

	Auf einen Blick	3
TEIL I: Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen		
1	Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS2	27
2	Neue Funktionen	37
3	Vektorgrafik-Grundlagen	41
4	Arbeiten mit Dokumenten	45
TEIL II: Objekte erstellen		
5	Geometrische Objekte und Transformationen	69
6	Pfade konstruieren und bearbeiten	101
7	Freihand-Werkzeuge	129
8	Farben und Verläufe	149
TEIL III: Objekte organisieren und bearbeiten		
9	Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren	203
10	Hierarchische Struktur: Ebenen, Aussehen	237
11	Transparenzen und Masken	265
12	Filter und Effekte	289
TEIL IV: Spezialobjekte		
13	Text und Typografie	317
14	Diagramme	371
15	Muster und Symbole	395
16	3D-Live-Effekte	423
17	Dateien platzieren und mit Pixeldaten arbeiten ...	439
TEIL V: Ausgabe und Optimierung		
18	Austausch, Weiterverarbeitung, Druck	467
19	Personalisieren und Erweitern	519
20	Werkzeuge und Kurzbefehle	537
21	Die DVD zum Buch	547
	Index	555

TEIL I: Programmoberfläche und grundlegende Einstellungen

1	Die Arbeitsumgebung in Illustrator CS2	27
1.1	Moin, moin – Der Startbildschirm	27
1.2	Die Arbeitsfläche	27
	Dokumentfenster	27
	Werkzeugpalette	28
	Paletten	29
	Steuerungspalette	31
	Werte in Paletten einrichten	32
	Maßeinheiten in den Eingabefeldern	32
	Voreinstellungen	32
	Kontextmenü	32
	Menübefehle verwenden	33
1.3	Illustrator-Hilfe	33
	Lesezeichen im Help Center	34
1.4	Adobe Bridge	35
	Bridge Center	36
	Stock Photos	36
2	Neue Funktionen	37
2.1	Grafikbearbeitung	37
	Interaktiv abpausen – Live Trace	37
	Interaktiv malen – Live Paint	37
	Erweiterte Konturenoptionen	37
	Kolorierte Graustufen	38
	Filter- und Effekte-Galerie	38
	Photoshop-Ebenenkompositionen	38
	Wacom Intuos 3	38
	Verbesserte Volltonfarben-Unterstützung	38
2.2	Print-Produktion	38
	PDF/X	38
	Sicherer CMYK-Workflow	39
	Darstellung, Ausgabe von Schwarz	39
	Überlappende Seitenbereiche	39
	Speichern mehrseitiger PDFs	39
2.3	Webproduktion	39
	Bessere Flash-Unterstützung	39
	Unterstreichen und Durchstreichen	39
	Mobile Endgeräte	40
2.4	Benutzeroberfläche	40
	Steuerungspalette	40
	Adobe Bridge	40
	Benutzerdefinierte Arbeitsbereiche	40
	Venus	40

3	Vektorgrafik-Grundlagen	41
3.1	Warum wir mit Vektoren zeichnen	41
3.2	Funktionsweise von Vektorgrafik	42
	Gerade Linien: Strecken	42
	Geometrische Figuren	42
	Freie Pfade	42
	Objekte	43
	Eigenschaften	44
	Seitenbeschreibung	44
4	Arbeiten mit Dokumenten	45
4.1	Dokumente erstellen und öffnen	45
	Neues Dokument erstellen	45
	Dokument öffnen	47
	Dokumentformat ändern	47
	Papierfarbe simulieren	47
	Farbmanagement	48
4.2	Im Dokument navigieren	49
	Zeichenfläche	49
	Montagefläche	49
	Statusleiste	50
	Vergrößerungsstufe verändern/Zoomen	50
	Ansicht verschieben	51
	Vorschau und Pfadansicht	51
	Überdruckenvorschau	52
	Pixelvorschau	52
	Dokumentansicht speichern	52
	Mehrere Dokumentfenster öffnen	53
4.3	Maßeinheit und Lineale	53
	Voreinstellungen Maßeinheiten	53
	Maßeinheiten des Dokuments	54
	Lineale	54
	Positionen, Maße und Informationen anzeigen	54
	Abstände messen	55
4.4	Raster und Hilfslinien	56
	Raster	56
	Am Raster ausrichten	56
	Hilfslinien	56
	Objekte an Hilfslinien ausrichten	58
	Objekte an Punkten ausrichten	58
	Magnetische Hilfslinien/Smart Guides	58
	Layoutraster erstellen: In Raster teilen	59
4.5	Widerrufen und wiederherstellen	60
	Rückgängig	60

	Wiederherstellen	61
	Letzte Version der Datei	61
4.6	Dokumente speichern	61
	Speichern	62
	Versionen und Alternativen	63
	Metadaten	65

TEIL II: Objekte erstellen

5	Geometrische Objekte und Transformationen	69
5.1	Geometrische Objekte erstellen	69
	Arbeiten mit Maus und Modifizierungstasten	70
	Gerade – Liniensegment	71
	Bogen	71
	Spirale	72
	Rechteck/Quadrat und Ellipse/Kreis	76
	Abgerundetes Rechteck	76
	Polygon	76
	Stern	77
5.2	Objekte auswählen und anordnen	77
	Objekte auswählen	78
5.3	Objekte bearbeiten	80
5.4	Objekte transformieren	83
	Referenzpunkt	83
	Begrenzungsrahmen	84
	Die Transformationswerkzeuge	84
	Frei-transformieren-Werkzeug	93
	Transformieren-Palette	93
	Erneut transformieren	94
	Einzel transformieren	96
5.5	Ausrichten und Verteilen	97
	Objekte ausrichten	97
	Objekte gleichmäßig verteilen	99
6	Pfade konstruieren und bearbeiten	101
6.1	Pfade und Bézierkurven	101
	Die Anatomie eines Pfads	101
6.2	Ankerpunkte setzen	102
	Werkzeuge zum Zeichnen	102
	Ankerpunkte anlegen	102
6.3	Punkte auswählen	110
	Vorschau oder Pfadansicht	110
	Aktive Pfade, Pfadsegmente und Ankerpunkte ..	110

	Direktauswahl-Werkzeug	111
	Auswahl von Punkten über das Menü	113
	Smart Guides – magnetische Hilfslinien	113
	Pfade und Punkte ausblenden	113
6.4	Punkte bearbeiten	113
	Ankerpunkte bewegen	113
	Punkte transformieren	114
	Punkte horizontal und/oder vertikal zentrieren	114
	Mit Grifflinien den Kurvenverlauf anpassen	115
	Eckpunkte und Übergangspunkte konvertieren	115
	Eckpunkte zwischen Kurvensegmenten	117
	Kurven direkt bearbeiten	117
	Form-ändern-Werkzeug	117
6.5	Pfade nachbearbeiten	119
	Auf einem Pfad Ankerpunkte hinzufügen	119
	Ankerpunkte automatisch hinzufügen	120
	Pfade verlängern	120
	Pfade verbinden	121
	Offene oder geschlossene Pfade?	121
	Pfade schließen	121
	Endpunkte von zwei Pfaden zusammenfügen	122
	Pfade zerschneiden – Schere-Werkzeug	123
	Pfadsegmente oder Ankerpunkte löschen	123
	Selbst überschneidende Pfade – Füllregel	124
6.6	Strategien zum Zeichnen von Vektoren	125
	Handskizzen als Grundlage	125
	Foto-Vorlagen	125
	Form-Werkzeuge benutzen	125
	Schwungvoll und handgezeichnet	126
	Wie viele Punkte dürfen es denn sein?	126
	Grifflinien	126
	Lernen Sie aus gelungenen Illustrationen	126
	Prüfen	127
7	Freihand-Werkzeuge	129
7.1	Freihand-Objekte erzeugen	130
	Buntstift	130
	Pinsel-Werkzeug	134
	Kalligraphische Pinsel	136
	Glätten-Werkzeug	140
	Pfade vereinfachen	141
	Löschen-Werkzeug	142
7.2	Freihand-Auswahl	142
	Lasso-Werkzeug	142

7.3	Objekte intuitiv deformieren mit den Verflüssigen- Werkzeugen	143
	Strudel-Werkzeug	144
	Zusammenziehen-Werkzeug	144
	Aufblasen-Werkzeug	144
	Ausbuchten-Werkzeug	144
	Kristallisieren-Werkzeug	144
	Zerknittern-Werkzeug	144
	Verflüssigen-Werkzeuge anwenden	145
7.4	Freihändig schneiden	148
	Messer-Werkzeug	148
8	Farben und Verläufe	149
8.1	Farbmodelle	149
	RGB	149
	CMYK	150
	Dokumentfarbmodus	150
8.2	Farben verwenden	151
	Objektfarben – lokale und globale Farbfelder	152
	Farbe für Kontur und Fläche	152
	Füllung und Kontur in der Werkzeugpalette	153
	Farbwähler – Farben definieren	153
	Farbpalette – Farben definieren	155
	Farben mit der Pipette übertragen	157
8.3	Farbdefinitionen speichern	157
	Farbfelder-Palette	157
	Farbfeld-Arten in der Farbfelder-Palette	157
	Funktionen der Farbfelder-Palette	159
	Neue Farbfelder aufnehmen	161
	Mit Farbfeldern arbeiten	167
	Mit Farbfelder-Bibliotheken arbeiten	169
8.4	Farbfilter – Farben gemeinsam ändern	171
	Farben einstellen	171
	Sättigung verändern	172
	In Graustufen konvertieren	172
	In CMYK konvertieren, in RGB konvertieren	172
	Horizontal, Vertikal, Vorne->Hinten angleichen	173
8.5	Konturen gestalten	173
	Kontur-Palette	173
	Pinselkonturen	175
	Pinsel-Palette	176
	Pinselkonturen editieren – Optionen	177
	Pinsel-Bibliotheken laden	182
	Pinselspitzen selbst erstellen	183

	Pinselkonturen in Pfade umwandeln	184
	Pfeilspitzen	184
8.6	Auswahlen auf Farb- und Objektbasis	185
	Zauberstab-Werkzeug – Objektauswahl	185
	Objekte mit gleichen Attributen auswählen	186
8.7	Verläufe	186
	Verlaufpalette	187
	Verlauf neu anlegen und ändern	189
	Verlauf-Werkzeug	189
	Verlauf in die Farbfelder-Palette übernehmen ...	191
	Verläufe zwischen Volltonfarben	191
	Verlaufsobjekte verformen	191
	Verläufe umwandeln	192
	Konischer Verlauf	192
8.8	Gitterobjekte – Verlaufsgitter	195
	Verlaufsgitter erzeugen	195
	Verlaufsgitter bearbeiten	198
	Verlaufsgitter zurückwandeln	200

TEIL III: Objekte organisieren und bearbeiten

9	Vektorobjekte bearbeiten und kombinieren	203
9.1	Objekte kombinieren	203
	Gruppieren	203
	Zusammengesetzter Pfad	203
	Zusammengesetzte Form	205
9.2	Pathfinder – Objekte zerteilen	208
	Pathfinder-Funktionen	208
	Pathfinder-Effekte	211
	Andere Methoden, um Objekte zu zerteilen	212
9.3	Linien in Flächen umwandeln	212
	Funktion Konturlinie	212
	Effekt Konturlinie	214
9.4	Formen und Objekte »überblenden«	217
	Zwischen Pfaden interpolieren – Angleichung ...	217
	Farben, Transparenzen, Effekte, Symbole	218
	Angleichung-Optionen	219
	Fertige Angleichungsgruppen verändern	220
9.5	»Malen« mit Vektoren	223
	Interaktiv malen – Live Paint	223
9.5	Objekte mit »Hüllen« verzerren	231
	Verzerrungshülle Verkrümmung	231
	Verzerrungshülle Gitter	232
	Eigene Verzerrungshülle	232

Einstellungen für Verzerrungshüllen	233
Verzerrungshüllen ändern und bearbeiten	234
Verkrümmungen als Effekt anwenden	236

10 Hierarchische Struktur: Ebenen, Aussehen	237
10.1 Ebenen	237
Ebenen-Palette	237
Aufbau der Ebenen-Palette	238
Paletten-Optionen	239
Vorlagenebenen	239
Schnittmasken	240
Gruppen	241
Ebenen erstellen	241
Ebenen-Optionen	242
Elemente in der Ebenen-Palette auswählen	243
Elemente duplizieren	243
Ebenen zusammenfügen	244
Neue Ebenen für ausgewählte Objekte erstellen	244
Ebenen und Elemente verschieben	245
Ebenen beim Einfügen merken	245
Elemente löschen	245
Elemente in der Ebenen-Palette finden	246
Einsatz von Ebenen	246
Verstecken und Fixieren	247
10.2 Objekt- und Ziel-Auswahl in der Ebenen-Palette	247
Objekte in der Ebenen-Palette auswählen	247
Alle Objekte einer Ebene auswählen	248
Objekte verschieben und duplizieren	248
Ziel	248
Aussehen verschieben und duplizieren	249
Ebenen und Aussehen-Eigenschaften	249
10.3 Aussehen-Eigenschaften	250
Aussehen-Palette	250
Konturen und Flächen anlegen	252
Eigenschaften bearbeiten	252
Aussehen-Attribute anordnen	253
Aussehen und Gruppen/Ebenen/Symbole	253
Aussehen umwandeln	254
Aussehen-Attribute vom Objekt entfernen	254
Aussehen löschen	255
10.4 Aussehen-Eigenschaften übertragen	255
Pipette	255
10.5 Aussehen-Eigenschaften speichern	257
Grafikstile	257

	Anzeige-Optionen der Palette	257
	Grafikstil zuweisen	257
	Grafikstil vom Objekt entfernen	258
	Verbindung lösen	258
	Grafikstil erstellen	258
	Grafikstil duplizieren	258
	Grafikstil-Optionen	258
	Attribute eines Grafikstils ändern	258
	Grafikstile kombinieren	259
	Grafikstil löschen	259
	Grafikstil-Bibliotheken verwenden	259
	Grafikstil-Bibliotheken erstellen	260
11	Transparenzen und Masken	265
	Dokumente und Transparenz	265
11.1	Deckkraft und Füllmethode	265
	Transparenz-Palette	266
	Füllmethoden-Menü	266
	Die Füllmethoden	268
	Transparenzen zuweisen	269
	Objekte nach Transparenz auswählen	270
	Transparenz und Gruppen	270
	Transparenzeinstellungen zurücksetzen	271
11.2	Deckkraftmasken	271
	Deckkraftmaske erstellen	272
	Verknüpfung von Objekt und Deckkraftmaske ..	273
	Freistellungsoption (Maskieren)	273
	Deckkraftmaske invertieren	274
	Deckkraftmaske bearbeiten	274
	Maskengruppe bearbeiten und ergänzen	274
	Deckkraftmaske deaktivieren	275
	Deckkraftmaske vom Objekt entfernen	275
	Deckkraft definiert Aussparung	275
11.3	Transparenz-Effekte	277
	Hart mischen und Weich mischen	277
	Schlagschatten, Weiche Kante, Schein	277
11.4	Transparenzen reduzieren	278
	Transparenzquellen	278
	Arbeitsweise des Flatteners	278
	Problemfälle	279
	Transparenzreduzierungs-Einstellungen	280
	Transparenzreduzierungsvorgaben einrichten	282
	Reduzieren-Vorschau	282
	Beispiele	284

	Objekte manuell reduzieren	285
	Umwandlung von Strichelungen	286
11.5	Transparenz speichern	286
	AI (Illustrator)	287
	EPS	287
	PDF	287
12	Filter und Effekte	289
12.1	Unterschied Filter/Effekte	289
12.2	Allgemeines zu Filtern und Effekten	290
	Objekte mit Filtern bearbeiten	290
	Effekte zuweisen	291
	Effekt oder Filter erneut anwenden	291
	Anordnung von Effekten in der Aussehen-Palette	291
	Effekte editieren	292
	Effekte vom Objekt löschen	292
	Effekte umwandeln	292
12.3	Konstruktionsfilter und -effekte	293
	In Form umwandeln	293
	Ecken abrunden	294
	Frei verzerren	294
	Transformieren	294
	Kontur nachzeichnen	294
	Pfad verschieben	295
	Konturlinie	295
	Schnittmarken	295
	Pathfinder	296
	Pfeilspitzen	296
12.4	Zeichnerische Effekte und Filter	296
	Scribble-Effekt	296
	Zickzack und Aufrauen	299
	Tweak	299
	Wirbel	300
	Zusammenziehen und aufblasen	300
	Verkrümmungsfilter	301
12.5	Bildbearbeitungsfilter und -effekte	301
	Filter- und Effekte-Galerie	302
	Photoshop-Filter anwenden	303
12.6	Special Effects	303
	Blendenflecke	304
	Schlagschatten	305
	Weiche Kante	307
	Schein nach außen	307
	Schein nach innen	308

Dokument-Rastereffekt-Einstellungen	310
In Pixelbild umwandeln	312
Farbfilter	313
3D	313
Mosaik	313
SVG-Filter	314

TEIL IV: Spezialobjekte

13 Text und Typografie	317
13.1 Textobjekte erzeugen	317
Textausrichtung	318
Punkttext erstellen	318
Flächentext erstellen	318
Pfadtext erstellen	319
13.2 Texte und Textobjekte auswählen	319
Auswahloptionen	319
Zeichen auswählen, Text-Cursor verwenden	320
Textobjekt auswählen	320
Textpfad auswählen	321
13.3 Textobjekte bearbeiten	321
Textobjekte transformieren	321
Textbereich des Flächentexts skalieren	322
Flächentextform transformieren	322
Flächentextform bearbeiten	322
Kontur und Füllung zuweisen	322
Randabstände einrichten	323
Spalten und Zeilen einrichten	324
Textbreite an Flächenbreite anpassen	324
Objekte umfließen	325
Text am Pfad verschieben	326
Abstand der Zeichen eines Pfadtexts	327
Ausrichten der Zeichen auf dem Pfad	327
Verkettete Textobjekte	328
Verkettungen anzeigen	328
Textobjekte verketteten	328
Textobjekte zwischen verketteten Objekten einfügen.....	329
Alle Textobjekte einer Kette auswählen	329
Verkettungen lösen	329
13.4 Texte importieren	330
Kopieren/Einsetzen	330
Text laden	330
Textdateien öffnen	331

	Texte aus alten Illustrator-Dateien – Legacy Text	331
13.5	Texte editieren	332
	Nicht druckbare Zeichen	332
	Sprachen zuweisen	333
	Anführungszeichen definieren	333
	Groß- und Kleinschreibung ändern	334
	Satz- und Sonderzeichen	334
	Glyphen-Palette	335
	Rechtschreibprüfung	336
	Wörterbuch bearbeiten	337
	Suchen und ersetzen	338
13.4	OpenType	339
13.5	Mit Schrift arbeiten	340
	Fonts: Schriften	340
	Schriften vermessen	341
	Zeilenabstand	341
	Laufweite und Kerning	342
	Schriftdarstellung – Blindtextbalken	342
13.6	Zeichen formatieren	342
	Die Zeichen-Palette	342
	Steuerungspalette und Schrift-Menü	343
	Schriftfamilie	344
	Schriftgrad	344
	Zeilenabstand	345
	Kerning	345
	Laufweite	346
	Stauen und Strecken	346
	Grundlinienversatz	346
	Drehung	346
	Sprache	347
	Unterstrichen und Durchgestrichen	347
	Kapitälchen	347
	Hochgestellt/Tiefgestellt – Indexziffern	348
	Schriftdarstellung am Bildschirm verbessern	348
	Umbrüche verhindern	348
	Zeichenformatierungen übertragen	348
	Schriften suchen	348
13.7	Absätze formatieren	350
	Die Absatz-Palette	351
	Textausrichtung	351
	Einzüge	352
	Abstände zwischen Absätzen	352
	Hängende Interpunktion, opt. Randausrichtung	353
	Satz-Engine	353
	Adobe Einzeilen- und Alle-Zeilen-Setzer	353

	Silbentrennungswörterbücher	354
	Silbentrennung	355
	Ausrichtung	356
13.8	Tabulatoren	357
	Tabulatoren setzen	358
	Positionen der Tabulatoren definieren	358
13.9	Zeichen- und Absatz-Formate	361
	Formate anlegen	362
	Formate editieren	362
	Formate laden	362
	Formate anwenden	363
	Override	363
	Formate löschen	363
13.10	Füllung, Kontur, Effekt	363
	Konturschrift	366
	Überdrucken von Schwarz	366
	Spezialeffekte	367
	Button erstellen	367
	Schrift mit Verläufen gestalten	368
	Text in Masken umwandeln	368
13.11	Von Text zu Grafik	368
	Text in Pfade umwandeln	368
	Glättung von Text für Bitmap	369
14	Diagramme	371
14.1	Ein Diagramm erstellen	371
	Das »Arbeitsblatt« für die Dateneingabe	372
	Kategorien und Legenden	373
	Dateneingabe	373
	Datenimport	374
	Diagramm-Elemente	374
14.2	Kreisdiagramme	375
	Farben und Schriften ändern	377
14.3	Säulen- und Balkendiagramme	377
	Vertikales Balkendiagramm oder Säulendiagramm	377
	Gestapeltes vertikales Balkendiagramm	381
	Horizontales Balkendiagramm	381
	Gestapeltes horizontales Balkendiagramm	382
	Eigene Balkendesigns	382
	Diagrammdesigns aus anderen Dokumenten laden	386
	Diagrammdesigns ändern	386
14.4	Linien- und Flächendiagramme	387
	Liniendiagramm	387

	Farben und Schriften ändern	388
	Eigene Punkte-Designs	389
	Flächendiagramm	389
14.5	Kombinierte Diagramme	390
14.6	Streudiagramme	391
	Streudiagramm oder Punktdiagramm	391
	Eigene Punkte-Designs	392
14.7	Netzdiagramme	392
	Netzdiagramm oder Radardiagramm	393
14.8	Diagramme weiter bearbeiten	393
	Diagramme »umwandeln«	394
	Diagramm 3D	394
15	Muster und Symbole	395
15.1	Füllmuster	395
	Muster anwenden	395
	Ausrichtung der Muster-Kachelung	396
	Muster mit Objekten transformieren	396
	Nur Muster transformieren	396
	Muster-Anordnung am Objekt verändern	397
	Muster zurücksetzen	397
	Muster und Verzerrungen	397
	Musterfelder laden	398
	Muster bearbeiten	398
	Muster planen	399
	Muster erstellen	399
	Pinsel-Muster	402
	Musterfüllung umwandeln	405
	Muster und Speicherplatz	405
15.2	Symbole	406
	Symbole verwenden	406
	Symbole-Palette	407
	Symbole auswählen	407
	Symbol duplizieren	407
	Symbol löschen	407
	Symbol auf der Zeichenfläche platzieren	408
	Einer Instanz ein neues Symbol zuordnen	408
	Verknüpfung mit Symbol aufheben	408
	Instanzen eines Symbols auswählen	408
	Neues Symbol erstellen	409
	Bestehendes Symbol bearbeiten	409
	Symbol-Bibliotheken laden	410
	Symbol in die Symbole-Palette übernehmen	410
	Symbol-Bibliotheken speichern	410

	Symbolsätze und Symbol-Werkzeuge	410
	Symbol-Werkzeuge	411
	Symbol-aufsprühen-Werkzeug	413
	Symbol-verschieben-Werkzeug	414
	Symbol-stauchen-Werkzeug	415
	Symbol-skalieren-Werkzeug	416
	Symbol-drehen-Werkzeug	417
	Symbol-färben-Werkzeug	417
	Symbol-transparent-gestalten-Werkzeug	418
	Symbol-gestalten-Werkzeug	418
	Aufbau eines für Symbole geeigneten Grafikstils	419
16	3D-Live-Effekte	423
16.1	3D-Objekte erzeugen	424
	Grundformen	424
	Extrudieren und abgeflachte Kante	424
	Kantenprofile hinzufügen und verwenden	426
	Kreiseln	426
16.2	Objekte im Raum ausrichten	427
	Lokale und globale Achsen	428
	Drehen	428
16.3	Schattierung und Beleuchtung	429
	Beleuchtung positionieren	431
16.4	Oberflächen-Mapping	432
	Flächenaufteilung	432
	Grafikmaterial anlegen	433
	Grafiken zuweisen	433
	3D-Effekte auf andere Objekte übertragen	435
16.5	3D-Effekte in Vektorpfade umrechnen	437
17	Dateien platzieren und mit Pixeldaten arbeiten	439
	Bildauflösung	439
	Farbe	440
17.1	Externe Dateien integrieren	441
	Verknüpfen oder einbetten?	441
	Öffnen, Einfügen, Platzieren, Drag & Drop	441
	Schmuckfarben in platzierten Dateien	443
	Photoshop-Dateien importieren	443
	PDF importieren	445
	EPS importieren	446
	FreeHand-Dateien importieren	446
	CorelDraw-Dateien importieren	447
	Objekte aus Flash-Dateien importieren	447

17.2	Grafikdaten verwalten	447
	Verknüpfungen-Palette	448
	Verknüpfungen automatisch aktualisieren	451
17.3	Bilddaten bearbeiten	451
	Pixelgrafik mit Vektorwerkzeugen bearbeiten	451
	Graustufen und Bitmaps kolorieren	452
	Bilder maskieren	452
	Filter	453
	Pixeldaten vektorisieren	453
	Welche Vektorisierung ist geeignet?	454
17.4	Live Trace – interaktiv Abpausen	455
	Abpaus-Objekte erstellen	455
	Optionen	456
	Einstellungen als Abpausvorgabe speichern	461
	Original bearbeiten	461
	Empfehlungen zur Aufbereitung der Bilder	462
	Umwandeln – Live-Verknüpfung lösen	462
	Verbindung mit Live Paint	462

TEIL V: Ausgabe und Optimierung

18	Austausch, Weiterverarbeitung, Druck	467
18.1	Farbmanagement	467
18.2	Export für Layout und Bildbearbeitung	469
	EPS	469
	FreeHand	471
	CorelDraw	471
	WMF/EMF	471
	AutoCAD DWG/DXF	471
	InDesign – Copy/Paste	472
	Photoshop – Copy/Paste	472
	Photoshop – PSD	472
	TIFF (Tagged Image File Format)	474
	BMP	474
	Macintosh PICT	474
	TARGA	474
	Microsoft Office	474
	TXT	474
18.3	Ausgabe als PDF	475
	PDF erstellen	475
	Allgemein	476
	Komprimierung	477
	Marken und Anschnitt	478
	Ausgabe	478

	Erweitert	478
	Mehrseitiges PDF	478
18.4	Grafiken für den Druck vorbereiten	479
	Bildauflösung	479
	Komplexität	480
	Registrierungenauigkeit/Passerungenauigkeit	480
	Überdrucken	482
	Überfüllungen anlegen	484
	Beschnittzugabe/Druckerweiterung	486
	Tiefschwarz	486
	Gesamt-Farbauftrag	487
	Soft-Proof	488
	Transparenzen	488
	Effekte, Filter	488
	Verläufe	488
	Schnittbereich	489
	Schnittmarken	489
	Schneid-Plotter und Gravieren	490
18.5	Ausdrucken	490
	Allgemein	491
	Einrichten	492
	Marken und Beschnittzugabe	493
	Ausgabe	494
	Grafiken	496
	Farbmanagement	497
	Erweitert	498
	Übersicht	499
	Druckvorgaben speichern	499
	Problemanalyse	499
18.6	Webgrafik	500
	Datei einrichten	500
	Slices	501
	Slices bearbeiten	502
	Für Web speichern	503
	WBMP – Wireless Bitmap	508
	GIF – Graphics Interchange Format	508
	JPG – Joint Photographic Expert Group	509
	PNG – Portable Network Graphics	510
	Imagemaps	510
18.7	SVG	511
	Datei einrichten	511
	Transparenz, Filter, Effekte	512
	Interaktivität	512
	Speicheroptionen	513
18.8	Flash	513

	Datei einrichten	514
	SWF speichern	515
	SWF in Flash verwenden	517
19	Personalisieren und Erweitern	519
19.1	Anpassen	519
	Benutzerdefinierte Arbeitsbereiche	519
	Vorlagen	520
	Startdateien	521
	Tastaturbefehle	521
19.2	Automatisieren	523
	Aktionen	523
	Aktionen-Palette	523
	Stapelverarbeitung	529
	Skripte	533
19.3	Erweitern	534
	PlugIns installieren	534
	PlugIns anwenden	535
	PlugIns programmieren	535
20	Werkzeuge und Kurzbefehle	537
20.1	Die Werkzeugpalette	537
20.2	Verborgene Werkzeuge	538
20.3	Tastatur-Kurzbefehle	539
	Menübefehle	539
	Paletten-Funktionen	543
	Textbearbeitung	544
	Objektbearbeitung	545
	Sonstige	545
21	Die DVD zum Buch	547
	Danke schön!	553
	Index	555

Video-Lektionen auf der DVD

Einleitung	0:20
Grundeinstellungen	0:54
Grundeinstellungen: Allgemein	4:21
Grundeinstellungen: Schrift	1:16
Grundeinstellungen: Einheiten und Anzeigeleistung	1:19
Grundeinstellungen: Hilfslinien und Raster	0:49
Grundeinstellungen: Magnetische Hilfslinien und Slices	0:35
Grundeinstellungen: Silbentrennung	0:43
Grundeinstellungen: Plugins und virtueller Speicher	1:15
Grundeinstellungen: Dateien verarbeiten/Zwischenablage	0:49
Grundeinstellungen: Aussehen von Schwarz	0:37
Einfache Grundelemente erstellen	8:59
Komplexe Objekte mit dem Pathfinder	7:44
Bézierkurven, Ankerpunkte und Kurvenpunkte	4:25
Pfade mit Pinsel, Zeichenstift und Buntstift zeichnen	6:49
Farbmanagement	6:16
Dateiverwaltung mit Adobe Bridge	7:03
Druckvorbereitung	3:04
Farbprofile	4:10
Werkzeuge per Klick erklärt	diverse
Ostereier	1:39

aus:

Adobe Illustrator CS2 – Das Video-Training auf DVD
von Karl Bihlmeier, Galileo Design, ISBN 3-89842-741-2,
Euro 39,90

Schritt für Schritt: Geometrische Werkzeuge

- ▶ Stapelreihenfolge ändern 79
- ▶ Objekte manuell transformieren 84
- ▶ Transformationswerkzeuge mit der Dialogbox anwenden 85
- ▶ Isometrie eines Packungsdesigns..... 90
- ▶ Erneut transformieren..... 95

Schritt für Schritt: Bézierpfade konstruieren

- ▶ Eine einfache Form zeichnen 106

Schritt für Schritt: Farben und Verläufe

- ▶ Eine kleine Illustration mit Verläufen..... 193
- ▶ Einen konischen Verlauf erstellen..... 200

Schritt für Schritt: Vektorobjekte kombinieren

- ▶ Reinzeichnung eines Logos 214
- ▶ Mit Überblendungen illustrieren 221
- ▶ Interaktiv malen anwenden..... 226

Schritt für Schritt: Ebenen und Aussehen

- ▶ Kartengrafik..... 260

Schritt für Schritt: Transparenzen und Masken

- ▶ Füllmethode, Deckkraftmaske und Aussparungsgruppe 276
- ▶ Kreuzschraffur 298

Schritt für Schritt: Filter und Effekte

- ▶ Ein Auge mit Effekten 308

Schritt für Schritt: Typografie

- ▶ Tabulatoren einsetzen 359

Schritt für Schritt: Diagramme

- ▶ Ein Balkendesign erstellen und zuweisen..... 383

Schritt für Schritt: Muster und Symbole

- ▶ Ein geometrisches Muster erstellen 400
- ▶ Ein unregelmäßiges Muster erstellen 403
- ▶ Symbole erstellen und anwenden 420

Schritt für Schritt: 3D

- ▶ Eine 3D-Grafik erstellen..... 435

Schritt für Schritt: Mit Pixeldaten arbeiten

- ▶ Logo vektorisieren 463

Schritt für Schritt: Austausch, Weiterverarbeitung, Druck

- ▶ Slices für Web speichern..... 505

Schritt für Schritt: Personalisieren und Erweitern

- ▶ Aktion aufzeichnen und Stapelverarbeitung einrichten 531