

Auf einen Blick

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

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 Auswählen

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« verzerrn	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