

Auf einen Blick

1	Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS6	33
2	Neue Funktionen in CS6	49
3	Vektorgrafik-Grundlagen	53
4	Arbeiten mit Dokumenten	61
5	Geometrische Objekte und Transformationen	99
6	Pfade konstruieren und bearbeiten	141
7	Freihand-Werkzeuge	175
8	Farbe	201
9	Flächen und Konturen gestalten	255
10	Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren	311
11	Hierarchische Struktur: Ebenen & Aussehen	353
12	Transparenzen und Masken	393
13	Spezial-Effekte	423
14	Text und Typografie	463
15	Diagramme	517
16	Muster, Raster und Schraffuren	547
17	Symbole: Objektkopien organisieren	565
18	Perspektivische Darstellungen und 3D-Live-Effekte	585
19	Mit Pixel- und anderen Fremddaten arbeiten	619
20	Austausch, Weiterverarbeitung, Druck	655
21	Web- und Bildschirmgrafik	693
22	Personalisieren und erweitern	727
23	Von FreeHand zu Illustrator	753
24	Werkzeuge und Kurzbefehle	777
25	Plug-ins für Illustrator	787

Vorwort	29
---------------	----

TEIL I Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen

1 Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS6

1.1 Der Arbeitsbereich	33
1.1.1 Dokumentfenster	33
1.1.2 Das Werkzeugbedienfeld	35
1.1.3 Bedienfelder (Paletten)	36
1.1.4 Das Steuerungsbedienfeld	39
1.1.5 Allgemeine Bedienfeld-Optionen	40
1.1.6 Werte in Bedienfeldern einrichten	40
1.1.7 Voreinstellungen	41
1.1.8 Kontextmenü	41
1.1.9 Menübefehle verwenden	41
1.2 Bibliotheken verwenden	42
1.2.1 Bibliothek laden	42
1.2.2 Inhalte aus Bibliotheken ins Dokument übernehmen	43
1.2.3 Anzeigoptionen von Bibliotheken und Bedienfeldern	43
1.3 Der Anwendungsrahmen	43
1.3.1 Den Anwendungsrahmen verwenden	44
1.3.2 Dokumentfenster	44
1.4 Illustrator beenden	46
1.5 Adobe Bridge	47

2 Neue Funktionen in CS6

2.1 Programmarchitektur	49
2.2 Grafikbearbeitung	49
2.2.1 Mustererstellung und -bearbeitung	49
2.2.2 Neue Vektorisierungsfunktion	49
2.2.3 Verläufe auf Konturen	50

2.2.4	Gaußscher Weichzeichner	50
2.3	Produktion	50
2.3.1	Pantone Plus	50
2.3.2	Wörterbücher	50
2.4	Im- und Export	51
2.4.1	Adobe Ideas	51
2.4.2	FreeHand nicht mehr unterstützt	51
2.4.3	HTML-Export nicht mehr möglich	51
2.5	Bedienung und Benutzeroberfläche	51
2.5.1	Neuer Look	51
2.5.2	Arbeitsbereiche	51
2.5.3	Dialogboxen	52
2.5.4	Bedienfelder	52
2.5.5	Schriftmenü	52
2.5.6	Installation und Vorgaben	52
2.5.7	Easter-Eggs	52

3 Vektorgrafikgrundlagen

3.1	Warum wir mit Vektoren zeichnen	53
3.2	Funktionsweise von Vektorgrafik	54
3.2.1	Formen erstellen	54
3.2.2	Objekte	56
3.2.3	Papierhintergrund	57
3.2.4	Farbflächen	58
3.2.5	Eigenschaften	58
3.2.6	Seitenbeschreibung	60
3.2.7	Rückschritte und Protokoll	60

4 Arbeiten mit Dokumenten

4.1	Dokumente erstellen und öffnen	61
4.1.1	Neues Dokument erstellen	61
4.1.2	Dokument öffnen	63
4.1.3	Dokumenteinstellungen ändern	64
4.1.4	Papierfarbe simulieren	65
4.1.5	Farbmanagement beim Öffnen	65
4.2	Im Dokument navigieren	66
4.2.1	Zeichenfläche	66
4.2.2	Arbeitsfläche/Montagefläche	67

4.2.3	Statusleiste	67
4.2.4	Vergrößerungsstufe verändern/zoomen	67
4.2.5	Ansicht verschieben	68
4.2.6	Vorschau und Pfadansicht	69
4.2.7	Überdruckenvorschau	69
4.2.8	Pixelvorschau	69
4.2.9	Dokumentansicht speichern	70
4.2.10	Mehrere Dokumentfenster öffnen	71
4.3	»Mehrseitige« Dokumente mit Zeichenflächen	71
4.3.1	Zeichenflächen-Modus aufrufen und verlassen	71
4.3.2	Zeichenflächen-Bedienfeld	71
4.3.3	Neue Zeichenflächen erstellen	72
4.3.4	Zeichenfläche duplizieren	73
4.3.5	Zeichenfläche skalieren	74
4.3.6	Zeichenflächenoptionen	74
4.3.7	Auf der Arbeitsfläche neu anordnen	76
4.3.8	Zeichenfläche löschen	76
4.3.9	Zwischen Zeichenflächen blättern	77
4.3.10	Einzelne Zeichenflächen drucken oder speichern	77
4.4	Maßeinheiten und Lineale	77
4.4.1	Koordinatensystem	78
4.4.2	Voreinstellungen Maßeinheiten	78
4.4.3	Maßeinheiten des Dokuments ändern	78
4.4.4	Lineale	79
4.4.5	Bildachse	80
4.4.6	Positionen, Maße und Informationen anzeigen	80
4.4.7	Abstände messen	81
4.5	Raster und Hilfslinien	81
4.5.1	Raster	81
4.5.2	Hilfslinien	82
4.5.3	Objekte an Hilfslinien ausrichten	84
4.5.4	Objekte an Punkten ausrichten	85
4.5.5	Intelligente Hilfslinien/Smart Guides	85
4.5.6	Layoutraster erstellen: In Raster teilen	88
4.6	Widerrufen und wiederherstellen	89
4.7	Dokumente speichern	90
4.7.1	Speichern	91
4.7.2	Zwischenspeichern	94
4.7.3	Metadaten speichern	94

TEIL II Objekte erstellen

5 Geometrische Objekte und Transformationen

5.1	Form- und Linien-Werkzeuge	99
5.1.1	Gerade – Liniensegment	100
5.1.2	Bogen	101
5.1.3	Spirale	105
5.1.4	Rechteckige oder radiale Raster	105
5.1.5	Rechteck/Quadrat und Ellipse/Kreis	107
5.1.6	Abgerundetes Rechteck	107
5.1.7	Polygon	108
5.1.8	Stern	108
5.2	Objekte, Pfade und Punkte auswählen	110
5.2.1	Objekte auswählen	110
5.2.2	Punkte, Pfadsegmente, Griffe auswählen	112
5.2.3	Objekte in einer Gruppe auswählen	113
5.2.4	Objekte vor oder hinter anderen auswählen	113
5.2.5	Auswählen mit Menübefehlen verändern	114
5.2.6	Auswählen speichern	114
5.3	Objekte in der Stapelreihenfolge anordnen	115
5.3.1	Davor oder Dahinter zeichnen	115
5.3.2	Die Stapelreihenfolge ändern	115
5.4	Objekte gruppieren	117
5.5	Objekte bearbeiten	118
5.5.1	Löschen	118
5.5.2	Copy & Paste	118
5.5.3	Duplizieren	120
5.5.4	Ausblenden und Einblenden	120
5.5.5	Fixieren	120
5.6	Objekte transformieren	120
5.6.1	Objekte verschieben	124
5.6.2	Objekte drehen	124
5.6.3	Objekte spiegeln	125
5.6.4	Objekte skalieren	125
5.6.5	Objekte gleichmäßig nach allen Seiten skalieren	126
5.6.6	Objekte verbiegen (Scheren)	127
5.6.7	Das Frei-transformieren-Werkzeug	130

5.6.8	Das Transformieren-Bedienfeld	131
5.6.9	Erneut transformieren	133
5.6.10	Einzel transformieren	134
5.7	Ausrichten und Verteilen	135
5.7.1	Objekte ausrichten	135
5.7.2	Objekte gleichmäßig verteilen	138
5.7.3	Ausrichten von Schnittmasken	139
5.7.4	Ausrichten von gruppierten Objekten	139

6 Pfade konstruieren und bearbeiten

6.1	Die Anatomie eines Pfades	141
6.2	Pfade erstellen	142
6.2.1	Werkzeuge zum Zeichnen	142
6.2.2	Vorbereitungen	142
6.2.3	Eckpunkte anlegen	143
6.2.4	Kurven zeichnen mit Übergangspunkten	144
6.2.5	Kombinationspunkte oder »gebrochene Ankerpunkte«: Eckpunkte zwischen Kurvensegmenten ...	145
6.2.6	Korrekturen durchführen	147
6.3	Punkte und Pfadsegmente auswählen	153
6.3.1	Vorschau oder Pfadansicht	154
6.3.2	Aktive Pfade, Pfadsegmente und Ankerpunkte	154
6.3.3	Smart Guides – intelligente Hilfslinien	155
6.3.4	Pfade und Punkte ein- und ausblenden	155
6.4	Freihand-Auswahl mit dem Lasso	156
6.5	Punkte und Pfadsegmente bearbeiten	156
6.5.1	Ankerpunkte bewegen	156
6.5.2	Punkte transformieren	157
6.5.3	Punkte horizontal und/oder vertikal zentrieren	158
6.5.4	Punkte ausrichten und anordnen	158
6.5.5	Mit Grifflinien den Kurvenverlauf anpassen	158
6.5.6	Eckpunkte und Übergangspunkte konvertieren	159
6.5.7	Kurven direkt bearbeiten, Pfadsegmente verschieben	161
6.5.8	Pfadsegmente oder Ankerpunkte löschen	161
6.5.9	Arbeiten mit dem Form-ändern-Werkzeug	162
6.6	Pfade ergänzen und kombinieren	163
6.6.1	Auf einem Pfad Ankerpunkte hinzufügen	163
6.6.2	Ankerpunkte automatisch hinzufügen	164
6.6.3	Pfade verlängern bzw. weiterführen	164

6.6.4	Neuen Pfad mit einem bestehenden Pfad verbinden	165
6.6.5	Offene oder geschlossene Pfade?	165
6.6.6	Pfade schließen	166
6.6.7	Endpunkte von mehreren Pfaden zusammenfügen	167
6.6.8	Pfade zerschneiden	167
6.6.9	Sich selbst überschneidende Pfade – Füllregeln	168
6.7	Strategien zum Zeichnen von Vektorpfaden	168
6.7.1	Handskizzen als Grundlage	169
6.7.2	Effizient arbeiten mit Vorlagen	169
6.7.3	Umgang mit Details	169
6.7.4	Form-Werkzeuge benutzen	170
6.7.5	Erst denken, dann zeichnen	170
6.7.6	Schwungvoll und handgezeichnet	170
6.7.7	Kreuzende Formen (z. B. in Schriften und Logos)	171
6.7.8	Wie viele Punkte dürfen es denn sein?	171
6.7.9	Verwendung der Grifflinien	173
6.7.10	Lernen Sie aus gelungenen Illustrationen	173
6.7.11	Prüfen	173

7 Freihand-Werkzeuge

7.1	Freihand-Linien zeichnen	175
7.1.1	Das Buntstift-Werkzeug	175
7.1.2	Das Pinsel-Werkzeug	179
7.1.3	Kalligrafische Pinsel	181
7.2	»Natürlich« malen mit dem Borstenpinsel	184
7.3	Flächen malen mit dem Tropfenpinsel	187
7.4	Objekte intuitiv bearbeiten und Pfade vereinfachen	191
7.4.1	Das Glätten-Werkzeug	191
7.4.2	Pfade vereinfachen	192
7.4.3	Das Messer-Werkzeug	193
7.4.4	Das Radiergummi-Werkzeug	194
7.4.5	Das Löschen-Werkzeug	195
7.5	Objekte intuitiv deformieren mit den Verflüssigen-Werkzeugen	195
7.5.1	Arbeitsweise der Werkzeuge	196
7.5.2	Verflüssigen-Werkzeuge zum Deformieren anwenden	197

8 Far' n

8.1	Farbmodelle	201
8.1.1	RGB	202
8.1.2	CMYK	202
8.2	Farbmanagement	203
8.2.1	Farbmanagement vorbereiten	203
8.2.2	Farbmanagement über Adobe Bridge einrichten	203
8.2.3	Farbeinstellungen in Illustrator	204
8.2.4	Farbprofile und Dokumente	208
8.3	Dokumentfarbmodus	209
8.4	Farben anwenden und definieren	210
8.4.1	Objektfarben – lokale und globale Farbfelder	210
8.4.2	Kontur und Fläche	211
8.4.3	Arbeiten mit dem Farbe-Bedienfeld	212
8.4.4	Farben mit der Pipette übertragen	214
8.4.5	Der Farbwähler	214
8.5	Mit Farbfeldern arbeiten	215
8.5.1	Farbfelder-Bedienfeld	215
8.5.2	Neue Farbfelder anlegen	219
8.5.3	Farbfeldoptionen bzw. Neues Farbfeld	220
8.5.4	Farbfelder aus verwendeten Farben erstellen	223
8.5.5	Farben aus anderen Dokumenten laden	223
8.6	Farbfelder anwenden	224
8.6.1	Farbfelder zuweisen	224
8.6.2	Farbfelder organisieren	224
8.6.3	Buchfarbenoptionen	225
8.6.4	Farbgruppen erstellen	226
8.6.5	Farbgruppen bearbeiten	227
8.6.6	Farbfelder löschen	228
8.6.7	Farbfeldbibliotheken selbst erstellen	228
8.6.8	Farben in der Creative Suite 6 austauschen	228
8.7	Farbharmonien erarbeiten	229
8.7.1	Farbhilfe-Bedienfeld	229
8.7.2	Barrierefreiheit von Farbkombinationen	232
8.8	Mit Kuler arbeiten	232
8.8.1	Kuler-Bedienfeld	232
8.8.2	Eigene Farbgruppen in Kuler veröffentlichen	234
8.9	Interaktive Farbe verwenden	234
8.9.1	Farbharmonien in Farbgruppen bearbeiten	235
8.9.2	Farben in Objekten ändern	238

8.10	Farbfilter	251
8.10.1	Farbbalance einstellen (Farben einstellen)	251
8.10.2	Sättigung erhöhen (Sättigung verändern)	253
8.10.3	In Graustufen konvertieren	253
8.10.4	In CMYK konvertieren, in RGB konvertieren	253
8.10.5	Horizontal, Vertikal, Vorne -> Hinten angleichen	254
8.10.6	Farben invertieren	254

9 Flächen und Konturen gestalten

9.1	Standardkonturoptionen	255
9.1.1	Kontur-Bedienfeld	255
9.2	Pfeilspitzen	258
9.2.1	Pfeilspitzen zuweisen	258
9.2.2	Pfeilspitzen selbst erstellen	259
9.2.3	Pfeilspitzen in alten Dokumenten	259
9.3	Variable Konturstärken mit dem Breitenwerkzeug	259
9.3.1	Wie funktionieren Breitenprofile?	259
9.3.2	Breitenpunkte anlegen und bearbeiten	260
9.3.3	Speichern eines Breitenprofils	262
9.3.4	Breitenprofil zuweisen	263
9.4	Pinselekonturen	264
9.4.1	Pinsele-Bedienfeld	265
9.4.2	Pinselekontur als Eigenschaft zuweisen	265
9.4.3	Pinselekontur von einem Objekt entfernen	265
9.4.4	Pinselekonturen editieren – Optionen	265
9.4.5	Bildpinsel	266
9.4.6	Spezialpinsel	270
9.4.7	Musterpinsel	271
9.4.8	Pinsele-Bibliotheken laden	272
9.4.9	Pinsele umfärben	272
9.4.10	Pinselelspitzen selbst erstellen	273
9.4.11	Pinsele-Muster	277
9.4.12	Pinselekonturen in Pfade umwandeln	278
9.5	Auswahlen auf Farb- und Objektbasis	278
9.5.1	Zauberstab-Werkzeug – Objektauswahl	278
9.5.2	Objekte mit gleichen Attributen über das Menü auswählen	280
9.6	Verläufe	281
9.6.1	Verlauf-Bedienfeld	281
9.6.2	Arbeiten mit dem Verlaufsregler	282

9.6.3	Verlauf-Werkzeug	284
9.6.4	Verlaufsoptimierer verwenden	285
9.6.5	Verläufe an Objekten anwenden	286
9.6.6	Verläufe auf Konturen	288
9.6.7	Verlauf in das Farbfelder-Bedienfeld übernehmen ...	290
9.6.8	Verläufe und Volltonfarben	290
9.6.9	Verlaufsobjekte verformen	290
9.6.10	Probleme mit dem Mittelpunkt	291
9.6.11	Verläufe umwandeln	291
9.6.12	Konischer Verlauf	292
9.7	Gitterobjekte – Verlaufsgitter	295
9.7.1	Verlaufsgitter erzeugen	296
9.7.2	Verlaufsgitter bearbeiten	299
9.7.3	Verlaufsgitter zurückwandeln	307

TEIL III Objekte organisieren und bearbeiten

10 Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren

10.1	Objekte kombinieren	311
10.1.1	Gruppieren	312
10.1.2	Zusammengesetzter Pfad	312
10.1.3	Zusammengesetzte Form	313
10.2	Objekte zerteilen – Pathfinder	316
10.2.1	Pathfinder-Funktionen	316
10.2.2	Pathfinder-Effekte	320
10.2.3	Andere Methoden, um Objekte zu zerteilen	321
10.3	Formen intuitiv erstellen	321
10.3.1	Funktionsweise des Formerstellungswerkzeugs	321
10.3.2	Eine Form aus Bereichen bilden	323
10.3.3	Kanten einfärben und Konturen auftrennen	323
10.4	Interaktiv malen	324
10.4.1	Malgruppe erstellen	326
10.4.2	Malgruppe bearbeiten	326
10.5	Linien in Flächen umwandeln	333
10.5.1	Die Funktion »Konturlinie«	333
10.5.2	Der Effekt »Konturlinie«	335
10.6	Formen und Objekte »überblenden«	339
10.6.1	Pfade interpolieren – Angleichung erstellen	340

10.6.2	Farben, Transparenz, Effekte, Symbole und Gruppen angleichen	341
10.6.3	Angleichung-Optionen	343
10.6.4	Fertige Angleichungsgruppen verändern	343
10.7	Objekte mit »Hüllen« verzerren	347
10.7.1	Verzerrungshülle Verkrümmung	347
10.7.2	Verzerrungshülle Gitter	348
10.7.3	Eigene Verzerrungshülle	348
10.7.4	Gemeinsame Einstellungen für alle Verzerrungshüllen	349
10.7.5	Verzerrungshüllen ändern und bearbeiten	350
10.7.6	Verkrümmungen als Effekt anwenden	352

11 Hierarchische Struktur: Ebenen & Aussehen

11.1	Ebenen-Grundlagen	353
11.1.1	Ebenen-Bedienfeld	353
11.1.2	Vorlagenebenen	355
11.1.3	Gruppen	356
11.2	Mit dem Ebenen-Bedienfeld arbeiten	356
11.2.1	Ebenen erstellen	357
11.2.2	Ebenenoptionen	357
11.2.3	Elemente im Ebenen-Bedienfeld auswählen	359
11.2.4	Elemente duplizieren	360
11.2.5	Ebenen zusammenfügen und löschen	360
11.2.6	Neue Ebenen für ausgewählte Objekte erstellen	361
11.2.7	Ebenen und Elemente verschieben	362
11.2.8	Ebenen beim Einfügen merken	363
11.2.9	Verstecken und Fixieren	364
11.3	Objekt- und Ziel-Auswahl	364
11.3.1	Objekte mit dem Ebenen-Bedienfeld auswählen	364
11.3.2	Objekte verschieben und duplizieren	365
11.3.3	Ziel-Auswahl und Aussehen-Eigenschaften	365
11.3.4	Aussehen verschieben und duplizieren	367
11.3.5	Ebenen und Aussehen-Eigenschaften	367
11.4	Objekte mit Schnittmasken formen	367
11.4.1	Schnittmasken erstellen	368
11.4.2	Schnittsätze editieren	369
11.4.3	Mit Schnittmasken arbeiten	370
11.4.4	Schnittmaske zurückwandeln	371

11.5	Mit dem Isolationsmodus in tiefe Hierarchien vordringen	371
11.5.1	Isolationsmodus aufrufen	371
11.5.2	Im Isolationsmodus arbeiten	372
11.5.3	Isolationsmodus beenden	372
11.6	Aussehen-Eigenschaften	373
11.6.1	Aussehen-Bedienfeld	373
11.6.2	Konturen und Flächen anlegen	375
11.6.3	Eigenschaften zuordnen	376
11.6.4	Eigenschaften bearbeiten	376
11.6.5	Eigenschaften für neue Objekte	378
11.6.6	Aussehen und Gruppen/Ebenen/Symbole	378
11.6.7	Auswahl auf der Basis von Eigenschaften	379
11.6.8	Aussehen umwandeln	379
11.6.9	Aussehen-Attribute vom Objekt entfernen	380
11.7	Aussehen-Eigenschaften mit der Pipette übertragen	380
11.7.1	Attribute übernehmen	380
11.7.2	Farbe aufnehmen	381
11.8	Aussehen-Eigenschaften als Grafikstile speichern	382
11.8.1	Grafikstile-Bedienfeld	382
11.8.2	Grafikstil zuweisen	383
11.8.3	Grafikstil erstellen	384
11.8.4	Attribute eines Grafikstils ändern	385

12 Transparenzen und Masken

12.1	Deckkraft und Füllmethode	393
12.1.1	Transparenz-Bedienfeld	393
12.1.2	Füllmethoden	394
12.1.3	Transparenzen zuweisen	397
12.1.4	Probleme mit Schwarz und Weiß im Farbmodus CMYK	398
12.1.5	Objekte mit einer bestimmten Deckkraft oder Füllmethode auswählen	398
12.1.6	Transparenz und Gruppen	398
12.1.7	Transparenzeinstellungen zurücksetzen	400
12.2	Deckkraftmasken	403
12.2.1	Deckkraftmaske erstellen	404
12.2.2	Verknüpfung von Objekt und Deckkraftmaske	405
12.2.3	Optionen für Deckkraftmasken	406
12.2.4	Deckkraftmaske bearbeiten	407
12.2.5	Maskengruppe bearbeiten und ergänzen	407

12.2.6	Deckkraftmaske vom Objekt entfernen	408
12.3	»Transparenz«-Effekte	410
12.4	Transparenzen reduzieren	411
12.4.1	Transparenzquellen	411
12.4.2	Arbeitsweise des Flatteners	412
12.4.3	Problemfälle	412
12.4.4	Einstellungen für die Transparenzreduzierung	414
12.4.5	Transparenzreduzierungsvorgaben einrichten	416
12.4.6	Reduzierungsvorschau	417
12.4.7	Beispiele	419
12.4.8	Objekte manuell reduzieren	420
12.5	Transparenz speichern	420
12.5.1	AI (Illustrator)	421
12.5.2	EPS	421
12.5.3	PDF	421

13 Spezial-Effekte

13.1	Allgemeines zu Effekten	423
13.1.1	Arbeitsweise von Effekten	423
13.1.2	Effekte zuweisen	424
13.1.3	Anordnung von Effekten im Aussehen-Bedienfeld ...	425
13.1.4	Effekte editieren	426
13.1.5	Effekte vom Objekt löschen	427
13.1.6	Effekte umwandeln	427
13.2	Konstruktionseffekte	427
13.2.1	In Form umwandeln ...	428
13.2.2	Ecken abrunden	428
13.2.3	Frei verzerren	429
13.2.4	Transformieren	429
13.2.5	Kontur nachzeichnen	431
13.2.6	Konturlinie	431
13.2.7	Pfad verschieben	432
13.2.8	Pathfinder	432
13.2.9	Pfeilspitzen	433
13.3	Zeichnerische Effekte	435
13.3.1	Scribble-Effekt	435
13.3.2	Zickzack und Aufrauen	436
13.3.3	Tweak	438
13.3.4	Wirbel	439

13.3.5	Zusammenziehen und aufblasen	439
13.3.6	VerkrümmungsfILTER	440
13.4	Pixelbasierte Effekte	442
13.4.1	Dokument-Rastereffekt-Einstellungen	442
13.4.2	Effekte und Auflösung	445
13.4.3	In Pixelbild umwandeln	445
13.4.4	Gaußscher Weichzeichner	446
13.4.5	Weiche Kante	446
13.4.6	Schlagschatten	447
13.4.7	Schein nach außen	448
13.4.8	Schein nach innen	449
13.4.9	Photoshop-FILTER	449
13.5	Special Effects	455
13.5.1	Blendenflecke	455
13.5.2	Objektmosaik	457
13.5.3	SVG-FILTER	459

TEIL IV Spezialobjekte

14 Text und Typografie

14.1	Textobjekte erzeugen	463
14.1.1	Textausrichtung	464
14.1.2	Punkttext erstellen	464
14.1.3	Flächentext erstellen	464
14.1.4	Pfadtext erstellen	465
14.2	Textobjekte bearbeiten	465
14.2.1	Flächentextobjekte bearbeiten	465
14.2.2	Flächentexteigenschaften einrichten	466
14.2.3	Textbreite an Flächenbreite anpassen	468
14.2.4	Objekte umfließen	468
14.2.5	Punkttext- und Pfadtextobjekte transformieren	470
14.2.6	Text am Pfad verschieben	470
14.2.7	Abstand der Zeichen eines Pfadtextes	471
14.2.8	Ausrichten der Zeichen auf dem Pfad	471
14.2.9	Verkettete Textobjekte	473
14.3	Texte importieren	475
14.3.1	Kopieren/Einfügen	476
14.3.2	Text laden	476
14.3.3	Textdateien öffnen	477

14.3.4	Texte aus alten Illustrator-Dateien – Legacy Text	477
14.3.5	Fremdsprachentexte	478
14.4	Textinhalte editieren	478
14.4.1	Nicht druckbare Zeichen	479
14.4.2	Sprachen zuweisen	479
14.4.3	Anführungszeichen definieren	479
14.4.4	Groß- und Kleinschreibung ändern	480
14.4.5	Satz- und Sonderzeichen	480
14.4.6	OpenType	481
14.4.7	Glyphen-Bedienfeld	482
14.4.8	Rechtschreibprüfung	484
14.4.9	Wörterbuch bearbeiten	485
14.4.10	Suchen und ersetzen	485
14.5	Zeichen formatieren	487
14.5.1	Grundlegende Formatierungen	488
14.5.2	Schrift umformen, verformen und verschieben	490
14.5.3	Schriftdarstellung am Bildschirm verbessern	492
14.5.4	Satzoptionen	493
14.5.5	Zeichenformatierungen auf andere Texte übertragen	493
14.5.6	Schriftart suchen	493
14.6	Absätze formatieren	495
14.6.1	Das Absatz-Bedienfeld	495
14.6.2	Grundlegende Formatierungen	495
14.6.3	Umbruchoptionen	497
14.6.4	Tabulatoren	501
14.7	Zeichen- und Absatzformate	505
14.7.1	Besonderheiten der Illustrator-Textformate	505
14.7.2	Formate verwalten	506
14.7.3	Formate anwenden	507
14.8	Mit Texten gestalten	507
14.8.1	Einfache Aussehen-Optionen	507
14.8.2	Komplexe Aussehen-Optionen	509
14.8.3	Pfad- und Flächentexte	510
14.8.4	Überdrucken von Schwarz	511
14.8.5	Spezialeffekte	511
14.8.6	Button erstellen	511
14.8.7	Text als Masken verwenden	512
14.8.8	Grunge-Look	512
14.9	Von Text zu Grafik	513
14.9.1	Text in Pfade umwandeln	513

14.9.2 Glättung von Text beim Speichern in Bitmap- Formate und beim Umwandeln in Pixelbilder	515
---	-----

15 Diagramme

15.1 Ein Diagramm erstellen	517
15.1.1 Das »Arbeitsblatt« für die Dateneingabe	518
15.1.2 Dateneingabe	519
15.1.3 Diagrammelemente	520
15.2 Kreisdiagramme	521
15.2.1 Farben und Schriften ändern	523
15.3 Säulen- und Balkendiagramme	523
15.3.1 Vertikales Balkendiagramm oder Säulendiagramm ..	523
15.3.2 Gestapeltes vertikales Balkendiagramm	526
15.3.3 Horizontales Balkendiagramm	528
15.3.4 Gestapeltes horizontales Balkendiagramm	528
15.3.5 Eigene Balkendesigns	528
15.3.6 Diagrammdesigns aus anderen Dokumenten laden	534
15.3.7 Diagrammdesigns ändern	534
15.4 Linien- und Flächendiagramme	535
15.4.1 Liniendiagramm	535
15.4.2 Farben und Schriften ändern	536
15.4.3 Eigene Punktedesigns	537
15.4.4 Flächendiagramm	538
15.5 Kombinierte Diagramme	538
15.6 Streu- oder Punktdiagramme	540
15.7 Netz- oder Radardiagramme	541
15.8 Diagramme weiterbearbeiten	542
15.8.1 Allgemeine Hinweise zur Diagrammbearbeitung	542
15.8.2 Diagramme skalieren	542
15.8.3 3D-Diagramme	543
15.8.4 Effekte	543
15.8.5 Corporate-Design-Vorgaben und Illustrator-Diagramme	543
15.8.6 Dynamische Daten	544
15.8.7 Diagramme »umwandeln« und nachbearbeiten	546

16 Muster, Raster und Schraffuren

16.1 Füllmuster verwenden	547
---------------------------------	-----

16.1.1	Muster zuweisen	548
16.1.2	Musterausrichtung	548
16.1.3	Muster transformieren	549
16.1.4	Muster verändern	551
16.1.5	Musterfüllung umwandeln	551
16.1.6	Muster und Speicherplatz	551
16.2	Eigene Muster entwickeln	552
16.2.1	Mustertheorie	552
16.2.2	Aufbau eines Musters in Illustrator	554
16.2.3	Muster erstellen	555
16.2.4	Das Musteroptionen-Bedienfeld	556
16.2.5	Musterfelder speichern	558
16.2.6	Muster bearbeiten	559
16.2.7	Musterfelderoptimierung	559
16.3	Schraffuren und Strukturen mit anderen Mitteln umsetzen	563
16.3.1	Transformieren-Effekt	563
16.3.2	Scribble-Effekt	563
16.3.3	Objektmosaik	563
16.3.4	Handgemachte Strukturen	564
16.3.5	Generative Schraffuren	564
16.3.6	Transparente Überlagerungen	564

17 Symbole: Objektkopien organisieren

17.1	Wie funktionieren Symbole?	565
17.2	Symbole verwalten	566
17.2.1	Symbole-Bedienfeld	566
17.2.2	Symbol auf der Zeichenfläche platzieren	568
17.2.3	Symbole transformieren	568
17.2.4	Symbole bearbeiten	569
17.3	Symbol-Werkzeuge	571
17.3.1	Gemeinsamkeiten der Symbol-Werkzeuge	571
17.3.2	Symbol-aufsprühen-Werkzeug	573
17.3.3	Symbol-verschieben-Werkzeug	574
17.3.4	Symbol-stauchen-Werkzeug	574
17.3.5	Symbol-skalisieren-Werkzeug	575
17.3.6	Symbol-drehen-Werkzeug	576
17.3.7	Symbol-färben-Werkzeug	576
17.3.8	Symbol-transparent-gestalten-Werkzeug	577
17.3.9	Symbol-gestalten-Werkzeug	578
17.4	Eigene Symbole entwickeln	578

17.4.1	Neues Symbol erstellen	578
17.4.2	Symbol-Bibliotheken speichern	580

18 Perspektivische Darstellungen und 3D-Live-Effekte

18.1	Zeichnungen in Fluchtpunktperspektive anlegen	585
18.1.1	Anatomie eines Perspektivenrasters	586
18.1.2	Perspektivenraster numerisch einrichten	587
18.1.3	Perspektivenraster intuitiv anpassen	588
18.1.4	Direkt im Perspektivenraster zeichnen	591
18.1.5	Bestehende Objekte im Perspektivenraster platzieren	592
18.1.6	Objekte im Perspektivenraster bearbeiten	593
18.1.7	Konturen, Effekte und besondere Objekte	596
18.1.8	Umwandeln	597
18.1.9	Perspektivenraster und 3D-Effekte	597
18.2	3D-Objekte mit den 3D-Effekten erzeugen	597
18.2.1	Grundformen	598
18.2.2	Extrudieren und abgeflachte Kante	599
18.2.3	Eigene Kantenprofile hinzufügen und verwenden ...	600
18.2.4	Kreiseln	601
18.2.5	Objekte im Raum ausrichten	602
18.2.6	Drehen	603
18.2.7	Schattierung und Beleuchtung	605
18.2.8	Beleuchtung positionieren	606
18.2.9	3D-Effekte in Vektorpfade umrechnen	610
18.3	Oberflächen-Mapping	611
18.3.1	Flächenaufteilung	612
18.3.2	Bildmaterial anlegen	612
18.3.3	Bildmaterial zuweisen	613
18.3.4	3D-Effekte auf andere Objekte übertragen	615

19 Mit Pixel- und anderen Fremddaten arbeiten

19.1	Externe Dateien integrieren	621
19.1.1	Verknüpfen oder einbetten?	621
19.1.2	Import der externen Daten	621
19.1.3	Schmuckfarben in platzierten Dateien	623
19.1.4	Photoshop- und TIFF-Dateien importieren	624
19.1.5	PDF importieren	626

19.1.6	EPS-Dateien importieren	627
19.1.7	Daten vom Tablet importieren: Adobe Ideas etc.	627
19.1.8	CorelDraw-Dateien importieren	627
19.1.9	Objekte aus Flash-Dateien importieren	628
19.2	Platzierte Daten verwalten	628
19.2.1	Steuerungsbedienfeld	628
19.2.2	Verknüpfungen-Bedienfeld	628
19.2.3	Verknüpfungen automatisch aktualisieren	631
19.3	Bilddaten bearbeiten	631
19.3.1	Pixelgrafik mit Vektorwerkzeugen bearbeiten	632
19.3.2	Graustufen und Bitmaps kolorieren	632
19.3.3	Bilder maskieren	634
19.3.4	Freiform-Masken auf Bilder anwenden	634
19.3.5	Filter	635
19.4	Pixeldaten vektorisieren	636
19.4.1	Welche Vektorisierung ist für mein Motiv geeignet?	637
19.4.2	Empfehlungen zur Aufbereitung der Bilder	638
19.5	Der Bildnachzeichner	639
19.5.1	Was passiert mit interaktiv nachgezeichneten Objekten in alten Dateien?	639
19.5.2	Bildnachzeichner-Objekte erstellen	639
19.5.3	Bildnachzeichner-Bedienfeld: Nachzeichneroptionen	640
19.5.4	Einstellungen als Nachzeichnervorgabe speichern ...	646
19.5.5	Nachzeichnerobjekt bearbeiten	646

TEIL V Ausgabe und Optimierung

20 Austausch, Weiterverarbeitung, Druck

20.1	Export für Layout und Bildbearbeitung	655
20.1.1	Exportieren und Speichern einzelner Zeichenflächen	656
20.1.2	Speichern als EPS	657
20.1.3	Nach InDesign per Copy & Paste	659
20.1.4	Export nach Photoshop	659
20.1.5	Export als TIFF (Tagged Image File Format)	661
20.1.6	AutoCAD DWG/DXF exportieren	661
20.1.7	WMF/EMF exportieren	661
20.1.8	Sonstige Formate exportieren	662

20.2	Ausgabe als PDF	663
20.2.1	PDF speichern	663
20.3	Grafiken für den Druck vorbereiten	667
20.3.1	Bildauflösung	667
20.3.2	Komplexität	667
20.3.3	Registerungenauigkeit/Passerungenauigkeit	668
20.3.4	Beschnittzugabe/Druckerweiterung	674
20.3.5	Tiefschwarz	674
20.3.6	Druckdatencheck am Bildschirm	676
20.3.7	Schnittmarken	678
20.3.8	In Pfade umwandeln	679
20.4	Ausdrucken	680
20.4.1	Allgemein	681
20.4.2	Marken und Anschnitt/Beschnittzugabe	683
20.4.3	Ausgabe	684
20.4.4	Grafiken	686
20.4.5	Farbmanagement	687
20.4.6	Erweitert	688
20.4.7	Übersicht	689
20.4.8	Druckvorgaben speichern	690
20.4.9	Problemanalyse	690
20.5	Mit Verknüpfungen und Fonts verpacken	691

21 Web- und Bildschirmgrafik

21.1	Screendesign mit Illustrator	693
21.1.1	Datei einrichten	693
21.1.2	Pixelvorschau und Ausrichten	694
21.1.3	Barrierefreiheit	696
21.1.4	Slices	696
21.1.5	Für Web und Geräte speichern	698
21.1.6	Übergabe an Photoshop und Fireworks	704
21.2	Bildformate: GIF, JPEG und PNG	705
21.2.1	GIF – Graphics Interchange Format	705
21.2.2	JPG – Joint Photographic Expert Group	706
21.2.3	PNG – Portable Network Graphics	707
21.2.4	Imagemaps	707
21.3	SVG	708
21.3.1	Datei einrichten	709
21.3.2	Transparenz, Filter, Effekte	709

21.3.3	Interaktivität	709
21.3.4	Speicheroptionen	710
21.4	Flash	712
21.4.1	Datei einrichten	712
21.4.2	Symbole	714
21.4.3	9-Slice-Skalierung	714
21.4.4	SWF speichern	715
21.4.5	Illustrator- und SWF-Dateien in Flash importieren ..	719
21.4.6	Copy & Paste	720
21.5	FXG	720
21.6	Video und Film	722
21.6.1	Videovorlagen	722
21.6.2	Wichtige Einstellungen in Illustrator	722
21.6.3	Dateien für Video vorbereiten	723
21.6.4	Für After Effects und Premiere speichern	725
21.6.5	Pfade kopieren und einfügen	725
21.6.6	Illustrator-Dateien in Videoprojekte importieren	726
21.6.7	Wichtige Einstellungen in After Effects	726

22 Personalisieren und erweitern

22.1	Anpassen	727
22.1.1	Benutzerdefinierte Arbeitsbereiche	727
22.1.2	Vorlagen	728
22.1.3	Dokumentprofile	729
22.1.4	Bibliotheken	730
22.1.5	Tastaturbefehle	730
22.2	Automatisieren mit Aktionen	733
22.2.1	Aktionen-Bedienfeld	733
22.2.2	Stapelverarbeitung	739
22.3	JavaScript & Co.	744
22.3.1	JavaScripts laden, installieren und anwenden	745
22.3.2	Creative Suite Extensions mit Flash/Flex	748
22.4	Variablen	748
22.4.1	Variablen mit dem Bedienfeld verwalten	748
22.4.2	Datensatz erfassen	750
22.4.3	Variablen sperren/entsperren	751
22.5	Erweitern	751
22.5.1	Plug-ins installieren	751
22.5.2	Plug-ins programmieren	752

23 Von FreeHand zu Illustrator

23.1	Die Arbeitsumgebung einrichten	753
23.1.1	Dokumentprofil und Dokumentfarbmodus	753
23.1.2	Farbmanagement	754
23.1.3	Hilfslinien	754
23.1.4	Die Werte sind ungenau	755
23.1.5	Arbeit sparen durch Automatisierung	755
23.1.6	Kooperation mit anderen Applikationen	755
23.2	Vom Dokument zum Objekt	755
23.2.1	Seiten (Zeichenflächen)	755
23.2.2	Wo kommen all die Ebenen her?	757
23.3	Auswählen	758
23.3.1	Warum gibt es drei Auswahl-Werkzeuge?	758
23.3.2	Ausgewählte Punkte	759
23.3.3	Auswahlrechteck	759
23.3.4	Darunterliegende Objekte auswählen und das Kontextmenü	759
23.3.5	Nach Objekteigenschaften suchen	760
23.3.6	Bildschirmdarstellung der Auswahl	760
23.3.7	Gruppen bequemer bearbeiten	760
23.4	Konstruieren und zeichnen	761
23.4.1	Wie kann man Formen nachträglich editieren?	761
23.4.2	Pfade zeichnen – geht das nicht einfacher?	761
23.4.3	Wie kehre ich die Pfadrichtung um?	763
23.4.4	Wie kann ich denn in Illustrator »Pfade verbinden«?	763
23.4.5	Sprühdose und Symbole	764
23.4.6	Automatisch vektorisieren	764
23.5	Objekte bearbeiten	764
23.5.1	Objekte drehen, spiegeln, skalieren, verbiegen	764
23.5.2	Objekte ausrichten und verteilen	765
23.5.3	Einrasten, Positionierungshilfe	765
23.5.4	Wie kann ich Objekte klonen?	766
23.5.5	Pfade zusammenfassen und Pathfinder- Operationen	766
23.5.6	Und wo finde ich »Innen einfügen«?	766
23.5.7	Konturen in Flächen umwandeln	767
23.5.8	Effekte umwandeln: Ich möchte Pfade haben	767
23.6	Füllungen, Konturen, Eigenschaften	767
23.6.1	Wo stelle ich die Objekteigenschaften ein?	767
23.6.2	Farbe editieren	768

23.6.3	Warum funktionieren die Farbfelder nicht richtig? ..	769
23.6.4	Wie lege ich Abstufungen einer Farbe an?	769
23.6.5	Kachelfüllungen und Rasterungen	770
23.6.6	Verläufe	770
23.6.7	Wie ziehe ich kalligrafische Pfade?	770
23.6.8	Objekte am Pfad verformen mit Pinseln	770
23.7	Spezial-Objekte und -Effekte	771
23.7.1	Mischungen/Angleichungen	771
23.7.2	Objekte verzerren	771
23.7.3	Hüllenobjekte	771
23.7.4	Warum gibt es viele Funktionen nochmal als Effekt?	772
23.7.5	3D-Objekte konstruieren	772
23.7.6	Kann man in Illustrator eine Prägung erstellen?	772
23.7.7	Transparenz	773
23.8	Text	773
23.8.1	Textobjekte, Pfadtexte, Textfelder	773
23.9	Ausgabe	774
23.9.1	Soft-Proof	774
23.9.2	Für Ausgabe sammeln	775
23.9.3	PDFs speichern oder drucken?	775
24	Werkzeuge und Kurzbefehle	
24.1	Das Werkzeugbedienfeld	777
24.2	Alle Werkzeuge auf einen Blick	778
24.3	Tastatur-Kurzbefehle	779
24.3.1	Menübefehle	779
24.3.2	Bedienfelderfunktionen	783
24.3.3	Textbearbeitung	783
24.3.4	Objektbearbeitung	785
24.3.5	Sonstige	786
25	Plug-ins für Illustrator	
	CADtools, FilterIT, InkScribe, Mesh Tormentor, Phantasm CS, QuickCarton, SelectEffects, Scoop, SubScribe, SymmetryWorks, VectorScribe, WhiteOPDetector und WhiteOP2KO, Xstream Path, Zoom to Selection.....	787

Checklisten

► Auswahl des Dateiformats.....	96
► Mit dem Zeichenstift arbeiten	174
► Wie gehe ich mit Verlaufsgittern um?.....	306
► Datei für Folienplot.....	334
► Was ist was?	358
► Einsatz von Ebenen.....	368
► Eine zusätzliche Kontur oder ein zusätzliches Objekt?	375
► Objekte lassen sich nicht bearbeiten	392
► Transparenz	422
► Effekt-Grafiken analysieren.....	441
► (Logo-)Vektorisierung	652
► Im Layout platzieren und drucken.....	692
► Programmvorgaben anpassen.....	732
► Entscheidungsfindung in Sachen Skripte.....	747
► Entscheidungsfindung in Sachen Plug-ins.....	752

Videotraining auf der DVD

Als Ergänzung zum Buch möchten wir Ihnen relevante Lehrfilme aus dem Videotraining »Adobe Illustrator CS6. Das umfassende Training« von Karl Bihlmeier (ISBN: 978-3-8362-1903-7) zur Verfügung stellen. So haben Sie die Möglichkeit, dieses neue Lernmedium kennenzulernen und gleichzeitig Ihr Wissen um Illustrator CS6 zu vertiefen. Sie schauen dem Trainer bei der Arbeit zu und verstehen intuitiv, wie man die erklärten Funktionen anwendet.

Kapitel 1: Grundlegende Techniken

- 1.1 Eigene Arbeitsoberfläche anlegen (04:00 Min.)
- 1.2 Koordinaten mit dem Seitenlineal festlegen (05:12 Min.)
- 1.3 Füllungen und Verläufe erzeugen (11:20 Min.)

Kapitel 2: Zeichnen und Gestalten mit Illustrator CS6

- 2.1 Zeichnen mit dem Stifttablett (10:44 Min.)
- 2.2 Landkarten und Straßenpläne entwerfen (10:06 Min.)
- 2.3 Comics zeichnen und illustrieren (17:45 Min.)

Kapitel 3: Fortgeschrittene Techniken

- 3.1 Interaktives Abpausen (10:28 Min.)
- 3.2 3D für Schriften und Grafiken (10:35 Min.)
- 3.3 Transparenzen und Füllmethoden (06:15 Min.)