

# Auf einen Blick

<b>1</b>	<b>Die Arbeitsumgebung in Illustrator .....</b>	<b>19</b>
<b>2</b>	<b>Vektorgrafik-Grundlagen .....</b>	<b>45</b>
<b>3</b>	<b>Arbeiten mit Dokumenten .....</b>	<b>53</b>
<b>4</b>	<b>Geometrische Formen und Auswahlen .....</b>	<b>101</b>
<b>5</b>	<b>Objekte transformieren und ausrichten .....</b>	<b>125</b>
<b>6</b>	<b>Pfade konstruieren und bearbeiten .....</b>	<b>151</b>
<b>7</b>	<b>Freihand-Werkzeuge .....</b>	<b>189</b>
<b>8</b>	<b>Farbe .....</b>	<b>211</b>
<b>9</b>	<b>Mit Konturen und Pinseln arbeiten .....</b>	<b>263</b>
<b>10</b>	<b>Verläufe und Verlaufsgitter .....</b>	<b>293</b>
<b>11</b>	<b>Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren .....</b>	<b>321</b>
<b>12</b>	<b>Objekte interpolieren und verzerren .....</b>	<b>355</b>
<b>13</b>	<b>Hierarchische Struktur: Ebenen &amp; Aussehen .....</b>	<b>377</b>
<b>14</b>	<b>Transparenzen und Masken .....</b>	<b>421</b>
<b>15</b>	<b>Spezial-Effekte .....</b>	<b>453</b>
<b>16</b>	<b>Texte erstellen und bearbeiten .....</b>	<b>487</b>
<b>17</b>	<b>Texte gestalten .....</b>	<b>515</b>
<b>18</b>	<b>Diagramme .....</b>	<b>551</b>
<b>19</b>	<b>Muster, Raster und Schraffuren .....</b>	<b>579</b>
<b>20</b>	<b>Objektkopien organisieren: Symbole und globale Bearbeitung .....</b>	<b>597</b>
<b>21</b>	<b>Perspektivische Darstellungen, 3D-Live-Effekte und Mockups .....</b>	<b>621</b>
<b>22</b>	<b>Mit Pixel- und anderen Fremddaten arbeiten .....</b>	<b>663</b>
<b>23</b>	<b>Austausch, Weiterverarbeitung, Druck .....</b>	<b>701</b>
<b>24</b>	<b>Web- und Bildschirmgrafik .....</b>	<b>739</b>
<b>25</b>	<b>Personalisieren, automatisieren und erweitern .....</b>	<b>777</b>

# Inhalt

Vorwort .....	15
---------------	----

## TEIL I Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen

### 1 Die Arbeitsumgebung in Illustrator

1.1 Der Arbeitsbereich .....	19
1.2 Bibliotheken verwenden .....	32
1.3 CC-Bibliotheken verwenden .....	34
1.4 Der Anwendungsrahmen .....	37
1.5 Illustrator beenden .....	40
1.6 Abgesicherter Modus und Crashes .....	41
1.7 Öffentliche Beta-Versionen .....	42
1.8 Adobe Bridge .....	43

### 2 Vektorgrafik-Grundlagen

2.1 Warum Vektorgrafik? .....	45
2.2 Funktionsweise von Vektorgrafik .....	47

### 3 Arbeiten mit Dokumenten

3.1 Dokumente erstellen und öffnen .....	53
3.2 Im Dokument navigieren .....	61
3.3 »Mehrseitige« Dokumente mit Zeichenflächen .....	67
3.4 Maßeinheiten und Lineale .....	74
3.5 Raster und Hilfslinien .....	78
3.6 Widerrufen und wiederherstellen .....	84
3.7 Dokumente speichern .....	87
3.8 Zusammen an Dokumenten arbeiten und Feedback einholen .....	97

## **TEIL II Objekte erstellen**

### **4 Geometrische Formen und Auswahlen**

4.1	Form- und Linien-Werkzeuge .....	101
4.2	Interaktive Formen .....	110
4.3	Objekte, Pfade und Punkte auswählen .....	114
4.4	Objekte in der Stapelreihenfolge anordnen .....	118
4.5	Objekte gruppieren .....	120
4.6	Objekte bearbeiten .....	121

### **5 Objekte transformieren und ausrichten**

5.1	Objekte transformieren .....	125
5.2	Ausrichten und Verteilen .....	138
5.3	Objekte intuitiv symmetrisch duplizieren und anordnen ...	142
5.4	Objekte automatisch bemaßen .....	147

### **6 Pfade konstruieren und bearbeiten**

6.1	Die Anatomie eines Pfades .....	151
6.2	Pfade erstellen .....	152
6.3	Mit dem Kurvenzeichner arbeiten .....	162
6.4	Punkte und Pfadsegmente auswählen .....	163
6.5	Freihand-Auswahl mit dem Lasso .....	166
6.6	Punkte und Pfadsegmente bearbeiten .....	167
6.7	Pfade ergänzen und kombinieren .....	176
6.8	Strategien zum Zeichnen von Vektorpfaden .....	182

### **7 Freihand-Werkzeuge**

7.1	Freihand-Linien zeichnen .....	189
7.2	»Natürlich« malen mit dem Borstenpinsel .....	198
7.3	Flächen malen mit dem Tropfenpinsel .....	201
7.4	Objekte intuitiv bearbeiten und Pfade vereinfachen .....	204

## **8 Farbe**

8.1	Farbmodelle .....	211
8.2	Farbmanagement .....	212
8.3	Dokumentfarbmodus .....	218
8.4	Farben anwenden und definieren .....	219
8.5	Mit Farbfeldern arbeiten .....	224
8.6	Farbfelder anwenden .....	233
8.7	Farbharmonien erarbeiten .....	237
8.8	Farbharmonien anwenden .....	242
8.9	Farbfilter .....	258

## **9 Mit Konturen und Pinseln arbeiten**

9.1	Standard-Konturoptionen .....	263
9.2	Pfeilspitzen .....	266
9.3	Variable Konturstärken mit dem Breitenwerkzeug .....	267
9.4	Pinselkonturen .....	272
9.5	Auswahlen auf Farb- und Objektbasis .....	290

## **10 Verläufe und Verlaufsgitter**

10.1	Verläufe .....	293
10.2	Gitterobjekte – Verlaufsgitter .....	311

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

### **11 Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren**

11.1	Objekte kombinieren .....	321
11.2	Objekte zerteilen – Pathfinder .....	326
11.3	Formerstellung intuitiv .....	331
11.4	Schweizer Messer: Das Shaper-Werkzeug .....	333
11.5	Interaktiv malen .....	336
11.6	Linien in Flächen umwandeln .....	347
11.7	Die Stapelreihenfolge mit Verflechtungen durchbrechen .....	352

## **12 Objekte interpolieren und verzerren**

12.1	Formen und Objekte »überblenden« .....	355
12.2	Objekte intuitiv deformieren mit den Verflüssigen-Werkzeugen .....	362
12.3	Objekte mit dem Formgitter bearbeiten .....	367
12.4	Objekte mit »Hüllen« verzerren .....	370

## **13 Hierarchische Struktur: Ebenen & Aussehen**

13.1	Ebenen-Grundlagen .....	377
13.2	Mit dem Ebenen-Bedienfeld arbeiten .....	380
13.3	Objekt- und Ziel-Auswahl .....	389
13.4	Objekte mit Schnittmasken formen .....	392
13.5	Mit dem Isolationsmodus in tiefe Hierarchien vordringen .....	396
13.6	Aussehen-Eigenschaften .....	397
13.7	Aussehen-Eigenschaften mit der Pipette übertragen .....	407
13.8	Aussehen-Eigenschaften als Grafikstile speichern .....	409

## **14 Transparenzen und Masken**

14.1	Deckkraft und Füllmethode .....	421
14.2	Deckkraftmasken .....	432
14.3	»Transparenz«-Effekte .....	439
14.4	Transparenzen reduzieren .....	439
14.5	Transparenz speichern .....	450

## **15 Spezial-Effekte**

15.1	Allgemeines zu Effekten .....	453
15.2	Konstruktionseffekte .....	456
15.3	Zeichnerische Effekte .....	463
15.4	Pixelbasierte Effekte .....	470
15.5	Special Effects .....	480
15.6	SVG-Filter .....	483

## **TEIL IV Spezialobjekte**

### **16 Texte erstellen und bearbeiten**

16.1	Textobjekte erzeugen .....	487
16.2	Textobjekte bearbeiten .....	490
16.3	Listen setzen .....	499
16.4	Texte importieren .....	502
16.5	Textinhalte editieren .....	505

### **17 Texte gestalten**

17.1	Zeichen formatieren .....	515
17.2	Absätze formatieren .....	526
17.3	Zeichen- und Absatzformate .....	535
17.4	An Texten und Buchstaben ausrichten .....	538
17.5	Mit Texten gestalten .....	540
17.6	Von Text zu Grafik .....	546
17.7	Von Grafik zu Text .....	549

### **18 Diagramme**

18.1	Ein Diagramm erstellen .....	551
18.2	Kreisdiagramme .....	555
18.3	Säulen- und Balkendiagramme .....	557
18.4	Linien- und Flächendiagramme .....	569
18.5	Kombinierte Diagramme .....	572
18.6	Streu- oder Punktdiagramme .....	574
18.7	Netz- oder Radardiagramme .....	575
18.8	Diagramme weiterbearbeiten .....	576

### **19 Muster, Raster und Schraffuren**

19.1	Füllmuster verwenden .....	579
19.2	Eigene Muster entwickeln .....	584
19.3	Schraffuren und Strukturen mit anderen Mitteln umsetzen .....	595

## **20 Objektkopien organisieren: Symbole und Globale Bearbeitung**

20.1	Wie funktionieren Symbole? .....	597
20.2	Symbole verwalten .....	598
20.3	Symbol-Werkzeuge .....	603
20.4	Mit dynamischen Symbolen arbeiten .....	610
20.5	Eigene Symbole entwickeln .....	612
20.6	Gleiche Objekte finden und bearbeiten .....	618

## **21 Perspektivische Darstellungen, 3D-Live-Effekte und Mockups**

21.1	Zeichnungen in Fluchtpunktperspektive anlegen .....	621
21.2	3D-Objekte mit »3D und Materialien«-Effekten gestalten	633
21.3	Realistische Materialien und Bildmaterial zuweisen .....	639
21.4	3D-Objekte beleuchten und mit Licht und Schatten rendern .....	643
21.5	3D-Objekte mit den »klassischen« 3D-Effekten erzeugen	646
21.6	Oberflächen-Mapping .....	657
21.7	Mockups auf Basis von Fotos erstellen .....	661

## **22 Mit Pixel- und anderen Fremddaten arbeiten**

22.1	Externe Dateien integrieren .....	664
22.2	Platzierte Daten verwalten .....	672
22.3	Bilddaten bearbeiten .....	676
22.4	Pixeldaten vektorisieren .....	682
22.5	Der Bildnachzeichner .....	684

## **TEIL V Ausgabe und Optimierung**

### **23 Austausch, Weiterverarbeitung, Druck**

23.1	Export für Layout und Bildbearbeitung .....	701
23.2	Ausgabe als PDF .....	709

23.3	Grafiken für den Druck vorbereiten .....	712
23.4	Ausdrucken .....	726
23.5	Mit Verknüpfungen und Fonts verpacken .....	737

## **24 Web- und Bildschirmgrafik**

24.1	Screendesign mit Illustrator .....	739
24.2	Webformate aus Illustrator speichern .....	745
24.3	Bildformate: GIF, JPEG, PNG und WebP .....	752
24.4	SVG .....	756
24.5	Animate (Flash) .....	763
24.6	Video und Film .....	767
24.7	Character Animator .....	774

## **25 Personalisieren, automatisieren und erweitern**

25.1	Einstellungen anpassen .....	777
25.2	Automatisieren mit Aktionen .....	785
25.3	JavaScript & Co. ....	795
25.4	Variablen .....	799
25.5	Erweitern .....	803
25.6	Generieren von Vektorgrafik mit KI .....	805
Index .....		809