

Weiterbildung  
für Menschen  
mit Lust auf Layout und  
Bildgestaltung  
für Offset- & Digitaldruck

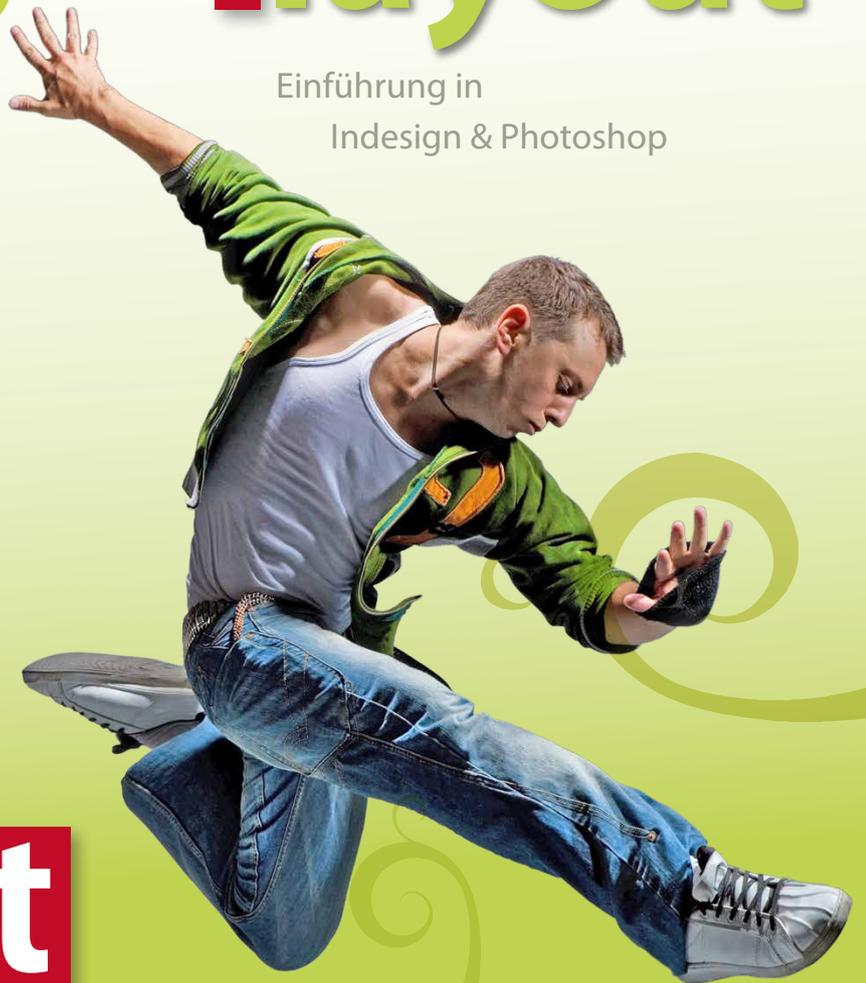
WORKSHOP

von der  
**idee**  
zum

**layout**

Einführung in  
Indesign & Photoshop

**handOut**



**sensum**  
Graphikbüro



#### **Team**

- ▶ Referent:  
Bernd Schermuly, Dipl. Designer  
»Senum« Graphikbüro · Wiesbaden  
[www.senum.de](http://www.senum.de)
- ▶ Verantwortlich:  
Vera Lohel, Geschäftsführerin mit  
pädagogischem Auftrag  
AEEB · München



#### **Kontakt**

AEEB-Landesstelle  
Herzog-Wilhelm-Str. 24  
80331 München  
Tel.: (0 89) 5 43 44 77 - 0  
Fax: (0 89) 5 43 44 77 - 25  
E-Mail: [landesstelle@aeeb.de](mailto:landesstelle@aeeb.de)  
[www.aeeb.de](http://www.aeeb.de)



von der  
**idee**  
zum  
**layout**

## Inhalt

4	Grundlagen		
13	Schriftfamilien + Symbole		
19	Schriftmuster		
21	Gestaltungsraster   Plakat		
23	Gestaltungsraster   Heft		
27	Gestaltungsraster   Flyer		
30	Basics Typographie		
31	Checkliste Realisierung		
32	Checkliste Slogan		
35	Vertrag + Urheberrecht		
36	Info   Photoshop	→	<b>36 Info   Photoshop</b>
60	Info   Indesign	→	<b>66 Info   Indesign</b>
			36 Bildgröße und Auflösung
			38 Tonwertkorrektur
			40 Scharfzeichnen
			42 Objekt freistellen · Hintergrund färben
			44 Photoshop Toolbox
			45 Ebenenpalette
			46 Auswahlwerkzeuge Übersicht
			48 Auswahlwerkzeuge Funktion
			52 Auswahlwerkzeuge Galerie
			53 Retuschierwerkzeuge Galerie
			54 Malwerkzeuge Galerie
			54 Zusatzwerkzeuge Galerie
			56 Infos Videotutorials
			<b>66 Info   Indesign</b>
			66 Indesign Toolbox
			67 Zeichen & Textwerkzeuggalerie
			68 Transformieren Werkzeuggalerie
			69 Änderungs & Navigationswerkzeug
			70 Neues Dokument anlegen
			71 Textrahmen anlegen
			72 Plakat anlegen
			73 Werkzeuge & kleine Beispiel
			75 Flyer DIN lang   6 S   Zickzack   anlegen
			78 Plakat A3 anlegen
			81 <b>Objektformate</b> anlegen
			83 Bilder platzieren   Passpartout
			84 Farben mit der Pipette holen
			84 Farbfelder anlegen
			87 Textrahmen & <b>Absatzformate</b>
			89 Text an Kontur entlang führen
			91 <b>Zeichenformate</b> anlegen



1



2



3



4



5



6



7



8



Santa Maria Gloriosa dei Frari

9



10

Bilder, kommunizieren nonverbal

Bilder aktivieren Gefühle  
Gefühle aktivieren Bilder

11

Bilder, kommunizieren nonverbal

„Wer fühlt, was er sieht, der gibt was er kann!“  
[ Caritas Slogans ]

12

Weniger ist leer.

Es gibt so viele Gründe für den Hunger in der Welt wie Hände, ihn zu besänftigen.  
www.brot-fuer-die-welt.de

**Brot für die Welt**  
für einen Hungerkampf

13

Bilder, kommunizieren nonverbal

Bilder aktivieren Gefühle  
Gefühle aktivieren Bilder

14

Bilder, kommunizieren nonverbal

Bilder aktivieren Gefühle  
Gefühle aktivieren Bilder

15

Sebastian, 7 Jahre, Knochenkrebs:  
»Einmal mit der Feuerwehr fahren, das wäre toll.«

Visualisierung durch ein Symbol

Erfüllen Sie einem lebensbedrohlich erkrankten Kind seinen selbstbestimmten Wunsch.  
www.kindertraeume.de | Kontakt: 033 531 2099 | Berliner Volksbank AG | 030 100 100 00

Kinderträume .de

16



17



18



19



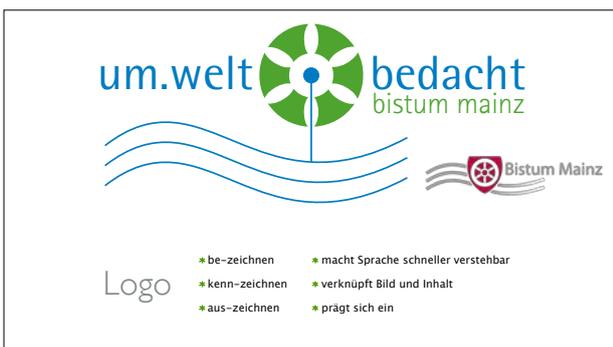
20



21



22



23



24

Wie ist das mit unserer Wahrnehmung?  
4 kleine Überlegungen

25

Wie nehmen wir „wahr“?  
(1) Physiologische Kompetenz

26

Was erkennen wir?  
(2) Syntaktische Kompetenz

27

Was verstehen wir „wirklich“?  
(3) Semantische Kompetenz

28

Was empfinden wir „eigentlich“?  
(4) Spirituelle Kompetenz

29

Wie nehmen wir „wahr“?  
(1) Physiologische Kompetenz

Was erkennen wir?  
(2) Syntaktische Kompetenz

Was verstehen wir „wirklich“?  
(3) Semantische Kompetenz

Was empfinden wir „eigentlich“?  
(4) Spirituelle Kompetenz

30

**Vorurteil**  
Verschiedenartige Hüllen  
suggerieren unterschiedliche Inhalte,  
selbst wenn sie identisch sind.

Wir schließen  
von der Form  
auf den Inhalt.

31

**PRIESTER  
WERDEN**

**INFOWOCHEENDE** BRÜCKEN ÜBER DIE VERSTÄNDNIS-  
SCHRÄNKEN **DEIN WEG?**

**INFOWOCHEENDE**  
im Bischöflichen Priesterseminar  
St. Bonifatius Mainz  
vom 14. - 15. November

Am 14. jungen Männer ab 18 Jahren, die sich für die Priesterweihe im Bistum Mainz interessieren!

„Woher?“  
Das fragst du, ob der Priesterberuf etwas für dich sein könnte? Du wünschst dir  
gerne, jemand zu sein, der Priester wird und eine der Aufgaben der Kirche hat.  
„Woher?“ Dann haben wir für dich, um alles wissen zu können, und die  
Schwierigkeiten und die Herausforderung des Priesters. Programmieren, werden dich  
herleitet zum Infowochenende ein. Hier erfährst du alles, was du über die  
Ausbildung zum Priester und Karriere und dieses Beruf wissen willst.  
Wir freuen uns auf dich!

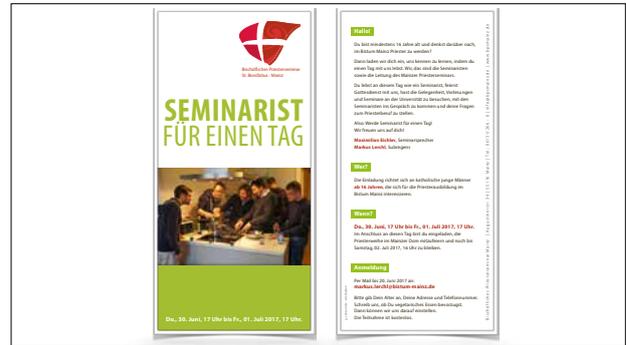
Infos unter: [www.bistum-mainz.de](http://www.bistum-mainz.de) | 0931 3100-1000  
Bistum Mainz

Anmeldung per Email: [info@bistum-mainz.de](mailto:info@bistum-mainz.de) oder über den Webshop.

32



33



34



35



36



37



38



39



40



41

Schriftarten	Variationen
<i>Schreibschrift</i>	PHANTASIESCHRIFT
Serifenschrift	Frakturschrift
Serifenlos	Jugendstiltypen

42



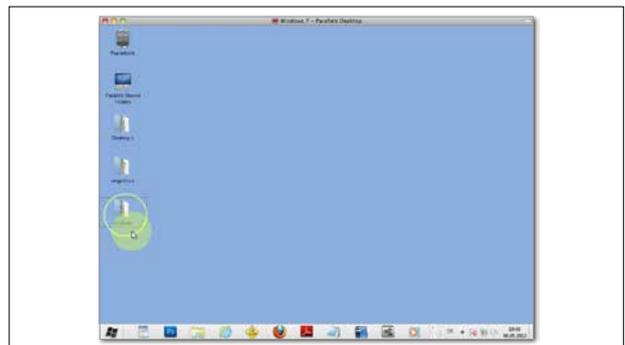
43

Schriftarten	Script Schreibschrift	Antiqua Serifen	Grotesk Serifenlose
Schriftfamilien	Brush Script, ...	Times, Palatino, ...	Helvetica, Futura, ...
Schriftschnitt	Strichstärke Extraschmal - Leicht Mager - Buch Halbfett - Fett Extrafett - Ultrafett	Schriftbreite Extraschmal - Schmal - Normal - Breit - Extrabreit	Schriftlage Normal - Kursiv
Schriftgrad	in Punkt		
Schrifttype	die Buchstaben a,b,c...		

44



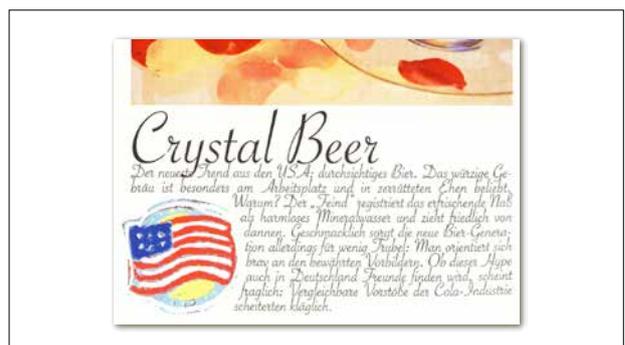
45



46



47



48



49



50



51



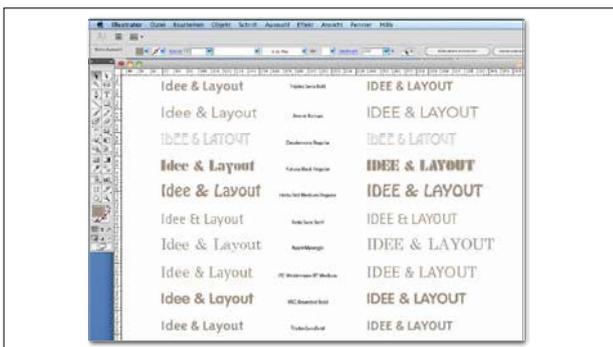
52



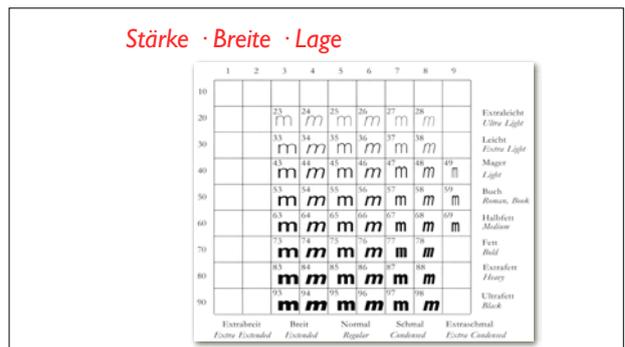
53



54



55



56

**Schriftstärken**

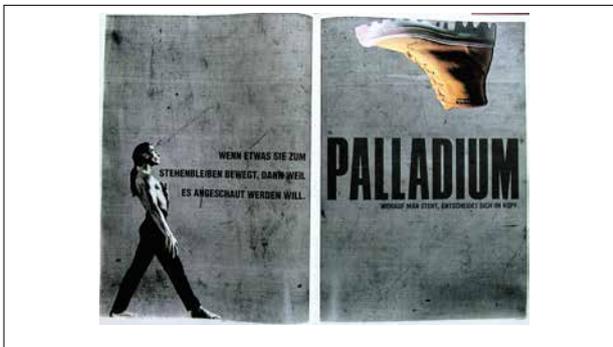
- Extraleicht** Neue Helvetica Ultra Light
- Leicht** Neue Helvetica Thin
- Normal** Neue Helvetica Roman
- Medium** Neue Helvetica Medium
- Fett** Neue Helvetica Bold

57

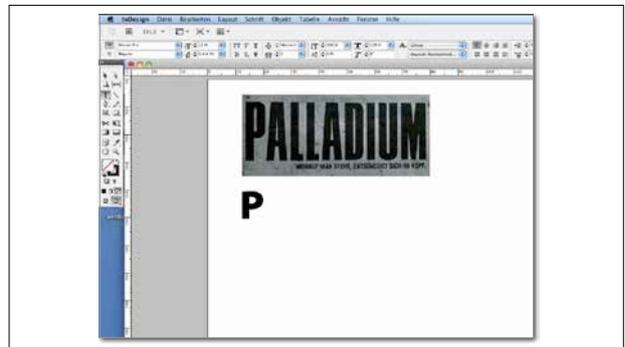
**Verschieden breite Schnitte**

- Myriad Pro black condensed**
- Myriad Pro bold condensed**
- Myriad Pro semibold condensed**
- Myriad Pro condensed
- Myriad Pro black condensed

58



59

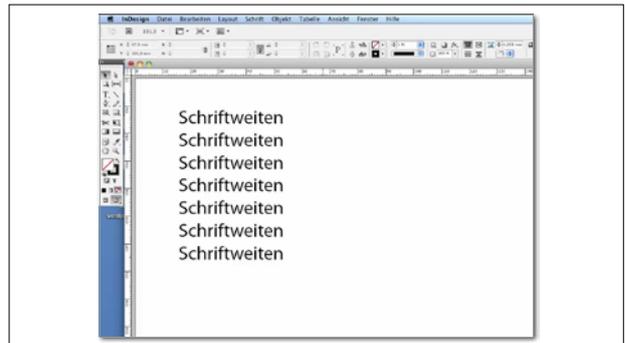


60

**Schriftweiten**

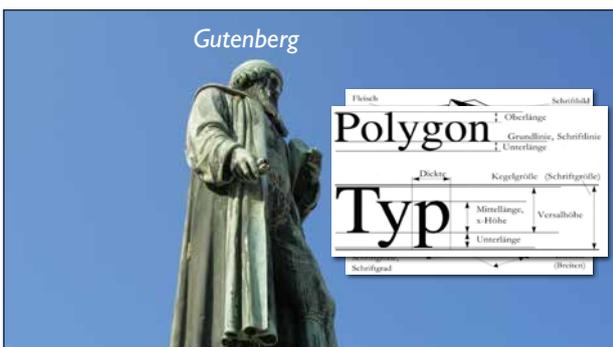
Schriftbild:	Abstand:
Stroman	-20% (viel zu eng)
Schriftweiten	-6% (zu eng)
Schriftweiten	-3% (sehr knapp)
Schriftweiten	normal (noch eng)
Schriftweiten	2% gesperrt
Schriftweiten	8% gesperrt
Schriftweiten	14% gesperrt
Schriftweiten	20% gesperrt
SCHRIFTWEITEN	40% gesperrt
SCHRIFTWEITEN	60% gesperrt

61



62

**Gutenberg**



63



64



65



66



67



68



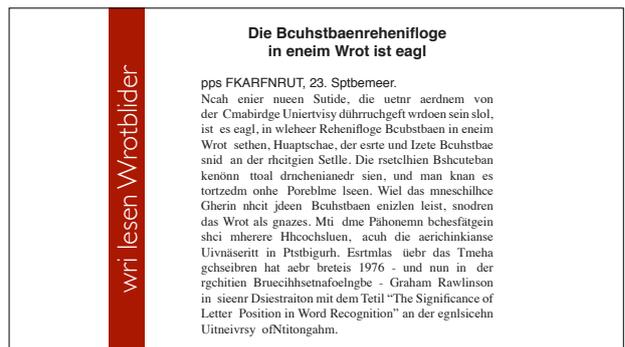
69



70



71

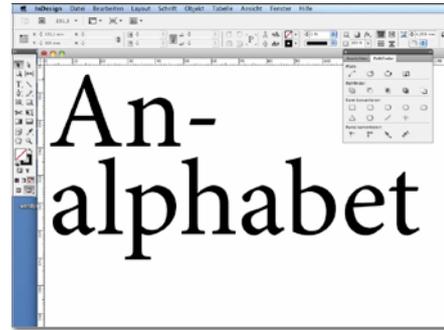


72

Visualisieren durch Weglassen



73



74

Visualisieren durch Hinzufügen



75

Perspektive



76



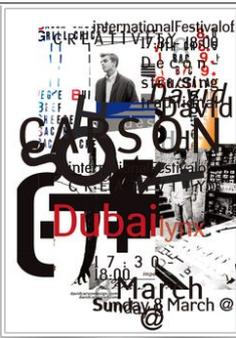
Formverlauf

77

drunter und drüber



78



79

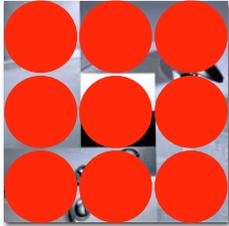


Form gegen Funktion ?



80

Einteilung ist schon fast alles



81



82

Einteilung ist schon fast alles



83

Ab 40 zeigt  
man für kleine Abenteuer eine große Schwäche.

84

Nur schwarzweiß?



85

Methamorphose



86

Text an einer Kontur entlang



87



88

Transparenz



89

Den Grund mit einbeziehen



90

Erste Hilfe.

Selbsthilfe.

Nahrung ist nur der Anfang, Selbsthilfe und Selbstbestimmung sind der Schlüssel zum großen Ziel: die Würde jedes einzelnen Menschen zu wahren. [www.fuer-die-welt.de/selbsthilfe](http://www.fuer-die-welt.de/selbsthilfe)

Mitglied der *actbalance*

**Brot**  
für die Welt

Würde für den Menschen.

91

virtuos versal



92

Ausdruck und Form



93

Linien Ergänzen

**DIE HOHE EICHE**  
**money**

94

**GOAL**

95

**er!Selbst**

96



97



98



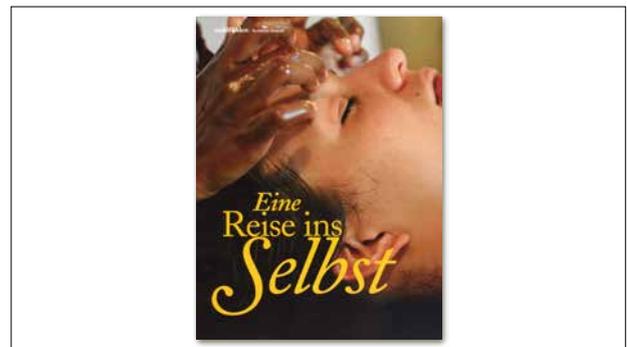
99



100



101



102



103



## Groteskschriften

Arial: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Arial Black: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Arial Narrow: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?

Frutiger 47LightCn: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Frutiger 57Cn: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?

Frutiger 67BoldCn: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Frutiger 77BlackCn: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Frutiger 87ExtraBlackCn: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura Bd BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura BdCn BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?**

Futura BdCnlt BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?**

Futura Bdlt BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura Bk BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura Bklt BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura Condensed: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?

Futura Hv BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura Hvlt BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura Lt BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura LtCn BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?

Futura LtCn BT-Italic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?*

Futura Ltlt BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura Md BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura MdCn BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?

Futura MdCn BT-Italic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!?*

Futura Mdlt BT: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Futura XBlk BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura XBlkCn BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura XBlkCnlt BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Futura XBlkit BT: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

## Antiquaschriften

AGaramond: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

AGaramond Bold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

AGaramond BoldItalic: ***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

AGaramond Italic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

AGaramond Semibold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

AGaramond SemiboldItalic: ***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

AGaramond Titling: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

American Typewriter: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

American Typewriter Condensed: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

American Typewriter Condensed Light: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

American Typewriter Light: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

B Bodoni Bold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

BI Bodoni BoldItalic: ***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

Bodoni: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bodoni BoldCondensed: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Bodoni Book: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bodoni BookItalic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

Bodoni PosterCompressed: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz12345**

Bodoni PosterItalic: ***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcde***

Copperplate Gothic Bold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEF**

Copperplate Gothic Light: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHI

Georgia: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

GrTimes: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ITC Officina Serif Bold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

ITC Officina Serif BoldItalic: ***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

ITC Officina Serif Book: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ITC Officina Serif BookItalic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

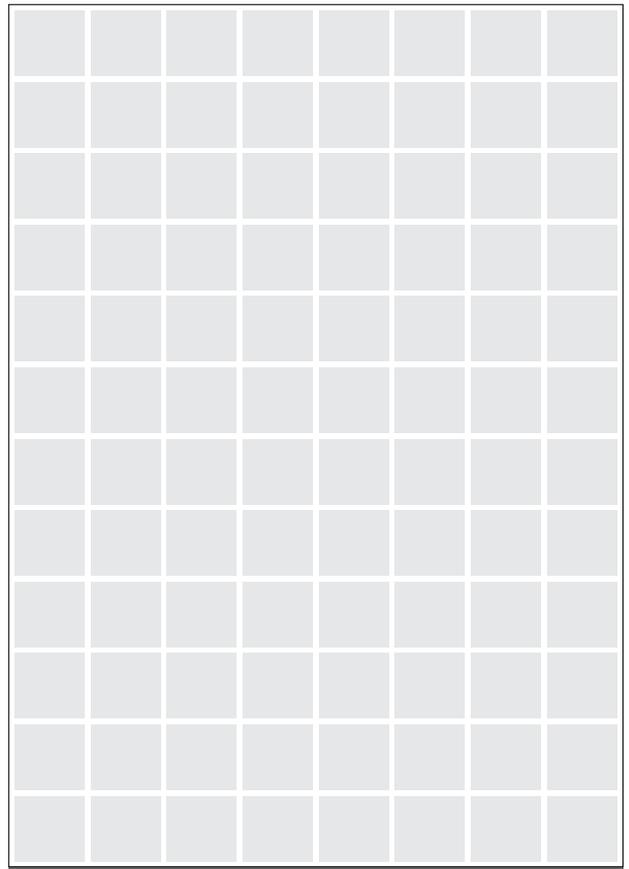
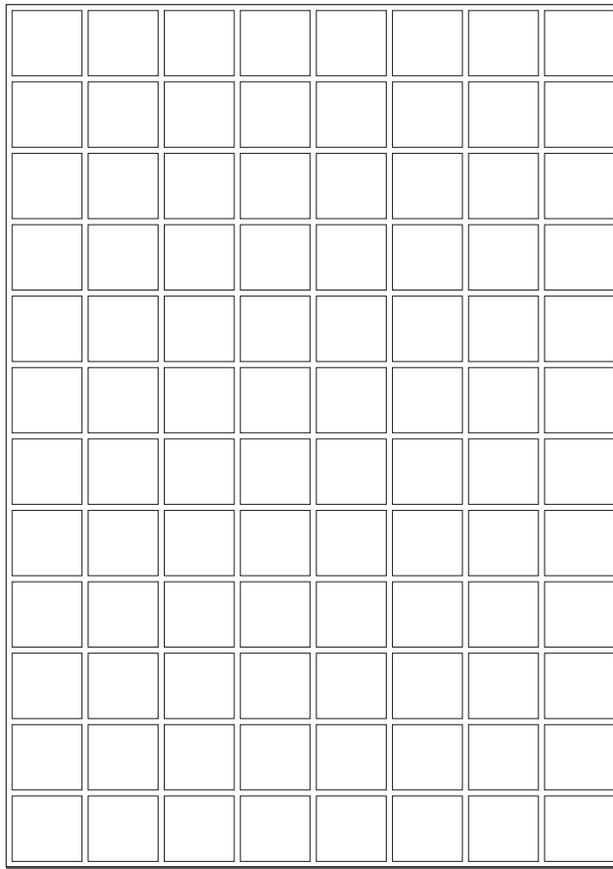
RotisSerif: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

RotisSerif Bold: **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

RotisSerif Italic: *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz*



# Gestaltungsraster Plakat



weder  
erhandelt  
noch teuer  
erworben

# Ich

Es ist, ich weiß nicht wie,  
an mir hängen geblieben

der Weltmacht. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengehen und übrigbleiben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streuzug der Hinterhöfe und Kinderspielfläche, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen

weder  
erhandelt  
noch teuer  
erworben

# Ich

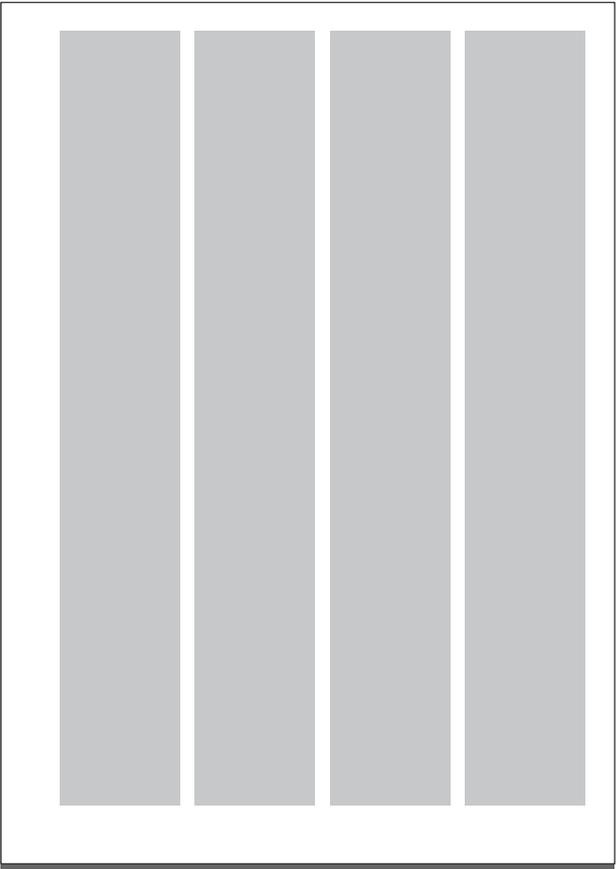
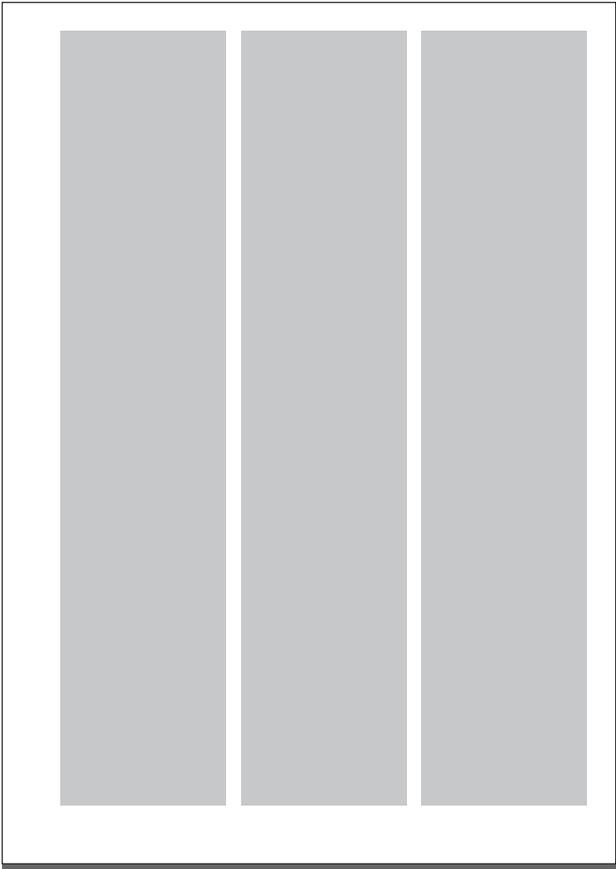
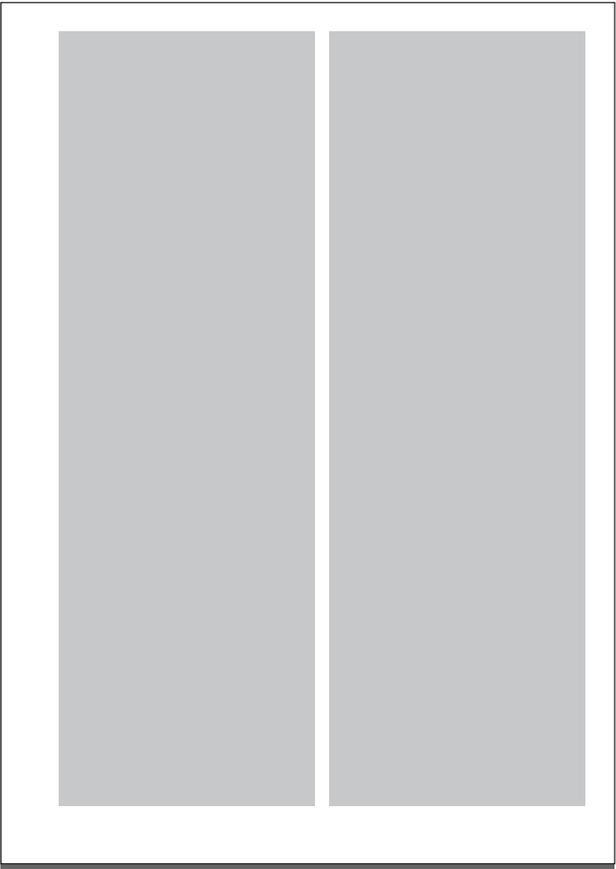
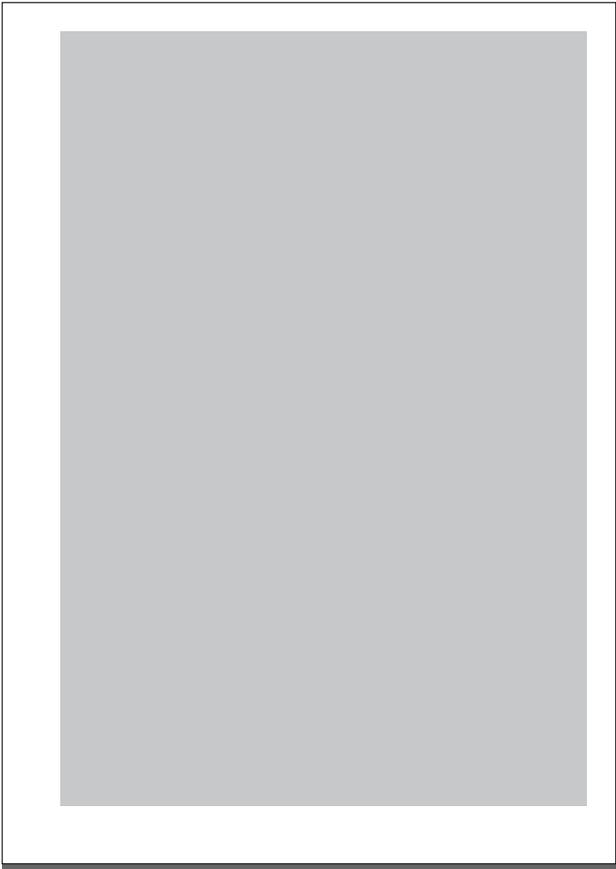
Es ist, ich weiß nicht wie,  
an mir hängen geblieben

der Weltmacht. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengehen und übrigbleiben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streuzug der Hinterhöfe und Kinderspielfläche, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen

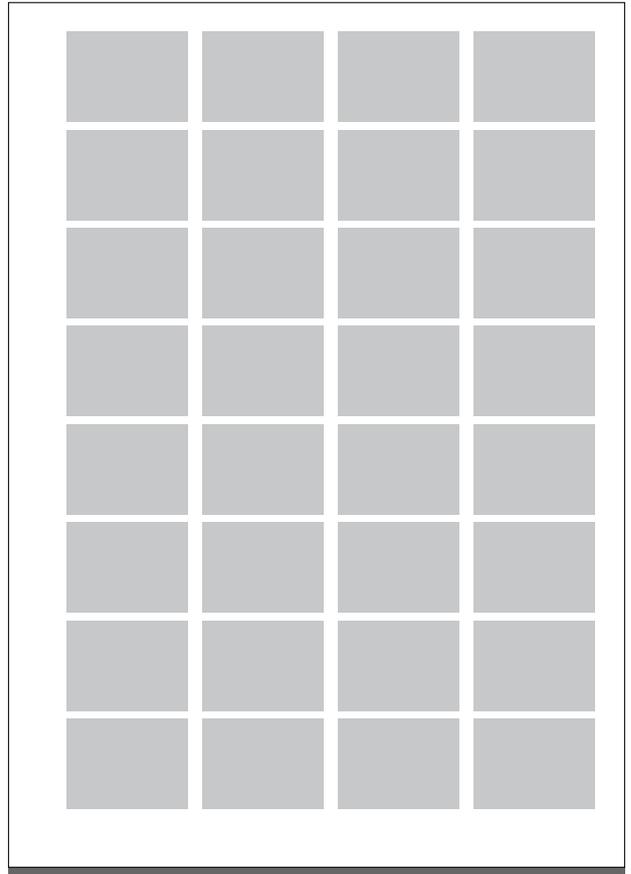
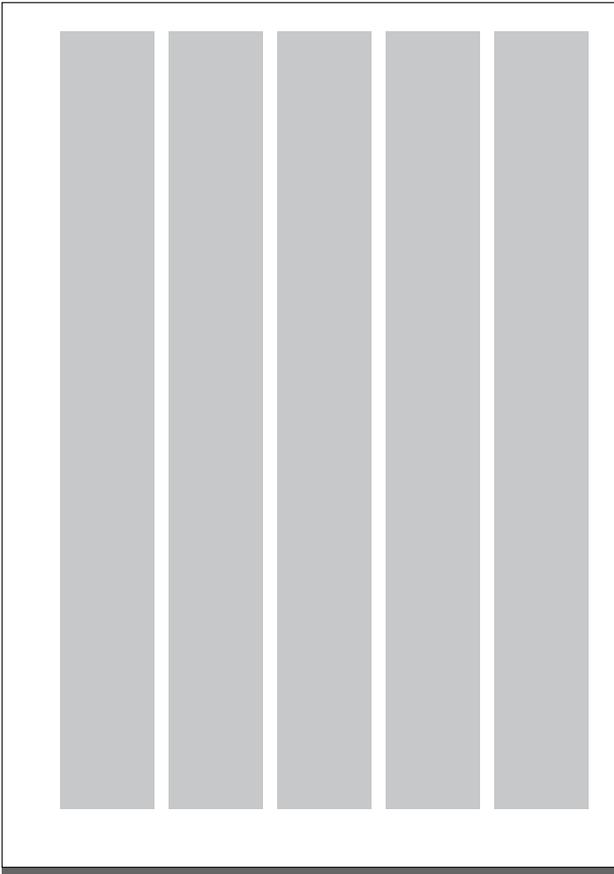
## Gestaltungsraster Plakat



**Gestaltungsraster Heft**



# Gestaltungsraster Heft



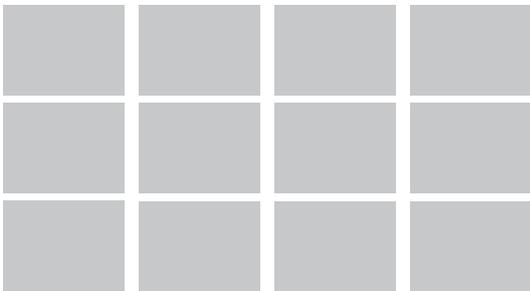
## Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben

Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind.

Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind.

Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Marmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen).

Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahnungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich



In seiner unzähligen Einzah, unsterblich in seiner Vielzahl, allgegenwärtig, lebhaftig, namenlos, und erstaunlich wie die Schucreme im Fastrachtskräften. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Marmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile

aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahnungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich in seiner Vielzahl, allgegenwärtig, lebhaftig, namenlos, und erstaunlich wie die Schucreme

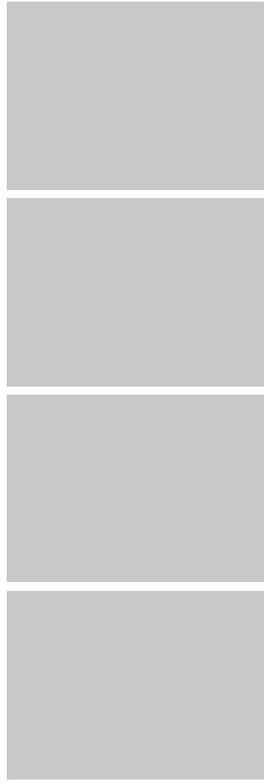
im Fastrachtskräften. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Marmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und

## Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben

Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind.

Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Marmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der

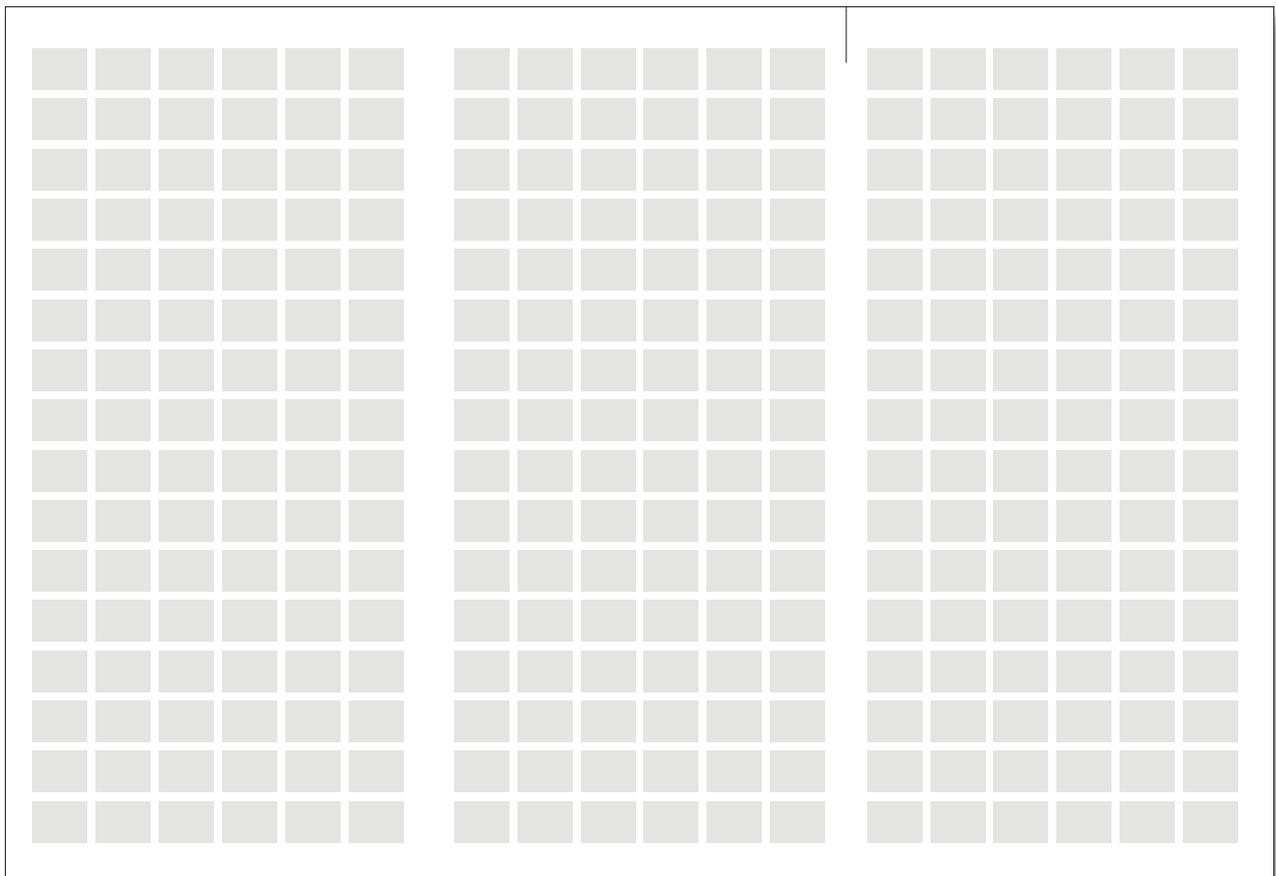
Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahnungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich in seiner Vielzahl, allgegenwärtig, lebhaftig, namenlos, und erstaunlich wie die Schucreme im Fastrachtskräften. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Marmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der







# Gestaltungsraster Flyer



**Ich habe es  
weder  
erhandelt  
noch teuer erworben**

Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner unzähligen Einzah, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich

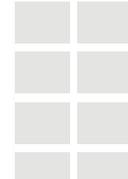
**Es ist, ich weiß nicht wie,  
an mir hängen geblieben**

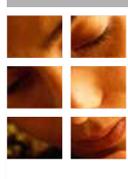
habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner unzähligen Einzah, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich

**1 erstaunlich wie  
die Schuhcreme im  
Fastnachtskrapfen**

habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner unzähligen Einzah, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich

# Gestaltungsraster Flyer

<p><b>Ich habe es weder erhandelt</b></p>	<p><b>Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben</b></p>	
<p><b>noch teuer erworben</b></p>	<p>Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben.</p>	
 <p>Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich</p>	<p><b>h</b>abe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel</p>	<p><b>1</b> erstaunlich wie die Schuhcreme im Fastnachtskrapfen</p>
	 <p>in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich</p>	<p>habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht</p>

<p><b>Ich habe es weder erhandelt</b></p>	<p><b>Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben</b></p>	
<p><b>noch teuer erworben</b></p>	<p>Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben.</p>	
 <p>Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich</p>	<p><b>h</b>abe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel</p>	<p><b>E</b> rstaunlich wie die Schuhcreme im Fastnachtskrapfen</p>
	 <p>in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzah, unsterblich</p>	<p>habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht</p>

# Gestaltungsraster Flyer

Ich habe es

weder  
erhandelt

noch teuer erworben



Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzahl, unsterblich

Es ist, ich weiß nicht wie,  
an mir hängen geblieben

Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben.

habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nicht nachgefragten und Aussortierten. ... Es ist die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im

gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzahl, unsterblich in seiner Vielzahl, allgegenwärtig, leibhaftig, namenlos, und erstaunlich wie die Schuhcreme im Fastnachtskrapfen. Ich habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht alles Zwecklosen, Überflüssigen und Ungezählten, Unordentlichen und Fallengelassenen, Nichtnachgefragten und Aussortierten. Die Gräte im Hals der Pedanterie, die Nimmerleinsziffer in jedem Fahndungssystem. Es ist der weltweite Bettel in seiner Würde, zuhaus im gerechten Trümmerfeld der Zeit, vergänglich in seiner unzähligen Einzahl, unsterblich



E rstaunlich wie  
die Schuhcreme im  
Fastnachtskrapfen

habe es weder erhandelt noch teuer erworben. Es ist, ich weiß nicht wie, an mir hängen geblieben. Es ist das nicht beweisbare Glück dieser Dinge, daß sie verlorengingen und übrigblieben, als wertlos gelten und abgeschrieben sind. Streugut der Hinterhöfe und Kinderspielplätze, defekte Gummibälle und Murmeln aus Glas (lebenswichtige Bestandteile aus der Weltmacht



## Checkliste basics Typographie

Entscheiden Sie sich aus den vorgelegten Beispielen, für ein Blatt, das Ihnen originell erscheint und einige der besprochenen typographischen Merkmale enthält. Machen Sie sich Notizen auf diesem Blatt, dass sie später die Einzelheiten in der Großgruppe vortragen können.

### Schriftarten

Mediaevalschriften  
Antiquaschriften  
Groteskschriftenv  
Phantasieschriften

sehr eng  
eng  
normal  
leicht gesperrt  
gesperrt ...

### Gattungen

Brottschriften, in großen Textmengen lesbar  
Auszeichnungsschriften (z.B. Überschriften)

### Schriftlage

normal  
kursiv  
perspektivisch verändert  
gedreht  
gespiegelt ...

### Schriftfamilien

#### Schreibschriften

Zapf Chancery, Brush script ...

#### Antiquaschriften | mit Serifen

Times, Palationo, Garamond ...

#### Groteskschriften | serifenlos

Helvetica, Univers, Futura, Arial ...

### Definition

Durchschuss & Zeilenabstand  
Unterschneidung und ihre Wirkung  
Versalhöhe

### Schriftstärke

extraleicht ..... **ultra light**  
leicht ..... **extra light**  
mager ..... **light, thin**  
buch ..... **roman, book, regular**  
  
halbfett | kräftig ..... **semibold, medium**  
fett ..... **bold**  
extra fett ..... **extra bold, heavy**  
ultrafett ..... **black**

### Formatierung

- Rauhsatz  
- Flattersatz linksbündig, rechtsbündig  
- Blocksatz  
- Mittelsatz  
- Formsatz  
- hängende Initiale  
- stehende Initiale

### Schriftweite

extra schmal ..... **extra condensed**  
schmal ..... **condensed, compressed, narrow**  
sehr schmal ..... **ultra compressed, extra compressed**  
  
normal ..... **roman, regular**  
breit ..... **expanded, extended**  
extrabreit ..... **extra expanded**

### Größe, Stärke, Gestalt

- verstümmeln durch wegnehmen  
- Gestalt ergänzen durch hinzufügen  
- verziehen, perspektivisch verändern  
- hinter- und ineinander bis zur Unkenntlichkeit  
- erschwerte Lesbarkeit

### Laufweiten

### Satzbilder

- nach einer bestimmten Kontur gruppieren

## Checkliste Realisierung

### Idee

Was motiviert sie? Warum ist das Projekt notwendig? Warum sollte der Kunde das Produkt wollen? (Produktakzeptanz)

### Inhalt

Wer, Was, Wann, Wo, Wie, Veranstalter, Fon, Fax, Mail, Internet

### Zielgruppe

Wen will ich erreichen? Altersgruppen, Interessengruppen

### Vorzug

Was habe ich, was die anderen nicht haben Besonderheiten des Projekts. Gibt es eine Konkurrenz? Gibt es schon etwas ähnliches?

### Etat

Wieviel Geld ist vorhanden? Gibt es Sponsoren? Firmen oder Privatpersonen? Realisierung über Spendenquittung?

### Form

Art des Werbeträgers Leporello, Broschüre, Plakat...

#### **Format**

DIN A4 bis DIN A0 Größe ist gebunden an den Ort: Schaukasten, Schaufenster, Geschäftstür Aushang, etc.

#### **Wahrnehmung**

Wo wird es hängen? In welchem Kontext? Lesbarkeit & Abstand? Welche Stimmung? Welche Anmutung?

#### **Schrift**

einfache Erkennbarkeit der Gestaltungsidee klare Struktur gut lesbare Schrift - Schriftmuster

### Print

-handmontierte Plakate - Kopien: schwarz/weiß oder Farbe- Druckerei: schwarz/weiß mit Sonderfarbe oder Euroscala

### Verteilung

Welchen Verteiler haben Sie?  
Daten pflegen. Karteileichen entfernen.  
Neue Adressen akquirieren.

## Checkliste Slogan

### 1 Einfachheit

Die ungekünstelte Formulierung ist die Bedingung dafür, daß ein Slogan von der breiten Masse, für die er meistens gedacht ist, verstanden und akzeptiert wird.

Positiv: "Denk an Deine Frau - fahr vorsichtig!"

Negativ: "Fichtel & Sachs sorgt dafür, daß Sie nie unter Niveau fahren."

### 2 Prägnanz

Die kurze Formulierung ist die Bedingung dafür, daß ein Slogan von der Zielgruppe leicht behalten werden kann.

Positiv: "Qualität, die einleuchtet." (Osram)

Negativ: "Wer erkannt hat, daß Licht verschiedene Funktionen hat, braucht auch verschiedene Formen des Lichts." (Ercos)

### 3 Harmonie

Die wohlklingende Formulierung ist die Voraussetzung dafür, daß der Slogan beim Leser wirkt, einwirkt und sich auswirkt.

Positiv: "Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch."

Negativ: "Cannelloni in Drei Kronen-Qualität sind ein Wiedersehen mit Bella Italia."

### Rhythmus

Der regelmäßige Takt ist die Voraussetzung dafür, daß der Slogan auch populär wird.

Positiv: "Pullmoll, wenn Husten schwinden soll!"

Negativ: "Pullmoll tut wirksam wohl, bei Husten, Heiserkeit, Erkältung."

## Fiktive Auftraggeber + Slogan

### 1 Amnesty International

#### kein spiel

200 ethnische Konflikte. Weltweit.

#### schauf hin

schweigen - wir nicht!

#### fein raus sein

Amnesty hilft politisch Gefangenen

#### Ich will so bleiben, wie du darfst

Im Anderen sich selbst sehen

### 2 Erziehungsberatungsstelle

#### grenzenlos - beziehungslos?

Kinder brauchen Grenzen - Eltern setzen Grenzen

#### wertschätzen statt schwert wetzen

lohnt sich!

#### ziehen oder erziehen

vielleicht am gleichen Strang.

#### ICH-AG im Kinderzimmer

### 3 Familienzentrum

#### Hand in Hand durch's Leben

Kommunikation verbessern

#### Leben ist - Beziehung - ist Leben

Leben in Balance

#### Wir reden wieder miteinander!

mit Hilfe der Paarberatung wird Streit zum Gespräch

#### Wir sind Familie

schweigen ist silber - reden ist gold

## Ihr Text soll in einem DTP-Programm gestaltet werden?

### 1 Schreiben Sie Fließtext

Das heißt: Keine FESTE NEUE ZEILENSCHALTUNG am Ende jeder Zeile.

Kontrollieren Sie dies bitte, indem Sie im Programm, z. B. in Microsoft Word, in EXTRAS/OPTIONEN/NICHTDRUCKBARE ZEICHEN: ALLE ankreuzen.

Jetzt sehen Sie jede FESTE NEUE ZEILENSCHALTUNG markiert mit diesem

Zeichen: ¶

Kontrollieren Sie jetzt noch die LEERZEICHEN, markiert mit diesem

Zeichen: •

Es sollten sich keine doppelten LEERZEICHEN im Text befinden.

### 2 Benutzen Sie TAB

Um notwendige Wortabstände zu erzeugen, verwenden Sie bitte unter keinen Umständen LEERZEICHEN.

Um einen Einzug zu erzeugen, setzten Sie jeweils nur einen TAB, auch wenn der Text Ihnen dann etwas unschön erscheint.

Im DTP Programm wird dann der Text markiert und die TAB-Ausrichtung festgelegt.

Zwei TAB oder LEERZEICHEN machen dann unnötige Arbeit.

Geht es um einen doppelten Einzug, setzten Sie zwei TAB.

### 3 Keine Formatierung bitte

Alle Formatierungen wie: FETT, KURSIV, UNTERSTRICHEN etc. bitte weglassen.

Keinen BLOCKSATZ oder RECHTSBÜNDIG etc.

### 4 Nur Druckbares in die Datei

Hinweise zum Text, die nicht gedruckt werden sollen, können in der Musterdatei stehen. Die zweite Datei enthält nur den Fließtext.

### 5 Ordnung muß sein

Die Dateien sollten numeriert werden, oder Kürzel tragen, die auf der Vorlage mit ausgedruckt, oder notiert werden. So ist eine Orientierung für den Gestalter möglich.

Zum Beispiel:

01.doc

02.doc

03.doc

Oder vergeben Sie aussagekräftige Namen, die auch auf den Ausdrucken vermerkt sind.

### 6 Speichern

Speichern Sie den Text im rtf (rich-text-format). Dann sind sie in jedem Fall abwärtskompatibel zu älteren Word-Versionen.

# Allgemeine Vertragsgrundlagen | Urheberrecht und Nutzungsrecht

## 1. Urheberrecht und Nutzungsrechte

**1.1.** Jeder dem Designer erteilte Auftrag ist ein Urheberwerkvertrag, der auf die Einräumung von Nutzungsrechten an den Werkleistungen gerichtet ist.

**1.2.** Alle Entwürfe und Reinzeichnungen unterliegen dem Urheberrechtsgesetz. Die Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes gelten auch dann, wenn die nach § 2 UrhG erforderliche Schöpfungshöhe nicht erreicht ist.

**1.3.** Die Entwürfe und Reinzeichnungen dürfen ohne ausdrückliche Einwilligung des Designers weder im Original noch bei der Reproduktion verändert werden. Jede Nachahmung - auch von Teilen - ist unzulässig. Ein Verstoß gegen diese Bestimmung berechtigt den Designer, eine Vertragsstrafe in Höhe der doppelten vereinbarten Vergütung zu verlangen. Ist eine Vergütung nicht vereinbart, gilt die nach dem Tarifvertrag für Design-Leistungen STSD/AGD übliche Vergütung als vereinbart.

**1.4.** Der Designer überträgt dem Auftraggeber die für den jeweiligen Zweck erforderlichen Nutzungsrechte. Soweit nichts anderes vereinbart ist, wird jeweils nur das einfache Nutzungsrecht übertragen. Eine Weitergabe der Nutzungsrechte an Dritte bedarf der schriftlichen Vereinbarung. Die Nutzungsrechte gehen erst nach vollständiger Bezahlung der Vergütung über.

**1.5.** Der Designer hat das Recht, auf den Vervielfältigungsstücken als Urheber genannt zu werden. Eine Verletzung des Rechts auf Namensnennung berechtigt den Designer zum Schadenersatz. Ohne Nachweis eines höheren Schadens beträgt der Schadenersatz 50 % der vereinbarten bzw. nach dem Tarifvertrag für Design Leistungen SDS/AGD üblichen Vergütung. Das Recht, einen höheren Schaden bei Nachweis geltend zu machen, bleibt unberührt.

**1.6.** Vorschläge des Auftraggebers oder seine sonstige Mitarbeit haben keinen Einfluß auf die Höhe der Vergütung. Sie begründen kein Miturheberrecht.

## 2. Vergütung

**2.1.** Entwürfe und Reinzeichnungen bilden zusammen mit der Einräumung von Nutzungsrechten eine einheitliche Leistung. Die Vergütung erfolgt auf der Grundlage des Tarifvertrages für Design-Leistungen SDS/AGD, sofern keine anderen Vereinbarungen getroffen wurden. Die Vergütungen sind Nettobeträge, die zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer zu zahlen sind.

**2.2.** Werden keine Nutzungsrechte eingeräumt und nur Entwürfe und/oder Reinzeichnungen geliefert, entfällt die Vergütung für die Nutzung.

**2.3.** Werden die Entwürfe später, oder in größerem Umfang als ursprünglich vorgesehen, genutzt, so ist der Designer berechtigt, die Vergütung für die Nutzung nachträglich in Rechnung zu stellen bzw. die Differenz zwischen der höheren Vergütung für die Nutzung und der ursprünglich gezahlten zu verlangen.

**2.4.** Die Anfertigung von Entwürfen und sämtliche sonstigen Tätigkeiten, die der Designer für den Auftraggeber erbringt, sind kostenpflichtig, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart ist.

## 3. Fälligkeit der Vergütung

**3.1.** Die Vergütung ist bei Ablieferung des Werkes fällig. Sie ist ohne Abzug zahlbar. Werden die bestellten Arbeiten in Teilen abgenommen, so ist eine entsprechende Teilvergütung jeweils bei Abnahme des Teiles fällig. Erstreckt sich ein Auftrag über längere Zeit oder erfordert er vom Designer hohe finanzielle Vorleistungen, so sind angemessene Abschlagszahlungen zu leisten, und zwar 1/3 der Gesamtvergütung bei Auftragserteilung, 1/3 nach Fertigstellung von 50% der Arbeiten, 1/3 nach Ablieferung.

**3.2.** Bei Zahlungsverzug kann der Designer Verzugszinsen in Höhe von 4 % über dem jeweiligen Diskontsatz der Deutschen Bundesbank verlangen. Die Geltendmachung eines nachgewiesenen höheren Schadens bleibt davon unberührt.

## 4. Sonderleistungen, Neben- und Reisekosten

**4.1** Sonderleistungen wie die Umarbeitung oder Änderung von Reinzeichnungen, Manuskriptstudium oder Drucküberwachung werden nach dem Zeitaufwand entsprechend dem Tarifvertrag für Design-Leistungen SDS/AGD gesondert berechnet.

**4.2.** Der Designer ist berechtigt, die zur Auftrags Erfüllung notwendigen Fremdleistungen im Namen und für Rechnung des Auftraggebers zu bestellen. Der Auftraggeber verpflichtet sich, dem Designer entsprechende Vollmacht zu erteilen.

**4.3.** Soweit im Einzelfall Verträge über Fremdleistungen im Namen und für Rechnung des Designers abgeschlossen werden, verpflichtet sich der Auftraggeber, den Designer im Innenverhältnis von sämtlichen Verbindlichkeiten freizustellen, die sich aus dem Vertragsabschluß ergeben. Dazu gehört insbesondere die Übernahme der Kosten.

**4.4.** Auslagen für technische Nebenkosten, insbesondere für spezielle Materialien, für die Anfertigung von Modellen, Fotos, Zwischenaufnahmen, Reproduktionen, Satz und Druck etc. sind vom Auftraggeber zu erstatten.

**4.5.** Reisekosten und Spesen für Reisen, die im Zusammenhang mit dem Auftrag zu unternehmen und mit dem Auftraggeber abgesprochen sind, sind vom Auftraggeber zu erstatten.

# Allgemeine Vertragsgrundlagen | Urheberrecht und Nutzungsrecht

## 5. Eigentumsvorbehalt

**5.1.** An Entwürfen und Reinzeichnungen werden nur Nutzungsrechte eingeräumt, nicht jedoch Eigentumsrechte übertragen.

**5.2.** Die Originale sind daher nach angemessener Frist unbeschädigt zurückzugeben, falls nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart wurde. Bei Beschädigung oder Verlust hat der Auftraggeber die Kosten zu ersetzen, die zur Wiederherstellung der Originale notwendig sind. Die Geltendmachung eines weitergehenden Schadens bleibt unberührt.

**5.3.** Die Versendung der Arbeiten und Vorlagen erfolgt auf Gefahr und für Rechnung des Auftraggebers.

**5.4.** Der Designer ist nicht verpflichtet, Dateien oder Layouts, die im Computer erstellt wurden, an den Auftraggeber herauszugeben. Wünscht der Auftraggeber die Herausgabe von Computerdaten, so ist dies gesondert zu vereinbaren und zu vergüten. Hat der Designer dem Auftraggeber Computerdateien zur Verfügung gestellt, dürfen diese nur mit vorheriger Zustimmung des Designers geändert werden.

## 6. Korrektur, Produktionsüberwachung und Belegmuster

**6.1.** Vor Ausführung der Vervielfältigung sind dem Designer Korrekturmuster vor zu legen.

**6.2.** Die Produktionsüberwachung durch den Designer erfolgt nur auf Grund besonderer Vereinbarung. Bei Übernahme der Produktionsüberwachung ist der Designer berechtigt, nach eigenem Ermessen die notwendigen Entscheidungen zu treffen und entsprechende Anweisungen zu geben. Er haftet für Fehler nur bei eigenem Verschulden und nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

**6.3.** Von allen vervielfältigten Arbeiten überläßt der Auftraggeber dem Designer 10 bis 20 einwandfreie ungefaltete Belege unentgeltlich. Der Designer ist berechtigt, diese Muster zum Zwecke der Eigenwerbung zu verwenden.

## 7. Haftung

**7.1.** Der Designer verpflichtet sich, den Auftrag mit größtmöglicher Sorgfalt auszuführen, insbesondere auch ihm überlassene Vorlagen, Filme, Displays, Layouts etc. sorgfältig zu behandeln. Er haftet für entstandene Schaden nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Ein über den Materialwert hinausgehender Schadenersatz ist ausgeschlossen.

**7.2.** Der Designer verpflichtet sich, seine Erfüllungsgehilfen sorgfältig auszusuchen und anzuleiten. Darüber hinaus haftet er für seine Erfüllungsgehilfen nicht.

**7.3.** Sofern der Designer notwendige Fremdleistungen in Auftrag gibt, sind die jeweiligen Auftragnehmer keine Erfüllungsgehilfen des Designers. Der Designer haftet nur für eigenes Verschulden und nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

**7.4.** Mit der Genehmigung von Entwürfen, Reinausführungen oder Reinzeichnungen durch den Auftraggeber übernimmt dieser die Verantwortung für die Richtigkeit von Text und Bild.

**7.5.** Für die vom Auftraggeber freigegebenen Entwürfe, Texte, Reinausführungen und Reinzeichnungen entfällt jede Haftung des Designers.

**7.6.** Für die wettbewerbs- und warenzeichenrechtliche Zulässigkeit und Eintragungsfähigkeit der Arbeiten haftet der Designer nicht.

**7.7.** Beanstandungen gleich welcher Art sind innerhalb von 14 Tagen nach Ablieferung des Werks schriftlich beim Designer geltend zu machen. Danach gilt das Werk als mangelfrei angenommen.

## 8. Gestaltungsfreiheit und Vorlagen

**8.1.** Im Rahmen des Auftrags besteht Gestaltungsfreiheit. Reklamationen hinsichtlich der künstlerischen Gestaltung sind ausgeschlossen. Wünscht der Auftraggeber während oder nach der Produktion Änderungen, so hat er die Mehrkosten zu tragen. Der Designer behält den Vergütungsanspruch für bereits begonnene Arbeiten.

**8.2.** Verzögert sich die Durchführung des Auftrags aus Gründen, die der Auftraggebers zu vertreten hat, so kann der Designer eine angemessene Erhöhung der Vergütung verlangen. Bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit kann er auch Schadenersatzansprüche geltend machen. Die Geltendmachung eines weitergehenden Verzugsschadens bleibt davon unberührt.

**8.3.** Der Auftraggeber versichert, daß er zur Verwendung aller dem Designer übergebenen Vorlagen berechtigt ist. Sollte er entgegen dieser Versicherung nicht zur Verwendung berechtigt sein, stellt der Auftraggeber den Designer von allen Ersatzansprüchen Dritter frei.

## 9. Schlußbestimmungen

**9.1.** Erfüllungsort ist der Sitz des Designers.

**9.2.** Die Unwirksamkeit einer der vorstehenden Bedingungen berührt die Geltung der übrigen Bestimmungen nicht.

**9.3.** Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

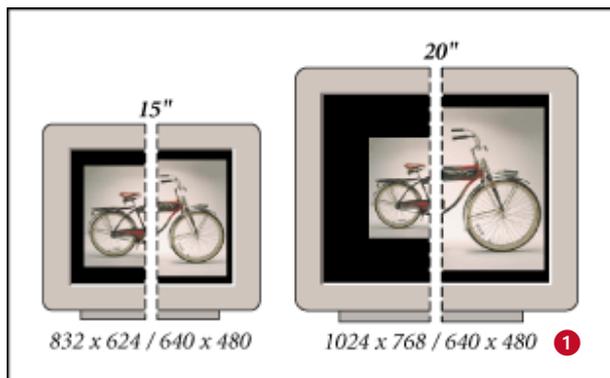
## Bildgröße und Auflösung

Damit Sie hochwertige Bilder erstellen können, müssen Sie wissen, wie die Pixeldaten in Bildern gemessen und angezeigt werden.

### Pixelmaße

Dies ist die Anzahl der Pixel entlang der Höhe und Breite eines Bitmaps (Rastergrafik oder Pixelgrafik). **Die Anzeigegröße eines Bildes wird von den Pixelmaßen sowie der Größe und Einstellung des Monitors bestimmt.**

So werden auf einem 15-Zoll-Monitor typischerweise 800 Pixel horizontal und 600 Pixel vertikal angezeigt. Ein Bild mit den Maßen 800 x 600 Pixel würde einen solchen Bildschirm ausfüllen. Bei einem größeren Monitor mit 20 Zoll füllt ein Bild mit diesen Maßen den Bildschirm immer noch ganz aus, doch die einzelnen Pixel erscheinen größer. Wenn Sie die Einstellung des größeren Monitors auf 1024 x 768 Pixel ändern, wird das Bild kleiner angezeigt und füllt den Bildschirm nur noch teilweise aus.



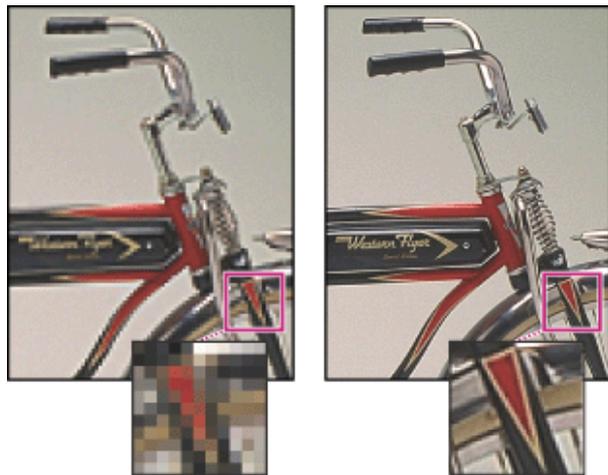
Ein Bild auf Monitoren in unterschiedlichen Größen und Auflösungen

### Bildauflösung

Ein Bild mit hoher Auflösung wird mit mehr und daher kleineren Pixeln als ein Bild mit niedriger Auflösung gedruckt. Ein 1 x 1 Zoll großes Bild mit einer Auflösung von 72 ppi enthält z. B. insgesamt 5184 Pixel (72 Pixel breit x 72 Pixel hoch = 5184). Bei einer Auflösung von 300 ppi enthält ein Bild mit diesen Maßen 90.000 Pixel. Bilder mit hoher Auflösung enthalten i. d. R. mehr Details und feinere Farbübergänge als Bilder mit niedriger Auflösung. Wenn Sie die Auflösung eines Bildes mit niedriger Auflösung erhöhen, werden die Pixeldaten nur über eine größere Anzahl von Pixeln verteilt, die Bildqualität wird jedoch kaum verbessert.

Ein Drucken mit zu geringer Auflösung führt zur Vergrö-

berung der Bildausgabe, d. h. es entstehen große, grobe Pixel. Bei zu hohen Auflösungen (Pixel sind zu klein, als dass das Ausgabegerät sie erstellen könnte) wird die Datei größer und der Druckvorgang langsamer; der Drucker kann zudem die zusätzlichen Details der höheren Auflösung nicht darstellen.



72 DPI

300 DPI

### Bildschirmauflösung

Dies ist die Anzahl der Pixel oder Punkte, die pro Längeneinheit auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sie wird i. d. R. in Punkt pro Zoll (dpi) gemessen. Die Bildschirmauflösung hängt von der Größe und Pixeleinstellung des Monitors ab. Die meisten neueren Bildschirme arbeiten mit einer Auflösung von etwa 96 dpi, ältere Mac OS-Bildschirme verwenden dagegen 72 dpi.

Die Bildschirmauflösung ist die Ursache dafür, dass die Anzeigegröße eines Bildes auf dem Bildschirm oft von der Druckgröße abweicht. Bildpixel werden direkt in Monitorpixel übersetzt. Wenn die Bildauflösung also höher als die Bildschirmauflösung ist, wird das Bild größer angezeigt, als es tatsächlich ist. Ein 1 x 1 Zoll großes Bild mit 144 ppi wird z. B. auf einem Bildschirm mit 72 dpi auf einer Fläche von 2 x 2 Zoll angezeigt. Da auf dem Monitor nur 72 Pixel pro Zoll dargestellt werden können, werden 2 Zoll benötigt, um die 144 Pixel einer Bildkante anzuzeigen.

1 Zoll = 1 Inch = 25,4 mm  
Anzahl der Bildpunkte **DPI** (dot per inch) oder **PPI** (pixel per inch)

## Ausgabeauflösung

Dies ist die Anzahl der Farbpunkte pro Zoll (dpi), die von Laserdruckern und Bildbelichtern erzeugt wird. Die meisten Desktop-Laserdrucker arbeiten mit einer Auflösung von 600 dpi, Bildbelichter verwenden 1200 dpi oder mehr. Tintenstrahldrucker erzeugen keine Punkte, sondern einen Tintenstrahl; sie arbeiten jedoch meist mit einer Auflösung von 300 bis 720 dpi.

## Dateigröße

Dies ist die digitale Größe eines Bildes in Kilobyte (KB), Megabyte (MB) oder Gigabyte (GB). Die Dateigröße ist proportional zu den Pixelmaßen. Bilder mit mehr Pixeln werden bei einer bestimmten Druckgröße ggf. detaillierter dargestellt, benötigen jedoch mehr Speicherplatz und lassen sich eventuell langsamer bearbeiten und drucken.

Ein

1 x 1 Zoll großes Bild mit **200 dpi** enthält vier Mal so viele Pixel wie ein 1 x 1 Zoll großes Bild mit **100 dpi**

und hat daher auch die vierfache Dateigröße. Die Bildauflösung ist somit ein Kompromiss zwischen Bildqualität (Darstellung aller benötigten Daten) und Dateigröße.

Die Dateigröße wird auch vom Dateiformat beeinflusst und kann aufgrund der unterschiedlichen Komprimierungsverfahren der Dateiformate GIF, JPEG und PNG erheblich variieren. Auch die Farbtiefe und Anzahl der Ebenen und Kanäle eines Bildes wirken sich auf die Dateigröße aus.

## Druckgröße Offsetdruck ②

300 DPI. Die cm-Angaben entsprechen der Druckgröße auf dem Papier ③.

In dem gezeigten Beispiel kann das Bild nicht einfach von 96 DPI auf 300 DPI hochgerechnet werden. Es müssen bei diesem Vorgang Pixel dazwischen gerechnet werden, um auf diese Auflösung zu kommen. Das Bild wird grob und unscharf.

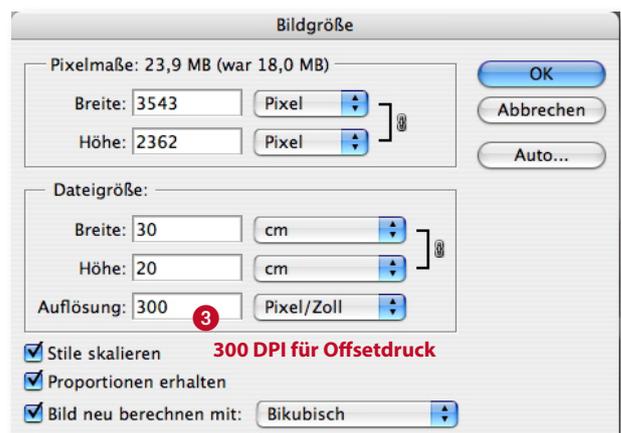
## Größe fürs Web

72 DPI. Die Pixelbreite entspricht dem kleinsten, am weitesten verbreiteten Bildschirmtyp: 800x600

Mehr dazu im Bereich Weboptimierung.

Wo finde ich die Palette in Photoshop

**BILD | BILDGRÖSSE ...**



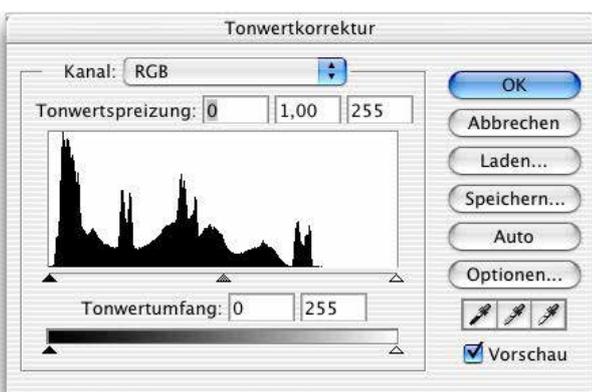
## Tonwertkorrektur optimale Farbabstimmung

Die Tonwertkorrektur ist das unbestechlichste Einstellungsinstrument zur Farbabstimmung. Der vermeintliche Landschaftsquerschnitt zeigt die Tonwertverteilung im Bild. Grundsätzlich sind hier **256 Tonwerte** repräsentiert. Die Länge eines Striches in diesem Diagramm spiegelt die Häufigkeit wieder, in der ein Tonwert innerhalb des ganzen Bildes oder einer zuvor getroffenen Auswahl auftritt. Die Tonwertkorrektur zeigt standardmäßig - je nach Bildmodus - als Kanal „RGB“ beziehungsweise „CMYK“ an. Beispiel RGB: Dabei handelt es sich technisch gesehen um die Kompositdarstellung aller drei Kanäle. Faktisch regelt man in diesem „Kanal“ jedoch die Helligkeitseinstellung. Der Bereich „Tonwertumfang“ - symbolisiert durch einen Graukeil - markiert mithilfe der beiden Einstellendreiecke die Begrenzung des Helligkeitsumfangs. Dadurch lassen sich Schwärzen in flachere Grautöne verwandeln oder ausgerissene Lichter mit einem leichten Grauwert versehen.

Grundsätzlich gilt die Regel: **Je weiter die Regler zusammen geschoben werden, desto flauer wirken die Farben.**

### Die Automatik **1**

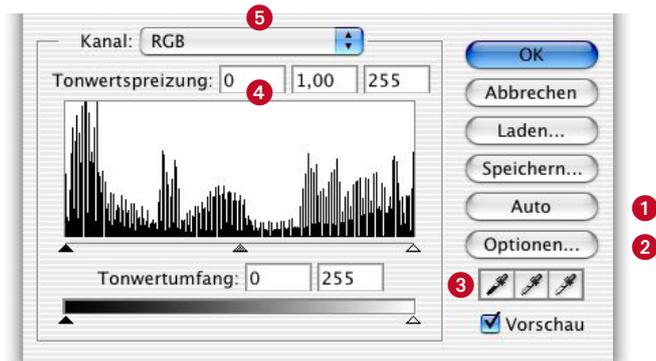
Um den technischen Ansatz der Tonwertkorrektur



Im Ausgangszustand sind noch alle 256 Helligkeitsstufen im RGB-Kompositkanal berücksichtigt, auch wenn das Bild an einigen Stellen keine oder nur wenig Information bietet.

In Photoshop

**BILD | EINSTELLUNGEN | TONWERTKORREKTUR**



Nach einem Klick auf die Schaltfläche „Auto“ wirkt das Foto knackiger. Die Verteilung der vorhandenen Tonwerte erstreckt sich über die ganze verfügbare Bandbreite. Der Fachmann nennt das „die Tonwerte spreizen“

richtig zu verstehen, hilft ein Klick auf die Schaltfläche „Auto“.

Photoshop setzt dann gleichzeitig den

**Schwarz-** und den **Weißpunkt** für das Bild neu. Das Automatikverfahren verschiebt dazu den Regler für die Tiefen so lange nach rechts, bis es auf die erste Farbinformation trifft. Das Gleiche geschieht auf der anderen Seite mit dem Weißregler. Der mittlere Regler ist für die Einstellung des neutralen, 50-prozentigen Grautons zuständig und landet bei der Automateinstellung genau in der Mitte auf dem Wert „1,00“. Die zuvor lediglich einen Teil des 256 Stufen breiten Spektrums abdeckende Tonwertansammlung wird anschließend auf die komplette zur Verfügung stehende Breite verteilt. Man nennt diese Umverteilung im Fachjargon „die Tonwerte spreizen“. Genau das Gleiche geschieht übrigens, wenn Sie den Befehl „AutoTonwertkorrektur“ anwenden.

## Optionen 2

Die Feineinstellung der Automatik verbirgt sich hinter der Optionen-Schaltfläche. Bei älteren Photoshop-Versionen fehlt diese Taste im TonwertkorrekturDialog, und man muss die Alt-Taste gedrückt halten, damit sich die Taste „Auto“ in den Button „Optionen“ verwandelt. Hier werden zwei Zusammenhänge offenbar.

Zum einen lässt sich einstellen, nach welcher Methode das Programm die Tonwertoptimierung ermittelt. In den meisten Fällen ist hier der Algorithmus angebracht, der den optimalen Kontrast kanalweise ermittelt. Eine Aktivierung der Box „Neutrale Mittelöne ausrichten“ reduziert die farbliche Knackigkeit des Ergebnisses. Zum anderen finden sich hier Regelmechanismen, damit Photoshop nicht einfach nur zum dunkelsten und hellsten Pixel springt. Bereits in der Werkseinstellung wird das Bild zusätzlich noch um ein halbes Prozent aufgehellt und abgedunkelt. Beide Werte lassen sich bis auf 9,9 Prozent steigern. Übrigens behalten die Änderungen in diesem Unterdialog dann auch im Folgenden ihre Wirkung auf den Befehl „Auto-Tonwertkorrektur“, wenn der Schalter „Als Standard speichern“ aktiv ist.

## Festlegung per Pipette 3

Ein manuelles Verfahren, die Helligkeits-einstellungen festzulegen, besteht darin, mit den Pipettenwerkzeugen des Dialogs die entsprechenden Bereiche im Bild anzuklicken. Den hellsten Punkt markiert man mit der weißen Pipette, den dunkelsten mit der schwarzen. Wenn sich in dem Bild ein neutrales Grau ausmachen lässt, klickt man dies mit der grauen Pipette an. Anschließend sollte das Bild farbneutral eingestellt sein. Gezielte Klicks mit der grauen Pipette auf farbige Bereiche bieten eine Möglichkeit, künstliche Farbstiche zu generieren.

Das ist sicherlich ein wenig unorthodox, jedoch im Ergebnis oftmals nahe an dem, was uns die Medien schon seit Jahren an lifestyleigen Farbsujets bieten.

## Numerische Festlegung 4

Freunde der Zahlenkontrolle finden oberhalb der Histogrammdarstellung drei Felder, in denen sie die drei Einstellungsparameter in Zahlenform ablesen und natürlich auch verändern können. Besonderes Interesse verdient an dieser Stelle der mittlere Wert. Während sich der Schwarz- und der Weißwert an den verfügbaren Tonwertschattierungen orientieren, bewegt sich der Wert für die Mitten, der so genannte GammaWert, auf einer Skala von 0,1 bis 9,9. Dabei beschreibt der Wert 1,0 die Mitte - das heißt ein Mittelgrau. Ein veränderter Gamma-Wert senkt den Kontrastumfang: Ein hoher Gamma-Wert hellt die mittleren Grautöne des Bildes auf und verschenkt - absolut

gesehen - dafür ebenso Tonwertdifferenzierungen wie ein niedriger Wert, der die Mitten abdunkelt. Die Veränderung der Zahlen erfolgt im Übrigen nicht nur in absoluter Form über die Zifferntasten, sondern auch sukzessive in 0,01er-Schritten mit den Pfeiltasten. Bei zusätzlich gehaltener Shift-Taste erhöht sich die Sprunggröße auf 0,1er-Schritte.

## Einzelkanalkorrekturen 5

Ein weiteres manuelles Verfahren zur genauen Justierung der einzelnen Farbkanäle besteht darin, jeden einzelnen Farbkanal separat zu spreizen. Diese Technik wird maßgeblich zur Entfernung von Farbstichen eingesetzt und ist, wie weiter oben bereits angedeutet, bildschirmfarbneutral.

Dazu eine Übung:

Wählen Sie im ersten Schritt ein Bild mit einem deutlichen Farbstich aus. Setzen Sie im Anschluss im Kontrollfeld „Monitore“ die Darstellung auf 256 Graustufen (unter Mac OS X 10.2 finden Sie diese Option unter „Bedienungshilfen“). Rufen Sie danach die Tonwertkorrektur auf, und begeben Sie sich im Bereich „Kanal“ in die einzelnen Farbkanäle. Spreizen Sie jeden einzelnen Kanal so, dass die Lichter- und die Tiefeneinstellungen jeweils am Fuß des Berges beginnen. Sobald Sie die Änderungen in sämtlichen Kanälen vorgenommen haben, kehren Sie zur Farbdarstellung zurück. Der Farbstich sollte jetzt weitestgehend entfernt sein.

## Scharfzeichnen

Filter | unsharp maskieren

Unsharp maskieren oder USM ist ein fotografisches Maskierungsverfahren der traditionellen Reprotechnik zum Scharfzeichnen von Bildkanten. Mit dem Filter „Unsharp maskieren“ wird eine beim Fotografieren, Scannen, Neuberechnen oder Drucken auftretende Unschärfe korrigiert. Er ist nützlich bei Bildern, die gedruckt und online bereitgestellt werden sollen.

Mit dem Filter „Unsharp maskieren“ werden Pixel gesucht, die sich um einen von Ihnen angegebenen Wert von den benachbarten Pixeln unterscheiden, und der Kontrast dieser Pixel um einen bestimmten Wert erhöht. Außerdem können Sie den Radius des Bereichs festlegen, mit dem jedes Pixel verglichen wird. Die Effekte des Filters „Unsharp maskieren“ sind auf dem Bildschirm wesentlich deutlicher als bei einer hochauflösenden Ausgabe. Wenn das Bild gedruckt werden soll, experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen, um die beste Einstellung für das Bild zu ermitteln.

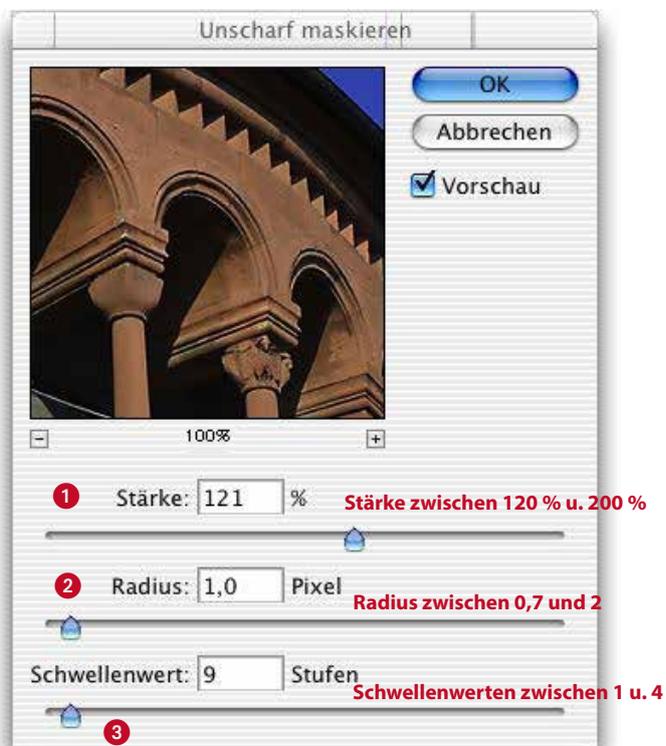
So zeichnen Sie ein Bild mit dem Filter „Unsharp maskieren“ scharf:

In Photoshop

FILTER | SCHARFZEICHNUNGSFILTER | UNSCHARF MASKIEREN



1. Wählen Sie „FILTER“ | „SCHARFZEICHNUNGSFILTER“ | „UNSHARF MASKIEREN“. Stellen Sie sicher, dass die Option „Vorschau“ aktiviert ist. Klicken Sie auf das Bild im Vorschaufenster, um das Bild ohne Scharfzeichnungseffekt anzuzeigen. Ziehen Sie den Zeiger im Vorschaufenster, um verschiedene Bildausschnitte anzuzeigen, und vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht, indem Sie auf das Plus- bzw. Minuszeichen klicken.



## 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- ▶ Ziehen Sie den Stärke-Regler **1** an die gewünschte Position oder geben Sie einen Wert ein, um den der Pixelkontrast erhöht werden soll. Für gedruckte Bilder mit hoher Auflösung wird eine Stärke zwischen 150 % und 200 % empfohlen.
- ▶ Ziehen Sie den Radius-Regler **2** an die gewünschte Position oder geben Sie einen Wert ein, um die Anzahl der Pixel festzulegen, die die Kantenpixel umgeben und sich auf das Scharfzeichnen auswirken sollen. Für Bilder mit hoher Auflösung wird ein Radius zwischen 1 und 2 empfohlen. Bei einem geringeren Wert werden nur die Kantenpixel scharfgezeichnet; bei einem höheren Wert wird ein breiterer Pixelbereich scharfgezeichnet. Dieser Effekt ist auf dem Bildschirm deutlicher als beim Drucken zu sehen, da ein Radius von 2 Pixeln in einem gedruckten Bild mit hoher Auflösung einen viel kleineren Bereich darstellt.
- ▶ Ziehen Sie den Schwellenwert-Regler **3** an die gewünschte Position oder geben Sie einen Wert ein, um festzulegen, wie stark sich die scharfgezeichneten Pixel vom umliegenden Bereich unterscheiden müssen, bevor sie als Kantenpixel betrachtet und durch den Filter scharfgezeichnet werden sollen. Damit keine Störungen hinzugefügt werden (z. B. in Bildern mit Hauttönen), sollten Sie mit Schwellenwerten zwischen 2 und 20 experimentieren. Beim Standard-Schwellenwert (0) werden alle Pixel im Bild scharfgezeichnet.

Wenn bei Verwendung des Filters „Unschärf maskieren“ bereits helle Farben übersättigt angezeigt werden, konvertieren Sie das Bild in den Lab-Modus und wenden Sie den Filter nur auf den Helligkeitskanal an. Dadurch wird das Bild ohne Beeinträchtigung der Farbkomponenten scharfgezeichnet.

**Objekt freistellen und Hintergrund färben • Werkzeug Zauberstab**



Das Bild öffnen • DATEI | ÖFFNEN



Himmel auswählen mit dem Zauberstabwerkzeug. Toleranzwert 9.



Mit dem Zauberstabwerkzeug noch einmal in den freien Himmelbereich klicken, dabei die Shifttaste halten. Die Auswahl des Himmels ist fertig.



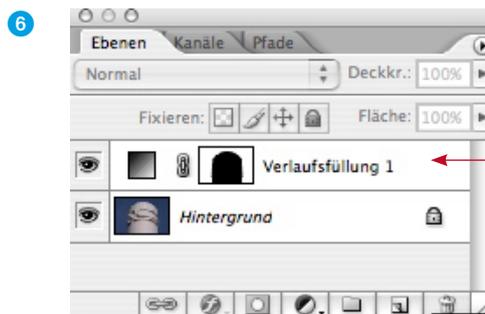
Auswahl umkehren •  
AUSWAHL | UMKEHREN  
AUSWAHL | AUSWAHL SPEICHERN

BEARBEITEN | KOPIEREN | EINFÜGEN |  
EINFÜGEN (= als neue Ebene)



Beginnt an den Begrenzungen der Ebene

Wir fügen eine neue Ebene als neuen Farbhintergrund ein • EBENEN | NEUE FÜLLEBENE | VERLAUF ...



Diese neue Ebene mit Ebenenmaske und Verlaufsfüllung ist entstanden



Speichern nicht vergessen.

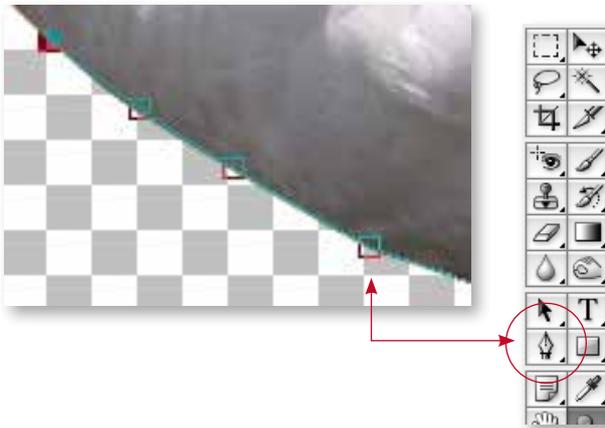
**Objekt freistellen und Hintergrund färben • Werkzeug - Pfadwerkzeug**

1



2

Mit dem Pfadwerkzeug legen wir Punkt für Punkt um das Objekt.  
Nach dem letzten Punkt berührt man den Anfangspunkt. Das Symbol ändert sich zum Kreis. Jetzt ist der Pfad geschlossen.



3

In der Pfadpalette steht jetzt Arbeitspfad. Im Pulldown (kleiner Kreis mit Pfeil rechts in der Pfadpalette) **PFAD SPEICHERN** Name = Schwan.



4

Im Pulldown (kleiner Kreis mit Pfeil rechts in der Pfadpalette) **AUSWAHL ERSTELLEN**.



5

Wir wechseln zur **Ebenenpalette**:

Die oberste Ebene wird markiert.  
Dann: BEARBEITEN | EINFÜGEN. Eine neue Ebene mit dem Schwan wird automatisch eingefügt.



6

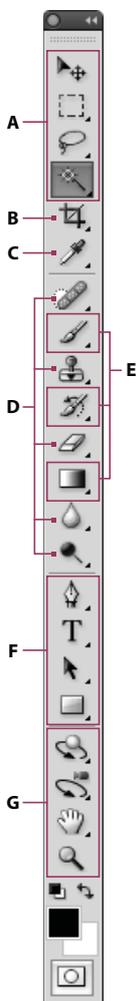
Durch umkehren der Auswahl markieren wir den Hintergrund und fügen hier eine neue Fülllebene als Farbhintergrund ein:

EBENEN | NEUE FÜLLEBENE | VERLAUF ...



## Photoshop Toolbox

### Überblick über das Werkzeugbedienfeld



#### A Auswahlwerkzeuge

- **Verschieben (V)\***
- **Auswahlrechteck (M)**
  - Auswahlellipse (M)
  - ⋮ Auswahlrechteck für einzelne Spalte
  - ⋮ Auswahlrechteck für einzelne Zeile
- **Lasso (L)**
  - ⬮ Polygon-Lasso (L)
  - ⬮ Magnetisches Lasso (L)
- **Schnellauswahl (W)**
  - ⚡ Zauberstab (W)

#### B Freistellungs- und Slice-Werkzeuge

- **Freistellen (C)**
  - ✂ Slice (C)
  - ✂ Slice-Auswahl (C)

#### C Messwerkzeuge

- **Pipette (I)**
  - 👉 Farbaufnehmer (I)
  - 📏 Lineal (I)
  - 📄 Anmerkung (I)
  - 123 Zählen (I)†

#### D Retuschierwerkzeuge

- **Bereichsreparatur-Pinsel (J)**
  - 👉 Reparatur-Pinsel (J)
  - 👉 Ausbessern (J)
  - 👉 Rote Augen (J)
- **Kopierstempel (S)**
  - 👉 Musterstempel (S)

#### E Radiergummi (E)

- **Radiergummi (E)**
  - 👉 Hintergrund-Radiergummi (E)
  - 👉 Magischer Radiergummi (E)
- **Weichzeichnen (R)**
  - 👉 Scharfzeichnen (R)
  - 👉 Wischfinger (R)
- **Abwedler (O)**
  - 👉 Nachbelichter (O)
  - 👉 Schwamm (O)

#### F Malwerkzeuge

- **Pinsel (B)**
  - 👉 Buntstift (B)
  - 👉 Farbe ersetzen (B)
- **Protokoll-Pinsel (Y)**
  - 👉 Kunstprotokoll-Pinsel (Y)
- **Verlauf (G)**
  - 👉 Füllwerkzeug (G)

#### F Zeichen- und Textwerkzeuge

- **Zeichenstift (P)**
  - 👉 Freiform-Zeichenstift (P)
  - 👉 Ankerpunkt hinzufügen
  - 👉 Ankerpunkt löschen
  - 👉 Punkt umwandeln
- **Horizontaler Text (T)**
  - 👉 Vertikaler Text (T)
  - 👉 Horizontale Textmaske (T)
  - 👉 Vertikale Textmaske (T)

#### A Pfadauswahl (A)

- **Pfadauswahl (A)**
  - 👉 Direktauswahl (A)
- **Rechteck (U)**
  - 👉 Abgerundetes Rechteck (U)
  - 👉 Ellipse (U)
  - 👉 Polygon (U)
  - 👉 Linie (U)
  - 👉 Eigene Form (U)

#### G Navigationswerkzeuge

- **3D-Objekt drehen (K)†**
- **3D-Objekt rollen (K)†**
- **3D-Objekt ziehen (K)†**
- **3D-Objekt zoomen (K)†**
- **3D-Objekt skalieren (K)†**
- **3D-Kamera kreisen (N)†**
- **3D-Kamera rollen (N)†**
- **3D-Kamera schwenken (N)†**
- **3D-Kamerengang (N)†**
- **3D-Kamerazoom (N)†**
- **Hand (H)**
  - 👉 Ansichtsdrehung (R)
- **Zoom (Z)**

■ Standardwerkzeug \* Tastaturbefehle sind in Klammern angegeben † Nur Extended

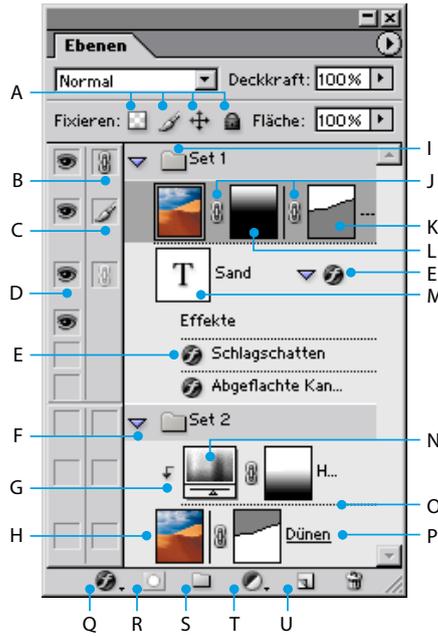
### Tastaturbefehle für die Toolbox

- Taste oder Tastenkombination (in Klammern) drücken, um das Werkzeug auszuwählen
- Strg + Tabulatortaste drücken, um durch offene Dokumente zu navigieren
- Alt + Klicken + Werkzeug oder ⌘ + Tastenkombination, um durch ausgeblendete Werkzeuge zu navigieren (außer 👉 👉 👉 👉 👉)
- Werkzeug auswählen und Eingabetaste drücken, um die Optionsleiste auszuwählen
- Rechte Maustaste drücken, um das Kontextmenü einzublenden

## Ebenenpalette

⇧ Umschalttaste  
 □ Taste

- A. Ebenenfixierungsoptionen (von links nach rechts);  
 „Transparenz“, „Bild“, „Position“, „Alle“;  
 /: fixierte Transparenz für Zielebene oder zuletzt angewendete Fixierung ein/aus
- B. Mit Zielebene verknüpfen/lösen
- C. Aktive Malebene (Pinselsymbol bei aktivem Ebenenbild, Maskensymbol bei aktiver Ebenenmaske)
- D. Ebene oder Ebenensatz ein-/ausblenden;  
 Alt + Klicken: Ansicht ein/aus für nur diese Ebene/diesen Ebenensatz oder alle Ebenen/Ebenensätze
- E. Doppelklicken: Ebeneneffekte/Stiloptionen bearbeiten;  
 Alt + Doppelklicken: Effekt/Stil ausblenden;  
 ⇧ + Ziehen des Effekts/Stils in andere Ebene/Datei: Effekt in Zielebenensatz einfügen;  
 Alt + Ziehen des Effekts/Stils in andere Ebene/Datei: Effekt kopieren und Stil der Zielebene ersetzen;  
 ⇧ + Alt + Ziehen des Effekts/Stils in andere Ebene/Datei: Effekte in Zielebenensatz kopieren
- F. Inhalt ein-/ausblenden;  
 Alt + Klicken: alle Ebenen und Effekte ein-/ausblenden
- G. Auf Beschneidungsebene zeigen
- H. Doppelklicken: Ebenenstil bearbeiten
- I. Ebenensatz
- J. Mit Ebenenmaske/Vektormaske verknüpfen/lösen
- K. Alt + Klicken: Vektormaske deaktivieren/aktivieren
- L. Doppelklicken: Dialogfeld „Optionen für die Ebenenmaske-Anzeige“ öffnen;  
 ⇧ + Klicken: Ebenenmaske ein/aus;  
 + oder ⇧ + Alt + Klicken: Farbüberzug für Ebenenmaske ein/aus;  
 Alt + Klicken: Ebenenmaske/Composite-Bild ein/aus
- M. Doppelklicken: ganzen Text und vorübergehend Text-Werkzeug auswählen
- N. „Neue Füllenebene“ oder „Einstellungsebene“
- O. Alt + Klicken: mit darunter liegender Ebene gruppieren/Gruppierung aufheben
- P. Doppelklicken: Ebene umbenennen
- Q. Ebenenstil erstellen
- R. Ebenenmaske mit „Nichts maskiert“/„Außerhalb der Auswahl maskieren“ erstellen;  
 Alt + Klicken: Ebenenmaske mit „Alles maskiert“/„Auswahl maskieren“ erstellen  
 Strg + Klicken: Vektormaske mit „Nichts maskiert“ erstellen  
 Alt + Klicken: Vektormaske mit „Alles maskiert“ erstellen
- S. Neuen Ebenensatz erstellen;  
 Strg + Klicken: neuen Ebenensatz unter aktueller Ebene/Ebenensatz erstellen;  
 Alt + Klicken: neuen Ebenensatz mit Dialogfeld erstellen
- T. Neue Füllenebene oder Einstellungsebene erstellen\*



- U. Neue leere Ebene erstellen;  
 Alt + Klicken: neue leere Ebene mit Dialogfeld erstellen; Strg + Klicken: neue Ebene unter Zielebene erstellen

### Tastaturbefehle im Ebenen-Menü

- Alt + „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“: aktuelle Ebene in die Ebene darunter kopieren
- Alt + „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“: alle sichtbaren Ebenen in die aktive Ebene kopieren
- Alt + „Verbundene auf eine Ebene reduzieren“: alle sichtbaren verknüpften Ebenen in die aktive Ebene kopieren

### Weitere Tastaturbefehle für Ebenen

- Strg + Klicken auf Ebenenminiatur: Ebenentransparenz als Auswahl laden
- ⇧ + Alt + , (Komma) oder . (Punkt): untere/obere Ebene aktivieren
- Alt + , (Komma) oder . (Punkt): nächste Ebene darunter/darüber auswählen
- Strg + , (Komma) oder . (Punkt): Zielebene nach unten/oben verschieben
- ⇧ + Alt + Strg + E: eine Kopie aller sichtbaren Ebenen auf die Zielebene reduzieren
- Strg + E: mit darunter liegender Ebene auf eine Ebene reduzieren
- ⇧ + Strg + E: sichtbare Ebenen auf eine Ebene reduzieren
- ⇧ + Strg + , (Komma) oder . (Punkt): Zielebene in den Hintergrund/Vordergrund (des Satzes)
- Rechter Mausklick auf Ebenensatz: Ebenensatz-Eigenschaften einstellen
- ⇧ + Alt + P: Füllmethode „Hindurchwirken“ für den Ebenensatz

## Werkzeuge | Auswahlwerkzeuge

Wo finde ich diese Hilfen auf Adobe.com

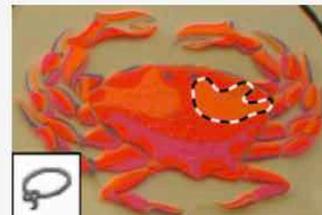
<https://helpx.adobe.com/de/photoshop-elements/using/making-selections.html>



**Auswahlrechteck:**  
Zeichnet quadratische oder rechteckige Auswahlbegrenzungen.



**Auswahlellipse:** Zeichnet runde oder elliptische Auswahlbegrenzungen.



**Lasso:** Zeichnet freihändige Auswahlbegrenzungen, am besten für Präzision.



**Polygon-Lasso:** Zeichnet Auswahlbegrenzungen, die sich aus geradkantigen Segmenten zusammensetzen.



**Magnetisches Lasso:** Zeichnet eine Auswahlbegrenzung, die automatisch an den Kanten ausgerichtet wird, wenn Sie im Foto über sie ziehen.

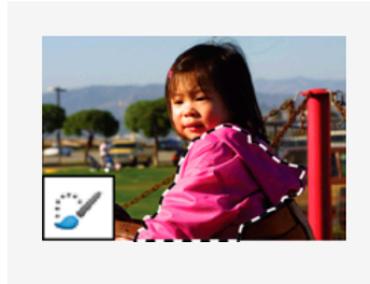


**Zauberstab:** Wählt mit einem Mausklick Pixel mit ähnlicher Farbe aus.

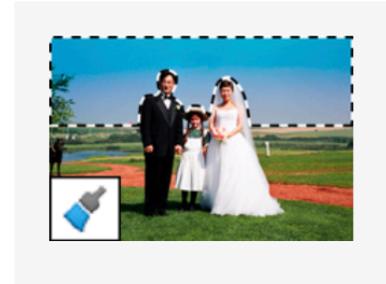
## Werkzeuge | Auswahlwerkzeuge



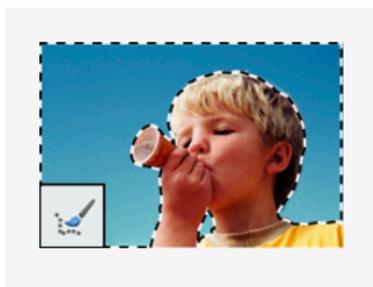
**Schnellauswahl:** Erstellt schnell und automatisch anhand der Farben und Strukturen des Bereichs, auf den Sie klicken bzw. über den Sie nach dem Klicken ziehen, eine Auswahl.



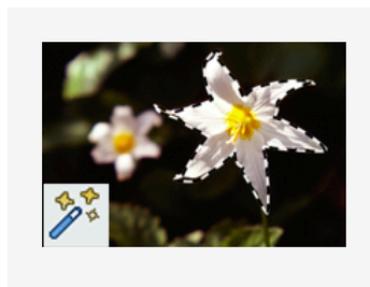
**Auswahlpinsel:** Kennzeichnet den Bereich, der ausgewählt (Auswahlmodus) bzw. nicht ausgewählt (Maskenmodus) werden soll.



**Smartpinsel:** Wendet Farbe, Tonwertkorrekturen und Effekte auf eine Auswahl an. Das Werkzeug erstellt automatisch eine Einstellungsebene für nichtdestruktive Bearbeitung.



**Auswahl verbessern-Pinselwerkzeug:** Hilft Ihnen, einer Auswahl Bereiche hinzuzufügen oder Bereiche zu entfernen.

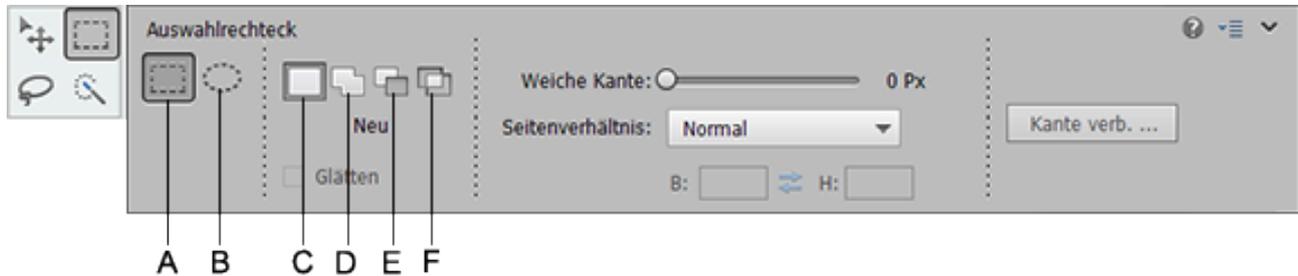


**Werkzeug zur automatischen Auswahl:** Wenn Sie eine Form um ein Objekt zeichnen, wird automatisch eine Auswahl vorgenommen.

## Werkzeuge | Werkzeugleiste

Verwenden des Auswahlrechtecks und der Auswahlellipse

Mit dem **Auswahlrechteck** können Sie quadratische oder rechteckige Auswahlbegrenzungen erstellen und mit der Auswahlellipse runde oder elliptische.



A. Auswahlrechteck B. Auswahlellipse C. Neue Auswahl D. Der Auswahl hinzufügen E. Von Auswahl abziehen F. Schnittmenge bilden

Das **Lasso** dient zum Erstellen frei gezeichneter Auswahlbegrenzungen. Mit diesem Werkzeug können Bereiche sehr präzise ausgewählt werden.



A. Lasso B. Polygon-Lasso C. Magnetisches Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

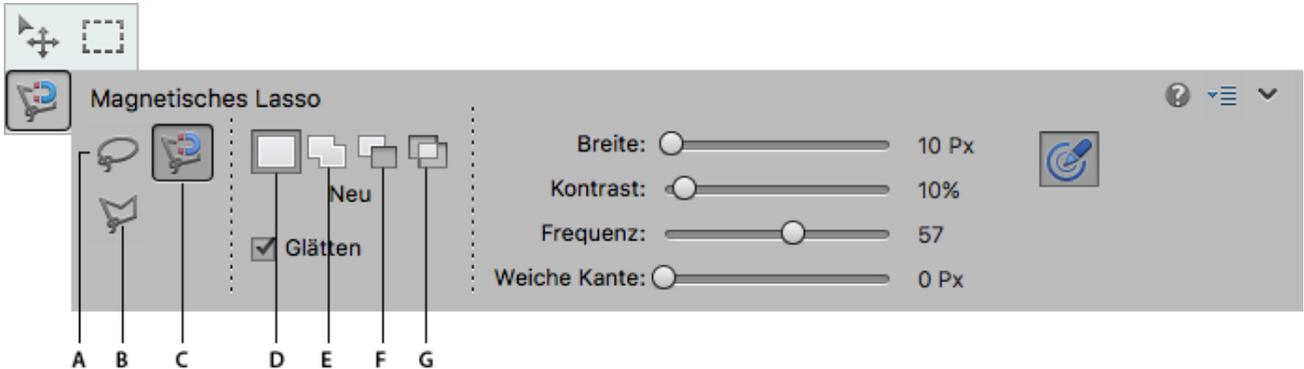
Das **Polygon-Lasso** dient zum Erstellen von Auswahlbegrenzungen, die sich aus geraden Segmenten zusammensetzen. Sie können beliebig viele Segmente erstellen, um die gewünschte Auswahlbegrenzung zu zeichnen.



A. Lasso B. Polygon-Lasso C. Magnetisches Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

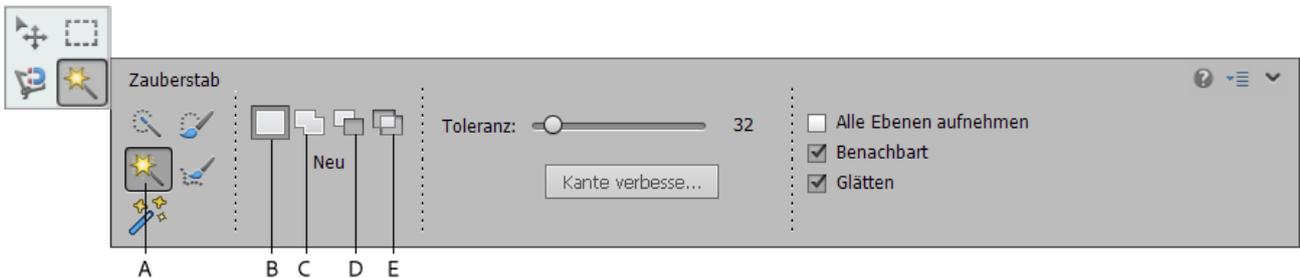
## Werkzeuge | Werkzeugleiste

Das **magnetische Lasso** dient zum Zeichnen einer Auswahlbegrenzung, die sich automatisch an den Kanten der Bildbereiche ausrichtet, über die Sie das Lasso ziehen. Dadurch wird das Zeichnen von präzisen Auswahlbegrenzungen erleichtert. Das magnetische Lasso eignet sich zum schnellen Auswählen von Objekten mit komplexen Kanten vor kontrastreichen Hintergründen.



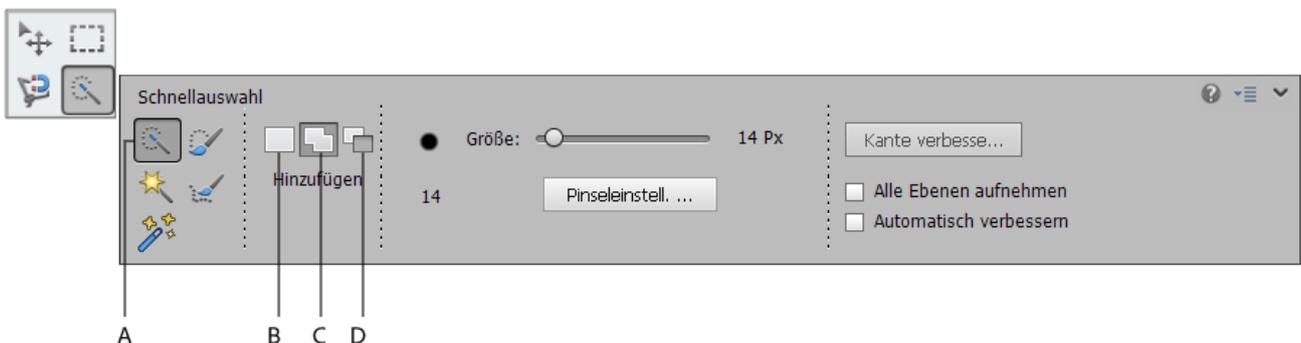
A. Lasso B. Polygon-Lasso C. Magnetisches Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

Mithilfe des **Zauberstabs** können Sie mit einem Mausklick Pixel auswählen, die in einem ähnlichen Farbbereich liegen. Legen Sie dazu den Farbbereich oder die Toleranz für die Auswahl mit dem Zauberstab fest. Verwenden Sie den Zauberstab, wenn Sie einen Bereich mit gleichen oder sehr ähnlichen Farben (z. B. einen blauen Himmel) auswählen möchten.



A. Zauberstab B. Neue Auswahl C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen E. Schnittmenge bilden

Das **Schnellauswahl-Werkzeug** erstellt eine Auswahl anhand der Farben und Strukturen des Bereichs, auf den Sie klicken bzw. in dem Sie klicken und ziehen. Ihre Markierungen müssen dabei nicht präzise sein, da das Schnellauswahl-Werkzeug automatisch und intuitiv eine Begrenzung erstellt.

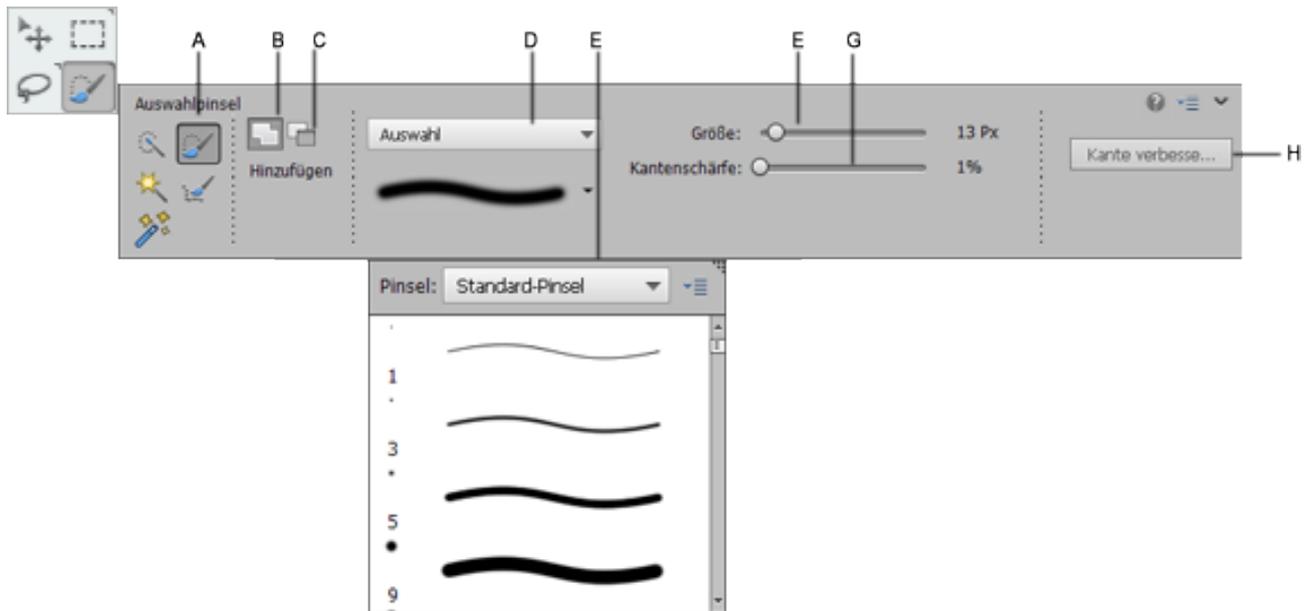


A. Schnellauswahl-Werkzeug B. Neue Auswahl C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen

## Werkzeuge | Werkzeugleiste

Der **Auswahlpinsel** bietet zwei Möglichkeiten zum Erstellen einer Auswahl: Sie können den Pinsel im Auswahlmodus über den auszuwählenden Bereich ziehen oder Sie können den Pinsel im Maskenmodus über die nicht auszuwählenden Bereiche ziehen und diese Bereiche dabei mit einer speziellen halbtransparenten Farbe abdecken.

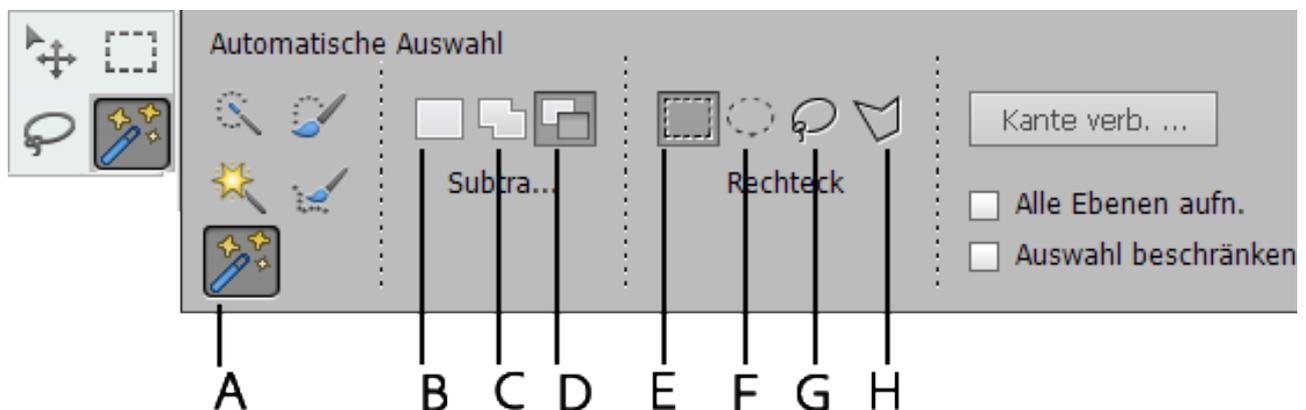
Sie können zuerst mit einem Auswahlrechteck-Werkzeug, einem Schnellauswahl-Werkzeug oder einem anderen Auswahlwerkzeug eine grobe Auswahl vornehmen und diese Auswahl anschließend mit dem Auswahlpinsel verfeinern. Die Auswahl kann mit dem Auswahlpinsel im Auswahlmodus vergrößert und im Maskenmodus verkleinert werden.



A. Auswahlpinsel B. Der Auswahl hinzufügen C. Von Auswahl abziehen D. Auswahl-Popupbedienfeld E. Pinsel-Popupbedienfeld F. Pinselgröße G. Kantenschärfe H. Schaltfläche des Dialogfelds „Kante verbessern“

Das Werkzeug zur **automatischen Auswahl** nimmt automatisch eine Auswahl vor, wenn Sie eine Form um das Objekt zeichnen, das Sie auswählen möchten. Die Form, die Sie zeichnen, muss nicht genau sein; sie muss lediglich das Objekt umreißen, das Sie auswählen möchten.

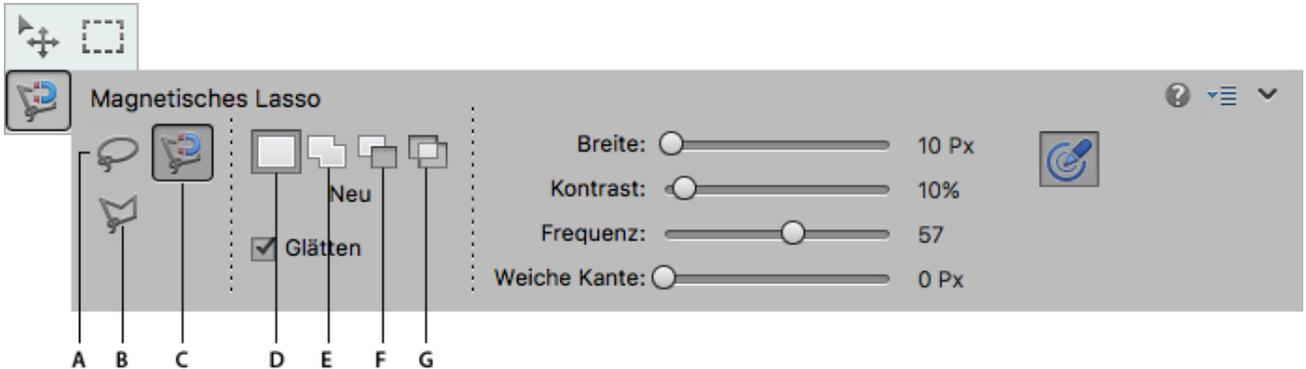
Das Werkzeug ist in der Werkzeugpalette im Modus „Schnell“ und „Experte“ verfügbar.



A. Werkzeug zur automatischen Auswahl B. Neue Auswahl C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen E. Rechteck F. Ellipse G. Lasso H. Polygon-Lasso

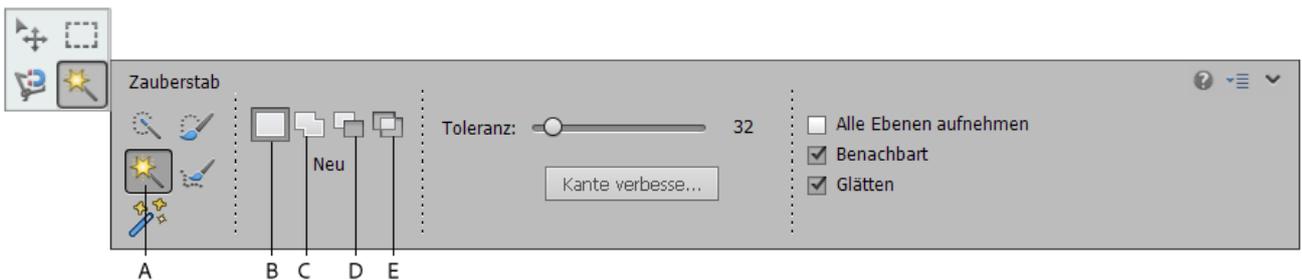
## Werkzeuge | Werkzeugleiste

Das **magnetische Lasso** dient zum Zeichnen einer Auswahlbegrenzung, die sich automatisch an den Kanten der Bildbereiche ausrichtet, über die Sie das Lasso ziehen. Dadurch wird das Zeichnen von präzisen Auswahlbegrenzungen erleichtert. Das magnetische Lasso eignet sich zum schnellen Auswählen von Objekten mit komplexen Kanten vor kontrastreichen Hintergründen.



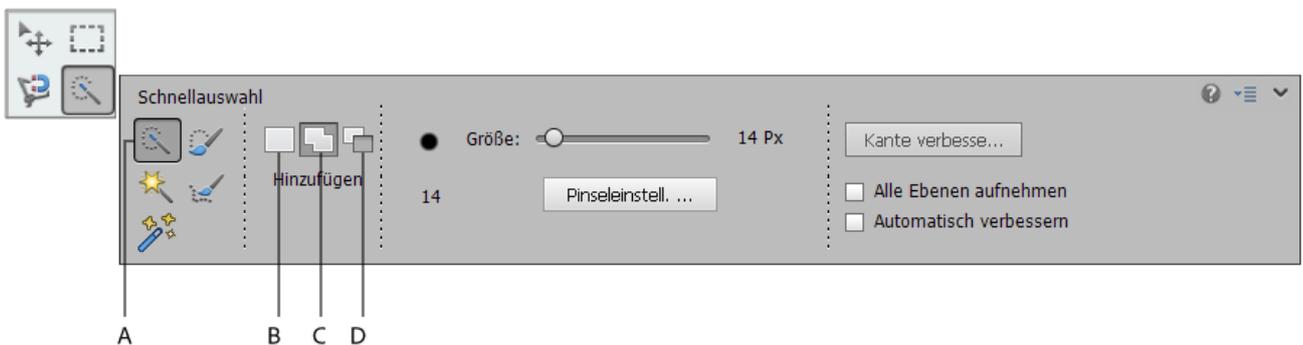
A. Lasso B. Polygon-Lasso C. Magnetisches Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

Mithilfe des **Zauberstabs** können Sie mit einem Mausklick Pixel auswählen, die in einem ähnlichen Farbbereich liegen. Legen Sie dazu den Farbbereich oder die Toleranz für die Auswahl mit dem Zauberstab fest. Verwenden Sie den Zauberstab, wenn Sie einen Bereich mit gleichen oder sehr ähnlichen Farben (z. B. einen blauen Himmel) auswählen möchten.



A. Zauberstab B. Neue Auswahl C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen E. Schnittmenge bilden

Das **Schnellauswahl-Werkzeug** erstellt eine Auswahl anhand der Farben und Strukturen des Bereichs, auf den Sie klicken bzw. in dem Sie klicken und ziehen. Ihre Markierungen müssen dabei nicht präzise sein, da das Schnellauswahl-Werkzeug automatisch und intuitiv eine Begrenzung erstellt.



A. Schnellauswahl-Werkzeug B. Neue Auswahl C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen

## Werkzeuge | Werkzeugleiste

Für die meisten Werkzeuge gibt es Optionen, die in der Optionsleiste angezeigt werden. Die Optionsleiste ist kontextabhängig und ändert sich, wenn ein anderes Werkzeug ausgewählt wird.



## Auswahlwerkzeug-Galerie



Mit den **Auswahlwerkzeugen** erstellen Sie rechteckige, elliptische, einzeilige oder einspaltige Auswahlbereiche.



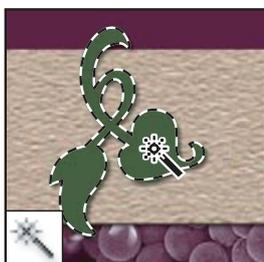
Mit dem **Verschieben-Werkzeug** verschieben Sie Auswahlbereiche, Ebenen und Hilfslinien.



Mit dem **Lasso-Werkzeug** erstellen Sie freie, polygonförmige und magnetische Auswahlbereiche.

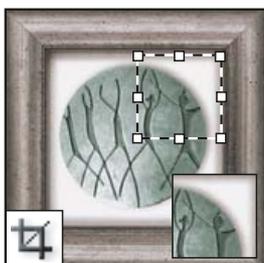


Mit dem **Schnellauswahlwerkzeug** können Sie eine Auswahl mit einer justierbaren runden Pinselspitze schnell „malen“.

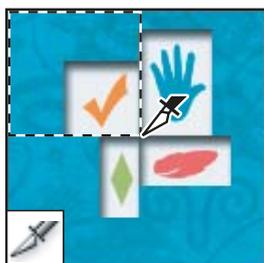


Mit dem **Zauberstab-Werkzeug** wählen Sie Bereiche mit ähnlichen Farben aus.

## Freistellungs- und Slice-Werkzeug-Galerie



Mit dem **Freistellungswerkzeug** stellen Sie Bilder frei (beschneiden sie).



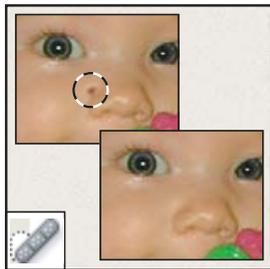
Mit dem **Slice-Werkzeug** erstellen Sie Slices.



Mit dem **Slice-Auswahlwerkzeug** wählen Sie Slices aus.

Werkzeuge | Werkzeugleiste

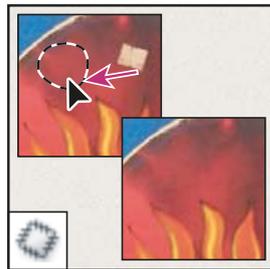
Retuschierwerkzeug-Galerie



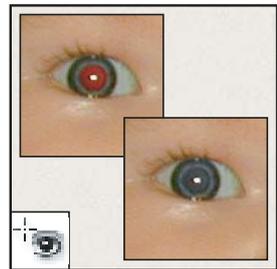
Mit dem **Bereichsreparatur-Pinsel** können Sie fehlerhafte Stellen und Objekte entfernen.



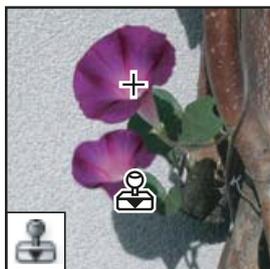
Mit dem **Reparatur-Pinsel** beseitigen Sie Bild-Defekte, indem Sie mit aufgenommenen Pixeln bzw. Pixelbereichen oder Mustern diese übermalen.



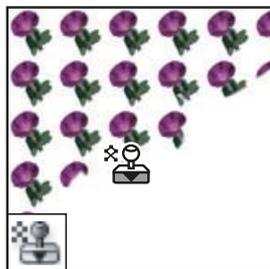
Mit dem **Ausbessern-Werkzeug** korrigieren Sie mit aufgenommenen Bereichen oder Mustern kleine Fehler in einem Bereich des Bildes.



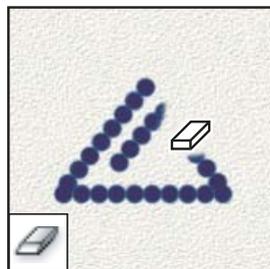
Mit dem **Rote-Augen-Werkzeug** können Sie die durch ein Blitzlicht verursachten roten Reflexionen entfernen.



Mit dem **Kopierstempel-Werkzeug** malen Sie mit aufgenommenen Bildbereichen.



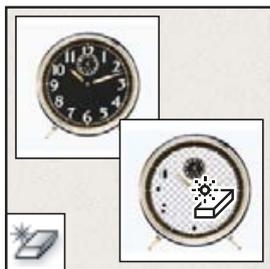
Mit dem **Musterstempel-Werkzeug** malen Sie mit einem Bildbereich als Muster.



Mit dem **Radiergummi-Werkzeug** löschen Sie Pixel und stellen einen zuvor gespeicherten Status in Bildbereichen wieder her.



Mit dem **Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug** versehen Sie durch Ziehen Bereiche mit Transparenz.



Mit dem **Magischen Radiergummi-Werkzeug** löschen Sie einfarbige Bereiche mit nur einem Mausklick, indem Sie die Bereiche mit Transparenz versehen.



Mit dem **Weichzeichner-Werkzeug** zeichnen Sie harte Kanten in einem Bild weich.



Mit dem **Scharfzeichner-Werkzeug** zeichnen Sie weiche Kanten in einem Bild scharf.



Mit dem **Wischfinger-Werkzeug** verwischen Sie Pixel in einem Bild.



Mit dem **Abwedler-Werkzeug** hellen Sie Bereiche in einem Bild auf.



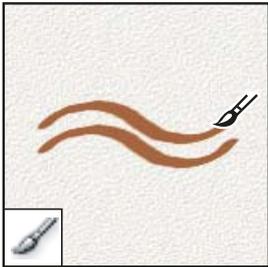
Mit dem **Nachbelichter-Werkzeug** verdunkeln Sie Bereiche in einem Bild.



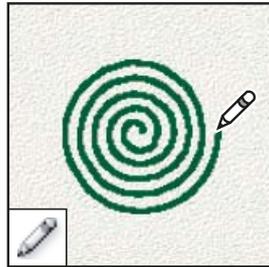
Mit dem **Schwamm-Werkzeug** ändern Sie die Farbsättigung eines Bereichs.

## Werkzeuge | Werkzeugleiste

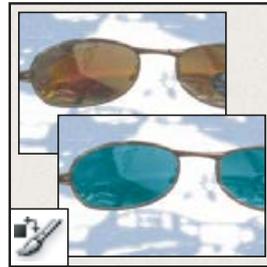
### Malwerkzeug-Galerie



Mit dem **Pinsel-Werkzeug** malen Sie mit Pinseln und Airbrush.



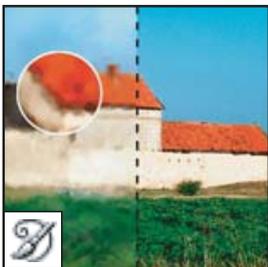
Mit dem **Buntstift-Werkzeug** malen Sie Striche mit harten Kanten.



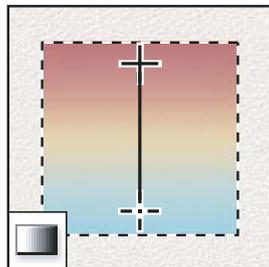
Mit dem **Farbe-ersetzen-Werkzeug** ersetzen Sie eine ausgewählte Farbe durch eine andere Farbe.



Mit dem **Protokoll-Pinsel-Werkzeug** malen Sie mit einer Kopie des ausgewählten Status oder Schnappschusses im aktuellen Bildfenster.



Mit dem **Kunstprotokoll-Pinsel-Werkzeug** malen Sie unter Verwendung eines ausgewählten Status oder Schnappschusses mit stilisierten Strichen und simulieren so verschiedene Malstile.

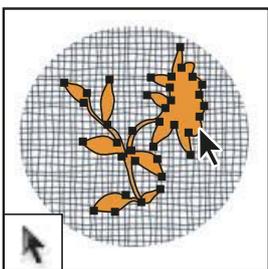


Mit den **Verlaufwerkzeugen** erstellen Sie gerade, kreisförmige, winkelförmige, gespiegelte und rautenförmige Angleichungen zwischen Farben.



Mit dem **Füllwerkzeug** füllen Sie Bereiche mit ähnlichen Farben mit der Vordergrundfarbe.

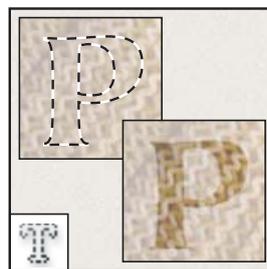
### Zeichen- und Textwerkzeug-Galerie



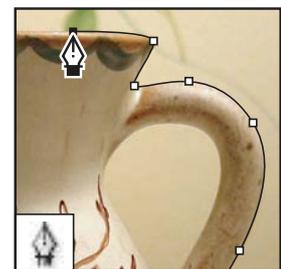
Mit den **Pfadauswahl-Werkzeugen** erstellen Sie Form- oder Segmentauswahlen mit Ankerpunkten, Grifflinien und Griffpunkten.



Mit den **Text-Werkzeugen** erstellen Sie Text in einem Bild.

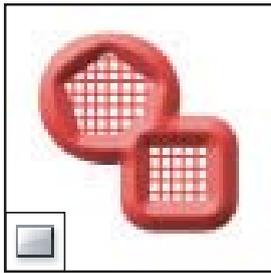


Mit den **Werkzeugen zum Maskieren von Text** erstellen Sie eine Auswahl in der Form eines Textes.

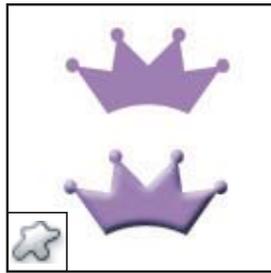


Mit den **Zeichenstift-Werkzeugen** erstellen Sie Pfade mit weichen Kanten.

## Werkzeuge | Werkzeugleiste

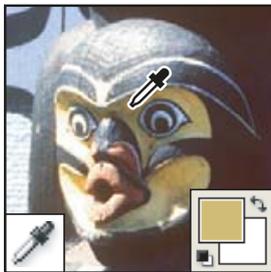


Mit den **Formwerkzeugen** und dem **Linienzeichner** können Sie Formen und Linien in eine normale Ebene oder eine Formebene zeichnen.

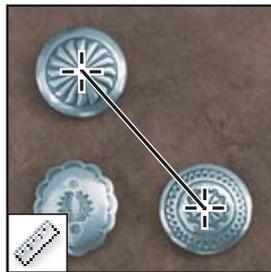


Mit dem **Eigene-Form-Werkzeug** können Sie eigene Formen aus einer Liste auswählen und erstellen.

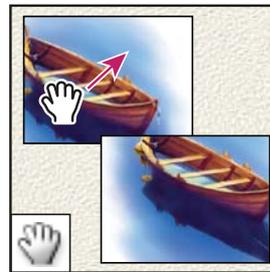
## Anmerkungs-, Mess- und Navigationswerkzeug-Galerie



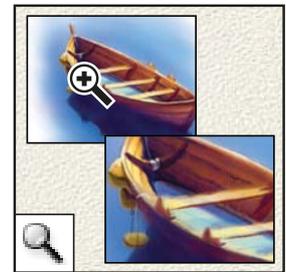
Mit dem **Pipette-Werkzeug** nehmen Sie Farbe aus dem Bild auf.



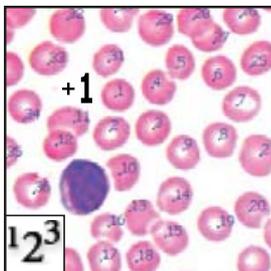
Mit dem **Linealwerkzeug** messen Sie Abstände, Positionen und Winkel.



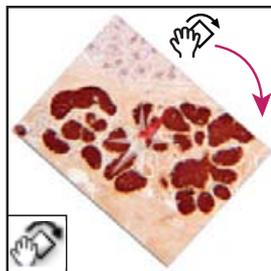
Mit dem **Hand-Werkzeug** bewegen Sie ein Bild innerhalb des Fensters.



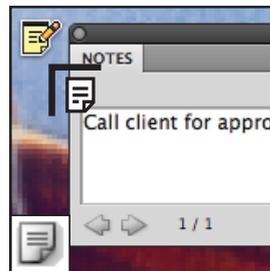
Mit dem **Zoomwerkzeug** vergrößern und verkleinern Sie die Bildansicht.



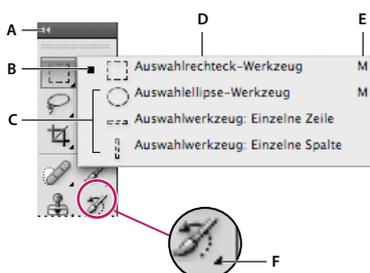
Mit dem **Zählwerkzeug** zählen Sie die Objekte in einem Bild (nur Photoshop Extended).



Mit dem **Ansichtdrehung-Werkzeug** drehen Sie die Arbeitsfläche auf zerstörungsfreie Weise.



Mit dem **Anmerkungen-Werkzeug** können Sie ein Bild mit Anmerkungen versehen.

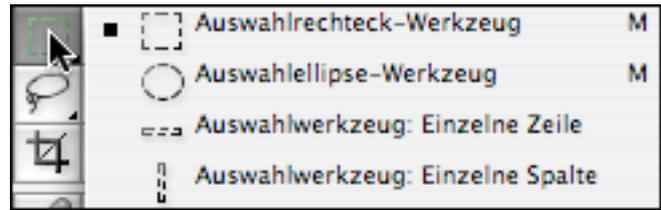


Die Auswahlwerkzeuge  
 A. Werkzeugbedienfeld B. Aktives Werkzeug C. Verborgene Werkzeuge D. Werkzeugname E. Tastaturbefehl für das Werkzeug F. Dreieck zur Anzeige verborgener Werkzeuge

## Zu den Video-Tutorials

### Auswahlwerkzeug

- Einige Werkzeuge lassen sich so **erweitern**, dass darunter verborgene Werkzeuge angezeigt werden. Etwas länger mit der linken Maustaste darauf drücken. Sie sehen Kreis-, Rechteck-, Zeilen und Spaltenauswahl.



- Einige Werkzeuge verfügen über eine **Optionsleiste**. Hier stellen sie unterschiedliche Parameter ein.



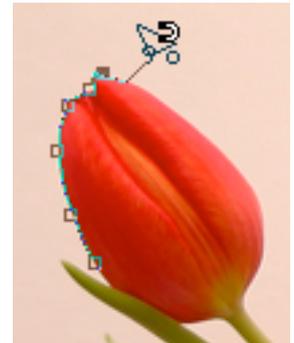
<b>normale</b> Auswahl		
Auswahlen <b>addieren</b>		
voneinander <b>abziehen</b>		
<b>Schnittmenge</b> bilden		
<b>Weiche Kante</b> hinzufügen	Weiche Kante: 22 Px	
genaues <b>Seitenverhältnis</b> oder eine <b>bestimmte Größe</b>	Art: <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Festes Seitenverhältnis <input type="checkbox"/> Feste Größe	Breite: 64 Px Höhe: 64 Px

### Lassowerkzeug

### Polygonwerkzeug

### Magnetisches Lassowerkzeug

- auch hier sind die Optionen für Auswahlen **addieren**, **subtrahieren**, und **Schnittmenge** und **weiche Kante** vorhanden. Das interessanteste ist sicher das **Magnetische Lassowerkzeug**. Man fährt über den Rand eines Objekts und der Pfad schmiegt sich an das Objekt und setzt eigenständig **Ankerpunkte**.



### Freistellungswerkzeug

Wenn man Bilder häufig auf eine bestimmte Größe bringen muss, dann kann man sich die Arbeit erleichtern, in dem man sich eine Werkzeugvorgabe in der Optionsleiste erstellt. Man kann hier eine feste Größe einstellen oder die Maße von einem Musterbild abgreifen. Dazu holt man sich ein Bild, benutzt den Befehl "**Vorderes Bild**", die Maße werden übernommen - und man beschneidet damit das Bild. Fertig.



## Zu den Video-Tutorials

### Kopierstempelwerkzeug Musterstempelwerkzeug

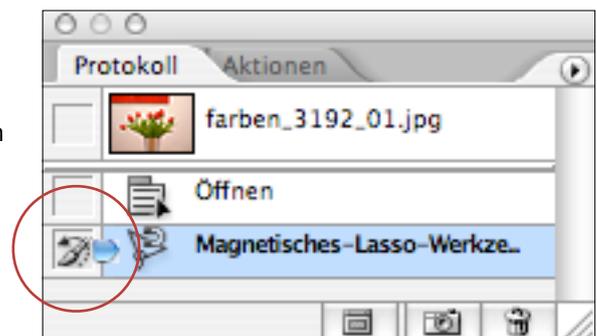
Bereiche kopieren und Muster erzeugen.

Mit dem Kopierstempel kann ein Teil des Bildes kopiert und einem anderen Bild oder einem anderen Teil desselben Bildes zugewiesen werden. So lässt sich auch ein Teil einer Ebene über eine andere Ebene kopieren. Bei jedem Malstrich mit dem Stempel wird das aufgenommene Bild erneut eingefügt. Der Kopierstempel eignet sich zum Duplizieren von Objekten oder zum Entfernen von Bildfehlern.

1. Wählen Sie eine Pinselspitze aus und legen Sie in der Optionsleiste die Pinsoptionen für die Füllmethode, die Deckkraft und den Farbfluss fest.
2. Legen Sie als Nächstes fest, wie die aufgenommenen Pixel ausgerichtet werden sollen.
3. Wählen Sie in der Optionsleiste „Ausgerichtet“, wenn die Pixel kontinuierlich aufgenommen werden sollen und der Aufnahmepunkt auch beim Loslassen der Maustaste nicht verloren gehen soll.
4. Deaktivieren Sie „Ausgerichtet“, wenn die aufgenommenen Pixel jedes Mal, wenn Sie das Malen unterbrechen und erneut beginnen, wieder vom ersten Aufnahmepunkt verwendet werden sollen.
5. Aktivieren Sie in der Optionsleiste „Alle Ebenen aufnehmen“, um Pixel aus allen sichtbaren Ebenen aufzunehmen.
6. Deaktivieren Sie diese Option, um nur Pixel aus einer Ebene aufzunehmen.
7. Legen Sie den Anfangspunkt fest, indem Sie den Zeiger in einem beliebigen geöffneten Bild positionieren und bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahl Taste (Mac OS) klicken.
8. Ziehen Sie über den Bildausschnitt, der korrigiert werden soll.

### Protokollpinsel

Der Protokollpinsel ist ein mächtiges Werkzeug. Sie können bestimmte Aktionen in der **Protokollpalette** rückgängig machen, und dann ein bestimmtes Detail mit dem Protokollpinsel wieder rekonstruieren.



### Das Radiergummi

ist allen sicher bekannt.

Es hat aber einige raffinierte Möglichkeiten, die sie sicher gerne bei Freistellungsarbeiten ausprobieren

wollen. Das **Hintergrundradiergummi**  und das **Magische Radiergummi** 

Der **Magische Radiergummi**  findet bei einem Mausklick ähnliche Farbbereiche und löscht sie.

Das **Hintergrundradiergummi**  nimmt bei einem Mausklick die zu löschende Farbe auf und löscht sofort diese und ähnliche Farben je nach Einstellung der Toleranz.

## Zu den Video-Tutorials

### Ausbessern-Werkzeug

Wenn in einem Bild die Lichter vollkommen ausbrechen, d.h. ein Bildbereich so überstrahlt ist, das keine Farbpixel mehr zu sehen sind, dann benutzen wir das **Ausbessern-Werkzeug**.

In der [Werkzeugpalette an 4 Stelle](#), drücken Sie die Maustaste etwas länger um die untergeordneten Werkzeuge zu sehen. Hier wählen Sie das **Ausbessern-Werkzeug**.

Dann legen sie eine Auswahl um die betreffende Stelle, und schieben diese Auswahl in einen ähnlich farbigen Bereich um diese Stelle zu übernehmen.

#### Prüfen

Die Auswahl ausblenden dann wieder einblenden. Die Auswahl aufheben. Fertig!

### Roter Augen Effekt 1

Der Rote-Augen-Effekt entsteht, wenn das Blitzlicht der Kamera von der Netzhaut der fotografierten Person reflektiert wird. Dieser Effekt ist häufig bei Aufnahmen in dunkleren Räumen zu sehen, da die Iris der Person dann weit geöffnet ist.

In der [Werkzeugpalette an 4 Stelle](#), drücken Sie die Maustaste etwas länger um die untergeordneten Werkzeuge zu sehen. Hier wählen Sie das **Rote Augen-Werkzeug**.

In der Option Pupillengröße bestimmt man das Verhältnis von rotem Kreis zu dunklem Pupillenkreis. Wie stark der rote Bereich verdunkelt werden soll, stellt man unter Verdunklungsbetrag ein. Dann zieht man ein Rechteck um die beiden Augen, und die Korrektur ist fertig. Das ist die einfache, aber nicht ganz so elegante Methode.

---

### Roter Augen Effekt 2

Eine andere, etwas ausgefeiltere Methode ist die Anpassung des richtigen Farbtons der Pupille. In diesem Fall ein leichte Grün.

Als erstes vergrößern wir den Ausschnitt mit dem **Lupenwerkzeug**. 

Dann nehmen wir das **Kreis Auswahlwerkzeug**  und ziehen den ersten Kreis auf. Wir beginnen in der Mitte und halten die **Hochsteltaste** und die **Altaste** gedrückt um den Kreis von der Mitte her aufzuziehen.

Wenn die Auswahl geglückt ist, halten wir wieder die **Hochsteltaste** und die **Altaste** gedrückt um den nächsten Kreis von der Mitte her aufzuziehen.

Jetzt gehen wir in [BILD - ANPASSEN - FARBTON SÄTTIGUNG](#) und stellen die Werte für **grün** so ein:  
Farbton 138 | Sättigung -80 | Helligkeit 0

Um den **dunklen Pupillenpunkt** zu setzen, nehmen wir das **Pinselwerkzeug**  und öffnen mit der rechten Maus das Kontextmenu und stellen die Pinselgröße richtig ein. Mit den Pfeiltasten nach oben oder unten vergrößern oder verkleinern wir die Pinseldicke.

Mit dem **Wischfinger Werkzeug**  kann man nun dunkle und helle Streifen in der Iris (Netzhaut) von außen nach innen und umgekehrt ziehen, damit etwas Struktur in der Iris entsteht.

Jetzt erstrahlen die Augen wieder in ihrem natürlich Glanz. Mit dem Pinselwerkzeug setzten wir noch je einen weißen Punkt für das Glanzlicht.

---

## Zu den Video-Tutorials

### Scharfzeichnen

In diesem Bild wollen wir die Schärfe nachjustieren.

Wichtig ist immer das Bild in der **100% Ansicht** oder **tatsächliche Pixel Ansicht** zu schärfen, sonst hat man keine richtige Beurteilungsmöglichkeit.

Wo finden wir diesen Scharfzeichnungsfilter:  
[Filter / Scharfzeichnungsfilter / Unscharf Maskieren](#)

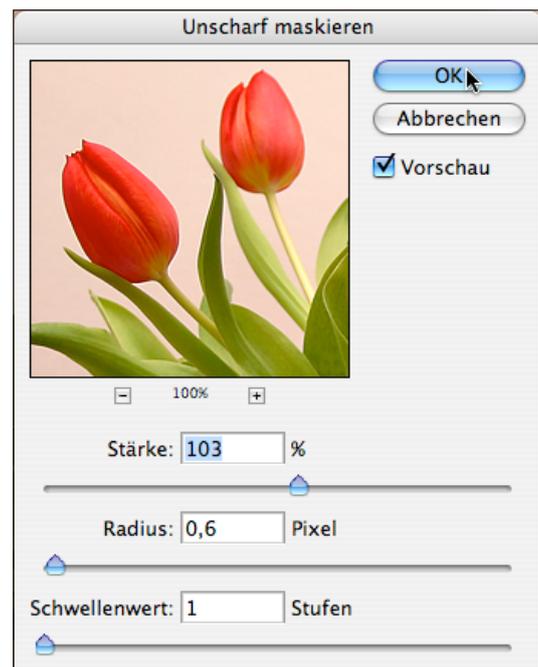
Was macht dieser Filter. Es werden Pixel gegeneinander geschoben um die Konturenkontraste zu erhöhen.

Dabei legt der Regler **Schwellenwert** fest, wie stark die Kontraste der Pixel sein müssen, damit sie überhaupt verstärkt werden. Das heißt, wenn der Schwellenwert auf 0 ist, werden auch die geringsten Kontraste verstärkt. Auch die Flächen. Das will man natürlich sehr selten. Deswegen gehen wir hier schon mal auf den Wert 1.

Wie weit die Pixel voneinander entfernt sein können, die verglichen werden legt man unter **Radius** fest. Auch hier ist es sinnvoll klein anzufangen.

Der Kontrast dieser Pixel wird um einen bestimmten Wert erhöht. Wie hoch dieser Wert ist, wird unter **Stärke** festgelegt.

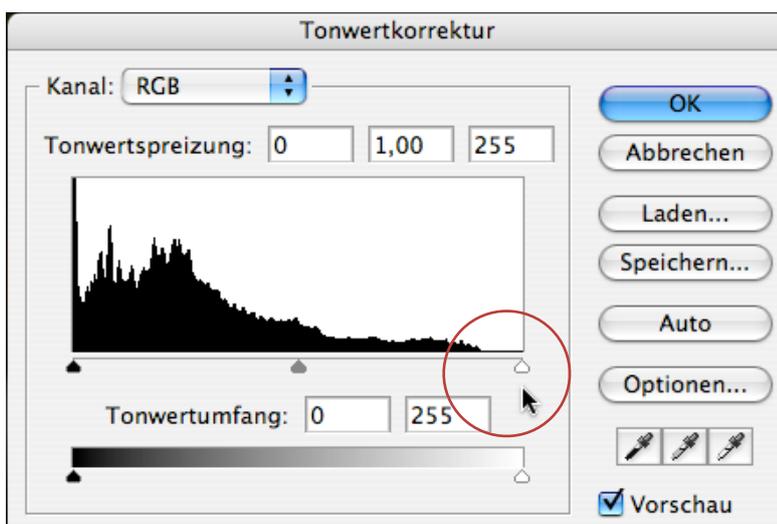
Das Ganze muss mit bedacht und behutsam gemacht werden. Zu starkes Scharfzeichnen wirkt immer unnatürlich.



### Tonwert-Korrektur + Tiefen+Lichter

Wenn das Bild etwas zu dunkel oder zu hell ist, verwenden wir die Tonwert-Korrektur. Es geht um die Verteilung der Hell- Dunkelwerte.

Wir sprechen von der Ausgewogenheit der Lichter der Mitteltöne und der Tiefen.



Die Histogramm-Wellenberge zeigen die Verteilung der Pixel in diesen Tonwert-Bereichen. Hier müssen wir einen Ausgleich schaffen. Das geht so.

Ein Bild, das an den Seiten seines Histogramms zu wenige Pixel aufweist, optimieren Sie, indem Sie den Tonwertkorrektur-Regler zur ersten Pixelansammlung an beiden Enden des Histogramms ziehen.

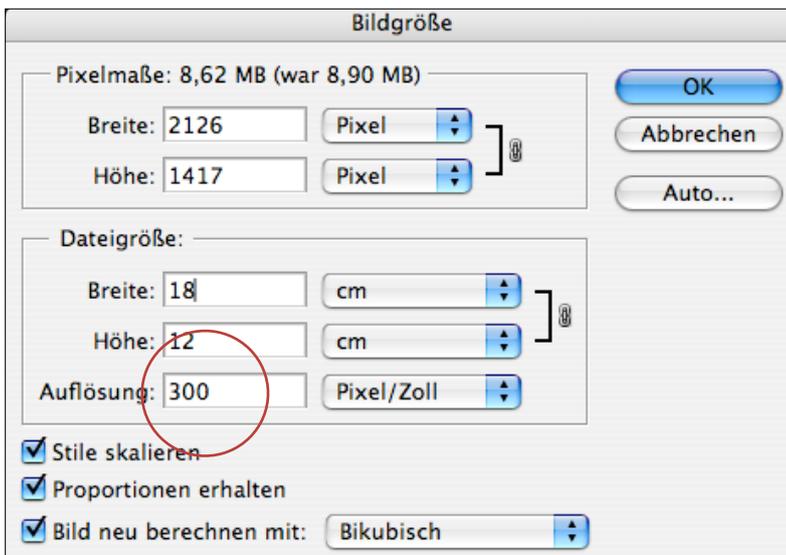
## Zu den Video-Tutorials

### Auflösung

Die Bildfläche, die wir im Tutorial sehen, entspricht der eines 17 Zoll Monitors, mit der Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.

Die Auflösung beschreibt nicht die absolute Zahl der Pixel eines Bildes, sondern die Qualität bei einer festen Bildgröße. Die Einheiten für die Auflösung sind Pixel/cm oder Pixel/inch.

Ein **hoher Faktor** steht dabei für **hohe Bildqualität**.



Für den Offsettdruck braucht man 300 DPI (dot per inch) = 118 pixel per cm. (1 inch = 2.54 cm)  
Für die Bildschirmanzeige braucht man 72 DPI. Das heißt, hier braucht man nur die Anzahl der Pixel.  
18 x 12 cm bei 300 DPI (8 MB)

---

### Aufhellen · Abdunkeln & Farbsättigung

- Der **Abwedler**  hellt Bereiche auf
- Der **Nachbelichter**  dunkelt ab

Bei beiden lässt sich dieser Effekt in der Optionenpalette für helle, mittlere und dunkle Töne festlegen.

Der **Schwamm**  erhöht oder verringert die Sättigung der Farben, je nach Einstellung in der Optionenpalette.

---

### Freistellen mit dem Pfadwerkzeug

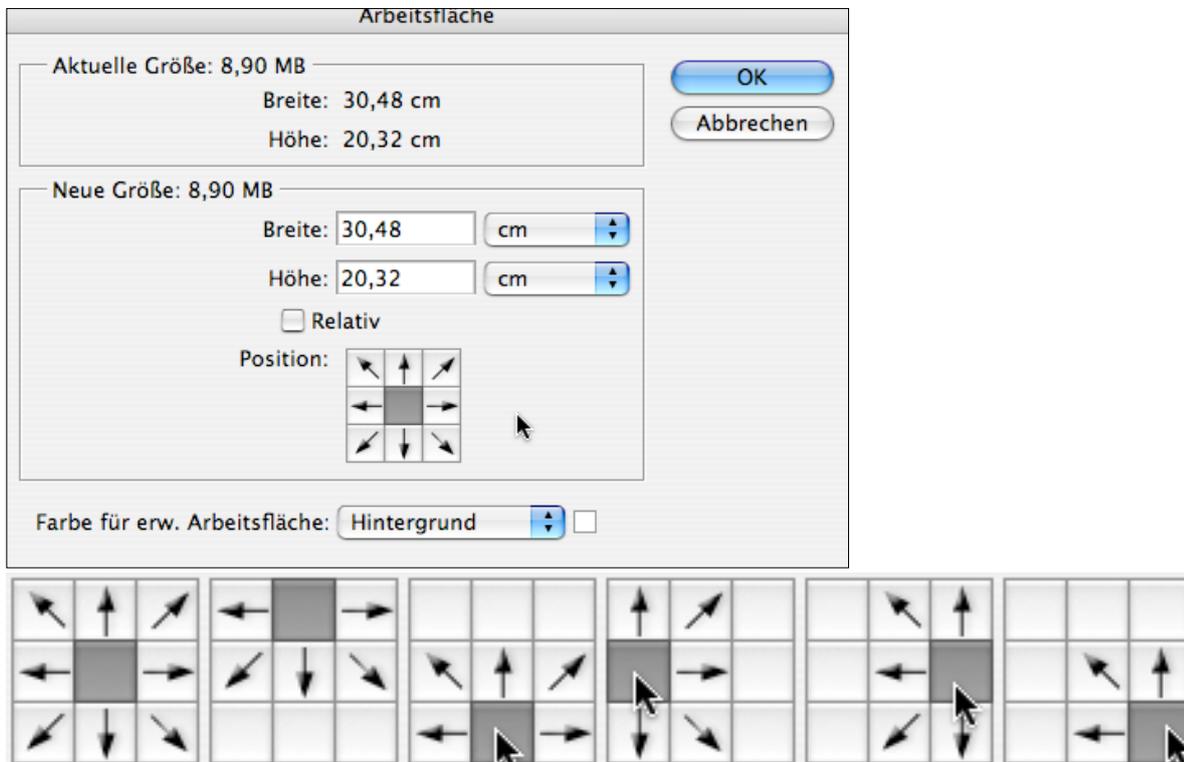
Will man ein komplexes Objekt freistellen, benötigt man dazu das Pfadwerkzeug. Der um das Objekt gelegte Pfad wird gespeichert und daraus eine Auswahl erstellt. Man kopiert das Objekt auf eine neue Ebene und blendet die darunter liegenden Ebenen aus.

---

## Zu den Video-Tutorials

### Arbeitsfläche

- Ändern der Arbeitsflächengröße („Bild“ > „Arbeitsfläche“)



Hier gibt man die Richtung an, in welche die Arbeitsfläche vergrößert wird.

**Ebenen** sind wie mehrere übereinander geschichtete transparente Folien

- Ebenen-Palette einzublenden, wählen Sie „Fenster“ > „Ebene“.
- Das Dreieck in der oberen rechten Ecke enthält Befehle für die Arbeit mit Ebenen
- Hintergrundebene (Zeichenordnung, Füllmethode und Deckkraft können Sie nicht ändern)
- Doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf „Hintergrund“ und geben einen Namen ein
- Neue Ebene mit dem zweiten Symbol von rechts
- Ebenen benennen (Doppelklick auf den Ebenennamen)
- konvertieren Sie eine Auswahl in eine neue Ebene („Ebene“ > „Neu“ > „Ebene durch Kopie“)
- Augensymbol (ALT für alle) So blenden Sie eine Ebene, eine Gruppe oder einen Stil ein bzw. aus
- Farbe oder Pixel auf allen Ebenen aufnehmen (Optionsleiste Kästchen „Alle Ebenen aufnehmen“)
- Auswahl aller Ebenen („Auswahl“ > „Alle Ebenen“)
- Auswahl ähnlicher Ebenen z.B. mit Text („Auswahl“ > „Ähnliche Ebenen“)
- Auswählen mit Verschieben-Werkzeug Aktivierung in Optionsleiste „Ebene automatisch wählen“
- Ebenen gruppieren (Wählen Sie „Ebene“ > „Ebenen gruppieren“)
- Ebenen drehen ( mit eingeschalteter Transformationssteuerungen in Optionspalette)
- Fixieren Transparenter Pixel (beschränkt die Bearbeitung auf deckende Bereiche der Ebene)
- Fixieren Bildpixel (Verhindert die Bearbeitung der Ebenenpixel durch die Malwerkzeuge.)
- Fixieren Position (Verhindert, dass die Ebenenpixel verschoben werden.)
- Deckkraft (Ebenen-Palette Wert ins Textfeld „Deckkraft“ eingeben oder Popup-Regler „Deckkraft“)

## Zu den Video-Tutorials

### Komplexe Ebenenkomposition

Diese Übung beschäftigt sich mit Ebenen.

- zuerst lösen wir die fixierte Hintergrundposition auf durch einen Doppelklick + Namen= „Bild“
  - In **Auswahl / Farbbereich auswählen** wählen wir das Hintergrundweiß aus, Toleranz-Regler
  - abrunden = entfernen von Pixeln ( „Auswahl“ > „Auswahl verändern“ > „Abrunden“)
  - Maskierungsmodus (Werkzeugpalette, Rottönung) kleine Korrekturen mit dem Radiergummi
  - zurück in den Standardmodus
  - Auswahl umkehren (nur die Person)
  - konvertieren Sie die Auswahl in eine neue Ebene („Ebene“ > „Neu“ > „Ebene durch Kopie“)
  - Ebene benennen- Namen= z.B. Person
  - Hintergrundebene "Bild" mit dem Augenmotiv ausschalten
  - Hintergrundebene "Bild" anwählen, dann Ebenenpalette **Symbol "neue Ebene"** = Farbhintergrund
  - Zur Ebene „Person“ wechseln, Rechteck-Auswahl um die Haare mit weißen Stellen
  - in **Auswahl / Farbbereich auswählen** wählen wir das Weiß aus mit Toleranz-Regler
  - weiße Pixel löschen | für diesen Arbeitsschritt genügt das.
  - Werkzeugpalette "**Eigene Form Werkzeug**" dann Optionspalette "**Eigene Form**" eine Gitterform
  - Gitterform aufziehen über 80% des Bildes
  - Wechsel in die Pfadpalette | Arbeitspfad speichern | Name= Gitter
  - Pfadpalette | **Auswahl erstellen** | **weiche Kante=1**
  - Menu Auswahl | Auswahl verändern | Auswahl erweitern | 20 Pixel
  - Neues Bild kopieren | **Bearbeiten** | **in die Auswahl einfügen** |
  - Deckkraft der Ebene auf 35% setzen
  - Wechsel zu Ebene Farbhintergrund | neue Ebene | gleiches Bild einfügen |
  - Verschiebewerkzeug anklicken | leicht drehen | bestätigen mit ok | Transparenz 20%
  - Zuletzt das Gitter mit Verschiebewerkzeug die Größe anpassen | bestätigen mit ok
- dann diese Ebene Ausblenden
- Person auswählen mit „Apfel-Wahl“ oder PC „Steuerung“ | auf das Icon der Ebene klicken
  - Neue Ebene über **Person** erstellen
  - Hintergrundbild kopieren | In die Auswahl einfügen | Deckkraft 69% | Fläche 41%
  - Einstellungsebene über Hintergrundfarbe | Farbton Sättigung | Farbton -180

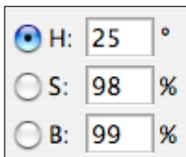
### Die Farben

Wir haben unterschiedliche Farbmodelle in Photoshop.



## Zu den Video-Tutorials

**HSB Modell** = Hue (Farbton), Saturation (Sättigung) und Brightness (Helligkeit)



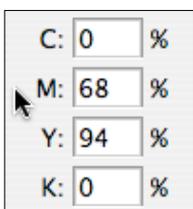
<input checked="" type="radio"/> H:	25	°
<input type="radio"/> S:	98	%
<input type="radio"/> B:	99	%

Der Farbton beinhaltet die reine Farbinformation, Die Skala reicht hier bis 360 Grad.

Die Sättigung ist das Verhältnis von Stärke der reinen Farbe und den unbunten Anteilen. 0% ist immer ein Grauwert und 100 % die kräftigste, reine Farbe.

Die Helligkeit entspricht der Helligkeit von 1% bis 100%. Dabei stellt 0% immer Schwarz dar. Es gibt jedoch unterschiedliche Skalen in den verschiedenen Programmen.

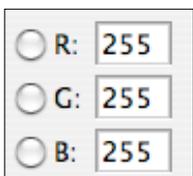
**CMYK Modell** (subtraktive Farbmischung)



C:	0	%
M:	68	%
Y:	94	%
K:	0	%

Die subtraktive Farbmischung bedient sich der Farben **Cyan** (blau), **Magenta** (rot) und **Yellow** (gelb). Eine Mischung dieser drei Komponenten ergibt in der Theorie Schwarz, in der Praxis ein sehr dunkles Braun. Durch Zugabe von **Schwarz** (auch Tiefe genannt) enthält man auch im Bereich der unbunten Farben (Grau, Schwarz, Weiß) eine gute Reproduktionsqualität.

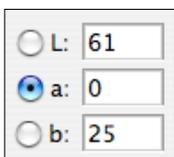
Das **RGB Modell** (additive Farbmischung)



<input type="radio"/> R:	255
<input type="radio"/> G:	255
<input type="radio"/> B:	255

benutzt die drei Grundfarben Rot, Grün, Blau. Eine Mischung aus den drei Komponenten ergibt bei gleicher Intensität weißes Licht. Auch das Sonnenlicht enthält diese drei Grundfarben. Jede Farbe 256 (2 hoch 8) Abstufungen

Das **LAB Modell** (L= Luminanz, A und B sind die Farbachsen)

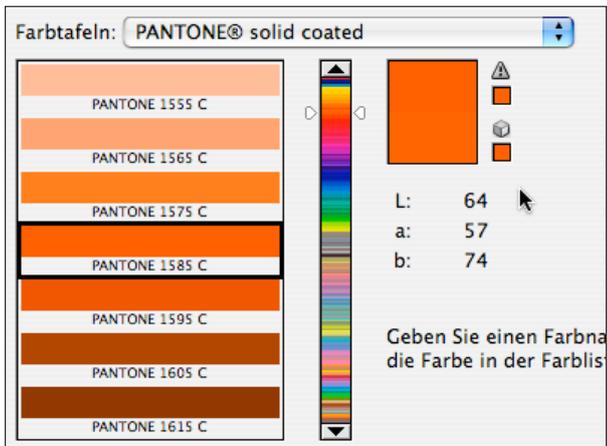


<input type="radio"/> L:	61
<input checked="" type="radio"/> a:	0
<input type="radio"/> b:	25

Es ist standardisiert, gleichabständig, geräteunabhängig und baut auf der menschlichen Wahrnehmung auf. Es basiert auf dem XYZ-Farbsystem, doch wird die Helligkeit getrennt von den Farbtönen auf einer eigenen Achse aufgetragen. Auf der **a-Achse** liegen alle **Grün- und Rottöne**. Hierbei repräsentieren negative a-Werte grüne und positive a-Werte rote Farben. Auf der **b-Achse** befinden sich im negativen Bereich alle **Blau-** und im positiven Bereich alle **Gelbtöne**.

## Zu den Video-Tutorials

### Die Farbbibliotheken

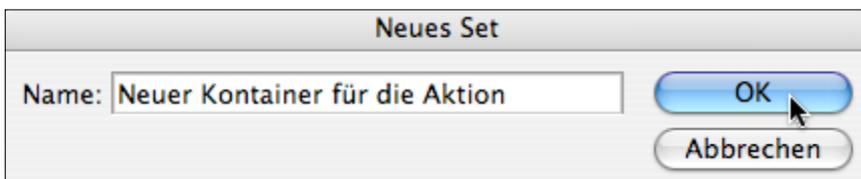


## Aktionen

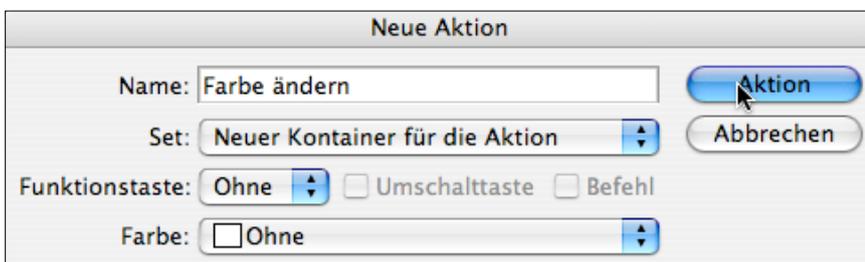
### Wie kann man Vorgänge automatisieren?

Eine Aktion ist eine Abfolge von Befehlen, die Sie auf einzelne Dateien oder auf mehrere Dateien gleichzeitig anwenden können.

1. Neues Aktionsset erstellen (3. Symbol von rechts)



2. Neue Aktion (2. Symbol von rechts) Geben Sie einen Namen für die Aktion ein.



3. Klicken Sie auf „Aktion“. Die Schaltfläche „Aufzeichnung beginnen“ in der Aktionen-Palette wird nun rot angezeigt.



4. Aktion beenden



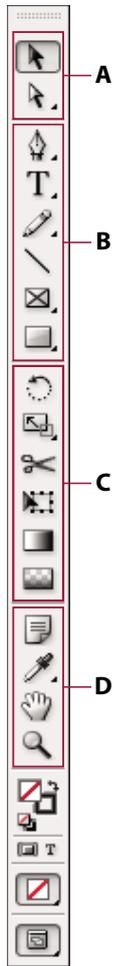
5. Aktion anwenden





Adobe Indesign · Arbeitsbereich

Übersicht über die Toolbox



**A Auswahlwerkzeuge**

- Auswahl (V)
- Direktauswahl (A)
- Positionierung (Umschalt+A)

**B Zeichen- und Textwerkzeuge**

- Zeichenstift (P)
- Ankerpunkt hinzufügen (=)
- Ankerpunkt löschen (-)
- Richtungspunkt umwandeln (Umschalt+C)

- Text (T)
- Pfadtext (Umschalt+T)

- Buntstift (N)
- Glätten
- Radieren

- Linienzeichner (<)
- Rechteckrahmen (F)
- Ellipsenrahmen
- Polygonrahmen

- Rechteck (M)
- Ellipse (L)
- Polygon

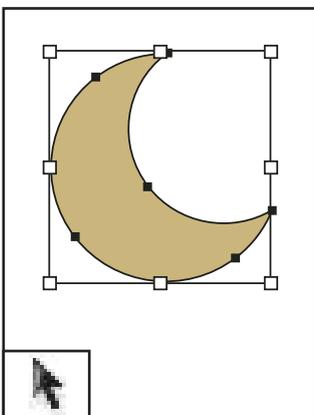
**C Transformationswerkzeuge**

- Drehen (R)
- Skalieren (S)
- Verbiegen (O)
- Schere (C)
- Frei transformieren (E)
- Verlauf (G)
- Weiche Verlaufs-kante (Umschalt+G)

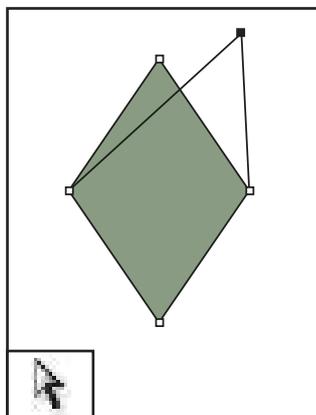
**D Modifizierungs- und Navigationswerkzeuge**

- Notiz
- Pipette (I)
- Messen (K)
- Hand (H)
- Zoom (Z)

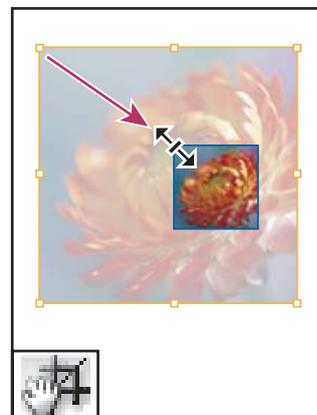
Auswahlwerkzeuggalerie



Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie ganze Objekte auswählen.



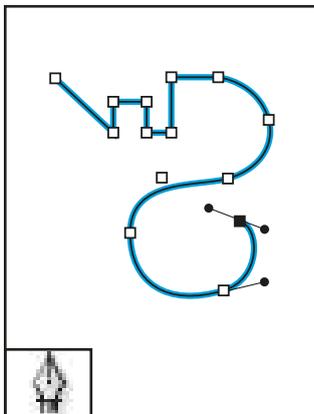
Mit dem Direktauswahl-Werkzeug wählen Sie Punkte auf einem Pfad oder Inhalt in einem Rahmen aus.



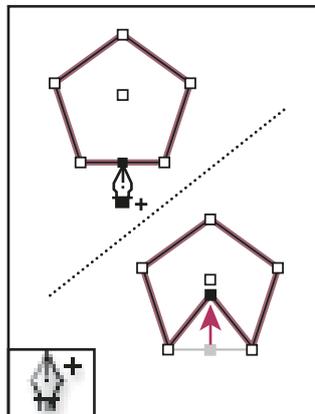
Mit dem Positionierungswerkzeug können Sie Bilder in einem Rahmen beschneiden und verschieben.

Adobe Indesign · Werkzeuge

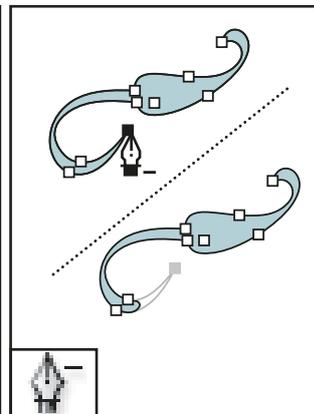
Zeichen- und Textwerkzeuggalerie



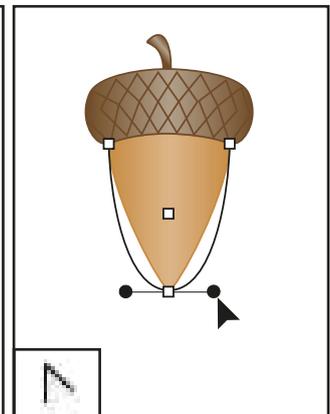
Mit dem Zeichenstift-Werkzeug zeichnen Sie gerade und gekrümmte Pfade.



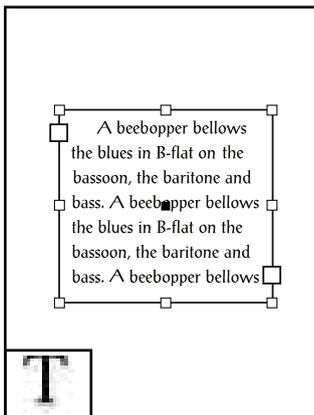
Mit dem Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug nehmen Sie weitere Ankerpunkte in einen Pfad auf.



Mit dem Ankerpunkt-löschen-Werkzeug können Sie Ankerpunkte aus einem Pfad entfernen.



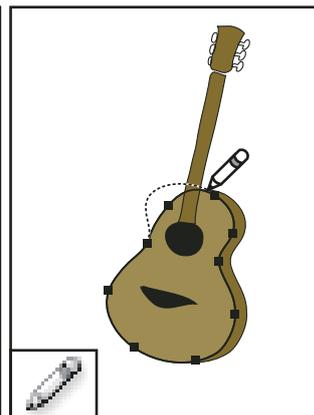
Mit dem Richtungspunktumwandeln-Werkzeug konvertieren Sie Eck- und Übergangspunkte.



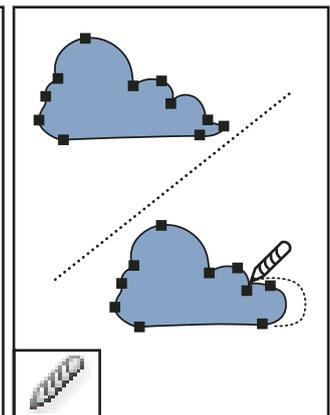
Mit dem Text-Werkzeug können Sie Textrahmen erstellen und Text auswählen.



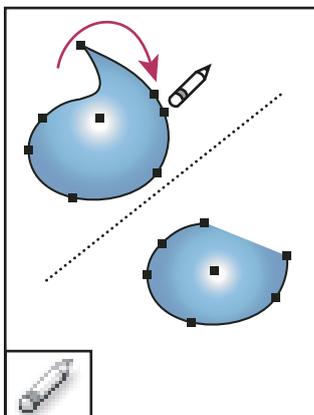
Mit dem Pfadtext-Werkzeug erstellen und bearbeiten Sie Text, der sich auf einem Pfad befindet.



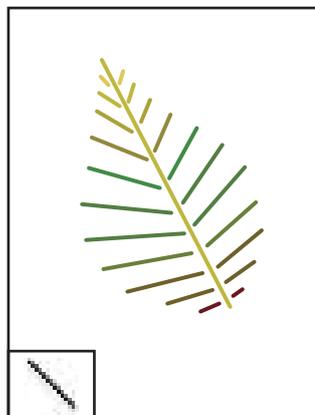
Mit dem Buntstift-Werkzeug zeichnen Sie Freiformpfade.



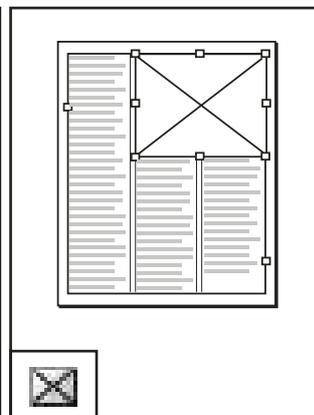
Mit dem Glätten-Werkzeug entfernen Sie unerwünschte Winkel aus einem Pfad.



Mit dem Radieren-Werkzeug löschen Sie Punkte auf einem Pfad.



Mit dem Linienzeichner-Werkzeug können Sie Liniensegmente zeichnen.

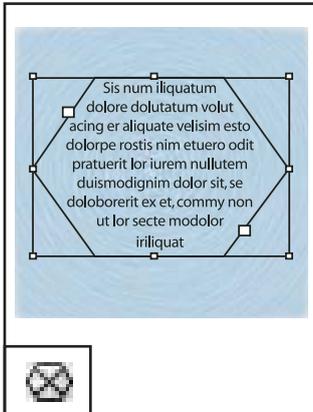


Mit dem Rechteckrahmen-Werkzeug erstellen Sie quadratische oder rechteckige Platzhalter.

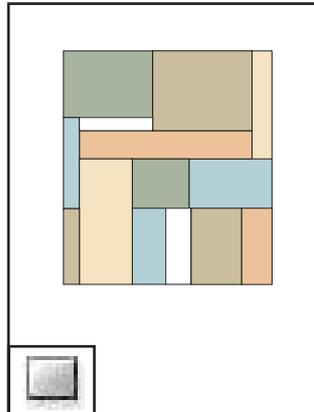


Mit dem Ellipsenrahmen-Werkzeug erstellen Sie kreisförmige oder ovale Platzhalter.

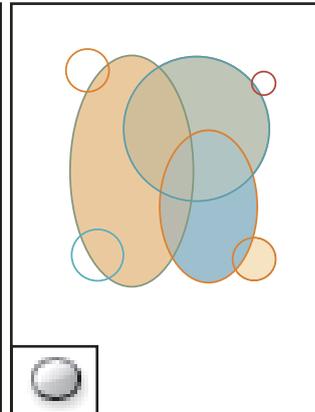
## Adobe Indesign • Werkzeuge



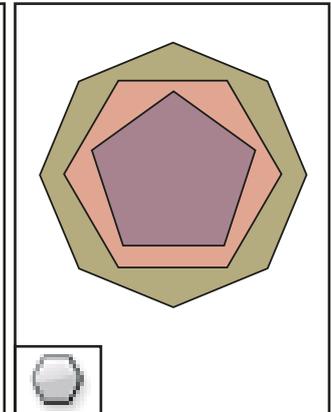
Mit dem Polygonrahmen-Werkzeug erstellen Sie mehrseitige Platzhalter.



Mit dem Rechteck-Werkzeug erstellen Sie Quadrate und Rechtecke.



Mit dem Ellipse-Werkzeug erstellen Sie Kreise oder Ovale.

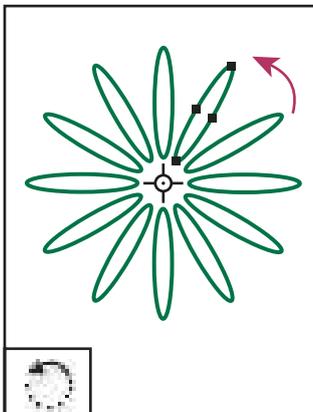


Mit dem Polygon-Werkzeug erstellen Sie mehrseitige Formen.

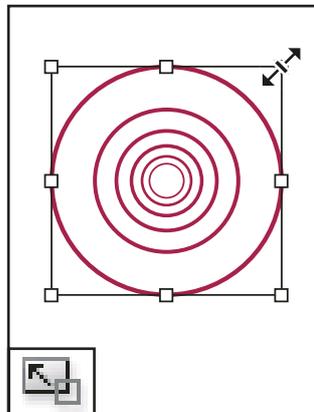
### Siehe auch

„Pfade und Formen – Grundlagen“ auf Seite 351

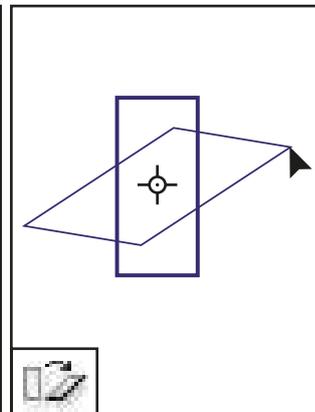
## Transformieren-Werkzeuggalerie



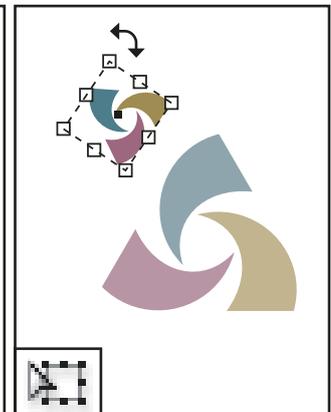
Mit dem Drehen-Werkzeug können Sie Objekte um einen festen Punkt herum drehen.



Mit dem Skalieren-Werkzeug ändern Sie die Größe von Objekten relativ zu einem festen Punkt.



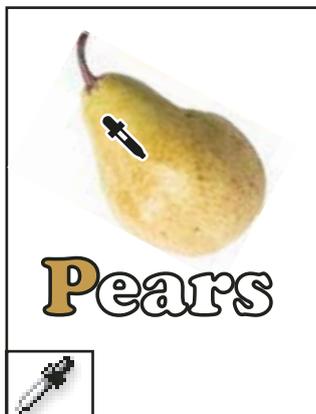
Mit dem Verbiegen-Werkzeug können Sie Objekte um einen festen Punkt herum verdrehen.



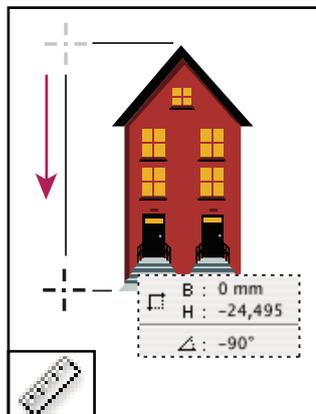
Mit dem Frei-Transformieren-Werkzeug können Sie Objekte drehen, skalieren und verbiegen.

Adobe Indesign · Werkzeuge

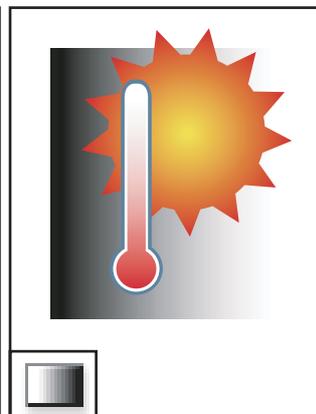
Änderungs- und Navigationswerkzeuggalerie



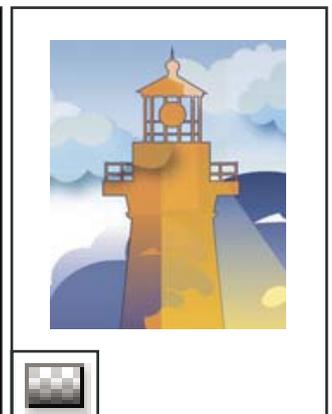
Mit dem Pipette-Werkzeug können Sie Farb- oder Schriftattribute von Objekten aufnehmen und auf andere Objekte anwenden.



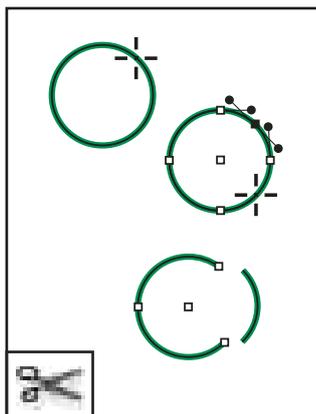
Mit dem Messwerkzeug können Sie den Abstand zwischen zwei Punkten messen.



Mit dem Verlaufsfarbfeldwerkzeug passen Sie die Anfangs- und Endpunkte sowie den Winkel von Verläufen in Objekten an.



Mit dem Weiche-Verlaufskante-Werkzeug lassen Sie ein Objekt im Hintergrund verblassen.



Mit dem Schere-Werkzeug durchschneiden Sie Pfade an bestimmten Punkten.



Mit dem Handwerkzeug verschieben Sie die Anzeige der Seite im Dokumentfenster.



Mit dem Zoomwerkzeug erhöhen oder verringern Sie die Vergrößerung der Ansicht im Dokumentfenster.

## Adobe Indesign

### Werkzeuge:

So zeigen Sie ausgeblendete Werkzeuge an und wählen sie aus

1. Halten Sie in der Werkzeugpalette über einem Werkzeug, zu dem ausgeblendete Werkzeuge gehören, die Maustaste gedrückt. (Die Werkzeuge sind durch ein Dreieck in der unteren rechten Ecke gekennzeichnet.)
2. Wenn die ausgeblendeten Werkzeuge angezeigt werden, wählen Sie eines aus.

### Neues Dokument anlegen

Das Dialogfeld „Neues Dokument“ ist eine Kombination der Dialogfelder „Dokument einrichten“ und „Ränder und Spalten“, sodass Sie Seitenformat, Ränder und Seitenspalten an einem Ort einstellen können. Sie können diese Einstellungen jederzeit ändern, es empfiehlt sich jedoch, endgültige Seiteneinstellungen festzulegen, bevor Sie Objekte in die Seiten einfügen, um die erforderliche Nachbearbeitung auf ein Mindestmaß zu reduzieren.

Um **Standard-Layouteinstellungen** für alle neuen Dokumente festzulegen, wählen Sie „Datei“ > „Dokument einrichten“ oder „Layout“ > „Ränder und Spalten“, und stellen Sie Optionen ein, während keine Dokumente geöffnet sind.

### So erstellen Sie ein neues Dokument

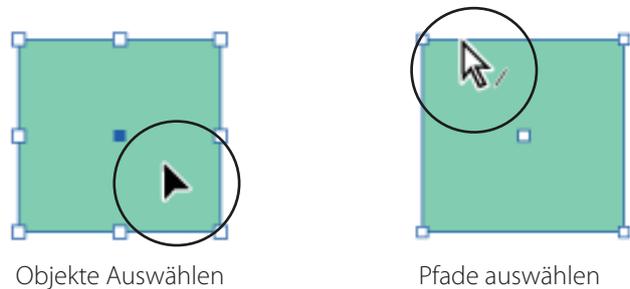
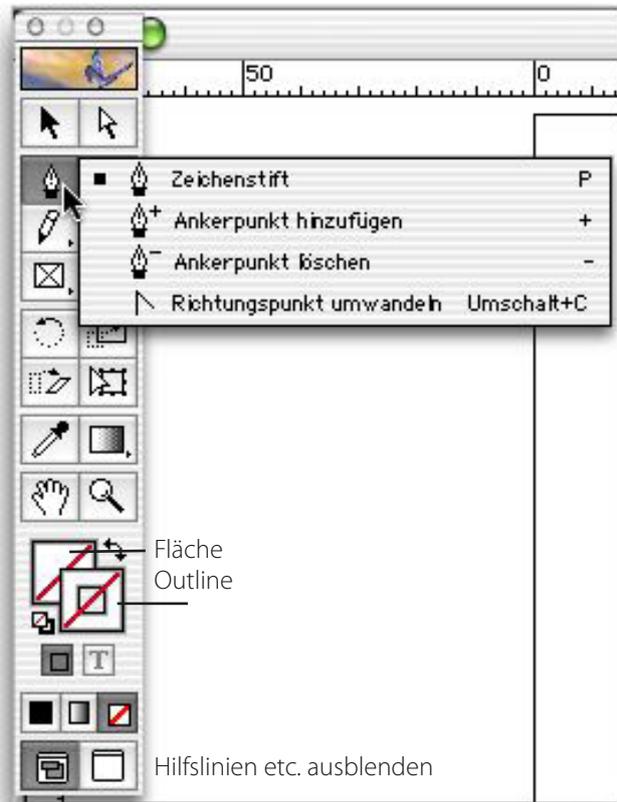
1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Dokument“.
2. Folgenden Optionen ein:

**Seitenanzahl** | Gesamtzahl der Seiten

**Doppelseite** | Aktivieren Sie diese Option, wenn auf einem doppelseitigen Druckbogen jeweils zwei Seiten einander gegenüber liegen sollen. | Möglichkeit für mehrseitige Druckbögen.

**Seitenformat** | Wählen Sie ein Seitenformat aus dem Menü, oder geben Sie Werte für „Breite“ und „Höhe“ ein. Das Seitenformat ist die endgültige Größe nach dem Zuschneiden der Seite.

**Ausrichtung** | Klicken Sie auf das Symbol für Hochformat oder Querformat. Wenn Sie auf das deaktivierte Symbol klicken, werden die Werte für „Höhe“ und „Breite“ ausgetauscht.



## Adobe InDesign

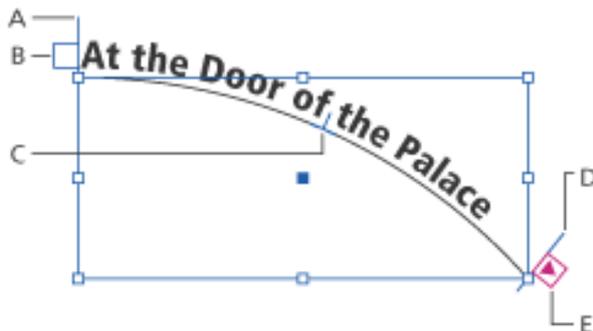
### Textrahmen

Der Text in Adobe InDesign ist in so genannten Textrahmen enthalten. Textrahmen können ebenso wie Grafikrahmen verschoben, in der Größe verändert und in anderer Form bearbeitet werden. Mit dem zur Auswahl eines Textrahmens verwendeten Werkzeug bestimmen Sie, welche Änderungen vorgenommen werden können. Mit dem Werkzeug „Text“ können Sie Text in einem Rahmen eingeben oder bearbeiten. Mit dem Werkzeug „Auswahl“ können Sie allgemeine Layoutaufgaben ausführen, z. B. Position und Größe des Rahmens festlegen. Mit dem Werkzeug „Direkt-Auswahl“ können Sie die Form des Rahmens selbst ändern.

Textrahmen können auch miteinander verbunden werden, sodass der in einem Rahmen begonnene Text in einem anderen fortgesetzt wird. In dieser Weise miteinander verbundene Rahmen sind verkettet. Text, der durch einen oder mehrere verkettete Rahmen fließt, wird als Textabschnitt bezeichnet. Wenn Sie eine Textverarbeitungsdatei platzieren (importieren), wird diese im Dokument als einzelner Textabschnitt eingefügt, unabhängig von der Anzahl der dadurch belegten Rahmen.

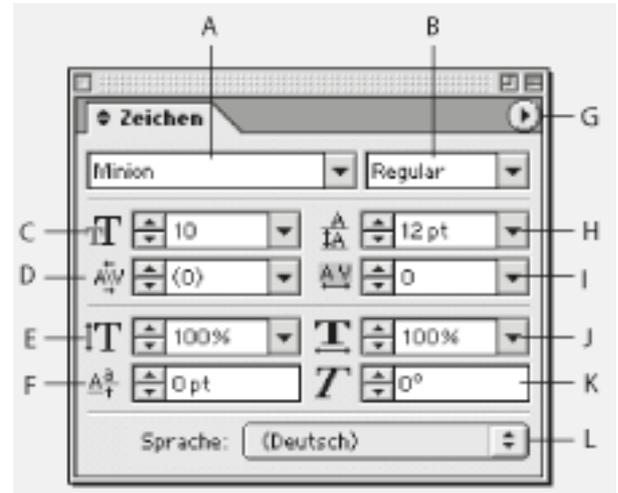
### So erstellen Sie Textpfade

1. Wählen Sie das Werkzeug „Textpfad“ (  ) aus.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf dem Pfad, bis ein kleines Pluszeichen neben dem Zeiger (  ) angezeigt wird, und führen Sie die folgenden Schritte durch:

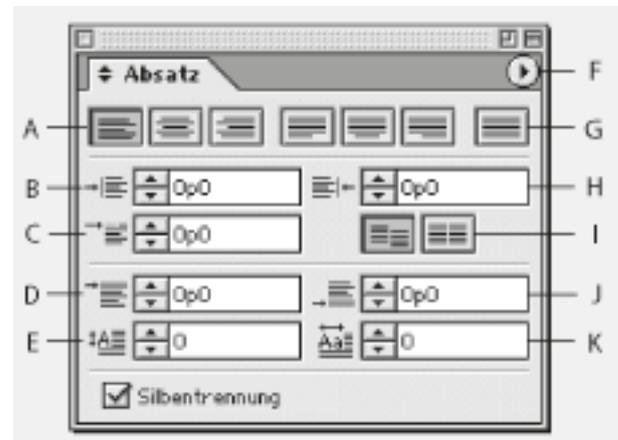


A. Anfangsklammer B. Eingang C. Mittelpunktklammer D. Endklammer E. Ausgang für verketteten Text

### Arbeiten mit den Paletten



A. Schriftartfamilie B. Schriftschnitt C. Schriftgrad D. Kerning E. Vertikale Skalierung F. Grundlinienversatz G. Paletten-Menü H. Zeilenabstand I. Laufweite J. Horizontale Skalierung K. Verzerren L. Sprache



A. Schaltflächen für Ausrichtung und Blocksatz B. Einzug links C. Einzug links in erster Zeile D. Abstand vor E. Initialhöhe (Zeilen) F. Paletten-Menü G. Blocksatz H. Einzug rechts I. An Grundlinienraster ausrichten J. Abstand nach K. Ein oder mehrere Zeichen als Initiale

## Plakat in Indesign

### 1.

#### Datei | Neu | Dokument

Dokument einrichten. ❶ Doppelseite für Plakat nicht nötig; Wir nehmen den Haken weg.

Wir wählen als Seitenformat ❷ A4 (A3 oder A2).

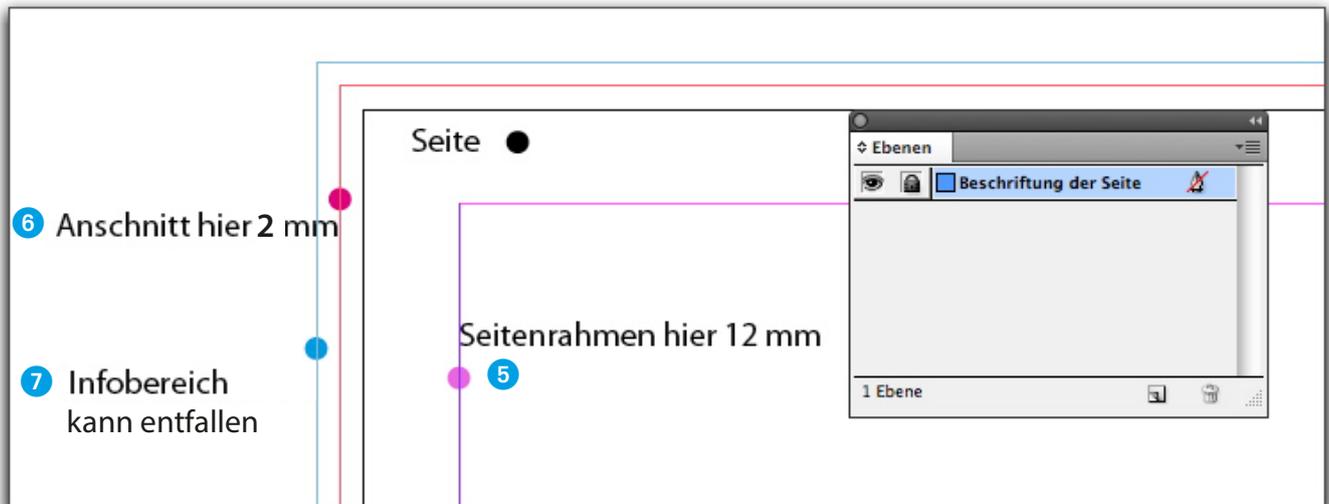
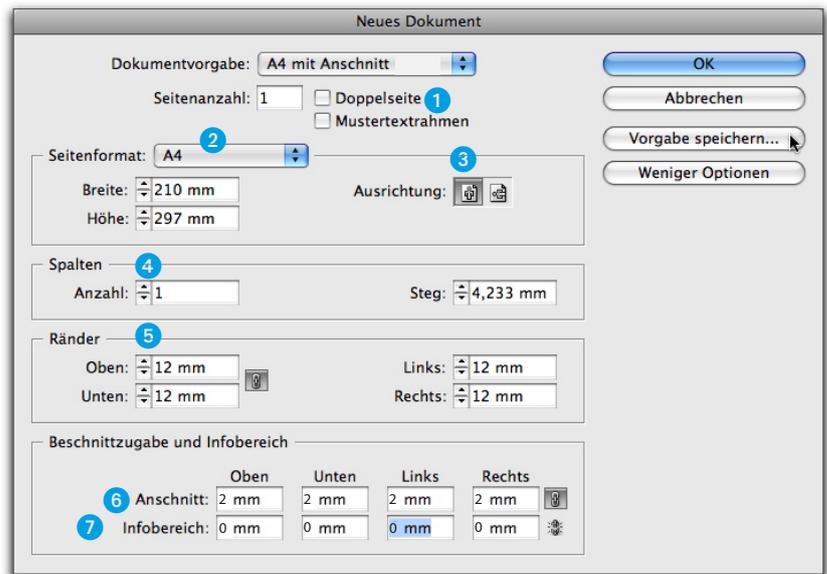
Ausrichtung ist ❸ Hochformat.

Spalten bleibt auf 1 ❹.

Für die ❺ Ränder nehmen wir 12 mm.

❻ Anschnitt ist 2 mm und ❼ Infobereich können wir weglassen.

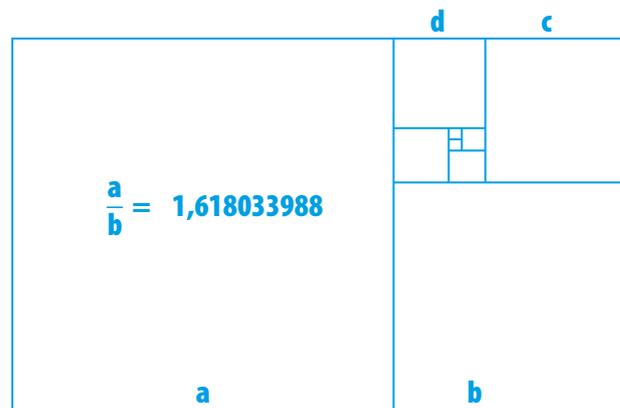
Diese Vorgabe speichern wir: A4 mit Anschnitt 2mm



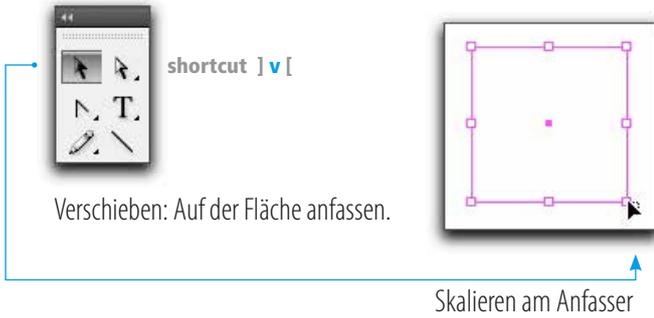
### Der Goldene Schnitt

Die Zahl  $\Phi$  ist eine IRRATIONALE ZAHL, das heißt, sie lässt sich nicht durch ein Verhältnis zweier ganzer Zahlen darstellen. In einem bestimmten Sinne ist  $\Phi$  die „irrationalste“ aller Zahlen (siehe unten). Sie lässt sich vergleichsweise schlecht durch ein Verhältnis zweier ganzer Zahlen annähern. Das trägt wesentlich zu ihrer Bedeutung in der Natur und möglicherweise auch in der Kunst bei.

$a:b=1,618033988$

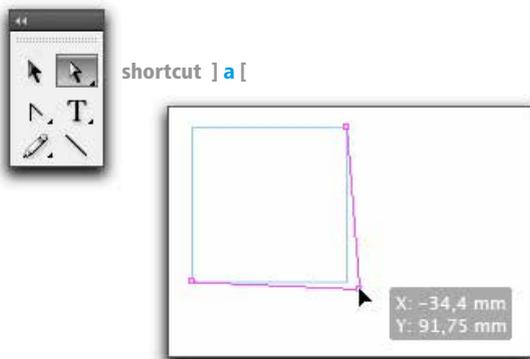


### Schwarzes Pfeilwerkzeug



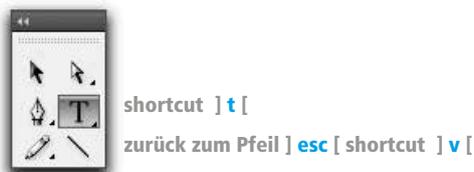
### Direktauswahlwerkzeug

Mit dem DIREKTAUSWAHLWERKZEUG können Sie auf die Vektoren eines Objekts zugreifen.



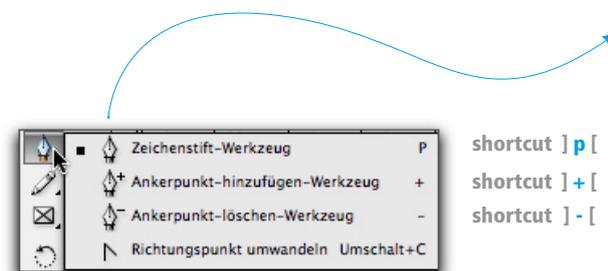
### Textwerkzeug

Mit dem TEXTWERKZEUG bearbeiten Sie den Text. Sie Setzen den Cursor in den Text und schreiben wie Sie es aus anderen Textverarbeitungsprogrammen kennen.



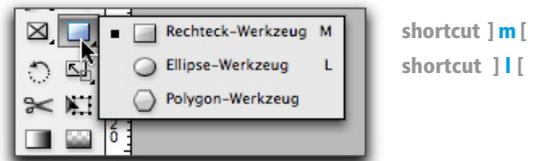
### Bezierkurven mit Zeichenstift

Sie beginnen an einem Punkt und ziehen die gedrückte linke Maus. Es entsteht ein Wellenberg. Sie gehen weiter und ziehen an einem nächsten Punkt es entsteht ein Wellental...



### Formen im Flyout ...

Drückt man mit der Maus etwas länger auf das Rechteck, sehen wir ein FLYOUT mit den unterschiedlichen Formwerkzeugen. Klick man mit gewähltem Werkzeug auf die Arbeitsfläche, kann man die Werte einstellen. Setzt man hingen einen Punkt und zieht kann man Rechteck und Kreis AUFZIEHEN. Mit gehaltener Schifftaste geht es auch PROPORTIONAL.



### Frei Transformieren

Ein Objekt anklicken, Schifftaste drücken und Proportional skalieren. Im Außenbereich der Anfasserpunkte entsteht ein Kreissegment mit Doppelpfeil. Das Objekt kann gedreht werden. Mit Schifftaste in 45° Schritten.



### Pipette

Mit der PIPETTE können Sie Formate aufnehmen, also kopieren und Sie anderen Objekten oder Schriften zuweisen.



### Zoomwerkzeug

Mit dem **ZOOMWERKZEUG** können Sie näher an den Bereich den Sie gerade bearbeiten. Sie ziehen ein Rechteck um den Arbeitsbereich, den Sie vergrößert sehen wollen. Mit gehaltener **-[minus]** Taste zoomen Sie wieder aus.



### Handwerkzeug

Mit dem **HANDWERKZEUG** verschieben Sie die Ansicht des Arbeitsbereichs.

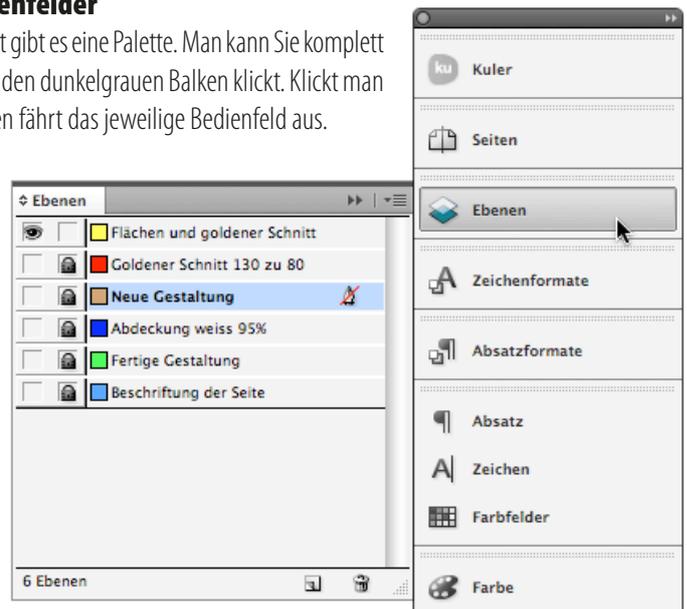


### Paletten oder Bedienfelder

Für jede Einstellarbeit gibt es eine Palette. Man kann Sie komplett ausfahren wenn man auf den dunkelgrauen Balken klickt. Klickt man auf einen Palettentahnen fährt das jeweilige Bedienfeld aus.

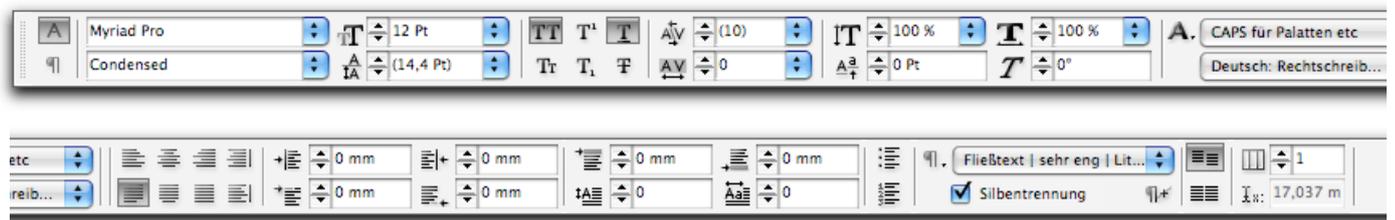
### Fläche & Kontur | Farbe & Verlauf | Ansicht

Der kleine Doppelpfeil vertauscht Fläche und Kontur. Mit **T** greift man schnell auf die Textfarbe zu.



### Kontextsensitive Werkzeuge unter der Menuleiste

Für jedes Werkzeug gibt es Kontextsensitive Einstellmöglichkeiten



## FLYER mit 6 Seiten

### FLYER 6 Seiten b 100 x h 210 mm

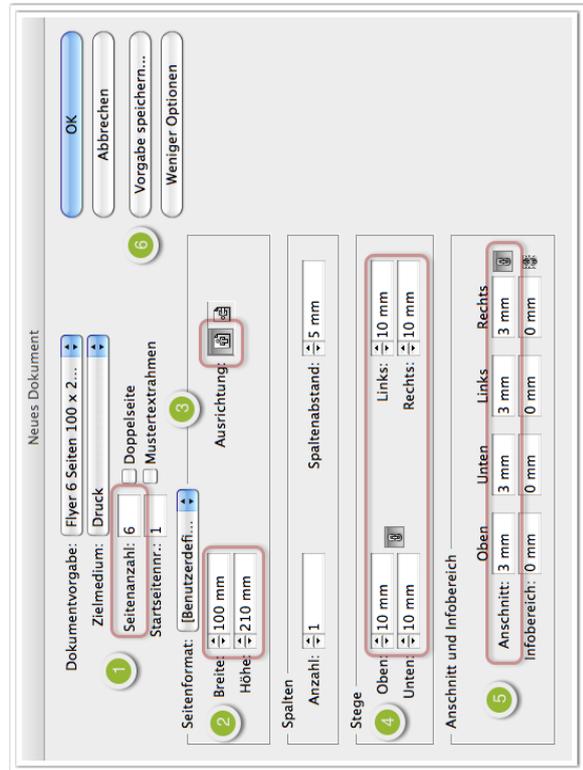
Datei neu erstellen DATEI / NEU / DOKUMENT...



### Neues Dokument

Wir brauchen 6 Seiten | 100 x 200 mm | Ausrichtung HOCH | 1 Spalte · Spaltenabstand 5 | Stege 0 oder 10mm | Anschnitt 3mm ( Bilder, die über den Rand ragen, werden bei ungenauem Schnitt nicht mit weißem Blitzer ausgeliefert.)

Diesen Bereich sehen Sie, wenn Sie auf **MEHR OPTIONEN** [rechts] klicken.



## Vorgabe speichern



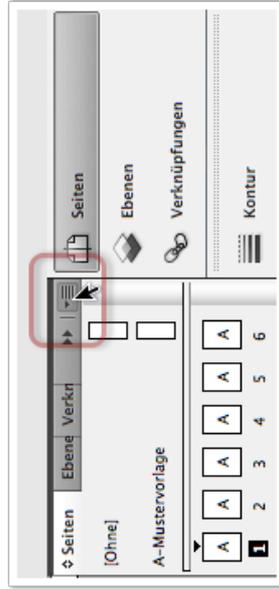
## Dokumentvorgabe ist fertig.

In dem Pulldown Dokumentvorgabe stehen Ihnen die von Ihnen angelegten Formate zur Verfügung.



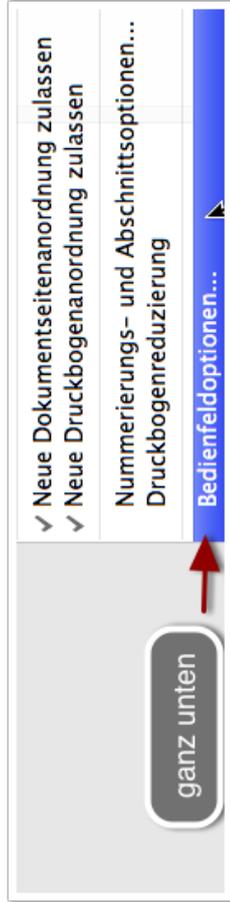
## Seiten · Bedienfeld

Kleines Pulldown oben rechts = Ein Klick öffnet das Kontextmenu | Hier können wir die Darstellung des Seitenbedienfelds anpassen. Die Seiten sollen HORIZONTAL angeordnet sein.



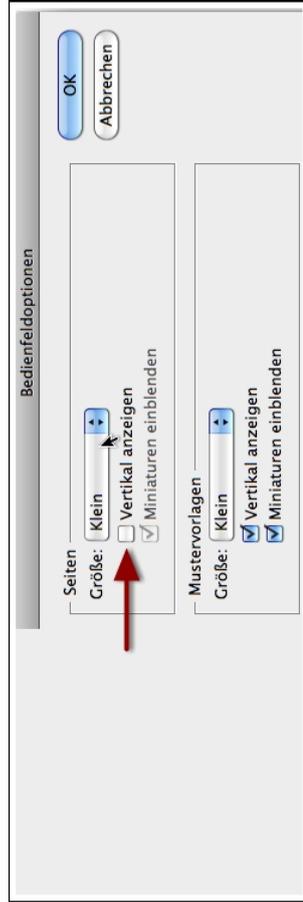
### Seiten · Bedienfeld · Kontextmenu = Bedienfeldoptionen

Im Pulldown ganz unten klicken Sie auf Bedienfeldoptionen.



### Bedienfeldoptionen

Bei **Seiten · Größe** nehmen Sie das Häkchen bei **Vertikal** weg | Jetzt ist die Darstellung horizontal.



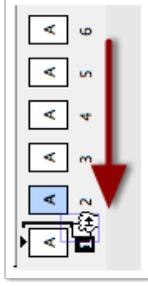
### Seiten · Bedienfeld · Kontextmenu = Bedienfeldoptionen

Hier muss das Häkchen weg sein. Jetzt kann man mit gedrückter Maustaste die Seiten aneinander schieben.



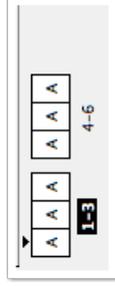
### Seiten · Bedienfeld

Mit gedrückter Maus auf die Seite 2 schieben Sie diese an die Seite 1 heran, bis die Klammer sichtbar wird. Sie wird magnetisch angezogen.



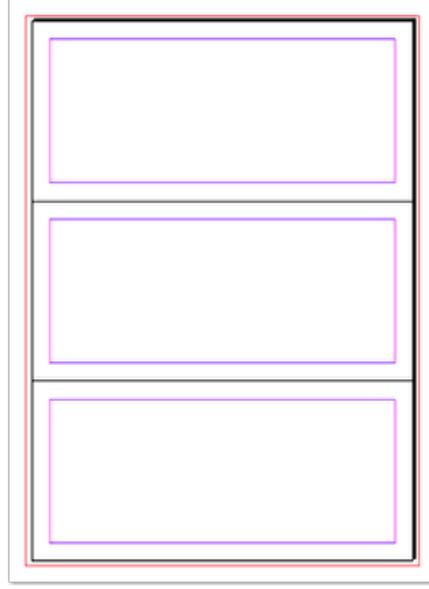
### Seiten · Bedienfeld

Jetzt haben wir 2 Druckbögen mit je 3 Seiten.



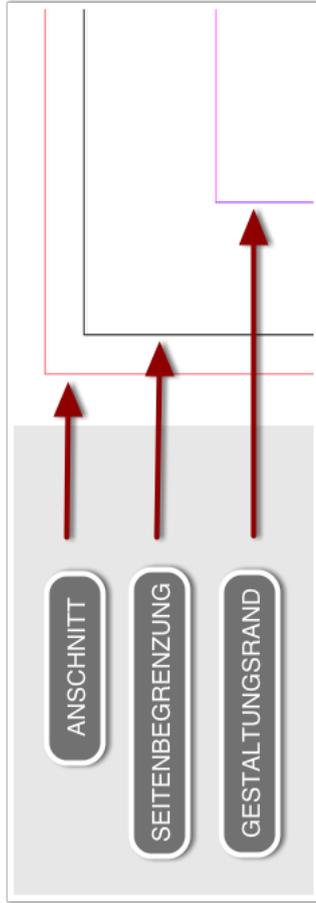
### Druckbogen mit drei Seiten

Sie sehen die Arbeitsfläche jeder Seite mit einem Rand [Steige ] von 10 mm. Sie sehen den Anschnitt [rot ] von 3mm.



## Zomm in den linken oberen Druckbogen

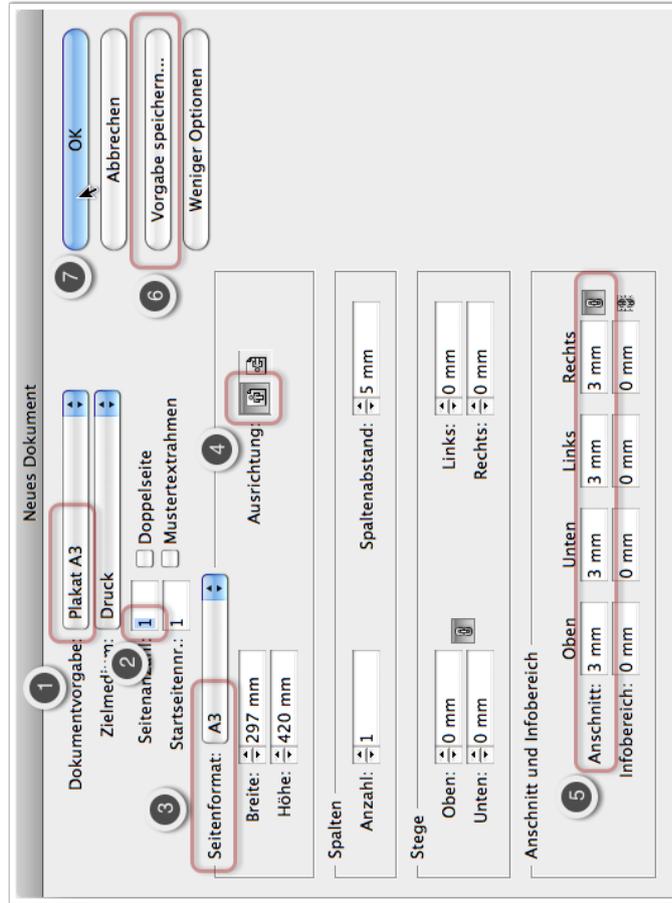
ROT ist der Anschnitt von 3mm | SCHWARZ ist die Seitenbegrenzung | VIOLETT ist der Steg = der Gestaltungsrand



## Plakat A3

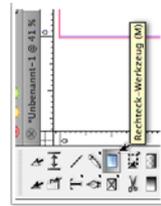
### Neues Dokument Plakat A3

1. Datei neu erstellen: DATEI / NEU / DOKUMENT...
2. Speichern Sie es als DOKUMENTVORGABE PLAKAT A3



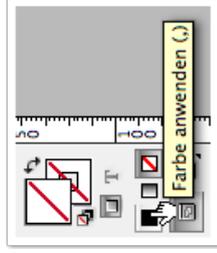
### Werkzeugpalette [ links ]

Wir wählen das Rechteckwerkzeug



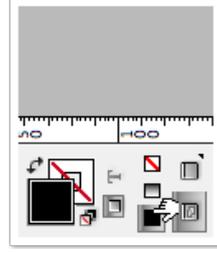
### Werkzeugpalette [ links unten ]

Wir geben der Flächenfarbe [ Quadrat mit roter durchgestrichener Linie ] das darunter stehende Schwarz, damit wir beim Aufziehen des Rahmens schon eine Fläche sehen. Das dahinter liegende Kontour-Symbol zeigt einen roten Strich, ist also ohne Farbe.



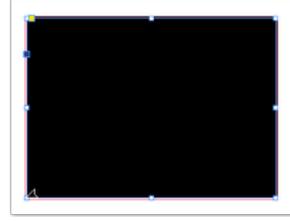
### Werkzeugpalette [ links unten ]

Die Flächenfarbe ist hier zugewiesen



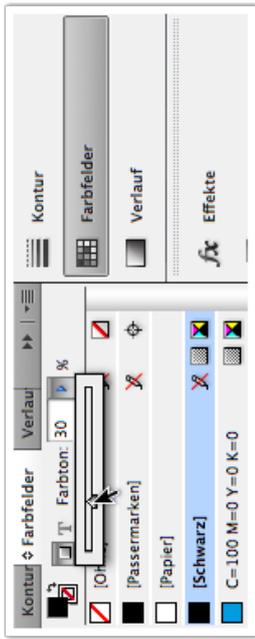
### Rechteckige Fläche aufziehen

Linke Maustaste | Zeiger auf die linke, obere Ecke der Seitenbegrenzung legen und aufziehen bis zur unteren rechten Ecke.



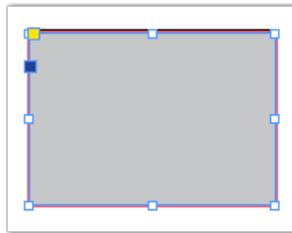
### Bedienfeld FARBFELDER

Die Farbe Schwarz wählen | Den Farbreger für den Farbton Schwarz auf 30% Deckkraft ziehen.



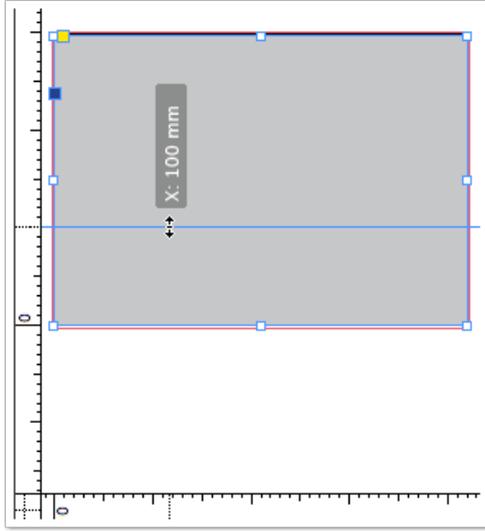
### Das Rechteck ist jetzt hellgrau...

...und entspricht den Proportionen A3.



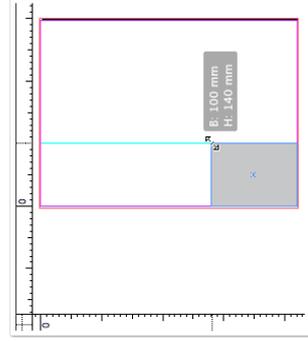
### Verkleinern des Plakates auf die Fläche eines Flyers [1]

Verkleinern auf die Breite 100 mm, die Höher ergibt sich daraus. Dafür ziehen Sie mit gedrückter Maustaste aus der **Fläche des Lineals** [ links ] eine Hilfslinie auf das Blatt. Daneben wird in einem grauen Kasten direkt die x:Entfernung der Hilfslinie vom linken Rand angezeigt. Hier sollen es 100 mm sein.



### Verkleinern des Plakates auf die Fläche eines Flyers [2]

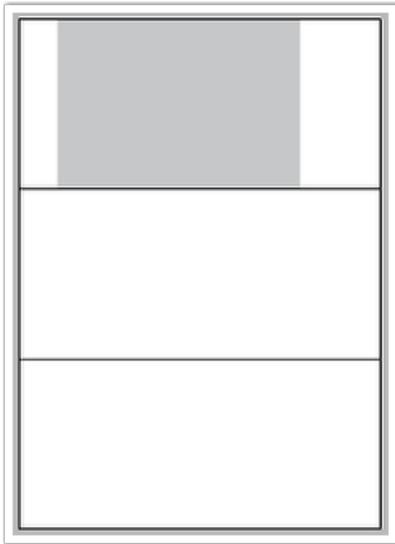
Sie halten die **Hochsteltast gedrückt** [ **proportionales Vergrößern oder Verkleinern** ] Die Maße werden angezeigt. Dann kopieren wir diese Fläche [ **BEARBEITEN / KOPIEREN** ] und fügen Sie in unseren Flyer auf die Seite 3.



### Die Fläche des Plakates ist nun auf dem Fyer angekommen.

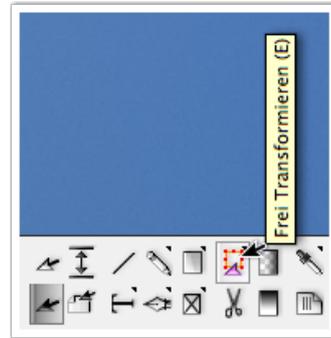
#### BEARBEITEN / EINFÜGEN

Die Fläche ist angekommen. Wir positionieren die Fläche so, dass darüber 1/3 und darunter 2/3 frei bleiben. [Augenmaß ]



### Skalieren mit dem "Frei Transformieren Werkzeug"

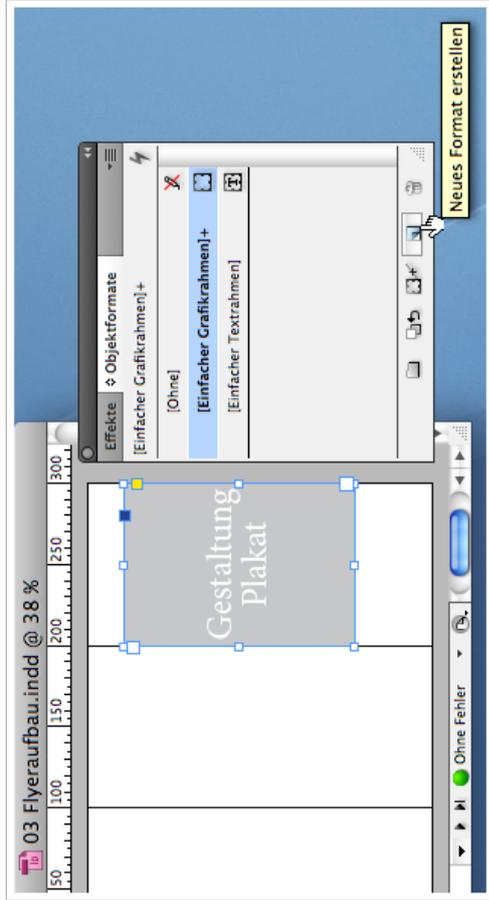
Später gruppieren wir unsere gesamte Gestaltung [OBJEKT / GRUPPIEREN ] auf dem Plakat und skalieren sie mit dem **Frei Transformieren Werkzeug** auf 100 mm Breite und fügen Sie in den Flyer ein.



## Objektformate

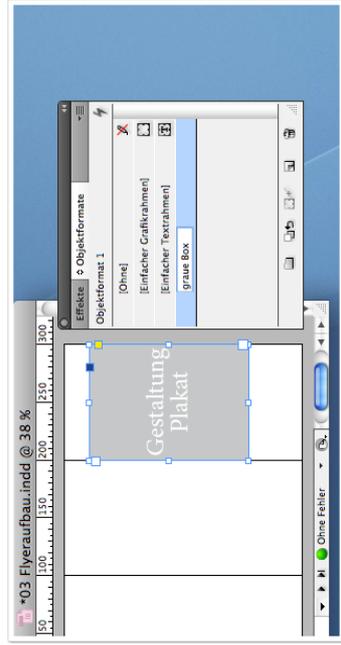
### Eigenschaften eines Formates übernehmen

Das 2. Symbol von rechts: NEUES FORMAT ERSTELLEN übernimmt, wenn wir es anklicken die Eigenschaften des Markierten Objekts. In diesem Fall die graue Fläche.



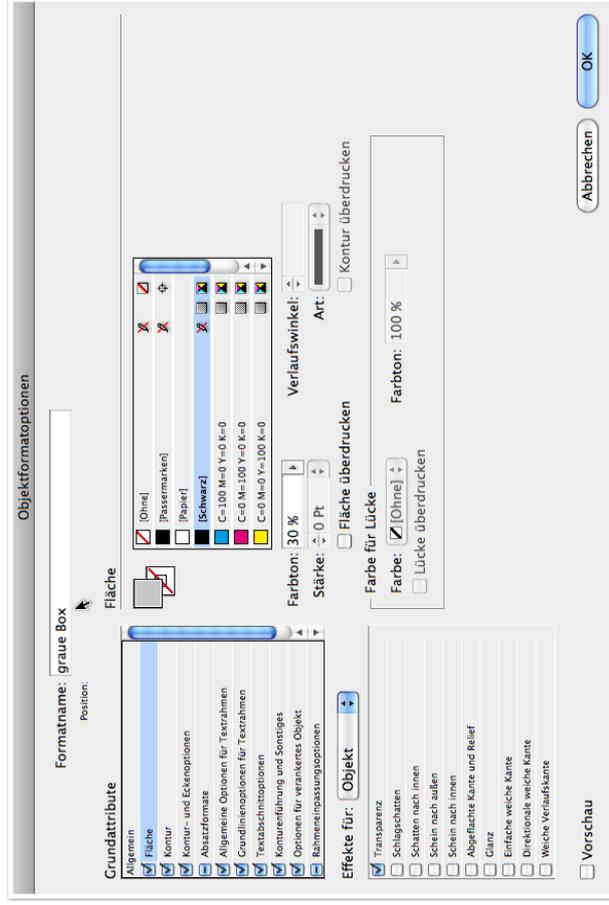
### Das Objektformat benennen " graue Box"

Jetzt können wir dieses Format auf andere Objekte anwenden.



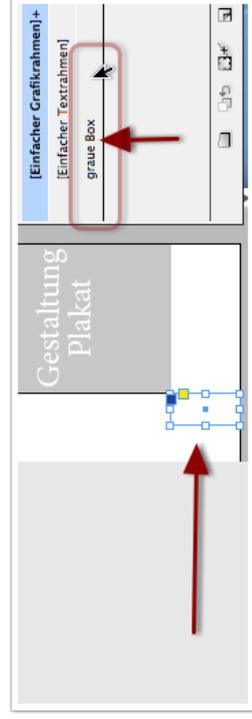
## Objektformatoptionen

Ein doppelklick auf "graue Box" öffnet die Optionen und zeigt, was mit diesem Objekt alles möglich ist. Hat man erstmal ein Format zugewiesen, kann man **alle mit diesem Format belegten Objekte auf einen Klick ändern**.



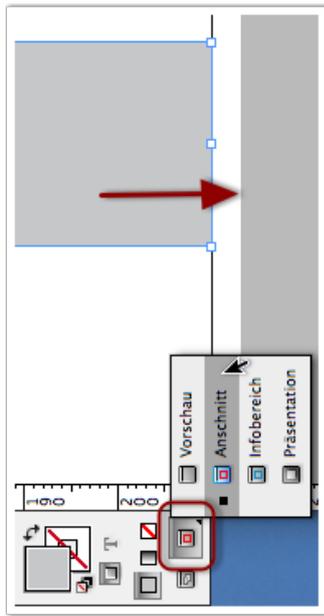
## Wir zeichnen eine Fläche...

...und klicken auf grau Box. Die Eigenschaft werden darauf übertragen.



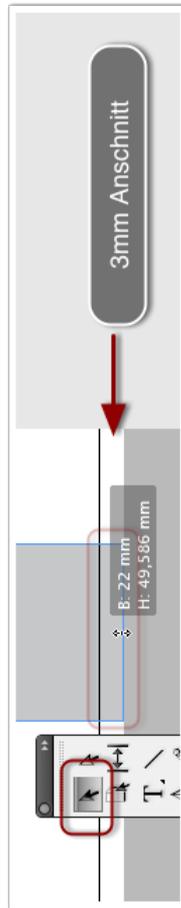
## Anschnitt

1. Sie drücken mit der linken Maustaste etwas länger auf das Werkzeug für VORSCHAU. Ein Kontextmenü zeigt uns die Möglichkeiten
2. Sie wählen: ANSCHNITT.
3. Mit dem schwarzen Pfeilwerkzeug ziehen Sie an mittleren unteren Greifer das Rechteck größer in den Anschnitt.



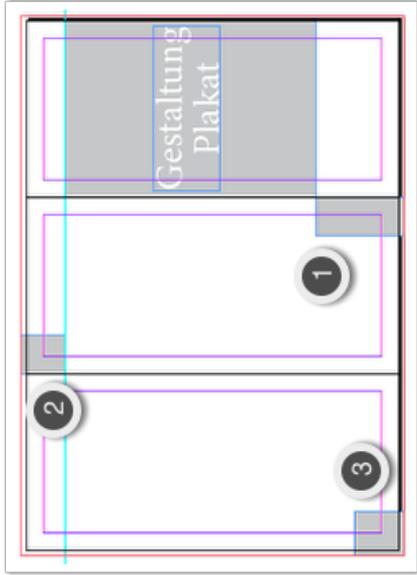
## Anschnitt

1. Mit dem schwarzen Pfeilwerkzeug ziehen Sie an mittleren unteren Greifer das Rechteck größer in den Anschnitt.



## Objekte kopieren

1. Sie fassen **Objekt 1** mit der Maustaste an und mit gleichzeitig gedrückter ALT-TASTE ziehen [also kopieren] Sie das Objekt in den oberen Anschnitt der Seite 2.
2. Sie ziehen eine Hilfslinie mit gedrückter STGR-TASTE aus dem oberen Lineal [ gilt dann für alle Seiten ] auf die Oberkante des großen Rechtecks auf Seite 1.
3. Jetzt fassen Sie das **Objekt 2** am unteren mittleren Greifer und verkürzen es bis zur Hilfslinie.
4. Dann fassen Sie **Objekt 2** mit der Maustaste und mit gedrückter ALT-TASTE und ziehen [also kopieren] das **Objekt 2** in die untere Ecke der Seite 1 bündig auf die Seitenkanten.
5. Jetzt ziehen Sie am unteren linken Greifer von **Objekt 3** die Kanten in den Anschnitt.



## Objektformatoptionen GRAU auf ROT

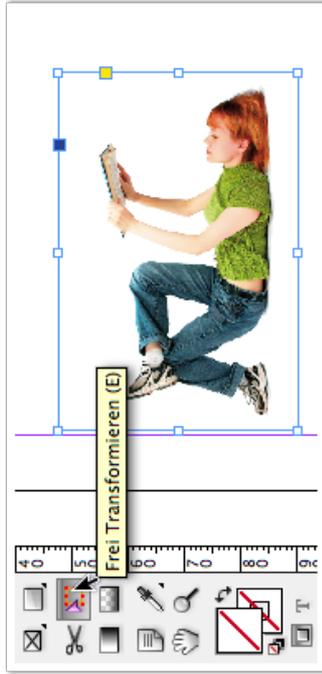
1. Doppelklick auf "graue Box"
2. Objektformatoptionen: Klicke auf Fläche
3. Wir ändern Grau zu ROT
4. Setzen Farbton auf "60%"
5. Wir setzen das Häkchen bei Farbtön.



## Bilder & Farben

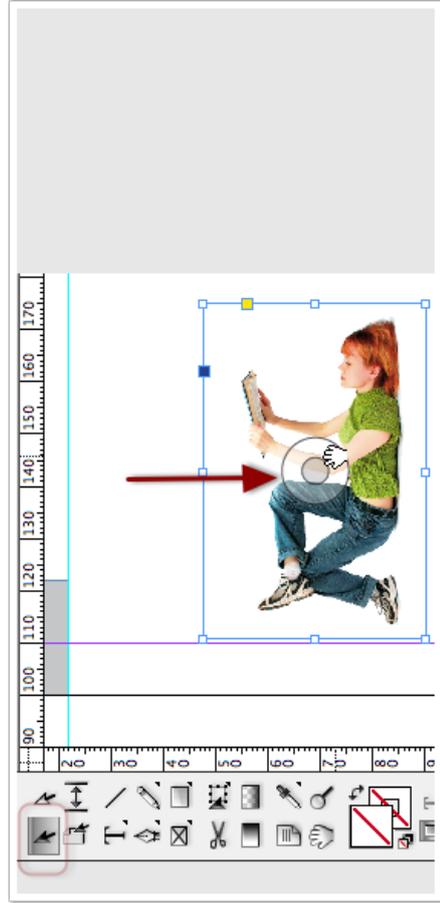
### Bild platzieren

1. DATEI/PLATZIEREN
2. Sie sehen ein Miniaturbild am Cursor. Ablegen!



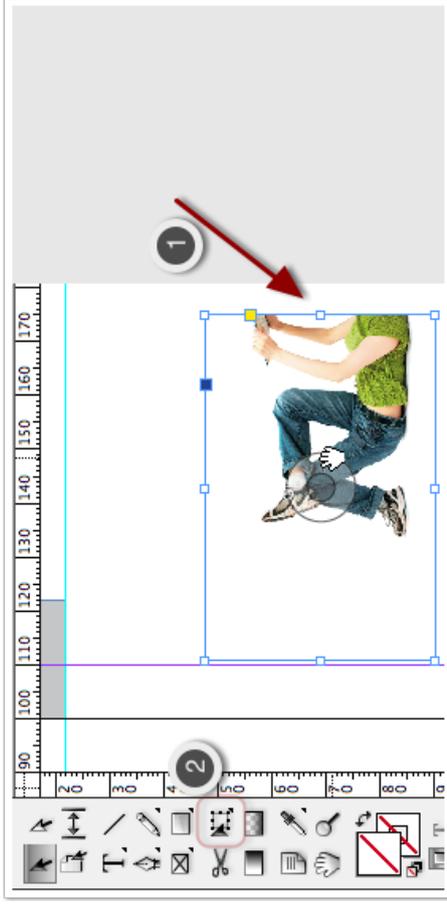
### Bild im Paspertout bewegen

1. Mit dem schwarzes Pfeilwerkzeug über die Mitte des Bildes fahren.
2. Ein Doppelkreis wird sichtbar.
3. Jetzt können Sie das Bild im Rahmen hin und her bewegen, der Rahmen bleibt unverändert stehen.



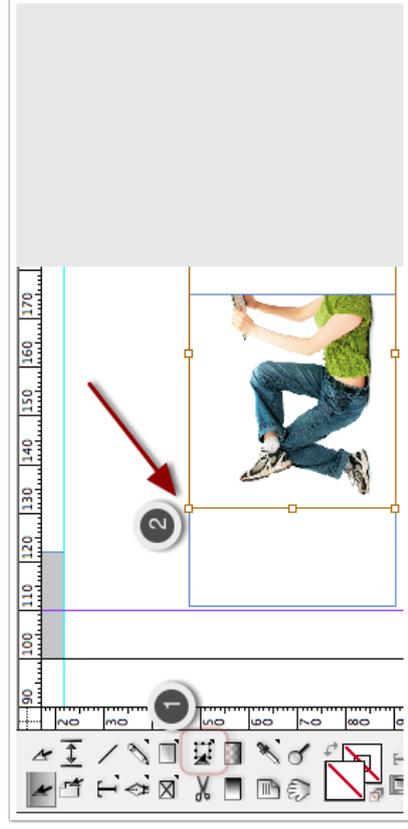
### Bild aus dem Paspertout herausbewegen

1. Teile des Bildes werden auf diese Weise unsichtbar.
2. Man kann das Bild dann mit dem **Frei transformieren Werkzeug** im Rahmen vergrößern oder verkleinern.



### Bild im Rahmen skalieren

1. Mit dem **Frei transformieren Werkzeug** können Sie bei gedrückter **STGR**-Taste das Bild proportional verändern.



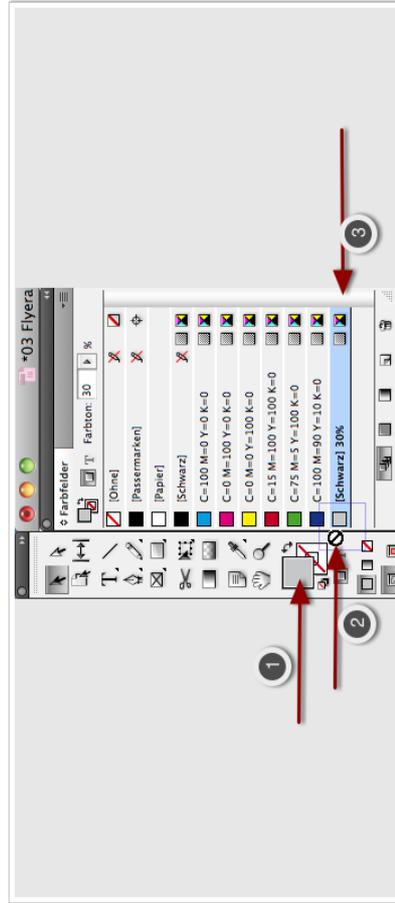
### Farbton mit Pipette aus dem Bild holen

1. Mit dem **Pipettenwerkzeug** auf den gewünschten Farbbereich klicken.
2. Die Farbe ist dann in der **Vordergrundfarbe** sichtbar.
3. Farbe in die **FARBFELDER** ziehen und ablegen.



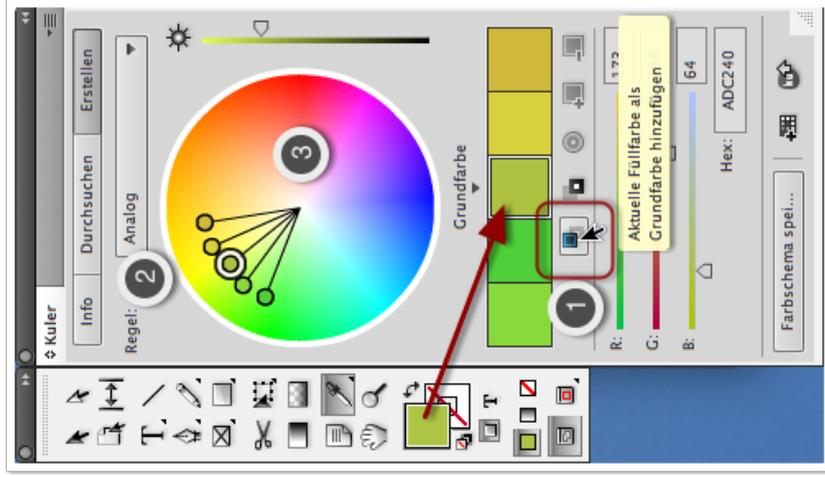
### Farbe in die FARBFELDER ziehen und ablegen

Sie drücken die Maus und ziehen die Farbe in die FARBFELDER.



### Der Kuler bring Farben ins Spiel

1. Aktuelle **Füllfarbe als Grundfarbe** hinzufügen
2. Im **Pulldown "Regel"** zum Beispiel die Auswahl auf **"Analog"** setzen.
3. Der Kuler generiert **Analoge Farben** zur Grundfarbe in der Mitte. Hier gibt es viele Variationsmöglichkeiten.



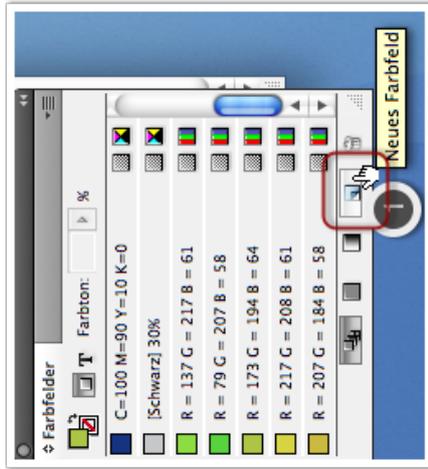
### Vom Kuler in die Farbfelder

1. Klicken Sie auf den Button "1"
2. Die Farben werden den Farbfeldern hinzugefügt.



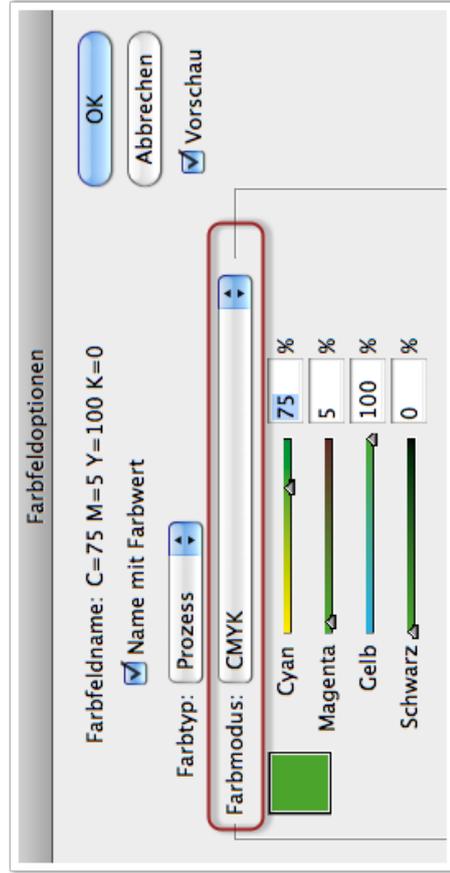
### Neues Farbfeld anlegen

1. 2 Button von rechts fügt ein neues Farbfeld hinzu.
2. Dieses Farbfeld klicken Sie doppelt.



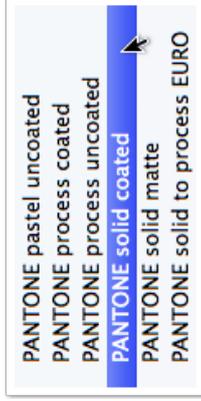
### Dialog Farbfeldoptionen öffnet sich.

Im Bereich Farbmodus das Pulldown anklücken und eine Farbtafel wählen.



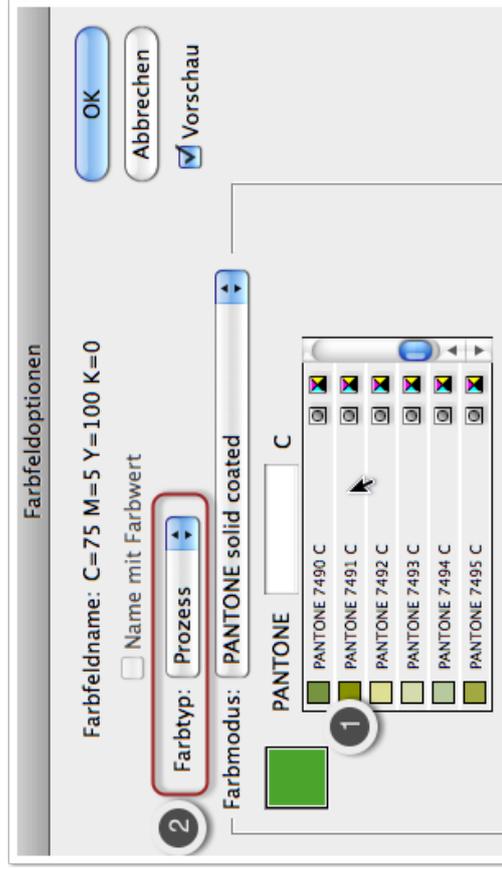
### Eine Farbtafel anwählen

z.B.: Pantone solid coated



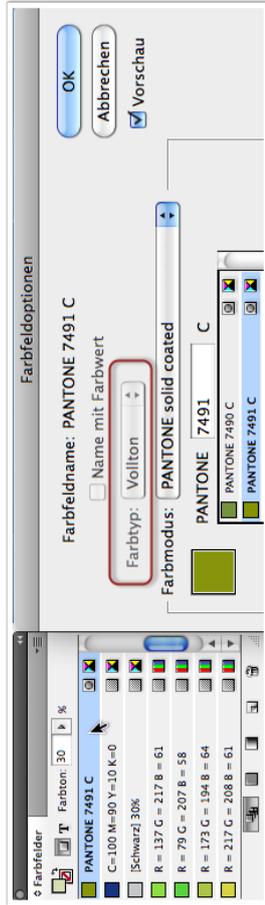
### Eine Farbe auswählen

1. Auf die gewünschte Farbe klicken. Die Farbe wird den Farbfeldern zugeordnet.
2. In diesem Fall als Prozessfarbe im Farbraum CMYK.



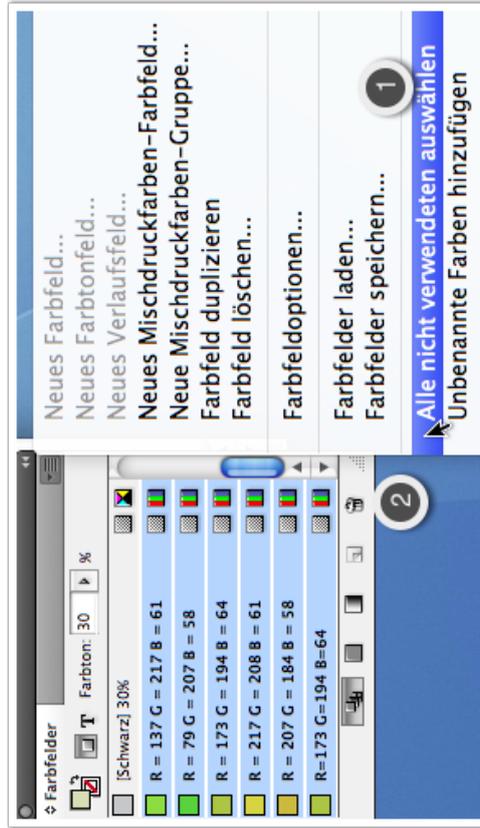
## Die Farbe ist in den Farbfeldern angekommen

1. Die Farbe ist eine Volltonfarbe, die als Sonderfarbe gedruckt wird.
2. Im Bereich FARBTYP können Sie die Farbe auf Prozess umstellen.



## Farbfelder bereinigen

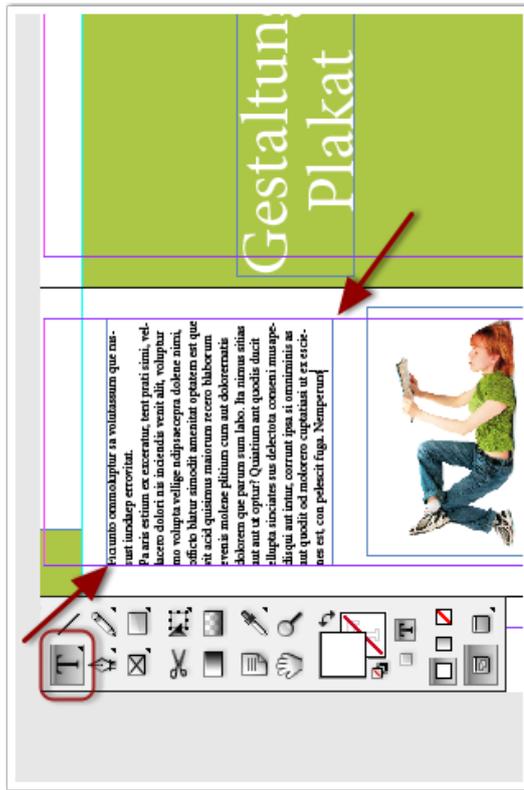
1. Im Bedienfeldpull-down anwählen: "Alle nicht verwendeten auswählen"
2. Dann auf die Mülltonne klicken und löschen.



## Text

### Textrahmen aufziehen

1. TEXTWERKZEUG
2. Zwischen den vertikalen Seitenhilfslinien ziehen Sie einen Textrahmen auf.
3. Sie setzen oben links den Cursor auf und ziehen den Rahmen bis kurz über den Rahmen des Bildes und lassen die Maustaste los.
4. Der Cursor blinkt im Textrahmen oben links.
5. Menüpunkt **SCHRIFT / MIT PLATZHALTERTEXT FÜLLEN**

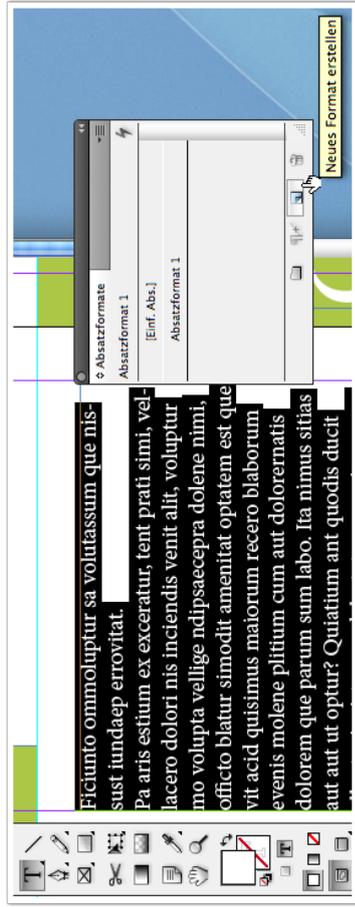


### Absatzformat erstellen

Einfacher Absatz

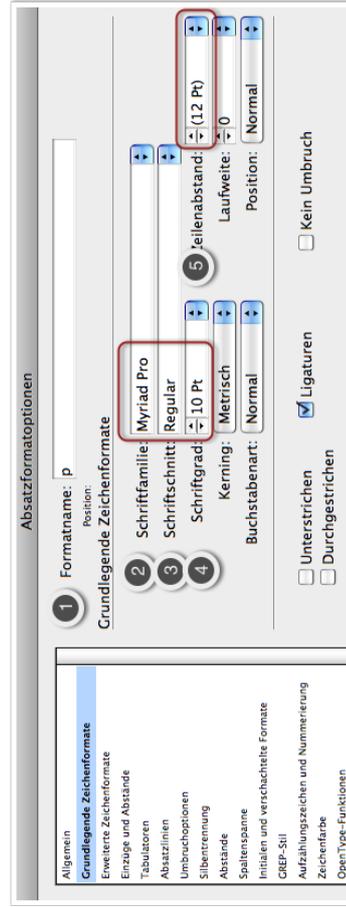
Sie markieren den Text. [STRGA]

Sie klicken auf den zweitletzten Button "Neues Format erstellen" im Absatzformate Bedienfeld. Das "Absatzformat 1" wird erstellt



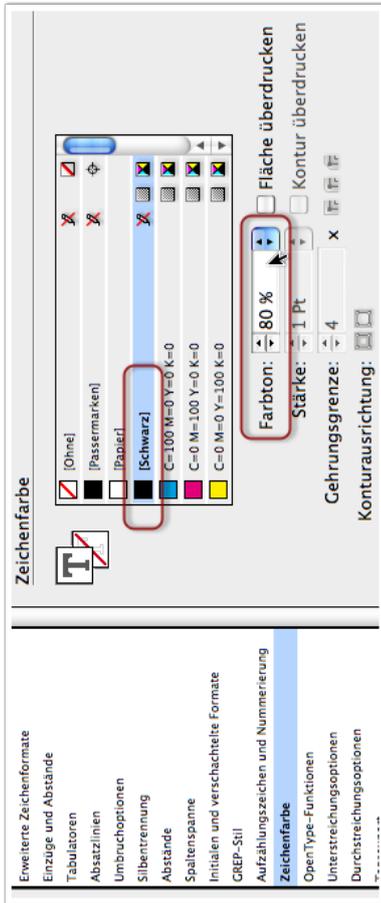
### Absatzformatoptionen für den Absatztext "p" anpassen

1. Der neue Formatname heißt "p" für Paragraph = einfacher Absatz
2. **Schriftfamilie** = Myriad Pro
3. **Schriftschnitt** = Regular
4. **Schriftgrad** = 10 Pt
5. **Zeilenabstand** Automatisch.



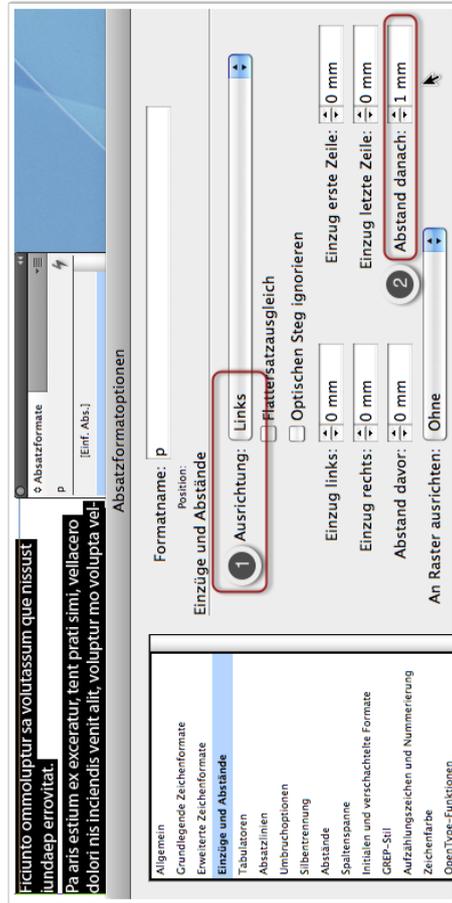
### Absatzformatoptionen | Zeichenfarbe

Schwarz  
Farbton = 80%



### Absatzformatoptionen | Einzüge & Abstände

1. Ausrichtung bleibt "links"
2. Abstand nach dem Absatz = 1 mm



### "p" ist jetzt fertig formatiert

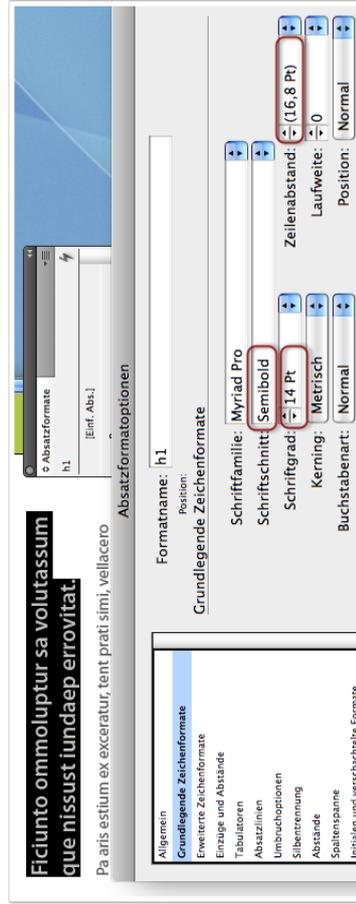
1. Der neue Formatname heißt "p" für Paragraph = einfacher Absatz
2. Schriftfamilie = Myriad Pro
3. Schriftschnitt = Regular
4. Schriftgrad = 10 Pt
5. Zeilenabstand Automatisch.



### Absatzformatoptionen für "h1" anpassen

h1 bekommt die Auszeichnung "Semibold"

1. Schriftfamilie = Myriad Pro
2. Schriftschnitt = Semibold
3. Schriftgrad = 14 Pt
4. Zeilenabstand Automatisch.
5. Abstand nach dem Absatz = 3 mm
6. Farbton = Schwarz 90%



### Absatzformatoptionen für "h2" anpassen

h2 bekommt die Auszeichnung "Semibold"

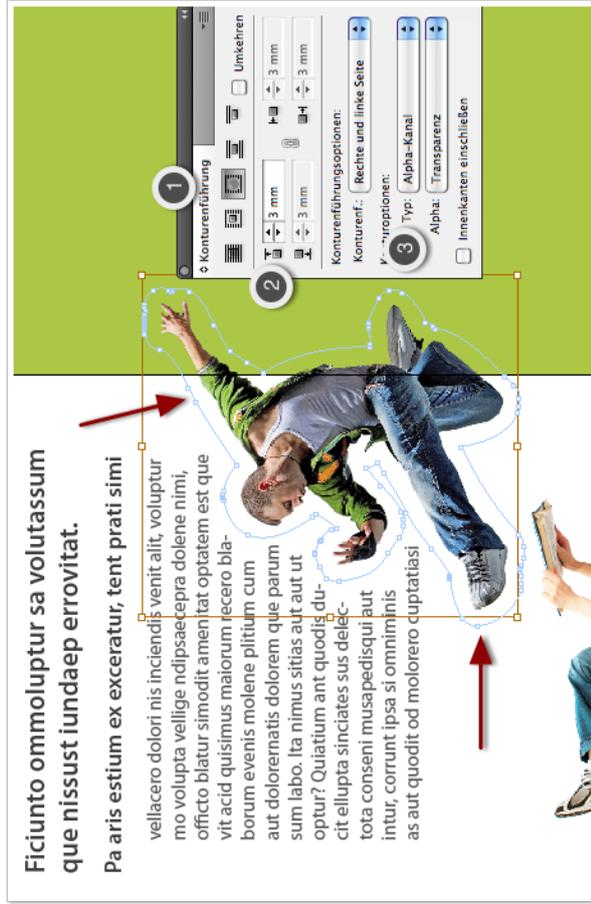
1. Schriftfamilie = Myriad Pro
2. Schriftschnitt = Semibold
3. Schriftgrad = 142 Pt



## Konturenführung verdrängt den Text

Bedienfeld öffnen unter FENSTER / KONTURENFÜHRUNG

1. **Konturenführung um Objektform**
2. **Abstand = 3 mm**
3. **Konturenoptionen = Alphakanal**

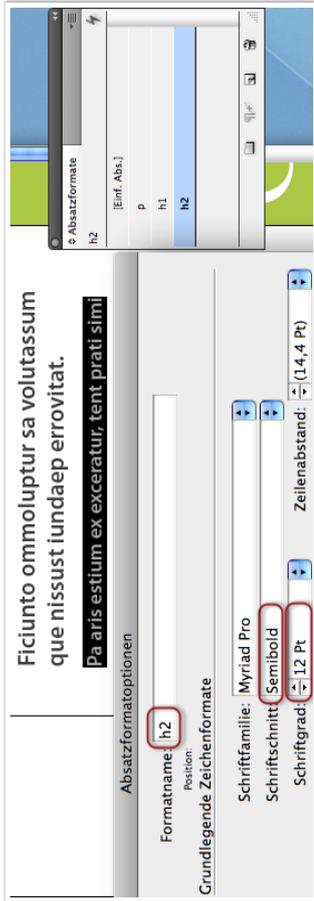


## Zeichenformate

Das Wort **quisimus** ist fett und grün  
Daraus erstellen wir ein **Zeichenformat**. Es ist nur gültig für das Markierte Wort/Wörter/Zeichen.

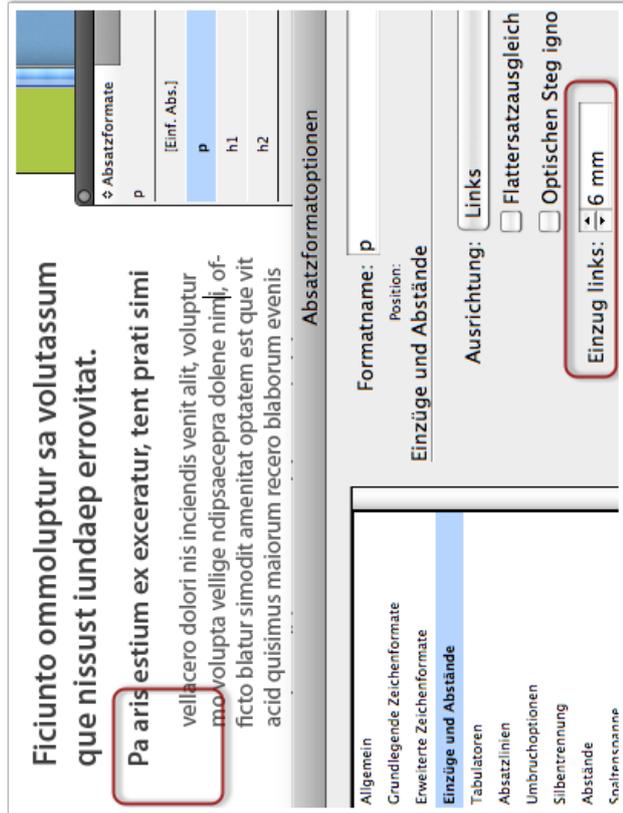


4. **Zeilenabstand Automatisch**
5. **Abstand nach dem Absatz = 3 mm**
6. **Farbton = Schwarz 80%**



## Absatzformatoptionen I "p" bekommt einen Einzug

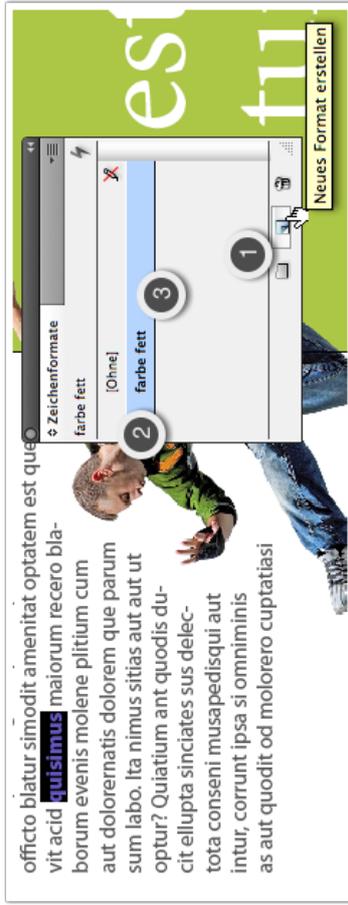
Der linke Einzug wird auf 6 mm gesetzt,



## Zeichenformate aus Formatierung erstellt

Sie geben einem Wort eine andere Ausprägung, z.B.: **fett** und eine **Farbe** z.B. grün. Sie markieren den Text, geben die Schrift an und die Farbe aus der Farbpalette.

1. Jetzt klicken sie in dem **Bedienfeld** "Zeichenformate" auf "Neues Format erstellen"
2. Klicken das neue Format **doppelt**
3. Geben einen neuen **Namen** ein z.B.: "farbe fett"
4. Jetzt können Sie das neue Format auf anderen markierten Text anwenden.



## Fehler sofort erkennen und beheben

Am Fuß der Seite sehen Sie den Hinweis **1 Fehler**

Der Textrahmen enthält noch **Übersatztext**. [kleines rotes Kreuz] Klickt man auf den **Fehlerhinweis**, erhält man diese Information.

Sie können auf die **Seitenzahl** klicken und das Bedienfeld führt Sie zur Fehlerseite.

In diesem Fall müssen wir nur mit dem **schwarzen Pfeilwerkzeug** den Rahmen **größer** ziehen.



## Fehler bereinigt

Der Rahmen zeigt jetzt den ganzen Text.

Die Fehlermeldung ist jetzt weg. Die Ampel auf grün.





