

Adobe Illustrator

Das umfassende Handbuch

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

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 verzerren	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

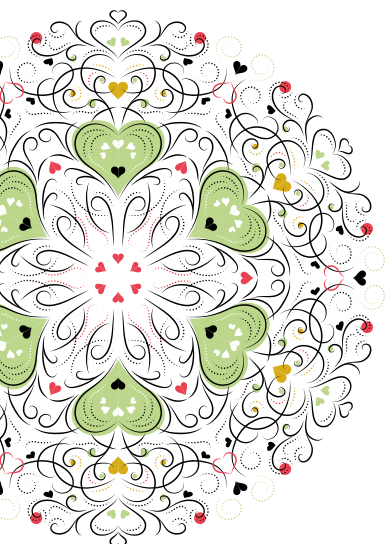
1.1 Der Arbeitsbereich 19
 1.2 Bibliotheken verwenden 32
 1.3 CC-Bibliotheken verwenden 34
 1.4 Der Anwendungsrahmen 37
 1.5 Illustrator beenden 40
 1.6 Abgesicherter Modus und Crashes 41
 1.7 Öffentliche Beta-Versionen 42
 1.8 Adobe Bridge 43

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 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

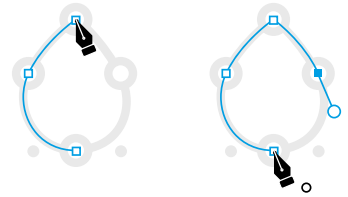
11 Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren

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

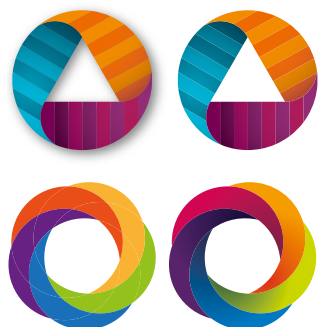


14 Transparenzen und Masken

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

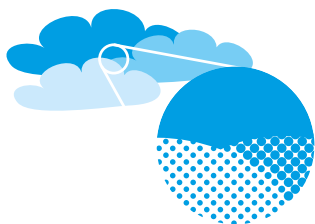
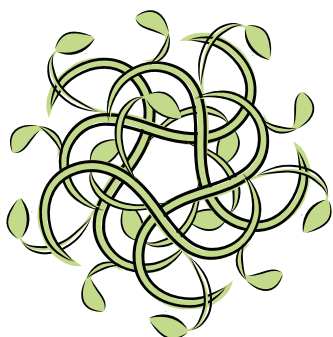
17.1	Zeichen formatieren	515
17.2	Absätze formatieren	526
17.3	Zeichen- und Absatzformate	535
17.4	An Texten und Buchstaben ausrichten	538
17.5	Mit Texten gestalten	540
17.6	Von Text zu Grafik	546
17.7	Von Grafik zu Text	549

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



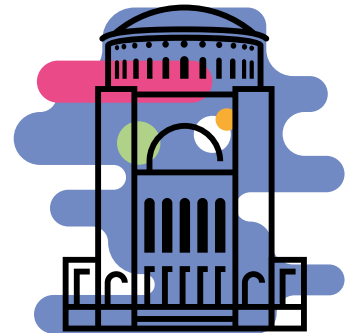
20 Objektkopien organisieren: Symbole und Globale Bearbeitung

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

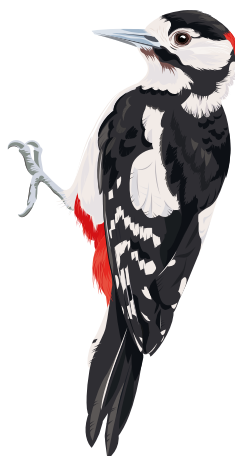
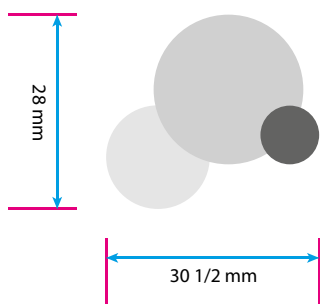
22.1	Externe Dateien integrieren	664
22.2	Platzierte Daten verwalten	672
22.3	Bilddaten bearbeiten	676
22.4	Pixeldaten vektorisieren	682
22.5	Der Bildnachzeichner	684

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

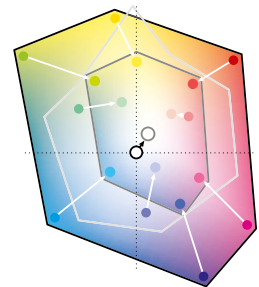
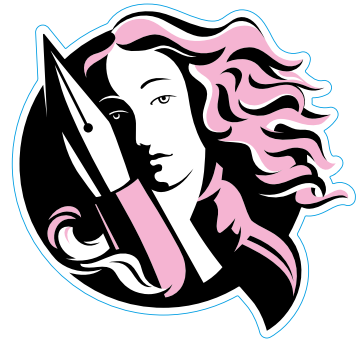
25 Personalisieren, automatisieren und erweitern

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
-------------	-----

Checklisten

▶ Was wird gespeichert?	89
▶ Was geschieht mit Objekten beim Speichern in eine alte Dateiversion	93
▶ Auswahl des Dateiformats.....	95
▶ Wahl der Mittel zum Gestalten von Ecken.....	175
▶ Mit dem Zeichenstift arbeiten	188
▶ Wie gehe ich mit Verlaufsgittern um?.....	316
▶ Merkmale von Verlaufsgittern und Freihandverläufen.....	317
▶ Pathfinder-Anwendungen	329
▶ Übersicht: Löcher stanzen	330
▶ Vor- und Nachteile der Konstruktionsmethoden und -werkzeuge in Illustrator	336
▶ Datei für Folienplot.....	346
▶ Was ist was?	382
▶ Einsatz von Ebenen.....	387
▶ Auswahl ... Ziel-Auswahl: Worin liegt der Unterschied?.....	390
▶ Eine zusätzliche Kontur oder ein zusätzliches Objekt?	401
▶ Objekte lassen sich nicht bearbeiten	420
▶ Transparenz	452
▶ Effekt-Grafiken analysieren.....	469
▶ Einzeilen-Setzer und Alle-Zeilen-Setzer	529
▶ (Logo-)Vektorisierung	698
▶ Im Layout platzieren und drucken	738
▶ Programmvorgaben anpassen.....	784
▶ Entscheidungsfindung in Sachen Skripte.....	798
▶ Entscheidungsfindung in Sachen Plug-ins	804



Der Buch-Download



Auf der Webseite zum Buch www.rheinwerk-verlag.de/5765 können Sie sämtliche Beispieldateien herunterladen.

Halten Sie Ihr Buchexemplar bereit, damit Sie die Materialien freischalten können.

Beispieldateien

In diesem Ordner finden Sie – nach Kapiteln geordnet – Materialien zum Buch, z. B. Beispieldateien der Abbildungen, deren Aufbau Sie studieren können. Darüber hinaus sind die Übungsdateien für die Schritt-für-Schritt-Anleitungen dort abgelegt. Ein Teil der Dateien ist kompatibel zu Version CS6.

Das detaillierte Verzeichnis der Abbildungen mit kurzen Erklärungen und einem Verweis auf die zugehörige Seite finden Sie ebenfalls im Download.

Zusatzkapitel

In diesem Ordner haben wir einige Zusatzinfos für Sie gesammelt, denn Illustrator bietet noch weitere spannende Funktionen. Sie finden in diesem Verzeichnis eine Erste Hilfe mit Erklärungen zu den häufigsten Anwenderfragen und Fehlermeldungen, 18 zusätzliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, eine Übersicht interessanter Plug-ins sowie nützliche Tastaturkürzel-Übersichten. Die PDFs können Sie ausdrucken oder direkt am Bildschirm lesen.

Nutzung

Die Dateien und Zusatzkapitel werden für Ihren persönlichen Gebrauch zum Nachvollziehen der Schritt-für-Schritt-Anleitungen und zum Selbststudium zur Verfügung gestellt.



Workshops

Arbeiten mit Dokumenten

- ▶ Mit intelligenten Hilfslinien gestalten Download

Vektorgrafik-Grundlagen

- ▶ Objekte sinnvoll anlegen..... 51

Geometrische Formen und Auswahlen

- ▶ Eine Blume zeichnen..... Download
- ▶ Stapelreihenfolge ändern 119

Objekte transformieren und ausrichten

- ▶ Eine »Sacred Geometry«-Grafik zeichnen Download
- ▶ Isometrische Zeichnung eines Computers..... 130
- ▶ Ausrichten 140

Pfade konstruieren und bearbeiten

- ▶ Einen stilisierten Tukan zeichnen 156

Farbe

- ▶ Farbschema finden und anwenden Download
- ▶ Farbmodus umwandeln, Farben reduzieren und Schwarz korrigieren 254

Mit Konturen und Pinseln arbeiten

- ▶ Mit Breitenprofilen arbeiten 271
- ▶ Umrandung einer Landkarte mit einer Doppelkontur..... 286

Verläufe und Verlaufsgitter

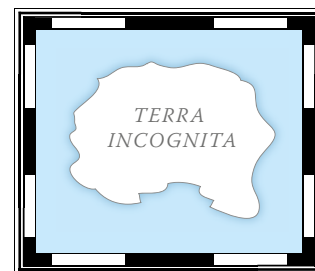
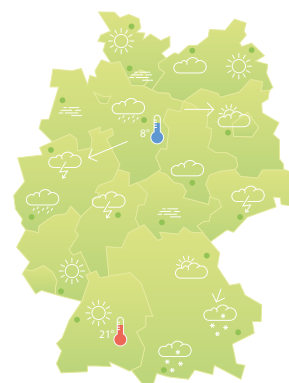
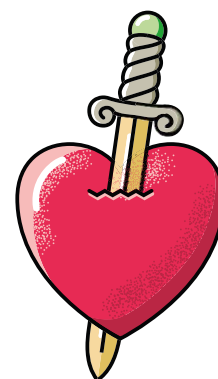
- ▶ Eine kleine Infografik mit Verläufen 307
- ▶ Mit Verlaufsgittern illustrieren Download
- ▶ Einen konischen Verlauf erstellen Download

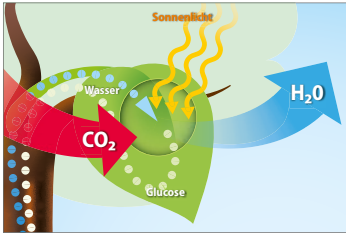
Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren

- ▶ »Interaktiv malen« anwenden 341
- ▶ Reinzeichnung eines Logos 348

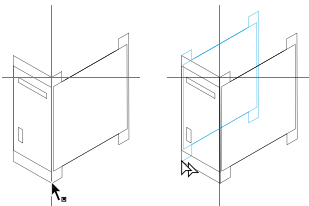
Objekte interpolieren und verzerren

- ▶ Mit Angleichungen illustrieren Download





Durchschnittliche Nährwerte	pro 100 g	pro Portion 40g, 1 Stück
Brennwert	1200 kJ/316 kcal	400 kJ/90 kcal
Fett	2 g	0,5 g
davon gesättigte Fettsäuren	0,3 g	> 0,1 g
Kohlenhydrate	66 g	19 g
davon Zucker	45 g	14 g
Ballaststoffe	11 g	4 g
Eiweiß	4 g	1,2 g
Salz	0,05 g	0,02 g



Hierarchische Struktur: Ebenen & Aussehen

- ▶ Kartengrafik effizient umsetzen 413

Transparenzen und Masken

- ▶ Aussparungsgruppen im Einsatz 429
- ▶ Mit Deckkraftmasken arbeiten 437

Spezial-Effekte

- ▶ Konturierter Text..... 462
- ▶ Eine Explosion aus einem Objekt Download

Text bearbeiten

- ▶ Schrift auf einem Stempel 496

Texte gestalten

- ▶ Eine Tabelle mit Tabulatoren simulieren..... 534
- ▶ Tabulatoren einsetzen Download
- ▶ Eine Reliefschrift erstellen und grafisch gestalten..... Download

Diagramme

- ▶ Ein Balkendesign erstellen, zuweisen und mit Farbfeldern weiterbearbeiten 564
- ▶ 3D-Tortendiagramm Download

Muster, Raster und Schraffuren

- ▶ Ein Maschendraht als Muster 593

Objektkopien organisieren: Symbole und Globale Bearbeitung

- ▶ Symbole erstellen und anwenden 615

Perspektivische Darstellungen, 3D-Live-Effekte und Mockups

- ▶ »Drop Shadow«-Effekt..... Download
- ▶ Ein Deo-Packungsdesign visualisieren..... Download

Mit Pixel- und anderen Fremddaten arbeiten

- ▶ Platzierte Bilder einrahmen 679
- ▶ Ein Fotopuzzle erstellen 680
- ▶ Signet nachzeichnen und nacharbeiten 693

Web- und Bildschirmgrafik

- ▶ CSS-Eigenschaften eines Weblayouts exportieren..... Download
- ▶ Zwei Objekte animieren und als GIF exportieren Download

Personalisieren, automatisieren und erweitern

- ▶ Aktion und Stapelverarbeitung zum Umfärben von Objekten..... 792