Vervormen					
	Gloed onscherp/Glas/Oceaanrimpel		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Pixel					
	Kleur halftoon/Kristal/Mezzotint/Pointilleren		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Verscherpen					
	Onscherp masker		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Schets					
	Basreliëf/Krijt en houtskool/Houtskool/Chroom/Inhoud krijt/Grafische pen/Halftoonraster/Postpapier/Fotokopie/Gips/Filigraan/Stempel/Gescheurde randen/Waterpapier		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Stileer					
	Oplichtende rand		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Structuur					
	Craquelure/Graan/Mozaïektegels/Lappendeken/Gebrandschilderd glas/Structuurmaker		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
	Video					
	De-Interlace/NTSC-kleuren		Rasterbewerking	Rasterbewerking	Ja	
Segmenten			Vervallen	Vervallen	Nee	
Hulplijnen			Vervallen	Vervallen	Nee	

Illustrator-object/-kenmerk	Subgedeelte object/kenmerk	FXG-tag	Exporteren naar FXG	FXG importeren	Ondersteuning voor persoonlijke gegevens uit Illustrator	Gedraging
Symbolenset		`<Group><Symbol>`	Uitbreiding	Uitbreiding	Nee	
XMP			Vervallen	Vervallen	Nee	
Meerdere tekengebieden	Enkel tekengebied	`<d:layerType=Page>`	Direct toewijzen	Direct toewijzen	Nee	Objecten buiten tekengebieden worden altijd genegeerd.

- Grootte van de hoofdafbeelding is:
  - Breedte: tekengebied met maximumbreedte
  - Hoogte: tekengebied met maximumhoogte
- FXG-opties voor tekengebieden gebruiken genereert één enkel FXG-bestand met alleen pagina's die corresponderen met de respectieve tekengebieden:
  - Illustrator genereert geen FXG-bestand voor elk tekengebied.
  - Als u alle tekengebieden selecteert, wordt er één enkel FXG-bestand gegenereerd dat alle tekengebieden bevat.
  - Als u een bereik zoals 1, 3, 5 selecteert, wordt er slechts één enkel FXG-bestand gegeneerd dat pagina's bevat die corresponderen met tekengebieden 1, 3 en 5.

De volgende tekstkenmerken zijn compatibel met FXG:

Type kenmerk	Kenmerk Illustrator	FXG-tag	Toewijzen/Omtrekken/Uitnemen/Omzetten/Gedeeltelijk
Tekenkenmerken			
	naam lettertype	`fontFamily`	Behouden
	tekengrootte	`fontSize`	Behouden
	regelafstand	`lineHeight`	Behouden
	onderstrepen	`textDecoration`	Behouden
	doorhalen	`lineThrough`	Behouden
	tekstspatiëring	`trackingRight`	Behouden
	vulkleur	`color`	Behouden
	transparantie	`textAlpha`	Behouden
	tekenspatiëring		Vervallen
	basislijnverschuiving	`baselineShift`	Behouden
	Japanse eigenschappen (Aki, Tsume, Warichu, Tate-Chu -Yoko)		Tekst wordt weergegeven voor CJK-talen (voor niet-standaard waarden) en vervalt voor andere talen.
Alinea-eigenschappen			
	Uitlijning	`textAlign`	Behouden

Type kenmerk	Kenmerk Illustrator	FXG-tag	Toewijzen/Omtrekken/Uitnemen/Omzetten/Gedeeltelijk
	Uitvullen met de laatste regel uitgelijnd (links, gecentreerd, rechts, of allemaal)	`textAlignLast`	Behouden
	Eerste regel links inspringen	`textIndent`	Behouden
	Links inspringen	`paragraphstartindent`	Behouden
	Rechts inspringen	`paragraphendindent`	Behouden
	spaceBefore	`paragraphspacebefore`	Behouden
	spaceAfter	`paragraphspaceafter`	Behouden
	Horizontaal/verticaal tekstkader	`blockProgression`	Behouden
Kenmerken Rich Text			
	breedte	`width`	
	hoogte	`height`	
	x	`x`	
	y	`y`	
	Tussenruimte inspringen	`paddingLeft`	
	Tussenruimte inspringen	`paddingRight`	
	Tussenruimte inspringen	`paddingTop`	
	Tussenruimte inspringen	`paddingBottom`	
	Oudere tekst		Uitgebreid
	Tekst op pad		Uitgebreid
	Tekstobjecten met niet-ondersteunde opties voor vlaktekst		Ondersteunde opties voor vlaktekst vervallen
	Tekstobjecten met tekstomloop		Uitgebreid in modus Automatisch
	Tekstobjecten met niet-rechthoekige vormen		
Andere functies			
	Andere tekstkenmerken dan die in de voorgaande tabel zijn genoemd		Vervallen

Type kenmerk	Kenmerk Illustrator	FXG-tag	Toewijzen/Omtrekken/Uitnemen/Omzetten/Gedeeltelijk
	Andere alineakenmerken dan die hiervoor zijn genoemd		Vervallen
	Tekenstijlen		Vervallen (weergave blijft behouden)
	Alineastijlen		Vervallen (weergave blijft behouden)
	Tabinstellingen	`tabStops`	Behouden
	Open Type-kenmerken		Behouden (gedeeltelijk)
	Samengestelde lettertypen		Vervangen door het standaardlettertype van het script.
	Vulling tekstkader		Het object wordt uitgebreid

Hieronder volgt een lijst met kenmerken die niet worden ondersteund door Illustrator, maar wel door FXG:

Naam kenmerk	FXG-tag	Import Illustrator: ondersteuningsniveau	Gedraging
LinearGradientstroke	`<Stroke><LinearGradientstroke>`	Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, schrijft Illustrator de gegevens over waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
RadialGradientstroke	`<Stroke><RadialGradientstroke>`	Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
ColorTransform		Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
Overvloeimodi:			
Toevoegen/Alpha/Wissen/Omkeren/Aftrekken		Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
Kenmerken 9-delige schaling bij groepen		Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
Effecten:			
Verloop schuine kant/Schuine kant/ Verloop gloed/		Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.
Kleurmatrix/ Verplaatsing/Kronkeling/ Kleurfilters aanpassen		Behouden tot het niet wordt opgevuld	Illustrator behoudt de FXG-gegevens voor dit kenmerk totdat het wordt opgevuld. Als het bewerken in Illustrator rechtstreeks van invloed is op dit kenmerk, overschrijft Illustrator de gegevens waardoor dit kenmerk komt te vervallen.

Hoofdstuk 13: Afdrukken

Documenten instellen voor afdrukken

Voor de beste afdrukresultaten moet u de basisprincipes van afdrukken begrijpen, zoals de manier waarop de resolutie van de printer of de kalibrering en resolutie van de monitor de vormgeving van de afgedrukte illustraties bepalen. Het dialoogvenster Afdrukken van Illustrator helpt u daarbij. De opties in het dialoogvenster zijn zo georganiseerd dat ze u begeleiden bij het afdrukken.

Een samenstelling van illustraties afdrukken

Een samenstelling is een paginagrote versie van illustraties die correspondeert met wat u in het tekenvenster ziet, met andere woorden, een vrij ongecompliceerde afdruktaak. Samenstellingen zijn handig om het algehele paginaontwerp te bekijken, de afbeeldingsresolutie te controleren en eventuele problemen op te sporen die zich kunnen voordoen op een imagesetter (bijvoorbeeld PostScript-fouten).

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer een printer in het menu Printer. Als u niet naar een printer maar naar een bestand wilt afdrukken, kiest u Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.

3 Kies een van de volgende tekengebiedopties:

- Als u alles op één pagina wilt afdrukken, selecteert u Tekengebieden negeren.
- Als u elk tekengebied afzonderlijk wilt afdrukken, deselecteert u Tekengebieden negeren en geeft u op of u alle tekengebieden wilt afdrukken (Alles), of een specifiek bereik zoals 1-3.

4 Selecteer links in het dialoogvenster Afdrukken de optie Uitvoer en zorg ervoor dat Modus is ingesteld op Samengesteld.

5 Stel aanvullende afdrukopties in.

6 Klik op Afdrukken.

Als in het document lagen worden gebruikt, kunt u opgeven welke u wilt afdrukken. Kies Bestand > Afdrukken en selecteer een optie in het menu Lagen afdrukken: Zichtbare en afdrukbare lagen, Zichtbare lagen of Alle lagen. Op www.adobe.com/go/vid0213_nl vindt u een video over het maken van snijgebieden om af te drukken.

Meer Help-onderwerpen

"Opties in dialoogvenster Afdrukken" op pagina 454

"Meerdere tekengebieden gebruiken" op pagina 34

"Verlopen, netten en kleurovervloeiingen afdrukken" op pagina 469

"Lange, complexe paden afdrukken" op pagina 465

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

Illustraties niet-afdrukbaar maken

Dank zij het deelvenster Lagen is het heel gemakkelijk om verschillende versies van uw illustraties af te drukken. U kunt bijvoorbeeld alleen de tekstobjecten in een document afdrukken als u uw tekst wilt proeflezen. U kunt ook niet-afdrukbare elementen aan illustraties toevoegen om belangrijke informatie vast te leggen.

- Als u wilt voorkomen dat illustraties in het documentvenster worden weergegeven, afgedrukt of geëxporteerd, verbergt u de corresponderende items in het deelvenster Lagen.
- Als u wilt voorkomen dat illustraties worden afgedrukt, maar deze wel wilt weergeven in het tekengebied of wilt kunnen exporteren, dubbelklikt u op een laagnaam in het deelvenster Lagen. Schakel in het dialoogvenster Laagopties de optie Afdrukken uit en klik op OK. De laagnaam wordt nu cursief weergegeven in het deelvenster Lagen.
- Als u illustraties wilt maken die u niet wilt afdrukken of exporteren, zelfs niet als de illustraties zichtbaar zijn in het tekengebied, selecteert u de optie Sjabloon in het dialoogvenster Laagopties.

Opmerking: *U kunt ook verschillende tekengebieden in uw document opgeven en deze één voor één selecteren in het dialoogvenster Afdrukken om ze af te drukken. Alleen illustraties binnen de tekengebieden worden afgedrukt. Op http://www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_nl vindt u een video over het definiëren van uitsneden van tekengebieden.*

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

"Meerdere tekengebieden gebruiken" op pagina 34

Opties in dialoogvenster Afdrukken

Elke categorie opties in het dialoogvenster Afdrukken, van Algemeen tot Samenvatting, is ingedeeld om u te helpen bij het afdrukken van uw document. Als u een set opties wilt weergeven, selecteert u de setnaam aan de linkerzijde van het dialoogvenster. Veel van deze opties worden vooraf ingesteld op basis van het opstartprofiel dat u hebt gekozen bij het maken van het document.

Algemeen Stel het paginaformaat en de afdrukstand in, geef op hoeveel pagina's u wilt afdrukken, stel de schaal van de illustratie in, geef opties voor afdrukverdeling op en kies welke lagen u wilt afdrukken.

Markeringen en aflooptekens Selecteer de drukkersmarkeringen en maak een afloop.

Uitvoer Maak kleurscheidingen.

Afbeeldingen Stel afdrukopties in voor paden, lettertypen, PostScript-bestanden, verlopen, netten en overvloeiingen.

Kleurbeheer Selecteer een kleurprofiel en rendervoorkeur voor het afdrukken.

Geavanceerd Stel de afvlakking (of mogelijke rastering) van vectorillustraties tijdens het afdrukken in.

Samenvatting Geef een overzicht van de afdrukinstellingen weer en sla ze op.

Meer Help-onderwerpen

"Nieuwe documenten maken" op pagina 29

Illustraties op de pagina verplaatsen

In de voorvertoningsafbeelding in het dialoogvenster Afdrukken ziet u waar de illustratie op de pagina wordt afgedrukt.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de illustratie in de voorvertoningsafbeelding in de linkerbenedenhoek van het dialoogvenster.
- Klik op een vierkantje of pijl op het pictogram Plaatsing als u de oorsprong voor het uitlijnen van de illustratie ten opzichte van de pagina wilt instellen. Voer waarden in voor Oorsprong X en Oorsprong Y om de positie van de illustratie af te stemmen.

Als u het afdrukbare gebied rechtstreeks in het tekengebied wilt verplaatsen, sleept u met het gereedschap Afdrukverdeling in het tekenvenster. Terwijl u sleept, reageert het gereedschap Afdrukverdeling alsof u het afdrukbaar gebied vanuit de linkerbenedenhoek sleept. U kunt het afdrukbare gebied overal in het tekengebied plaatsen, maar elk deel van de pagina dat buiten het afdrukbare gebied valt, wordt niet afgedrukt.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

"Meerdere tekengebieden gebruiken" op pagina 34

Meerdere tekengebieden afdrukken

Wanneer u een document maakt met meerdere tekengebieden, kunt u het document op verschillende manieren afdrukken. U kunt de tekengebieden negeren en alles op één pagina afdrukken (als de tekengebieden de paginaranden oprekken, moet u ze over meerdere pagina's verdelen). Of u drukt elk tekengebied af als een afzonderlijke pagina. Wanneer u tekengebieden afdrukt als afzonderlijke pagina's, kunt u alle tekengebieden of een bepaald bereik afdrukken.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u alle tekengebieden wilt afdrukken als afzonderlijke pagina's, selecteert u Alles. Alle pagina's worden weergegeven in het voorvertoningsgebied in de linkerbenedenhoek van het dialoogvenster Afdrukken.
- Als u een subset van tekengebieden als afzonderlijke pagina's wilt afdrukken, selecteert u Bereik en geeft u de af te drukken tekengebieden op.
- Als u de illustraties op alle tekengebieden samen wilt afdrukken op één pagina, selecteert u Tekengebieden negeren. Als de illustraties over de paginaranden heen gaan, kunt u deze schalen of over meerdere pagina's verdelen.

3 Geef eventueel nog andere afdrukopties op en klik op Afdrukken.

Tekengebieden automatisch roteren voor afdrukken

In Illustrator CS5 kunnen alle tekengebieden in een document automatisch worden geroteerd zodat ze kunnen worden afgedrukt in het gekozen paginaformaat. Schakel het selectievakje Automatisch roteren in het dialoogvenster Afdrukken in om automatische rotatie in te stellen voor Illustrator-documenten. Voor documenten die zijn gemaakt in CS5 is Automatisch roteren standaard ingeschakeld.

Stel dat u een document hebt met zowel het paginaformaat Liggend (breedte is groter dan hoogte) als Staand (hoogte is groter dan breedte). Als u het paginaformaat Staand selecteert in het dialoogvenster Afdrukken, worden de liggende tekengebieden automatisch geroteerd naar een staand formaat bij het afdrukken.

Opmerking: *Wanneer u Automatisch roteren selecteert, kunt u de paginarichting niet meer wijzigen.*

Illustraties over meerdere pagina's verdelen

Als u vanuit één tekengebied (of vanuit genegeerde tekengebieden) een illustratie afdrukt die niet op één pagina past, kunt u de illustratie *naast elkaar afdrukken* op meerdere pagina's. Als uw document meerdere tekengebieden bevat:

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer de optie Naast elkaar:

Opmerking: *Als uw document meerdere tekengebieden bevat, selecteert u eerst Tekengebieden negeren of geeft u 1 pagina op bij Bereik en selecteert u Aanpassen aan pagina.*

Volledige pagina's Verdeelt het tekengebied in meerdere volledige pagina's voor het afdrukken.

Bruikbare gebieden Verdeelt het tekengebied in pagina's die zijn gebaseerd op wat het geselecteerde apparaat kan afdrukken. Deze optie is handig voor het afdrukken van illustraties die groter zijn dan wat uw uitvoerapparaat kan afdrukken, aangezien u deelafdrukken kunt samenvoegen tot de grotere oorspronkelijke illustratie.

3 (Optioneel) Als u Volledige pagina's kiest, stelt u de optie Overlap in om de hoeveelheid overlapping tussen pagina's op te geven.

Meer Help-onderwerpen

"Informatie over afdrukverdeling" op pagina 42

Het paginaformaat en de afdrukrichting wijzigen

Adobe Illustrator gebruikt normaliter het standaardpaginaformaat dat door het PPD-bestand is gedefinieerd voor de geselecteerde printer. U kunt echter het paginaformaat veranderen in een van de formaten die in het PPD-bestand worden vermeld en daarnaast kunt u kiezen voor de staande (verticale) of liggende (horizontale) afdrukrichting. Het maximale papierformaat dat u kunt opgeven, is afhankelijk van het maximale afdrukbare gebied van de imagesetter.

Belangrijk: *Het wijzigen van de paginagrootte en de richting in het dialoogvenster Afdrukken is alleen bedoeld voor afdrukdoeleinden. Als u de paginagrootte of de richting van uw tekengebied wilt wijzigen, gebruikt u het dialoogvenster Tekengebiedopties of de tekengebiedopties in het regelpaneel. (Zie "Tekengebieden bewerken" op pagina 38.)*

De volgende punten zijn belangrijk wanneer u het paginaformaat en de afdrukstand opgeeft:

- Als u een ander paginaformaat instelt (bijvoorbeeld als u van US Letter naar A4 gaat), dan wordt de illustratie verplaatst in het voorvertoningsvenster. Dit komt doordat het voorvertoningsvenster het volledige afdrukbare gebied van de geselecteerde pagina weergeeft. Als de grootte van de pagina wordt gewijzigd, wordt het voorvertoningsvenster automatisch aangepast aan het afdrukbare gebied.

  Opmerking: *Het afdrukbare gebied kan per PPD-bestand verschillen, ook al wordt hetzelfde paginaformaat gebruikt (bijvoorbeeld A4), omdat verschillende printers of imagesetters de formaten van de afdrukbare gebieden anders definiëren.*

- De standaardplaatsing van de pagina op de film of het papier hangt af van de imagesetter die wordt gebruikt om de pagina af te drukken.
- Zorg ervoor dat het paginaformaat groot genoeg is voor zowel de illustraties als de snijtekens, registratietekens en andere vereiste afdrukgegevens. Teneinde imagesetterfilm of papier te besparen, kunt u het beste het kleinste papierformaat selecteren dat groot genoeg is voor de illustraties en de vereiste afdrukgegevens.
- Als de imagesetter groot genoeg is voor de langste zijde van het afdrukbare gebied, kunt u een aanzienlijke hoeveelheid film of papier besparen door de optie Gekanteld te gebruiken of de afdrukstand van de illustratie te wijzigen. Raadpleeg de documentatie bij de desbetreffende printer voor meer informatie.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer een paginaformaat in het menu Grootte. De beschikbare formaten worden bepaald door de huidige printer en het PPD-bestand. Als het PPD-bestand een aangepast formaat toestaat, kunt u Aangepast kiezen en een aangepast paginaformaat opgeven in de tekstvakken Breedte en Hoogte.

3 Klik op een knop voor de afdrukstand om de afdrukstand voor de pagina in te stellen:

Staand, goede kant boven Afdrukken met de stand Staand, goede kant boven.

Liggend, linksom Afdrukken met de stand Liggend, linksom gedraaid.

Staand, verkeerde kant boven Afdrukken met de stand Staand, verkeerde kant boven.

Liggend, rechtsom Afdrukken met de stand Liggend, rechtsom gedraaid.

4 (Optioneel) Selecteer Gekanteld als u de afgedrukte illustratie 90° wilt kantelen. U kunt deze optie alleen gebruiken met een PPD-bestand dat ondersteuning biedt voor gekanteld afdrukken en aangepaste paginaformaten.

Meer Help-onderwerpen

"PPD-bestanden" op pagina 464

"Tekengebieden bewerken" op pagina 38

Een document schalen voor afdrukken

Als u een groot document op een vel papier wilt afdrukken dat kleiner is dan de werkelijke afmetingen van de illustratie, kunt u het dialoogvenster Afdrukken gebruiken om de breedte en hoogte van het document symmetrisch of asymmetrisch aan te passen. Kies Asymmetrisch schalen wanneer u bijvoorbeeld afdrukt op film die op een flexografische pers wordt gebruikt. Als u weet in welke richting de plaat op de persdrum wordt geplaatst, kunt u door te schalen rekening houden met het feit dat de plaat doorgaans 2 tot 3% wordt uitgerekt. Schalen heeft geen invloed op de afmetingen van de pagina's in het document; u wijzigt alleen de schaal waarop het document wordt afgedrukt.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Niet schalen als u wilt voorkomen dat een illustratie wordt geschaald.
- Kies Aanpassen aan pagina als u het document automatisch zo wilt schalen dat het op de pagina past. Het schalingspercentage wordt bepaald door het afdrukbare gebied dat in het geselecteerde PPD-bestand is gedefinieerd.
- Kies Aangepast om de tekstvakken Hoogte en Breedte te activeren. Geef voor de breedte en hoogte een percentage op tussen 1 en 1000. Schakel de knop Verhoudingen behouden uit om de verhouding tussen de breedte en hoogte van het document te wijzigen.

De printerresolutie en rasterfrequentie wijzigen

In Adobe Illustrator wordt het snelst en het best afgedrukt met de standaardprinterresolutie en -rasterfrequentie. In enkele gevallen wilt u misschien de printerresolutie en rasterfrequentie wijzigen, bijvoorbeeld als u een zeer lang, gebogen pad tekent dat bij het afdrukken een limitcheck-foutmelding veroorzaakt, als het afdrukken zeer langzaam is of als de afdruk van verlopen en netten streepvorming bevat.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer bij Printer een PostScript-printer, Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.

3 Selecteer Uitvoer aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.

4 Selecteer bij Printerresolutie een combinatie van een rasterfrequentie (lpi) en printerresolutie (dpi).

De printerresolutie wordt gemeten in het aantal inktpuntjes (dots) per inch (dpi). De meeste desktoplaserprinters hebben een resolutie van 600 dpi en imagesetters hebben een resolutie van 1200 dpi of hoger. Inkjetprinters produceren een microscopisch straaltje inkt, geen afzonderlijke stippen. De meeste inkjetprinters hebben bij benadering een resolutie van 300 tot 720 dpi.

Wanneer u afdrukt op een bureaubladlaserprinter, maar met name op imagesetters, moet u ook rekening houden met de rasterfrequentie. De rasterfrequentie is het aantal halftooncellen dat per inch wordt gebruikt om grijswaardenafbeeldingen of kleurscheidingen af te drukken. Rasterfrequentie, ook wel rasterliniatuur genoemd, wordt uitgedrukt in regels per inch (lpi) (het aantal regels cellen per inch in een halftoonraster).

Bij een hoge rasterliniëring (bijvoorbeeld 150 lpi) staan de puntjes op de afdruk dicht bij elkaar waardoor de afbeelding scherper wordt afgedrukt. Bij een lage rasterliniëring (60 lpi tot 85 lpi) staan de puntjes verder van elkaar af en wordt de afbeelding grover. De grootte van de puntjes wordt mede bepaald door het lijnraster. Bij het formaat van een dichte rasterliniëring worden kleine punten gebruikt en in een lage rasterliniëring worden grote punten gebruikt. De belangrijkste factor bij het kiezen van een rasterliniëring is het type drukpers waarop uw document wordt afgedrukt. Vraag aan de drukker welk lijnraster er maximaal mogelijk is bij hun drukpers en stel aan de hand van dat gegeven uw opties in.

De PPD-bestanden voor imagesetters met een hoge resolutie bieden een groot aantal mogelijke rasterliniaturen die zijn gekoppeld aan allerlei resoluties voor imagesetters. De PPD-bestanden voor printers met een lagere resolutie bevatten over het algemeen maar enkele opties voor lijnrasters. Doorgaans gaat het om vrij grove rasters tussen 53 lpi en 85 lpi. De grove rasters leveren op printers met een lagere resolutie echter een optimaal resultaat op. Als u bijvoorbeeld een fijner raster van 100 lpi bij een printer met een lage resolutie gebruikt, neemt de kwaliteit van de afdruk af. Dat komt omdat bij een hogere lpi voor een gegeven resolutie minder kleuren kunnen worden geproduceerd.

Opmerking: *Bepaalde imagesetters en bureaubladlaserprinters maken gebruik van andere rastertechnologieën dan halftoonraster. Als u een afbeelding afdrukt op een niet-halftoonprinter, raadpleegt u de printerfabrikant of de printerdocumentatie voor de aanbevolen resoluties.*

Kleurscheidingen afdrukken

Kleurscheidingen

Om kleurenafbeeldingen en afbeeldingen met verlopende tonen te kunnen maken, scheidt de drukker illustraties gewoonlijk in vier platen (*proceskleuren* genaamd), één plaat voor het cyaan gedeelte, één plaat voor het magenta gedeelte, één plaat voor het gele gedeelte en één plaat voor het zwarte gedeelte van de afbeelding. U kunt ook andere kleuren inkt toevoegen (*steunkleuren* genaamd). In dat geval wordt een aparte plaat gemaakt voor elke steunkleur. Wanneer de platen met de juiste inkt worden bedekt en met elkaar in het register worden gedrukt, worden deze kleuren gecombineerd tot die van de oorspronkelijke illustratie.

Het proces waarbij de afbeelding wordt gescheiden in twee of meer kleuren, heet *kleuren scheiden*. De films op basis waarvan de platen worden gemaakt, worden *scheidingen* genoemd.



Samengestelde afbeelding afgedrukt op een kleurenlaserprinter vergeleken met vier kleurscheidingen afgedrukt met een imagesetter.

Voor scheidingen van hoge kwaliteit moet u nauw samenwerken met de drukkerij die de kleurscheidingen gaat produceren, en hun experts raadplegen voor en tijdens elke taak en tijdens het gehele proces. Op http://www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Voorvertoning scheidingen.

Meer Help-onderwerpen

"Proceskleuren" op pagina 131

"Steunkleuren" op pagina 130

Illustraties voorbereiden voor kleurscheidingen

Voordat u kleurscheidingen afdrukt vanuit Illustrator, is het verstandig om de volgende prepress-taken uit te voeren:

- Stel een kleurbeheer in, waarbij u onder andere uw beeldscherm kalibreert en een kleurinstelling in Illustrator kiest.
- Controleer elektronisch hoe kleuren worden weergegeven op het beoogde uitvoerapparaat. Kies Venster > Voorvertoning scheidingen om te bekijken hoe kleurscheidingen er uit zullen zien.
- Als het document zich in de RGB-modus bevindt, kiest u Bestand > Documentkleurmodus > CMYK-kleur om het document om te zetten in CMYK-modus.
- Als uw illustratie kleurovervloeiingen bevat, optimaliseert u deze zodat ze vloeiend (zonder aparte kleurstroken) worden afgedrukt.
- Als overvullen nodig is in uw illustraties, kiest u de juiste instellingen voor overdrukken en overvullen.
- Als uw illustratie gebieden met transparante, overlappende kleuren bevat, bekijkt u welke gebieden worden beïnvloed door afvlakking en noteert u welke afvlakkingsopties u wilt gebruiken.

U gebruikt het dialoogvenster Actieve kleur om kleuren om te zetten en het aantal kleuren te reduceren. Als u bijvoorbeeld een document met proceskleuren wilt omzetten in een document met twee steunkleuren, dan gebruikt u het gedeelte Toewijzen in het dialoogvenster Actieve kleur om op te geven welke kleuren u wilt hebben en hoe die worden toegewezen aan bestaande kleuren.

Meer Help-onderwerpen

"Transparante illustraties afdrukken en opslaan" op pagina 472

"Het aantal kleuren in uw illustraties verlagen" op pagina 157

"Een overvulling maken" op pagina 482

"Overdrukken instellen" op pagina 480

Kleurscheidingen vooraf bekijken

U kunt een voorvertoning van kleurscheidingen en overdrukken weergeven in het deelvenster Voorvertoning scheidingen. Op http://www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Voorvertoning scheidingen.

Dankzij voorvertoningen van scheidingen op uw beeldscherm kunt u steunkleurobjecten in uw document voorvertonen en het volgende controleren:

Verzadigd zwart Door voorbeelden van scheidingen weer te geven, kunt u gebieden herkennen die in verzadigd zwart, of in de proceskleur zwart (K) gemengd met kleurinkten worden weergegeven om zo een betere dekking en rijkere kleur te realiseren.

Overdrukken U kunt een voorvertoning weergeven van de manier waarop overvloeiing, transparantie en overdrukken in kleurgescheiden uitvoer worden weergegeven. Ook kunt u de effecten van overdrukken zien als u het document op een samengesteld afdrukapparaat uitvoert.

Opmerking: *Het deelvenster Voorvertoning scheidingen in Illustrator wijkt enigszins af van de deelvensters voor voorvertoningen van scheidingen in InDesign en Acrobat. Het deelvenster Voorvertoning in Illustrator is bijvoorbeeld alleen geschikt voor CMYK- documenten.*

1. Kies Venster > Voorvertoning scheidingen.
2. Selecteer Voorvertoning overdruk.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een scheidingsinkt wilt verbergen op het scherm, klikt u op het oogpictogram links van de scheidingnaam. Klik nogmaals om de scheiding te bekijken.
- Als u alle scheidingsinkten op het scherm wilt verbergen, met uitzondering van één bepaalde inkt, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het oogpictogram van de desbetreffende scheiding. Klik nogmaals op het oogpictogram terwijl u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt als u alle scheidingen weer wilt weergeven.
- Klik op het CMYK-pictogram als u alle procesplaten tegelijk wilt weergeven.

4. U keert terug naar de normale weergave door Voorvertoning overdruk uit te schakelen.

Alhoewel u met het weergeven van een voorvertoning problemen in een vroeg stadium aan het licht kunt brengen zonder dat u kosten hoeft te maken voor het afdrukken van scheidingen, kunt u geen voorvertoning weergeven van overvullingen, emulsieopties, drukkersmarkeringen, en halftoonrasters en -resolutie. Raadpleeg de drukker en vraag hem deze instellingen te controleren aan de hand van integrale proefdrukken of overlay-proefdrukken. Als u in het deelvenster Voorvertoning scheidingen instelt dat inkten al dan niet zichtbaar zijn op het scherm, heeft dat geen invloed op het feitelijke scheiden, het gaat alleen om de weergave op het scherm tijdens de voorvertoning.

Opmerking: *Objecten op verborgen lagen worden niet in een voorvertoning op het scherm weergegeven.*

Kleurscheidingen afdrukken

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer een printer en een PPD-bestand. Als u niet naar een printer maar naar een bestand wilt afdrukken, kiest u Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.
3. Selecteer Uitvoer aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.
4. Selecteer bij Modus de optie Scheidingen (op host) of In-RIP-scheidingen.
5. Geef een emulsie, beeldbelichting en printerresolutie voor de scheidingen op.

6 Stel opties in voor de kleurplaten die u wilt scheiden:

- Als u het afdrukken van een kleurplaat wilt uitschakelen, klikt u op het printerpictogram naast de kleur in de lijst Opties voor documentinkt. Klik nogmaals als u het afdrukken voor de kleur weer wilt herstellen.
- Als u alle steunkleuren wilt omzetten in proceskleuren zodat ze allemaal als onderdeel van de proceskleurplaten en niet op afzonderlijke platen worden afgedrukt, selecteert u Alle steunkleuren omzetten in proceskleuren.
- Als u een afzonderlijke steunkleur wilt omzetten in proceskleuren, klikt u op het steunkleurpictogram naast de kleur in de lijst Opties voor documentinkt. Er verschijnt een vierkleurenprocespictogram . Klik nogmaals als u de kleur weer wilt terugzetten naar een steunkleur.
- Als u alle zwarte inkt wilt overdrukken, selecteert u Zwart overdrukken.
- Als u de rasterfrequentie, rasterhoek en vorm van halftoonpunten voor een plaat wilt wijzigen, dubbelklikt u op de inktnaam. U kunt ook op de huidige instelling in de lijst Opties voor documentinkt klikken en de gewenste wijzigingen aanbrengen. De standaardhoeken en frequenties worden echter bepaald door het geselecteerde PPD-bestand. Overleg met de drukkerij welke frequentie en hoek de voorkeur heeft voordat u uw eigen halftoonrasters maakt.

Als uw illustraties meerdere steunkleuren bevatten, met name bij interacties tussen twee of meer steunkleuren, dan kunt u het beste aan elke steunkleur een andere rasterhoek toewijzen.

7 Stel aanvullende opties in het dialoogvenster Afdrukken in.

U kunt met name opgeven hoe u de illustratie wilt plaatsen, schalen en uitsnijden, drukkersmarkeringen en een afloop instellen en afvlakkingsinstellingen voor transparante illustraties kiezen.

8 Klik op Afdrukken.

Opmerking: *Op http://www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_nl vindt u een video over het gebruik van het deelvenster Voorvertoning scheidingen.*

Meer Help-onderwerpen

"De printerresolutie en rasterfrequentie wijzigen" op pagina 457

"Een object op alle platen afdrukken" op pagina 462

"Opties in dialoogvenster Afdrukken" op pagina 454

Kleurscheidingsmodi

Illustrator ondersteunt twee algemene PostScript-workflows of -modi voor het maken van kleurscheidingen. Het belangrijkste verschil tussen de twee modi is waar de scheidingen worden gemaakt, op de *hostcomputer* (het systeem met Illustrator en het printerstuurprogramma) of in de RIP (raster image processor) van het uitvoerapparaat.

In de traditionele, voorgescheiden workflow op een host maakt Illustrator PostScript-gegevens voor elk van de benodigde scheidingen voor het document en stuurt deze gegevens naar het uitvoerapparaat.

In de nieuwe op RIP gebaseerde workflow voert een nieuwe generatie PostScript-RIP's kleurscheidingen, overvullen en zelfs kleurbeheer op de RIP uit. De hostcomputer blijft zo beschikbaar voor andere taken. Bij deze methode kan Illustrator het bestand sneller genereren en wordt de hoeveelheid over te brengen gegevens voor een afdruktaak tot een minimum beperkt. In plaats van bijvoorbeeld PostScript-gegevens voor vier of meer pagina's te verzenden om op de host gebaseerde kleurscheidingen af te drukken, worden nu de PostScript-gegevens voor een enkel samengesteld PostScript-bestand voor verwerking op de RIP verstuurd.

Emulsie en beeldbelichting

Emulsie heeft betrekking op de fotogevoelige laag op film of papier. *Leesbaar* betekent dat de tekst in de afbeelding leesbaar is (van links naar rechts te lezen) wanneer de fotogevoelige laag naar u toe is gericht. *Onleesbaar* betekent dat de tekst alleen leesbaar is wanneer de fotogevoelige laag van u af is gericht. Meestal worden afbeeldingen Leesbaar op papier afgedrukt en worden ze Onleesbaar op film afgedrukt. Bepaal in overleg met uw drukker welke emulsierichting u moet gebruiken.

U kunt zien wat de emulsiezijde of de niet-emulsiezijde (ook wel de *basis* genoemd) is door de film onder een heldere lamp te houden. De ene kant is glanzender dan de andere kant. De doffe kant is de emulsiezijde en de glanzende kant is de basis.

Beeldbelichting bepaalt of een illustratie als een positieve of negatieve afbeelding wordt afgedrukt. Normaal gesproken verwerken drukkerijen in de Verenigde Staten negatieve films en prepress-bureaus in Europa en Japan positieve films. Neem contact op met de drukkerij als u niet weet welk afbeeldingstype u moet gebruiken.

Een object op alle platen afdrukken

Als u een object wilt afdrukken op alle platen in het afdrukproces, ook op steunkleurplaten, kunt u het object omzetten in een *registratiekleur*. Aan registratiemarkeringen, snijtekens en pagina-informatie worden automatisch registratiekleuren toegewezen.

1 Selecteer het object.

2 Klik in het deelvenster Stalen op het staal Registratiekleur in de eerste rij met stalen.

Gebruik het deelvenster Kleur om een andere schermkleur dan zwart te kiezen voor de registratiekleur. Objecten met de registratiekleur worden in het scherm voorgesteld met de kleur die u opgeeft. Deze objecten worden op samenstellingen altijd in het grijs afgedrukt en in scheidingen als een gelijke tint van alle inkten.

Drukkersmarkeringen en afloop

Drukkersmarkeringen

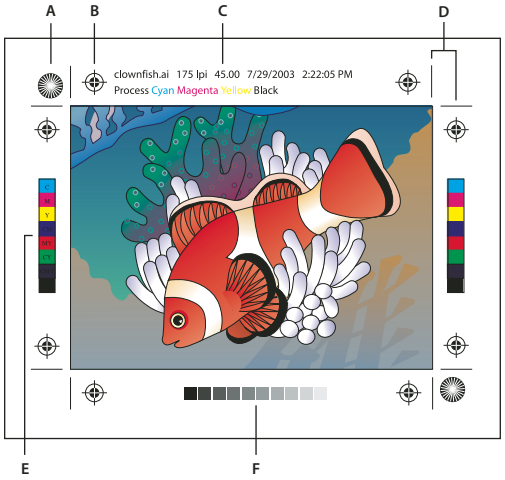
Wanneer u illustraties voorbereidt om af te drukken, is een aantal markeringen nodig waarmee het afdrukapparaat de elementen van de illustraties nauwkeurig kan uitlijnen en de juiste kleuren kan bepalen. U kunt de volgende soorten drukkersmarkeringen aan uw illustratie toevoegen:

Interne snijtekens Hiermee voegt u zeer dunne horizontale en verticale lijnen (haarlijnen) toe die aangeven waar de pagina moet worden afgesneden. Met interne snijtekens kan ook worden aangegeven waar een kleurscheiding met een andere kleurscheiding moet worden geregistreerd (uitgelijnd).

Registratietekens Hiermee worden buiten het paginagebied kleine doelen toegevoegd voor het uitlijnen van de verschillende scheidingen in een kleurendocument.

Kleurenbalken Hiermee voegt u kleine gekleurde vierkantjes toe die de CMYK-inkten en grijstinten (in stappen van 10%) aangeven). De serviceprovider gebruikt deze markeringen om de inktdensiteit op de drukpers aan te passen.

Pagina-informatie Illustrator voorziet de film van een label met de naam van het tekengebiednummer, de datum en tijd van afdrukken, het gebruikte lijnraster, de rasterhoek voor de scheiding en de kleur van elke specifieke plaat. Deze labels worden boven aan de afbeeldingen weergegeven.



Drukkersmarkeringen
***A.** Sterdoel (niet optioneel) **B.** Registratiemarkering **C.** Pagina-informatie **D.** Interne snijtekens **E.** Kleurenbalk **F.** Tintenbalk*

Drukkersmarkeringen toevoegen

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer Markeringen en afloptekens links in het dialoogvenster Afdrukken.

3 Selecteer de soorten drukkersmarkeringen die u wilt toevoegen. U kunt ook kiezen tussen Romeinse en Japanse markeringen.

4 (Optioneel) Als u Interne snijtekens selecteert, geeft u de breedte op van de interne markeringslijnen en de afstand tussen de snijtekens en de illustratie.

Als u wilt voorkomen dat de drukkersmarkeringen in een afloopgebied worden geplaatst, moet u voor Verschuiven een grotere waarde opgeven dan voor Afloptekens.

Meer Help-onderwerpen

"Snijtekens opgeven voor verkleinen of uitlijnen" op pagina 50

Afloop

Afloop is het gedeelte van de illustratie dat buiten het afdrukkader valt, of buiten het snijgebied en de snijtekens. U kunt afloop in uw illustratie opnemen als een foutmarge, om ervoor te zorgen dat de inkt ook langs de rand van de pagina wordt gedrukt nadat de pagina is uitgesneden of dat een afbeelding in een sleutellijn in een document past. Wanneer uw illustratie groter is dan het afdrukkader, kunt u in Illustrator de hoeveelheid afloop opgeven. Door de afloop groter te maken, drukt Illustrator een groter gedeelte van de illustratie af dat zich buiten de interne snijtekens bevindt. Het omsluitende afdrukkader dat door de interne snijtekens wordt gedefinieerd, blijft echter even groot.

De grootte van de afloop die u gebruikt, is afhankelijk van het doel. Een *persafloop* (dat wil zeggen, een illustratie die afloopt buiten de afgedrukte pagina) dient minimaal 18 punten breed te zijn. Als de afloop wordt gebruikt om ervoor te zorgen dat de illustratie past in een sleutellijn, hoeft de afloop niet groter dan 2 of 3 punten breed te zijn. De drukker kan u adviseren welke afloopbreedte voor uw opdracht nodig is.

Een afloop toevoegen

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer Markeringen en aflooptekens links in het dialoogvenster Afdrukken.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Voer waarden in voor Boven, Links, Onder en Rechts om de plaatsing van de afloopmarkeringen op te geven. Klik op het koppelingspictogram om alle waarden hetzelfde te maken.
- Selecteer Afloopgebied van document gebruiken om de afloopgebiedinstellingen te gebruiken die in het dialoogvenster Nieuw document zijn gedefinieerd.

De maximale afloopbreedte die u kunt instellen is 72 punten; de minimale afloopbreedte is 0 punten.

PostScript-afdrukken

PostScript-printers gebruiken een PPD-bestand (PostScript Printer Description) om het gedrag van het stuurprogramma van uw specifieke PostScript-printer te beïnvloeden. Een PPD-bestand bevat informatie over het uitvoerapparaat, zoals de lettertypen in de printer, de beschikbare mediumformaten en de afdrukstand, geoptimaliseerde rasterfrequenties, rasterhoeken, resolutie en mogelijkheden voor kleurendruk. Het is belangrijk het juiste PPD-bestand te gebruiken wanneer u gaat afdrukken. Wanneer u het PPD-bestand voor uw PostScript-printer of -imagesetter selecteert, staan de beschikbare instellingen voor uw uitvoerapparaat in het dialoogvenster Afdrukken.

PPD-bestanden

Een *PPD-bestand* (PostScript Printer Description) heeft invloed op het gedrag van het stuurprogramma van uw specifieke PostScript-printer. Het bevat informatie over het uitvoerapparaat, zoals de lettertypen in de printer, de beschikbare mediumformaten en de afdrukstand, geoptimaliseerde rasterfrequenties, rasterhoeken, resolutie en functies voor kleurendruk. Het is belangrijk het juiste PPD-bestand te gebruiken wanneer u gaat afdrukken. Wanneer u de PPD voor uw PostScript-printer of imagesetter selecteert, staan de beschikbare instellingen voor uw uitvoerapparaat in het dialoogvenster Afdrukken. U kunt een andere PPD gebruiken die beter aan uw behoeften voldoet. Op basis van de informatie in het PPD-bestand wordt bepaald welke PostScript-informatie bij het afdrukken naar de printer wordt verzonden.

Voor kwalitatief goede afdrukken raadt Adobe aan contact op te nemen met de leverancier van het uitvoerapparaat voor het meest recente PPD-bestand. Veel afdrukservicebureaus en drukkers beschikken over een PPD voor de imagesetters waarmee zij werken. Sla de PPD's op de locatie op die door het besturingssysteem is opgegeven. Raadpleeg de documentatie bij het besturingssysteem voor meer informatie.

Het PPD-bestand wijzigen

Wanneer u afdrukt naar een PostScript-printer, PostScript-bestand of PDF, gebruikt Illustrator automatisch de standaard PPD (PostScript Printer Description) voor dat apparaat. U kunt een andere PPD gebruiken die beter aan uw behoeften voldoet.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer in het menu PPD een van de volgende opties:

- Een PPD die geschikt is voor het huidige uitvoerapparaat.
- Anders. Hiermee kunt u een aangepaste PPD selecteren, bijvoorbeeld een PPD die de drukkerij heeft geleverd om met de opgegeven printer te gebruiken. De bestandsnaam van de PPD komt overeen met de naam en het model van de printer of de imagesetter, en kan de bestandsextensie .PPD hebben (afhankelijk van hoe uw systeem is ingesteld). Ga naar de gewenste PPD, selecteer deze en klik op Openen.

Opmerking: *Bepaalde veelgebruikte PPD-functies van PPD's voor imagesetters staan niet in het dialoogvenster Afdrukken van Illustrator. Als u deze printerspecifieke functies wilt instellen, klikt u op Instellen (Windows) of op Printer (Mac OS) in het dialoogvenster Afdrukken.*

Een PPD-bestand toevoegen

Voor kwalitatief goede afdrukken raadt Adobe aan contact op te nemen met de leverancier van het uitvoerapparaat voor het meest recente PPD-bestand. Veel afdrukservicebureaus en drukkers beschikken over een PPD voor de imagesetters waarmee zij werken. Sla de PPD's op de locatie op die door het besturingssysteem is opgegeven. Raadpleeg de documentatie bij het besturingssysteem voor meer informatie.

❖ In Windows en in Mac OS selecteert u een PPD-bestand zoals u een printer toevoegt. De procedure waarmee u een PPD-bestand selecteert, verschilt per platform. Raadpleeg de documentatie van het besturingssysteem voor nadere instructies.

Lange, complexe paden afdrukken

Als u Adobe Illustrator-bestanden afdrukt die zeer lange of complexe paden bevatten, kan het zijn dat het bestand niet wordt afgedrukt en dat uw printer limitcheck-foutmeldingen geeft. Om lange complexe paden te vereenvoudigen, kunt u deze in twee of meer afzonderlijke paden splitsen. U kunt ook het aantal lijnsegmenten aanpassen dat wordt gebruikt om curven te benaderen en de printerresolutie wijzigen.

Meer Help-onderwerpen

"Een pad splitsen" op pagina 86

Het aantal lijnsegmenten wijzigen dat wordt gebruikt om vectorobjecten af te drukken

Curven in illustraties worden door de PostScript-interpreter gedefinieerd als kleine rechte lijnsegmenten. Hoe kleiner de lijnsegmenten, des te nauwkeuriger is de curve. Naarmate het aantal lijnsegmenten toeneemt, neemt echter ook de complexiteit van de curve toe. Afhankelijk van uw printer en de hoeveelheid printergeheugen, is het mogelijk dat een curve zo complex is dat de PostScript-interpreter deze niet meer kan rasteren. Dit leidt tot een PostScript-limitcheck-fout en de curve wordt niet afgedrukt.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer bij Printer een PostScript-printer, Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.

3 Selecteer Afbeeldingen aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.

4 Schakel Automatisch uit en gebruik de schuifregelaar Afvlakking om de nauwkeurigheid van de curven in te stellen.

Met een lagere instelling (dichter bij Kwaliteit) krijgt u kleinere rechte lijnsegmenten en benadert u de curve het meest. Met een hogere instelling (dichter bij Snelheid) krijgt u langere en minder lijnsegmenten, wat een minder nauwkeurige curve oplevert, maar een sneller resultaat.

Paden splitsen om af te drukken

Illustrator behandelt gesplitste paden in de illustratie als aparte objecten. Als u uw illustratie wilt wijzigen nadat paden zijn gesplitst, moet u de afzonderlijke vormen bewerken of de paden opnieuw samenvoegen om de afbeelding als een enkele vorm te kunnen bewerken.

U wordt geadviseerd een kopie van de originele illustratie op te slaan voordat u paden gaat splitsen. Dan hebt u altijd nog het originele, niet-gesplitste bestand bij de hand, mocht dat nodig zijn.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

• Gebruik het gereedschap Schaar  als u een omlijnd pad wilt splitsen.

- Als u een samengesteld pad wilt splitsen, kiest u Object > Samengesteld pad > Geen om het samengestelde pad te verwijderen. Vervolgens breekt u het pad met het gereedschap Schaar in stukjes en herdefinieert u de stukjes als samengestelde paden.
- Als u een masker wilt splitsen, kiest u Object > Knipmasker > Geen om het masker te verwijderen. Vervolgens breekt u het pad met het gereedschap Schaar in stukjes en herdefinieert u de stukjes als maskers.

Als u een pad weer wilt samenvoegen nadat u het hebt gesplitst, selecteert u alle gesplitste padnamen die deel uitmaakten van het oorspronkelijke object en klikt u op de knop Toevoegen aan vormgebied in het deelvenster Pathfinder. Het pad wordt weer samengevoegd en op elk punt waar een gesplitst pad is verbonden, wordt een ankerpunt geplaatst.

Bepalen hoe lettertypen worden gedownload op een printer

Printerresidente lettertypen zijn lettertypen die zijn opgeslagen in het geheugen van de printer of op een vaste schijf die op de printer is aangesloten. Type 1- en TrueType-lettertypen kunnen op de printer of op de computer worden opgeslagen. Bitmaplettertypen worden alleen op de computer opgeslagen. Illustrator downloadt lettertypen wanneer dat nodig is, mits deze op de vaste schijf van de computer zijn geïnstalleerd.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer bij Printer een PostScript-printer, Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.

3 Kies Afbeeldingen links in het dialoogvenster Afdrukken en selecteer een downloadoptie.

Geen In het PostScript-bestand wordt een verwijzing naar het lettertype opgenomen, waardoor de RIP of een postprocessor weet waar het lettertype moet worden opgenomen. Selecteer deze optie als de lettertypen zich in de printer bevinden. De naam van TrueType-lettertypen is gebaseerd op de PostScript-naam in het lettertype. Deze naam kan echter niet door alle toepassingen worden geïnterpreteerd. Gebruik een van de andere opties voor het downloaden van lettertypen om te zorgen dat TrueType-lettertypen correct worden geïnterpreteerd.

Subset Downloadt alleen de in het document gebruikte tekens (glyphs). Glyphs worden één keer per pagina gedownload. Met deze optie wordt doorgaans sneller afgedrukt en zijn PostScript-bestanden kleiner bij documenten van één pagina of bij korte documenten met weinig tekst.

Volledig Downloadt aan het begin van de afdruktaak alle lettertypen die nodig zijn voor het document. Wanneer u deze optie gebruikt met documenten die uit meer pagina's bestaan, levert deze doorgaans snellere en kleinere PostScript-bestanden op.

Opmerking: *Enkele lettertypefabrikanten beperken het insluiten van lettertypebestanden. Beperkingen zijn van toepassing op het kopiëren van lettertypesoftware. U moet akkoord gaan met het van toepassing zijnde copyright en de bepalingen in uw licentieovereenkomst. In de licentieovereenkomst voor lettertypetsoftware van Adobe staat dat u een kopie van de lettertypen die u voor een bepaald bestand hebt gebruikt, mag doorgeven aan een commerciële drukker of andere serviceprovider, en dat de serviceprovider deze lettertypen mag gebruiken om uw bestand te verwerken, op voorwaarde dat de drukker heeft aangetoond dat deze het recht heeft om die bepaalde software te gebruiken. Voor andere lettertypesoftware moet u toestemming vragen aan de leverancier.*

Meer Help-onderwerpen

"Lettertypen" op pagina 349

Het PostScript-niveau voor afdrukken wijzigen

Wanneer u afdrukt naar een PostScript- of PDF-bestand, selecteert Illustrator automatisch het PostScript-niveau van uw uitvoerapparaat. Als u het PostScript-niveau of de gegevensindeling voor PostScript-bestanden wilt wijzigen, gaat u als volgt te werk:

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer bij Printer de optie Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.
3. Selecteer Afbeeldingen aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.
4. Selecteer voor PostScript het niveau van compatibiliteit met de interpreters in PostScript-uitvoerapparaten.

Kies Taalniveau 2 voor een hogere afdruksnelheid en betere uitvoerkwaliteit van afbeeldingen die worden afgedrukt op een uitvoerapparaat dat ondersteuning biedt voor PostScript Level 2 of hoger. Kies Taalniveau 3 voor optimale snelheid en uitvoerkwaliteit op een PostScript 3-apparaat.

5. (Optioneel) Als u Adobe PostScript®-bestand als printer hebt gekozen, selecteert u een Gegevensindeling om op te geven hoe Illustrator de afbeeldingsgegevens van uw computer naar een printer verstuurt.

Kies Binair om de afbeeldingsgegevens als binaire code te exporteren. De uitvoer is compacter dan ASCII, maar is mogelijk niet compatibel met alle systemen. Kies ASCII om de afbeeldingsgegevens als ASCII-tekst te exporteren. De uitvoer is compatibel met oudere netwerken en parallelle printers. Dit is meestal de beste keuze voor afbeeldingen die op verschillende platforms worden gebruikt. Het is meestal ook de beste keuze voor documenten die alleen op Mac OS worden gebruikt.

Afdrukken met kleurbeheer

Wanneer u afdrukt met kleurbeheer, kunt u de kleuren laten beheren door Illustrator of door de printer.

Kleuren door de toepassing laten beheren wanneer u afdrukt

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer Kleurbeheer aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.
3. Kies voor Kleurverwerking de optie Illustrator kleuren laten bepalen.
4. Selecteer voor Printerprofiel het profiel voor uw uitvoerapparaat.

Hoe nauwkeuriger het profiel de werking van een uitvoerapparaat en afdrukvoorwaarden (zoals het papiersoort) beschrijft, des te nauwkeuriger kan het kleurbeheersysteem de numerieke waarden van de werkelijke kleuren in een document vertalen. (Zie Kleurprofielen.)

5. (Optioneel) Stel de optie Rendervoorkeur in om op te geven hoe de toepassing kleuren omzet in de doelkleurruimte.

In de meeste gevallen kunt u het beste de standaardrendervoorkeur gebruiken. Voor meer informatie over rendervoorkeuren raadpleegt u de Help.

6. Klik op Instellen (Windows) of Printer (Mac OS) onder aan het dialoogvenster Afdrukken als u de afdrukinstellingen van het besturingssysteem wilt openen.

7 Op een van de volgende manieren geeft u de kleurbeheerinstellingen weer voor het printerstuurprogramma:

- In Windows klikt u met de rechtermuisknop op de printer die u gebruikt en kiest u Eigenschappen. Vervolgens zoekt u de kleurbeheerinstellingen voor het printerstuurprogramma. Voor de meeste printerstuurprogramma's worden de kleurbeheerinstellingen aangeduid met *Kleurbeheer* of *ICM*.
- In Mac OS selecteert u de printer die u gebruikt en selecteert u de kleurbeheeroptie in het pop-upmenu. Voor de meeste printerstuurprogramma's wordt deze optie aangeduid met *ColorSync*.

8 Schakel kleurbeheer uit voor het printerstuurprogramma.

Elk printerstuurprogramma heeft andere kleurbeheeropties. Als het niet duidelijk is hoe u kleurbeheer uitschakelt, raadpleegt u de printerdocumentatie.

9 Ga terug naar het dialoogvenster Afdrukken van Illustrator en klik op Afdrukken.

Kleuren door de printer laten beheren wanneer u afdrukt

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer een PostScript-printer in het menu Printer. Als u niet naar een printer maar naar een bestand wilt afdrukken, kiest u Adobe PostScript®-bestand of Adobe PDF.

3 Selecteer Kleurbeheer aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.

4 Kies voor Kleurverwerking de optie PostScript®-printer kleuren laten bepalen.

5 (Optioneel) Stel de volgende opties naar wens in. In de meeste gevallen kunt u het beste de standaardinstellingen gebruiken.

Rendervoorkeur Hiermee bepaalt u hoe de toepassing de kleuren omzet in de doelkleurruimte.

RGB-kleurnummers behouden (voor RGB-uitvoer) of CMYK-kleurnummers behouden (voor CMYK-uitvoer) Hiermee bepaalt u hoe Illustrator kleuren afhandelt waaraan geen kleurprofiel is gekoppeld (bijvoorbeeld geïmporteerde afbeeldingen zonder ingesloten profielen). Wanneer deze optie is geselecteerd, verstuurt Illustrator de kleurnummers rechtstreeks naar het uitvoerapparaat. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, zet Illustrator de kleurnummers eerst om in de kleurruimte van het uitvoerapparaat.

Het behouden van kleurnummers wordt aanbevolen wanneer u een veilige CMYK-workflow volgt. Het behouden van kleurnummers wordt niet aanbevolen voor het afdrukken van RGB-documenten.

6 Klik op Instellen (Windows) of Printer (Mac OS) onder aan het dialoogvenster Afdrukken als u de afdrukinstellingen van het besturingssysteem wilt openen.

7 Op een van de volgende manieren geeft u de kleurbeheerinstellingen weer voor het printerstuurprogramma:

- In Windows klikt u met de rechtermuisknop op de printer die u gebruikt en kiest u Eigenschappen. Vervolgens zoekt u de kleurbeheerinstellingen voor het printerstuurprogramma. Voor de meeste printerstuurprogramma's worden de kleurbeheerinstellingen aangeduid met *Kleurbeheer* of *ICM*.
- In Mac OS selecteert u de printer die u gebruikt en selecteert u de kleurbeheeroptie in het pop-upmenu. Voor de meeste printerstuurprogramma's wordt deze optie aangeduid met *ColorSync*.

8 Geef de instellingen voor kleurbeheer op zodat het printerstuurprogramma tijdens het afdrukken voor het kleurbeheer zorgt.

Elk printerstuurprogramma heeft andere kleurbeheeropties. Als het niet duidelijk is hoe u kleurbeheeropties instelt, raadpleegt u de printerdocumentatie.

9 Ga terug naar het dialoogvenster Afdrukken van Illustrator en klik op Afdrukken.

Verlopen, netten en kleurovervloeiingen afdrukken

Bestanden met verlopen, netten of kleurovervloeiingen kunnen soms moeilijk (zonder losse kleurstroken) of zelfs helemaal niet worden afgedrukt op bepaalde printers.

Verlopen, netten en kleurovervloeiingen afdrukken

Bestanden met verlopen, netten of kleurovervloeiingen kunnen soms moeilijk (zonder losse kleurstroken) of zelfs helemaal niet worden afgedrukt op bepaalde printers. Volg deze algemene richtlijnen voor een optimaal afdrukresultaat:

- Gebruik een overvloeiing met een overgang van minstens 50% tussen twee of meer proceskleuren.
- Gebruik kortere overvloeiingen. Hoewel de optimale lengte afhankelijk is van de kleuren in de overvloeiing, is het raadzaam overvloeiingen te gebruiken die korter zijn dan 19 cm.
- Gebruik lichtere kleuren of maak donkere overvloeiingen korter. Stroken komen meestal tussen heel donkere kleuren en wit voor.
- Gebruik het juiste lijnraster, dat 256 grijswaarden kan weergeven.
- Als u een verloop tussen twee of meer steunkleuren maakt, moet u deze steunkleuren verschillende rasterhoeken geven wanneer u kleurscheidingen maakt. Neem contact op met de drukker als u niet weet hoe u de rasterhoeken moet instellen.
- Druk indien mogelijk af op een uitvoerapparaat dat PostScript® taalniveau 3 ondersteunt.
- Als u moet afdrukken op een uitvoerapparaat dat Postscript taalniveau 2 ondersteunt of wanneer u netten met transparantie moet afdrukken, kunt u ervoor kiezen om verlopen en netten tijdens het afdrukken te rasteren. Het resultaat is dat Illustrator verlopen en netten van vectorobjecten omzet in JPEG-afbeeldingen.

Verlopen en netten rasteren tijdens het afdrukken

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer Afbeelding aan de linkerzijde van het dialoogvenster Afdrukken en selecteer Verlopen en verloopnetten compatibel afdrukken.

Belangrijk: *De optie Verlopen en verloopnetten compatibel afdrukken kan het afdrukken vertragen op printers die geen problemen hebben met verlopen. Selecteer deze optie daarom alleen als er afdrukproblemen zijn.*

De juiste rasterfrequentie instellen voor het afdrukken van verlopen, netten en overvloeiingen

Wanneer u uw bestand afdrukt, merkt u misschien dat de resolutie van uw printer in combinatie met de gekozen rasterfrequentie minder dan 256 grijsniveaus toelaat. Een hogere rasterfrequentie verlaagt het aantal grijswaarden waarover de printer kan beschikken. Als u bijvoorbeeld afdrukt met een resolutie van 2400 dpi, resulteert een lijnraster hoger dan 150 in minder dan 256 grijsniveaus. De volgende tabel toont de maximale lijnrasters die u voor een printer kunt gebruiken, waarbij alle 256 grijsniveaus behouden blijven:

Uiteindelijke resolutie imagesetter	Maximale rasterliniatuur
300	19
400	25
600	38

Uiteindelijke resolutie imagesetter	Maximale rasterliniatuur
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Meer Help-onderwerpen

"De printerresolutie en rasterfrequentie wijzigen" op pagina 457

De maximumovervloeiingslengte voor verlopen berekenen

Illustrator berekent het aantal stappen in een verloop op basis van het percentage waarmee de kleuren in het verloop veranderen. Het aantal stappen bepaalt de maximumlengte van de overvloeiing voordat streepvorming optreedt.

1 Selecteer het gereedschap Meetlat en klik op het begin- en het eindpunt van het verloop.

2 Noteer de afstand die wordt weergegeven in het deelvenster Info op een vel papier. Deze afstand is de lengte van het verloop of de kleurovervloeiing.

3 Bereken het aantal stappen in de overvloeiing met behulp van de volgende formule:

Aantal stappen = 256 (aantal grijstinten) X percentage kleurverandering

Als u het percentage kleurverandering wilt weten, trekt u de laagste kleurwaarde af van de hoogste kleurwaarde. Bijvoorbeeld, een overvloeiing tussen 20% zwart en 100% zwart is een kleurverandering van 80%, ofwel 0,8.

Gebruik bij de overvloeiing van proceskleuren de grootste verandering die optreedt binnen een kleur. Stel, u hebt een overvloeiing van 20% cyaan, 30% magenta, 80% geel en 60% zwart naar 20% cyaan, 90% magenta, 70% geel en 40% zwart. Dit betekent een verandering van 60% aangezien er in magenta sprake is van de grootste verandering, namelijk van 30% naar 90%.

4 Bekijk aan de hand van het aantal stappen dat u in stap 3 hebt berekend of de lengte van het verloop groter is dan de relevante maximumlengte die wordt aangegeven in het volgende diagram. Als dat het geval is, verklein dan de lengte van het verloop of wijzig de kleuren.

Aantal door Adobe Illustrator aanbevolen stappen	Maximale lengte verloop		
	punten	inches	cm
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Documentinfo" op pagina 331

Transparante illustraties afdrukken en opslaan

Wanneer u een Illustrator-bestand in bepaalde indelingen opslaat, blijven de oorspronkelijke transparantiegegevens behouden. Bijvoorbeeld, als u een bestand opslaat in de EPS-indeling van Illustrator CS (of hoger), bevat het bestand zowel oorspronkelijke Illustrator-gegevens als EPS-gegevens. Wanneer u het bestand weer opent in Illustrator, worden de oorspronkelijke (niet-afgevlakte) gegevens gelezen. Wanneer u het bestand in een andere toepassing opent, worden de (afgevlakte) EPS-gegevens gelezen.

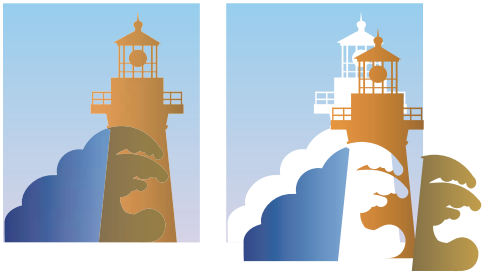
Afvlakken

Als uw document of illustratie transparantie bevat en u deze wilt uitvoeren, moet u meestal een bewerking uitvoeren die *afvlakking* wordt genoemd. Bij afvlakking worden transparante illustraties opgedeeld in vectorgebieden en gerasterde gebieden. Bij complexere illustraties (combinaties van afbeeldingen, vectoren, tekst, steunkleuren, overdrukken, enzovoort) worden ook het afvlakken en de bijbehorende resultaten complexer.

Afvlakking kan nodig zijn wanneer u een document afdrukt of opslaat in of exporteert naar andere indelingen die geen transparantie ondersteunen. Wanneer u PDF-bestanden maakt en transparantie wilt behouden zonder afvlakking, slaat u het bestand op als Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) of hoger.

U kunt instellingen voor afvlakking opgeven en deze vervolgens opslaan en toepassen als voorinstellingen van transparantie-afvlakker. Transparante objecten worden afgevlakt volgens de instellingen van de geselecteerde voorinstelling.

Opmerking: *transparantieafvlakking kan niet ongedaan worden gemaakt nadat het bestand is opgeslagen.*



Overlappende illustraties worden opgesplitst wanneer u ze afvlakt.

Raadpleeg voor meer informatie over transparantie-uitvoer de pagina Print Service Provider Resources van het Adobe Solutions Network (ASN) (alleen Engelstalig), die beschikbaar is op de Adobe-website.

Bestandsindelingen die transparantie behouden

Wanneer u een Illustrator-bestand in bepaalde indelingen opslaat, blijven de oorspronkelijke transparantiegegevens behouden. Bijvoorbeeld, als u een bestand opslaat in de EPS-indeling van Illustrator CS (of hoger), bevat het bestand zowel oorspronkelijke Illustrator-gegevens als EPS-gegevens. Wanneer u het bestand weer opent in Illustrator, worden de oorspronkelijke (niet-afgevlakte) gegevens gelezen. Wanneer u het bestand in een andere toepassing opent, worden de (afgevlakte) EPS-gegevens gelezen.

Probeer bestanden altijd op te slaan in een indeling die ondersteuning biedt voor oorspronkelijke transparantiegegevens. Op die manier kunt u indien nodig wijzigingen aanbrengen.

Oorspronkelijke transparantiegegevens blijven behouden wanneer u uw werk opslaat in de volgende indelingen:

- AI9 en hoger

- AI9 EPS en hoger
- PDF 1.4 en hoger (wanneer de optie Bewerkingsfuncties Illustrator behouden is geselecteerd)

Een illustratie wordt afgevlakt wanneer u een van de volgende acties uitvoert:

- Een bestand met een transparantie afdrukken.
- Een bestand opslaan dat transparantie in een verouderde indeling bevat, zoals de indeling van Illustrator 8 en ouder, Illustrator 8 EPS en ouder of PDF 1.3. (Voor de Illustrator- en Illustrator EPS-indelingen kunt u kiezen of u de transparantie wilt verwijderen of deze wilt afvlakken.)
- Een bestand met transparantie exporteren naar een vectorindeling die geen ondersteuning biedt voor transparanties (zoals .EMF of .WMF).
- Transparante illustraties van Illustrator kopiëren en plakken naar een andere toepassing met de opties voor AICB en Vormgeving behouden geselecteerd (onder Bestandsbeheer en Klembord in het dialoogvenster Voorkeuren).
- Exporteren in SWF (Flash) of de opdracht Afvlakken transparantie gebruiken en de optie Alfatransparantie behouden kiezen. Met deze opdracht kunt u een voorvertoning bekijken van hoe de illustratie er uitziet wanneer deze wordt geëxporteerd naar SWF.

Meer informatie over het maken en afdrukken van transparantie vindt u in de whitepaper over transparantie in de map Adobe Technical Info/White Papers op de cd-rom van Illustrator. Meer informatie over het afdrukken en afvlakken van bestanden met transparantie vindt u op het User to User-forum van Adobe Illustrator. Dit is een openbaar forum met tal van tips en antwoorden op veelgestelde vragen. U vindt het forum op www.adobe.com/nl/support/forums.

Opties voor het afvlakken van transparantie instellen voor het afdrukken

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer Geavanceerd aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.
3. Selecteer een voorinstelling voor afvlakking in het menu Voorinstelling om specifieke afvlakkingsopties in te stellen.
4. Als de illustratie overgedrukte objecten bevat die invloed hebben op transparante objecten, selecteert u een optie in het menu Overdrukken. U kunt overdrukken behouden, simuleren of verwijderen.

***Opmerking:** Als de illustratie geen transparantie bevat, wordt het document niet afgevlakt en zijn de afvlakkingsinstellingen niet relevant. Gebruik het deelvenster Voorvertoning van afvlakker als u wilt bepalen welke gebieden van de illustratie transparantie bevatten.*

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor transparantie-afvlakker" op pagina 473

Opties voor transparantie-afvlakker

Opties voor transparantie-afvlakker kunt u instellen wanneer u voorinstellingen voor afvlakking maakt, bewerkt of er een voorvertoning van weergeeft in Illustrator, InDesign of Acrobat.

Opties voor markering (in voorvertoningen)

Geen (voorbeeld in kleur) Hiermee schakelt u de voorvertoning uit.

Gerasterde complexe gebieden Hiermee worden de gebieden gemarkeerd die ten behoeve van de prestaties worden gerasterd (zoals wordt bepaald met de schuifregelaar bij Rasters/Vectoren). Houd er rekening dat er bij de grens van het gemarkeerde gebied meer problemen met stitching kunnen optreden, afhankelijk van de instellingen van het

printerstuurprogramma en de rasterresolutie. Om problemen met stitching tot een minimum te beperken selecteert u Complexe objecten knippen (Acrobat) of Complexe regio's bijknippen (InDesign).

Transparante objecten Hiermee worden de objecten gemarkeerd die bronnen van transparantie vormen, zoals objecten met een gedeeltelijke dekking (waaronder afbeeldingen met alfakanalen), objecten met overvloeimodi en objecten met dekkingsmaskers. Houd er rekening mee dat ook stijlen en effecten transparantie kunnen bevatten en dat overgedrukte objecten kunnen worden behandeld als bronnen van transparantie als deze transparantie bevatten of als de overdruk moet worden afgevlakt.

Alle betrokken objecten Hiermee worden alle objecten gemarkeerd waarop transparantie van toepassing is, zoals transparante objecten en objecten die worden overlapt door transparante objecten. Het afvlakkingsproces is van invloed op de gemarkeerde objecten; de penseelstreken of patronen van deze objecten worden uitgebreid, de objecten worden wellicht gedeeltelijk gerasterd, enzovoort.

Betrokken gekoppelde EPS-bestanden (alleen Illustrator) Hiermee worden alle gekoppelde EPS-bestanden gemarkeerd die worden beïnvloed door transparantie.

Betrokken afbeeldingen (alleen InDesign) Hiermee wordt alle geplaatste inhoud gemarkeerd die wordt beïnvloed door transparantie of transparantie-effecten. Dit is een handige optie voor prepressbureaus die willen controleren of afbeeldingen goed worden afgedrukt.

Uitgebreide patronen (Illustrator en Acrobat) Hiermee worden alle patronen gemarkeerd die worden uitgebreid als er sprake is van transparantie.

Omlijnde lijnen (InDesign), Lijnen met contouren (Acrobat) en Omtreklijnen (Illustrator) Hiermee worden alle lijnen gemarkeerd die worden voorzien van een contour als er transparantie op van toepassing is of wanneer de optie Alle penseelstreken converteren naar contouren is geselecteerd.

Omlijnde tekst (InDesign en Illustrator) Hiermee wordt alle tekst gemarkeerd die wordt voorzien van een contour als er transparantie op van toepassing is of wanneer de optie voor het omzetten van alle tekst in contouren is geselecteerd.

Opmerking: *in de uiteindelijke uitvoer zien tekst en lijnen met contouren er enigszins anders uit dan de oorspronkelijke lijnen en tekst, vooral bij erg dunne lijnen en erg kleine tekst. In het dialoogvenster Voorvertoning afvlakker wordt deze veranderde weergave echter niet gemarkeerd.*

Tekst en lijnen met rastervulling (alleen InDesign) Hiermee worden tekst en lijnen gemarkeerd die als gevolg van afvlakking worden voorzien van rastervulling.

Alle gerasterde gebieden (Illustrator en InDesign) Hiermee worden objecten en snijpunten van objecten gemarkeerd die worden gerasterd, omdat er geen andere manier is om ze in PostScript weer te geven of omdat ze complexer zijn dan de drempel die is ingesteld met de schuifregelaar Rasters/Vectoren. Het snijpunt van bijvoorbeeld twee transparante verlopen wordt altijd gerasterd, zelfs als de waarde voor Rasters/Vectoren 100 is. De optie Alle gerasterde gebieden/Alle gebieden die naar pixels zijn omgezet laat rasterafbeeldingen (zoals Photoshop-bestanden) zien die worden beïnvloed door transparantie, en rastereffecten zoals slagschaduwen en doezelen. Het verwerken van deze optie neemt meer tijd in beslag.

Opties voor voorinstelling van transparantie-afvlakker

Naam/Voorinstelling Hier geeft u de naam van de voorinstelling op. Afhankelijk van het dialoogvenster kunt u in het tekstvak een naam typen of de standaardnaam accepteren. Als u een bestaande voorinstelling wilt bewerken, voert u de naam van de voorinstelling in. De standaardvoorinstellingen kunt u echter niet bewerken.

Raster/vector-balans Hiermee geeft u op hoeveel vectorinformatie behouden blijft. Bij een hogere instelling worden meer vectorobjecten bewaard, terwijl bij een lagere instelling meer vectorobjecten worden gerasterd. Bij een tussenliggende instelling worden eenvoudige gebieden in vectorvorm bewaard en worden complexere gebieden gerasterd. Selecteer de laagste instelling als u alle illustraties wilt rasteren.

Opmerking: *de mate van rasteren hangt af van de complexiteit van de pagina en van de typen overlappende objecten.*

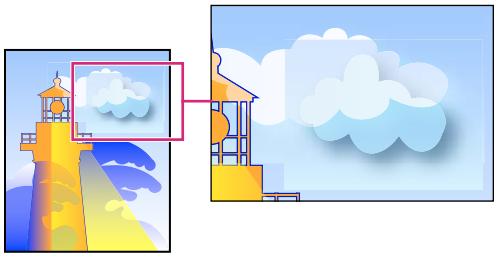
Resolutie lijnwerk en tekst Hiermee rastert u alle objecten, zoals afbeeldingen, vectorillustraties, tekst en verlopen, naar de opgegeven resolutie. In Acrobat en InDesign is maximaal 9600 pixels per inch (ppi) toegestaan voor lijnen en 1200 ppi voor verloopnet. In Illustrator is maximaal 9600 ppi toegestaan voor zowel lijnen als verloopnetten. De resolutie beïnvloedt de precisie van snijpunten wanneer deze worden afgevlakt. De resolutie voor lijntekeningen en tekst moet doorgaans worden ingesteld op een waarde tussen 600 en 1200 voor rastering van hoge kwaliteit, vooral bij lettertypen met schreef of kleine lettertypen.

Resolutie verloop en netten (InDesign)/Resolutie van verloop en net (Illustrator) Hiermee wordt de resolutie opgegeven voor verlopen en Illustrator-netobjecten die als gevolg van afvlakken worden gerasterd, van 72 tot 2400 ppi. De resolutie beïnvloedt de precisie van snijpunten wanneer deze worden afgevlakt. De resolutie voor verlopen en netten moet doorgaans worden ingesteld op een waarde tussen 150 en 300 ppi, omdat de kwaliteit van de verlopen, slagschaduwen en doezelaars niet beter wordt bij een hogere resolutie, terwijl het afdrukken wel langer duurt en de bestanden groter worden.

Alle tekst omzetten naar contouren Hiermee worden alle tekstobjecten (punttekst, gebiedstekst en padtekst) omgezet in contouren en wordt alle informatie over tekstglyphs op pagina's met transparantie genegeerd. Als deze optie is ingeschakeld, blijft tekst tijdens de afvlakking even breed. Houd er wel rekening mee dat kleine lettertypen hierbij iets dikker worden weergegeven in Acrobat of iets dikker worden afgedrukt op printers met lage resolutie. De tekstkwaliteit verandert niet als de tekst wordt afgedrukt op printers met hoge resolutie of imagesetters.

Alle lijnen omzetten in contouren (InDesign) / Alle penseelstreken converteren naar omtrekken (Illustrator) Hiermee worden alle lijnen op pagina's met transparantie omgezet in eenvoudige, gevulde paden. Als deze optie is ingeschakeld, blijven de lijnen tijdens de afvlakking even breed. Houd er wel rekening mee dat dunne lijnen hierbij iets dikker worden weergegeven en dat de prestaties van de afvlakking kunnen afnemen.

Complexe objecten knippen (Acrobat) of Complexe regio's bijknippen (InDesign) Deze optie zorgt ervoor dat de grenzen tussen vectorillustraties en gerasterde illustraties objectpaden volgen. Met deze optie wordt het aantal stitchartefacten verminderd dat ontstaat wanneer een deel van een object wordt gerasterd terwijl een ander deel van het object de vectorindeling behoudt. Dit kan echter paden opleveren die te complex zijn voor de printer.



Stitching, op het snijpunt van rasters en vectoren.

Opmerking: *Sommige printerstuurprogramma's verwerken raster- en vectorillustraties op een andere manier, wat soms leidt tot kleurstitching. U kunt deze problemen grotendeels voorkomen door de instellingen voor kleurbeheer van bepaalde printerstuurprogramma's uit te schakelen. Zie de documentatie van de printer voor meer informatie, omdat deze instellingen per printer verschillen.*

(Alleen Illustrator) Selecteer Alfatransparantie behouden (alleen in het dialoogvenster Afvlakken transparantie) Hiermee blijft de algehele dekking van afgevlakte objecten behouden. Als u deze optie selecteert, gaan overvloeimodi en overdrukken verloren, maar blijft de weergave hiervan wel behouden binnen de verwerkte illustratie, samen met het niveau van de alfatransparantie (zoals wanneer u illustraties rastert met een transparante achtergrond). Deze optie kan handig zijn wanneer u exporteert naar SWF of SVG, omdat deze indelingen beide alfatransparantie ondersteunen.

(Alleen Illustrator) Selecteer Steunkleuren en overdrukken behouden (alleen in het dialoogvenster Afvlakken transparantie) Hierbij blijven steunkleuren doorgaans behouden. Bovendien blijven hierbij overdrukinstellingen behouden voor objecten waarop geen transparantie van toepassing is. Selecteer deze optie wanneer u scheidingen afdrukt als het document steunkleuren en overgedrukte objecten bevat. Schakel deze optie uit wanneer u bestanden opslaat voor gebruik in paginaopmaaktoepassingen. Als deze optie is geselecteerd, worden overgedrukte gebieden die invloed hebben op transparantie afgevlakt, terwijl de overdrukinstellingen in andere gebieden behouden blijven. De resultaten zijn onvoorspelbaar wanneer het bestand wordt uitgevoerd vanuit een paginaopmaaktoepassing.

Overdruk behouden (alleen Acrobat) Hierbij vloeit de kleur van transparante illustraties samen met de achtergrondkleur om een overdrukeffect te creëren.

Een voorvertoning bekijken van de gebieden van de illustratie die worden afgevlakt

Met de voorvertoningopties in het deelvenster Voorbeeld van afvlakking (Acrobat) / Voorvertoning afvlakker (InDesign) / Voorvertoning van afvlakker (Illustrator) kunt u de gebieden markeren die worden afgevlakt. Op basis van deze informatie met kleurencodes kunt u de opties voor afvlakking aanpassen.

Opmerking: *dit dialoogvenster is niet speciaal bedoeld voor het nauwkeurig voorvertonen van steunkleuren, overdrukken en overvloeimodi. Gebruik hiervoor de modus Voorvertoning overdruk (InDesign en Illustrator) / Overdrukvoorbeeld (Acrobat).*

1. Voer een van de volgende handelingen uit om het deelvenster (of dialoogvenster) Voorbeeld van afvlakking weer te geven:

- In Illustrator kiest u Venster > Voorvertoning van afvlakker.
- In Acrobat kiest u Extra > Afdrukproductie > Voorbeeld van afvlakking.
- In InDesign kiest u Venster > Uitvoer > Voorvertoning afvlakker.

2. Selecteer in het menu Markering de gebieden die u wilt markeren. Welke opties beschikbaar zijn, is afhankelijk van de inhoud van de illustratie.
3. Selecteer de afvlakkingsinstellingen die u wilt gebruiken: kies een voorinstelling of stel, indien beschikbaar, specifieke opties in.

Opmerking: *(Illustrator) Als de afvlakkingsinstellingen niet zichtbaar zijn, selecteert u Opties tonen in het deelvenstermenu om ze weer te geven.*

4. Als de illustratie overgedrukte objecten bevat die invloed hebben op transparante objecten, selecteert u in Illustrator een optie in het menu Overdrukken. U kunt overdrukken behouden, simuleren of verwijderen. Kies in Acrobat Overdruk behouden als u de kleur van de transparante illustratie wilt laten samenvloeien met de achtergrondkleur om een overdrukeffect te creëren.
5. Klik op Vernieuwen wanneer u een nieuwe voorvertoning wilt weergeven op basis van uw instellingen. Afhankelijk van de complexiteit van de illustratie kan het enkele seconden duren voordat de voorvertoning wordt weergegeven. In InDesign kunt u ook Automatisch vernieuwen kiezen.

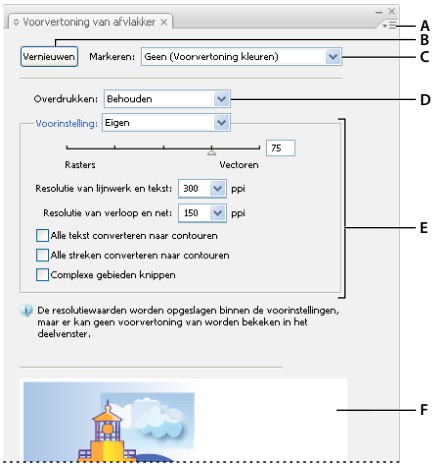
Als u in Illustrator of Acrobat de voorvertoning wilt vergroten, klikt u in het voorvertoningsgebied. Als u wilt uitzoomen, klikt u in het voorvertoningsgebied terwijl u Alt of Option ingedrukt houdt. Als u de voorvertoning wilt pannen, houdt u de spatiebalk ingedrukt en sleept u in het voorvertoningsgebied.

Meer Help-onderwerpen

"Afvlakken" op pagina 472

Het deelvenster Voorvertoning van afvlakker

Met de voorvertoningsopties in het deelvenster Voorvertoning van afvlakker kunt u de gebieden markeren die door het afvlakken van de illustratie zijn beïnvloed. Aan de hand van deze informatie kunt u de afvlakkingsopties aanpassen en zelfs het deelvenster gebruiken om voorinstellingen van afvlakkingen op te slaan. Als u het deelvenster Voorvertoning van afvlakker wilt weergeven, kiest u Venster > Voorvertoning van afvlakker.



Deelvenster Voorvertoning van afvlakker
***A.** Deelvenstermenu **B.** Knop Vernieuwen **C.** Menu Markeren **D.** Menu Overdrukken **E.** Transparantie-afvlakkingsinstellingen **F.** Voorvertoning*

U kunt de snelheid en kwaliteit van de voorvertoning regelen door een optie in het deelvenstermenu te selecteren. Selecteer Snelle voorvertoning als u de snelste voorvertoning wilt berekenen. Selecteer Gedetailleerde voorvertoning als u de optie Alle gerasterde gebieden aan het pop-upmenu Markeren wilt toevoegen (het berekenen van deze optie vraagt meer rekenkracht).

Houd er rekening mee dat het deelvenster Voorvertoning van afvlakker niet is bedoeld voor een exacte weergave van steunkleuren, overdrukken, overvloeiingsmodi en afbeeldingsresolutie. Gebruik de modus Voorvertoning overdruk in Illustrator voor een voorvertoning van de steunkleuren, overdrukken en overvloeimodi zoals deze er in de uitvoer uitzien.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor transparantie-afvlakker" op pagina 473

Voorinstellingen van transparantie-afvlakker

Als u regelmatig documenten met transparantie afdrukt of exporteert, kunt u de afvlakking automatiseren door afvlakkingsinstellingen op te slaan in een *voorinstelling van transparantie-afvlakker*. U kunt deze instellingen vervolgens toepassen voor uitvoer in drukvorm, evenals voor het opslaan en exporteren van bestanden naar PDF 1.3 (Acrobat 4.0) en EPS- en PostScript-indelingen. Bovendien is het in Illustrator mogelijk om de instellingen toe te passen wanneer u bestanden opslaat naar eerdere versies van Illustrator of wanneer u deze kopieert naar het klembord; in Acrobat kunt u ze ook toepassen bij het optimaliseren van PDF's.

Met deze instellingen definieert u bovendien hoe afvlakking wordt afgehandeld wanneer u exporteert naar indelingen die geen transparantie ondersteunen.

Een voorinstelling voor afvlakking kunt u kiezen in het deelvenster Geavanceerd van het dialoogvenster Afdrukken of in het indelingsspecifieke dialoogvenster dat wordt weergegeven na het eerste dialoogvenster Exporteren of Opslaan als. U kunt uw eigen voorinstellingen voor afvlakking maken of een van de standaardinstellingen kiezen die bij de software worden geleverd. De standaardinstellingen zijn bedoeld voor een juiste afstemming tussen de kwaliteit en snelheid van de afvlakking en een juiste resolutie voor gerasterde transparante gebieden, afhankelijk van het bedoelde gebruik van het document:

[Hoge resolutie] wordt gebruikt voor de uiteindelijke afdruk en voor proefdrukken van hoge kwaliteit, zoals proefdrukken in kleur met scheidingen.

[Gemiddelde resolutie] wordt gebruikt voor proefdrukken op het scherm en voor documenten die op verzoek worden afgedrukt op PostScript-kleurenprinters.

[Lage resolutie] wordt gebruikt voor proefdrukken op zwart-witprinters en voor documenten die worden gepubliceerd op het web of worden geëxporteerd naar SVG.

Voorinstellingen van transparantie-afvlakker maken of bewerken

Voorinstellingen van transparantie-afvlakker kunt u opslaan in een afzonderlijk bestand. Zo kunt u er makkelijker back-ups van maken of ze ter beschikking stellen van prepressbureaus, klanten of andere personen in uw werkgroep. In InDesign hebben bestanden met voorinstellingen van transparantie-afvlakker de extensie .flst.

1 Kies Bewerken > Voorinstellingen transparantie-afvlakker.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u een nieuwe voorinstelling wilt maken, klikt u op Nieuw.
- Als u een voorinstelling wilt baseren op een bestaande voorinstelling, selecteert u de gewenste voorinstelling in de lijst en klikt u op Nieuw.
- Als u een bestaande voorinstelling wilt bewerken, selecteert u de voorinstelling en klikt u op Bewerken.

Opmerking: *het is niet mogelijk om standaardvoorinstellingen voor afvlakking te bewerken.*

3 Stel de opties voor afvlakking in.

4 Klik op OK om terug te gaan naar het dialoogvenster Voorinstellingen transparantie-afvlakker en klik nogmaals op OK.

Een aangepaste voorinstelling van transparantie-afvlakker exporteren en importeren

U kunt voorinstellingen van transparantie-afvlakker exporteren en importeren, zodat u deze kunt delen met prepressbureaus, klanten of anderen in uw werkgroep.

1 Kies Bewerken > Voorinstellingen transparantie-afvlakker.

2 Selecteer een voorinstelling in de lijst.

3 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u een voorinstelling wilt exporteren naar een afzonderlijk bestand, klikt u op Opslaan (InDesign) of Exporteren (Illustrator), geeft u een naam en locatie op en klikt u op Opslaan.

U kunt overwegen de voorinstelling op te slaan buiten de map met voorkeuren van de toepassing. Dan gaan de instellingen niet verloren wanneer u uw voorkeuren verwijdert.

- Als u voorinstellingen wilt importeren uit een bestand, klikt u op Laden (InDesign) of Importeren (Illustrator). Zoek en selecteer het bestand met de voorinstellingen die u wilt importeren en klik op Openen.

De naam van een aangepaste voorinstelling van transparantie-afvlakker wijzigen of een instelling verwijderen

1 Kies Bewerken > Voorinstellingen transparantie-afvlakker.

2 Selecteer een voorinstelling in de lijst.

3 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u de naam van een bestaande voorinstelling wilt wijzigen, klikt u op Bewerken, typt u een andere naam en klikt u op OK.
- Als u een voorinstelling wilt verwijderen, klikt u op Verwijderen en klikt u op OK om de verwijdering te bevestigen.

Opmerking: *de standaardvoorinstellingen kunnen niet worden verwijderd.*

Transparantie afvlakken voor afzonderlijke objecten

Met de opdracht Afvlakken transparantie kunt u zien hoe een illustratie er afgevlakt uitziet. U kunt deze opdracht bijvoorbeeld gebruiken voordat u het bestand opslaat in de SWF-indeling (Flash) of als u bij het afdrukken van verouderde illustraties problemen hebt die misschien worden veroorzaakt door transparantie.

1 Selecteer het object.

2 Kies Object > Afvlakken transparantie.

3 Selecteer de gewenste afvlakkingsinstellingen door een voorinstelling te kiezen of specifieke opties in te stellen.

4 Klik op OK.

Als u de afvlakkingsinstellingen wilt opslaan zodat u ze kunt gebruiken met andere objecten en documenten in de huidige sessie, klikt u op Voorinstelling opslaan. Als u een vaste voorinstelling wilt maken, kiest u in plaats hiervan Bewerken > Voorinstellingen van transparantie-afvlakker.

Meer Help-onderwerpen

"Opties voor transparantie-afvlakker" op pagina 473

Alle illustraties tijdens het afdrukken rasteren

Wanneer u afdrukt naar een printer met lage resolutie of een niet-PostScript-printer, zoals een bureaubladinkjetprinter, kunt u ervoor kiezen om tijdens het afdrukken alle illustraties te rasteren. Deze optie is handig wanneer u documenten afdrukt met complexe objecten (zoals objecten met vloeiende schaduwen of verlopen), omdat hiermee het aantal mogelijke fouten wordt verminderd.

1 Kies Bestand > Afdrukken.

2 Selecteer Geavanceerd aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.

3 Selecteer Afdrukken als bitmap.

Deze optie is alleen beschikbaar als het printerstuurprogramma voor de geselecteerde printer het afdrukken van bitmaps ondersteunt.

Overdrukken

Wanneer u dekkende, overlappende kleuren afdrukt, dekken de bovenste kleuren standaard het gebied eronder af. Met *Overdrukken* kunt u afdekken voorkomen en ervoor zorgen dat de bovenste overlappende afdrukinkt transparant wordt ten opzichte van de onderliggende inkt.

Als kleuren die van afzonderlijke platen worden afgedrukt elkaar overlappen of naast elkaar liggen, kan een verkeerde registratie ruimten veroorzaken tussen de kleuren op de uiteindelijke afdruk. Om mogelijke ruimten tussen kleuren in illustraties te compenseren, gebruiken drukkers een techniek die *overvullen* wordt genoemd om een klein overlappend gebied (een zogenaamde *overvul*) tussen de twee naast elkaar gelegen kleuren te maken. U kunt een specifiek overvulprogramma gebruiken om automatisch overvul te maken of u kunt in Illustrator handmatig overvul maken.

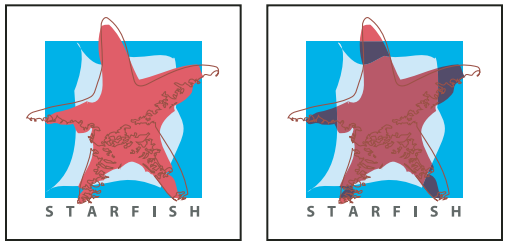
Informatie over overdrukken

Wanneer u dekkende, overlappende kleuren afdrukt, bedekken de bovenste kleuren standaard het gebied eronder. Met overdrukken kunt u afdekken voorkomen en ervoor zorgen dat de bovenste overlappende afdrukinkt transparant wordt ten opzichte van de onderliggende inkt. De mate van transparantie tijdens het afdrukken, is afhankelijk van de gebruikte inkt, het papier en de gebruikte methode. Neem contact op met de drukker om na te gaan welke invloed deze variabelen hebben op uw illustraties.

Het is mogelijk dat u wilt overdrukken in de volgende situaties:

- Overdruk zwarte inkt als hulpmiddel bij de registratie. Aangezien zwarte inkt dekkend is (en doorgaans als laatste wordt afgedrukt), ziet het er niet veel anders uit wanneer deze inkt over een kleur heen wordt afgedrukt en niet op een witte achtergrond. Met zwart overdrukken kunt u ruimten tussen zwarte en gekleurde gebieden in uw illustraties voorkomen.
- Gebruik overdruk wanneer in de illustratie geen algemene inktkleuren worden gebruikt en wanneer u een overvulling wilt maken of inkteffecten op elkaar wilt plaatsen. Bij het overdrukken van gemengde proceskleuren of aangepaste kleuren die niet de algemene inktkleuren gebruiken, wordt de overdrukkleur aan de achtergrondkleur toegevoegd. Als u bijvoorbeeld een vulling van 100% magenta op een vulling van 100% cyaan afdrukt, wordt de overlappende vulling violet en niet magenta van kleur.

  Nadat u opties voor overdrukken hebt ingesteld, kunt u de modus Voorvertoning overdruk (Weergave > Voorvertoning overdruk) gebruiken om te zien hoe de overdrukkleuren er ongeveer uitzien op de afdruk. Controleer overgedrukte kleuren op afzonderlijke illustraties ook zorgvuldig met integrale drukproeven (waarbij elke scheiding uitgelijnd wordt weergegeven op een stukje papier) of overlaydrukproeven (waarbij de scheidingen uitgelijnd worden weergegeven op afzonderlijke plastic vellen die boven op elkaar zijn gestapeld).



Afgedekte kleuren (standaard) en met overdruk

Overdrukken instellen

1 Selecteer de objecten die u wilt overdrukken.

2 Selecteer in het deelvenster Kenmerken de optie Vulling overdrukken, Lijn overdrukken of beide.

Als u de optie Overdrukken gebruikt bij een 100% zwarte lijn of vulling, is de zwarte inkt waarschijnlijk niet dekkend genoeg, waardoor de onderliggende inktkleuren zijn te zien. Dit doorschijnen voorkomt u door vierkleuren zwart (verzadigd) in plaats van 100% zwart te gebruiken. Neem contact op met de drukker voor de exacte percentages kleur die u aan het zwart moet toevoegen.

Zwart overdrukken

Als u al het zwart in uw illustraties wilt overdrukken, selecteert u de optie Zwart overdrukken in het dialoogvenster Afdrukken wanneer u kleurscheidingen maakt. Deze optie werkt alleen voor objecten waarop zwart is toegepast via het kleurkanaal K. De optie werkt echter niet voor objecten die zwart worden weergegeven als gevolg van hun transparantie-instellingen of afbeeldingsstijlen.

Met de opdracht Zwart overdrukken kunt u overdrukken instellen voor objecten die een specifiek percentage zwart bevatten. De opdracht Zwart overdrukken gebruiken:

1. Selecteer alle objecten die u wilt overdrukken.
2. Kies Bewerken > Kleuren bewerken > Zwart overdrukken.
3. Voer het percentage zwart in dat u wilt overdrukken. Alle objecten met het opgegeven percentage worden overgedrukt.
4. Selecteer Vulling, Lijn of beide om op te geven hoe u het overdrukken wilt toepassen.
5. Als u proceskleuren wilt overdrukken die buiten het opgegeven percentage zwart ook cyaan, magenta of geel bevatten, schakelt u Inclusief zwarttinten bij CMY in.
6. Als u steunkleuren wilt overdrukken waarvan de procesequivalenten het opgegeven percentage zwart bevatten, schakelt u Inclusief steunkleurzwarttinten in. Als u een steunkleur overdrukt die zowel proceskleuren als het opgegeven percentage zwart bevat, schakelt u zowel Inclusief zwarttinten bij CMY als Inclusief steunkleurzwarttinten in.

Als u overdrukken wilt verwijderen uit objecten die een specifiek percentage zwart bevatten, selecteert u Zwart verwijderen in plaats van Zwart toevoegen in het dialoogvenster Zwart overdrukken.

Overdrukken simuleren of verwijderen

In de meeste gevallen wordt overdrukken alleen ondersteund door scheidingsapparatuur. Wanneer u een samenstelling afdrukt of wanneer uw illustratie overgedrukte objecten bevat die invloed hebben op transparantieobjecten, kunt u overdrukken simuleren of verwijderen.

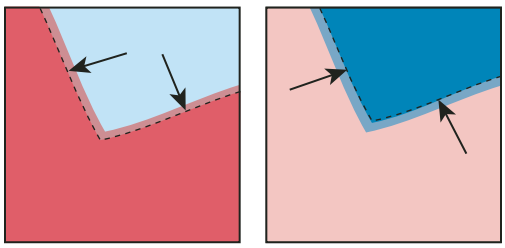
1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer Geavanceerd aan de linkerkant van het dialoogvenster Afdrukken.
3. Selecteer Simuleren of Verwijderen in het menu Overdrukken.

Overvullen

Informatie over overvullen

Als kleuren die van afzonderlijke platen worden afgedrukt elkaar overlappen of naast elkaar liggen, kan een verkeerde registratie ruimten veroorzaken tussen de kleuren op de uiteindelijke afdruk. Om mogelijke ruimten tussen kleuren in illustraties te compenseren, gebruiken drukkers een techniek die *overvullen* wordt genoemd om een klein overlappend gebied (een zogenaamde *overvul*) tussen de twee naast elkaar gelegen kleuren te maken. U kunt een specifiek overvulprogramma gebruiken om automatisch overvul te maken of u kunt in Illustrator handmatig overvul maken.

Er zijn twee typen overvul: een *spread*, waarbij een lichter object een donkerdere achtergrond overlapt en het lijkt alsof het object naar de achtergrond toe breder wordt; en een *onderdrukking*, waarin een lichtere achtergrond een donkerder object overlapt dat binnen de achtergrond valt en het lijkt alsof het object wordt samengedrukt of verkleind.



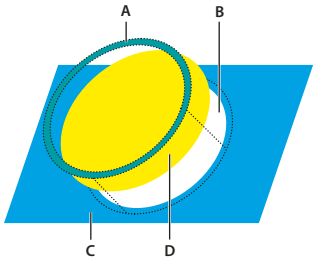
Spread (object overlapt achtergrond) vergeleken met onderdrukking (achtergrond overlapt object)

Wanneer overlappende gekleurde objecten een gemeenschappelijke kleur delen, kan het zijn dat overvullen niet nodig is als de gemeenschappelijke kleur voor een automatische overvulling zorgt. Bijvoorbeeld, als twee overlappende objecten cyaan bevatten als onderdeel van hun CMYK-waarden, wordt de eventuele ruimte tussen de kleuren bedekt door de cyaan inhoud van het onderliggende object.

Overvullen van tekst kan speciale problemen opleveren. Vermijd het gebruik van gemengde proceskleuren of tinten van proceskleuren in tekst met een kleine puntgrootte. Een verkeerde registratie kan zulke tekst moeilijk leesbaar maken. Ook het gebruik van overvullen van tekst met een kleine puntgrootte kan snel leiden tot moeilijk leesbare tekst. Net als bij tintreductie kunt u het beste uw drukker raadplegen voordat u overvulling toepast op zulke tekst. Als u bijvoorbeeld zwarte letters afdrukt op een gekleurde achtergrond, kan het voldoende zijn om de tekst te overdrukken op de achtergrond.

Een overvulling maken

Met de opdracht Overvul maakt u overvullen voor eenvoudige objecten door de lichtere illustraties (of dit nu het object of de achtergrond is) te identificeren en deze in de donkerdere illustraties te overdrukken (overvullen). U kunt de opdracht Overvul toepassen vanuit het deelvenster Pathfinder of als een effect. Het voordeel van het effect Overvullen is dat u de overvulinstellingen op elk moment kunt wijzigen.



Het effect van de opdracht Overvul
***A.** Gebied van overdrukken **B.** Afdekvlak **C.** Achtergrondkleur **D.** Voorgrondkleur*

In sommige gevallen hebben de bovenste en onderste objecten een vergelijkbare kleurdichtheid, zodat de ene kleur niet merkbaar donkerder is dan de andere. In dat geval bepaalt de opdracht Overvul de overvul op basis van lichte kleurverschillen. Als de overvul die in het dialoogvenster Overvul is opgegeven, niet voldoet, kunt u met de optie Overvul omkeren schakelen tussen de manier waarop de opdracht Overvul de twee objecten overvult.

1. Als het document zich in de RGB-modus bevindt, kiest u Bestand > Documentkleurmodus > CMYK-kleur om het document om te zetten in CMYK-modus.
2. Selecteer twee of meer objecten.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de opdracht rechtstreeks op de objecten wilt toepassen, kiest u Venster > Pathfinder en kiest u Overvul in het menu van het deelvenster.
- Als u de opdracht als een effect wilt toepassen, kiest u Effect > Pathfinder > Overvul. Selecteer Voorvertoning als u een voorvertoning van het effect wilt zien.

4. Stel de overige opties in en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Effecten" op pagina 400

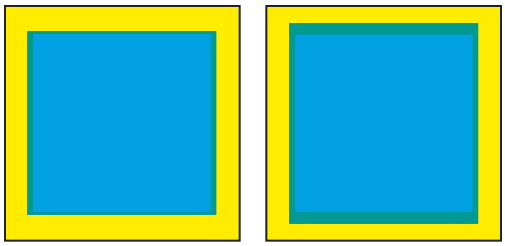
"Pathfinder-effecten toepassen" op pagina 263

"Overzicht van het deelvenster Pathfinder" op pagina 262

Overvulopties

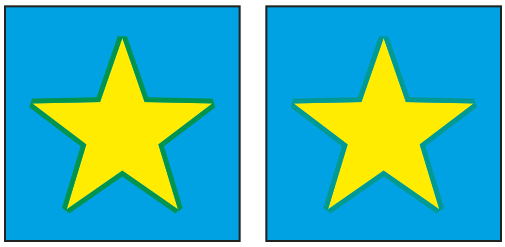
Dikte Geef een lijndikte op tussen 0,01 en 5000 punten. Bepaal in overleg met de drukker welke waarde u moet gebruiken.

Hoogte/breedte Geef de overvul op horizontale lijnen op als een percentage van de overvul op verticale lijnen. Door verschillende horizontale en verticale overvulwaarden op te geven kunt u onregelmatigheden bij het afdrukken, bijvoorbeeld de rekbaarheid van het papier, compenseren. Neem contact op met uw drukker voor het bepalen van de juiste waarden. De standaardwaarde van 100% resulteert in dezelfde overvuldikte op horizontale lijnen en op verticale lijnen. Als u de overvuldikte op horizontale lijnen wilt vergroten zonder de verticale overvul te wijzigen, stelt u Hoogte/breedte in op een waarde hoger dan 100%. Als u de overvuldikte op horizontale lijnen wilt verkleinen zonder de verticale overvul te wijzigen, stelt u Hoogte/breedte in op een waarde kleiner dan 100%.



Hoogte/breedte ingesteld op 50% (links) vergeleken met 200% (rechts)

Tintreductie Hiermee reduceert u de tint van de lichtere overvulkleur. De donkerdere kleur behoudt de waarde 100%. Deze optie is handig voor het overvullen van twee lichtere objecten, waarbij de overvullijn misschien zichtbaar is door de donkerste van de twee kleuren, wat een lelijke donkere rand oplevert. Als u bijvoorbeeld een lichtgeel object overvult in een lichtblauw object, is een heldergroene rand zichtbaar waar de overvul is gemaakt. Overleg met de drukkerij om na te gaan welk percentage van de tint het meest geschikt is bij de gebruikte drukpers, inkten, papier enz.



Tintreductie van 100% (overvul bevat 100% van de lichtere kleur) vergeleken met tintreductie van 50% (overvul bevat 50% van de lichtere kleur)

Overvul met proceskleur Hiermee zet u steunkleurovervullen om in equivalente proceskleuren. Met deze optie wordt van de lichtste steunkleur een object gemaakt dat wordt overgedrukt.

Overvul omkeren Hiermee maakt u een overvul van donkerdere in lichtere kleuren. Deze optie werkt niet met verzadigde zwarttinten, dus met zwart dat aanvullende CMY-inkten bevat.

Precisie (alleen als effect) Beïnvloedt hoe precies het pad van een object wordt berekend. Hoe nauwkeuriger de berekening, des te nauwkeuriger is de tekening en des te meer tijd is er nodig om het resulterende pad te genereren.

Overbodige punten verwijderen (alleen als effect) Hiermee verwijdert u overbodige punten.

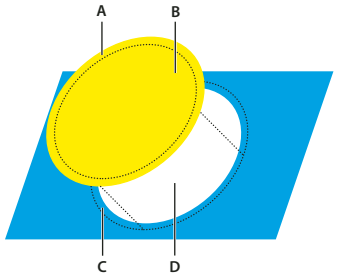
Een spread of onderdrukking maken

Als u het overvullen en het overvullen van complexe objecten nauwkeuriger wilt regelen, kunt u een overvuleffect creëren door een object te omlijnen en de lijn op overdrukken in te stellen.

1 Selecteer het bovenste object van twee objecten die in elkaar moeten worden overgevuld.

2 Kies een van de volgende mogelijkheden in het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen of het deelvenster Kleur:

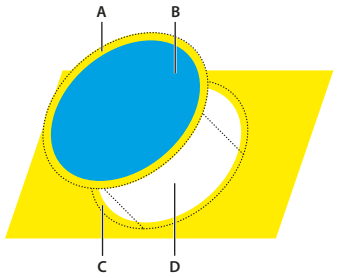
- Maak een spread door dezelfde kleurwaarden voor de lijn op te geven als worden gebruikt in het vak Vulling. U kunt de kleurwaarden van de lijn wijzigen door de lijn te selecteren en vervolgens de kleurwaarden ervan aan te passen in het deelvenster Kleur. Met deze methode wordt het object vergroot door het te omlijnen met dezelfde kleur als de vulling.



Object omlijnd met vulkleur
***A.** Transparante lijn creëert spread **B.** Vulling maakt afdekvorm **C.** Overvulgebied **D.** Afdekvlak*

- Maak een onderdrukking door dezelfde kleuren voor de lijn op te geven (met het deelvenster Kleur) als worden gebruikt in de lichtere achtergrond. De waarden voor Lijn en Vulling zijn nu verschillend. Met deze methode wordt het donkerdere object gereduceerd door het te omlijnen met de lichtere achtergrondkleur.

3 Kies Venster > Lijn.



Object omlijnd met achtergrondkleur
***A.** Transparante lijn creëert onderdrukking **B.** Vulling maakt afdekvorm **C.** Overvulgebied **D.** Afdekvlak*

4 In het tekstvak Dikte geeft u een breedte voor de lijn op tussen 0,01 en 1000 punten. Bepaal in overleg met de drukker welke waarde u moet gebruiken.

Een lijnbreedte van 0,6 punten geeft bijvoorbeeld een overvul van 0,3 punten. Een lijnbreedte van 2,0 punten geeft een overvul van 1,0 punt.

5 Kies Venster > Kenmerken.

6 Selecteer Lijn overdrukken.

Een lijn overvullen

1 Selecteer de te overvullen lijn.

2 Wijs aan de lijn een kleur wit toe in het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen of in het deelvenster Kleur.

3 Selecteer de gewenste lijndikte in het deelvenster Lijn.

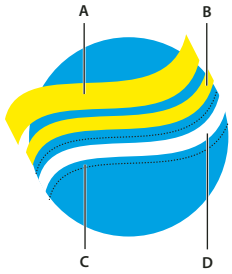
4 Kopieer de lijn en kies Bewerken > Op voorgrond plakken. De kopie wordt gebruikt om een overvul te maken.

5 Omlijn de kopie met de gewenste kleur uit het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen of in het deelvenster Kleur.

6 Kies in het deelvenster Lijn een lijndikte die breder is dan de onderste lijn.

7 Kies Venster > Kenmerken.

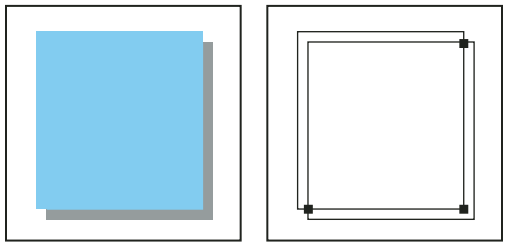
8 Selecteer Lijn overdrukken voor de bovenste lijn.



Kopie van lijn gebruikt voor spread
***A.** Transparante bovenste lijn creëert spread **B.** Onderste lijn creëert afdekgebied **C.** Afdekvlak **D.** Overvulgebied*

Een deel van een object overvullen

1 Teken een lijn langs de rand of randen die u wilt overvullen. Als het een complex object betreft, gebruikt u het gereedschap Direct selecteren om de randen te selecteren die u wilt overvullen. Kopieer de randen en kies Bewerken > Op voorgrond plakken om de kopie boven op het origineel te plakken.



Slagschaduw met een overvul (links) die is gebaseerd op de lijn die op het snijpunt van het object en de slagschaduw wordt getekend (rechts).

2 Selecteer een kleurwaarde voor de lijn in het vak Lijn in het deelvenster Gereedschappen of het deelvenster Kleur om een spread of onderdrukking te maken.

3 Kies Venster > Kenmerken.

4 Selecteer Lijn overdrukken.

Afdrukvoorinstellingen

Als u regelmatig op verschillende printers afdrukt of verschillende soorten afdruktaken gebruikt, kunt u de afdruktaken automatiseren door alle uitvoerinstellingen als voorinstellingen voor het afdrukken op te slaan. Met behulp van voorinstellingen voor afdrukken kunt u afdruktaken waarvoor u veel opties in het dialoogvenster Afdrukken nauwkeurig moet instellen, snel en accuraat uitvoeren.

Afdrukvoorinstellingen maken

Als u regelmatig op verschillende printers afdrukt of verschillende soorten afdruktaken gebruikt, kunt u de afdruktaken automatiseren door alle uitvoerinstellingen als voorinstellingen voor het afdrukken op te slaan. Met behulp van voorinstellingen voor afdrukken kunt u afdruktaken waarvoor u veel opties in het dialoogvenster Afdrukken nauwkeurig moet instellen, snel en accuraat uitvoeren.

U kunt voorinstellingen voor het afdrukken opslaan en laden. Zo kunt u er makkelijker reservekopieën van maken of de voorinstellingen doorsturen naar uw servicebureaus, klanten of collega's in uw werkgroep.

U kunt voorinstellingen voor afdrukken maken en bekijken in het dialoogvenster Voorinstellingen afdrukken.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bestand > Afdrukken, pas de afdrukinstellingen aan en klik op Voorinstelling opslaan . Typ een naam of gebruik de standaardnaam en klik op OK. Met deze methode wordt de voorinstelling opgeslagen in het voorkeurenbestand.
- Kies Bewerken > Afdrukvoorinstellingen en klik op Nieuw. Typ in het dialoogvenster Afdrukvoorinstellingen een nieuwe naam of gebruik de standaardnaam, pas de afdrukinstellingen aan en klik op OK. U gaat terug naar het dialoogvenster Afdrukvoorinstellingen. Klik nogmaals op OK.

Afdrukvoorinstellingen toepassen

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies een afdrukvoorinstelling in het menu Voorinstellingen afdrukken. Bevestig desgewenst de printerinstellingen in het dialoogvenster Afdrukken.
3. Klik op Afdrukken.

Afdrukvoorinstellingen bewerken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Bestand > Afdrukken, pas de afdrukinstellingen aan en klik op Voorinstelling opslaan . Typ in het dialoogvenster Voorinstelling opslaan een naam of gebruik de huidige naam. (Als de huidige naam de naam is van een bestaande voorinstelling, worden de instellingen hiervan overschreven.) Klik op OK.
- Kies Bewerken > Afdrukvoorinstellingen, selecteer een voorinstelling in de lijst en klik op Bewerken. Pas de afdrukinstellingen aan en klik op OK om terug te gaan naar het dialoogvenster Voorinstellingen afdrukken. Klik nogmaals op OK.

U kunt de standaardvoorinstelling bewerken op de hierboven beschreven manier.

Afdrukvoorinstellingen verwijderen

1. Kies Bewerken > Afdrukvoorinstellingen.
2. Selecteer een of meer voorinstellingen in de lijst en klik op Verwijderen. Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt als u aangrenzende voorinstellingen wilt selecteren. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aangrenzende voorinstellingen te selecteren.

Afdrukvoorinstellingen exporteren of importeren

U kunt de voorinstellingen voor het afdrukken in afzonderlijke bestanden opslaan. Zo kunt u er makkelijker reservekopieën van maken of de voorinstellingen doorsturen naar servicebureaus, klanten of collega's in uw werkgroep.

1. Kies Bewerken > Afdrukvoorinstellingen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u voorinstellingen wilt exporteren, selecteert u een of meer voorinstellingen in de lijst en klikt u op Exporteren. Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt als u aangrenzende voorinstellingen wilt selecteren. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aangrenzende voorinstellingen te selecteren. Geef een naam en locatie op en klik op Opslaan.

- Als u voorinstellingen wilt importeren, klikt u op Importeren. Zoek en selecteer het bestand met de voorinstellingen die u wilt laden en klik op OK.

Het kan handig zijn om voorinstellingen niet in de map met voorkeuren op te slaan. Zo gaan de instellingen niet verloren wanneer u uw voorkeuren verwijdert.

Een overzicht van afdrukinstellingen en -voorinstellingen weergeven

Bekijk voordat u gaat afdrukken, de uitvoerinstellingen in het deelvenster Overzicht van het dialoogvenster Afdrukken en breng indien nodig wijzigingen aan. U kunt bijvoorbeeld zien of er in het document bepaalde afbeeldingen worden weggelaten voor OPI-vervanging door het servicebureau.

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Klik op Overzicht in het dialoogvenster Afdrukken.
3. Klik op Overzicht opslaan als u het overzicht als een tekstbestand wilt opslaan.
4. Accepteer de standaardbestandsnaam of voer een andere naam voor het tekstbestand in en klik op Opslaan.

Hoofdstuk 14: Taken automatiseren

Handelingen

Handelingen

Een *handeling* is een reeks taken die u kunt toepassen op één bestand of op een reeks bestanden, menuopdrachten, deelvensteropties, acties van gereedschappen enzovoort. U kunt bijvoorbeeld een handeling maken waarmee de grootte van een afbeelding wordt gewijzigd, een effect op de afbeelding wordt toegepast en het bestand vervolgens in de gewenste indeling wordt opgeslagen.

Handelingen kunnen stappen bevatten waarin u een taak uitvoert die niet kan worden opgenomen (zoals het gebruik van een tekengereedschap). Handelingen kunnen ook modale besturingselementen bevatten (die de tussenkomst van de gebruiker vereisen). Dit houdt in dat u waarden in een dialoogvenster invoert tijdens het afspelen van een handeling.

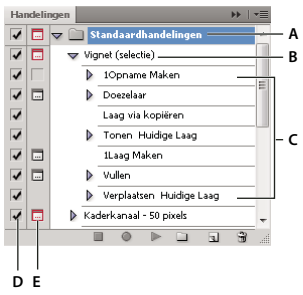
In Photoshop vormen handelingen de basis voor *druppels*. Dit zijn kleine programma's waarmee automatisch alle bestanden worden verwerkt die naar het pictogram van het programma worden gesleept.

Photoshop en Illustrator worden geleverd met vooraf gedefinieerde handelingen die u helpen bij het uitvoeren van veelvoorkomende taken. U kunt deze handelingen zo gebruiken, ze aanpassen aan uw eisen of nieuwe handelingen maken. Handelingen worden in sets opgeslagen, zodat u ze kunt ordenen.

U kunt handelingen opnemen, bewerken, aanpassen, ze als batch verwerken en groepen handelingen beheren door met handelingensets te werken.

Overzicht van het deelvenster Handelingen

U kunt in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen) afzonderlijke handelingen opnemen, afspelen, bewerken en verwijderen. In dit deelvenster kunt u ook bestanden met handelingen opslaan en laden.



Het deelvenster Handelingen in Photoshop
***A.** Handelingenset **B.** Handeling **C.** Opgenomen opdrachten **D.** Ingesloten opdracht **E.** Modaal besturingselement (schakelt in of uit)*

Sets, handelingen en opdrachten samenvouwen en uitvouwen

- Klik in het deelvenster Handelingen op het driehoekje links van de set, handeling of opdracht. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op het driehoekje als u alle handelingen in een set of alle opdrachten in een handeling wilt uitvouwen of samenvouwen.

Handelingen alleen op naam weergeven

❖ Selecteer Knopmodus in het menu van het deelvenster Handelingen. Kies nogmaals Knopmodus om terug te keren naar de lijstmodus.

Opmerking: *In de knopmodus kunt u geen afzonderlijke opdrachten of sets bekijken.*

Handelingen selecteren in het deelvenster Handelingen

❖ Klik op de naam van een handeling. Houd Shift ingedrukt en klik op namen van handelingen om meerdere, aangrenzende handelingen te selecteren en houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt om meerdere niet-aangrenzende handelingen te selecteren.

Een handeling afspelen op een bestand

Als u een handeling afspeelt, worden de opgenomen opdrachten van de handeling in het actieve document uitgevoerd. Bij bepaalde handelingen moet u eerst een selectie maken voordat u de handeling kunt afspelen. Sommige handelingen kunnen worden uitgevoerd op een volledig bestand. U kunt bepaalde opdrachten uitsluiten van een handeling of slechts één opdracht afspelen. Als de handeling modale besturingselementen heeft, kunt u in een dialoogvenster gereedschappen gebruiken of waarden invoeren wanneer de handeling wordt gepauzeerd.

Opmerking: *In de knopmodus wordt door een klik op een knop de hele handeling uitgevoerd; vooraf uitgesloten opdrachten worden echter niet uitgevoerd.*

1 Selecteer, indien nodig, objecten waarop de handeling moet worden afgespeeld of open een bestand.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- (Illustrator) Als u een set handelingen wilt afspelen, selecteert u de naam van de set en klikt u op Afspelen ▶ in het deelvenster Handelingen of selecteert u Afspelen in het deelvenstermenu.
- Als u één handeling volledig wilt afspelen, selecteert u de naam van de handeling en klikt u op de knop Afspelen in het deelvenster Handelingen of selecteert u Afspelen in het deelvenstermenu.
- Als u een toetsencombinatie aan de handeling hebt toegewezen, drukt u op die combinatie om de handeling automatisch af te spelen.
- Als u slechts een gedeelte van een handeling wilt afspelen, selecteert u de opdracht waarmee het afspelen moet beginnen en klikt u op de knop Afspelen in het deelvenster Handelingen of kiest u Afspelen in het deelvenstermenu.
- Als u één handeling wilt afspelen, selecteert u de opdracht en houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op de knop Afspelen in het deelvenster Handelingen klikt. U kunt ook Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houden en op de opdracht dubbelklikken.

Als u in Photoshop een handeling ongedaan wilt maken, maakt u eerst een opname in het deelvenster Historie voordat u een handeling afspeelt. U kunt dan de handeling ongedaan maken door de opname te selecteren.

Een handeling opnemen

Wanneer u een nieuwe handeling maakt, worden alle opdrachten en gereedschappen die u gebruikt aan de handeling toegevoegd totdat u de opname stopt.

Werk in een kopie om te voorkomen dat er fouten ontstaan en neem aan het begin van de handeling, voordat u andere opdrachten toepast, de opdracht Bestand > Opslaan als kopie (Illustrator) of Bestand > Opslaan als op en selecteer Als kopie (Photoshop). U kunt in Photoshop ook in het deelvenster Historie op de knop Nieuwe opname klikken om een opname van de afbeelding te maken voordat u de handeling opneemt.

1 Open een bestand.

2 Klik in het deelvenster Handelingen op de knop Nieuwe handeling maken  of selecteer Nieuwe handeling in het menu van het deelvenster.

3 Voer een naam in voor de handeling, selecteer een handelingenset en stel de gewenste opties in.

Functietoets Wijs een sneltoets toe aan de handeling. U kunt elke toetsencombinatie van een functietoets, de Ctrl-toets (Windows) of Command-toets (Mac OS) en de Shift-toets kiezen (bijvoorbeeld Ctrl+Shift+F3), met de volgende uitzonderingen: in Windows kunt u de F1-toets niet gebruiken en kunt u de toetsen F4 of F6 niet gebruiken in combinatie met de Ctrl-toets.

Opmerking: *Als u een handeling toewijst aan een sneltoets die al voor een opdracht wordt gebruikt, voert de sneltoets de handeling uit en niet de opdracht.*

Kleur Wijs een kleur toe voor de weergave in de knopmodus.

4 Klik op Opnemen beginnen. De knop Opnemen beginnen in het deelvenster Handelingen wordt rood  .

Belangrijk: *Wanneer u de opdracht Opslaan als gebruikt, mag u de bestandsnaam niet wijzigen. Als u een nieuwe bestandsnaam invoert, wordt die nieuwe naam telkens wanneer u de handeling uitvoert, opgenomen en gebruikt. Als u naar een andere map navigeert voordat u het bestand opslaat, kunt u een andere locatie opgeven zonder een bestandsnaam te moeten opgeven.*

5 Voer de bewerkingen en opdrachten uit die u wilt opnemen.

Niet alle taken kunnen rechtstreeks worden opgenomen. De meeste taken die u niet rechtstreeks kunt opnemen, kunt u wel invoegen met behulp van de opdrachten in het menu van het deelvenster Handelingen.

6 Als u de opname wilt stoppen, klikt u op de knop Afspelen/opnemen stoppen of kiest u Opname stoppen in het menu van het deelvenster Handelingen. (In Photoshop kunt u ook op de toets Esc drukken.)

Als u de opname in dezelfde handeling wilt hervatten, kiest u Opname starten in het menu van het deelvenster Handelingen.

Taken die niet kunnen worden opgenomen, invoegen in handelingen

U kunt niet alle taken in handelingen rechtstreeks opnemen. U kunt bijvoorbeeld de opdrachten in de menu's Effecten en Weergave niet opnemen, evenmin als opdrachten waarmee deelvensters worden getoond of verborgen. Ook het gebruik van de gereedschappen Selecteren, Pen, Penseel, Potlood, Verloop, Net, Pipet, Emmertje voor actieve verf en Schaar kan niet worden opgenomen.

Kijk naar het deelvenster Handelingen om na te gaan welke taken niet kunnen worden opgenomen. Als de naam van de opdracht of het gereedschap niet wordt weergegeven nadat u de taak hebt uitgevoerd, kunt u de taak mogelijk wel toevoegen met behulp van de opdrachten in het menu van het deelvenster Handelingen.

Als u een taak die niet kan worden opgenomen, wilt invoegen nadat u een handeling hebt gemaakt, selecteert u in de handeling het item waarachter u de taak wilt invoegen. Kies vervolgens de desbetreffende opdracht in het menu van het deelvenster Handelingen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Handelingen" op pagina 489

Een niet-opneembare menuopdracht invoegen

1 Kies Menu-optie invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.

2 Selecteer de opdracht in het desbetreffende menu of typ de eerste letters van de naam van de opdracht in het tekstvak en klik op Zoeken. Klik vervolgens op OK.

Een pad invoegen

❖ Selecteer het pad en kies Pad selecteren invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.

De selectie van een object invoegen

1 Typ een naam voor het object in het vak Tekstblok van het deelvenster Kenmerken voordat u de handeling opneemt. (Selecteer Tekstblok tonen in het menu van het deelvenster Kenmerken om het tekstvak Tekstblok weer te geven.)

2 Wanneer u de handeling opneemt, kiest u Object selecteren in het menu van het deelvenster Handelingen.

3 Voer een naam in voor het object en klik op OK.

Optimalisatieopties opnemen voor meerdere segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten

❖ Stel de optimalisatieopties voor de segmenten in voordat u de handeling opneemt. Druk vervolgens op Alt (Windows) of Option (Mac OS) en klik in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten op Herinneren.

Wanneer u de handeling opneemt, behoudt Illustrator de instellingen.

Een stop invoegen

U kunt stops in een handeling opnemen, zodat u een taak kunt uitvoeren die niet kan worden opgenomen (bijvoorbeeld als u een tekengereedschap wilt gebruiken). Klik, zodra u de taak hebt uitgevoerd, op de knop Afspelen in het deelvenster Handelingen om de handeling te voltooien.

U kunt ook een kort bericht weergeven wanneer de handeling de stop bereikt, zodat u weet wat er moet gebeuren voordat u doorgaat met de handeling. U kunt een knop Doorgaan in het bericht opnemen als er geen andere taken hoeven te worden uitgevoerd.

1 Kies op een van de volgende manieren de plaats waar de stop moet komen:

- Selecteer de naam van een handeling als u een stop wilt invoegen na de handeling.
- Selecteer een opdracht als u een stop wilt invoegen na de opdracht.

2 Kies Stop invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.

3 Typ het bericht dat moet verschijnen.

4 Als u de mogelijkheid wilt hebben om de handeling te vervolgen zonder te stoppen, selecteert u Doorgaan.

5 Klik op OK.

Stops kunnen tijdens of na de opname van een handeling worden ingevoegd.

Instellingen wijzigen bij het afspelen van een handeling

Standaard worden handelingen voltooid met de waarden die bij de oorspronkelijke opname van de handelingen zijn opgegeven. Als u de instellingen voor een opdracht binnen een handeling wilt wijzigen, kunt u een *modaal besturingselement* invoegen. Met een modaal besturingselement kunt u een handeling onderbreken, zodat u waarden kunt invoeren in een dialoogvenster of een modaal besturingselement kunt gebruiken. (Bij een modaal besturingselement moet u op Enter of Return drukken om het bijbehorende effect toe te passen. Als u eenmaal op Enter of Return hebt gedrukt, worden de taken van de handeling voortgezet.)

Een modaal besturingselement wordt aangeduid met het pictogram van een dialoogvenster links van een opdracht, handeling of set in het deelvenster Handelingen. Een rood pictogram van een dialoogvenster geeft een handeling of set aan waarin bepaalde (maar niet alle) opdrachten modaal zijn. In de knopmodus kunt u geen modaal besturingselement instellen.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u een modaal besturingselement wilt inschakelen voor een opdracht in een handeling, klikt u op het vakje links van de opdrachtnaam. Klik nogmaals op het vakje om het modale besturingselement uit te schakelen.
- Als u modale besturingselementen voor alle opdrachten in een handeling wilt in- of uitschakelen, klikt u op het vakje links van de naam van de handeling.
- Als u modale besturingselementen voor alle handelingen in een set wilt in- of uitschakelen, klikt u op het vakje links van de naam van de set.

Opdrachten uitsluiten van een handeling

U kunt opdrachten uitsluiten als u deze niet wilt afspelen als deel van een opgenomen handeling. U kunt geen opdrachten uitsluiten in de knopmodus.

1 Vouw indien nodig de lijst met opdrachten in de handeling uit door in het deelvenster Handeling op het driehoekje links van de naam van de handeling te klikken.

2 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u één opdracht wilt uitsluiten, schakelt u het selectievakje links van de opdrachtnaam uit. Klik nogmaals op het selectievakje om de taak weer op te nemen.
- Als u alle opdrachten of handelingen in een handeling of set wilt uitsluiten of opnemen, klikt u op het selectievakje links van de naam van de handeling of de set.
- Als u alle opdrachten wilt uitsluiten of opnemen, *behalve* de geselecteerde opdracht, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het selectievakje van de opdracht.

In Photoshop wordt het vinkje van de bovenliggende handeling rood en in Illustrator lichtgrijs weergegeven om aan te geven dat sommige van de opdrachten in de handeling zijn uitgesloten.

De afspeelsnelheid opgeven

U kunt de afspeelsnelheid van een handeling aanpassen of deze pauzeren om een handeling op fouten te kunnen controleren.

1 Kies Terugspeelopties in het menu van het deelvenster Handelingen.

2 Selecteer een snelheid en klik op OK.

Versneld Speelt de handeling op een normale snelheid af (de standaardinstelling).

Opmerking: *Wanneer u een handeling op hoge snelheid afspeelt, wordt het scherm mogelijk niet snel genoeg bijgewerkt en kan het gebeuren dat bestanden worden geopend, gewijzigd, opgeslagen en gesloten zonder dat dit op het scherm zichtbaar is. Zo kan de handeling sneller worden uitgevoerd. Als u de bestanden op het scherm wilt weergeven terwijl de handeling wordt uitgevoerd, moet u de optie Stap voor stap kiezen.*

Stap voor stap Voltooit iedere opdracht en tekent de afbeelding opnieuw voordat u doorgaat naar de volgende opdracht in de handeling.

Pauzeren gedurende __ seconden Geeft aan hoe lang er moet worden gewacht tussen het uitvoeren van twee opdrachten in de handeling.

Handelingen bewerken en opnieuw opnemen

U kunt handelingen heel eenvoudig bewerken en aanpassen. U kunt de instellingen van elke opdracht in een handeling aanpassen, opdrachten aan een bestaande handeling toevoegen of een volledige handeling stap voor stap doorlopen en een bepaalde instelling of alle instellingen wijzigen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Handelingen" op pagina 489

Opdrachten toevoegen aan een handeling

1 Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Selecteer de naam van de handeling als u een nieuwe opdracht wilt invoegen aan het eind van de handeling.
- Selecteer een opdracht in de handeling als u na de handeling een opdracht wilt invoegen.

2 Klik op de knop Opnemen beginnen of kies Opname starten in het menu van het deelvenster Handelingen.

3 Neem de aanvullende opdrachten op.

4 Klik op de knop Afspelen/opnemen stoppen in het deelvenster Handelingen of kies Opname stoppen in het deelvenstermenu wanneer de opname gereed is.

Opdrachten in een handeling opnieuw rangschikken

❖ Sleep een opdracht in het deelvenster Handelingen naar de nieuwe locatie in dezelfde of in een andere handeling. Laat de muisknop los zodra de markeringslijn op de gewenste plaats staat.

Een handeling opnieuw opnemen

1 Selecteer een handeling en kies Opnieuw opnemen in het menu van het deelvenster Handelingen.

2 Als er een modaal besturingselement wordt weergegeven, gebruikt u het besturingselement om andere instellingen te maken en drukt u op Enter of Return. Als u dezelfde instellingen wilt behouden, drukt u gewoon op Enter of Return.

3 Als er een dialoogvenster wordt weergegeven, wijzigt u de instellingen en klikt u op OK om de gewijzigde waarden op te nemen. Als u dezelfde waarden wilt gebruiken, klikt u op Annuleren.

Eén taak nogmaals opnemen

1 Selecteer een object van hetzelfde type waarvoor u de handeling opnieuw wilt opnemen. Als een taak bijvoorbeeld alleen beschikbaar is voor vectorobjecten, moet u bij het opnieuw opnemen een vectorobject selecteren.

2 Dubbelklik in het deelvenster Handelingen op de opdracht.

3 Voer de nieuwe waarden in en klik op OK.

Handelingensets beheren

U kunt sets met handelingen die betrekking hebben op een bepaalde taak maken en ordenen. U kunt deze sets dan op schijf opslaan en overbrengen naar andere computers.

Opmerking: *Alle handelingen die u maakt, worden automatisch in het deelvenster Handelingen weergegeven, maar als u een handeling werkelijk wilt opslaan en niet het risico wilt lopen dat deze handeling verloren gaat als u het bestand met uw voorkeuren (Illustrator) of het deelvensterbestand Handelingen (Photoshop) verwijdert, moet u de handeling opslaan als deel van een handelingenset.*

Een set handelingen opslaan

1 Selecteer een set.

Als u één handeling wilt opslaan, moet u eerst een handelingenset maken en de handeling naar de nieuwe set verplaatsen.

2 Kies Handelingen opslaan in het menu van het deelvenster Handelingen.

3 Voer een naam in voor de set, kies een locatie en klik op Opslaan.

U kunt het bestand op een willekeurige locatie opslaan. U kunt alleen de volledige inhoud van een set in het deelvenster Handelingen opslaan. Afzonderlijke handelingen kunnen niet worden opgeslagen.

Opmerking: *(Alleen Photoshop) Als u het bestand met de opgeslagen handelingenset opslaat in de map Voorinstellingen/Handelingen, wordt de set pas onder in het menu van het deelvenster Handelingen weergegeven nadat u de toepassing opnieuw hebt gestart.*

(Alleen Photoshop) Houd Ctrl+Alt (Windows) of Command+Option (Mac OS) ingedrukt wanneer u de opdracht Handelingen opslaan kiest om de handelingen op te slaan in een tekstbestand. Dit bestand kunt u gebruiken om de inhoud van een handeling te evalueren of af te drukken. Het tekstbestand kan echter niet meer in Photoshop worden geladen.

Een set handelingen laden

In het deelvenster Handelingen staan standaard enkele voorgeprogrammeerde handelingen (geleverd bij de toepassing) en verder handelingen die u zelf hebt gemaakt. U kunt in het deelvenster Handelingen ook extra handelingen laden.

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk:

- Kies Handelingen laden in het menu van het deelvenster Handelingen. Zoek en selecteer het bestand met de handelingenset en klik op Laden (Photoshop) of Openen (Illustrator).
- (Alleen Photoshop) Selecteer een handelingenset onder in het menu van het deelvenster Handelingen.

In Photoshop hebben bestanden met een handelingenset de extensie .atn; In Illustrator hebben deze bestanden de extensie .aia.

De standaardset met handelingen herstellen

1 Kies Handelingen herstellen in het menu van het deelvenster Handelingen.

2 Klik op OK om de huidige handelingen in het deelvenster Handelingen te vervangen door de standaardset of klik op Toevoegen om de set standaardhandelingen aan de huidige handelingen in het deelvenster toe te voegen.

Handelingensets ordenen

U kunt uw handelingen beter organiseren door ze onder te brengen in sets die u opslaat op een schijf. U kunt handelingensets maken voor verschillende soorten werk, bijvoorbeeld drukwerk en onlinepublicaties, en deze sets kopiëren naar andere computers.

- Als u een een nieuwe set met handelingen wilt maken, klikt u in het deelvenster Handelingen op de knop Nieuwe set maken of selecteert u Nieuwe set in het deelvenstermenu. Voer vervolgens een naam in voor de set en klik op OK.

  Opmerking: *Als u een nieuwe handeling wilt maken en deze in een nieuwe set wilt onderbrengen, maakt u eerst de nieuwe set. De nieuwe set wordt vervolgens in het pop-upmenu van de set weergegeven wanneer u de nieuwe handeling maakt.*

- Als u een handeling naar een nieuwe set wilt verplaatsen, sleept u de handeling naar de desbetreffende set. Laat de muisknop los zodra de markeringslijn op de gewenste plaats staat.
- Als u de naam van een set met handelingen wilt wijzigen, dubbelklikt u in het deelvenster Handelingen op de naam van de set of selecteert u Opties instellen in het menu van het deelvenster Handelingen. Voer vervolgens de nieuwe naam in voor de set en klik op OK.
- Als u alle handelingen in het deelvenster Handelingen wilt vervangen door een nieuwe set, kiest u Handelingen vervangen in het menu van het deelvenster Handelingen. Selecteer een bestand met handelingen en klik op Laden (Photoshop) of Openen (Illustrator).

  Belangrijk: *Met de opdracht Handelingen vervangen vervangt u alle sets handelingen in het huidige document. Alvorens deze opdracht te gebruiken, is het aan te raden een kopie van de huidige set handelingen op te slaan via de opdracht Handelingen opslaan.*

Een handeling afspelen op een batch bestanden

Met de opdracht Batch kunt u een handeling uitvoeren op alle bestanden en alle submappen in een map. U kunt de opdracht Batch ook gebruiken om een sjabloon voor gegevensgestuurde afbeeldingen te vullen met verschillende sets gegevens.

1. Kies Batch in het menu van het deelvenster Handelingen.
2. Selecteer bij Afspelen de handeling die u wilt afspelen.
3. Kies bij Bron de map waarop de handeling moet worden uitgevoerd. Selecteer Gegevenssets als u de handeling wilt afspelen op elke gegevensset in het huidige bestand.

   Als u een map selecteert, kunt u aanvullende opties voor het afspelen van de handeling instellen.
4. Geef bij Doel aan wat er met de verwerkte bestanden moet gebeuren. U kunt de bestanden geopend laten zonder de wijzigingen op te slaan (Geen), de bestanden sluiten en opslaan op de huidige locatie (Opslaan en sluiten) of de bestanden op een andere locatie opslaan (Map).

   Afhankelijk van de optie die u selecteert voor Doel, kunt u aanvullende opties instellen voor het opslaan van de bestanden.
5. Geef aan wat er bij de batchverwerking moet worden gedaan als er fouten optreden. Als u Fouten opslaan naar bestand selecteert, klikt u op Opslaan als en geeft u het foutbestand een naam.
6. Klik op OK.

Wanneer u bestanden opslaat met de opdracht Batch, worden deze altijd in de oorspronkelijke bestandsindeling opgeslagen. Als u wilt dat een batchproces bestanden opslaat in een andere indeling, neemt u in de oorspronkelijke handeling de opdracht Opslaan als of Kopie opslaan op, gevolgd door de opdracht Sluiten. Kies vervolgens Geen bij Doel als u het batchproces instelt.

Als u meerdere handelingen in een batch wilt verwerken, maakt u een nieuwe handeling en neemt u de opdracht Batch op voor iedere handeling die u wilt gebruiken. Met deze techniek kunt u ook meerdere mappen in één batch verwerken. Als u meerdere mappen in een batch wilt verwerken, maakt u aliassen in een map naar de andere mappen die u wilt verwerken.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Handelingen" op pagina 489

"Gegevenssets gebruiken" op pagina 501

Opties voor batchverwerking

Als u bij Bron de optie Map selecteert, kunt u de volgende opties instellen:

Handelingen met opdracht Openen negeren Hiermee worden de bestanden uit de opgegeven map geopend en worden eventuele Openen-opdrachten genegeerd die zijn opgenomen als onderdeel van de oorspronkelijke handeling.

Inclusief alle submappen Hiermee verwerkt u alle bestanden en mappen in de gespecificeerde map.

Als de handeling opdrachten voor opslaan of exporteren bevat, kunt u de volgende opties instellen:

Handelingen met de opdracht Opslaan negeren Hiermee slaat u de verwerkte bestanden op in de gespecificeerde doelmap en niet op een locatie die is opgenomen in de handeling. Klik op Kiezen om de doelmap op te geven.

Handelingen met opdracht Exporteren negeren Hiermee exporteert u de verwerkte bestanden naar de opgegeven doelmap en niet naar een locatie die is opgenomen in de handeling. Klik op Kiezen om de doelmap op te geven.

Als u Gegevenssets als bron kiest, kunt u een optie instellen voor het genereren van bestandsnamen bij het negeren van opdrachten voor opslaan en exporteren:

Bestand en nummer Hiermee genereert u de bestandsnaam door de bestandsnaam van het oorspronkelijke document te nemen, de extensie ervan te verwijderen en vervolgens een nummer van drie cijfers toe te voegen dat correspondeert met de gegevensset.

Bestand en naam gegevensset Hiermee genereert u de bestandsnaam door de bestandsnaam van het oorspronkelijke document te nemen, de extensie ervan te verwijderen en vervolgens een onderstrepingsteken en de naam van de gegevensset toe te voegen.

Naam gegevensset Hiermee genereert u de bestandsnaam door de naam van de gegevensset te gebruiken.

Scripts

Een script gebruiken

Bij het uitvoeren van een script voert uw computer een reeks bewerkingen uit. Deze bewerkingen kunnen alleen betrekking hebben op Illustrator, maar kunnen ook andere programma's omvatten, zoals tekstverwerkings-, spreadsheet- en databasebeheerprogramma's.

Illustrator ondersteunt meerdere scriptomgevingen (inclusief Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript en ExtendScript). U kunt de standaardscripts gebruiken die worden geleverd bij Illustrator, maar u kunt ook zelf scripts maken en toevoegen aan het submenu Scripts.

Zie de voorbeeldscripts en de documentatie over scripts in de map Adobe Illustrator CS5/Scripting voor meer informatie over het gebruik van scripts in Illustrator.

Een script uitvoeren

❖ Kies Bestand > Scripts en kies een script. U kunt ook Bestand > Scripts > Ander script kiezen en naar een script navigeren.

Opmerking: *Als u een script bewerkt terwijl Illustrator wordt uitgevoerd, worden de wijzigingen pas geactiveerd als u deze hebt opgeslagen.*

Een script installeren

❖ Kopieer het script naar de vaste schijf van uw computer.

Als u het script in de map met Adobe Illustrator CS5-scripts plaatst, wordt het script weergegeven in het submenu Bestand > Scripts.

Als u het script op een andere locatie op de vaste schijf plaatst, kunt u het script uitvoeren in Illustrator door Bestand > Scripts > Ander script te kiezen.

Opmerking: *Als u een script in de map met Adobe Illustrator CS5-scripts plaatst terwijl Illustrator is gestart, moet u Illustrator opnieuw starten als u het script in het submenu Scripts wilt opnemen.*

Gegevensgestuurde afbeeldingen

Gegevensgestuurde afbeeldingen

Gegevensgestuurde afbeeldingen maken het mogelijk om snel en nauwkeurig meerdere versies van een illustratie te produceren. Stel bijvoorbeeld dat u 500 verschillende webbanners wilt maken op basis van dezelfde sjabloon. In plaats van de sjabloon handmatig met gegevens te vullen (afbeeldingen, tekst, enzovoort) kunt u met gegevensgestuurde afbeeldingen een script gebruiken dat verwijst naar een database en webbanners voor u genereert.

In Illustrator kunt u alle mogelijke illustraties gebruiken als sjabloon voor gegevensgestuurde afbeeldingen. U hoeft alleen maar aan de hand van *variabelen* te bepalen welke objecten in het tekengebied dynamisch zijn (welke objecten kunnen worden gewijzigd). U gebruikt variabelen om tekstreeksen, gekoppelde afbeeldingen, grafiekgegevens en de zichtbaarheidsinstellingen van de objecten in uw illustratie te wijzigen. Bovendien kunt u verschillende sets variabele gegevens maken om gemakkelijk te kunnen zien hoe de sjabloon eruitziet wanneer rendering is toegepast.

Gegevensgestuurde afbeeldingen zijn speciaal ontworpen om te worden gebruikt in omgevingen waar mensen samenwerken. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven van hoe mensen met verschillende functies samenwerken bij het gebruik van gegevensgestuurde afbeeldingen:

- Ontwerpers krijgen controle over de dynamische elementen van hun ontwerpen als ze sjablonen maken. Als ze de sjabloon dan voor productie overhandigen, weten ze zeker dat alleen de variabele gegevens worden gewijzigd.
- Ontwikkelaars kunnen variabelen en gegevenssets rechtstreeks coderen in een XML-bestand. De ontwerper kan de variabelen en gegevenssets dan importeren naar een Illustrator-bestand om een ontwerp te maken dat op uw specificaties is gebaseerd.
- Als u verantwoordelijk bent voor productie, kunt u scripts in Illustrator of de batchopdracht gebruiken. Ook kan het renderingsproces verder worden geautomatiseerd met gebruik van een dynamische imaging-server, zoals Adobe® Graphics Server.

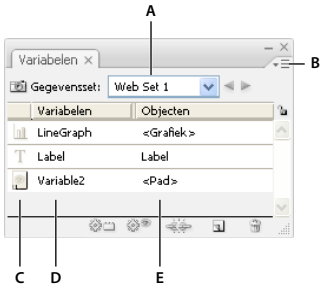
Meer Help-onderwerpen

"Gegevenssets gebruiken" op pagina 501

"Variabelenbibliotheken" op pagina 502

Overzicht van het deelvenster Variabelen

Als u met variabelen en gegevenssets werkt, gebruikt u het deelvenster Variabelen (Venster > Variabelen). Het type en de naam van iedere variabele in het document worden vermeld in het deelvenster. Als de variabele aan een object is gekoppeld, wordt in de kolom Objecten de naam van het gekoppelde object weergegeven zoals dit wordt weergegeven in het deelvenster Lagen.



Deelvenster Variabelen
***A.** Gegevensset **B.** Deelvenstermenu **C.** Type variabele **D.** Naam van de variabele **E.** Naam van het gekoppelde object*

In het deelvenster Variabelen wordt het type van een variabele aangegeven met de volgende pictogrammen:

- Variabele van het type Zichtbaarheid .
- Variabele van het type Tekstreeks .
- Variabele van het type Gekoppeld bestand .
- Variabele van het type Grafiekgegevens .
- Variabele zonder type (niet gekoppeld) .

  U kunt de rijen sorteren door te klikken op de items in de kopbalk: op de naam van de variabele, de objectnaam of het type variabele.

Variabelen maken

U kunt in Illustrator vier typen variabelen maken: Grafiekgegevens, Gekoppeld bestand, Tekstreeks en Zichtbaarheid. Het type van de variabele geeft aan welke objectkenmerken kunnen worden gewijzigd (dat wil zeggen, dynamisch zijn).

***Opmerking:** Het menu van het deelvenster Variabelen bevat ook opdrachten om variabelen te maken.*

Een variabele van het type Zichtbaarheid maken

❖ Selecteer de objecten die u wilt weergeven of verbergen en klik op de knop Zichtbaarheid dynamisch maken in het deelvenster Variabelen.

Een variabele van het type Tekstreeks maken

❖ Selecteer een type object en klik op de knop Object dynamisch maken in het deelvenster Variabelen.

Een variabele van het type Gekoppeld bestand maken

❖ Selecteer een gekoppeld bestand en klik op de knop Object dynamisch maken in het deelvenster Variabelen.

Een variabele van het type Grafiekgegevens maken

❖ Selecteer een grafiekobject en klik op de knop Object dynamisch maken in het deelvenster Variabelen.

Een variabele maken zonder deze aan een object te koppelen

❖ Klik op de knop Nieuwe variabele in het deelvenster Variabelen. Als u vervolgens een object aan de variabele wilt koppelen, selecteert u het object en de variabele en klikt u op de knop Zichtbaarheid dynamisch maken of de knop Object dynamisch maken.

Variabelen bewerken

U kunt de naam of het type van een variabele bewerken, de binding van een variabele opheffen en een variabele vergrendelen met gebruik van het deelvenster Variabelen.

Als u de binding van een variabele opheft, wordt de koppeling tussen de variabele en het object verbroken. Als u variabelen vergrendelt kunt u geen variabelen maken of verwijderen of opties voor variabelen bewerken. U kunt echter wel objecten aan vergrendelde variabelen binden en deze binding weer opheffen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

De naam en het type van een variabele wijzigen

❖ Dubbelklik op de variabele in het deelvenster Variabelen. U kunt ook de variabele selecteren in het deelvenster Variabelen en Variabele-opties kiezen in het menu van het deelvenster Variabelen.

De binding van een variabele opheffen

❖ Klik op de knop Binding van variabele opheffen in het deelvenster Variabelen of kies Binding van variabele opheffen in het menu van het deelvenster Variabelen.

Alle variabelen in een document vergrendelen of ontgrendelen

❖ Klik in het deelvenster Variabelen op de knop Variabelen vergrendelen of Variabelen ontgrendelen.

Variabelen verwijderen

Wanneer u een variabele verwijdert, wordt deze verwijderd uit het deelvenster Variabelen. Als u een variabele verwijdert die is gekoppeld aan een object, wordt het object statisch (tenzij het object ook is gekoppeld aan een variabele van een ander type).

1 Selecteer een variabele die u wilt verwijderen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het pictogram Variabele verwijderen in het deelvenster Variabelen of kies Variabele verwijderen in het menu van het deelvenster Variabelen.
- Als u een variabele wilt verwijderen zonder dat er een bevestigingsbericht wordt weergegeven, sleept u de variabele naar het pictogram Variabele verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

Dynamische objecten bewerken

U kunt de gegevens wijzigen die zijn gekoppeld aan een variabele door het object te bewerken waaraan de variabele is gekoppeld. Als u bijvoorbeeld werkt met een variabele van het type Zichtbaarheid, kunt u de zichtbaarheidsstatus van het object wijzigen in het deelvenster Lagen. Door dynamische objecten te bewerken kunt u meerdere gegevenssets maken die u in de sjabloon kunt gebruiken.

1 Selecteer een dynamisch object in het tekengebied of voer een van de volgende handelingen uit om automatisch een dynamisch object te selecteren:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op een variabele in het deelvenster Variabelen.

- Selecteer een variabele in het deelvenster Variabelen en kies in het deelvenstermenu de optie Gebonden object selecteren.
- Als u alle dynamische objecten wilt selecteren, kiest u Alle gebonden objecten selecteren in het menu van het deelvenster Variabelen.

2 Bewerk de gegevens die aan het object zijn gekoppeld als volgt:

- Bewerk de tekst in het tekengebied.
- Bewerk gekoppelde bestanden door de afbeelding te vervangen met behulp van het deelvenster Koppelingen of de opdracht Bestand > Plaatsen.
- Bewerk de gegevens van grafieken in het dialoogvenster Grafiekgegevens.
- Bewerk alle objecten met dynamische zichtbaarheid door in het deelvenster Lagen de zichtbaarheid van een object te wijzigen.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Koppelingen" op pagina 292

"Grafiekgegevens invoeren" op pagina 505

"Overzicht van het deelvenster Lagen" op pagina 241

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

Dynamische objecten identificeren met XML-id's

In het deelvenster Variabelen worden de namen van de dynamische objecten uit het deelvenster Lagen weergegeven. Als u de sjabloon voor gebruik met andere Adobe-producten opslaat in de SVG-indeling, moeten deze objectnamen voldoen aan de naamgevingsconventies voor XML. XML-namen moeten bijvoorbeeld beginnen met een letter, onderstrepingsteken of dubbele punt, en mogen geen spaties bevatten.

Er wordt in Illustrator automatisch een geldige XML-id toegewezen aan elk dynamische object dat u maakt. Als u objectnamen met XML-id's wilt weergeven, bewerken of exporteren, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Eenheden (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Eenheden (Mac OS). Selecteer vervolgens XML-id.

Meer Help-onderwerpen

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

Gegevenssets gebruiken

Een *gegevensset* is een verzameling variabelen met gekoppelde gegevens. Wanneer u een gegevensset maakt, legt u in feite een opname vast van de gegevens die op dat moment worden weergegeven in het tekengebied. U kunt schakelen tussen verschillende gegevenssets om verschillende gegevens in de sjabloon te laden.

De naam van de huidige gegevensset wordt boven in het deelvenster Variabelen weergegeven. Als u de waarde van een variabele wijzigt, zodat het tekengebied de in de set opgeslagen gegevens niet meer weerspiegelt, wordt de naam van de gegevensset cursief weergegeven. U kunt dan een nieuwe gegevensset maken of u kunt de gegevensset bijwerken om de opgeslagen gegevens te vervangen door de nieuwe gegevens.

Meer Help-onderwerpen

"Gegevensgestuurde afbeeldingen" op pagina 498

"Een handeling afspelen op een batch bestanden" op pagina 496

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

Een nieuwe gegevensset maken

- Klik op de knop Gegevensset vastleggen in het deelvenster Variabelen. U kunt ook de optie Gegevensset vastleggen kiezen in het menu van het deelvenster Variabelen.

Schakelen tussen gegevenssets

- Selecteer een gegevensset in de lijst Gegevensset in het deelvenster Variabelen. U kunt ook op de knop Vorige gegevensset of Volgende gegevensset klikken.

Gegevens in het tekengebied toepassen op de huidige gegevensset

- Kies Gegevensset bijwerken in het menu van het deelvenster Variabelen.

De naam van een gegevensset wijzigen

- Bewerk de tekst rechtstreeks in het tekstvak Gegevensset. U kunt ook dubbelklikken op het woord *Gegevensset:* (links naast het tekstvak Gegevensset), een nieuwe naam invoeren en op OK klikken.

Een gegevensset verwijderen

- Kies de optie Gegevensset verwijderen in het menu van het deelvenster Variabelen.

Variabelenbibliotheken

In een omgeving waar meerdere mensen samenwerken is coördinatie tussen teamleden van essentieel belang voor het succes van het project. In een bedrijf waar websites worden gemaakt is de webontwerper bijvoorbeeld verantwoordelijk voor het uiterlijk van de site, terwijl de webontwikkelaar verantwoordelijk is voor de onderliggende code en scripts. Als de ontwerper de opmaak van de webpagina wijzigt, moeten deze wijzigingen worden doorgegeven aan de ontwikkelaar. Als de ontwikkelaar functies wil toevoegen aan de webpagina, moet het ontwerp mogelijk ook worden aangepast.

Met behulp van variabelenbibliotheken kunnen ontwerpers en ontwikkelaars hun werk coördineren via een XML-bestand. Een ontwerper kan bijvoorbeeld in Illustrator een sjabloon voor visitekaartjes maken en de variabele gegevens als XML-bestand exporteren. De ontwikkelaar kan het XML-bestand dan gebruiken om variabelen en gegevenssets te koppelen aan een database en een script schrijven om de uiteindelijke illustratie te genereren. Dit werkschema kan ook worden omgekeerd, zodat de ontwikkelaar de namen van variabelen en gegevenssets in een XML-bestand codeert en de ontwerper de variabelenbibliotheken in een Illustrator-document importeert.

Als u variabelen uit een XML-bestand in Illustrator wilt importeren, kiest u Variabelenbibliotheek laden in het menu van het deelvenster Variabelen.

Als u variabelen van Illustrator wilt exporteren naar een XML-bestand, kiest u Variabelenbibliotheek opslaan in het menu van het deelvenster Variabelen.

Meer Help-onderwerpen

"Gegevensgestuurde afbeeldingen" op pagina 498

"Gegevenssets gebruiken" op pagina 501

"Overzicht van het deelvenster Variabelen" op pagina 498

Een sjabloon opslaan voor gegevensgestuurde afbeeldingen

Wanneer u variabelen definieert in een Illustrator-document, maakt u een sjabloon voor gegevensgestuurde afbeeldingen. U kunt de sjabloon opslaan in SVG-indeling voor gebruik met andere Adobe-producten, zoals Adobe® Graphics Server. Een ontwikkelaar die werkt met Adobe Graphics Server kan bijvoorbeeld de variabelen in het SVG-bestand direct binden aan een database of een andere gegevensbron.

1 Kies Bestand > Opslaan als, geef een bestandsnaam op, selecteer SVG als bestandsindeling en klik op Opslaan.

2 Klik op Meer opties en kies Gegevens van Adobe Graphics Server opnemen. Alle benodigde gegevens voor het vervangen van variabelen worden dan opgenomen in het SVG-bestand.

3 Klik op OK.

Hoofdstuk 15: Grafieken

Grafieken maken

Met grafieken kunt u statistische gegevens op een visuele manier presenteren. In Adobe Illustrator kunt u negen verschillende typen grafieken maken en deze aan uw behoeften aanpassen. Klik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen en houd het ingedrukt om alle typen grafieken weer te geven die u kunt maken.

Een grafiek maken

1 Selecteer een grafiekgereedschap.

Het type grafiek dat wordt gegenereerd, wordt bepaald door het gereedschap dat u het eerst selecteert. U kunt het type grafiek later echter wijzigen.

2 Gebruik een van de volgende manieren om de afmetingen van de grafiek te bepalen:

- Sleep diagonaal van de hoek waar de grafiek moet beginnen naar de tegenoverstaande hoek. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om de grafiek vanuit zijn middelpunt te tekenen. Als u Shift ingedrukt houdt, beperkt u de grafiek tot een vierkant.
- Klik op de plaats waar u de grafiek wilt maken. Voer de breedte en hoogte van de grafiek in en klik op OK.

Opmerking: *De afmetingen die u definieert, gelden voor het hoofdgedeelte van de grafiek, maar niet voor de labels en de legenda.*

3 Voer gegevens voor de grafiek in het venster Grafiekgegevens in.

Belangrijk: *Grafiekgegevens moeten op een bepaalde manier worden geordend. Dit verschilt per grafiektype. Lees de informatie over het organiseren van labels en gegevens in het werkblad voordat u begint met het invoeren van gegevens.*

4 Klik op de knop Toepassen ✓ of druk op Enter op het numerieke toetsenblok om de grafiek te maken.

Het venster Grafiekgegevens blijft geopend totdat u het sluit. Hierdoor kunt u eenvoudig wisselen tussen het bewerken van de grafiekgegevens en het werken op het tekengebied.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met grafiekgereedschappen" op pagina 25

"Grafiekgegevens invoeren" op pagina 505

"Grafieken opmaken en aanpassen" op pagina 508

De kolombreedte of decimale precisie aanpassen

Het aanpassen van de kolombreedte is niet van invloed op de breedte van de kolommen in de grafiek; u ziet zo alleen meer of minder cijfers in de kolom.

Standaard wordt gewerkt met waarden van 2 decimalen. Als het getal 4 in een cel wordt ingevoerd, wordt dit in het venster Grafiekgegevens weergegeven als 4,00 en het getal 1,55823 wordt weergegeven als 1,56.

De breedte van kolommen aanpassen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

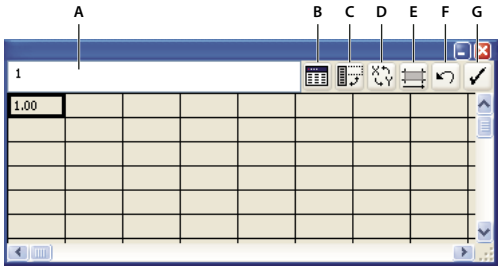
- Klik op de knop Celspecificaties en voer een waarde in tussen 0 en 20 in het tekstvak Kolombreedte.
- Plaats de aanwijzer op de rand van de kolom die u wilt aanpassen. De aanwijzer verandert in een dubbele pijl. Sleep de scheidslijn tussen de kolommen naar de gewenste positie.

De decimale precisie voor cellen aanpassen

❖ Klik op de knop Celspecificaties en voer een waarde in tussen 0 en 10 in het tekstvak Aantal decimalen.

Grafiekgegevens invoeren

U gebruikt het venster Grafiekgegevens om de gegevens voor de grafiek in te voeren. Het venster Grafiekgegevens wordt automatisch weergegeven als u een grafiekgereedschap selecteert, en blijft geopend totdat u het venster sluit.



Het venster Grafiekgegevens
***A.** Tekstinvoervak **B.** Gegevens importeren **C.** Rijen/kolommen omwisselen **D.** x/y omwisselen **E.** Celspecificaties **F.** Vorige versie **G.** Toepassen*

1 Het venster Grafiekgegevens voor een bestaande grafiek weergeven: selecteer de gehele grafiek met het gereedschap Selecteren en kies vervolgens Object > Grafiek > Gegevens.

2 Voer gegevens in op een van de volgende manieren:

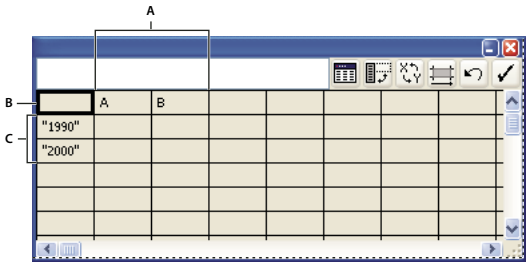
- Selecteer een cel in het werkblad en typ de gegevens in het tekstvak boven in het venster. Druk op Tab om de gegevens in te voeren en de volgende cel in dezelfde rij te selecteren. Druk op Enter of Return om de gegevens in te voeren en de volgende cel in dezelfde kolom te selecteren. Gebruik de pijltoetsen om naar een andere cel te gaan. U kunt ook gewoon op een andere cel klikken om deze te selecteren.
- Kopieer gegevens van een spreadsheettoepassing zoals Lotus® 1-2-3 of Microsoft Excel. Klik in het venster Grafiekgegevens op de cel die de linkerbovencel moet vormen van de gegevens die u plakt, en kies Bewerken > Plakken.
- Gebruik een tekstverwerker om een tekstbestand te maken waarin de gegevens voor elke cel worden gescheiden door een tab. Begin een nieuwe rij door op Enter of Return te drukken. De gegevens mogen alleen decimale punten of komma's bevatten, anders worden de gegevens niet juist in de grafiek verwerkt. (U voert bijvoorbeeld **732000** in en niet **732.000**.) Klik in het venster Grafiekgegevens op de cel die de linkerbovencel moet vormen van de gegevens die u plakt. Klik op de knop Gegevens importeren en selecteer het tekstbestand.

***Opmerking:** Als u grafiekgegevens per ongeluk hebt ingevoerd in rijen in plaats van kolommen (of omgekeerd), klikt u op de knop Rij/kolom omwisselen om de kolommen en rijen met gegevens om te wisselen. Als u de x- en de y- as van een spreidingsgrafiek wilt omwisselen, klikt u op de knop x/y omwisselen.*

3 Klik op de knop Toepassen of druk op Enter op het numerieke toetsenblok om de grafiek opnieuw te genereren.

Grafieklabels en gegevenssets gebruiken

Labels zijn woorden of getallen die twee zaken beschrijven: de gegevenssets die u wilt vergelijken en de categorieën waartegen u deze wilt afzetten. Labels voor kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, staafgrafieken, gestapelde staafgrafieken, lijngrafieken, vlakgrafieken en radargrafieken voert u als volgt in op het werkblad:



Labels in het venster Grafiekgegevens
***A.** Labels voor gegevenssets **B.** Lege cel **C.** Categorielabels*

Labels invoeren

❖ Labels voor kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, staafgrafieken, gestapelde staafgrafieken, lijngrafieken, vlakgrafieken en radargrafieken voert u als volgt in op het werkblad:

- Als u in Illustrator een legenda wilt genereren voor de grafiek, verwijdert u de inhoud van de cel linksboven en laat u de cel leeg.
- Voer labels in voor de verschillende gegevenssets in de bovenste rij cellen. Deze labels worden weergegeven in de legenda. Als u niet wilt dat er een legenda wordt gegenereerd, voer dan geen labels in voor de gegevenssets.
- Voer labels in voor de categorieën in de linkerkolom met cellen. Categorieën zijn vaak tijdseenheden, zoals dagen, maanden of jaren. Deze labels worden weergegeven langs de horizontale of verticale as van de grafiek, behalve bij radargrafieken. Bij radargrafieken resulteert elk label in een aparte as.
- Als u labels wilt maken die alleen uit getallen bestaan, dient u de getallen binnen rechte aanhalingstekens te plaatsen. Als u bijvoorbeeld het jaar 1996 wilt gebruiken als label, voert u **'1996'** in.
- U kunt in een label aangeven dat er een nieuwe regel moet komen door op de toets voor de verticale lijn ('|') te drukken. Typ bijvoorbeeld **Totaal aantal|abonnementen|1996** om het volgende grafieklabel te maken:

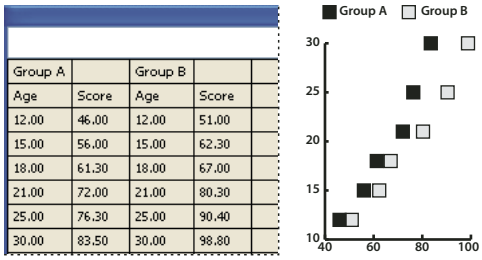
  Totaal aantal

  abonnementen

  1996

Gegevenssets invoeren voor spreidingsgrafieken

Het verschil tussen een spreidingsgrafiek en andere soorten grafieken is dat bij een spreidingsgrafiek beide assen waarden aangeven; er zijn geen categorieën.



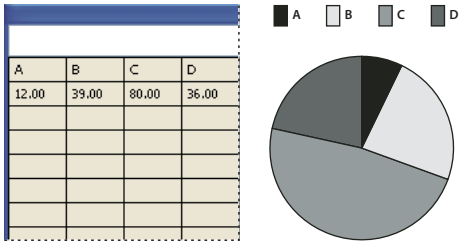
Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80

Gegevens in spreidingsgrafiek

- Voer in de bovenste rij cellen van het werkblad, om de andere kolom, de labels in voor gegevenssets, te beginnen bij de eerste cel. Deze labels worden weergegeven in de legenda.
- Voer gegevens voor de *y*-as in de eerste kolom in en gegevens voor de *x*-as in de tweede kolom.

Gegevenssets invoeren voor schijfgrafieken

U organiseert gegevenssets voor schijfgrafieken op dezelfde manier als voor andere grafieken. In dit geval wordt echter door elke rij in het werkblad een afzonderlijke grafiek gegenereerd.



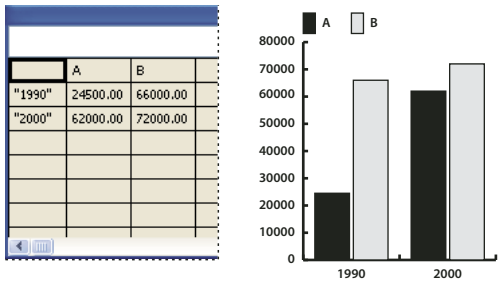
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

Gegevens in schijfgrafiek

- Voer de labels voor de gegevenssets op dezelfde manier in als bij kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, staafgrafieken, gestapelde staafgrafieken, lijngrafieken, vlakgrafieken en radargrafieken. Voer categorielabels in als u grafieknamen wilt genereren.
- Als u één schijfgrafiek wilt maken, voert u maar één rij met gegevens in. De ingevoerde waarden moeten allemaal óf positief óf negatief zijn.
- Als u meerdere schijfgrafieken wilt maken, voert u extra rijen met gegevens in. Alle gegevens moeten óf positief óf negatief zijn. Standaard is de grootte van de afzonderlijke schijfgrafieken proportioneel ten opzichte van de totalen van de gegevens van elke grafiek.

Gegevenssets invoeren voor kolom-, staaf-, lijn-, vlak- en radargrafieken

Als u de labels voor de grafiek hebt ingevoerd, kunt u de verschillende gegevenssets invoeren onder de desbetreffende kolommen.



Gegevens in kolomgrafiek

Kolomgrafiek, gestapelde kolomgrafiek, staafgrafiek en gestapelde staafgrafiek De hoogte van de kolom of de lengte van de staaf komt overeen met de hoeveelheid die wordt vergeleken. Bij kolom- en staafgrafieken kunt u positieve en negatieve waarden combineren. Negatieve waarden worden weergegeven als kolommen die onder aan de horizontale as hangen. Bij gestapelde kolomgrafieken moeten alle waarden positief of negatief zijn.

Lijngrafiek Elke kolom met gegevens komt overeen met één lijn in de lijngrafiek. In een lijngrafiek kunt u positieve en negatieve waarden combineren.

Vlakgrafiek De waarden moeten alle positief of negatief zijn. Elke ingevoerde rij met gegevens komt overeen met een gevuld vlak in de vlakgrafiek. Vlakgrafieken voegen de waarden van elke kolom toe aan de totalen van de vorige kolom. Hoewel vlakgrafieken en lijngrafieken dezelfde gegevens bevatten, zien er dus heel anders uit.

Radargrafiek Elk getal wordt op een as gemarkeerd en verbonden met de andere getallen op dezelfde as. Op deze manier ontstaat een "web". In een radargrafiek kunt u positieve en negatieve waarden combineren.

Grafieken opmaken

Grafieken opmaken en aanpassen

U kunt grafieken op allerlei manieren opmaken. U kunt bijvoorbeeld de vorm en de positie van de assen van de grafiek wijzigen, slagschaduwen toevoegen, de legenda verplaatsen en verschillende soorten grafieken combineren. U kunt de opmaakopties voor een grafiek bekijken door een grafiek te selecteren met het gereedschap Selecteren en door Object > Grafiek > Type grafiek te kiezen.

U kunt de grafiek ook op allerlei manieren handmatig aanpassen. U kunt de kleuren van schaduwen wijzigen, lettertypen en tekststijlen wijzigen, bepaalde of alle delen van de grafiek verplaatsen, spiegelen, schuintrekken, roteren of schalen, en kolom- en markeringsontwerpen aanpassen. U kunt transparanties, verlopen, overvloeiingen, penseelstreken, grafische stijlen en andere effecten toepassen op grafieken. Het is aan te raden deze wijzigingen als allerlaatste toe te passen, omdat deze worden verwijderd als u de grafiek opnieuw genereert.

Als u ideeën wilt opdoen voor het aanpassen van grafieken, bekijkt u de voorbeelden in de map Leuke extra's/Voorbeeldbestanden/Grafiekontwerpen in de Illustrator-map.

Vergeet niet dat een grafiek een gegroepeerd object is dat gerelateerd is aan de gegevens die de grafiek bevat. Degroepeer de grafiek nooit. Als u dat doet, kunt u de grafiek niet meer wijzigen. Als u een grafiek wilt bewerken, gebruikt u het gereedschap Direct selecteren of het gereedschap Groep selecteren om de gewenste delen te selecteren. Degroepeer de grafiek hierbij niet.

Verder is het van belang dat u begrijpt hoe elementen van een grafiek aan elkaar zijn gerelateerd. De gehele grafiek vormt tezamen met de bijbehorende legenda één groep. Alle gegevenssets tezamen vormen een subgroep van de grafiek. Elke gegevensset met bijbehorend legendavak is vervolgens weer een subgroep van alle gegevenssets. Elke waarde is subgroep van de gegevensset waar deze bij hoort, enzovoort. Objecten binnen een grafiek moet u nooit degroeperen of hergroeperen.

Meer Help-onderwerpen

"Grafiekontwerpen" op pagina 513

Het grafiektype wijzigen

1. Selecteer een grafiek met het gereedschap Selecteren.
2. Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
3. Klik in het dialoogvenster Type grafiek op de knop die overeenkomt met het gewenste grafiektype en klik op OK.

   Opmerking: *Als u grafiekobjecten hebt gekleurd met verlopen, kunnen er onverwachte resultaten optreden als u daarna het grafiektype wijzigt. Teneinde ongewenste resultaten te voorkomen, wordt het aangeraden verlopen pas toe te passen als de grafiek geheel gereed is. U kunt ook het gereedschap Direct selecteren gebruiken om objecten te selecteren die met een verloop zijn gekleurd en dan een proceskleur toepassen op die objecten. Vervolgens past u de oorspronkelijke verlopen weer toe.*

De assen van een grafiek opmaken

Met uitzondering van schijfgrafieken hebben alle grafieken een *waardeas* waarop de maateenheid voor de grafiek wordt weergegeven. U kunt ervoor kiezen de waardeas aan één zijde van de grafiek weer te geven, of aan beide zijden. Staafgrafieken, gestapelde staafgrafieken, kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, lijngrafieken en vlakgrafieken hebben ook een *categorieas* die de gegevenscategorieën in de grafiek definieert.

U kunt bepalen hoeveel verdeelstreepjes er worden weergegeven op elke as. Verder kunt u de lengte van de verdeelstreepjes wijzigen en een voor- en achtervoegsel toevoegen aan de getallen op de as.

1. Selecteer de grafiek met het gereedschap Selectie.
2. Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
3. Als u de positie van de waardeas wilt wijzigen, selecteert u een optie in het menu Waardeas.
4. Als u verdeelstreepjes en labels wilt opmaken, selecteert u een as in het pop-upmenu boven aan het dialoogvenster en stelt u de volgende opties in:

   Waarden verdeelstreepjes Hiermee bepaalt u de plaatsing van verdeelstreepjes op waardeassen, linkerassen, rechterassen, onderste of bovenste assen. Selecteer Berekende waarden negeren als u de plaatsing van de verdeelstreepjes zelf wilt berekenen. Accepteer de waarden die zijn ingesteld toen u de grafiek maakte of voer een minimumwaarde, een maximumwaarde en het aantal gedeelten tussen labels in.

   Verdeelstreepjes Bepaalt de lengte van de verdeelstreepjes en het aantal verdeelstreepjes per gedeelte. Voor categorieassen selecteert u Verdeelstreepjes tussen labels tekenen om verdeelstreepjes tussen de labels of kolommen weer te geven. Schakel deze optie uit om de verdeelstreepjes in het midden van de labels of kolommen te plaatsen.

   Labels toevoegen Hiermee geeft u een voor- en een achtervoegsel op voor getallen op waardeassen, linker- of rechterassen of onderste of bovenste assen. U kunt bijvoorbeeld een euroteken of procentteken toevoegen aan de getallen op de assen.

Verschillende schalen toewijzen aan de waardeassen

Als de grafiek aan beide zijden een waardeas heeft, kunt u aan elke as een andere gegevensset toekennen. In dat geval wordt er voor elke as een andere schaal gegenereerd. Deze techniek is vooral handig als u verschillende grafiektypen combineert in dezelfde grafiek.

1 Selecteer het gereedschap Groep selecteren .

2 Klik op de legenda voor de gegevensset die u wilt toewijzen aan de as.

3 Klik nogmaals zonder dat u de aanwijzer van het gereedschap Groep selecteren van de legenda weghaalt. Alle kolommen die deel uitmaken van de legenda, worden hiermee geselecteerd.

4 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

5 Kies in het pop-upmenu Waardeas de as waaraan u de gegevens wilt toewijzen.

6 Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

"Galerie met selectiegereedschappen" op pagina 20

Kolommen, staven en lijnen opmaken

Voor kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, staafgrafieken en gestapelde staafgrafieken kunt u de hoeveelheid ruimte aanpassen tussen elke kolom of staaf in de grafiek. U kunt ook de hoeveelheid ruimte tussen de categorieën of *clusters* van gegevens in de grafiek aanpassen. Bij lijngrafieken, spreidingsgrafieken en radargrafieken kunt u de vorm van lijnen en gegevenspunten aanpassen.

1 Gebruik het gereedschap Selecteren om de grafiek te selecteren.

2 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

3 Als u bij kolomgrafieken, gestapelde kolomgrafieken, staafgrafieken en gestapelde staafgrafieken de ruimte tussen kolommen en staven wilt aanpassen, typt u een waarde tussen 1% en 1000% in de tekstvakken Kolombreedte, Staafbreedte of Clusterbreedte.

   Een waarde hoger dan 100% betekent dat de kolommen, staven of clusters elkaar overlappen. Een waarde lager dan 100% betekent dat er ruimte wordt vrijgehouden tussen de kolommen, staven of clusters. Een waarde van 100% betekent dat de kolommen, staven of clusters tegen elkaar worden geplaatst.

4 Als u lijnen en gegevenspunten wilt aanpassen bij lijngrafieken, spreidingsgrafieken en radargrafieken, stelt u de opties Gegevenspunten markeren, Gegevenspunten verbinden, Lijnen van rand tot rand en Lijnen vullen in.

5 Als u de overlapping van kolommen, staven en lijnen wilt wijzigen, stelt u de opties Eerste rij voorop en Eerste kolom voorop in.

   Opmerking: *Selecteer altijd Eerste kolom voorop voor vlakgrafieken. Als u dat niet doet, worden sommige vlakken mogelijk niet weergegeven.*

Grafiekopties

U hebt toegang tot de algemene grafiekopties als u de grafiek selecteert met het gereedschap Selecteren en als u vervolgens dubbelklikt op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

Waardeas Hier geeft u aan waar de waardeas (de as met de maateenheid) wordt weergegeven.

Slagschaduw Hiermee past u slagschaduwen toe achter de kolommen, staven en lijnen in een grafiek. Slagschaduwen worden toegepast op gehele schijfgrafieken.

Legenda bovenaan Hiermee geeft u de legenda horizontaal boven aan de grafiek weer in plaats van rechts van de grafiek.

Eerste rij voorop Bepaalt hoe de categorieën (clusters) gegevens in een grafiek elkaar overlappen als de clusterbreedte groter is dan 100%. Deze optie is vooral nuttig bij kolom- en staafgrafieken.

Eerste kolom voorop Hiermee zet u de kolom, staaf of lijn die correspondeert met de eerste kolom gegevens in het venster Grafiekgegevens, bovenaan. De instelling van deze optie bepaalt ook welke kolom bovenaan staat bij kolomgrafieken en gestapelde kolomgrafieken waarbij de kolombreedte groter is dan 100%, en bij staafgrafieken en gestapelde staafgrafieken waarbij de staafbreedte groter is dan 100%.

Gegevenspunten markeren Hiermee plaatst u vierkante markeringen op elk gegevenspunt.

Gegevenspunten verbinden Hiermee tekent u lijnen waarmee de relaties tussen gegevens beter zichtbaar worden gemaakt.

Lijnen van rand tot rand Hiermee tekent u lijnen over de gehele breedte van de grafiek, van de linkerzijde tot de rechterzijde van de x-as. Deze optie is niet beschikbaar voor spreidingsgrafieken.

Lijnen vullen Hiermee maakt u bredere lijnen. De lijn krijgt de dikte die u opgeeft in het tekstvak Lijndikte, en de kleur die is opgegeven bij de desbetreffende reeks gegevens. Deze optie wordt beschikbaar als u Gegevenspunten verbinden selecteert.

Slagschaduw

U kunt slagschaduwen toepassen achter de kolommen, staven en lijnen in een grafiek. Slagschaduwen worden toegepast op gehele schijfgrafieken.

1 Selecteer een grafiek met het gereedschap Selecteren.

2 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

3 Selecteer de optie Slagschaduw in het dialoogvenster Type grafiek en klik op OK.

De positie van een legenda wijzigen

Standaard wordt de legenda rechts van de grafiek weergegeven. U kunt er echter voor kiezen om de legenda horizontaal langs de bovenzijde van de grafiek weer te geven.

1 Selecteer een grafiek met het gereedschap Selecteren.

2 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

3 Selecteer de optie Legenda bovenaan in het dialoogvenster Type grafiek en klik op OK.

Schijfgrafieken opmaken

U kunt bij schijfgrafieken de plaatsing van de legenda en de sortering van de segmenten wijzigen. U kunt ook aangeven hoe meerdere schijfgrafieken moeten worden weergegeven.

1 Gebruik het gereedschap Selecteren om de grafiek te selecteren.

2 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de plaatsing van de legenda wilt wijzigen, selecteert u een optie bij Legenda.
- Als u wilt opgeven hoe meerdere schijfgrafieken moeten worden weergegeven, selecteert u een optie voor Positie.
- Als u wilt aangeven hoe de segmenten moeten worden gesorteerd, selecteert u een optie bij Sorteren.

Percentages en legenda worden standaard in zwart weergegeven. Als een schijfsegment met een donkere achtergrond een agenda onleesbaar maakt, geef dan de achtergrond een andere kleur. Selecteer de donkere schijfsegmenten met het gereedschap Groep selecteren en verf de segmenten via het deelvenster Kleur of Stalen.

Schijfgrafiekopties

Legenda Bepaalt de plaatsing van de legenda.

- **Standaardlegenda** Hiermee plaatst u de kolomlabels buiten de grafiek. Dit is de standaardinstelling. Gebruik deze optie als u schijfgrafieken combineert met andere soorten grafieken.
- **Legenda in segmenten** Hiermee zorgt u dat er labels worden ingevoegd in de overeenkomstige segmenten.
- **Geen legenda** Hiermee wordt de legenda geheel weggelaten.

Positie Hiermee geeft u aan hoe meerdere schijfgrafieken worden weergegeven.

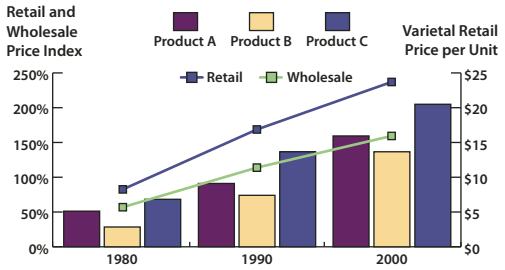
- **Naar verhouding** Hiermee geeft u de grafieken evenredige grootten.
- **Gelijk** Hiermee geeft u alle schijfgrafieken dezelfde diameter.
- **Gestapeld** Elke schijfgrafiek wordt op de vorige grafiek geplaatst en alle schijfgrafieken hebben dezelfde grootte.

Sortering Hiermee geeft u aan hoe de segmenten worden gesorteerd.

- **Alles** De segmenten van de geselecteerde schijfgrafieken worden gesorteerd van de hoogste naar de laagste waarde, met de klok mee vanaf de bovenkant van de schijfgrafiek.
- **Eerste** De segmenten van de geselecteerde schijfgrafieken worden zo gesorteerd dat de hoogste waarde in de eerste grafiek wordt geplaatst in het eerste segment. De rest wordt gesorteerd van groot naar klein. De segmenten in alle overige grafieken hebben dezelfde volgorde als de segmenten in de eerste grafiek.
- **Geen** De segmenten van de geselecteerde schijfgrafieken worden gesorteerd in de volgorde waarin u de waarden hebt ingevoerd, met de klok mee vanaf de bovenkant van de schijfgrafieken.

Verschillende grafiektypen combineren

U kunt verschillende grafiektypen combineren tot één grafiek. U wilt bijvoorbeeld één gegevensset weergeven als een kolomgrafiek en de overige gegevenssets als een lijngrafiek. U kunt elk grafiektype combineren met een ander grafiektype, behalve met spreidingsgrafieken. Spreidingsgrafieken kunnen met geen enkel ander grafiektype worden gecombineerd.



Kolommen en lijnen in één grafiek combineren

1. Selecteer het gereedschap Groep selecteren .
2. Klik op de legenda voor de gegevens waarvan u het grafiektype wilt wijzigen.
3. Klik nogmaals zonder dat u de aanwijzer van het gereedschap Groep selecteren van de legenda weghaalt. Alle kolommen die deel uitmaken van de legenda, worden hiermee geselecteerd.

4 Kies Object > Grafiek > Type grafiek of dubbelklik op het grafiekgereedschap in het deelvenster Gereedschappen.

5 Selecteer het gewenste grafiektype en de gewenste opties.

Als in een grafiek meer dan één grafiektype wordt gebruikt, kunt u eventueel de ene gegevensset langs de rechteras plaatsen en de andere langs de linkeras. Op deze wijze geeft elke as verschillende soorten gegevens aan.

Opmerking: *Als u gestapelde kolomgrafieken samen met andere grafiektypen gebruikt, moet u erop letten dat dezelfde as wordt gebruikt voor alle gegevenssets waarvoor gestapelde kolomgrafieken worden gebruikt. Als bepaalde gegevenssets de rechteras gebruiken en andere de linkeras, kunnen de kolomhoogten misleidend zijn of elkaar overlappen.*

Delen van een grafiek selecteren

1 Selecteer het gereedschap Groep selecteren .

2 Klik op de legenda van de kolommen die u wilt selecteren.

3 Klik nogmaals zonder dat u de aanwijzer van het gereedschap Groep selecteren van de legenda weghaalt. Alle kolommen die deel uitmaken van de legenda, worden hiermee geselecteerd.

U kunt een groep ook selecteren door op een van de delen ervan te klikken. Vervolgens klikt u nogmaals om de kolommen te selecteren die eveneens deel uitmaken van de groep. Klik een derde maal om de legenda te selecteren. Elke keer als u klikt, wordt er een volgende laag van gegroepeerde objecten aan de selectie toegevoegd, te beginnen met de eerstvolgende hogere groep in de hiërarchie. U zou hiermee kunnen doorgaan tot u alle groepen aan de selectie hebt toegevoegd.

4 Als u een deel van een geselecteerde groep wilt deselecteren, selecteert u het gereedschap Direct selecteren , houdt u Shift ingedrukt en klikt u op het object.

De tekst in een grafiek opmaken

Als er tekst wordt gegenereerd voor de labels en de legenda van een grafiek, wordt er gebruikgemaakt van een standaardlettertype en een standaardtekengrootte. U kunt de tekstopmaak echter eenvoudig wijzigen om de grafiek visueel interessanter te maken.

1 Selecteer het gereedschap Groep selecteren .

2 Klik eenmaal om de basislijn te selecteren van de tekst die u wilt wijzigen. Klik tweemaal om alle tekst te selecteren.

3 Wijzig de tekstkenmerken naar wens.

Afbeeldingen en symbolen toevoegen aan grafieken

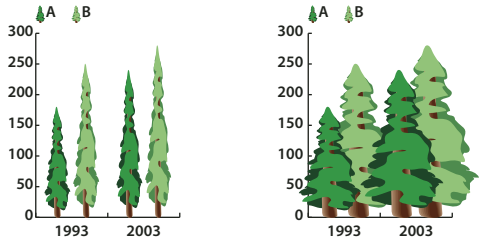
Grafiekontwerpen

U gebruikt *grafiekontwerpen* om illustraties toe te voegen aan kolommen en markeringen. Grafiekontwerpen kunnen eenvoudige tekeningen, logo's of andere symbolen zijn die waarden in een grafiek vertegenwoordigen. Het kunnen ook complexe objecten zijn die patronen of hulplijnobjecten bevatten. Illustrator bevat standaard diverse vooraf ingestelde grafiekontwerpen. Verder kunt u nieuwe grafiekontwerpen maken en opslaan in het dialoogvenster Grafiekontwerp.

U kunt een grafiekontwerp op verschillende manieren toepassen op kolommen:

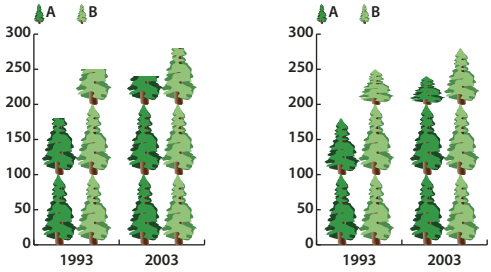
Verticaal geschaald ontwerp Kolommen worden verticaal uitgerekt of samengedrukt. De breedte blijft ongewijzigd.

Proportioneel geschaald ontwerp De kolommen worden zowel verticaal als horizontaal geschaald. De horizontale afstanden tussen de ontwerpen worden niet aangepast voor de verschillende breedten.



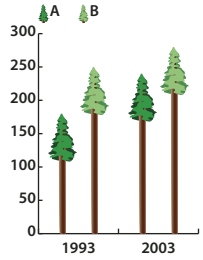
Verticaal geschaalde ontwerpen vergeleken met proportioneel geschaalde ontwerpen

Herhaald ontwerp Hiermee stapelt u een ontwerp om de kolommen te vullen. U kunt de waarde opgeven die elk ontwerp vertegenwoordigt en ook of ontwerpen die breuken vertegenwoordigen, moeten worden afgeknipt of geschaald.



Herhaalde grafiek met afgeknipt ontwerp vergeleken met herhaalde grafiek met geschaald ontwerp

Verschuivend ontwerp Dit ontwerp lijkt op een verticaal geschaald ontwerp. Het verschil is dat u bij dit ontwerp kunt opgeven waar het ontwerp moet worden uitgerekt of samengedrukt. Als u bijvoorbeeld een persoon gebruikt om gegevens uit te beelden, wilt u waarschijnlijk dat alleen het lichaam wordt uitgerekt of samengedrukt, maar niet het hoofd. Als u hier de optie Verticaal geschaald zou gebruiken, zou de persoon in zijn geheel worden geschaald.



Verschuivend grafiekontwerp

Een kolom- of markeringsontwerp importeren

Illustrator bevat allerlei vooraf ingestelde ontwerpen, die u in de grafieken kunt gebruiken. U kunt de grafiekontwerpen die u maakt, ook tussen documenten uitwisselen.

1 Kies Venster > Staalbibliotheken > Andere bibliotheek.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u vooraf ingestelde grafiekontwerpen wilt importeren, navigeert u naar de map Leuke extra's/Voorbeeldbestanden/Grafieken en elementen in de installatiemap van Illustrator. Selecteer een grafiekontwerpbestand en klik op Openen.
- Als u grafiekontwerpen uit een ander document wilt importeren, selecteert u het document en klikt u op Openen.

Eerst wordt er alleen een nieuw deelvenster weergegeven met kleuren, verlopen en patronen uit het geïmporteerde bestand. De geïmporteerde grafiekontwerpen zijn echter beschikbaar als u het dialoogvenster Kolom of Markering opent.

Een kolomontwerp maken

1 Maak een rechthoek als achterste object in het ontwerp. Deze rechthoek vormt de grens van het grafiekontwerp.

U kunt de kleinste kolom van de grafiek kopiëren en plakken. Deze kolom kan als omsluitend kader voor het ontwerp dienen.

2 Geef de rechthoek de gewenste kleurkenmerken of kies Geen als vulling en lijn, zodat de rechthoek onzichtbaar is.

3 Teken een ontwerp met behulp van de tekengereedschappen of plaats een bestaand ontwerp vóór de rechthoek.

4 Selecteer met het gereedschap Selecteren het hele ontwerp, inclusief de rechthoek.

5 Kies Object > Groeperen om het ontwerp te groeperen.

6 Kies Object > Grafiek > Element.

7 Klik op Nieuw element. Er verschijnt een voorvertoning van het geselecteerde ontwerp. De voorvertoning toont alleen het gedeelte van het ontwerp dat in de achterste rechthoek past. In de grafiek wordt echter wel het hele ontwerp weergegeven.

8 Klik op Naam wijzigen om het ontwerp een naam te geven.

Het maken van een grafiekontwerp is vergelijkbaar met het maken van een patroon.

Meer Help-onderwerpen

"Informatie over patronen" op pagina 214

Een verschuivend kolomontwerp maken

1 Maak een rechthoek als achterste object in het ontwerp. Deze rechthoek vormt de grens van het grafiekontwerp.

2 Teken een ontwerp met behulp van de tekengereedschappen of plaats een bestaand ontwerp vóór de rechthoek.

3 Gebruik het gereedschap Pen om een horizontale lijn te tekenen die aangeeft op welke plaats het ontwerp uitgerekt of samengedrukt moet worden.

4 Selecteer alle onderdelen van het ontwerp, met inbegrip van de horizontale lijn.

5 Kies Object > Groeperen om het ontwerp te groeperen.

6 Gebruik het gereedschap Direct selecteren of het gereedschap Groep selecteren om de horizontale lijn te selecteren. Zorg dat u alleen de horizontale lijn selecteert.

7 Kies Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen maken

8 Kies Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen vergrendelen om het vinkje naast Vergrendelen te verwijderen, zodat u de hulplijnen kunt ontgrendelen. Verplaats het ontwerp om te controleren dat de hulplijn met het ontwerp wordt meeverplaatst.

9 Gebruik het gereedschap Selecteren om het hele ontwerp te selecteren.

10 Kies Object > Grafiek > Element.

11 Klik op Nieuw element. Er verschijnt een voorvertoning van het geselecteerde ontwerp.

12 Klik op Naam wijzigen om het ontwerp een naam te geven.

Totalen toevoegen aan een kolomontwerp

1 Maak een kolomontwerp.

2 Selecteer het gereedschap Tekst T. Plaats de aanwijzer op de positie waar de waarde moet worden weergegeven, in de buurt van of in de rechthoek die het ontwerp omsluit.

U kunt de waarde bijvoorbeeld in, boven, onder, links of rechts van het ontwerp plaatsen.

3 Klik op de gewenste positie en typ een procentteken (%) gevolgd door twee cijfers van 0 t/m 9. De cijfers bepalen hoe de gegevens worden weergegeven.

Het eerste cijfer bepaalt hoeveel posities er vóór de decimale komma worden weergegeven. Als het totaal bijvoorbeeld 122 is, zorgt het cijfer 3 ervoor dat 122 wordt weergegeven. Als u 0 invoert als eerste cijfer, wordt het aantal posities dat nodig is om de waarde weer te geven, automatisch toegevoegd.

Het tweede cijfer bepaalt hoeveel posities er na de decimale komma worden weergegeven. Zonodig worden er nullen toegevoegd en worden waarden naar boven of beneden afgerond. U kunt deze aantallen variëren, afhankelijk van hoeveel cijfers u nodig hebt.

4 Om de tekstkenmerken te wijzigen, kiest u Venster > Tekst > Teken. Stel de gewenste kenmerken in en sluit het deelvenster.

5 Als u de decimale komma's wilt uitlijnen, kiest u Venster > Tekst > Alinea en klikt u op de knop Rechts uitlijnen.

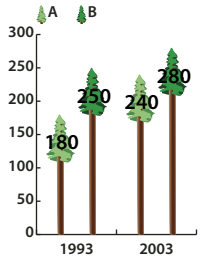
6 Selecteer met het gereedschap Selecteren het hele ontwerp, inclusief de rechthoek en eventuele tekst.

7 Kies Object > Groeperen om het ontwerp te groeperen.

8 Kies Object > Grafiek > Element.

9 Klik op Nieuw element. Er verschijnt een voorvertoning van het geselecteerde ontwerp.

10 Klik op Naam wijzigen om het ontwerp een naam te geven.



Verschuivend grafiekontwerp met kolomtotalen

Een markeringsontwerp maken

1 Selecteer en kopieer een markeringsrechthoek in de grafiek en plak deze op de plaats waar u het ontwerp wilt maken. Dit wordt het achterste object in het grafiekontwerp en het bepaalt de grootte van de markering.

2 Bepaal de grootte voor de illustratie. U hoeft geen rekening te houden met de markeringsrechthoek.

3 Als het markeringsontwerp naar wens is, selecteert u het en kiest u Object > Grafiek > Element. Klik vervolgens op Nieuw element.

4 Klik op Naam wijzigen om het ontwerp een naam te geven.

Een kolomontwerp toepassen op een grafiek

1 Maak of importeer het kolomontwerp.

2 Selecteer met het gereedschap Groep selecteren de kolommen of staven die u met het ontwerp wilt vullen of selecteer de hele grafiek.

3 Kies Object > Grafiek > Kolom.

4 Selecteer een type kolomontwerp.

Als u bij Type kolom Herhaald kiest, geef dan een waarde op in het tekstvak Elk element staat voor. Selecteer in het pop-upmenu Voor breuken of eventuele breuken moeten worden afgeknipt of geschaald. Als u kiest voor Element afknippen, wordt zo nodig een deel van het bovenste ontwerp afgeknipt. Als u kiest voor Element schalen, wordt het laatste ontwerp geschaald, zodat deze in de kolom past.

5 Selecteer het ontwerp dat u wilt gebruiken. Er verschijnt een voorvertoning van het geselecteerde ontwerp.

6 Klik op OK.

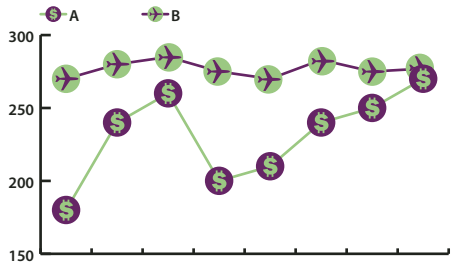
Een markeringsontwerp toepassen op een lijngrafiek of spreidingsgrafiek

1 Maak of importeer het kolomontwerp.

2 Selecteer met het gereedschap Groep selecteren de markeringen en legenda in de grafiek die u door een ontwerp wilt vervangen. Selecteer geen lijnen.

3 Kies Object > Grafiek > Markering. Selecteer een ontwerp en klik op OK.

Het ontwerp wordt zodanig geschaald dat de achterste rechthoek in het ontwerp even groot is als de standaardmarkering in de lijngrafiek of de spreidingsgrafiek.



Lijngrafiek met markeringsontwerpen

Een grafiekontwerp opnieuw gebruiken

U kunt een nieuw ontwerp maken door een eerder gemaakt ontwerp opnieuw te gebruiken en te bewerken. Als u over de oorspronkelijke illustratie van het ontwerp beschikt, kunt u deze wijzigen en vervolgens een nieuwe naam geven in het dialoogvenster Grafiekelement.

Als u niet over de oorspronkelijke illustratie van het grafiekontwerp beschikt, kunt u deze illustratie terughalen door het grafiekontwerp in uw bestand te plakken.

1 Kies Selecteren > Deselecteren om de selectie van de gehele illustratie op te heffen.

2 Kies Object > Grafiek > Element.

3 Selecteer het grafiekontwerp dat u in de illustratie wilt plakken en klik op Ontwerp plakken.

4 Klik op OK. Het grafiekontwerp wordt in de illustratie geplakt. U kunt het ontwerp nu bewerken en definiëren als nieuw grafiekontwerp.

Hoofdstuk 16: Sneltoetsen

Sneltoetsen aanpassen

Sneltoetsen maken u productiever met Illustrator. U kunt de in Illustrator opgenomen standaardsneltoetsen gebruiken of u kunt sneltoetsen toevoegen en aan uw wensen aanpassen.

Sneltoetsen aanpassen

In Illustrator kunt u een lijst met alle sneltoetsen weergeven en sneltoetsen maken of bewerken. Het dialoogvenster Sneltoetsen fungeert als sneltoetsbewerker en bevat alle opdrachten die sneltoetsen ondersteunen, waaronder enkele die niet voorkomen in de standaardset met sneltoetsen.

U kunt uw eigen sets met sneltoetsen definiëren, afzonderlijke sneltoetsen in een set wijzigen, en schakelen tussen sets met sneltoetsen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk verschillende sets te maken voor de verschillende werkruimten die u hebt gekozen in het menu Venster > Werkruimte.

Als u al eens een andere set sneltoetsen dan de standaardset hebt opgeslagen, zijn deze opgeslagen in een .kys-bestand in de voorkeurenmap van Illustrator. U kunt dit bestand naar dezelfde locatie (in de map met voorkeuren van AI) op de nieuwe computer kopiëren. Vervolgens kunt u de set kiezen in het dialoogvenster Sneltoetsen.

U kunt hetzelfde .kys-bestand op meerdere platformen gebruiken zolang de gewijzigde sneltoetsen maar geldig zijn op het desbetreffende platform.

Hieronder vindt u de locaties waar de aangepaste sneltoetsen van Illustrator standaard worden opgeslagen:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista en Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Naast het gebruik van sneltoetsen kunt u veel opdrachten ook starten vanuit contextgevoelige menu's. Contextgevoelige menu's bevatten opdrachten die betrekking hebben op het actieve gereedschap of deelvenster, of op de actieve selectie. Klik in Windows met de rechtermuisknop of houd in Mac OS Control (Ctrl) ingedrukt en klik in het documentvenster of in het deelvenster om een contextgevoelig menu weer te geven.

1. Kies Bewerken > Sneltoetsen.
2. Kies een set sneltoetsen in het menu Set boven in het dialoogvenster Sneltoetsen.
3. Kies een sneltoetstype (Menuopdrachten of Gereedschappen) in het menu boven de weergegeven sneltoetsen.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op OK als u de set met sneltoetsen wilt activeren.

- Als u een sneltoets wilt wijzigen, klikt u in de kolom Sneltoets van de lijst en typt u een nieuwe sneltoets. Als u een sneltoets invoert die al aan een andere opdracht of een ander gereedschap is toegewezen, wordt onder in het dialoogvenster een waarschuwing weergegeven. Klik op Ongedaan maken om de wijziging ongedaan te maken, of klik op Ga naar als u naar de andere opdracht of het andere gereedschap wilt gaan om daaraan een nieuwe sneltoets toe te wijzen. In de kolom Symbool typt u het symbool dat zal worden weergegeven in het menu of in de knopinfo voor de opdracht of het gereedschap. U kunt alle tekens gebruiken die zijn toegestaan in de kolom Sneltoets.

Opmerking: *In Mac OS kunt u Command+Option+8 niet toewijzen als een menusneltoets.*

- Klik op OK als u de wijzigingen in de huidige set met sneltoetsen wilt opslaan. (U kunt geen wijzigingen opslaan in de set met de naam Standaardwaarden Illustrator.)
- Klik op Opslaan als u een nieuwe set met sneltoetsen wilt opslaan. Typ een naam voor de nieuwe set en klik op OK. De nieuwe sneltoetsenset wordt met de nieuwe naam weergegeven in het pop-upmenu.
- Klik op Verwijderen als u de set met sneltoetsen wilt verwijderen. (U kunt de set met de naam Standaardwaarden Illustrator niet verwijderen.)
- Klik op Tekst exporteren als u de weergegeven set met sneltoetsen wilt exporteren naar een tekstbestand. In het dialoogvenster Toetsensetbestand opslaan als voert u een bestandsnaam in voor de set met sneltoetsen die u wilt opslaan, en vervolgens klikt u op Opslaan. U kunt dit tekstbestand gebruiken om een lijst met uw sneltoetsen af te drukken.

Standaardsneltoetsen

Toetsen voor het selecteren van gereedschappen

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschap Tekengebied	Shift+O	Shift+O
Gereedschap Selecteren	V	V
Gereedschap Direct selecteren	A	A
Gereedschap Toverstaf	Y	Y
Gereedschap Lasso	Q	Q
Gereedschap Pen	P	P
Gereedschap Klodderpenseel	Shift+B	Shift+B
Gereedschap Ankerpunt toevoegen	+ (plus)	+ (plus)
Gereedschap Ankerpunt verwijderen	- (min)	- (min)
Gereedschap Ankerpunt omzetten	Shift+C	Shift+C
Gereedschap Tekst	T	T
Gereedschap Lijnsegment	\ (backslash)	\ (backslash)
Gereedschap Rechthoek	M	M
Gereedschap Ovaal	L	L
Gereedschap Penseel	B	B
Gereedschap Potlood	N	N

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschap Roteren	R	R
Gereedschap Spiegelen	O	O
Gereedschap Schalen	S	S
Gereedschap Kromtrekken	Shift+R	Shift+R
Gereedschap Breedte	Shift+W	Shift+W
Gereedschap Vrije transformatie	E	E
Gereedschap Vormen maken	Shift+M	Shift+M
Gereedschap Perspectiefraster	Shift+P	Shift+P
Gereedschap Perspectiefselectie	Shift+V	Shift+V
Gereedschap Symbolen sproeien	Shift+S	Shift+S
Gereedschap Kolomgrafiek	J	J
Gereedschap Net	U	U
Gereedschap Verloop	G	G
Gereedschap Pipet	I	I
Gereedschap Overvloeien	W	W
Gereedschap Emmertje voor actieve verf	K	K
Gereedschap Selectie van actieve verf	Shift+L	Shift+L
Gereedschap Segment	Shift+K	Shift+K
Gereedschap Gummetje	Shift+E	Shift+E
Gereedschap Schaar	C	C
Gereedschap Handje	H	H
Gereedschap Zoomen	Z	Z
Overschakelen naar gereedschap Vloeiend bij gebruik Klodderpenseel	Op Alt drukken	Op Option drukken

Toetsen voor het weergeven van illustraties

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Schakelen tussen schermmodi: Standaardscherm, Volledig scherm met menubalk, Volledig scherm	F	F
Zichtbaar gedeelte in venster passen	Dubbelklikken op gereedschap Handje	Dubbelklikken op gereedschap Handje
100% vergroten	Dubbelklikken op Zoomen	Dubbelklikken op Zoomen
Schakelen naar gereedschap Handje (wanneer u niet in tekstbewerkingsmodus werkt)	Spatiebalk	Spatiebalk

Resultaat	Windows	Mac OS
Overschakelen naar Zoomen in vergrotingmodus	Ctrl+spatiebalk	Spatiebalk+Command
Overschakelen naar Zoomen in verkleiningmodus	Ctrl+Alt+spatiebalk	Spatiebalk+Command+Option
Slepend met Zoomen selectiekader voor in- en uitzoomen verplaatsen	Spatiebalk	Spatiebalk
Niet-geselecteerde illustraties verbergen	Ctrl+Alt+Shift+3	Command+Option+Shift+3
Schakelen tussen horizontale en verticale hulplijn	Alt ingedrukt houden en hulplijn slepen	Option ingedrukt houden en hulplijn slepen
Hulplijn loslaten	Ctrl+Shift-dubbelklikken op hulplijn	Command+Shift-dubbelklikken op hulplijn
Tekengebieden tonen/verbergen	Ctrl+Shift+H	Command+Shift+H
Tekengebiedlinialen tonen/verbergen	Ctrl+Alt+/	Command+Option+/
Alle tekengebieden weergeven in venster	Ctrl+Alt+0 (nul)	Command+Option+0 (nul)
Op plaats plakken in het actieve tekengebied	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
Modus gereedschap Tekengebied sluiten	Esc	Esc
Tekengebied maken in ander tekengebied	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Meerdere tekengebieden selecteren in het deelvenster Tekengebied	Ctrl+klikken	Command+klikken
Naar volgend document navigeren	Ctrl+F6	Command+F6
Naar vorig document navigeren	Ctrl+Shift+F6	Command+Shift+F6
Naar volgende documentgroep navigeren	Ctrl+Alt+F6	Command+Option+F6
Naar vorige documentgroep navigeren	Ctrl+Alt+Shift+F6	Command+Option+Shift+F6
Modus Volledig scherm afsluiten	Esc	Esc
Meerdere tekengebieden opslaan naar Illustrator CS3-indeling of eerder	Alt+V	

Toetsen voor tekenen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
De verhoudingen of richting van een vorm beperken tot: • gelijke hoogte en breedte voor rechthoeken, afgeronde rechthoeken, ovalen en rasters • Stappen van 45° voor lijn- en boogsegmenten • Originele richting voor veelhoeken, sterren en vlammen	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Een vorm verplaatsen terwijl u deze tekent	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen
Tekenen vanuit het middelpunt van een vorm (behalve voor veelhoeken, sterren en vlammen)	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Het vergroten of verkleinen van de zijden van veelhoeken, punten van sterren, de hoek van een boog, windingen van een spiraal of stralen van een vlam	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
De binnenste straal van een ster constant houden	Begin te slepen en houd vervolgens Ctrl ingedrukt	Begin te slepen en houd vervolgens Command ingedrukt
De zijden van een ster recht houden	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Schakelen tussen een open en gesloten boog	Begin te slepen en houd vervolgens C ingedrukt	Begin te slepen en houd vervolgens C ingedrukt
Een boog omdraaien waarbij het referentiepunt hetzelfde blijft	Begin te slepen en houd vervolgens F ingedrukt	Begin te slepen en houd vervolgens SF ingedrukt
Windingen toevoegen aan of verwijderen uit een spiraal terwijl de spiraal wordt verlengd	Begin met slepen en gebruik vervolgens Alt-slepen	Begin met slepen en gebruik vervolgens Option-slepen
De snelheid van het verval van een spiraal wijzigen	Begin met slepen en gebruik vervolgens Ctrl-slepen	Begin met slepen en gebruik vervolgens Command-slepen
Horizontale lijnen toevoegen aan of verwijderen uit een rechthoekig raster of concentrische lijnen toevoegen aan of verwijderen uit een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Verticale lijnen toevoegen aan of verwijderen uit een rechthoekig raster of radiale lijnen toevoegen aan of verwijderen uit een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-rechts of Pijl-links	Begin te slepen en druk vervolgens op Pijl-rechts of Pijl-links
De waarde voor schuintrekken met 10% verlagen voor horizontale scheidingslijnen in een rechthoekig raster of radiale scheidingslijnen in een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op F	Begin te slepen en druk vervolgens op F
De waarde voor schuintrekken met 10% verhogen voor horizontale scheidingslijnen in een rechthoekig raster of radiale scheidingslijnen in een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op V	Begin te slepen en druk vervolgens op V
De waarde voor schuintrekken met 10% verlagen voor verticale scheidingslijnen in een rechthoekig raster of concentrische scheidingslijnen in een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op X	Begin te slepen en druk vervolgens op X

Resultaat	Windows	Mac OS
De waarde voor schuintrekken met 10% verhogen voor verticale scheidingslijnen in een rechthoekig raster of concentrische scheidingslijnen in een poolraster	Begin te slepen en druk vervolgens op C	Begin te slepen en druk vervolgens op C
Een Actief overtrekken-object in één stap maken en uitbreiden	Alt ingedrukt houden en klikken op Actief overtrekken in het deelvenster Beheer of Alt ingedrukt houden en een voorinstelling voor overtrekken selecteren.	Option ingedrukt houden en klikken op Actief overtrekken in het deelvenster Beheer of Option ingedrukt houden en een voorinstelling voor overtrekken selecteren.
Klodderpenseel vergroten	] (vierkant haakje sluiten)	] (vierkant haakje sluiten)
Klodderpenseel verkleinen	[(vierkant haakje openen)	[(vierkant haakje openen)
Klodderpenseel-pad beperken tot horizontaal of verticaal	Shift	Shift
Schakelen tussen tekenmodi	Shift+D	Shift+D
Twee of meer paden met elkaar verbinden	Selecteer de paden en druk op Ctrl+J	Selecteer de paden en druk op Command+J
Hoek- of vloeiende verbinding maken	Selecteer de paden en druk op Shift+Ctrl+Alt+J	Selecteer het ankerpunt en druk op Shift+Command+Option+J

Toetsen voor tekenen in perspectief

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaten	Windows	Mac OS
Gereedschap Perspectiefraster	Shift+P	Shift+P
Gereedschap Perspectiefselectie	Shift+V	Shift+V
Perspectiefraster	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Objecten verticaal verplaatsen	Druk op de toets 5, klik op het object en sleep het	Druk op de toets 5, klik op het object en sleep het
Van perspectiefvlak wisselen	Gebruik het gereedschap Perspectiefselectie en druk op 1 voor het linkerraster, op 2 voor het horizontale raster, op 3 voor het rechterraster of op 4 voor geen enkel actief raster	Gebruik het gereedschap Perspectiefselectie en druk op 1 voor het linkerraster, op 2 voor het horizontale raster, op 3 voor het rechterraster of op 4 voor geen enkel actief raster
Objecten in perspectief kopiëren	Ctrl+Alt+slepen	Command+Alt+slepen
Herhaal het in perspectief transformeren van objecten	Ctrl+D	Command+D
Schakelen tussen tekenmodi	Shift+D	Shift+D

Toetsen voor selecteren

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Overschakelen naar het laatst gebruikte selectiegereedschap (Selecteren, Direct selecteren of Groep selecteren)	Ctrl	Command
Schakelen tussen Direct selecteren en Groep selecteren	Alt	Option
Toevoegen aan een selectie met gereedschap Selecteren, Direct selecteren, Groep selecteren, Selectie van actieve verf of Toverstaf	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Verwijderen uit een selectie met Selecteren, Direct selecteren, Groep selecteren of Selectie van actieve verf	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Verwijderen uit een selectie met Toverstaf	Alt ingedrukt houden en klikken	Option ingedrukt houden en klikken
Toevoegen aan selectie met Lasso	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Verwijderen uit selectie met Lasso	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Aanwijzer voor Lasso wijzigen in dradenkruis	Caps Lock	Caps Lock
Illustraties selecteren in actief tekengebied	Ctrl+Alt+A	Control+Option+A
Snijtekens rond een geselecteerd object plaatsen	Alt+C+O	
Selecteren achter een object	Druk tweemaal op Ctrl+klikken	Druk tweemaal op Command+klikken
Selecteren achter in isolatiemodus	Gebruik tweemaal Ctrl+klikken	Gebruik tweemaal Command+klikken

Toetsen om selecties te verplaatsen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Selectie verplaatsen in stappen die door de gebruiker worden bepaald	Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Selectie verplaatsen in 10 door gebruiker gedefinieerde stappen	Shift+Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Shift+Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Alle niet-geselecteerde illustraties vergrendelen	Ctrl+Alt+Shift+2	Command+Option+Shift+2
Beweging beperken tot hoek van 45° (behalve bij gebruik Spiegelen)	Shift ingedrukt houden	Shift ingedrukt houden

Toetsenbordstappen instellen in Algemene voorkeuren

Toetsen voor het bewerken van vormen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Overschakelen van Pen naar Ankerpunt omzetten	Alt	Option
Schakelen tussen Ankerpunt toevoegen en Ankerpunt verwijderen	Alt	Option
Overschakelen van Schaar naar Ankerpunt toevoegen	Alt	Option
Overschakelen van Potlood naar Vloeiend	Alt	Option
Huidig ankerpunt verplaatsen tijdens tekenen met Pen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen
Een rechte lijn knippen met Mes	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Hoek van 45° of 90° knippen met Mes	Shift+Alt ingedrukt houden en slepen	Shift+Option ingedrukt houden en slepen
Gebruik de knoppen van de vormmodus in het deelvenster Pathfinder om samengestelde paden te maken	Alt+Vormmodus	Option+Vormmodus
Ongewenste gesloten gebieden wissen die zijn gemaakt met het gereedschap Vormen maken	Alt+klik op het gesloten gebied	Option+klik op het gesloten gebied
Selecteer het gereedschap Vormen maken	Shift+M	Shift+M
Geef het rechthoekige selectiekader weer om eenvoudig meerdere paden te kunnen samenvoegen (wanneer u het gereedschap Vormen maken gebruikt)	Shift+klikken+slepen	Shift+klikken+slepen

Toetsen voor het verven van objecten

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Schakelen tussen vulling en lijn	X	X
Standaardvulling en -lijn instellen	D	D
Schakelen tussen vulling en lijn	Shift+X	Shift+X
Verloopvullingmodus selecteren	>	>
Vulkleurmodus selecteren	<	<
Modus Geen lijn/vulling selecteren	/ (schuine streep)	/ (schuine streep)
Kleurvoorbeeld maken op basis van een afbeelding of tussenkleur op basis van een verloop	Shift+gereedschap Pipet	Shift+gereedschap Pipet
Voorbeeld maken op basis van stijl van het momenteel geselecteerde item en weergave van het huidig geselecteerde item toevoegen	Alt+Shift ingedrukt houden en klikken+Pipet	Option+Shift ingedrukt houden en klikken+Pipet
Nieuwe vulling toevoegen	Ctrl+/ (schuine streep naar voren)	Command+/ (schuine streep naar voren)

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuwe lijn toevoegen	Ctrl+Alt+/ (schuine streep naar voren)	Command+Option+/ (schuine streep naar voren)
Zwart-witinstelling van verloop herstellen	Ctrl ingedrukt houden terwijl u klikt op de verloopknop in het deelvenster Gereedschappen of Verloop	Command ingedrukt houden terwijl u klikt op de verloopknop in het deelvenster Gereedschappen of Verloop
Mozaïekopties openen voor geselecteerd rasterobject	Alt+O+J	
Borstelpenseel verkleinen	[	[
Borstelpenseel vergroten	]	]
Verfdekkingswaarde van borstelpenseel instellen	Cijfertoetsen 1-0. Met cijfertoets 1 wordt de waarde verhoogd tot 10% Met cijfertoets 0 wordt de waarde verhoogd tot 100%	Cijfertoetsen 1-0. Met cijfertoets 1 wordt de waarde verhoogd tot 10% Met cijfertoets 0 wordt de waarde verhoogd tot 100%

Toetsen voor het werken met groepen van Actieve verf

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Schakelen naar Pipet en vulling en/of lijn kopiëren	Alt ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf	Option ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf
Schakelen naar Pipet en de kleur uit een afbeelding of de tussenkleur uit een verloop kopiëren	Alt+Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf	Option+Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf
Tegenovergestelde opties voor het gereedschap Emmertje voor actieve verf selecteren (als Vullingen verven en Lijnen verven zijn geselecteerd, schakelt u over op alleen Vullingen verven)	Shift+Emmertje voor actieve verf	Shift+Emmertje voor actieve verf
Meerdere randen zonder lijnen vullen tot in ernaast gelegen vlakken	Dubbelklikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf	Dubbelklikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf
Alle vlakken met dezelfde vulling vullen en alle randen met dezelfde lijn omlijnen	Drie keer klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf	Drie keer klikken op het gereedschap Emmertje voor actieve verf
Schakelen naar Pipet en vulling en/of lijn kopiëren	Alt ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf	Option ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf
Schakelen naar Pipet en de kleur uit een afbeelding of de tussenkleur uit een verloop kopiëren	Alt+Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf	Option+Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf
Een selectie uitbreiden of verwijderen	Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf	Shift ingedrukt houden en klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf
Alle verbonden vlakken/randen met dezelfde vulling/lijn selecteren	Dubbelklikken op het gereedschap Selectie van actieve verf	Dubbelklikken op het gereedschap Selectie van actieve verf
Alle vlakken/randen met dezelfde vulling/lijn selecteren	Drie keer klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf	Drie keer klikken op het gereedschap Selectie van actieve verf

Toetsen voor het transformeren van objecten

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	**Windows**	**Mac OS**
Oorsprong instellen en dialoogvenster openen bij gebruik van Roteren, Schalen, Spiegelen of Schuintrekken	Alt ingedrukt houden en klikken	Option ingedrukt houden en klikken
Selectie dupliceren en transformeren bij gebruik van Selecteren, Schalen, Spiegelen of Schuintrekken	Slepen en dan Alt indrukken	Slepen en dan Option indrukken
Patroon transformeren (onafhankelijk van object) bij gebruik van Selecteren, Schalen, Spiegelen of Schuintrekken	Tilde (~) ingedrukt houden en slepen	Tilde (~) ingedrukt houden en slepen

Toetsen voor het maken van variabele breedtepunten

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaten	**Windows**	**Mac OS**
Meerdere breedtepunten selecteren	Shift+klikken	Shift+klikken
Niet-uniforme breedten maken	Alt+slepen	Option+slepen
Een kopie maken van het breedtepunt	Alt+sleep het breedtepunt	Option+sleep het breedtepunt
De positie van meerdere breedtepunten wijzigen	Shift+slepen	Shift+slepen
Geselecteerd breedtepunt verwijderen	Delete	Delete
Selectie van een breedtepunt opheffen	Esc	Esc

Toetsen voor het werken met tekst

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	**Windows**	**Mac OS**
Een teken naar rechts of links verplaatsen	Pijl-rechts of Pijl-links	Pijl-rechts of Pijl-links
Een regel omhoog of omlaag verplaatsen	Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Een woord naar rechts of links verplaatsen	Ctrl+Pijl-rechts of Pijl-links	Command+Pijl-rechts of Pijl-links
Een alinea omhoog of omlaag verplaatsen	Ctrl+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Command+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Een woord rechts of links selecteren	Shift+Ctrl+Pijl-rechts of Pijl-links	Shift+Command+Pijl-rechts of Pijl-links
Vorige of volgende alinea selecteren	Shift+Ctrl+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Shift+Command+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Bestaande selectie uitbreiden	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Alinea links, rechts of gecentreerd uitlijnen	Ctrl+Shift+L, R of C	Command+Shift+L, R of C
Alinea uitvullen	Ctrl+Shift+J	Command+Shift+J

Resultaat	Windows	Mac OS
Zachte return invoegen	Shift+Enter	Shift+Return
Tekenspatiëring markeren	Ctrl+Alt+K	Command+Option+K
Horizontale schaal opnieuw instellen op 100%	Ctrl+Shift+X	Command+Shift+X
Tekengrootte vergroten of verkleinen	Ctrl+Shift+> of <	Command+Shift+> of <
Regelafstand vergroten of verkleinen	Alt+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (horizontale tekst) of Pijl-rechts of Pijl-links (verticale tekst)	Option+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (horizontale tekst) of Pijl-rechts of Pijl-links (verticale tekst)
Regelafstand instellen op tekengrootte	Dubbelklikken op pictogram Regelafstand in deelvenster Teken	Dubbelklikken op pictogram Regelafstand in deelvenster Teken
Tekstspatiëring/tekenspatiëring opnieuw instellen op 0	Ctrl+Alt+Q	Command+Option+Q
Teken- en tekstspatiëring vergroten of verkleinen	Alt+Pijl-rechts of Pijl-links (horizontale tekst) of Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (verticale tekst)	Option+Pijl-rechts of Pijl-links (horizontale tekst) of Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (verticale tekst)
Teken- en tekstspatiëring vijf keer vergroten of verkleinen	Ctrl+Alt+Pijl-rechts of Pijl-links (horizontale tekst) of Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (verticale tekst)	Command+Option+Pijl-rechts of Pijl-links (horizontale tekst) of Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (verticale tekst)
Verticale verplaatsing vergroten of verkleinen	Alt+Shift+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (horizontale tekst) of Pijl-rechts of Pijl-links (verticale tekst)	Option+Shift+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (horizontale tekst) of Pijl-rechts of Pijl-links (verticale tekst)
Schakelen tussen gereedschappen voor tekst en verticale tekst, vlaktekst en verticale vlaktekst en tekst op een pad en verticale tekst op een pad	Shift	Shift
Schakel tussen Vlaktekst en Padtekst, Verticale vlaktekst en Verticale padtekst	Alt	Option

Als u de stapgrootte voor tekstsneltoetsen wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Illustrator > Voorkeuren > Tekst (Mac OS). Typ de gewenste waarden in de tekstvakken Tekengrootte/regelafstand, Verticale verplaatsing en Tekstspatiëring en klik op OK.

Toetsen voor het gebruik van deelvensters

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Opties instellen (behalve bij deelvensters Handelingen Penselen, Stalen en Symbolen)	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw
Verwijderen zonder bevestiging (behalve bij deelvenster Lagen)	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Verwijderen	Option ingedrukt houden en klikken op knop Verwijderen
Waarde toepassen en tekstvak actief laten	Shift+Enter	Shift+Return
Reeks handelingen, penselen, lagen, koppelingen, stijlen of stalen selecteren	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken

Resultaat	Windows	Mac OS
Niet-aangrenzende handelingen, penselen, lagen (alleen hetzelfde niveau), koppelingen, stijlen of stalen selecteren	Ctrl ingedrukt houden en klikken	Command ingedrukt houden en klikken
Alle deelvensters tonen/verbergen	Tab	Tab
Alle deelvensters tonen/verbergen, behalve de deelvensters Gereedschappen en Beheer	Shift+Tab	Shift+Tab

Toetsen voor het deelvenster Handelingen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Gehele hiërarchie voor handelingensets uitbreiden/samenvouwen	Alt ingedrukt houden en klikken op uitbreidingsdriehoek	Option ingedrukt houden en klikken op uitbreidingsdriehoek
Opties instellen voor handelingenset	Dubbelklikken op pictogram Map	Dubbelklikken op pictogram Map
Een enkele opdracht afspelen	Ctrl-klik op knop Huidige selectie afspelen	Command-klik op knop Huidige selectie afspelen
Beginnen met opname van handelingen zonder bevestiging	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe handeling	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe handeling

Toetsen voor het deelvenster Penselen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Dialoogvenster Penseelopties openen	Dubbelklikken op penseel	Dubbelklikken op penseel
Penseel dupliceren	Penseel slepen naar knop Nieuw penseel	Penseel slepen naar knop Nieuw penseel

Toetsen voor de deelvensters Teken en Alinea

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
De geselecteerde waarde vermeerderen/verminderen met een kleine stap	Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
De geselecteerde waarde vermeerderen/verminderen met een grote stap	Shift+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Shift+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Lettertypenaamveld markeren in het deelvenster Teken	Ctrl+Alt+Shift+F	Command+Option+Shift+F

Toetsen voor het deelvenster Kleur

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Complement selecteren voor huidige vulling/lijn	Ctrl ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip	Command ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip
De niet-actieve vulling/lijn wijzigen	Alt ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip	Option ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip
Complement selecteren voor niet-actieve vulling/lijn	Ctrl+Alt ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip	Command+Option ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip
Omkering selecteren voor huidige vulling/lijn	Ctrl+Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip	Command+Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip
Omkering selecteren voor niet-actieve vulling/lijn	Ctrl+Shift+Alt ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip	Command+Shift+Option ingedrukt houden en klikken op kleurenstrip
Kleurmodus wijzigen	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenbalk	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenbalk
Kleurschuifregelaars achter elkaar verplaatsen	Shift ingedrukt houden en kleurschuifregelaar slepen	Shift ingedrukt houden en kleurschuifregelaar slepen
Schakelen tussen percentage en 0-255 waarden voor RGB	Dubbelklikken op de rechterkant van een numeriek veld	Dubbelklikken op de rechterkant van een numeriek veld

Toetsen voor het deelvenster Verloop

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Kleurstop dupliceren	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Kleurstop omwisselen	Alt ingedrukt houden en kleurstop slepen naar andere stop	Option ingedrukt houden en kleurstop slepen naar andere stop
Staalkeur toepassen op actieve (of geselecteerde) kleurstop	Alt-klikken op staal in het deelvenster Stalen	Option-klikken op staal in het deelvenster Stalen
De verloopvulling herstellen in een zwart-wit lineaire verloop (standaard)	Ctrl ingedrukt houden terwijl u klikt in het vak Verloopvulling in het deelvenster Verloop	Command ingedrukt houden en klikken in vak Verloopvulling in deelvenster Verloop
Verlooppijl tonen/verbergen	Ctrl+Alt+G	Command+Option+G
Hoek en eindpunt samen wijzigen	Alt indrukken en eindpunt verloopannotator slepen	Option indrukken en eindpunt verloopannotator slepen
Gereedschap Verloop of verloopannotator beperken tijdens slepen	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Verloopannotator weergeven in geselecteerd object met verloopvulling	G	G

Toetsen voor het deelvenster Lagen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Alle objecten op de laag selecteren	Alt ingedrukt houden en klikken op laagnaam	Option ingedrukt houden en klikken op laagnaam
Alle lagen behalve de geselecteerde tonen/verbergen	Alt ingedrukt houden en klikken op oogpictogram	Option ingedrukt houden en klikken op oogpictogram
Contourmodus/voorvertoningsmodus voor de geselecteerde laag kiezen	Ctrl ingedrukt houden en klikken op oogpictogram	Command ingedrukt houden en klikken op oogpictogram
Contourmodus/voorvertoningsmodus voor alle andere lagen kiezen	Ctrl+Alt ingedrukt houden en klikken op oogpictogram	Command+Option ingedrukt houden en klikken op oogpictogram
Alle andere lagen vergrendelen/ontgrendelen	Alt ingedrukt houden en klikken op pictogram voor vergrendelen	Option ingedrukt houden en klikken op pictogram voor vergrendelen
Alle sublagen uitvouwen om gehele hiërarchie weer te geven	Alt ingedrukt houden en klikken op uitbreidingsdriehoek	Option ingedrukt houden en klikken op uitbreidingsdriehoek
Opties instellen tijdens het maken van een nieuwe laag	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken
Opties instellen tijdens het maken van een nieuwe sublaag	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe sublaag	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe sublaag
Nieuwe sublaag plaatsen onder in lijst met lagen	Ctrl+Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe sublaag	Command+Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe sublaag
Laag boven in lijst met lagen plaatsen	Ctrl ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag	Command ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken
Laag onder geselecteerde laag plaatsen	Ctrl+Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag	Command+Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag
De selectie kopiëren naar een laag, sublaag of groep	Alt ingedrukt houden en selectie slepen	Option ingedrukt houden en selectie slepen

Toetsen voor het deelvenster Stalen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuwe steunkleur maken	Ctrl ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw staal	Command ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw staal
Nieuwe algemene proceskleur maken	Ctrl+Shift ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw staal	Command+Shift ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw staal
Staal vervangen door een andere staal	Alt ingedrukt houden en staal slepen over een andere staal	Option ingedrukt houden en staal slepen over een andere staal

Toetsen voor het deelvenster Transformeren

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Waarde toepassen en focus in bewerkingsveld houden	Shift+Enter	Shift+Return
Waarde toepassen en object kopiëren	Alt+Enter	Option+Return
Waarde toepassen en hoogte of breedte van object proportioneel schalen	Ctrl+Enter	Command+Return

Toetsen voor het deelvenster Transparantie

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Masker wijzigen in grijswaardenafbeelding voor bewerking	Alt ingedrukt houden en klikken op maskerminiatuur	Option ingedrukt houden en klikken op maskerminiatuur
Dekkingsmasker uitschakelen	Shift ingedrukt houden en klikken op maskerminiatuur	Shift ingedrukt houden en klikken op maskerminiatuur
Dekkingsmasker opnieuw inschakelen	Shift ingedrukt houden en klikken op uitgeschakeld maskerminiatuur	Shift ingedrukt houden en klikken op uitgeschakeld maskerminiatuur
Dekking vermeerderen/verminderen in stappen van 1%	Klikken op dekkingsveld+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Klikken op dekkingsveld+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Dekking vermeerderen/verminderen in stappen van 10%	Shift ingedrukt houden en klikken op dekkingsveld+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Shift ingedrukt houden en klikken op dekkingsveld+Pijl-omhoog of Pijl-omlaag

Functietoetsen

Dit is geen complete lijst met alle sneltoetsen. In deze tabel vindt u alleen de sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Help opvragen	F1	F1
Knippen	F2	F2
Kopiëren	F3	F3
Plakken	F4	F4
Deelvenster Penselen tonen/verbergen	F5	F5
Deelvenster Kleur tonen/verbergen	F6	F6
Deelvenster Lagen tonen/verbergen	F7	F7
Nieuw symbool maken	F8	F8
Deelvenster Info tonen/verbergen	Ctrl+F8	Command+F8
Deelvenster Verloop tonen/verbergen	Ctrl+F9	Command+F9
Deelvenster Lijn tonen/verbergen	Ctrl+F10	Command+F10
Deelvenster Kenmerken tonen/verbergen	Ctrl+F11	Command+F11

Resultaat	**Windows**	**Mac OS**
Vorige versie	Shift+Ctrl+F12	Shift+Command+F12
Deelvenster Afbeeldingsstijlen tonen/verbergen	Shift+F5	Shift+F5
Deelvenster Vormgeving tonen/verbergen	Shift+F6	Shift+F6
Deelvenster Uitlijnen tonen/verbergen	Shift+F7	Shift+F7
Deelvenster Transformeren tonen/verbergen	Shift+F8	Shift+F8
Deelvenster Pathfinder tonen/verbergen	Shift+Ctrl+F9	Shift+Command+F9
Deelvenster Transparantie tonen/verbergen	Shift+Ctrl+F10	Shift+Command+F10
Deelvenster Symbolen tonen/verbergen	Shift+Ctrl+F11	Shift+Command+F11
Perspectiefraster weergeven/verbergen	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I