



# Adobe Illustrator

## Der praktische Einstieg

- ▶ Schritt für Schritt zur perfekten Illustration
- ▶ Werkzeuge und Funktionen verständlich erklärt
- ▶ Mit zahlreichen Workshops und hilfreichen Tricks



Mit allen Beispielmaterien zum Download



Rheinwerk  
Design

# Liebe Leserin, lieber Leser,

Sie müssen sich für Ihr Studium in Illustrator einarbeiten? Sie möchten sich im Bereich digitale Illustration weiterbilden, sind aber von Adobe Illustrator eher abgeschreckt? Keine Sorge, Kai Flemming ist ausgewiesener Illustrator-Experte und wird Sie an die Hand nehmen. Mit vielen guten Erklärungen, Definitionen und einleuchtenden Beispielen führt er Sie durch das komplexe Programm.

Und Sie werden sehen: Die Arbeit mit Illustrator macht wirklich Spaß! Wenn Sie erst einmal verstanden haben, wie das Konzept der Pfade funktioniert, werden Sie erfolgreich mit Ankerpunkten, Anfassern und dem Zeichenstift umgehen. Zuerst werden Ihre Illustrationen noch etwas wackelig sein, aber mit der Zeit können Sie Ihre Zeichnungen mit Mustern, Pinseln und Symbolen aufpeppen und mit Transparenzen und Effekten versehen. All das lernen Sie anhand der Schritt-Anleitungen des Buchs, die Sie zum Mitmachen einladen. Das benötigte Workshop-Beispielmaterial zum Mitarbeiten finden Sie übrigens auf der Website zum Buch unter [www.rheinwerk-verlag.de/5322](http://www.rheinwerk-verlag.de/5322).

Sollten Sie Hinweise, Anregungen, Kritik oder Lob an uns weitergeben wollen, so freue ich mich über Ihre E-Mail.

## **Ihre Ruth Lahres**

Lektorat Rheinwerk Design

[ruth.lahres@rheinwerk-verlag.de](mailto:ruth.lahres@rheinwerk-verlag.de)

[www.rheinwerk-verlag.de](http://www.rheinwerk-verlag.de)

Rheinwerk Verlag • Rheinwerkallee 4 • 53227 Bonn

# Auf einen Blick

<b>1 Oberfläche, Arbeitsbereiche und Dateien</b> .....	21
<b>2 Pfade</b> .....	53
<b>3 Objekte erstellen und bearbeiten</b> .....	101
<b>4 Bilder und Grafiken</b> .....	163
<b>5 Farbe und Verläufe</b> .....	191
<b>6 Ebenen</b> .....	247
<b>7 Muster, Pinsel und Symbole</b> .....	263
<b>8 Transparenzen und Effekte</b> .....	301
<b>9 Text</b> .....	321
<b>10 Grafiken für Web und Screen</b> .....	363
<b>11 Diagramme</b> .....	381
<b>12 3D und Perspektive in Illustrator</b> .....	399
<b>13 Zusammenspiel über die Creative Cloud</b> .....	417
<b>14 Ausgabe für den Druck</b> .....	439

# Impressum

Dieses E-Book ist ein Verlagsprodukt, an dem viele mitgewirkt haben, insbesondere:

**Lektorat** Ruth Lahres

**Korrektorat** Petra Bromand, Düsseldorf

**Layout** Vera Brauner

**Herstellung E-Book** Maxi Beithe

**Covergestaltung** Mai Loan Nguyen Duy

**Satz E-Book** Markus Miller, München

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

**ISBN 978-3-8362-8404-2**

7., aktualisierte und erweiterte Auflage 2021

© Rheinwerk Verlag GmbH, Bonn 2021

[www.rheinwerk-verlag.de](http://www.rheinwerk-verlag.de)

# Inhalt

Einleitung ..... 17

## 1 Oberfläche, Arbeitsbereiche und Dateien

1.1 Pixel und Vektoren ..... 22

1.2 Der Startbildschirm ..... 24

1.3 Ein neues Dokument anlegen ..... 25

1.4 Dateien öffnen ..... 30

1.5 Warndialoge beim Öffnen ..... 32

    Fehlendes (Farb-)Profil ..... 33

    Fehlende Schriften ..... 34

    Fehlende Verknüpfungen ..... 35

1.6 Die Arbeitsoberfläche von Illustrator ..... 36

    Die Arbeitsfläche ..... 36

    Die Werkzeugleiste ..... 37

    Bedienfelder anordnen ..... 41

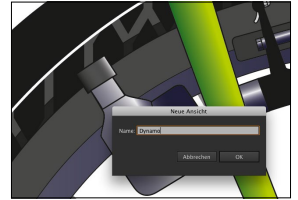
    Arbeitsbereiche speichern ..... 46

1.7 Navigation im Dokument ..... 47

    Der Navigator ..... 49

    Verschiedene Ansichtsmodelle ..... 50

    Ein neues Fenster öffnen ..... 50



## 2 Pfade

2.1 Pfade, Ankerpunkte und Griffe – eine Definition ..... 54

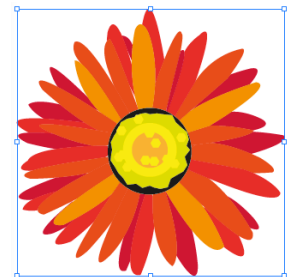
2.2 Pfade zeichnen mit dem Zeichenstift ..... 55

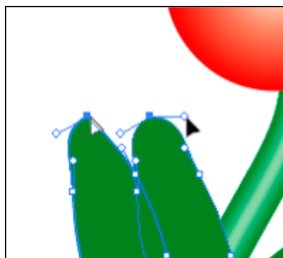
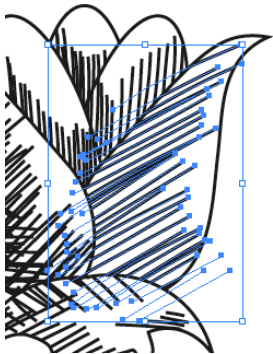
    Voreinstellungen für die Arbeit mit Pfaden ..... 56

    Zeichnen einer eckigen Form ..... 58

    Zeichnen einer kurvigen Form ..... 58

    Zeichnen einer gemischten Form ..... 62





<b>2.3</b>	<b>Ändern und Korrigieren von Pfaden</b> .....	66
	Korrekturen mit den Auswahl-Werkzeugen .....	67
	Korrekturen mit dem Steuerung- oder Eigenschaften-Bedienfeld .....	70
	Korrekturen mit dem Zeichenstift-Werkzeug .....	74
<b>2.4</b>	<b>Pfade verbinden</b> .....	76
<b>2.5</b>	<b>Pfade aufschneiden und trennen</b> .....	78
	Ankerpunkt oder Pfadsegment löschen .....	78
	Einen Pfad mit der Schere trennen .....	79
	Einen Pfad mit dem Messer trennen .....	80
	Einen Pfad mit dem Radiergummi trennen .....	80
<b>2.6</b>	<b>Weitere Werkzeuge zum Erzeugen von Pfaden</b> .....	82
	Die Liniensegment-Werkzeuge .....	82
	Das Bogen-Werkzeug .....	84
	Das Buntstift-Werkzeug .....	85
	Das Glätten-Werkzeug .....	87
	Das Löschen-Werkzeug .....	87
	Der Kurvenzeichner .....	87
<b>2.7</b>	<b>Pfade in Aktion</b> .....	88
	Nachzeichnen eines Logos .....	88
	Skizzen nachzeichnen .....	93
<b>2.8</b>	<b>Tastaturkürzel und Werkzeugspitzen</b> .....	99

## 3 Objekte erstellen und bearbeiten

<b>3.1</b>	<b>Das Aussehen-Bedienfeld</b> .....	102
	Die Grundfunktionen .....	102
	Erweitertes Arbeiten mit dem Aussehen-Bedienfeld .....	104
	Professionelles Arbeiten mit dem Aussehen-Bedienfeld .....	106
<b>3.2</b>	<b>Das Eigenschaften-Bedienfeld</b> .....	107
<b>3.3</b>	<b>Geometrische Formwerkzeuge</b> .....	109
	Rechteck .....	109
	Ellipse .....	110
	Abgerundetes Rechteck .....	110
	Polygon .....	112
	Stern .....	112

Rechteckiges Raster ..... 113

Radiales Raster ..... 115

Spirale ..... 116

Blendenflecke ..... 117

Ecken-Widget ..... 118

Die Formwerkzeuge in der Praxis ..... 120

**3.4 Objekte transformieren** ..... 123

Veränderung von Größe und Position in der Steuerleiste und im Eigenschaften-Bedienfeld ..... 123

Das Transformieren-Bedienfeld ..... 124

Skalieren ..... 125

Drehen ..... 128

Spiegeln ..... 133

Verbiegen ..... 134

Frei-transformieren-Werkzeug ..... 136

Form ändern ..... 137

Globale Bearbeitung ..... 138

**3.5 Objekte kombinieren** ..... 140

Das Formerstellungswerkzeug ..... 140

Pathfinder ..... 143

**3.6 Objekte ausrichten** ..... 145

Ausrichten mit intelligenten Hilfslinien ..... 146

Das Ausrichten-Bedienfeld ..... 148

**3.7 Objekte verzerren per Verzerrungshülle** ..... 149

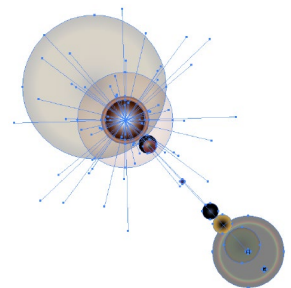
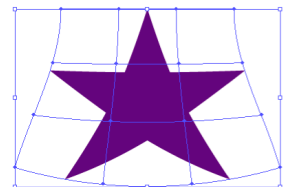
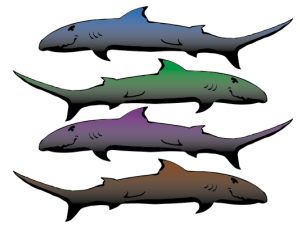
Mit vordefinierten Hüllen verzerren ..... 150

Mit einem Gitter verzerren ..... 151

Mit eigenen Formen verzerren ..... 151

Hüllen bearbeiten ..... 152

**3.8 Tastaturkürzel** ..... 161



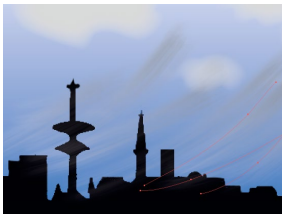
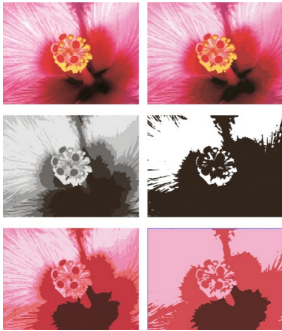
## 4 Bilder und Grafiken

**4.1 Dateien platzieren** ..... 164

Das Platzieren-Dialogfeld ..... 164

Weiterverarbeitung des platzierten Bildes ..... 167

Platzieren als Vorlage oder einbinden? ..... 169



	Verknüpfen oder einbetten? .....	170
	Wann sollten Sie Ihre Dateien einbetten? .....	170
	Die Cloud-Bibliothek .....	171
	Dateien mit Verknüpfungen ausgeben .....	172
	Das Verknüpfungen-Bedienfeld .....	174
<b>4.2</b>	<b>Interaktiv nachzeichnen und interaktiv malen .....</b>	<b>180</b>
	Der Bildnachzeichner .....	180
	Fortgeschrittene Techniken des Bildnachzeichners .....	182
	Nachbearbeiten der Ergebnisse .....	183
	Interaktiv malen .....	185

## 5 Farbe und Verläufe

<b>5.1</b>	<b>Colormangement .....</b>	<b>192</b>
	Farbmodelle .....	192
	ICC-Profile .....	193
	Farbeinstellungen in der Creative Cloud .....	194
	Farbeinstellungen in Illustrator .....	195
	Dokumentfarbmodus .....	196
	Farbeinstellungen beim Speichern .....	197
	Gerätekalibrierung .....	198
<b>5.2</b>	<b>Illustrator und seine Farben .....</b>	<b>198</b>
	Unterschiedliche Farbarten .....	198
	Das Farbe-Bedienfeld .....	200
	Das Farbfelder-Bedienfeld .....	201
	Farbfeldoptionen .....	203
	Das Farbhilfe-Bedienfeld .....	204
	Farben im Aussehen-Bedienfeld .....	205
	Farben im Eigenschaften-Bedienfeld .....	206
	Farbe im Verlauf-Bedienfeld .....	206
	Farbe in der Werkzeugleiste .....	207
<b>5.3</b>	<b>Farben auf Objekte anwenden .....</b>	<b>208</b>
<b>5.4</b>	<b>Farben verwalten .....</b>	<b>209</b>
	Farbfelder zusammenfügen .....	209
	Farben an Kunden senden .....	210
<b>5.5</b>	<b>Verläufe .....</b>	<b>211</b>
	Verlauf auswählen .....	211



Verläufe mit mehreren Farben erstellen ..... 212

Verlauf am Objekt ..... 213

**5.6 Verlaufsgitter** ..... 219

Verlaufsgitter erstellen ..... 219

Verlaufsgitter bearbeiten ..... 220

Verlauf am Gitter erstellen ..... 221

**5.7 Freihandverlauf** ..... 227

Freihandverlauf erstellen ..... 227

Freihandverlauf-Arten ..... 228

**5.8 Interaktive Farbe: Bildmaterial neu färben** ..... 229

Umfärben in Illustrator ..... 230

Manuelle Farbverschiebungen ..... 232

**5.9 Umfärben mit Farbreferenz** ..... 237

Vektorobjekt als Referenz ..... 238

Foto als Referenz ..... 239

**5.10 Angleichungen** ..... 241

Das Prinzip der Angleichung ..... 241

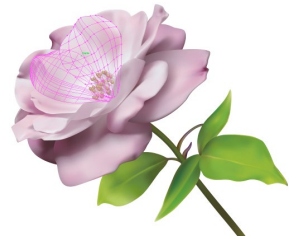
Angleichung als Verlauf ..... 242

Das Angleichen-Werkzeug ..... 242

Angleichung als Verlauf nach innen ..... 243

Angleichung mit nichtlinearer Richtung ..... 244

**5.11 Tastaturkürzel** ..... 245



## 6 Ebenen

**6.1 Was sind Ebenen?** ..... 248

**6.2 Das Ebenen-Bedienfeld** ..... 250

**6.3 Mit Ebenen arbeiten** ..... 251

Ebenen ausblenden ..... 252

Ebenen erstellen und einrichten ..... 252

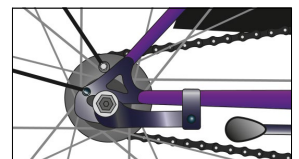
Die Ebenenoptionen ..... 252

Objekte den Ebenen zuweisen ..... 253

Objekte über die Ebenen auswählen ..... 254

**6.4 Schnittmasken über das Ebenen-Bedienfeld erstellen** ..... 255

**6.5 Ebenen und das Aussehen von Elementen** ..... 257





## 7 Muster, Pinsel und Symbole

7.1	<b>Muster</b> .....	264
	Wo gibt es Muster? .....	265
	Muster zuweisen .....	266
	Muster transformieren .....	267
	Muster selbst erstellen .....	268
7.2	<b>Pinsel</b> .....	274
	Pinsel auswählen .....	275
	Pinsel modifizieren .....	277
	Neuer Pinsel .....	280
	Pixelbilder als Pinselstriche .....	285
7.3	<b>Das Breitenwerkzeug</b> .....	287
	Die Konturstärke ändern .....	287
	Anwendungsbeispiele des Breitenwerkzeugs .....	288
7.4	<b>Das Tropfenpinselwerkzeug</b> .....	289
	Objekte neu malen .....	289
	Tropfenpinsel-Optionen .....	290
	Formen korrigieren mit dem Tropfenpinsel .....	291
7.5	<b>Symbole</b> .....	291
	Symbole anwenden .....	292
	Symbole modifizieren .....	292
	Ein Symbol erstellen .....	294
	Symbole aufsprühen .....	294
	Aufgesprühte Symbole nachträglich steuern .....	296
7.6	<b>Tastaturkürzel</b> .....	300

## 8 Transparenzen und Effekte

8.1	<b>Transparenz</b> .....	302
	Transparenz durch Deckkraft .....	303
	Transparenz als Füllmethode .....	304
	Transparenz in Gruppen .....	305
	Transparenz als Deckkraftmaske .....	306
8.2	<b>Transparenzreduzierung</b> .....	308
	Transparenzreduzierungsvorgaben .....	309

**8.3 Effekte** ..... 310  
 Effekte anwenden ..... 310  
 Effekte auf Gruppen anwenden ..... 312  
 Effekt editieren ..... 312  
 Effekte auf Konturen oder Flächen anwenden ..... 313

**9 Text**

**9.1 Grundbegriffe der Typografie** ..... 322

**9.2 Text in Illustrator erstellen** ..... 323  
 Textarten ..... 324  
 Umwandeln der Textarten ..... 326  
 Die Text-Werkzeuge ..... 326  
 Textverkettungen ..... 327  
 Flächentextoptionen ..... 330  
 Pfadtext ..... 332

**9.3 Text bearbeiten** ..... 335  
 Zeichnen ..... 335  
 Suchen und Sortieren von Schriften ..... 338  
 Absätze ..... 339  
 Der Umbruch ..... 341

**9.4 OpenType** ..... 342

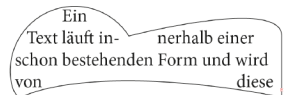
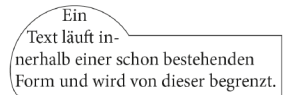
**9.5 Glyphen** ..... 344

**9.6 Formatvorlagen** ..... 345  
 Absatzformate ..... 345  
 Zeichenformate ..... 347

**9.7 Tabulatoren** ..... 348

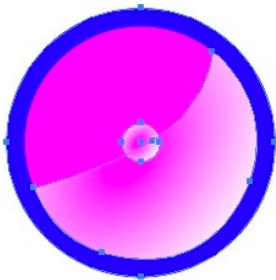
**9.8 Text importieren** ..... 350  
 Textimportoptionen ..... 350  
 Word-Import ..... 351

**9.9 Text und Grafiken/Bilder** ..... 352  
 Text um Grafiken fließen lassen ..... 352  
 Text um Bilder fließen lassen ..... 353  
 Umfließen per Illustrator-Pfad ..... 354  
 Grafiken und Text zueinander ausrichten ..... 355

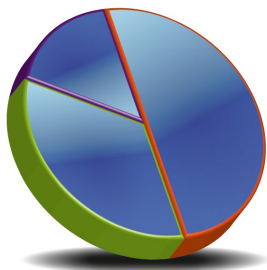


<b>9.10</b>	<b>Texteffekte</b> .....	356
	Touch-Type .....	356
	Bild im Text .....	357
	Verlauf im Text .....	358
<b>9.11</b>	<b>Überdrucken von Text</b> .....	359

## 10 Grafiken für Web und Screen



<b>10.1</b>	<b>Die Besonderheiten der Monitorarstellung</b> .....	364
	An Pixelraster ausrichten .....	365
	Auflösung des Web-Dokuments .....	367
	Farben für den Bildschirm .....	367
<b>10.2</b>	<b>Export für Bildschirme</b> .....	368
<b>10.3</b>	<b>Die Ausgabe für das Web</b> .....	370
<b>10.4</b>	<b>Das Slice-Werkzeug</b> .....	373
	Slices anlegen .....	373
	Slices korrigieren .....	375
	Slice-Typ festlegen .....	375
<b>10.5</b>	<b>CSS-Code aus Illustrator</b> .....	376
	CSS-Eigenschaften-Bedienfeld .....	377
<b>10.6</b>	<b>Ausgabe für Video und Film</b> .....	378
	Anlegen einer Datei für Video .....	378
<b>10.7</b>	<b>Bildformate für das Web</b> .....	379

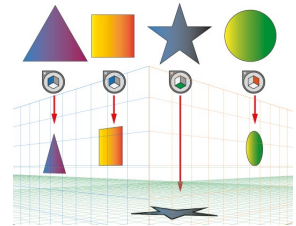


## 11 Diagramme

<b>11.1</b>	<b>Diagramme anlegen</b> .....	382
	Werte eingeben .....	383
	Die Datentabelle .....	384
	Daten importieren .....	385
<b>11.2</b>	<b>Diagramme bearbeiten</b> .....	385
	Werte verändern .....	385
	Diagrammart ändern .....	386

11.3 **Diagrammdesign** ..... 387  
 Manuelles Design: Farbe und Schrift anpassen ..... 387  
 Design als Diagrammfunktion ..... 390

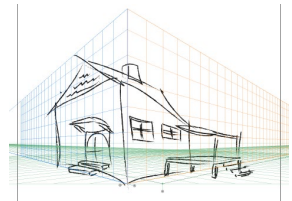
11.4 **Zusammenspiel mit Bildmaterial und 3D** ..... 393  
 Diagramme mit Fotos gestalten ..... 393  
 Diagramme und 3D ..... 397



## 12 3D und Perspektive in Illustrator

12.1 **Die 3D-Effekte** ..... 400  
 Extrudieren und abgeflachte Kante ..... 402  
 Kreiseln ..... 409  
 Drehen ..... 411  
 Schrift extrudieren ..... 412

12.2 **Das Perspektivraster** ..... 412  
 Ein Perspektivraster anlegen ..... 413  
 Das Perspektivraster anpassen ..... 414  
 Perspektivisch zeichnen ..... 415



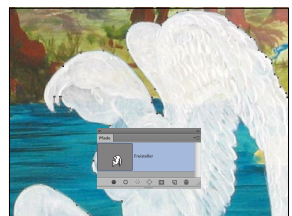
## 13 Zusammenspiel über die Creative Cloud

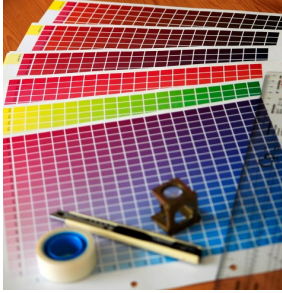
13.1 **Zusammenarbeit über die Cloud** ..... 418

13.2 **Bibliotheken der Creative Cloud** ..... 422  
 Verwendung der Bibliothek ..... 422

13.3 **Adobe Bridge** ..... 428  
 Projektorganisation ..... 428  
 Vorabkontrolle ..... 430

13.4 **Programmübergreifendes Arbeiten** ..... 430  
 Photoshop-Ebenen in Illustrator-Ebenen umwandeln ... 431  
 Von Illustrator zu Photoshop ..... 433  
 Pfade aus Illustrator exportieren ..... 434  
 Pfade in Illustrator einfügen ..... 435





<b>13.5 Farben austauschen</b> .....	436
Farbaustausch mit InDesign .....	437
Farbaustausch mit Photoshop .....	437

## 14 Ausgabe für den Druck

<b>14.1 Speicherformate für den Druck</b> .....	440
Adobe Illustrator (ai) .....	440
Illustrator EPS (eps) .....	442
Illustrator Template (ait) .....	444
SVG komprimiert (scgz) und SVG (svg) .....	444
Adobe PDF (pdf) .....	445
<b>14.2 Exportieren</b> .....	451
PNG .....	452
BMP .....	452
EMF .....	453
PSD und TIF .....	453
JPG .....	454
<b>14.3 Drucken</b> .....	454
<b>14.4 Überdrucken und Überfüllen</b> .....	459
<b>14.5 Tiefschwarz</b> .....	462

Index .....	463
-------------	-----

# Workshops

## Pfade

Zeichnen eines Halbkreises .....	60
Wir zeichnen ein Herz .....	63
Ein Logo nachzeichnen .....	89
Eine Freihandskizze anfertigen .....	94



## Objekte erstellen und bearbeiten

Ein Zahnrad mit dem Ecken-Widget .....	119
Einen Knopf aus Grundformen erstellen .....	120
Eine Uhr erstellen .....	129
Ein technisches Gerät nur aus Grundformen zeichnen .....	153
Eine Dose erstellen .....	157

## Bilder und Grafiken

Von Illustrator über die Bridge zu Photoshop und zurück .....	177
Comic-Panel nachzeichnen .....	187



## Farbe und Verläufe

Ein Jackenknopf mit Verläufen .....	215
Einen Theatervorhang mit dem Verlaufsgitter erstellen .....	222
Eine Blüte umfärben .....	234

## Ebenen

Ein Umgebungsplan mit Ebenen .....	257
------------------------------------	-----

## Muster, Pinsel und Symbole

Ein Modeentwurf per Muster .....	271
Eine Anzeige mit fertigen und eigenen Symbolen gestalten ....	298

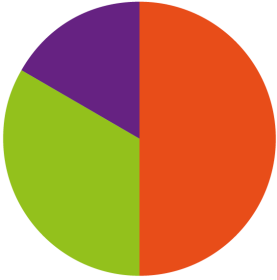
## Transparenzen und Effekte

Ein Weinglas mit Transparenzen .....	314
--------------------------------------	-----

## Text

Kreissatz für ein Etikett .....	332
Der Briefbogen .....	359





**Diagramme**

Ein Balkendiagramm mit Design ..... 390  
Ein Kreisdiagramm mit Design ..... 394

**3D und Perspektive in Illustrator**

Eine Keksdose in 3D ..... 405

**Zusammenspiel über die Creative Cloud**

Ein CD-Cover mit der Creative Cloud erstellen ..... 425



# Einleitung

Es freut mich, dass Sie sich entschieden haben, mit Adobe Illustrator zu arbeiten – ein für seine Aufgabengebiete fantastisches Programm. Dieses Buch wird Ihnen helfen, all das zu entdecken, was Sie für Ihre Arbeit brauchen. Ich erläutere in dieser Einleitung, für welche Bereiche Illustrator am besten einzusetzen ist, und zeige Ihnen, wie Sie dieses Buch dazu effizient nutzen können.

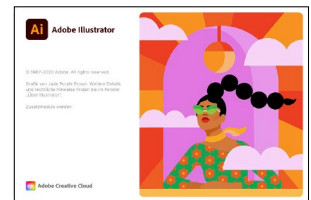
Sie sind »Mitglied« der Adobe Cloud und nutzen darüber wahrscheinlich einige der Adobe-Programme. Die Ähnlichkeit der Werkzeuge und auch so manch identischer Workflow machen es leicht, sich auch in den jeweils anderen Adobe-Programmen zurechtzufinden. (In Kapitel 13, »Zusammenspiel in der Creative Cloud«, zeige ich Ihnen Möglichkeiten dazu auf.)

Doch zurück zu Illustrator. Durch die Adobe Cloud wird das Programm kontinuierlich verbessert und erweitert. Sie brauchen in Ihrer Taskleiste nur in das Cloud-Symbol zu klicken und können dann das Programm aktualisieren, um immer mit allen aktuellen Features arbeiten zu können.

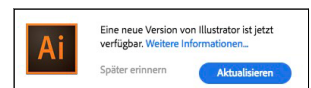
Sie halten hier die nunmehr 7. Auflage des Buchs in Händen. Das heißt, dass die wesentlichen neuen Features der Version 2021 hier eingearbeitet wurden. Und tatsächlich hat Adobe im Herbst 2020 ein paar sehr schöne Neuerungen für die aktuelle Programmversion eingebracht. Es heißt aber auch, dass Adobe Illustrator ein »lebendiges« Programm ist, das immer weiterentwickelt wird. Meine Empfehlung schon an dieser Stelle: Beobachten Sie von Zeit zu Zeit, ob sich Adobe wieder einmal etwas Neues ausgedacht hat, und aktualisieren Sie Illustrator regelmäßig über Ihr Cloud-Konto.

## Anwendungsbereiche von Illustrator

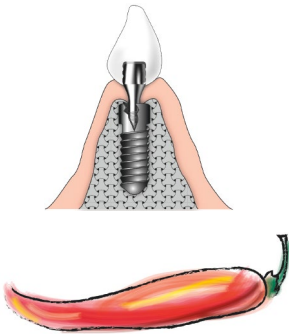
Die Hauptanwendungen von Illustrator sind das Erstellen oder Digitalisieren von Logos, Piktogrammen und Signets. Auch das Digitalisieren von Fotos gehört dazu – aber in grafischer Anmutung,



▲ **Abbildung 1**  
Intro-Bildschirm beim Starten des Programms



▲ **Abbildung 2**  
Aktualisieren des Programms



▲ **Abbildung 3**

Ob technisch oder frei – alles ist möglich.

nicht fotorealistisch. Mit Illustrator erstellen Sie Informationsgrafiken, die Sachzusammenhänge visualisieren. Auch Vektorelemente, die als Hinterlegung oder Schmuckelement im Adobe-Layoutprogramm InDesign eingesetzt werden, werden häufig mit Illustrator entworfen. Ebenso können Sie mit Illustrator Diagramme generieren und gestalten. Dazu kommen 3D-Grafiken für Print und Web. Und nicht zuletzt ist das Illustrieren zu nennen, wie der Name des Programms ja schon sagt – ob technisch oder freihändig, alles ist möglich. Und für die Profis: Im Packaging kommen Sie um Illustrator nicht herum.

### **Für wen ist dieses Buch geeignet?**

Dieses Buch richtet sich an alle Grafiker\*innen und Mediengestalter\*innen, die Grafiken erstellen und in andere Anwendungen wie InDesign oder Webprogramme einbinden möchten. Es richtet sich an jene, die vom Kunden Logos nur als Pixelbilder bekommen haben und diese nun ordentlich nachzeichnen müssen. Es richtet sich natürlich auch an alle Illustrator\*innen, die vektorbasierte Elemente oder ganze Illustrationen erstellen wollen, und an alle diejenigen, die Diagramme zu Präsentationszwecken brauchen. Es richtet sich auch an Web-/Multimedia-Designer\*innen, die Vektorelemente wie Buttons oder individuelle Schaltflächen kreieren möchten. Und es richtet sich an Gestalter\*innen und Reinzeichner\*innen für Packaging. Und wie ich erfahren habe, wird es auch in Berufsschulen für Mediendesign und Illustration eingesetzt, was mich besonders freut.

Sie arbeiten hauptsächlich mit InDesign (vielleicht im Editorial Design) und müssen nur manchmal Illustrator verwenden? Sie machen eine Ausbildung zum Mediengestalter bzw. zur Mediengestalterin und lernen Illustrator in der Schule nur rudimentär? Sie kennen Illustrator schon länger, benutzen es aber selten und müssen daher immer wieder neu nach den Funktionen suchen? Dann sind Sie in diesem Buch auch genau richtig.

Übrigens: Wenn Sie, aus welchen Gründen auch immer, nicht mit der aktuellsten Programmversion arbeiten, wird Ihnen das Buch trotzdem eine große Stütze sein. Übersehen Sie einfach, dass einige Dinge etwas anders aussehen, und übertragen Sie die vorgestellten Workflows auf Ihre Version. In den allermeisten Fällen

ist das unproblematisch. Doch wie oben schon erwähnt lohnt sich eine regelmäßige Aktualisierung des Programms.

Haben Sie zwar die neuste Programmversion, aber einen älteren Rechner, gehen auch fast alle Dinge – nur manchmal etwas langsamer. So hat Adobe die Anforderungen an eine GPU-Unterstützung schon in der 2017er-Version heraufgesetzt. Arbeiten kann man aber trotz einer Grafikkarte unter 1 GB weiterhin.

## Die Workshops

Mit diesem Buch möchte ich Ihnen nicht nur einen Überblick über die vielen Anwendungsmöglichkeiten von Illustrator geben, sondern möchte Sie darüber hinaus befähigen, selbst Grafiken, Illustrationen, Vektorelemente, Muster und Diagramme anzulegen – ganz gleich, ob Sie mit oder ohne Vorkenntnisse einsteigen.

Die **Schritt-für-Schritt-Anleitungen** in den einzelnen Kapiteln zeigen Ihnen dabei einen Weg auf, wie Sie ganz konkret arbeiten können. Es lohnt sich auch dann, diese Anleitungen durchzuarbeiten, wenn Ihnen das Thema schon ein wenig vertraut ist, weil sie Ihnen möglicherweise andere Herangehensweisen näherbringen und Sie sich freuen werden, einen anderen, vielleicht leichteren Weg gehen zu können.

## Wie »funktioniert« dieses Buch?

Sie finden am Ende einiger Kapitel auch eine **Zusammenfassung der wichtigsten Tastenkürzel**, die im jeweiligen Kapitel Anwendung finden. Denn Tastenkürzel helfen Ihnen, schnell und effektiv zu arbeiten. In Tabelle 1 sehen Sie schon, dass die Tastenkürzel `Strg` auf dem PC und `cmd` auf dem Mac das Gleiche meinen, es also keinen wirklichen Unterschied der Betriebssysteme in dieser Hinsicht gibt.

Eine **Übersicht aller Werkzeuge** und Unterwerkzeuge aus der Werkzeugleiste finden Sie in Kapitel 1, »Oberfläche, Arbeitsbereiche und Dateien«. Das ist sehr hilfreich, weil im Buch immer die genauen Bezeichnungen des Programms verwendet werden, auch wenn es so manches Mal etwas gestelzt klingt und die deutschen Übersetzungen nicht immer passend erscheinen.

### Upgrade-Tipp

Bei den jährlichen Adobe-Upgrades im Herbst empfehle ich bei der Installation den Haken zu setzen, der die ältere Version NICHT überschreibt, sodass Sie immer eine bewährte Vorversion zur Verfügung haben, falls doch einmal Bugs einprogrammiert wurden.

### Arbeitsdateien herunterladen

Die Arbeitsdateien für die Schritt-für-Schritt-Workshops haben wir Ihnen auf der Website des Rheinwerk Verlags zum kostenlosen Download bereitgelegt. Sie umfassen 25 MB, können also schnell heruntergeladen werden.

Gehen Sie dazu bitte auf [www.rheinwerk-verlag.de/5322](http://www.rheinwerk-verlag.de/5322) und klicken Sie im oberen Bereich der Seite auf MATERIALIEN. Hier können Sie die Beispieldateien herunterladen, nachdem Sie eine Abfrage beantwortet haben. Der Name der verwendeten Datei wird Ihnen in jedem Workshop genannt.

PC	Mac
Strg + alt + J	cmd + alt + J
Strg + J	cmd + J
Strg + ⌘ + A	cmd + ⌘ + A
Strg + 3 Strg + alt + 3	cmd + 3 cmd + alt + 3
Strg + A	cmd + A
Strg + Leertaste Strg + alt + Leertaste	cmd + Leertaste cmd + alt + Leertaste
Strg + 0	cmd + 0

▲ **Tabelle 1**

Tastenkürzel (für Windows und Mac) unterstützen schnelles Arbeiten. Sie finden sie in den jeweiligen Kapiteln.

Erklärung relevanten Illustrator-Begriffe oder -Menüeinträge sind in KAPITÄLCHEN gesetzt.

Sie können das Buch von der ersten bis zur letzten Seite durchlesen, was sich besonders für Einsteiger anbietet. Dieses Vorgehen kann sich aber auch für die etwas erfahreneren Leser lohnen, weil sie sicher noch Neues entdecken können. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Pinsel-Werkzeug aus Kapitel 7, »Muster, Pinsel und Symbole«, arbeiten möchten, erzielen Sie schneller Erfolge, wenn Ihnen der Umgang mit Pfaden, der schon in Kapitel 2, »Pfade«, beschrieben wird, vertraut ist.

Wichtige Begriffe sind in **fetter** Schrift hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

hervorgehoben. Die für die jeweilige

## Einen Dank noch

Mein Dank gilt all den Menschen, die auf die unterschiedlichsten Weisen dafür gesorgt haben, dass dieses Buch überhaupt existiert – vom ersten Buch 2010 bis hin zur aktuellen Auflage 2021; und es waren doch so manche!

Danke auch an den Rheinwerk-Verlag, der einfach tolle Fachbücher macht, und an meine Lektorin Ruth Lahres, die mich nach den Updates von Adobe immer wieder bucht, um Ihnen, liebe Leser\*innen, ein aktuelles Fachbuch zu präsentieren.

Ich würde mich übrigens auch wieder sehr darüber freuen, wenn Sie uns auch weiterhin fleißig Ihre Gedanken, Anregungen und Kritik zusenden, damit kommende Bücher so gut werden, wie Sie es sich wünschen.

Nun aber endlich viel Erfolg und vor allem viel Spaß (!) mit diesem Buch und Adobe Illustrator.

**Ihr Kai Flemming**

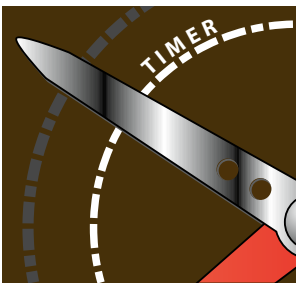


# Oberfläche, Arbeitsbereiche und Dateien

Ein Wegweiser durch das Programm

- ▶ Was sind Vektoren, was Pixel?
- ▶ Wie werden neue Dokumente erstellt?
- ▶ Wie werden Dokumente geöffnet?
- ▶ Wie reagiere ich beim Öffnen meines Dokuments auf eventuelle Warndialoge?
- ▶ Wie sieht meine Arbeitsumgebung aus?
- ▶ Wie lässt sich der Arbeitsbereich sinnvoll einrichten?
- ▶ Wie finde ich mich im Dokument leicht zurecht?

# 1 Oberfläche, Arbeitsbereiche und Dateien



▲ **Abbildung 1.1**

Oben sehen Sie das Raster im Druck, in der Mitte die Pixel in Photoshop in der Vergrößerung. Nur als Vektorform bleiben alle Kanten scharf (unten).

Bevor ich Sie in den kommenden Kapiteln in die Werkzeuge und Techniken von Illustrator einführe, erfahren Sie in diesem Kapitel alles Wichtige über das Anlegen eines Dokuments, die Arbeitsumgebung oder das Navigieren im Dokument selbst – mit einem Wort: alles über das »Handling«. Was Sie hier lernen, begleitet Sie den ganzen Arbeitsprozess hindurch. Ob Sie mit Texten arbeiten, eine freie Illustration anlegen oder ein Diagramm erstellen, immer benötigen Sie ein neues oder zu aktualisierendes Dokument, geben Werte in Bedienfelder ein und wechseln zwischen verschiedenen Ansichten Ihrer Datei. Ich möchte, dass Sie am Ende dieses Kapitels »Ihr« Illustrator vor sich haben, das Sie mit einem Klick wieder »aufräumen« und in dem Sie sich immer schnell zurechtfinden. Zuerst aber wollen wir uns noch einmal den Unterschied zwischen Vektoren und Pixeln vergegenwärtigen, um Illustrator und seine Arbeitsweise und Begriffe besser zu verstehen.

## 1.1 Pixel und Vektoren

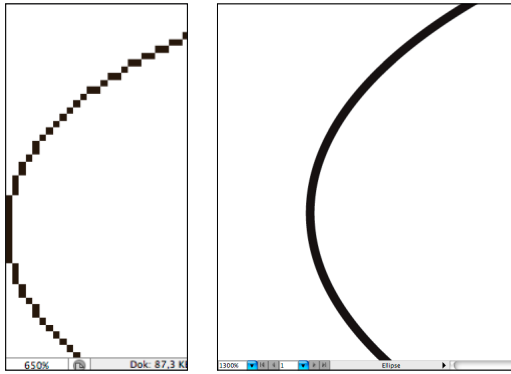
Ein paar Grundlagen über die Arbeitsweise von Illustrator zu kennen und zu wissen, wie das Programm funktioniert, ist hilfreich. Vor allem den Unterschied zwischen vektorbasierten Objekten und pixelbasierten Dateien sollten Sie kennen. Illustrator ist ein Vektorprogramm. Aber was sind Vektoren, und was sind Pixel?

Ein Foto, das Ihnen digital vorliegt, besteht aus einzelnen Pixeln, also Bildpunkten. Das heißt, dass die Bildfläche waagrecht und senkrecht in viele Zeilen und Spalten aufgeteilt ist. So entsteht ein Raster. Je höher die Auflösung eines Bildes, desto feiner ist dieses Raster.

Jeder Rasterzelle ist ein Farbwert zugewiesen, so wird jeder einzelne Bildpunkt beschrieben. Die Menge der Daten ist relativ hoch und steigt schnell an, wenn das Bild feiner aufgelöst ist. So hat ein 5×5cm großes Bild bei einer Auflösung von 72dpi eine Daten-

menge von 51 Kilobyte. Läge das Bild hingegen in einer Druckauflösung von 300dpi vor, wäre es schon 1.023 Kilobyte groß.

Ein Problem ist, dass Pixelbilder nicht beliebig skalierbar sind. Vergrößern Sie nämlich das Bild, entstehen beim In-die-Länge-Ziehen, dem sogenannten Interpolieren, »Lücken« in den Daten, die nur unzureichend ausgeglichen werden können. Die Bilder werden »pixelig«, die Konturen erscheinen unscharf.



◀ **Abbildung 1.2**

Links eine Kurve in Pixeln, rechts eine aus Vektoren (vergrößert)

Anders ist es mit Vektoren: Diese werden nicht Punkt für Punkt innerhalb eines Rasters beschrieben, sondern in ihrer Form mathematisch »errechnet«. Wird zum Beispiel ein Quadrat beschrieben, ist es völlig gleich, ob in der Beschreibung steht, dass es Kantelängen von 4cm oder von 4m hat. Hierdurch sind Vektorgrafiken beliebig skalierbar, ohne Qualität einzubüßen. Auch die Datenmengen sind dadurch meistens deutlich kleiner.

Kleine Datenmenge, scharfe Kanten und beliebige Skalierbarkeit – das alles sind sehr gute Gründe dafür, gerade Logos mit einem Vektorprogramm wie Adobe Illustrator zu erstellen.

An dieser Stelle möchte ich aber anmerken, dass Illustrationen eines Vektorprogramms immer etwas »cleaner« anmuten als viele mit der Hand angelegte Zeichnungen, Bilder und Grafiken. Andersherum sind fotorealistische Anmutungen eher etwas für Photoshop. Profis arbeiten deshalb für bestimmte Projekte in Illustrator vor und in Photoshop nach. Kapitel 13, »Zusammenspiel über die Creative Cloud«, gibt Ihnen hierfür Anregungen. Aber natürlich können wir in Illustrator auch die klassischen Vektoren mit Pixelelementen kombinieren – wenn es Sinn macht.

Schauen wir uns jetzt an, wie Sie mit Adobe Illustrator arbeiten.

### Pixel

Im Gegensatz zu den Vektoren, die die Formen im Hintergrund mit Formeln beschreiben, wird bei Pixelbildern die Fläche in ein mehr oder weniger feines Raster unterteilt. Jede dieser dadurch entstehenden Rasterzellen enthält dann die Information über z. B. die Farbe an dieser Stelle des Bildes. Je feiner das Raster, desto mehr Informationen auf kleiner Fläche.

### dpi

»dpi« steht dabei für »dots per inch«, gibt also an, wie viele Punkte (dots) auf einer Strecke von einem Inch (2,54 cm) gedruckt werden (siehe auch den Abschnitt 14.4, »Überdrucken und Überfüllen«).



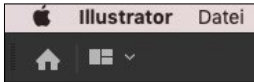
▲ **Abbildung 1.3**

Die technische Illustrator-Grafik (unten) wurde auf Basis eines Marker-Layouts (oben) erstellt.

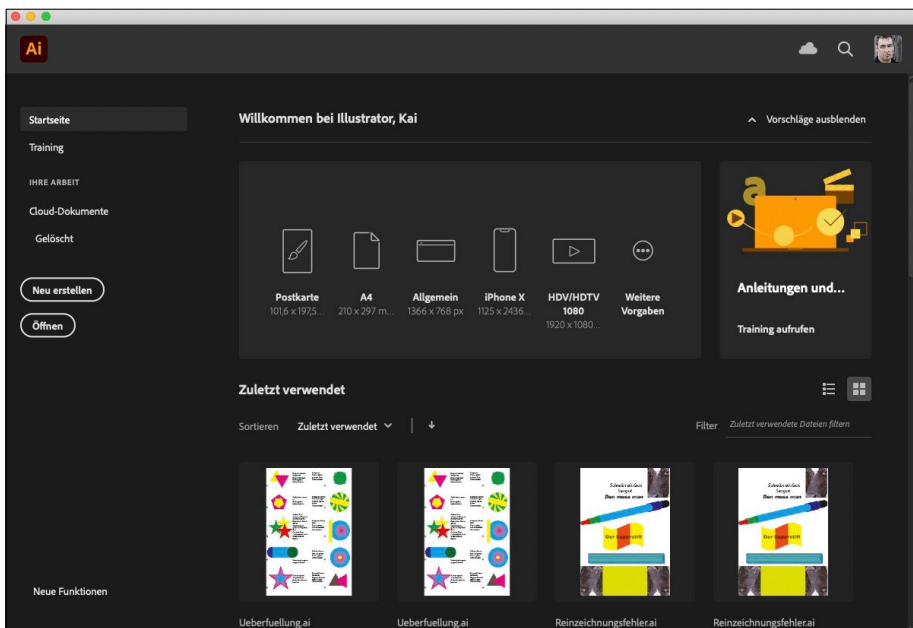
## 1.2 Der Startbildschirm

Der Startbildschirm zeigt die zuletzt geöffneten Dateien an, die Sie dann mit einem Klick erneut öffnen können. Sie können ihn aber auch ausschalten, wenn er Sie stören sollte: unter **VOREINSTELLUNGEN • ALLGEMEIN • STARTBILDSCHIRM ANZEIGEN, WENN KEINE DOKUMENTE GEÖFFNET SIND**.

Möchten Sie ihn temporär aufrufen, klicken Sie auf das Haus-symbol oben links in Ihrem Programmfenster.



▲ **Abbildung 1.4**  
Startbildschirm aufrufen



▲ **Abbildung 1.5**  
Der Startbildschirm

Mit dem Button **ERSTELLEN** öffnen Sie den Dialog zur Erstellung einer neuen Datei und mit **ÖFFNEN** können Sie nach weiteren Illustrator-Dateien auf Ihrem Rechner suchen.

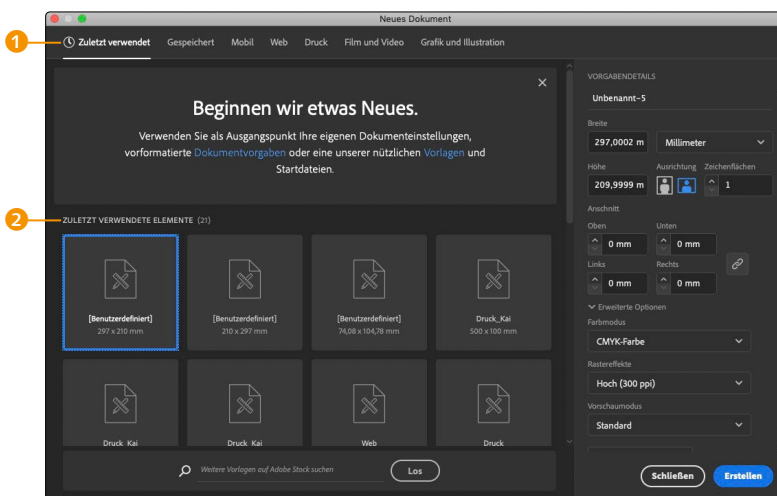
Unter den Vorschau-Bildern sehen Sie den Namen der jeweiligen Dateien vermerkt und erfahren, wann Sie sie zuletzt geöffnet hatten. Halten Sie die Maus eine Sekunde lang über dem Namen eines Vorschau-Bildes, erscheint im Quickinfo-Text auch der Pfad zur Datei, damit Sie die Datei auch auf Ihrer Festplatte finden können.

**Achtung:** Der Startbildschirm wird nur angezeigt, wenn keine Datei geöffnet ist. Möchten Sie eine weitere Datei öffnen, gehen Sie wie im folgenden Abschnitt beschrieben vor.



## 1.3 Ein neues Dokument anlegen

Sind Sie eher der Typ, der in seinem Atelier autark arbeitet – nur Sie und Ihr Computer? Ich kann dem was abgewinnen, doch inzwischen läuft in der Designwelt sehr vieles über Vernetzungen und Kollaboration. Der User möchte vom Vernetztsein nicht nur in Form von Ideen profitieren, er will auch noch gleich die dazugehörigen Dateien. Entsprechend erscheint beim Anlegen einer neuen Datei unter DATEI • NEU... oder mit **[Strg]/[cmd]+N** ein recht großer Dialog.



### Speicherort

Mac-User können auch mit **[cmd]** in den Titel einer geöffneten Datei klicken, um den Speicherort auf der Festplatte anzeigen zu lassen.



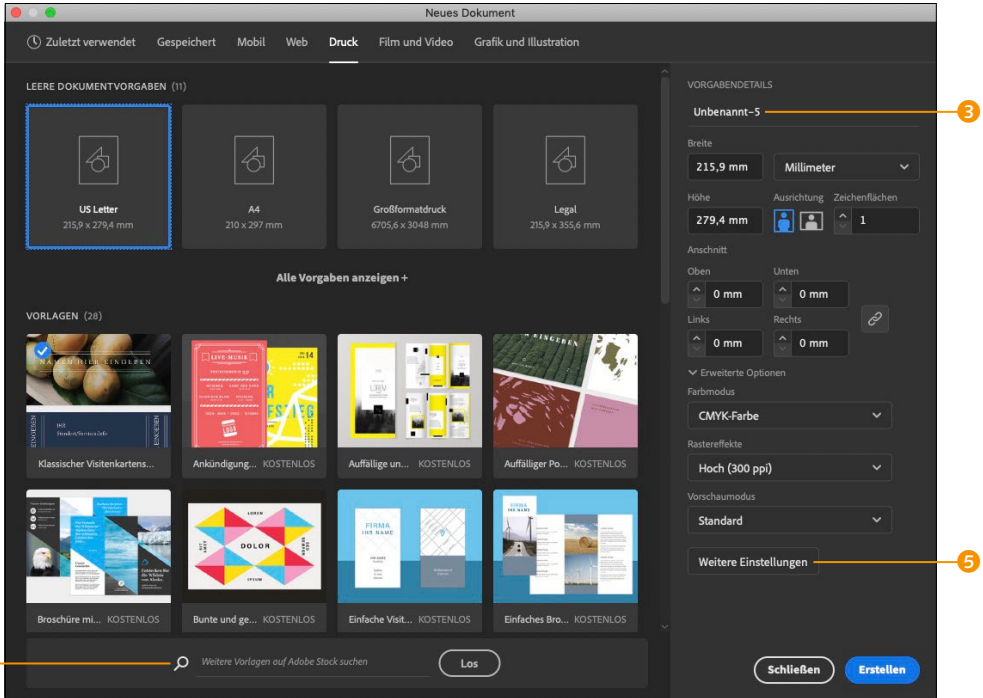
▲ **Abbildung 1.6**  
Der Pfad zur Datei

◀ **Abbildung 1.7**  
Dialog NEUES DOKUMENT

Zunächst haben Sie im linken Teil die Möglichkeit, eines der zuletzt eingerichteten Formate erneut anzulegen **2**. In der Kopfleiste des Dialogs **1** ist AKTUELL unterstrichen. Wählen Sie GESPEICHERT aus, werden von Ihnen gespeicherte Vorlagen angezeigt.

**Vorlagen herunterladen** | Doch danach geht es mit der Vernetzung los. Denn bei MOBIL, WEB, DRUCK oder FILM UND VIDEO sowie GRAFIK UND ILLUSTRATION können Sie fertig erstellte Dateien öffnen und für Ihre eigenen Zwecke umgestalten.

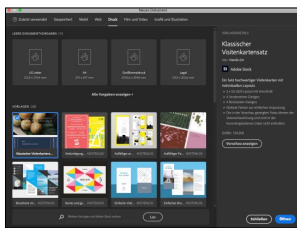
Wählen Sie eine der Vorlagen aus, bekommen Sie auf der rechten Seite des Dialogs Informationen über diese Datei **3**. Gefällt sie Ihnen, laden Sie sie herunter und öffnen sie anschließend. Nun können Sie diese Datei überarbeiten und mit Ihren eigenen Inhalten füllen.



▲ **Abbildung 1.8**

Fertige Vorlagen zu eigenen machen

Apropos profitieren: Adobe weiß, dass, wenn Sie erst einmal anfangen, Sie bald schon für weitere Projekte nach passenden Vorlagen suchen werden. Und dafür gibt es dann den Button WEITERE VORLAGEN AUF ADOBE STOCK SUCHEN **4**. Dort auf Los geklickt, öffnet sich Adobe Stock in Ihrem Browser und präsentiert viele, viele Vorlagen. Kaufen Sie sich dann eine – mit einem Klick auf das Einkaufswagen-Symbol –, entscheiden Sie nur noch, ob die Datei klassisch heruntergeladen werden soll oder ob Sie sie in einer Ihrer Cloud-Bibliotheken haben möchten.

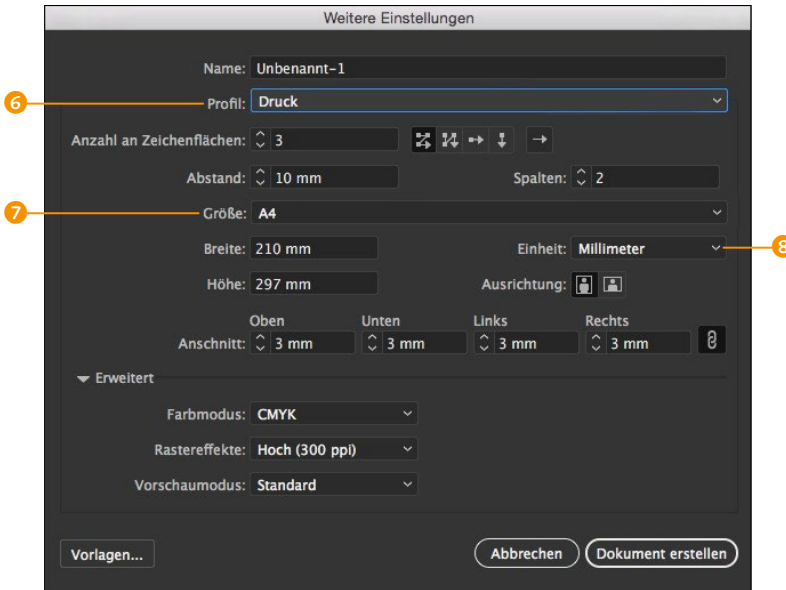


▲ **Abbildung 1.9**

Adobe-Stock-Dateivorlagen

**Eigene Datei anlegen |** Bleiben Sie beim guten alten Weg, selbst ganz unbeeinflusst und frisch anzufangen, wählen Sie im Dialog NEUES DOKUMENT zum Beispiel DRUCK und klicken für genauere Einstellungen rechts auf WEITERE EINSTELLUNGEN **5**.

1. Im oberen Teil finden Sie verschiedene grundsätzliche Einstellungen, die Sie für Ihr Dokument vornehmen müssen.
2. Im unteren Teil – ERWEITERT – stellt der etwas erfahrenere Anwender zum Beispiel den FARBMODUS, die RASTEREFFEKTE und den VORSCHAUMODUS ein.



◀ **Abbildung 1.10**  
Der Dialog NEUES DOKUMENT  
– WEITERE EINSTELLUNGEN

**Dokumentprofil und Größe auswählen** | Unter PROFIL 6 wählen Sie zwischen verschiedenen Dokumentprofilen, die bereits die wichtigsten Einstellungen im Hinblick auf das jeweilige Ausgabe- medium enthalten.

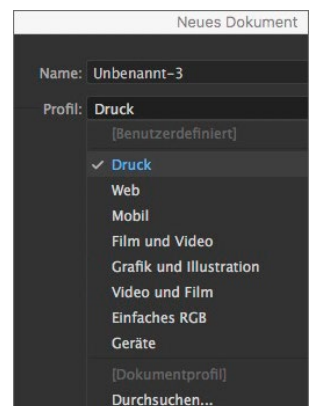
In den allermeisten Fällen werden Sie sich für DRUCK entscheiden – auch dann, wenn Sie ein Logo für eine Webanwendung kreieren wollen. Denn später soll das Logo vielleicht doch auch noch gedruckt werden. Auch unter GRAFIK UND ILLUSTRATION finden Sie dazu noch sinnvolle Einstellungen.

Wenn Sie explizit Designs für das Web oder den Bildschirm kreieren, wählen Sie jedoch hier schon eine der dafür vorgesehenen Einstellungen aus (WEB, MOBIL, FILM UND VIDEO), damit Sie gleich die Pixeleinheit bekommen und sich Ihre Objekte am Pixelraster orientieren.

Abhängig von den Einstellungen unter PROFIL werden Ihnen bei GRÖSSE 7 unterschiedliche Auswahlen angezeigt. Entscheiden Sie sich z. B. für DRUCK, können Sie unter GRÖSSE verschiedene DIN-Formate einstellen. Wählen Sie bei PROFIL hingegen WEB aus, bekommen Sie eine Auswahl von Bildschirmauflösungen in Pixel angeboten. Beim Profil MOBIL haben Sie die Möglichkeit, unter GRÖSSE schon bestimmte mobile Geräte wie iPhone, iPad oder Samsung auszuwählen.

### Rastereffekt

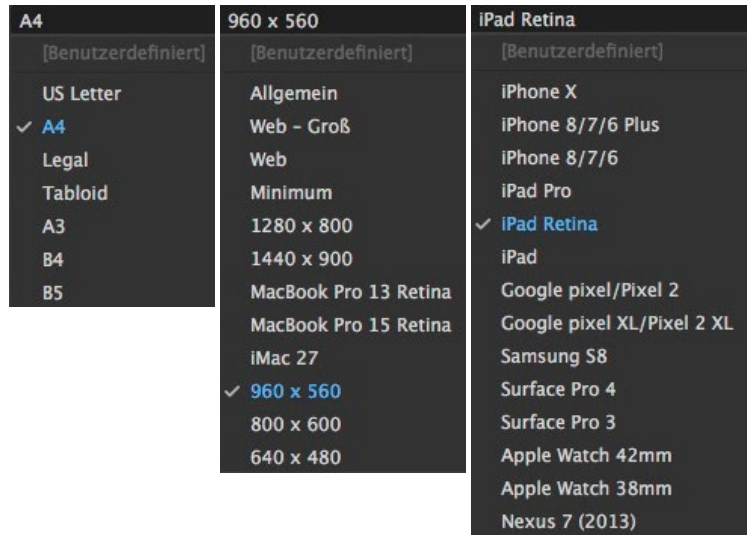
Hier wird mit HOCH, MITTEL oder BILDSCHIRM die Auflösung für die Umwandlung von Vektor- in Pixelbilder festgelegt.



▲ **Abbildung 1.11**  
Wahlmöglichkeiten unter  
PROFIL

**Abbildung 1.12 ▶**

Für typische Anwendungen stellt Illustrator unter GRÖSSE verschiedene Formate, Auflösungen und Geräte zur Auswahl. Hier exemplarisch gezeigt für die Profile DRUCK, WEB und MOBIL.

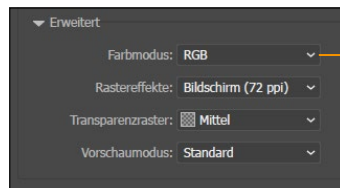


**Farbmodus**

Die Farben von Bildern und Grafiken können in unterschiedlichen Farbmodi dargestellt werden, denen jeweils ein anderer Farbraum zugrunde liegt. Die gebräuchlichsten Farbmodi basieren auf RGB, CMYK, Lab, Graustufen und Bitmap (Schwarzweiß). Verändern Sie den Farbmodus an dieser Stelle besser nicht, sonst erscheint eine Warnmeldung. Sicherer ist es, den Farbmodus direkt über das richtige Profil einzustellen.

Selbstverständlich können Sie immer unter BREITE und HÖHE auch eigene Werte eingeben und die Maßeinheit 8 (Abbildung 1.10) selbst bestimmen.

Bei der Einstellung WEB wechselt im Bereich ERWEITERT unten der FARBMODUS 9 automatisch auf RGB, und die RASTEREFFEKTE stellen sich auf BILDSCHIRM (72 PPI) um. Gleiches passiert bei GERÄTE und FILM UND VIDEO. Bei Letzterem können Sie im Erweitert-Bereich noch ein TRANSPARENZRASTER definieren und seine Darstellung bestimmen. Es zeigt Ihnen an, wo Objekte nicht weiß, sondern durchsichtig sind (was bei einer weißen Hintergrundfläche schnell übersehen werden kann) oder ob der Raum um ein Logo herum für Web/Gerät/Film transparent ist.

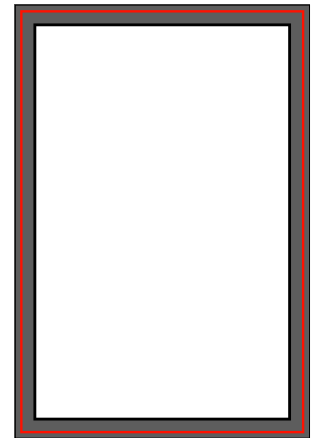
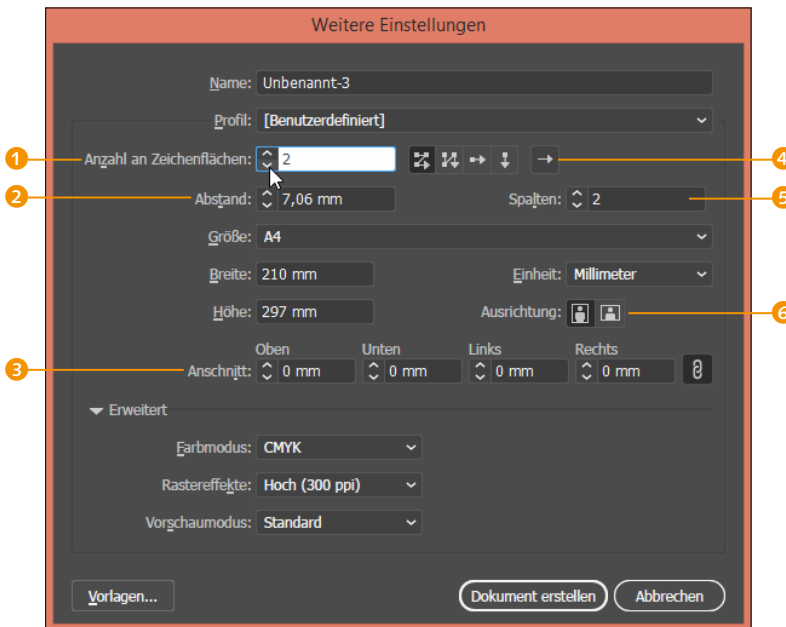


**Abbildung 1.13**  
Bei FILM UND VIDEO lässt sich auch ein Transparenzraster einstellen.

Im Dropdown-Menü von PROFIL kann das DURCHSUCHEN (ganz unten) auch sehr praktisch sein. Mit dieser Funktion können Sie zu einem schon bestehenden Dokument navigieren, dieses anklicken und mit ÖFFNEN bestätigen, dass Ihr neues Dokument mit den

Grundeinstellungen dieser angeklickten Illustrator-Datei erstellt wird. Sie bekommen dann auch dessen Farbfelder (aber auch nur diese, nicht die Standardfarbfelder wie sonst). Sie kopieren also quasi die Datei ohne Inhalt, um eine neue daraus zu machen.

**Die Zeichenfläche** | Schon beim Anlegen eines neuen Dokuments können Sie unter den Vorgabedetails und im Dialog WEITERE EINSTELLUNGEN eine ANZAHL AN ZEICHENFLÄCHEN **1** bestimmen, deren Anordnung in Ihrem Dokument **4** und auch den Abstand dieser Zeichenflächen zueinander festlegen **2** sowie die Anzahl der SPALTEN **5** angeben, in denen diese angeordnet werden sollen. Zeichenflächen können jedoch nur Seiten sein, die eine identische Größe und Ausrichtung haben.



▲ **Abbildung 1.14**

Die schwarze Umrandung zeigt die Zeichenfläche, die rote Umrandung den Beschnitt. Grau wird die Montagefläche dargestellt.

◀ **Abbildung 1.15**

Einstellungsmöglichkeiten im Dialog WEITERE EINSTELLUNGEN

Mit den Symbolen **6** wechseln Sie für alle Zeichenflächen zwischen Quer- und Hochformat.

Sie können, was für den Druck sehr wichtig sein kann, Ihren Zeichenflächen jeweils einen ANSCHNITT **3** zuweisen. Dieser legt um die »Seiten« einen Rahmen in definierter Größe (Standard ist 3 mm), an dem Sie sich orientieren können. Denn alle Objekte (wie farbige Hinterlegungen oder Fotos), die im Druck ganz bis

## Darstellung der Benutzeroberfläche

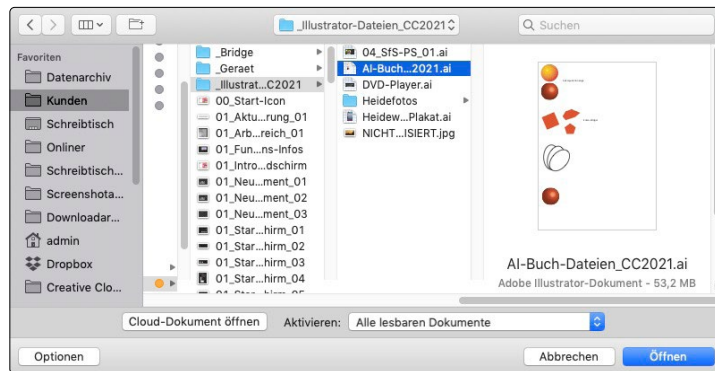
In den Voreinstellungen können Sie unter **BENUTZEROBERFLÄCHE** sowohl die Farbe der kompletten Benutzeroberfläche als auch die Arbeitsflächenfarbe umstellen.

zum Papierrand reichen, müssen ein wenig darüber hinausgezogen werden, damit in der Produktion weiße Blitzer am Papierrand ausgeschlossen werden können. Gestalten Sie also ganze Seiten statt Einzelementen, müssen Sie dies beachten. Umgekehrt dürfen Sie auch Objekte, die nicht angeschnitten werden sollen, nicht zu nah an den Papierrand bzw. an die Zeichenfläche heranlegen.

Möchten Sie in Zukunft nur mit dem Dialog **WEITERE EINSTELLUNGEN** eine neue Datei starten, können Sie in den Voreinstellungen des Programms genau das festlegen: **VOREINSTELLUNGEN** oder **[Strg]/[cmd]+[K]**, und dort im ersten Abschnitt **ALLGEMEIN** den Eintrag **GEWOHNE BENUTZEROBERFLÄCHE »DATEI NEU« VERWENDEN** anhaken.

## 1.4 Dateien öffnen

Ob Sie nun über das Hauptmenü **DATEI** gehen oder die Tastenkombination **[Strg]/[cmd]+[O]** drücken, Sie gelangen zum **ÖFFNEN**-Dialog. Im unteren Teil ist unter **DATEITYP** bzw. **AKTIVIEREN (Mac)** standardmäßig **ALLE FORMATE (Windows)** bzw. **ALLE LESBAREN DOKUMENTE (Mac)** eingetragen.



**Abbildung 1.16** ►  
Der **ÖFFNEN**-Dialog am Mac

Illustrator zeigt Ihnen in Ihrer eigenen Ordnerstruktur alle vorhandenen Dokumente an. Am Mac werden Dokumente, die Illustrator nicht öffnen kann, abgeschwächt dargestellt. Sie können Ihre Suche einschränken, indem Sie sich nur eine ganz bestimmte Art von Dokumenten anzeigen lassen. Auf diese Weise entdecken Sie schnell die gesuchte Kategorie (auch dann, wenn die Dokumente

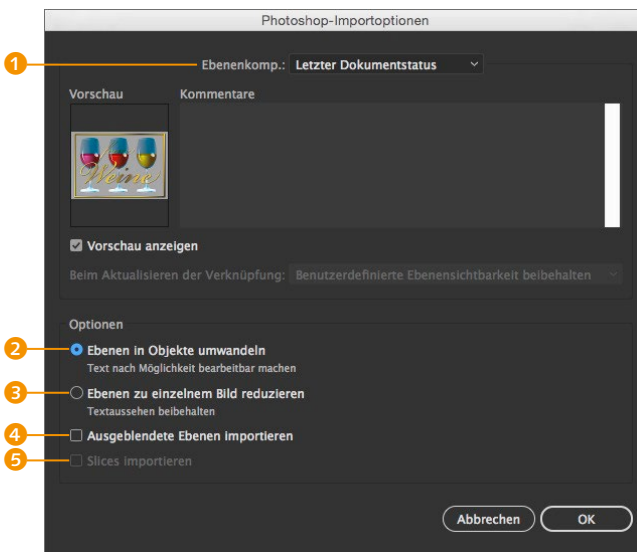
keine Dateinamenerweiterung haben sollten). Formate, die Illustrator hier auflistet, sind oft keine Illustrator-Formate. Sie werden dann beim Öffnen von Illustrator so gut es geht interpretiert.

**Eine Illustrator-Datei öffnen** | Wenn Sie z. B. eine Illustrator-Datei auswählen und den Button **ÖFFNEN** betätigen oder auf die Datei doppelklicken, öffnet das Programm sie so, wie sie zuletzt gespeichert wurde, oder so, wie die Vorlage, die Sie aus dem Netz bzw. von Adobe Stock heruntergeladen haben, einmal angelegt wurde.

**Andere Formate öffnen** | Wenn Sie eine PSD-Datei anklicken, öffnet Illustrator eine neue Illustrator-Datei mit einer Zeichenfläche in den Maßen des Bildes. Öffnen Sie eine JPG-Datei, platziert Illustrator das Bild in die Mitte einer neuen Datei, und zwar in der Größe der zuletzt angelegten AI-Datei.

Handelt es sich um ein Bild im Farbmodus RGB, so ist auch die Illustrator-Datei eine RGB-Datei. Handelt es sich um ein Bild mit CMYK-Profil, wird auch die Illustrator-Datei als CMYK-Datei angelegt.

Weicht das Farbprofil des Bildes vom Arbeitsprofil von Illustrator ab, erscheint ein Dialog, in dem Sie gefragt werden, wie Sie nun mit dem Farbprofil des Bildes verfahren wollen. Mehr dazu folgt in Abschnitt 1.5, »Fehlendes (Farb-)Profil«.

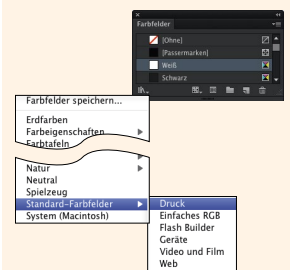


### Achtung

Öffnen Sie nie mit dem **ÖFFNEN**-Dialog Pixelbilder, um sie eventuell als Vorlagen zu benutzen. Legen Sie stattdessen eine neue Datei an und platzieren Sie das Pixelbild über **DATEI • PLATZIEREN...**

### Das Dokument hat keine Farben

Öffnen Sie das Farbfelder-Bedienfeld, klicken Sie auf den linken Button in dessen Fußzeile, und wählen Sie dort **STANDARD-FARBFELDER • DRUCK**.



### ▲ Abbildung 1.17

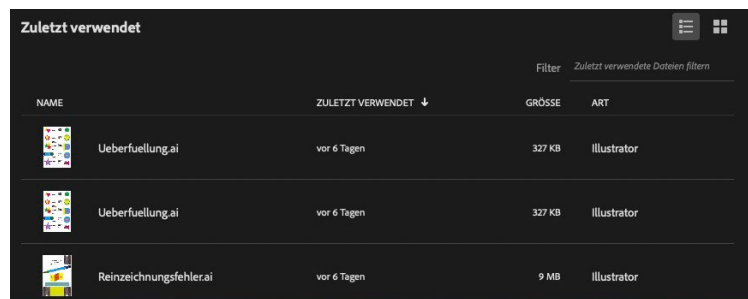
Wenn keine Farbfelder in der Datei liegen, öffnen Sie welche.

### ◀ Abbildung 1.18

Dialog beim Öffnen eines Photoshop-Bildes mit Ebenen

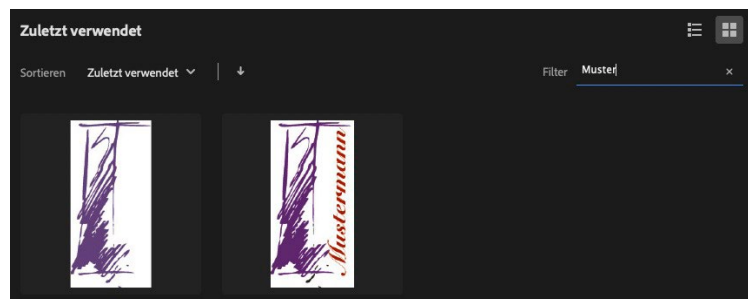
Möchten Sie eine Datei mit Ebenen öffnen, werden Sie gefragt, ob Sie die Ebenen des Bildes als Einzelobjekte in Illustrator übernehmen möchten **2** (Abbildung 1.18) oder ob sie zu einem Objekt zusammengefügt werden sollen **3**. Wurde eine Photoshop-Datei mit Ebenenkompositionen angelegt, können Sie auch diese hier auswählen **1**. Entscheiden Sie auch, ob ausgeblendete Ebenen **4** und in Photoshop angelegte Slices **5** mitimportiert werden sollen.

Im Startbildschirm werden Ihnen aber auch die zuletzt geöffneten Dokumente mit einer kleinen Vorschau angezeigt. Sie entscheiden, ob als Kacheln oder Liste.



**Abbildung 1.19 ▶**  
Listenförmige Darstellung

Bei vielen angezeigten Dateien können Sie auch nach dem Namen filtern.



**Abbildung 1.20 ▶**  
Filter vereinfachen das Auffinden Ihrer Datei.

## Colormanagement

Meine Empfehlung: das PrePress-Handbuch über PDF-Ausgabe und Colormanagement von *cleverprinting.de*.

## 1.5 Warndialoge beim Öffnen

Ihr Programm läuft im Hintergrund mit vielen Einstellungen. So wird es passieren, dass Sie ein Dokument verwenden wollen, das mit anderen Einstellungen angelegt worden ist. Daraufhin öffnet sich ein Warn- oder Fragedialog, auf den Sie reagieren müssen,



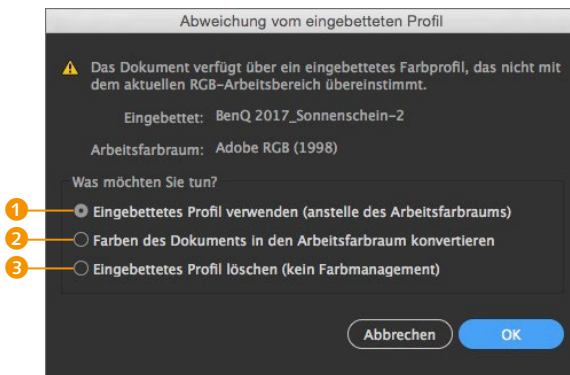
weil Illustrator ohne Antwort nicht weiterarbeiten kann. Doch lassen Sie sich nicht abschrecken, nicht alle hier aufgelisteten Warndialoge springen auch bei Ihnen immer auf.

## Fehlendes (Farb-)Profil

Der Dialog ABWEICHUNG VOM EINGEBETTETEN PROFIL zeigt Ihnen an, dass in das zu öffnende Dokument kein oder ein anderes Farbprofil eingebettet ist, als Ihr Arbeitsfarbraum verlangt. Auch hierzu folgt mehr in Kapitel 5, »Farbe und Verläufe«. Doch im Groben erläutere ich Ihnen schon einmal, was es bedeutet und wie Sie sich hier verhalten können.

In den FARBEINSTELLUNGEN im BEARBEITEN-Menü (oder noch besser zentral in der Bridge für die gesamte Adobe-Palette: BEARBEITEN • FARBEINSTELLUNGEN...) legen Sie fest, wie Illustrator (bzw. die Adobe-Programme) Farben darstellen und auch behandeln soll.

In einem Illustrator-Dokument, das Sie öffnen, kann aber etwas anderes eingestellt sein als in Ihren Programmvorgaben. Sie entscheiden, ob das Dokument trotzdem unverändert geöffnet werden soll **1**, ob Sie ihm ein ganz anderes Profil zuweisen möchten **2** oder ob das Farbprofil des Dokuments gelöscht werden soll **3**.



### Farbmodus

Die Farben von Bildern und Grafiken können in unterschiedlichen Farbsystemen (Farbmodi) dargestellt werden, denen jeweils ein anderer Farbraum zugrunde liegt. Die gebräuchlichsten Farbmodi basieren auf RGB für Monitore und CMYK für den Druck.

### ◀ Abbildung 1.21

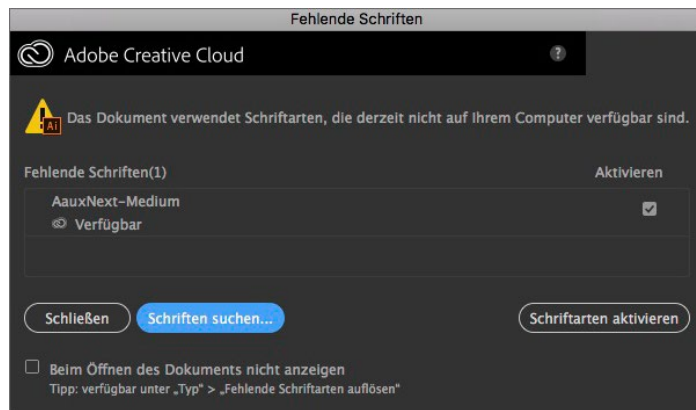
Sind keine Pixelbilder in der Datei enthalten, können Sie sich auch für EINGEBETTETES PROFIL LÖSCHEN entscheiden, wenn Sie sonst unsicher sind.

Wenn Sie wissen, was später mit dem Dokument passieren soll, und sich mit Farbmanagement auskennen, kann das Löschen des Profils sinnvoll sein. Sind Sie sich unsicher, lassen Sie es zunächst unverändert (EINGEBETTETES PROFIL VERWENDEN) und konvertieren es gegebenenfalls später (BEARBEITEN • PROFIL ZUWEISEN...). Sie sehen dann an einem kalibrierten Monitor mit ANSICHT • FARBPROOF in

etwa, wie es aussehen wird. Bitte lesen Sie hierzu auch unbedingt Kapitel 5, »Farbe und Verläufe«, damit Sie später nicht enttäuscht sind über die im Druck dann doch anders aussehenden Farben.

## Fehlende Schriften

Der Dialog FEHLENDE SCHRIFTEN weist Sie darauf hin, dass das zu öffnende Dokument Schriften enthält, die aktuell nicht in Ihrem System aktiviert sind. Die fehlenden Schriften werden aufgelistet.



**Abbildung 1.22** ►

Eine Schrift ist beim Öffnen nicht im System aktiv.

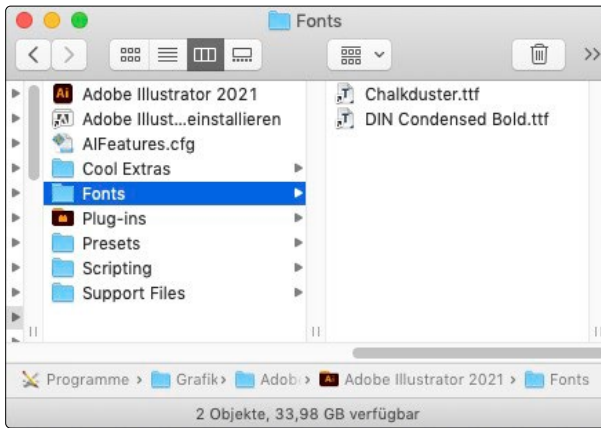
### Schriftenverwaltung

Gut ist der Einsatz eines Schriftenverwaltungsprogramms, das über Plugins für Ihre Grafikprogramme verfügt und fehlende Schriften automatisch öffnet, wenn Sie sie besitzen (z. B. der Font Explorer von Linotype oder Suitecase und andere).

Ein Illustrator-Dokument mit fehlenden Schriften können Sie trotzdem öffnen. Sie müssen die fehlenden Schriften dann nachträglich auf Ihrem Computer aktivieren, wenn Sie sie beibehalten wollen. Dafür klicken Sie auf SCHLIESSEN. Ist die Schrift bei Adobe Fonts verfügbar, klicken Sie auf SCHRIFTEN AKTIVIEREN, und sie wird aus der Cloud heraus aktiviert.

Bei PDF-Dokumenten, die Sie in Illustrator öffnen, kann es vorkommen, dass eine nicht vorhandene Schrift in Pfade umgewandelt wird, um sie darstellen zu können. (Illustrator informiert Sie in diesen Fällen.) Möchten Sie das nicht, aktivieren Sie auch hier die Schrift in Ihrem System, öffnen dann aber die Datei erneut.

Erhalten Sie mit einer Illustrator-Datei auch die verwendeten Schriften geliefert, erstellen Sie in Ihrem Programmordner einen Ordner namens *Fonts*. In diesem Ordner legen Sie die gelieferte Schrift ab; Illustrator verwendet sie dann automatisch auch ohne spezielles Schriftenverwaltungsprogramm. Es reicht auch ein Alias der Schrift, was die Übersichtlichkeit auf Ihrem Computer erhöht.



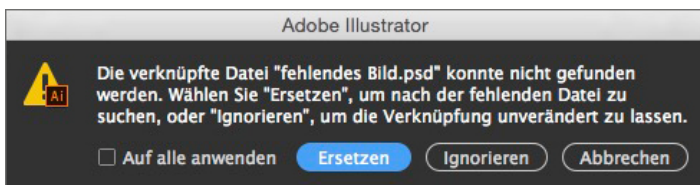
◀ **Abbildung 1.23**  
Ordner für temporär  
aktivierte Schriften

Haben Sie Schriften über die Creative Cloud aktiviert, werden sie in Ihrem Schriften-Menü mit einem Wolken-Symbol angezeigt (siehe Kapitel 9, »Text«). Achten Sie aber darauf, dass Adobe Type-Schriften nicht verpackt werden (dazu mehr in Kapitel 14, »Ausgabe für den Druck«).

## Fehlende Verknüpfungen

Ist in Ihrem Illustrator-Dokument eine andere Datei als VERKNÜPFUNG platziert – es kann sich um ein Bild handeln, aber auch um Grafiken –, fragt Illustrator Sie nach eben diesen Verknüpfungen, wenn er die Bilder/Grafiken nicht finden kann. Das kann passieren, wenn Sie sie auf Ihrem Computer gelöscht oder verschoben haben oder wenn eine Illustrator-Datei weitergegeben wird, nicht aber die dazugehörigen Verknüpfungen.

Im Dialog haben Sie drei Möglichkeiten: Sie können das Öffnen **ABBRECHEN** (und Feierabend machen), die Verknüpfung **IGNORIEREN** (sie fehlt dann in der Datei) oder sie **ERSETZEN**, also neu laden (Sie müssen dann zu der entsprechenden Datei navigieren und die Verbindung wiederherstellen).



◀ **Abbildung 1.24**  
Häufiges Problem: Verknüpfte  
Bilder werden nicht mit der  
Illustrator-Datei mitgeschickt.

### Windows- und Mac-Aussehen

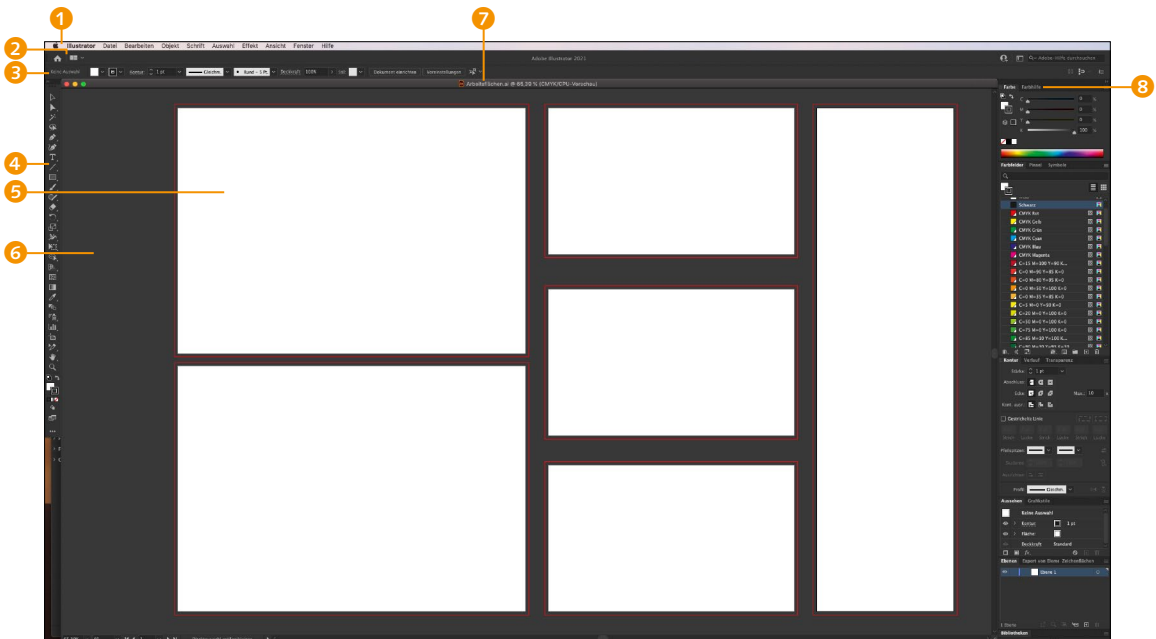
Ein letzter gravierender optischer Unterschied zwischen Windows und Mac ist der bei Windows standardmäßig aktivierte Anwendungsrahmen, den die meisten Mac-User nicht mögen, aber unter FENSTER einschalten könnten.

## 1.6 Die Arbeitsoberfläche von Illustrator

Nachdem Sie ein neues Dokument erstellt oder ein bestehendes geöffnet haben, sehen Sie Ihre eigentliche Arbeitsumgebung. Es ist sehr wichtig, sich diesen Arbeitsplatz so einzurichten, dass Sie nicht lange nach Bedienfeldern und Werkzeugen suchen müssen. Damit Sie wissen, wie Sie Ihren Arbeitsbereich einrichten, erfahren Sie zunächst, wie Illustrator in dieser Beziehung »tickt«.

### Die Arbeitsfläche

In der Mitte Ihres Bildschirms liegt bzw. liegen die **Zeichenfläche(n)** **5** – eingerahmt (jeweils) mit einer schwarzen Kontur. Mit einer roten Kontur wird der **Beschnitt** gekennzeichnet, wenn Sie Ihren Zeichenflächen einen Beschnitt zugewiesen haben. Außerhalb dieser Zeichenfläche liegt die **Montagefläche** **6**. Hier können Sie Objekte ablegen, vorbereiten und montieren, wie auf einem richtigen Schreibtisch auch. Alles zusammen ergibt die **Arbeitsfläche**.



▲ **Abbildung 1.25**

Die Arbeitsfläche von Illustrator (hier mit sechs Zeichenflächen)

Links am Monitorrand finden Sie die **Werkzengleiste** 4. Denn wie beim klassischen Handwerk auch brauchen Sie in Illustrator für alle Arbeiten das entsprechende Werkzeug.

Oberhalb Ihrer Arbeitsfläche liegt das Steuerung-Bedienfeld 3 oder die **Steuerleiste**, wie sie auch oft genannt wird. Das Steuerung-Bedienfeld ist Ihre Schaltzentrale, die immer die wichtigsten Attribute des gerade aktiven Objekts/Werkzeugs anzeigt.

Ganz oben sehen Sie die **Menüleiste** 1. Darunter (Mac) bzw. darin integriert (Windows) befindet sich die **Anwendungsleiste** 2, und rechts am Monitorrand liegen die **Bedienfelder** 8. In diesen finden Sie die Funktionen von Illustrator, aufgeteilt nach Themenbereichen. Der Name des Dokuments 7 zeigt auch den Farbmodus an, und ein »\*« erscheint, wenn Änderungen in der Datei noch nicht gespeichert sind. Darunter und auch am linken Rand der Arbeitsfläche liegen die Lineale, wenn Sie sie über ANSICHT • LINEALE eingeblendet haben.

Der untere Dokumentrahmen, der auch **Statusleiste** genannt wird, informiert Sie über den Vergrößerungsfaktor, die aktuell aktive Zeichenfläche oder Ihr aktuelles Werkzeug (oder Farbprofil, das Datum und anderes).



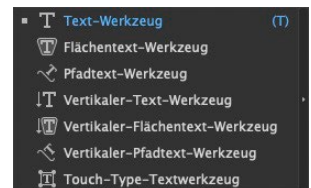
◀ **Abbildung 1.26**  
Die Statusleiste

## Die Werkzengleiste

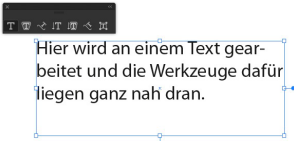
Die Werkzengleiste befindet sich standardmäßig links am Monitorrand. In der Werkzengleiste liegen alle Werkzeuge, mit denen Sie direkt auf Ihrer Zeichenfläche arbeiten.

Es sind aber so viele, dass nicht alle sichtbar sind. Unter denen, die ein kleines Dreieck in der Ecke unten rechts haben, finden Sie jeweils weitere zu dieser Kategorie gehörende Werkzeuge. Wenn Sie einen Moment mit gedrückter Maustaste auf das sichtbare Werkzeug halten, klappt die Liste mit den weiteren Werkzeugen auf; so gelangen Sie zu einem Werkzeug Ihrer Wahl.

Am rechten Rand dieser Pulldown-Listen befindet sich ein kleiner Pfeil; klicken Sie hierauf, lösen Sie diese Werkzeuggruppe heraus, sodass Sie sie an eine beliebige andere Stelle Ihrer Arbeitsfläche ziehen können. In Illustrator ist die Werkzengleiste standardmäßig in der Version EINFACH zu sehen. Möchten Sie, wie ich, die erwei-

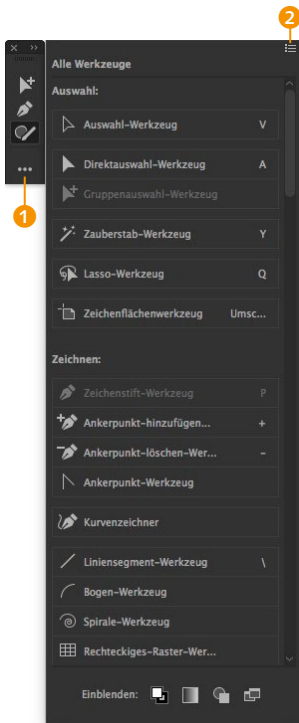


▲ **Abbildung 1.27**  
Die kompletten Werkzeuge, die sich hinter dem Text-Werkzeug verstecken.



▲ **Abbildung 1.28**

Die Text-Werkzeuge dicht beim Text zum Arbeiten



▲ **Abbildung 1.29**

Hinter diesen Punkten **1** verstecken sich die Einstellungsmöglichkeiten für die Werkzeugleiste. Sie können alle Werkzeuge zu- und abschalten. Über **2** können Sie die Werkzeugleiste von EINFACH auf ERWEITERT stellen.

terte Werkzeugleiste angezeigt bekommen, gehen Sie unten auf die drei Punkte **1** und dann im Flyout-Menü **2** auf ERWEITERT.

Die unterschiedlichen Werkzeuge werden in den jeweiligen Kapiteln ausführlich erklärt. Hier erhalten Sie einen Überblick darüber, wie die Werkzeuge heißen und wo sich welches versteckt. Die Hauptwerkzeuge sind schnell über Tastenkürzel zu erreichen. Das Kürzel besteht meist nur aus einem Buchstaben. Manchmal müssen Sie zusätzlich die Taste **⇧** drücken.

Für Einsteiger eine gute Sache: Sie werden am Anfang noch Ihre Werkzeuge per Klick in der Werkzeugleiste aktivieren, später aber einfach die Tastenkombination verwenden.

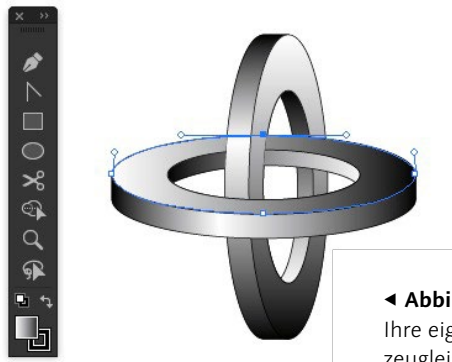
## Eigene Werkzeugleiste | Unter FENSTER • SYMBOLLEISTEN • NEUE SYMBOLLEISTE

erzeugen Sie eine neue, eine eigene Werkzeugleiste. Hier hinein ziehen Sie einfach per Drag & Drop aus der großen Werkzeugleiste die Werkzeuge, die Sie am häufigsten brauchen. Diese kleine Werkzeugleiste schieben Sie einfach an Ihr jeweiliges Projekt heran und haben damit kurze Mauswege und eine einfache Übersicht.

Stört Sie ein Werkzeug doch, ziehen Sie es einfach mit der Maus heraus.

Natürlich können Sie sich auch mehrere Werkzeugleisten für unterschiedliche Aufgabenstellungen anlegen.

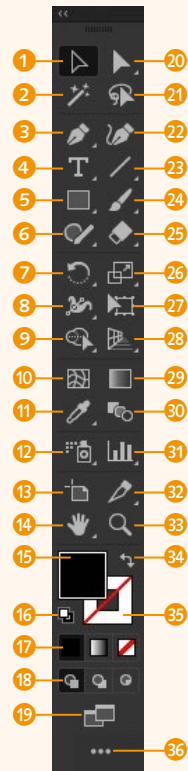
Auch die Hauptwerkzeugleiste hat ganz unten einen Button mit drei Punkten **1**, mit dem Sie die Werkzeugleiste anpassen können. Ich würde aber lieber eine neue anlegen, statt diese zu »zerfleddern« und später Zeit durch unnötiges Suchen zu verlieren.



◀ **Abbildung 1.30**

Ihre eigene, individuelle Werkzeugleiste direkt am Objekt

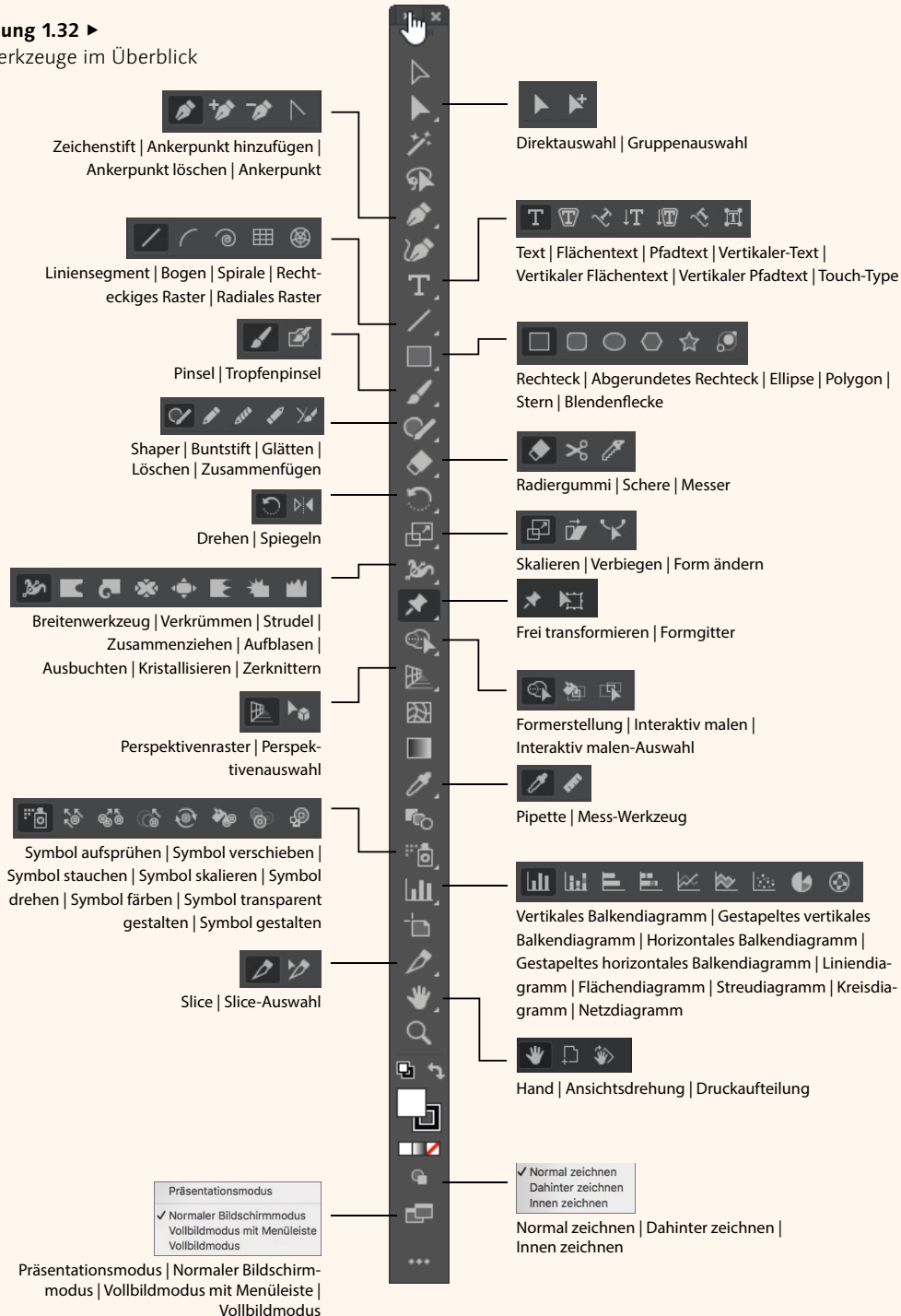
- 1 Auswahl-Werkzeug – [V]
- 2 Zauberstab-Werkzeug – [Y]
- 3 Zeichenstift-Werkzeug – [P]
- 4 Text-Werkzeug – [T]
- 5 Rechteck-Werkzeug – [M]
- 6 Shaper-Werkzeug – [⇧]+[N]
- 7 Drehen-Werkzeug – [R]
- 8 Breitenwerkzeug – [⇧]+[W]
- 9 Formerstellungswerkzeug – [⇧]+[M]
- 10 Gitter-Werkzeug – [U]
- 11 Pipette-Werkzeug – [I]
- 12 Symbol-aufsprühen-Werkzeug – [⇧]+[S]
- 13 Zeichenflächenwerkzeug – [⇧]+[O]
- 14 Hand-Werkzeug – [H]
- 15 Fläche – [X]
- 16 Standardfläche und -kontur – [D]
- 17 Farbe [■], Verlauf [■], Ohne [#]
- 18 Normal zeichnen/Dahinter zeichnen/  
Innen zeichnen – [⇧]+[D]
- 19 Bildschirmmodus ändern – [F]
- 20 Direktauswahl-Werkzeug – [A]
- 21 Lasso-Werkzeug – [Q]
- 22 Kurvenzeichner – [⇧]+[Ö]
- 23 Liniensegment-Werkzeug – [⇧]+[.]
- 24 Pinsel-Werkzeug – [B]
- 25 Radiergummi-Werkzeug – [⇧]+[E]
- 26 Skalieren-Werkzeug – [S]
- 27 Frei-transformieren-Werkzeug – [E]
- 28 Perspektivengitter-Werkzeug – [⇧]+[P]
- 29 Verlaufwerkzeug – [G]
- 30 Angleichen-Werkzeug – [W]
- 31 Vertikales Balkendiagramm – [J]
- 32 Slice-Werkzeug – [⇧]+[K]
- 33 Zoomwerkzeug – [Z]
- 34 Fläche und Kontur vertauschen – [⇧]+[X]
- 35 Kontur – [X]
- 36 Symbolleiste bearbeiten



▲ **Abbildung 1.31**  
Die Werkzeugleiste und ihre  
Tastenkürzel

**Abbildung 1.32 ▶**

Die Werkzeuge im Überblick





## Bedienfelder anordnen

Die **Bedienfelder**, Ihnen vielleicht eher als **Paletten** bekannt (oder amerikanisch als **Panels**), finden Sie alle unter dem Hauptmenü FENSTER. Da SCHRIFT allein sieben verschiedene Bedienfelder aufweist, sind diese bei einem Klick auf eine Kategorie in einer Pull-down-Liste aufgelistet. Befindet sich ein Haken vor dem Namen, ist das Bedienfeld schon geöffnet. Wählen Sie eines ohne Haken aus, öffnet es sich.

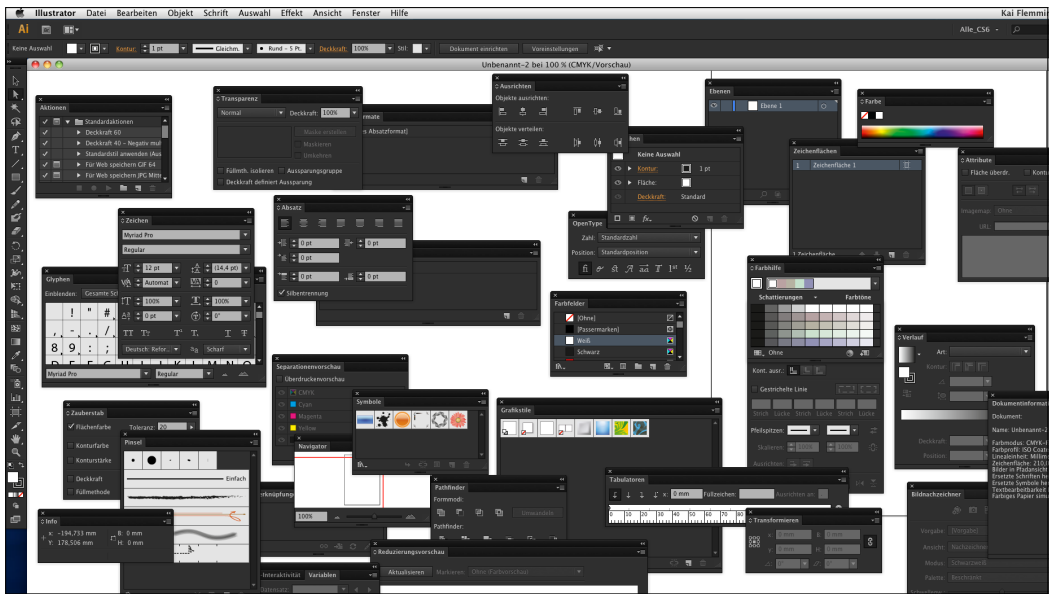
Sie können jedes Bedienfeld an seinem (Karteikarten-)Reiter oder an seiner Kopfleiste anfassen und an jede beliebige Stelle auf Ihrem Monitor verschieben.

### Tipp

Benennen Sie Ihre selbst erstellten Werkzeugleisten nach Aufgabengebiet.

### ▼ Abbildung 1.33

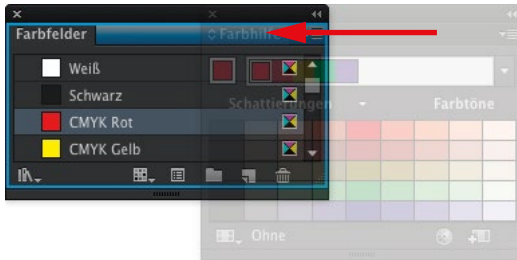
Bedienfelder gibt es in Illustrator recht viele. Ein Grund mehr für ein gutes Ordnungssystem.



Sie haben drei verschiedene Möglichkeiten, Ihre **Bedienfelder** **anzuordnen**.

1. Als Erstes können Sie sie in Gruppen miteinander **verschachteln**. Dazu fassen Sie eines an seinem (Karteikarten-)Reiter oder an seiner Kopfleiste an und ziehen es direkt neben den Reiter eines anderen Bedienfelds. Wenn Sie sehen, dass jenes Bedienfeld komplett blau umrahmt wird, lassen Sie die Maus los und bekommen so eine Gruppe. Die Reihenfolgen innerhalb der Gruppen können Sie durch einfaches Verschieben innerhalb der Bedienfeldgruppe verändern; ziehen Sie auch hierzu an den

Reitern. Wenn Sie in den Namen eines Bedienfelds klicken, holen Sie es in den Vordergrund und sehen so seine Funktionen.




▲ **Abbildung 1.34**

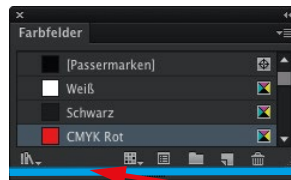
Fassen Sie die Bedienfelder an ihrem Titelbalken oder Namen an, und achten Sie auf die blauen Hervorhebungen.



▲ **Abbildung 1.35**

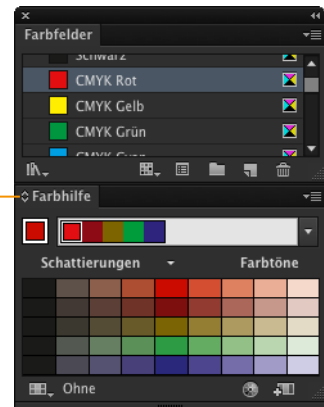
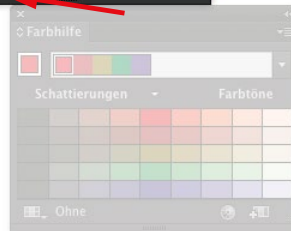
Es entstehen Gruppen mit (Karteikarten-)Reitern.

2. Eine zweite Möglichkeit ist, Bedienfelder aneinander »anzudocken«. Wenn Sie ein Bedienfeld nicht über ein anderes ziehen, sondern ganz nahe zum unteren oder oberen Rand (es erscheint diesmal nur ein Balken), werden die Bedienfelder untereinander angedockt. Minimieren Sie das untere, indem Sie auf den Doppelpfeil  links neben seinem Namen klicken.



**Abbildung 1.36** ►

Kommen Sie nahe genug (!) an die Unterkante des Bedienfelds, erscheint nur eine blaue Linie zum »Andocken« (links). In diesem Fall stehen die Bedienfelder untereinander (rechts).



Beide Methoden eignen sich gut für das Arbeiten an zwei Monitoren, wobei ein Monitor die eigentliche Arbeitsfläche zeigt und der zweite Monitor nur offene Bedienfelder enthält, bzw. für sehr große Monitore, bei denen die offenen Bedienfelder auf einer Seite die Arbeitsfläche nicht verdecken.

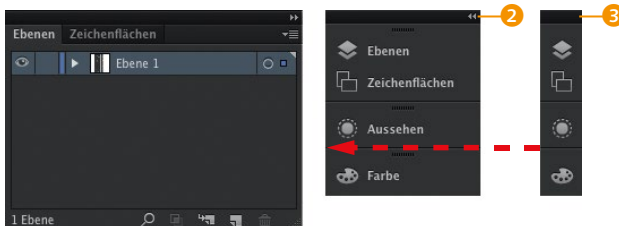
3. Für das Arbeiten an einem nicht so großen Monitor gibt es eine dritte Methode, die sehr platzsparend ist. Hierbei ziehen Sie die Bedienfelder nicht über- oder aneinander, sondern an den Monitorrand. Kommen Sie diesem ganz nahe, erscheint ein senkrechter blauer Balken. Lassen Sie sie nun los, sind Ihre Bedienfelder am Monitorrand verankert und können wie die anderen auch bedient werden.

Wie bei den ersten beiden Methoden können Sie auch ein **Bedienfeld in eine bestehende Gruppe** ziehen (wieder wird die gesamte Gruppe blau umrandet), oder Sie ziehen das Bedienfeld zwischen bestehende Gruppen (nur ein blauer Balken).

Ich empfehle Ihnen, nicht zu viele Bedienfelder in eine Gruppe zu sortieren, weil diese sonst zu unübersichtlich wird. Stattdessen sollten Sie Gruppen nach Themen bilden.

In gruppierten Bedienfeldern bestimmen Sie mit Mausklicks auf die jeweiligen Namen, welches Bedienfeld im Vordergrund Ihrer Gruppe ist. Haben Sie zu viele Gruppen untereinander, können nicht alle offen angezeigt werden – sie sind auf ihren Reiter minimiert. Ein Klick auf deren Namen öffnet die auf ihren Namen beschränkten Reiter.

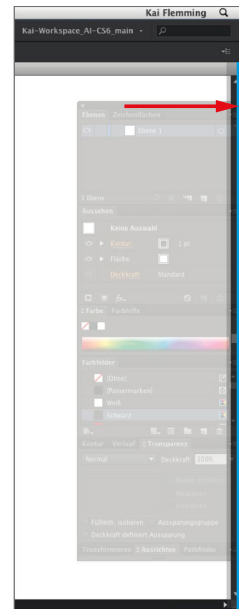
Über den am Monitorrand verankerten Bedienfeldreihen, direkt unter dem Steuerung-Bedienfeld, befindet sich ein Doppelpfeil **2**. Dieser öffnet alle am Monitorrand verankerten Bedienfelder, und umgekehrt schließt er sie, sodass dann nur noch deren Namen oder sogar nur deren Symbole zu sehen sind **3**.



▲ **Abbildung 1.39**

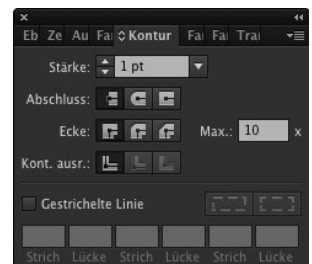
Symbole aufziehen, um die Bedienfeldnamen erkennen zu können, oder am Doppelpfeil ganz aufklappen

Mit der Maus können Sie Bedienfeldreihen aufziehen, sodass Sie die ganzen Namen erkennen können. Das kann für den Einsteiger



▲ **Abbildung 1.37**

Ziehen Sie Ihre ganzen Bedienfeldgruppen an der Kopfleiste an den Monitorrand, um sie dort zu verankern.



▲ **Abbildung 1.38**

Zu viele Bedienfelder in einer Gruppe sind nicht sinnvoll. Sie erkennen die einzelnen Namen einfach nicht mehr.

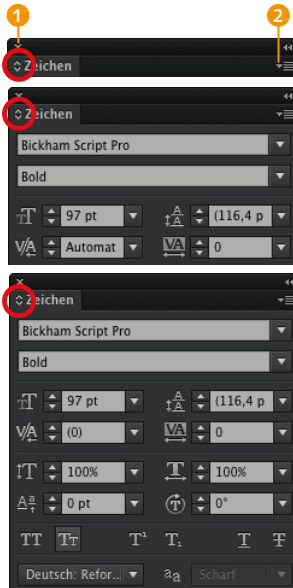


▲ **Abbildung 1.40**

Mithilfe des Doppelpfeils lassen sich die Bedienfelder dynamisch verkleinern bzw. vergrößern.

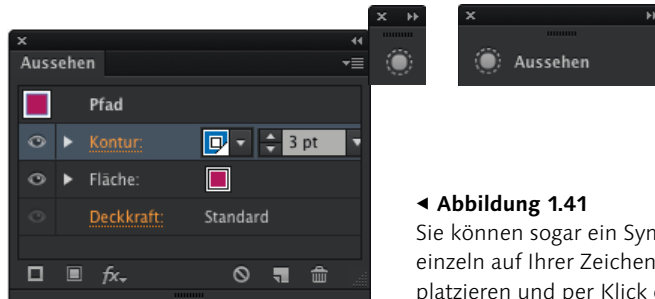
sehr sinnvoll sein, weil sich die Symbole erst mit der Zeit einprägen. Kommen Sie mit der Maus an den äußeren Rand Ihrer am Monitorrand verankerten Bedienfelder, erscheint ein kleiner Doppelpfeil, mit dem Sie sie auseinander- oder auch wieder zusammenschieben.

Klicken Sie nun in ein Symbol, öffnet sich das Bedienfeld mit seinen Funktionen. Klicken Sie in ein anderes, schließt sich das noch offene Bedienfeld, und das angeklickte öffnet sich stattdessen. Wollen Sie ein aus dem Monitorrand geöffnetes Bedienfeld schließen, ohne ein anderes zu öffnen, klicken Sie entweder erneut in sein Symbol oder seinen Namen, oder Sie nutzen den Doppelpfeil in dessen Titelbalken.



▲ **Abbildung 1.42**

Der senkrechte Doppelpfeil zum Minimieren oder Erweitern des Bedienfelds

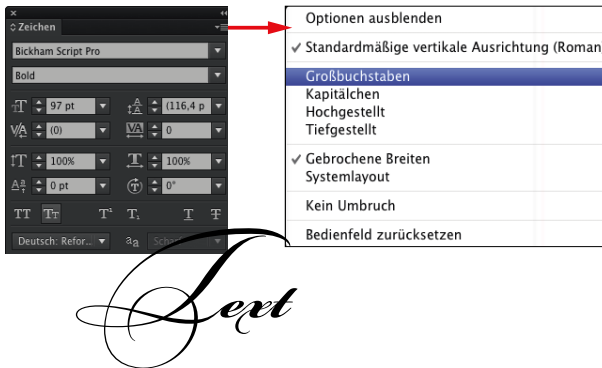


◀ **Abbildung 1.41**

Sie können sogar ein Symbol einzeln auf Ihrer Zeichenfläche platzieren und per Klick öffnen.

**Weitere Optionen der Bedienfelder** | Nicht genug damit, dass es überhaupt so viele Bedienfelder gibt – einige zeigen zunächst nur das Wesentlichste und offenbaren erst ihr ganzes Ausmaß, wenn Sie auf den kleinen Doppelpfeil links neben dem Bedienfeldnamen **1** im Titelbalken klicken. An gleicher Stelle können Sie es mit einem weiteren Klick auch wieder verkleinern.

Doch es geht noch weiter, denn in der rechten oberen Ecke des Bedienfeld-Titelbalkens finden Sie die sogenannten Bedienfeldoptionen **2**, auch Flyout-Menü genannt. Mit einem Klick öffnen sich weitere Funktionen. Einige dieser Punkte betreffen das Bedienfeld selbst, wie z. B. sein Aussehen oder die Art der Darstellung seiner Funktionen. Andere Punkte halten weitere Funktionen für Sie bereit, die nicht im eigentlichen Bedienfeld auszuwählen sind. So finden Sie zum Beispiel in den Bedienfeldoptionen des Zeichen-Bedienfelds (FENSTER • SCHRIFT • ZEICHEN) die Funktion, um aktivierte Buchstaben in Großbuchstaben darzustellen. Hierfür gibt es im Zeichen-Bedienfeld keinen Button.



◀ **Abbildung 1.43**

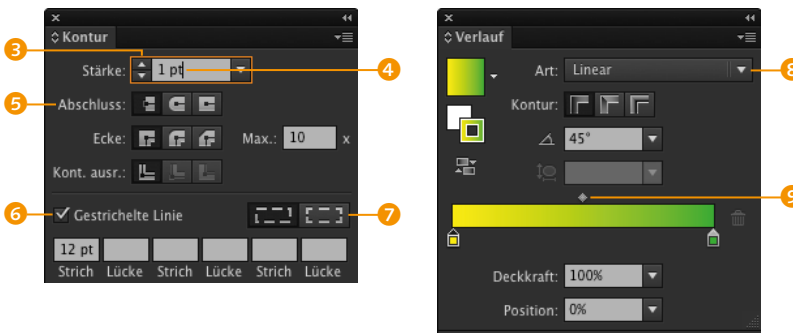
Mit den Flyout-Menüs rufen Sie meist seltener benutzte Optionen auf, dafür aber ebenso nützliche.

**Arbeiten in Bedienfeldern und Menüeinträgen** | Auch die Arbeit innerhalb dieser Bedienfelder ist wichtig. Über Buttons bzw. Symbole (5 und 7) aktivieren Sie entsprechende Funktionen. Andere wählen Sie aus Dropdown-Menüs aus (8).

Und öfter geben Sie auch Werte ein – die Stärke einer Kontur zum Beispiel (4). Dazu klicken Sie einfach in die Bezeichnung neben dem Eingabefeld. Ist der Wert eines Bedienfelds erst mal aktiviert, können Sie entweder einen eigenen Wert eingeben, oder Sie vergrößern bzw. verkleinern diesen, indem Sie auf Ihrer Tastatur den Aufwärts- bzw. Abwärts Pfeil drücken, bis Sie mit der Eingabe zufrieden sind. Eine Bestätigung mit der Eingabetaste  am Mac oder der Zeilenschaltung  schließt diesen Vorgang ab.


Es gibt auch Schieberegler (9), in denen Sie Prozentwerte einstellen können, wenn Sie den Regler unter der Werteleiste verschieben. Mit den Doppelbuttons (3) für herauf bzw. herunter stellen Sie ganze Werte ein.

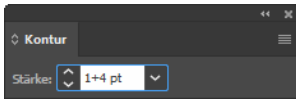
Zuletzt gibt es noch die Checkboxes (6), mit denen Sie Funktionen aktivieren und so inaktive Felder zugänglich machen.







◀ **Abbildung 1.44**


Verschiedenste Eingabemöglichkeiten über Buttons, Checkboxes, Schieberegler, Dropdown-Menüs und Eingabefelder


Mit der **Tabulator-Taste**  springen Sie in den Bedienfeldern von Eingabefeld zu Eingabefeld und bestätigen die getätigte Eingabe. Das Feld, zu dem Sie springen, ist dann aktiv, sodass Sie gleich einen Wert eingeben können, ohne den bisherigen Wert erst löschen oder auswählen zu müssen.

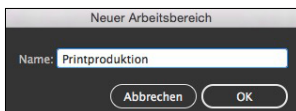
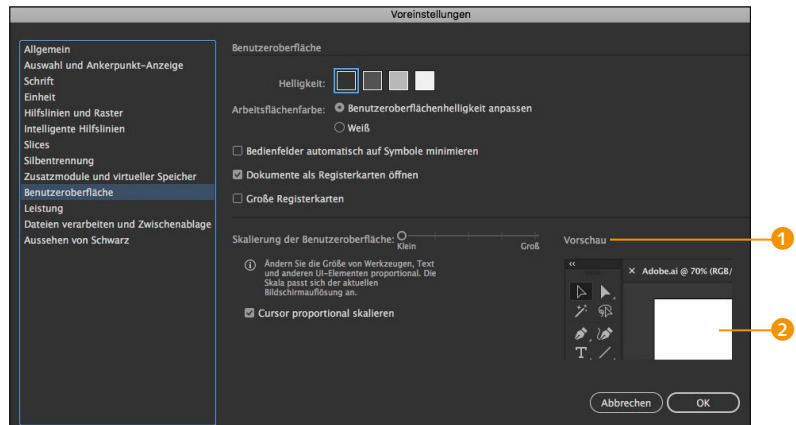


▲ **Abbildung 1.45**  
Einfache Rechenschritte erledigt Illustrator für Sie.

Einfache **Rechenschritte** sind möglich. Setzen Sie Ihren Cursor hinter den bestehenden Wert, und tippen Sie  zum Subtrahieren,  zum Addieren,  zum Dividieren und  zum Multiplizieren. Wenn Sie verschiedene Maßeinheiten benutzen, rechnet Illustrator es für Sie um: »mm« für Millimeter, »cm« für Zentimeter, »pt« für Punkt und »%« für Prozent. Es ist pro Eingabe nur eine Rechenoperation möglich.

In den Voreinstellungen (Mac: ILLUSTRATOR • VOREINSTELLUNGEN, Windows: DATEI • VOREINSTELLUNG) finden Sie nun unter BENUTZERBEREICH die Skalierung der Benutzeroberfläche . Beachten Sie aber, dass, wenn Sie die Werkzeuge etc. größer skalieren, um sie besser erkennen zu können, auch weniger Funktionen in die Steuerleiste passen und große Bedienfelder Ihre Arbeitsfläche verdecken.

► **Abbildung 1.46**  
Sie sehen auch direkt eine Voransicht für die Einstellungen zur Skalierung .

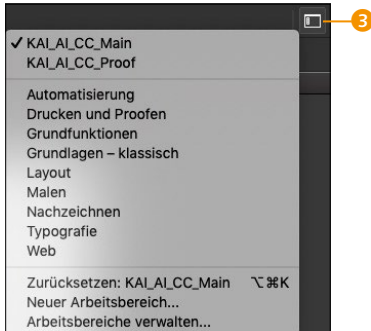


▲ **Abbildung 1.47**  
Vergeben Sie sinnvolle Namen für Ihre Arbeitsbereiche.

## Arbeitsbereiche speichern

Mit den oben vorgestellten Methoden können Sie sich Bedienfelder so zusammenstellen, wie Sie es für Ihre Projekte brauchen. Damit Sie das aber nicht jedes Mal vor der Arbeit wieder tun müssen, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Zusammenstellungen und Anordnungen der Bedienfelder in sogenannten Arbeitsberei-

chen zu speichern: FENSTER • ARBEITSBEREICH • NEUER ARBEITSBEREICH ... Geben Sie Ihren Arbeitsbereichen Namen, die ausdrücken, für welche Art von Aufgabe sie gedacht sind.



◀ **Abbildung 1.48**

Rechts im Pulldown-Menü des Anwendungsrahmens finden Sie die Arbeitsbereiche.

Haben Sie im Eifer des Gefechts Unordnung in die Bedienfelder gebracht, sie an andere Stellen verschoben oder andere geöffnet, die Sie nur kurz brauchten, kommen Sie schnell wieder zu Ihren eigentlichen Einstellungen zurück: Gehen Sie zu »ARBEITSBEREICH ZURÜCKSETZEN« (FENSTER • ARBEITSBEREICH oder in der Anwendungsleiste ganz oben rechts im Pulldown-Menü 3). Wie von Zauberhand stellt Illustrator die Ordnung wieder her. Sie werden sich diese Funktion auch für Ihr Atelier oder Ihren Schreibtisch wünschen.

Illustrator bietet Ihnen einige voreingestellte Arbeitsbereiche an: AUTOMATISIERUNG, DRUCKEN UND PROOFEN, GRUNDLAGEN, LAYOUT, MALEN, NACHZEICHNEN, TYPOGRAFIE oder WEB machen Sinn. Sie zeigen die Bedienfelder, die für die jeweilige Projektkategorie hauptsächlich Verwendung finden werden.

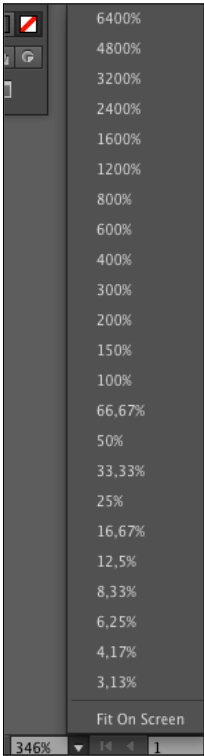
## 1.7 Navigation im Dokument

Ein ebenfalls wichtiger Punkt ist die Navigation im Dokument. Wenn Sie sich die ganze Seite anzeigen lassen, sind viele Details zu klein; Ihre Arbeit wird zu ungenau und Ihr Rücken zu krumm, wenn Sie sich nach vorne beugen, um mehr zu sehen. Sie müssen sich also den jeweils idealen Ausschnitt Ihres Projekts anzeigen lassen. Hierzu gibt es viele verschiedene Tools, allen voran die Tastaturkürzel.

**Tabelle 1.1** ▶

Tastaturkürzel machen die Navigation im Dokument leichter und vor allem schneller.

Funktion	Tastenkürzel
Ganze Zeichenfläche einblenden	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + <b>0</b>
Alle Zeichenflächen einblenden	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + <b>alt</b> + <b>0</b>
100%-Anzeige	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + <b>1</b>
Vergrößern	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + <b>+</b>
Verkleinern	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + <b>-</b>
Hand-Werkzeug temporär aufrufen (nicht im Textmodus)	Leertaste
Zoomwerkzeug temporär aufrufen	<b>Strg</b> / <b>cmd</b> + Leertaste





▲ **Abbildung 1.49**

Am Fensterrand unten links können Sie einen Vergrößerungsfaktor von 3 bis 6400% auswählen.

**Abbildung 1.50** ▶

Voreinstellung für den animierten Zoom. Bitte beachten Sie, dass Adobe die Minimalanforderung auf 1 GB heraufgesetzt hat und Ihre Grafikkarte eventuell nicht unterstützt wird, wenn sie darunterliegt (wird mit dem Warndreieck angezeigt).

Mit dem Hand-Werkzeug **H**  verschieben Sie die Zeichenfläche und lassen sich den benötigten Ausschnitt am Monitor zeigen. Temporär erreichen Sie die Hand durch Drücken der Leertaste, was viel effektiver ist als die Scrollbalken am Rand des Dokuments. Haben Sie eine Maus mit Rad, nutzen Sie ruhig auch dieses.

Außerdem gibt es noch das Zoomwerkzeug **Z** . Das Werkzeug zoomt gleitend, wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und nach rechts (vergrößern) oder links (verkleinern) ziehen. Möchten Sie die Funktion lieber im klassischen Modus laufen lassen, gehen Sie in die Voreinstellungen unter LEISTUNG und haken Sie ANIMIERTER ZOOM einfach weg.

