

# Auf einen Blick

## TEIL I Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen

1	Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS5 .....	15
2	Neue Funktionen in CS5 .....	27
3	Vektorgrafik-Grundlagen .....	31
4	Arbeiten mit Dokumenten .....	37

## TEIL II Objekte erstellen

5	Geometrische Objekte und Transformationen .....	73
6	Pfade konstruieren und bearbeiten .....	113
7	Freihand-Werkzeuge .....	147
8	Farbe .....	173
9	Flächen und Konturen gestalten .....	225

## TEIL III Objekte organisieren und bearbeiten

10	Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren .....	275
11	Hierarchische Struktur: Ebenen, Aussehen .....	315
12	Transparenzen und Masken .....	351
13	Spezial-Effekte .....	379

## TEIL IV Spezialobjekte

14	Text und Typografie .....	417
15	Diagramme .....	467
16	Muster und Symbole .....	495
17	Perspektivische Darstellungen und 3D-Live-Effekte .....	525
18	Dateien platzieren und mit Pixeldaten arbeiten .....	557

## TEIL V Ausgabe und Optimierung

19	Austausch, Weiterverarbeitung, Druck .....	589
20	Web- und Bildschirmgrafik .....	627
21	Personalisieren und erweitern .....	667
22	Von FreeHand zu Illustrator .....	689
23	Werkzeuge und Kurzbefehle .....	721
24	Die DVD zum Buch .....	731
25	Glossar .....	739

# Inhalt

## TEIL I Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen

<b>1</b>	<b>Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS5</b>	15
1.1	Herzlichen Glückwunsch!	15
1.2	Der Arbeitsbereich	15
1.3	Der Anwendungsrahmen	23
1.4	Adobe Bridge	25
<b>2</b>	<b>Neue Funktionen in CS5</b>	27
2.1	Konstruktion	27
2.2	Illustration	28
2.3	Produktion	28
2.4	Dokumenteigenschaften	30
2.5	Export	30
2.6	Oberfläche	30
<b>3</b>	<b>Vektorgrafik-Grundlagen</b>	31
3.1	Warum wir mit Vektoren zeichnen	31
3.2	Funktionsweise von Vektorgrafik	32
<b>4</b>	<b>Arbeiten mit Dokumenten</b>	37
4.1	Dokumente erstellen und öffnen	37
4.2	Im Dokument navigieren	42
4.3	»Mehrseitige« Dokumente mit Zeichenflächen	47
4.4	Maßeinheiten und Lineale	53
4.5	Raster und Hilfslinien	57
4.6	Widerrufen und wiederherstellen	65
4.7	Dokumente speichern	66

## TEIL II Objekte erstellen

<b>5</b>	<b>Geometrische Objekte und Transformationen</b>	73
5.1	Geometrische Objekte erstellen	73
5.2	Objekte, Pfade und Punkte auswählen	84
5.3	Objekte in der Stapelreihenfolge anordnen	89
5.4	Gruppen	91
5.5	Objekte bearbeiten	92
5.6	Objekte transformieren	94
5.7	Ausrichten und Verteilen	108

<b>6</b>	<b>Pfade konstruieren und bearbeiten</b>	113
6.1	Pfade und Bézierkurven	113
6.2	Mit dem Zeichenstift arbeiten	114
6.3	Punkte und Pfadsegmente auswählen	126
6.4	Punkte bearbeiten	129
6.5	Pfade nachbearbeiten	135
6.6	Strategien zum Zeichnen von Vektoren	141
<b>7</b>	<b>Freihand-Werkzeuge</b>	147
7.1	Freihand-Linien zeichnen	147
7.2	»Natürlich« malen	156
7.3	Flächen malen	159
7.4	Objekte intuitiv bearbeiten und Pfade vereinfachen	162
7.5	Freihand-Auswahl mit dem Lasso	166
7.6	Objekte intuitiv deformieren mit den Verflüssigen-Werkzeugen	167
<b>8</b>	<b>Farbe</b>	173
8.1	Farbmodelle	173
8.2	Farbmanagement	174
8.3	Dokumentfarbmodus	180
8.4	Farben anwenden und definieren	181
8.5	Farbharmonien erarbeiten	186
8.6	Mit Kuler arbeiten	189
8.7	Farbdefinitionen speichern	191
8.8	Interaktive Farbe verwenden	206
8.9	Farbfilter	222
<b>9</b>	<b>Flächen und Konturen gestalten</b>	225
9.1	Standard-Konturoptionen	225
9.2	Pfeilspitzen	228
9.3	Variable Konturstärken mit dem Breitenwerkzeug	229
9.4	Pinselkonturen	233
9.5	Auswählen auf Farb- und Objektbasis	246
9.6	Verläufe	248
9.7	Gitterobjekte – Verlaufsgitter	260

### **TEIL III Objekte organisieren und bearbeiten**

<b>10</b>	<b>Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren</b>	275
10.1	Objekte kombinieren	275
10.2	Pathfinder – Objekte zerteilen	280
10.3	Formen intuitiv erstellen	285

10.4	»Malen« mit Vektoren .....	287
10.5	Linien in Flächen umwandeln .....	297
10.6	Formen und Objekte »überblenden« .....	302
10.7	Objekte mit »Hüllen« verzerrn .....	309
<b>11</b>	<b>Hierarchische Struktur: Ebenen, Aussehen .....</b>	<b>315</b>
11.1	Ebenen .....	315
11.2	Objekt- und Ziel-Auswahl im Ebenen-Bedienfeld ...	325
11.3	Objekte mit Schnittmasken formen .....	328
11.4	Im Isolationsmodus arbeiten .....	331
11.5	Aussehen-Eigenschaften .....	332
11.6	Aussehen-Eigenschaften übertragen .....	339
11.7	Aussehen-Eigenschaften speichern .....	341
<b>12</b>	<b>Transparenzen und Masken .....</b>	<b>351</b>
12.1	Deckkraft und Füllmethode .....	351
12.2	Deckkraftmasken .....	360
12.3	»Transparenz«-Effekte .....	367
12.4	Transparenzen reduzieren .....	367
12.5	Transparenz speichern .....	377
<b>13</b>	<b>Spezial-Effekte .....</b>	<b>379</b>
13.1	Arbeitsweise von Effekten .....	379
13.2	Allgemeines zu Effekten .....	380
13.3	Konstruktionseffekte .....	384
13.4	Zeichnerische Effekte .....	389
13.5	Bildbearbeitungseffekte .....	395
13.6	Special Effects .....	399
<b>TEIL IV Spezialobjekte</b>		
<b>14</b>	<b>Text und Typografie .....</b>	<b>417</b>
14.1	Textobjekte erzeugen .....	417
14.2	Texte und Textobjekte auswählen .....	419
14.3	Textobjekte bearbeiten .....	421
14.4	Texte importieren .....	430
14.5	Texte editieren .....	433
14.6	OpenType .....	439
14.7	Mit Schrift arbeiten .....	440
14.8	Zeichen formatieren .....	441
14.9	Absätze formatieren .....	449
14.10	Tabulatoren .....	455
14.11	Zeichen- und Absatzformate .....	458

14.12 Fläche, Verlauf, Kontur, Effekt .....	460
14.13 Von Text zu Grafik .....	465

## **15 Diagramme .....** 467

15.1 Ein Diagramm erstellen .....	467
15.2 Kreisdiagramme .....	471
15.3 Säulen- und Balkendiagramme .....	473
15.4 Linien- und Flächendiagramme .....	485
15.5 Kombinierte Diagramme .....	489
15.6 Streu- oder Punktdiagramme .....	490
15.7 Netz- oder Radardiagramme .....	491
15.8 Diagramme weiterbearbeiten .....	492

## **16 Muster und Symbole .....** 495

16.1 Füllmuster .....	495
16.2 Symbole .....	507
16.3 Symbol-Werkzeuge .....	515

## **17 Perspektivische Darstellungen und 3D-Live-Effekte** 525

17.1 Zeichnungen in Fluchtpunktperspektive anlegen ....	525
17.2 3D-Objekte mit den 3D-Effekten erzeugen .....	537
17.3 Oberflächen-Mapping .....	550

## **18 Dateien platzieren und mit Pixeldaten arbeiten** 557

18.1 Externe Dateien integrieren .....	559
18.2 Grafikdaten verwalten .....	565
18.3 Bilddaten bearbeiten .....	569
18.4 Pixeldaten vektorisieren .....	574
18.5 Live Trace – Interaktiv nachzeichnen .....	575

## **TEIL V Ausgabe und Optimierung**

### **19 Austausch, Weiterverarbeitung, Druck .....** 589

19.1 Export für Layout und Bildbearbeitung .....	589
19.2 Ausgabe als PDF .....	597
19.3 Grafiken für den Druck vorbereiten .....	602
19.4 Ausdrucken .....	615

### **20 Web- und Bildschirmgrafik .....** 627

20.1 Screendesign mit Illustrator .....	627
20.2 Bildformate: WBMP, GIF, JPEG und PNG .....	640
20.3 SVG .....	643

20.4	Flash .....	648
20.5	FXG .....	658
20.6	Video und Film .....	661
<b>21</b>	<b>Personalisieren und erweitern .....</b>	<b>667</b>
21.1	Anpassen .....	667
21.2	Automatisieren .....	672
21.3	Variablen .....	685
21.4	Erweitern .....	688
<b>22</b>	<b>Von FreeHand zu Illustrator .....</b>	<b>689</b>
22.1	Illu will meine Farben konvertieren! .....	689
22.2	Die Arbeitsumgebung einrichten .....	690
22.3	Objekte, Gruppen, Ebenen, Seiten und Dokumente .....	692
22.4	Auswählen .....	695
22.5	Konstruieren und zeichnen .....	697
22.6	Objekte bearbeiten .....	701
22.7	Füllungen, Konturen, Eigenschaften .....	705
22.8	Spezial-Objekte und -Effekte .....	708
22.9	Text .....	711
22.10	Ausgabe .....	713
22.11	FreeHand-Dateien migrieren .....	714
<b>23</b>	<b>Werkzeuge und Kurzbefehle .....</b>	<b>721</b>
<b>24</b>	<b>Die DVD zum Buch .....</b>	<b>731</b>
<b>Index</b>		<b>751</b>

## Checklisten

Mit dem Zeichenstift arbeiten .....	146
Wie gehe ich mit Verlaufsgittern um? .....	265
Datei für Folienplot .....	296
Was ist was (in der Ebenen-Palette)? .....	320
Einsatz von Ebenen .....	324
Eine zusätzliche Kontur oder ein zusätzliches Objekt? .....	335
Objekte lassen sich nicht bearbeiten .....	350
Transparenz .....	378
Effekt-Grafiken analysieren .....	397
(Logo-)Vektorisierung .....	586
Auswahl des Dateiformats .....	601
Im Layout platzieren und drucken .....	626
Programmvorgaben anpassen .....	671
Entscheidungsfindung in Sachen Skripte .....	684