

Adobe Illustrator CS2®

Adobe Illustrator®

Illustrator ist eine **vektorbasierte** Grafik-Software.

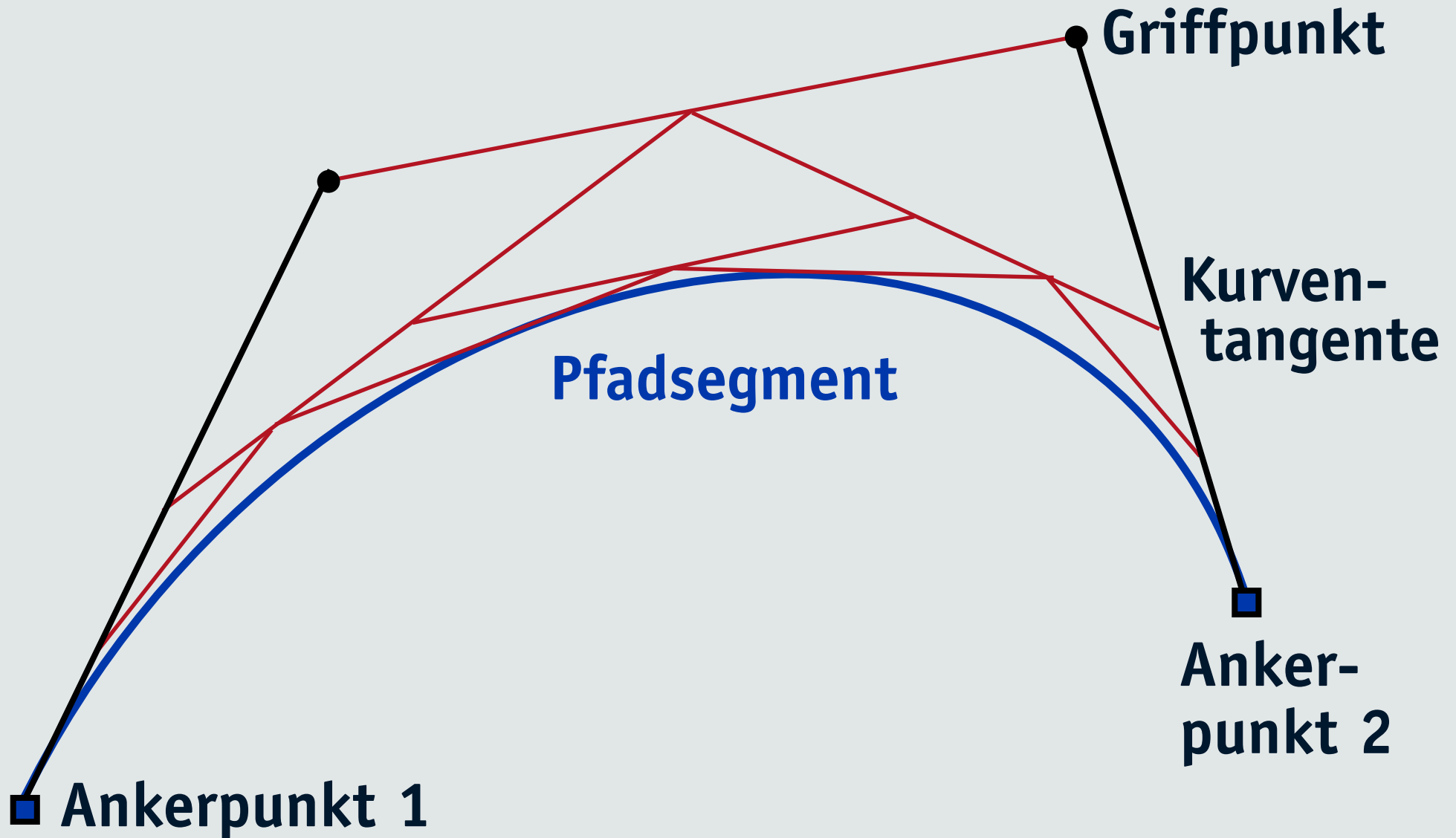
Dies bedeutet, dass Linien und Flächen, also Formen, durch **mathematische Funktionen** beschrieben werden.

Es gibt verschiedene Methoden eine Form mathematisch zu definieren. Illustrator arbeitet mit **Bézierkurven**, einer Methode, die der französische Ingenieur Pierre Bézier 1960 entwickelte. Seine Methode ist speziell für die Beschreibung von unregelmäßigen Krümmungen geeignet.

Ursprünglich nutzte Renault diese Art der Kurvenbeschreibung zur Gestaltung von Karosserieformen.

Vektoren

Bézierkurve



Vorteile

- 1) Genaues, numerisches Arbeiten genauso möglich wie künstlerisches freies Zeichnen (Grafiktablett)**
- 2) Modifikationen wirken sich nicht auf Qualität aus**
- 3) Einfaches Erstellen von Varianten**
- 4) Kleine Dateigröße (Vektoren statt Pixel)**
- 5) Endlose Skalierbarkeit (Hohe Ausgabe Qualität)**
- 6) Hohe Kompatibilität (Adobe Programme, Coreldraw, PDF, Freehand)**

Anwendungsgebiete

- 1) **Layout von einseitigen Publikationen:**
Flyer, Plakat, Briefbogen, Visitenkarte, Messewand
- 2) **Logos**
- 3) **Illustrationen (technische, Airbrush, künstlerische)**
- 4) **Stadt- und Lagepläne**
- 5) **Piktogramme, Icons, Symbole**
- 6) **Display: 3D-Simulation von Verpackungen etc.**
- 7) **Info-Grafiken**

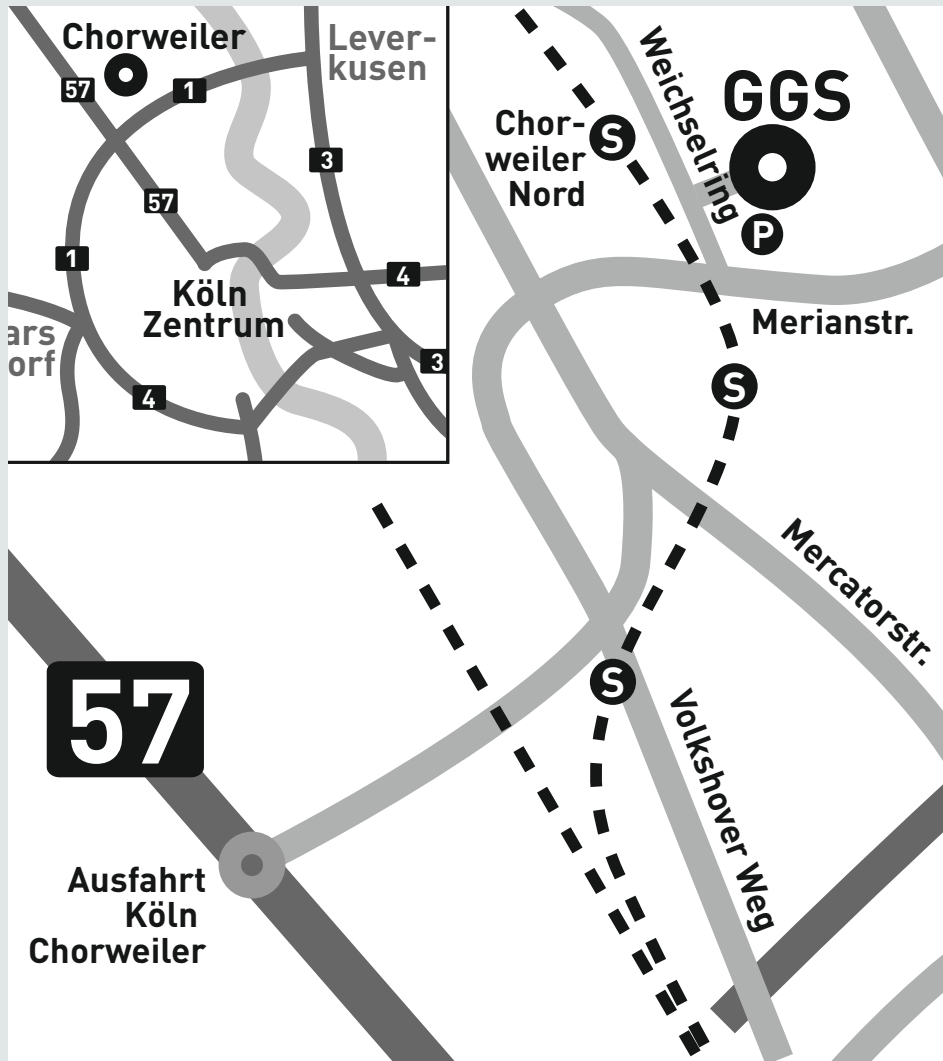
Anwendungsbeispiel

Logo



Anwendungsbeispiel

Anfahrtsplan



Anwendungsbeispiel

Piktogramme

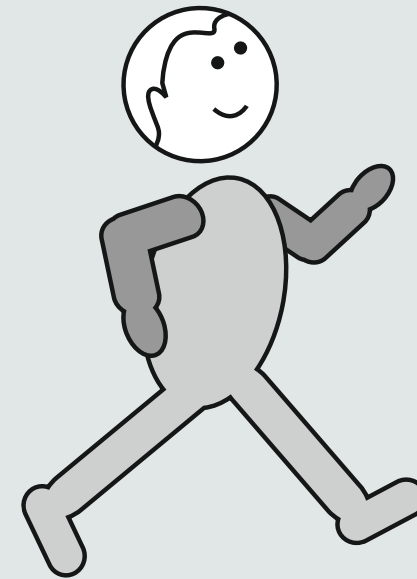
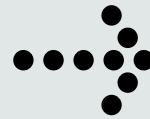
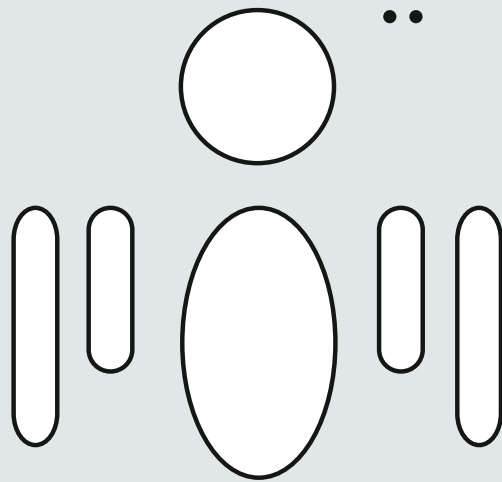


Arbeitsweisen

- 1) Konstruktion aus geometrischen Formen**
- 2) Freihandzeichnung mit der Maus**
- 3) Punktgenaues Zeichnen von Bézierkurven**
- 4) Modifikation von Schriftzeichen**
- 5) Umwandlung von Pixeln zu Vektoren**

Arbeitsweisen

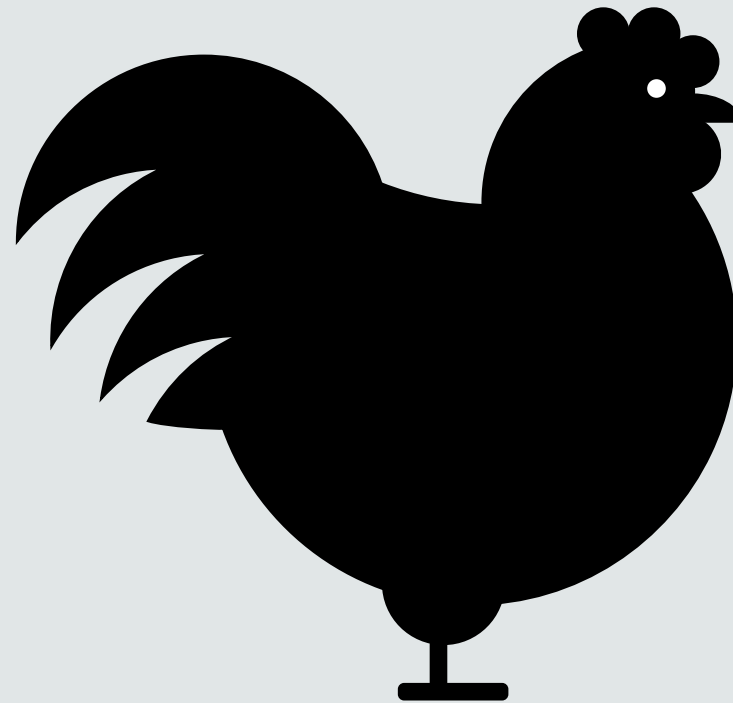
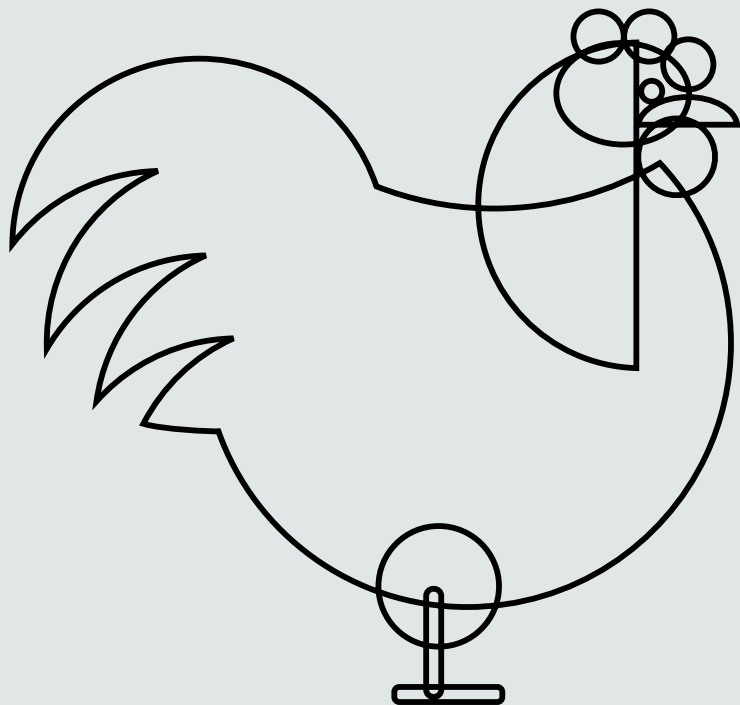
1) Konstruktion aus geometrischen Formen



Arbeitsweisen

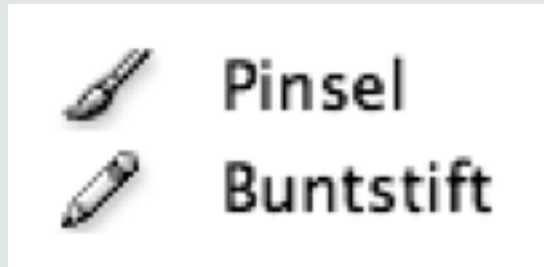
1) Konstruktion aus geometrischen Formen

- Rechteck
- ▣ Abgerundetes Rechteck
- Ellipse



Arbeitsweisen

2) Freihandzeichnung mit der Maus (o. Grafiktablett)

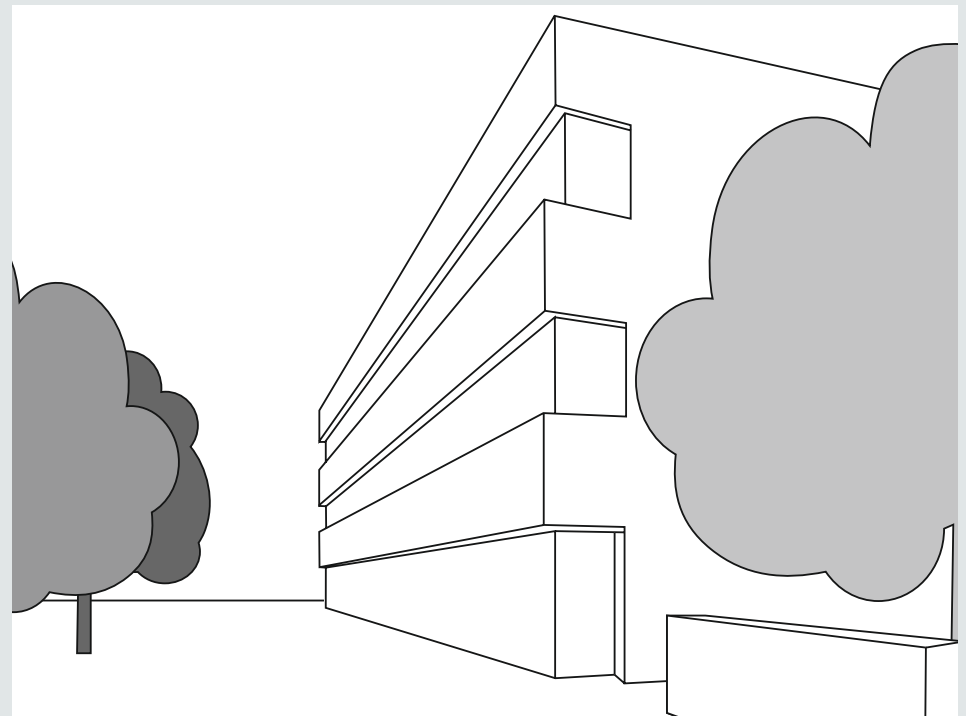


Arbeitsweisen

3) Zeichnen von Bézierkurven (z.B. nach Vorlage)

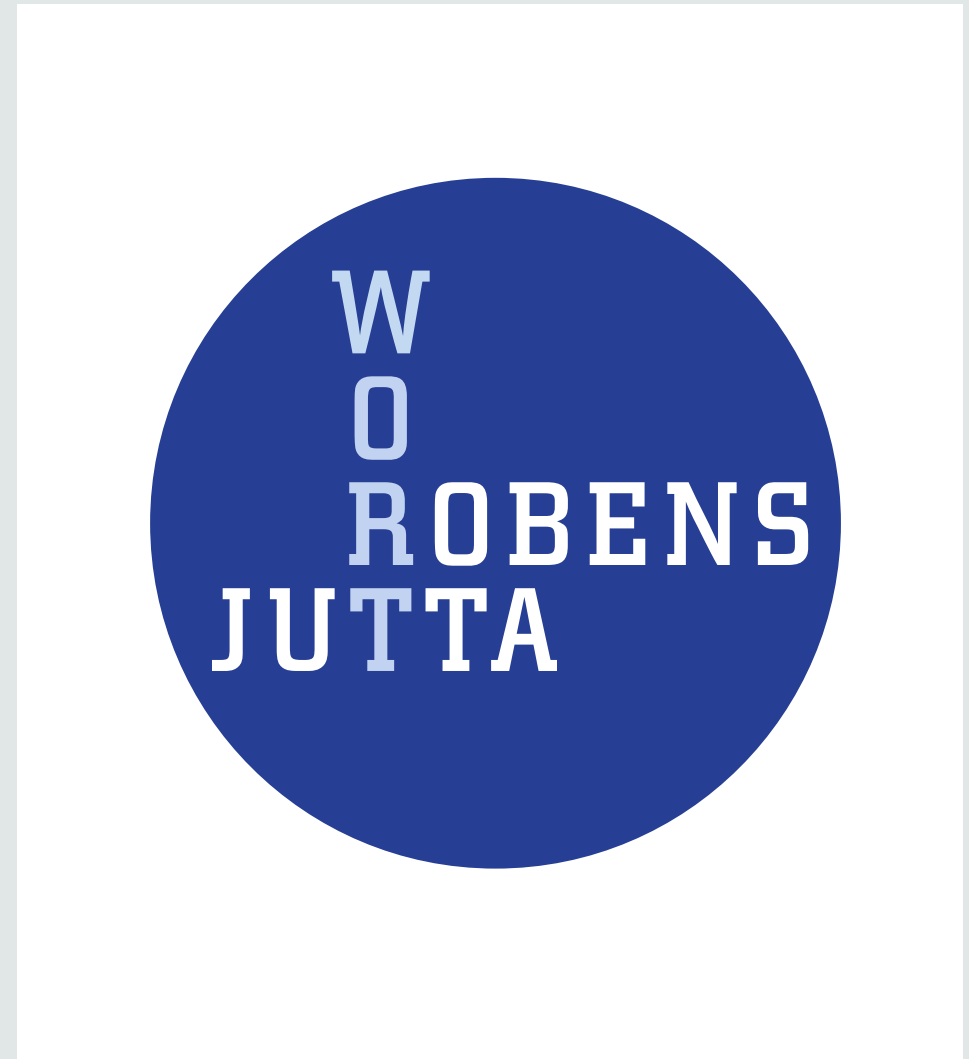
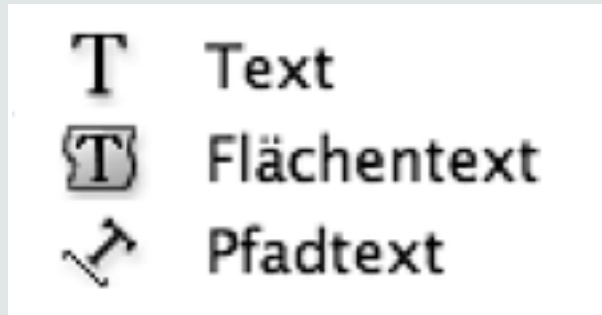


Zeichenstift



Arbeitsweisen

4) Modifikation von Schriftzeichen



Arbeitsweisen

5) Umwandlung von Pixeln (z.B. Skizzen) zu Vektoren

