

Inhaltsverzeichnis

Lernen – Üben – Anwenden	11
Über das Buch.....	12

L

Teil I: Lernen 15

L1

Illustrator kennenlernen 17

Installation	17
Illustrator starten	18
Die Benutzeroberfläche	21
Leiste Werkzeuge	22
Leiste Steuerung	26
Bedienfelder	27
Arbeitsbereiche.....	33
Hilfe in Notlagen	35
Illustrator beenden.....	36

L2

Arbeiten mit Grafikdateien 37

Grafikdateien öffnen	38
Grafikdateien betrachten	40
Ansichtssache	41
Schrittweise zoomen	42
Arbeitsbereich zoomen	45
Verschieben eines Ausschnitts	46
Navigieren	48
Neue Grafikdatei erstellen	49
Vorhandene Grafikdatei ändern	55
Weitere Zeichenflächen	59
Arbeitshilfen	61
Dateiinformationen	61
Lineale	62

Hilfslinien.....	65
Raster	72
Grafikdateien speichern.....	75
Speichern / Speichern unter	76
Kopie speichern	78
Als Vorlage speichern.....	79
Für Web speichern.....	80
Rettungsaktion	81
Grafikdateien schließen	82
L3 Grafikobjekte erstellen	83
Grafiken erstellen.....	83
Zeichenwerkzeuge.....	83
Arbeitsweise	84
Zeichnen elementarer Objekte.....	88
Linien, Bögen, Spiralen und Raster.....	93
Freihand- und kalligrafische Linien	100
Diagramme	107
Grafiken einbinden.....	108
Drag & Drop	108
Platzieren.....	109
L4 Arbeiten mit Objekten.....	111
Objekte auswählen	111
Objekte markieren	111
Markierungen sichern	114
Markieren mit dem Zauberstab.....	115
Objekte vervielfältigen	117
Objekte arrangieren	118
Objekte anordnen	118
Objekte gruppieren.....	121
Objekte sperren und ausblenden.....	124
Objekte ausrichten und verteilen	125
Objekte transformieren.....	127
Verschieben	127
Skalieren.....	129

Drehen.....	131
Verbiegen	132
Spiegeln	134
Freies Transformieren.....	135
Objekte löschen	138

L5 **Pfade..... 139**

Funktionsweise von Pfaden.....	139
Ankerpunkte.....	139
Ankerpunkt löschen.....	141
Ankerpunkt hinzufügen	141
Pfade verändern.....	143
Pfade editieren	146
Offene Pfade	147
Gerade Pfade erstellen	148
Zeichnen einer geraden Linie.....	149
Zeichnen eines geraden Objekts.....	149
Zeichnen eines gekrümmten Segments.....	150
Kombination beider Arten	152
Freihandpfade erstellen	154
Zeichnen eines Freiformpfades.....	154
Zeichnen eines geschlossenen Pfades	155
Glätten eines Pfades	155
Pfade bearbeiten	158
Pfade teilen	158
Löschaktionen.....	159
Objekte aufteilen.....	161
Zusammengesetzte Pfade	163

L6 **Arbeiten mit Farben 165**

Objekte färben.....	165
Farben und Computer	165
Farbmanagementsysteme.....	166
Darstellung der Farben	167
Farbauswahl	177
Farbe mit der Pipette auswählen	178

Farbe mithilfe des Farbwählers auswählen	179
Farbe über das Farbe-Bedienfeld auswählen	181
Farben verwalten	181
Farbe über das Farbfelder-Bedienfeld auswählen	182
Vorhandene Farbe übernehmen	182
Neues Farbfeld anlegen.....	184
Farbfelderbibliotheken.....	185
Farbgruppen.....	187
Ansichtssachen	188
Farbharmonien.....:	190
Transparenzen.....	192
Farbverläufe	193
Verlauf anlegen	193
Verlauf anpassen.....	194
Farbverläufe erstellen	196
Farbverläufe drucken.....	200
Verlaufsgitter	201
Muster	205
Grafikstile	207

L7 **Objekte verändern** **209**

Objekte kombinieren	209
Formmodi.....	209
Pathfinder	211
Objekte deformieren.....	212
Objekte angleichen	213
Filter.....	215
Schnittmarken.....	216
Effekte.....	223
3D-Objekte	223
In Form umwandeln.....	233
In Pixelbild umwandeln	234
Pathfinder	236
Stilisierungsfilter	236

SVG-Filter	237
VerkrümmungsfILTER	238
Symbole	240

L8 Textobjekte 245

Texteingabe	245
Einzeiliger Text (Punkttext)	246
Textrahmen (Flächentext)	247
Formatierungen.....	255
Zeichenformatierung	256
Absatzformatierung	258
Weitere Formatierungsmöglichkeiten.....	260
Text übernehmen.....	264
Textpfade.....	266
Textpfade anlegen	266

L9 Fortgeschrittene Techniken 269

Ebenen	269
Das Ebenen-Bedienfeld	269
Neue Standardebene anlegen.....	271
Neue Ebene mit Optionen anlegen.....	271
Arbeiten mit Ebenen.....	273
Bilder	277
Bilder einfügen.....	277
Verknüpfungen.....	279
Bilder aufpeppen	282
Umwandlungen	283
Schnittmasken	287
Internet	289
Zeichnung für das Internet speichern.....	289
Slices	291
Drucken	292
Vorarbeiten.....	293
PDF	294
Drucker	297

Ü Teil II: Üben 301

Ü1	Übungen zu Kapitel 1	303
Ü2	Übungen zu Kapitel 2	305
Ü3	Übungen zu Kapitel 3	309
Ü4	Übungen zu Kapitel 4	312
Ü5	Übungen zu Kapitel 5	315
Ü6	Übungen zu Kapitel 6	318
Ü7	Übungen zu Kapitel 7	320
Ü8	Übungen zu Kapitel 8	322
Ü9	Übungen zu Kapitel 9	325

A Teil III: Anwenden 329

A1	Praxisbeispiel: Logo erstellen	331
	Die Pfanne	332
	Der Fisch	336
	Die Plakette	343

A2	Praxisbeispiel: Plakat erstellen	347
	Der Hintergrund	349
	Der Lkw	354
	Der Grundaufbau	356
	Die Räder.....	364
	Die restlichen Elemente.....	368
	Feinschliff	374
	Der Aktionsbutton.....	374
	Der Hintergrund	379
	Index	387