

Rozdział 1. Podstawy, czyli zaczynamy pracę z programem Illustrator 10 (5)

- Interfejs (5)
 - o Uruchamianie i zamykanie programu (5)
 - o Paleta narzędziowa - Tools (6)
 - o Otwarcie nowego dokumentu (8)
 - o Zmiana wyglądu widoku (9)

Rozdział 2. Obiekty wektorowe - wprowadzenie (11)

- Rysujemy i edytujemy proste obiekty (11)
 - o Prostokąt, okrąg i wielobok (11)
 - o Obrys - indywidualna cecha obiektów wektorowych (14)
 - o Kolor w grafice wektorowej - paleta Color (15)
 - o Zapis pracy (16)
- Przekształcenia i zarządzanie obiektami (17)
 - o Multiplikacja i grupowanie (17)
 - o Transformacje - pochylanie i skalowanie (18)
 - o Stosy (20)
 - o Narzędzia Rotate i Twist (21)
 - o Narzędzie Arc i paleta Appearance (23)
 - o Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów (26)
 - o O przemieszczaniu i kopiowaniu słów więcej (28)
 - o Gradient kolorystyczny (28)
 - o Gradient Mesh - siatka gradientu (29)

Rozdział 3. Krzywe Béziera (31)

- Edycja krzywych (31)
 - o Narzędzia Pencil i Smooth - czyli rysujemy to, co chcemy (31)
 - o Narzędzie Pen - profesjonalne kreślenie krzywych (32)
 - o Dodawanie zakończeń do ścieżek (34)
- Efekty specjalne (35)
 - o Symbol Sprayer - malujemy obrazem (35)
 - o Tworzenie własnego symbolu (36)
 - o Kolejne narzędzia do edycji symboli (38)
 - o Przezroczyste wektory (40)
 - o Zmiękczenie krawędzi (41)
 - o Narzędzie Flare (42)
 - o Cień jak prawdziwy (43)
 - o Metamorfoza (46)
 - o Metamorfoza po ścieżce (47)
 - o Zniekształcenie - generujemy efekt perspektywy (48)
 - o Artystyczne ramki - Zig Zag (49)
 - o Maski i import grafiki bitmapowej (50)
 - o Narzędzie Warp (51)
 - o Twirl - zakręcone ilustracje (51)
 - o Bloat - efekt lupy (52)
 - o Narzędzie Pucker i inne zniekształcenia krawędzi (53)
 - o Efekty obwiedni (54)

Rozdział 4. Praca z tekstem (55)

- Edycja tekstu (55)
 - o Narzędzie Type - wpisywanie tekstu (55)
 - o Formatowanie tekstu (56)
 - o Formatowanie akapitu (59)
- Efekty specjalne z tekstem (61)
 - o Tekst wpisany w obiekt (61)
 - o Tekst opisany na ścieżce (61)
 - o Tekst jako maska (62)
 - o Tekst modyfikowany obwiednią (63)
 - o Zamiana tekstu na krzywe (64)

Rozdział 5. Grafika internetowa (67)

- Przygotowanie ilustracji na potrzeby WWW (67)
 - o Slices - tniemy ilustrację na kawałki (67)
 - o Zapis na potrzeby stron internetowych (68)
 - o Mapy obrazów - generowanie łączy WWW (71)

Rozdział 6. Automatyzacja i ułatwienia pracy z Ilustratorem (73)

- Paleta zadań - Actions (73)
 - o Zapisywanie i odtwarzanie zadania (73)
- Praca z warstwami (75)
 - o Tworzenie i przemieszczanie warstw (75)
 - o Blokowanie warstw i edycja ich właściwości (76)
- Elementy wspomagające precyzyjne tworzenie ilustracji (77)
 - o Prowadnice, siatka i podpowiedzi inteligentnych linii pomocniczych (77)

Rozdział 7. Ilustratorem po pikselach, czyli praca z bitmapami i współpraca z Adobe Photoshop(r) (79)

- Wybrane filtry bitmapowe (79)
 - o Kreskowanie - rysunek w ołówku (79)
 - o Malowidło ściennie - fresk (80)
 - o Psychodeliczne tła (80)
- Wymiana plików z Adobe Photoshop (81)
 - o Umieszczamy plik Photoshopa w Ilustratorze (81)
 - o Przenosimy grafikę do Photoshopa (82)