

# VEKTORGRAFIK MIT INDESIGN UND ILLUSTRATOR

80 % InDesign

20 % Illustrator

Logos und Grafiken,  
Illustrationen,  
Pläne und Karten,  
Texte und Tabellen,  
Infografiken, Ebenen,  
Freisteller und Masken:  
Alles direkt in InDesign!



Autorin:  
**Monika Gause**

Mit Gastbeiträgen von  
Günter Schuler und  
Christian Piskulla



GRATIS



## Die Cleverprinting-FARBWELTEN:

Buch, Farbfächer, iPad-App, WebApp für Handy, Tablet, MAC und PC!

Farbfächer und Farbmusterbücher sind eine unverzichtbare Hilfe für alle, die sich professionell mit der Erstellung von Drucksachen beschäftigen. Schade nur, dass sich herkömmliche Farbfächer auf die reine Darstellung von CMYK-Werten beschränken. Wer Anregungen und Ideen für die kreative Gestaltung sucht, der sucht leider meistens vergebens.

Cleverprinting hat in Zusammenarbeit mit Günter Schuler ein neues Farbmusterbuch entwickelt, das den reinen CMYK-Farbwerten auch einen Bezugspunkt in der Realität gegenüberstellt. Die Farben sind zudem in passende Gruppen zusammengefasst, z. B. Natur, Technik, Romantisch, Informativ, Metall, Senioren usw. Insgesamt haben wir 68 Gruppen mit jeweils 48 Farben gebildet, so dass für viele Projekte, Anlässe und Gegebenheiten fertige Farbsets vorliegen.

**Testen Sie die FARBWELTEN als responsive WebApp für Handy, Tablet, Mac und PC!**

Mehr Infos und ein Link zur kostenlosen WebApp:

[www.cleverprinting.de/farbwelten](http://www.cleverprinting.de/farbwelten)



**Kundenrezension:** „Die neuen Farbwelten von Cleverprinting sind wirklich mehr als ein herkömmliches Farbmusterbuch: eine top Arbeitshilfe – sehr inspirierend einerseits, und sehr praktikabel und zeitsparend andererseits. Wir haben daher alle unsere Designer mit den Cleverprinting-Farbwelten ausgestattet“.

Norbert Gabrysch, CEO Design Direction der wirDesign communications AG

## Herzlich willkommen bei Cleverprinting!

Jeder Grafik-Designer, Mediengestalter oder Setzer hat sie verinnerlicht: die klassische Dreiteilung der Publishing-Software in Foto- und Bildbearbeitung, Layout und Textgestaltung sowie Grafik und Illustration. Die meisten von uns arbeiten auch in dieser Dreiteilung und verwenden die jeweiligen Programme für den Bereich, für den sie primär entwickelt wurden.

Trotzdem gibt es Überschneidungen: man kann in Photoshop Texte setzen und Schriftformate anlegen, in Illustrator pixelbasierte und Photoshop-Effekte verwenden oder in InDesign Pfade zeichnen und Formen zusammenfügen. InDesign und Illustrator besitzen sehr viele Gemeinsamkeiten, da beide vektorbasiert arbeiten. Grundlegende Werkzeuge zum Konstruieren von Formen und Pfaden sind in beiden Programmen vorhanden.

Obwohl die Aufgaben und Werkzeuge sich vom Aussehen ihrer Icons, Bedienfelder oder Dialogboxen so ähnlich sind, basieren sie zum Großteil dennoch nicht auf demselben Programmcode und arbeiten in unterschiedlichen Systemen von Dokumentrastern, Ansichtsmodi oder Hilfslinien. Daher kann es in Details erhebliche Unterschiede geben, die einen großen Einfluss auf Arbeitsabläufe haben. Wie funktionieren InDesigns Vektorwerkzeuge, Konstruktionsfunktionen und Effekte und wofür kann man sie einsetzen? Wo besitzt InDesign Grenzen? Wenn die Funktionen nicht ausreichen – wie kann man sich dann behelfen, um doch noch zu erreichen, was gefragt ist? Mit Skripten, Workarounds oder mit einem kleinen Umweg durch Illustrator oder andere Software?

Das Ziel eines Workflows sollte sein, dass alle Aufgaben in dem Programm erledigt werden, in dem bei vertretbarem Aufwand das beste Ergebnis erzielt wird. Für viele Aufgaben sind die Vektorfunktionen von InDesign vollkommen ausreichend und es ist

dementsprechend schneller und verursacht weniger Unterbrechungen des Workflows, wenn die entsprechenden Aufgaben einfach erledigt werden. Die Stärke von InDesign liegt eigentlich darin, dass hier große Mengen unterschiedlicher Inhalte sehr effizient einheitlich gestaltet werden können.

Bestimmte andere Aufgaben in der Grafikproduktion können Sie jedoch nur oder zumindest einfacher in Illustrator und anderen Programmen erledigen. In diesen Fällen kommt es darauf an, Workflows zu entwickeln, mit denen Sie die Daten von diesen Programmen wieder zurück in InDesign bekommen. Wir sehen uns an, wie Sie am schnellsten zum Ziel kommen, denn Programmwechsel bringen immer Nachteile bei der Editierbarkeit der Daten mit sich.

Wir machen dabei einen Weg durch die Form- und Zeichen-Werkzeuge, Farbfelder, Konturen, Verläufe, Pathfinder, Transformationen, Effekte, Diagramme, Schrift, Masken, Transparenz und wie Sie am besten vom einen ins andere Programm kommen. Der

Schwerpunkt dieses Buches liegt dabei auf den klassischen Aufgaben der Vektorgrafik: der Gestaltung von Symbolen und Icons, Infografik, Diagrammen und Anfahrtsplänen, der Aufbereitung von Stanzvorlagen, Textauszeichnungen und Tabellen sowie der Erstellung von kleinen Illustrationen. Wir beschäftigen uns damit, wie Sie mithilfe von Effekten und Füllmethoden Transparenz ins Dokument bekommen und zeigen Ihnen natürlich auch, wie Sie diese Transparenz anschließend in die Produktion geben können.

Beide Programme haben ihre Stärken und Schwächen, die wir Ihnen auf den beiden folgenden Seiten vorstellen. Nutzen Sie die jeweiligen Vorteile aus und verwenden Sie die beiden Programme im Team.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Entdecken der Vektorfunktionen von InDesign.

*Monika Gause*

Monika Gause



**Monika Gause**  
Autorin & Schulungsleiterin

## Funktionsvergleich Illustrator und InDesign



### Colormanagement, Bilder

In einem Bereich hat InDesign ganz klar die Nase vorn: im Farbmanagement. Illustrator ist in Sachen Farbmanagement nicht ganz ausge-reift, besonders wenn es um das Farbmanage-ment von Bildern geht. Wer also Vektorgrafik und Pixelgrafik gleichzeitig einsetzt, und dabei auf Farbverbindlichkeit der Pixeldaten großen Wert legt, der sollte entweder InDesign ein-setzen, oder darauf achten, dass Illustrator die Pixeldaten nicht unerwünscht verändert.

### Einsatz InDesign

InDesign ist gut ausgestattet, wenn Sie in Layoutprojekten auch mal eine kleine Grafik erstellen müssen. Auch einfache Logos sind kein Problem. Müssen in den Designs Objekte an anderen ausgerichtet werden, kann es bereits umständlich werden. Ebenso bei etwas komplexeren Pathfinder-Operationen oder beim Ausrichten von Verläufen auf Objekten. Für wichtige Vektor-Funktionen wie das Umwandeln von Konturen in Flächen können Sie jedoch über die Zwischenablage einfach zu Illustrator wechseln und spätestens bei der Ausgabe von Projekten für den Druck hat InDesign die Nase vorn.

Vergleicht man die Funktionen und Optionen beider Programme im Hinblick auf ihre Taug-lichkeit für die Vektorkonstruktion, dann findet man bei beiden Vor- und Nachteile. Insgesamt hat Illustrator die Nase vorn – so-wohl was den Umfang der Vorteile als auch was deren Gewichtung angeht. ABER: In-Design hat für Standard-Vektorgrafiken alle notwendigen Werkzeuge an Bord, und man hat den Vorteil dadurch nicht zwischen den Programmen wechseln zu müssen. Auch ist Illustrator natürlich sehr komplex, wer nicht täglich mit dem Programm arbeitet, der tut sich oft schwer damit.

### Pfadrichtung umkehren

Für das Umkehren der Pfadrichtung gibt es in InDesign einen einfach zugänglichen Befehl.

### Transformationen

Transformationen sind in InDesign eine Ob-jekteigenschaft. So lassen sie sich einfach widerrufen. Auch sehr praktisch: die Anzei-ge identischer Drehwinkel oder Abstände mit den intelligenten Hilfslinien.

### Gestrichelte Konturen

Gestrichelte, gestreifte und gepunktete Konturen lassen sich in InDesign einfacher anlegen und besitzen mehr Optionen bei der Anpassung an Eckpunkte als in Illustra-tor. Die Anpassung erfolgt jedoch auch an Kurvenpunkten.

### Farben

In InDesign können Sie in einem Dokument mit RGB- und CMYK-Farben arbeiten.

### Farbfelder

Illustrators Farbfelder sind etwas kompli-zierter als InDesigns, da es lokale und globa-le Farbfelder gibt. Außerdem bietet InDesign die Möglichkeit, Vollton- und Prozessfarben in Mischdruckfarbfeldern zu mischen, und das Farbfeld [Schwarz], das standardmäßig überdrucken kann.

### Text

In InDesign können Texte ohne Umwege mit Verläufen und einer außen liegenden Kontur versehen werden.

### Tabellen

InDesign hat umfangreiche Möglichkeiten, Tabellen zu gestalten und effizient zu produzieren.

### Verknüpfungen

Bei der Arbeit mit Verknüpfungen, deren Verwaltung, Aufrufen zur Bearbeitung und vor allem Farbmanagement hat InDesign klar die Nase vorn.

### Überfüllungen

Überfüllungen können Sie in InDesign sehr genau steuern.

### Separationsvorschau

InDesigns Separationsvorschau kann mit einer nützlichen Anzeige der Farbwerte je Farbkanal aufwarten und bietet darüber hi-naus eine Warnfunktion bei Erreichen eines frei wählbaren maximalen Farbauftrags.

### Ebenen-Bedienfeld

In beiden Programmen enthält das Ebenen-Bedienfeld eine Übersicht aller Objekte und erlaubt das Anordnen in der Stapelreihenfol-ge und der Hierarchie.

### Effekte

In InDesign stehen die sehr beliebten Ef-fekte „Schatten nach innen“ und „Abge-flachte Kante und Relief“ zur Verfügung. Der Schlagschatten lässt sich darüber hinaus mit mehr Optionen als in Illustrator einstellen und Sie können ein globales Licht verwen-den. Bei vektorbasierten Effekten hat dage-gen Illustrator die Nase vorne.

### Aussparungsgruppen

In beiden Programmen kann mit Ausspa-rungsgruppen flexibel und non-destruktiv konstruiert werden.

**Mitte eines Sterns oder Polygons**

Für InDesign sind Sterne und Polygone zwar Formen, die sich nachträglich ändern lassen, es gibt jedoch keine Möglichkeit, ihre geometrische Mitte zu verwenden. In Illustrator kann man diese Formen zumindest von der Mitte aus aufziehen.

**Zeichenstift**

Der Zeichenstift funktioniert in beiden Programmen weitgehend gleich. In Illustrator CC 17.1 haben Sie jedoch die Möglichkeit, Pfadsegmente direkt frei zu verbiegen.

**Pfadansicht**

Das Wechseln zur Pfadansicht, um genau zeichnen zu können, ist nur in Illustrator möglich.

**An Punkt ausrichten**

Anders als in InDesign können in Illustrator Objekte an ihren jeweiligen Punkten ausgerichtet werden, was das exakte Arbeiten in bestimmten Fällen erst ermöglicht.

**Formen kombinieren und Pathfinder**

Illustrator bietet verschiedene Funktionen, mit geschlossenen und offenen Pfaden zu konstruieren. Dies ist mit dem Interaktiven-Werkzeug auch non-destruktiv möglich.

**Pfade zusammenfügen und schließen**

Beim Zusammenfügen von Pfaden in InDesign kann sich deren Verlauf erheblich ändern – dies passiert in Illustrator nicht.

**Ausrichten**

Beide Programme können Objekte aneinander ausrichten, aber nur Illustrator kann auch ausgewählte Ankerpunkte ausrichten.

**Frei gestaltete Konturen**

Über die Easter-Egg-Konturen hinaus bietet InDesign keine Möglichkeit, besondere Konturen zu gestalten. Mit Illustrators Pinseln können Sie sehr einfach kalligrafische Linien, gemalte Striche oder gestaltete und vor allem mehrfarbige Umrandungen anlegen.

**Konturen außen oder innen bei verknüpften Pfaden**

Nach außen oder innen ausgerichtete Konturen an verknüpften Pfaden (wie z. B. bei einer umgewandelten Schrift) funktionieren in Illustrator im Gegensatz zu InDesign korrekt.

**Konturen umwandeln**

In InDesign lassen sich Konturen nicht in Pfade umwandeln. Für diese wichtige Funktion müssen Sie zu Illustrator wechseln.

**Verläufe**

Das Ausrichten von Verläufen ist in Illustrator dank des Verlaufsoptimierers sehr viel genauer und einfacher möglich. In InDesign können Sie lediglich mit Effekten transparente Objektkanten erzeugen. In Illustrator lässt sich dagegen die Deckkraft beliebiger Verlaufsfarben reduzieren.

**Farbharmonien und Kuler**

InDesigns Kuler-Bedienfeld enthält Funktionen zum Arbeiten mit dem Farbrad und zum Erstellen von Farbharmonien. Illustrator kann dafür Operationen mit Farbharmonien in der Funktion „Bildmaterial neu färben“ direkt an Objekten durchführen.

**Muster**

Musterhintergründe oder -füllungen müssen Sie in InDesign sehr mühsam durch tatsächliche Wiederholungen von Objekten erzeugen und in einen Grafikrahmen einfügen. In Illustrator können Sie dies mit einem Muster sehr viel einfacher anlegen.

**Diagramme**

In Illustrator lassen sich Diagramme vektorbasiert und im Farbmodus CMYK erstellen und gestalten.

## Funktionsvergleich Illustrator und InDesign



### Vorteil Illustrator

Komplexe Vektorgrafik sollte in Illustrator erstellt werden. Aber selbst für kleinere Aufgaben kann das Programm zu empfehlen sein, da es wichtige Funktionen besitzt wie das Ausrichten an Punkten, effiziente Pathfinder-Operationen oder Musterfüllungen. Mit seinen Aussehen-Eigenschaften und Vektoreffekten erlaubt es darüber hinaus ein sehr flexibles Arbeiten. Wenn Sie Vektordateien für die Produktion von Folienplots oder andere Spezialanwendungen produzieren, ist Illustrator unerlässlich. Schwächen hat Illustrator beim Umgang mit Text und im Farbmanagement platzierter Bilder.



### 10 Illustrator-Videos gratis!

Wer Druckdaten mit Illustrator erzeugt, dem empfehlen wir das Kapitel „Druckdaten aus Illustrator“ aus der Cleverprinting-Schulungs-DVD. Sie finden das komplette Kapitel (gratis) mit rund einer Stunde Videos unter unter

[www.cleverprinting.de/downloads](http://www.cleverprinting.de/downloads)

## Inhaltsverzeichnis



### 80 % InDesign, 20 % Illustrator

Auf einem Großteil der Seiten in diesem Buch geht es um InDesign. Seiten, die unter der Kapitelüberschrift mit dem Illustrator-Icon gekennzeichnet sind, befassen sich hingegen mit dem Programm Illustrator.

### Demodaten



#### Demodaten zum Buch zum kostenlosen Download

Das Arbeiten mit komplexer angelegten InDesign-Vektordaten erschließt man sich am besten durch Übung. Ergänzend zu diesem Buch haben wir daher viele der hier gezeigten Vektordaten als original InDesign-Dokumente für Sie auf unserem Server zum kostenlosen Download bereitgestellt.

**Sorry, Demodaten gibt es nur für Käufer der Printversion!**

### Impressum

#### Herausgeber / V.i.S.d.P.

Christian Piskulla

Cleverprinting PreMedia-Solutions  
Inh. Christian Piskulla  
Sonnenberg 13  
31188 Holle

Telefon 05062 - 9656-875

E-Mail: info@cleverprinting.de  
Internet: www.cleverprinting.de

### Dokumente, Raster und Lineale

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Neue Dokumente erstellen            | 7  |
| Umgang mit Seiten                   | 8  |
| Lineale, Raster und das Pixelraster | 9  |
| Dokumentansicht und Navigation      | 10 |
| Hilfslinien                         | 11 |
| Intelligente Hilfslinien            | 11 |
| Dateien speichern und exportieren   | 12 |
| Kooperation über die Zwischenablage | 15 |
| Kooperation über platzierte Dateien | 16 |

### Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen

|  |    |
|--|----|
| Formen erstellen: Linien, Rechtecke, Ellipsen, Polygone und Sterne | 18 |
| Formen konvertieren, Ecken gestalten                               | 20 |
| Formen ausrichten  | 21 |
| Stapelreihenfolge  | 22 |
| Auswählen  | 23 |
| Eigenschaften zuweisen   | 24 |
| Gruppieren   | 25 |
| Copy/Paste - Objekte einfügen                                      | 25 |
| Ebenen   | 27 |
| Formen in Illustrator erstellen                                    | 28 |

### Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Vektorpfade                        | 30 |
| Punkte auswählen, Pfade bearbeiten | 31 |
| Frei zeichnen mit dem Buntstift    | 35 |
| Vektorisieren mit Illustrator      | 36 |

### Objekte transformieren

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Optionen für Transformationen      | 38 |
| Rahmen oder Inhalt skalieren?      | 40 |
| Den Begrenzungsrahmen verwenden    | 41 |
| Die Transformieren-Werkzeuge       | 41 |
| Transformieren und mehrere Objekte | 44 |
| Ausrichten                         | 45 |
| Objekte automatisch anpassen       | 46 |
| Transformieren in Illustrator      | 47 |

### Kombinieren, Pathfinder und Masken

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Zusammengesetzte Pfade            | 50 |
| Pathfinder                        | 51 |
| Kontur in Pfad umwandeln          | 52 |
| Maskieren                         | 53 |
| Formen kombinieren in Illustrator | 54 |

### Farben und Verläufe

|   |    |
|---|----|
| Besondere Farben                          | 56 |
| Farbe anlegen und zuweisen                | 56 |
| Farbfelder anlegen und verwalten          | 57 |
| Verläufe                                  | 59 |
| Überdrucken                               | 61 |
| Farben und Farbharmonien                  | 63 |
| Mit Farbbibliotheken arbeiten             | 65 |
| Farben effizient editieren in Illustrator | 65 |

### Linien und Konturen gestalten

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Basiseigenschaften von Konturen | 68 |
| Textkontur                      | 69 |
| Konturenstile anlegen           | 70 |
| Farben für Konturen             | 72 |
| Besondere Konturenformen        | 73 |
| Konturen in Pfade umwandeln     | 74 |

### Texte gestalten

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Textrahmen                    | 76 |
| Pfadtext                      | 77 |
| Besondere Zeichen setzen      | 78 |
| Text gestalten                | 79 |
| Text in Pfade umwandeln       | 79 |
| Textgestaltung in Illustrator | 80 |

### Transparenz und Effekte

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Deckkraft reduzieren                | 82 |
| Objekte mit Füllmethoden verrechnen | 83 |
| Füllmethode isolieren               | 83 |
| Aussparungsgruppe                   | 84 |
| Effekte                             | 84 |
| Globales Licht                      | 87 |
| Effekte skalieren                   | 88 |
| Eigenschaften übertragen            | 88 |
| Objekte und Effekte in Illustrator  | 88 |

### Diagramme und Grafik

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| InDesign und Office-Software    | 90 |
| Mit dem Font Chartwell arbeiten | 91 |
| Diagramm-Scripte                | 91 |
| Diagramme mit Onlinediensten    | 92 |
| Barcodes und QR-Codes           | 92 |
| Diagramme mit Illustrator       | 93 |

### Tabellen

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Tabellen effizient gestalten | 97 |
|------------------------------|----|

### Transparenzreduzierung

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Vorschau und PDF-Print-Engine | 111 |
|-------------------------------|-----|

InDesign ist in erster Linie ein Layoutprogramm. Wenn Sie darin eine Vektorgrafik konstruieren, dann ist diese in der Regel Beiwerk einer größeren Publikation. Die Vorgaben beim Erstellen eines neuen Dokuments richten sich demnach nach den Anforderungen der Publikation. Einige Einstellungen sind jedoch für die Arbeit mit Grafikelementen interessant und können Ihren Workflow beeinflussen.

## Neues Dokument erstellen und einrichten

Ein neues Dokument („Datei“ > „Neu“ > „Dokument“) erstellen Sie im Hinblick auf den Verwendungszweck Druck, Web- und Screendesign oder elektronische Publikationen. Die Wahl des „Zielmediums“ (1) beeinflusst neben den im Menü angebotenen „Seitenformaten“ (2) wichtige Vorgaben im neu angelegten Dokument: den Farbmodus der Standardfarbfelder, die Definition des Farbfelds [Schwarz] (als RGB oder CMYK), den Transparenzfüllraum (s. dazu das Kapitel „Transparenzen und Effekte“) und die voreingestellten Maßeinheiten. Bis auf das Farbfeld [Schwarz] können Sie alle diese Vorgaben später einfach ändern – leider ist die Definition von [Schwarz] auch

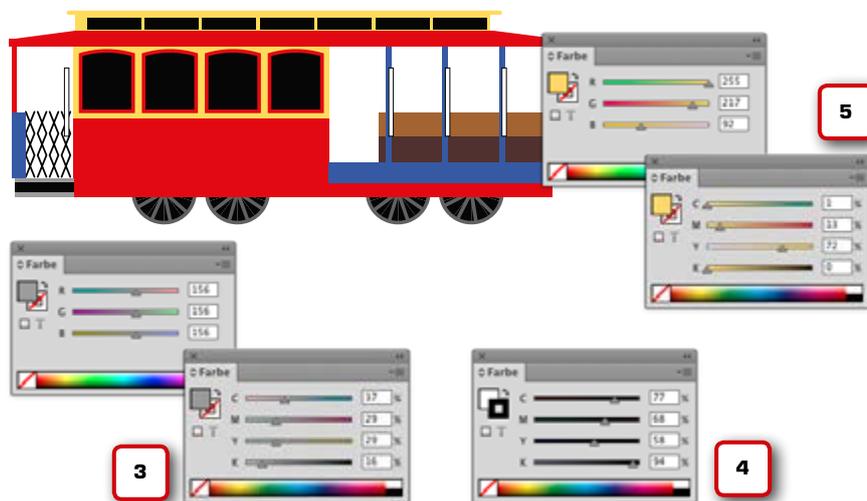
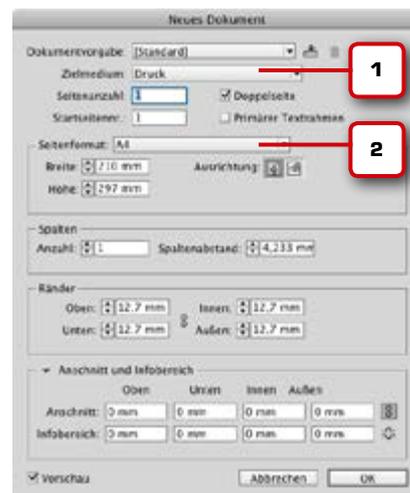
die kritischste Option für eine Vektorgrafik, denn wenn ein RGB-Schwarz durch das Farbmanagement in CMYK konvertiert wird (z. B. durch Umwandeln einer RGB-Datei beim Speichern eines Druck-PDFs), dann wird es bunt und feine Linien oder kleine Schrift – typisch z. B. für Logos – werden bei kleinsten Passerungenauigkeiten unlesbar.

### Wahl des Zielmediums

Welchen Farbraum sollten Sie aber verwenden, wenn Sie in der InDesign-Datei keine komplette Publikation, sondern nur Logos oder Grafiken zur Verwendung in anderen Dokumenten (Assets) erstellen möchten? Das Interessante an InDesign ist, dass Sie in einer Datei Objekte sowohl im RGB- als auch im CMYK-Farbraum erstellen können.

Elemente, die sowohl in Print- als auch in Bildschirmpublikationen verwendet werden sollen, können Sie in einer einzigen Datei verwalten – jedenfalls, wenn Sie nicht mit Effekten und anderen Transparenzeinstellungen arbeiten wollen. In diesen Fällen wäre es meistens sinnvoll, in einem Dokument für das Zielmedium Druck zu arbeiten, da die Definition des reinen, überdruckenden [Schwarz] der wichtigste Faktor ist. Ein RGB-Schwarz (sowie andere RGB-Farben) können

## Dokumente, Raster und Lineale



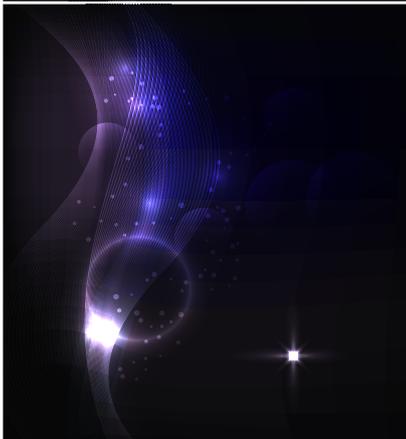
Typische Probleme bei der Konvertierung von Farbwerten auf Basis von ICC-Farbprofilen: Neutrales RGB-Grau wird bunt und ist damit anfällig für Farbstiche (3), Schwarz wird aus allen Druckfarben gemischt (4), helle Farben erhalten kleinste unerwünschte Beimischung von beispielsweise Cyan, das als leichter Punktanteil sichtbar ist und die Farben verunreinigt (5).

### Dateien platzieren

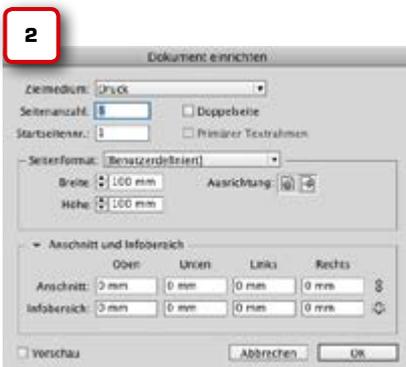
Sie können in InDesign verschiedene Grafikdateiformate platzieren. Platzierte Grafiken sind nicht editierbar, auch dann nicht, wenn Sie – wie es seit Version CS3 möglich ist – eine INDD-Datei in eine andere INDD-Datei platzieren. Diese Möglichkeit ist trotzdem interessant, wenn Sie statt eines Vektorgrafikprogramms InDesign zum Erstellen von Grafikelementen verwenden. Anstatt diese Grafikelemente in alle entsprechenden Dokumente hineinzukopieren und bei einer Änderung alle diese Dokumente einzeln aktualisieren zu müssen, speichern Sie eine INDD-Datei, die Sie in die anderen Dokumente platzieren.

Wenn Sie die INDD-Datei in eine andere INDD-Datei platzieren wollen, müssen Sie die Versionen beachten. Sie können eine Datei nur in dieselbe oder eine höhere Version platzieren.

## Dokumente, Raster und Lineale



Transparente Überlagerung in platzierten Illustrator-Dateien mit der Füllmethode „Farbig abwedeln“ im Modus RGB (oben) und CMYK (unten)



Sie zusätzlich anlegen und auch verwenden, da die Eigenschaft Überdrucken im Farbraum RGB ohnehin keine Rolle spielt.

Wenn die Wirkung Ihrer Grafiken auf dem Einsatz von Füllmethoden und Effekten beruht, müssen Sie getrennte Dokumente erstellen, falls Sie für Print- und Bildschirmpublikationen jeweils angepasste Versionen der Grafiken benötigen. Der Transparenzfüllraum des Dokuments muss in dem Fall dem gewünschten Farbraum entsprechen. Sind bei Verwendung von Transparenz jedoch keine exakten CMYK-Farbwerte oder Schmuckfarben erforderlich, kann es von Vorteil sein, im Farbraum RGB zu arbeiten, da dann die transparenten Überlagerungen brillanter und bestimmte Füllmethoden wie erwartet wirksam werden (1).

### Umgang mit Seiten

Das Seitenformat innerhalb eines Dokuments legen Sie beim Erstellen der Datei fest.

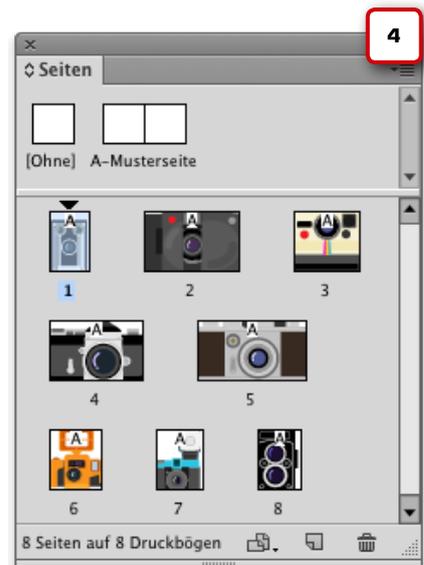
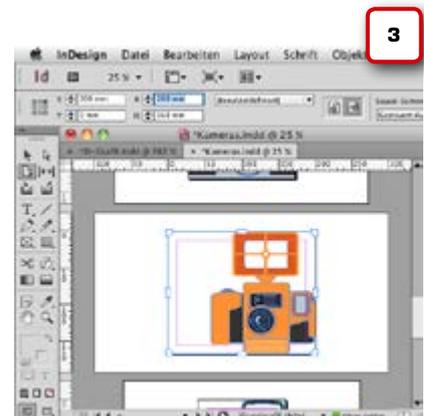
#### Welche Größe für Screendesigns?

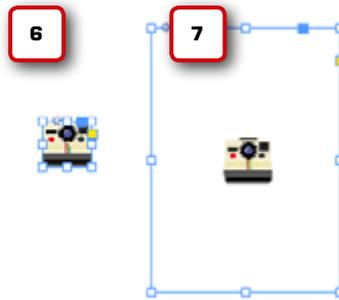
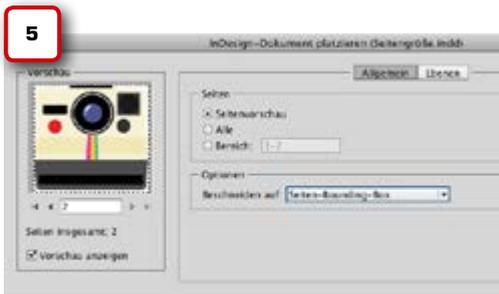
Wenn Sie in InDesign ein Screendesign erstellen, arbeiten Sie für das Dokumentformat und beim Angeben von Größen der Grafikelemente immer mit den endgültigen Pixelmaßen. Eine Berücksichtigung der Auflösung des Zielmediums ist praktisch unmöglich. Wenn Sie dieses Dokument dann als Rastergrafik exportieren, wählen Sie immer eine Auflösung von 72 ppi. Eine andere Auflösung würde eine Änderung der Pixelmaße verursachen.

#### Seitenformat ändern

Sie können das Seitenformat auch später noch mit „Datei“ > „Dokument einrichten“ für das gesamte Dokument (2) oder ab Version CS5 mit dem Seitenwerkzeug für jede einzelne Seite ändern. Dazu rufen Sie die Ansicht dieser Seite – z. B. mit dem Seitenbedienfeld – auf und nehmen das Seitenwerkzeug. An der Hervorhebung der Seite erkennen Sie nun, dass die Seite aktiv ist. Geben Sie die neue Größe in die Felder „B“ und „H“ im Steuerungsbedienfeld ein (3).

In einer Datei, die nur Assets enthält, ist es sinnvoll, jedes Asset auf einer eigenen Seite vorzuhalten – das Dokument sollte auch nicht mit „Doppelseiten“ angelegt werden (4). So können Sie die Grafiken effektiv isolieren und sie dann einfacher in die jeweiligen Zieldokumente platzieren. Wenn Sie ein InDesign-Dokument in ein anderes InDesign-Dokument platzieren, besteht leider keine Option, den Rahmen automatisch auf die Größe der vorhandenen Objekte anzupassen. Stattdessen kann nur auf Parameter der Seite zugegriffen werden. Damit Sie die Anpassung eines A4-Rahmens auf ein kleines Icon nicht Pi mal Auge durchführen müssen, ist es sinnvoll, bereits die Seite anzupassen, auf der das Icon im Quelldokument liegt. Diese Anpassung hat natürlich einen weiteren Vorteil: Die Grafik wird im





Platzieren einer INDD-Datei mit an die Objektgröße angepassten Seiten (5): Der Objektrahmen passt automatisch zum Objekt (6); ist die Seite nicht angepasst, enthält der Objektrahmen viel Weißraum (7).

Seiten-Bedienfeld größer dargestellt und Sie können daher die entsprechende Seite leichter finden. Rufen Sie „Bedienfeldoptionen“ aus dem Menü des Seiten-Bedienfelds auf, um dort die Darstellung der Miniaturen noch weiter zu vergrößern, z. B. für Symbole oder Icons.

Eine weitere Möglichkeit, sich in umfangreichen Dokumenten mit vielen Assets zurechtzufinden, besteht darin, in den „Numerierungs- und Abschnittsoptionen“, die Sie aus dem Menü des Seiten-Bedienfelds aufrufen, ein „Abschnittspräfix“ anzulegen. Dessen Bezeichnung wird im Seiten-Bedienfeld angezeigt (10).

## Dokumente, Raster und Lineale



### Maßeinheiten einstellen

In der Vektorgrafik sind Maßeinheiten wie Millimeter, Zentimeter oder – für das Screen-design – Pixel in der Regel praktischer als die zuweilen für das Layout verwendete Einheit Cicero. Die Einheit können Sie entweder unter „Voreinstellungen“ > „Einheiten und Einteilungen“ (8) oder mit einem Rechtsklick auf das jeweilige Lineal auswählen (9). Es ist möglich, unterschiedliche Einheiten für das horizontale und das vertikale Lineal einzustellen. Darüber hinaus können Sie in die Eingabefelder zur Bemaßung und Positionierung auch Werte mit abweichender Einheit eingeben und InDesign die Umrechnung in die eingestellte Einheit überlassen.



### Lineale, Raster und das Pixelraster

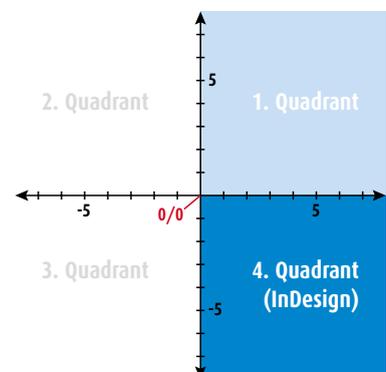
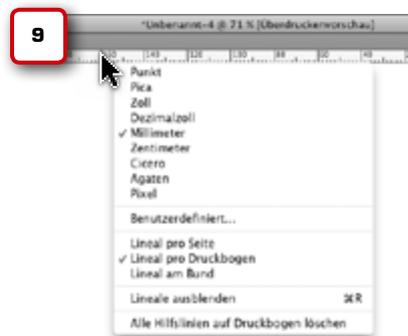
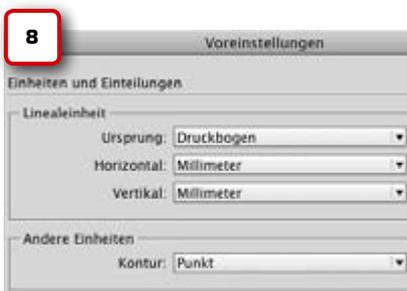
Mit passend eingestellten Maßeinheiten, Hilfslinien und Dokumentrastern ist das Arbeiten nicht nur exakt, sondern auch effizient. Durch die Wahl des Zielmediums geben Sie bereits eine Maßeinheit vor, Sie können diese jedoch später noch ändern. Die Maßeinheit beeinflusst die Lineale und das Dokumentraster.

### Nullpunkt

Der Nullpunkt ist Ursprung der Werte für die Positionierung von Objekten. Standardmäßig befindet er sich an der linken oberen Ecke des Druckbogens. Sie können den Nullpunkt mit „Lineal pro Seite“ auch auf die linke obere Ecke jeder Seite setzen – dann fängt die Messung bei Doppelseiten im Bund neu an. Mit der Option „Lineal am Bund“

### Koordinatenursprung

Anders als viele Vektorprogramme (und ältere Illustrator-Versionen) arbeitet InDesign im vierten Quadranten des kartesischen Koordinatensystems. Das bedeutet, dass ein Objekt sich nach unten bewegt, wenn Sie positive Werte für eine vertikale Verschiebung eingeben.



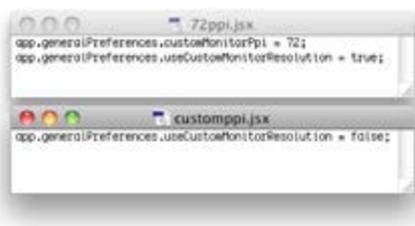
## Dokumente, Raster und Lineale



### Ansicht in 100 %

Über viele Jahre haben sich Anwender gefragt, warum eigentlich eine A4-Seite in der 100%-Ansicht am Monitor nicht genauso groß war wie ein Blatt Briefpapier, das sie daneben gehalten haben. InDesign ist einfach wie fast alle Programme davon ausgegangen, dass ein Monitor eine Auflösung von 72 ppi besitzt. Diese Monitore findet man heutzutage aber nur noch im Museum. Seit Version CS6 berücksichtigt InDesign die Monitorauflösung für die Berechnung der 100%-Ansicht und damit besteht InDesign den Test mit dem Briefbogen jetzt. Zum Problem wird dies allerdings im Screendesign, vor allem im Bereich Web. Für das Erstellen von Weblayouts gibt es zwar besser geeignete Programme – wie z. B. Adobe Muse –, aber es ist in InDesign möglich, pixelgenaue Layouts anzulegen und in diverse Dateiformate auszugeben, mit Skripten sogar in die Ebenen einer PSD-Datei. Pixelbasierte Dokumente werden aber nicht grundsätzlich anders behandelt als andere Dokumente, so werden sie auch anhand der Bildschirmauflösung umgerechnet und damit größer dargestellt, als sie eigentlich sind. Ein Dokumentpixel entspricht also bei 100 % nicht einem Monitorpixel.

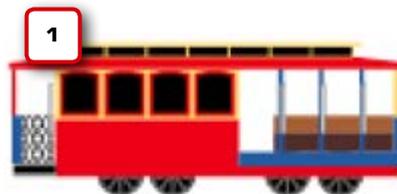
Zum Glück kann man das mit einem Skript ändern. Das Skript führen Sie über das Skript-Bedienfeld aus. Da das Skript eine Änderung in der Voreinstellungsdatei vornimmt, muss InDesign anschließend neu gestartet werden, damit diese wirksam wird.



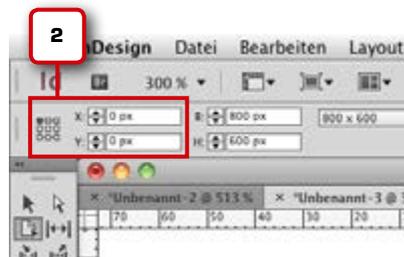
werden die horizontalen Werte von der Mitte nach außen abgetragen: Auf der linken Seite besitzen sie dann ein negatives Vorzeichen. Mit dieser Option ist es einfacher, symmetrisch zu arbeiten. An der generellen Arbeitsweise InDesigns bezogen auf das Koordinatensystem ändert sich jedoch nichts (s. die Anmerkung „Koordinatenursprung“ auf der linken Seite).

### Screendesign und das Pixelraster

Vektorgrafik ist innerhalb des Programms, in dem sie erstellt wurde, immer scharf. Das ist nicht mehr der Fall, wenn Sie die Grafik rastern, z.B. in ein JPG exportieren. Wenn Sie beim Screendesign mit horizontalen und vertikalen Linien arbeiten, ist es in der Regel erwünscht, dass diese Linien auf ganzen Pixeln liegen. Liegen Objektkanten nicht auf ganzen Pixeln, dann wirken sie unscharf (1).



Die erste wichtige Voraussetzung dafür besteht darin, dass die Seite mit ganzzahligen Pixeln eingerichtet wird und selbst auf ganzen Pixeln positioniert ist. Sie können die Position der Seite ändern, wenn das Seitenwerkzeug ausgewählt ist, indem Sie die Werte in die Felder „X“ und „Y“ im Steuerungsbedienfeld eingeben. Achten Sie darauf, dass die linke obere Ecke als Ursprung ausgewählt ist (2).



Auch, wenn ein gerader Wert angezeigt wird: geben Sie ihn noch einmal ein, da evtl. vorhandene Nachkommastellen nicht angezeigt werden.

Achten Sie bei der Positionierung und dem Skalieren von rechteckigen Objekten darauf, dass sie ebenfalls auf ganzen Pixeln liegen. Wählen Sie für Konturstärken nur ganzzahlige Werte.

Leider können Sie anhand der Vorschau in InDesign nicht überprüfen, ob Ihre Bemühungen wirklich von Erfolg gekrönt sein werden, sondern sehen dies erst in der exportierten Datei.

### Dokumentansicht ändern, navigieren und zoomen

Genauigkeit können Sie zwar durch die Eingabe exakter Werte, die Benutzung von Hilfslinien und intelligenten Hilfslinien sowie die Ausrichten-Funktionen erreichen, aber es kommt bei der Konstruktion von Vektorgrafiken doch häufiger als beim Layouten vor, dass Sie Ihre Objekte in großer Vergrößerung betrachten müssen.

#### Zoomen

Mit dem Zoomwerkzeug vergrößern Sie die Ansicht. Das Werkzeug erreichen Sie am schnellsten (temporär) mit **Befehl/Strg + Leertaste**. Anstatt mehrmals hintereinander zu klicken, können Sie mit der Zoom-Lupe auch ein Rechteck über der gewünschten Ansicht aufziehen. Drücken Sie zusätzlich die **Alt-Taste**, um zur Minus-Lupe zu kommen. Der schnellste Weg zur Ansicht der ganzen Seite führt über den Kurzbefehl **Befehl/Strg + 0** (Seite ins Fenster einpassen) bzw. **Befehl/Strg + 1** (Originalgröße). InDesign berücksichtigt die im System hinterlegte Monitorauflösung und daher entspricht diese Darstellung tatsächlich der Größe im Ausdruck.

#### Im Dokument scollen

Die Ansicht verschieben Sie mit den Scrollbalken oder dem Hand-Werkzeug. Sie beschleunigen das Verschieben, indem Sie die **Leertaste** gedrückt halten. Zu einer anderen Seite wechseln Sie mit dem Seiten-Bedienfeld oder dem Seitenmenü am linken unteren Fensterrand. Mit dem Kurzbefehl **Befehl/Strg + J** rufen Sie eine Dialogbox

auf, in die Sie die Seitenzahl eingeben, um direkt dorthin zu springen.

**Pfadansicht**

Für ein sehr exaktes Arbeiten ist in Vektorprogrammen die Pfadansicht sehr hilfreich, in der nur die Vektorpfade ohne Eigenschaften dargestellt werden. InDesign besitzt eine solche Ansicht nicht. Bei eingblendeten Rahmenkanten (Menü „Ansicht“ > „Extras“) sind im Bildschirmmodus „Normal“ jedoch die Pfade ständig sichtbar – wenn auch mit Füllung, Kontur und Effekten (7).

**Hilfslinien**

Um Objekte besser ausrichten und anordnen zu können, verwenden Sie Hilfslinien (3). In InDesign ist die Verwendung von Hilfslinien für viele Aufgaben zu empfehlen, um z.B. den Mittelpunkt einer Konstruktion dauerhaft zu markieren.

Eine Hilfslinie ziehen Sie einfach aus dem Seitenlineal auf die Seite. Drücken Sie dabei die **Umschalttaste**, um die Hilfslinie an 5-Schritten einzurasten. Normalerweise reicht eine Hilfslinie nur über die Seite. Wenn Sie auch auf der Montagefläche außerhalb der Seite arbeiten möchten, drücken Sie **Befehl/Strg**, um die Hilfslinie über alles zu ziehen. Mit gedrückter **Alt-Taste** drehen Sie die Hilfslinie um 90°, d.h., Sie können eine vertikale Hilfslinie aus dem horizontalen Lineal ziehen. Aktivieren Sie die Hilfslinie mit dem Auswahl-Werkzeug und geben Sie eine exakte Position in das Feld „X“ bzw. „Y“ im Steuerungsbedienfeld ein.

An Hilfslinien richten Sie Objekte aus oder ziehen Formen auf der Basis der Hilfsliniengeometrie auf. Das Ausrichtungsverhalten von Objekten und die Anzeige der Hilfslinien steuern Sie im Menü „Ansicht“ > „Raster und Hilfslinien“ (6). Die Einrastdistanz und die Farbe der Hilfslinien stellen Sie unter „Voreinstellungen“ > „Hilfslinien und Montagefläche“ ein (4).

**Hilfslinienebenen**

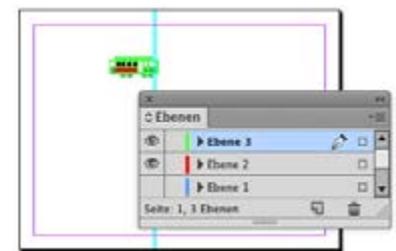
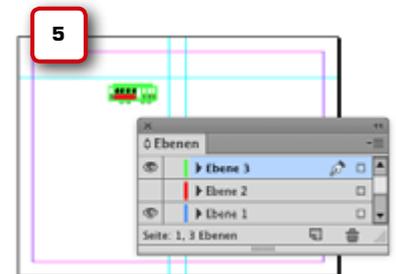
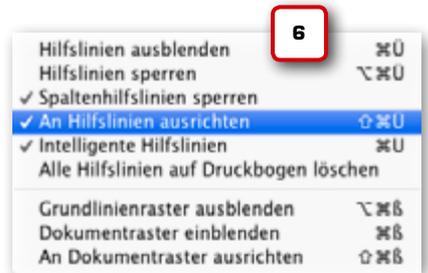
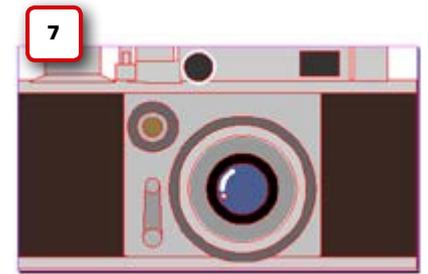
Mit dem Menü „Ansicht“ blenden Sie alle vorhandenen Hilfslinien aus. Wenn Sie jedoch nur einige Hilfslinien ausblenden möchten, ist es sinnvoller, sich Ebenen zunutze zu machen. Eine neu erstellte Hilfslinie wird der aktuell aktiven Ebene zugeordnet. Planen Sie also nicht nur die Objekte, die Sie erstellen wollen, sondern auch die Hilfslinien und erstellen Sie Ebenen gezielt für bestimmte Hilfslinien. Dann können Sie Hilfslinien ein- und ausblenden, indem Sie die Ebenen ein- und ausblenden (5).

**Intelligente Hilfslinien**

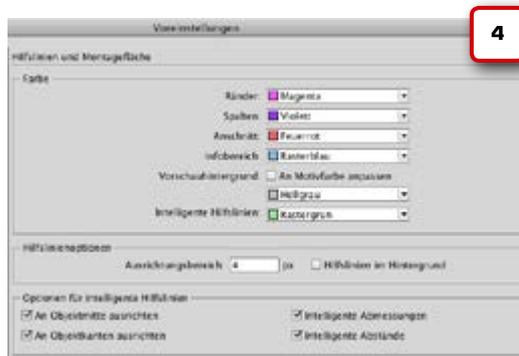
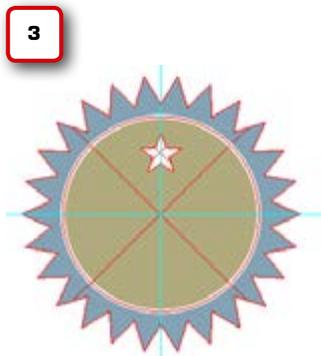
Hilfslinien sind nur so lange praktisch, wie man sie aktiv benutzt. Nichts ist jedoch so verwirrend wie Hilfslinien, die keinen Bezug mehr zu vorhandenen Objekten haben. Daher können Sie sich für bestimmte Operationen das Erstellen von Hilfslinien ganz ersparen. Verwenden Sie stattdessen intelligente Hilfslinien.

Intelligente Hilfslinien aktivieren und deaktivieren Sie mit **Befehl/Strg + U** – Sie finden sie auch unter „Ansicht“ > „Raster

**Dokumente, Raster und Lineale**



Auf „Ebene 1“ und „Ebene 2“ befinden sich unterschiedliche Hilfslinien. Aktiv ist in beiden Fällen „Ebene 3“ – erkennbar am Zeichenfeder-Symbol.



Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de

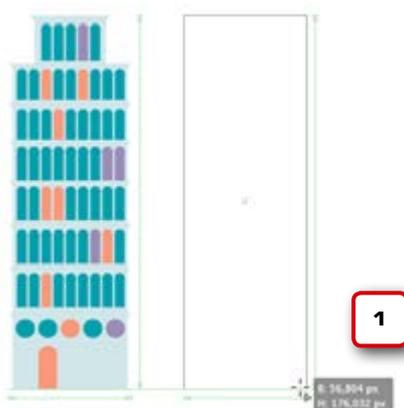
Demodaten  
**GRATIS**  
Info auf Seite 6

## Dokumente, Raster und Lineale



### Intelligente Hilfslinien in Illustrator

Illustrators intelligente Hilfslinien zeigen vorhandene Ankerpunkte und Pfade an und richten nicht nur im 90°-Winkel, sondern in frei definierbaren Winkelungen aus, dafür fehlen die Abstandsmarkierung und die Erkennung identischer Drehwinkel.



und Hilfslinien“. Die Art der Anzeige stellen Sie ebenfalls in „Voreinstellungen“ > „Hilfslinien und Montagefläche“ ein. Falls Sie intelligente Hilfslinien aus Illustrator gewohnt sind, müssen Sie sich nur ein wenig umstellen.

Intelligente Hilfslinien sorgen dafür, dass InDesign beim Erstellen und Transformieren von Objekten automatisch bestimmte Variablen der Geometrie anderer Objekte sowie die Mitte der Seite erkennt und das aktuelle Objekt daran ausrichten kann. Wenn InDesign eine Möglichkeit zum Ausrichten erkennt, wird temporär eine Hilfslinie eingeblendet, an der das aktuelle Objekt einrastet.

**Optionen für intelligente Hilfslinien**  
Wählen Sie in den Voreinstellungen eine Kombination aus bis zu vier Optionen.

„Objektmitte“: Die Mittelpunkte von Objekten werden erkannt und zum Ausrichten angeboten (2).

„Objektkanten“: Diese Option ermöglicht eine Ausrichtung an den Kanten anderer Objekte (2).

„Intelligente Abmessungen“: Mit dieser Option ist das Konstruieren von Objekten in identischen Höhen, Breiten und/oder Winkelungen möglich. Beim Aufziehen einer neuen Form mit einem Form-Werkzeug oder beim Skalieren eines bestehenden Objekts

zeigen Doppelpfeile die exakt passende Größe an (1). Der Winkel wird durch ein Drehsymbol markiert (4).

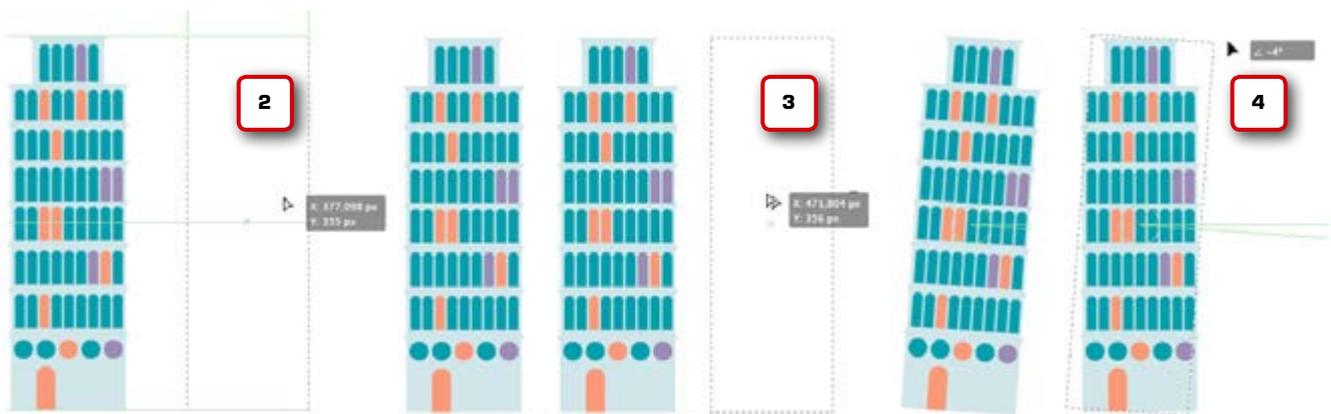
„Intelligente Abstände“: Wenn Sie mehrere Objekte mit identischen Abständen erzeugen oder anordnen müssen, dann aktivieren Sie diese Option (3).

„Intelligenter Cursor“: Sie können sich nicht nur die Übereinstimmungen durch Hilfslinien, sondern auch die exakten Werte in einem kleinen Kästchen direkt neben dem Cursor anzeigen lassen. Diese Option finden Sie in „Voreinstellungen“ > „Benutzeroberfläche“ unter „Transformationswerte anzeigen“.

### Dateien speichern und exportieren

Ebenfalls wie bei der Erstellung einer Publikation richtet sich auch deren Exportformat nach der Weiterverwendung des Dokuments. Wenn Sie jedoch einzelne Grafiken gestaltet haben, die in anderen InDesign-Dokumenten oder anderen Programmen weiterverwendet werden, hat die Wahl eines geeigneten Dateiformats einen großen Einfluss auf die Grafikqualität und die Arbeitseffizienz.

Die fertiggestellten Grafiken können Sie natürlich auch über die Zwischenablage in ein anderes Dokument oder gar eine andere Applikation kopieren. Wenn Sie die Grafik



nur innerhalb InDesign verwenden wollen, können Sie sich diese Arbeit durch das Anlegen einer Bibliothek oder das Speichern eines Snippets vereinfachen.

### Bibliothek

Zunächst legen Sie mit „Datei“ > „Neu“ > „Bibliothek“ ein Bibliotheksdokument an. Sie können mehrere Bibliotheken gleichzeitig in InDesign verwenden. Es ist sinnvoll, dass Sie zusammengehörige Vektorobjekte gruppieren, bevor Sie sie der Bibliothek hinzufügen, da diese Objekte dann auch wieder als Gruppe in eine andere Datei platziert werden. Einzelne Objekte ziehen Sie einfach ins Bibliothek-Bedienfeld, um sie in der betreffenden Bibliothek abzulegen. Mehrere Objekte können Sie entweder gemeinsam als ein Bibliotheksobjekt (7) oder automatisch als einzelne Teile speichern lassen. Aktivieren Sie die betreffenden Objekte und wählen Sie aus dem Menü des Bibliothek-Bedienfelds „Elemente als separate Objekte hinzufügen“ (8).

Sie sollten dem Bibliotheksobjekt einen Namen geben und bei umfangreichen Projekten Schlüsselwörter als „Beschreibung“ eintragen. Doppelklicken Sie dazu auf seinen Namen, um die „Objektinformationen“ anzuzeigen (9). Sobald Sie in einer Bibliothek eine Änderung vorgenommen haben, wird sie automatisch gespeichert.

Bibliotheken können sehr umfangreich werden. Mit dem Befehl „Untergruppe anzeigen“ aus dem Menü des jeweiligen Bibliothek-Bedienfelds lassen sie sich nach verschiedenen Kriterien durchsuchen (6). Im Bibliotheksfenster wird dann eine reduzierte Auswahl angezeigt (5).

Um ein Objekt aus einer Bibliothek in einem Dokument zu platzieren, ziehen Sie es aus dem Bibliothek-Bedienfeld an die gewünschte Position auf der Seite. Wenn Sie es an seiner ursprünglichen Position auf einer Seite platzieren wollen, z. B. ein Logo auf einem Briefkopf, dann aktivieren Sie es im Bibliothek-Bedienfeld und wählen „Objekt(e) platzieren“ aus dem Bedienfeldmenü.

### Snippet

Um die Grafik als Snippet zu speichern, ziehen Sie das oder die Objekte einfach aus dem InDesign-Dokument auf den Schreibtisch/Desktop oder in das Mini-Bridge-Bedienfeld. Den automatisch erstellten Dateinamen sollten Sie durch einen sinnvollen Namen ersetzen. Snippets können Sie wie INDD-Dateien per E-Mail versenden oder weitergeben.

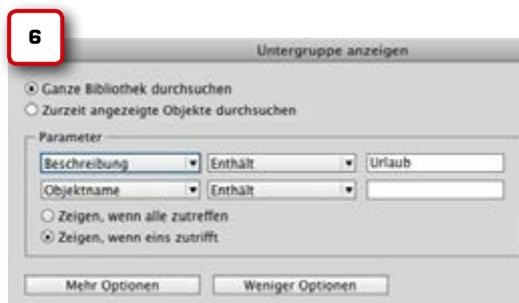
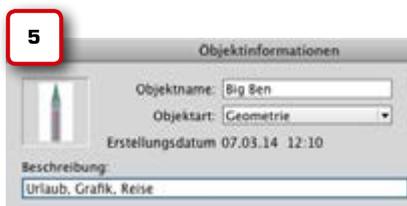
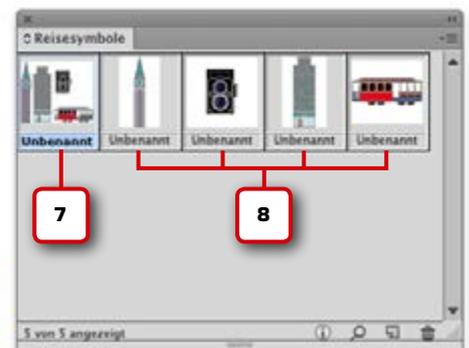
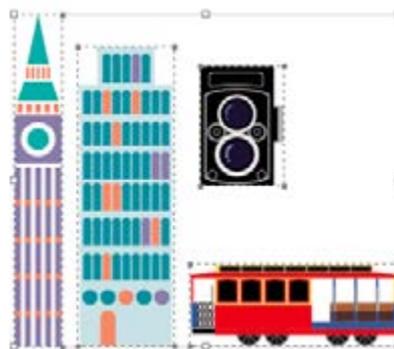
Um ein Snippet in einer Datei zu platzieren, ziehen Sie es entweder aus der Betriebssystemoberfläche bzw. dem Mini-Bridge-Bedienfeld auf die Seite eines geöffneten InDesign-Dokuments oder Sie gehen über „Datei“ > „Platzieren“. Mit dem Platzierungscursor klicken Sie dann auf die

## Dokumente, Raster und Lineale



### Bibliothek oder Snippet?

Für welche Art der Asset-Verwaltung Sie sich entscheiden, ist eine Frage Ihrer persönlichen Vorlieben, des Umfangs der Elemente und der Komplexität des Projekts. Dank der Mini Bridge lassen sich Snippets gut aus InDesign heraus bedienen und verwalten. Der große Vorteil von Snippets besteht darin, dass Sie sie in einer umfangreichen Struktur von Ordnern und Unterordnern beliebig kategorisieren können. Das ist mit einer Bibliothek nicht möglich, stattdessen liegen hier alle Inhalte auf einer Ebene und lassen sich im Bedienfeld lediglich nach Name, Datum und Typ sortiert anzeigen.

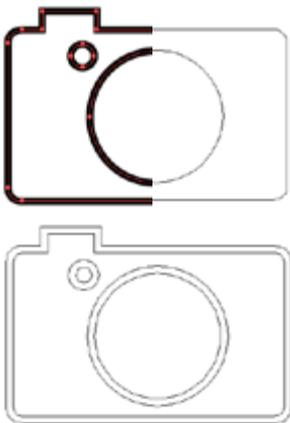


## Dokumente, Raster und Lineale



### Grafik zum Plotten

Eine Grafik, die geplottet werden soll, muss diverse technische Anforderungen erfüllen, die in InDesign nicht erzeugt werden können, z. B. müssen Konturen in Pfade umgewandelt sein. Daher ist die direkte Ausgabe von Plottdateien für den Werbemittelproduzenten aus InDesign nur für sehr einfache Grafik sinnvoll. In der Regel werden Sie die Grafik noch in einem Vektorprogramm bearbeiten müssen.



### Rastergrafik

Auch bei der Darstellung von Vektorgrafik am Monitor wird diese in Pixel umgerechnet. Dies geschieht kontinuierlich beim Ändern der Vergrößerungsstufe und deswegen sieht Vektorgrafik am Bildschirm immer exakt und detailliert aus. Die Kanten gewinkelter oder gekrümmter Linien werden weichgezeichnet, um ihre Darstellung zu verbessern. Beim Speichern einer Rastergrafik werden die Vektorelemente in der von Ihnen gewählten festen Auflösung in Pixel umgerechnet. Wenn Sie in eine Rastergrafik hineinzoomen, sehen Sie daher immer größere Kästchen.

gewünschte Stelle. Wenn Sie ein Snippet lieber an seiner ursprünglichen Position in der Seitengeometrie platzieren möchten, ändern Sie die Option „Snippet-Import“ unter „Voreinstellungen“ > „Dateihandhabung“. Drücken Sie beim Verwenden des Platzierungscursors die **Alt-Taste**, um die gewählte Option temporär zu ändern.

Wie platzierte Bibliotheksobjekte besitzen auch platzierte Snippets keine Verknüpfung zur Speicherdatei. Dementsprechend werden sie auch im Verknüpfungen-Bedienfeld nicht aufgelistet. Darin besteht ein wesentlicher Unterschied zu den folgenden Dateiformaten, die so platziert werden können, dass die Verbindung zur Originaldatei bestehen bleibt.

### INDD, INDT und IDML

Wenn Sie eine Datei mit „Datei“ > „Speichern unter“ sichern, können Sie wählen, ob Sie eine INDD-Datei, eine Vorlage oder eine IDML-Datei (zum Öffnen in niedrigeren Versionen) speichern möchten. Nur INDD-Dateien können in anderen INDD-Dateien derselben oder einer höheren Version platziert werden. InDesigns Vektorgrafikobjekte und deren Eigenschaften (Flächen, Konturen, Verläufe und Effekte) sind abwärtskompatibel, sodass Sie sie auch in Version CS4 bearbeiten können.

In InDesign CS5 und früher erzeugen Sie eine IDML-Datei über „Datei“ > „Exportieren“.

### PDF

PDFs – wie auch alle anderen Grafikformate – erstellen Sie mit „Datei“ > „Exportieren“. Wählen Sie die Optionen je nach Verwendungszweck der Datei. Eine detaillierte Besprechung der Optionen finden Sie im Cleverprinting Ratgeber „PDF/X und Colormanagement 2013“.

PDF ist auch das Dateiformat der InDesign-Zwischenablage, d. h. für die Struktur der Objekte ist es gleichgültig, ob Sie sie über Kopieren/Einfügen oder auf dem Weg über ein PDF innerhalb der Programme der Creative Cloud (Creative Suite) austauschen.

### EPS

Für die Druckvorstufe und den Austausch in einem Adobe-basierten Workflow ist EPS ein veraltetes Dateiformat und sollte für Vektorgrafik nicht mehr zum Einsatz kommen. Für die Weitergabe von Vektorgrafik an Werbemittelhersteller oder für andere Spezialanwendungen kann es jedoch immer noch erforderlich sein, auf dieses Format zurückzugreifen (1).

In einem EPS wird Transparenz immer reduziert, daher sollten Sie bei komplexeren Grafiken immer mit dem Dienstleister Rücksprache halten und eine genaue Spezifikation der Produktionsdatei absprechen.

### PNG

Für Webseiten und andere Screendesigns ist das Dateiformat PNG gedacht. Mit PNG erreichen Sie eine hohe Darstellungsqualität. InDesign kann nur PNG-24 speichern, nicht die Variante PNG-8, die mit ihrer reduzierten Farbpalette als Konkurrenz zum GIF-Format entwickelt wurde und damit gerade für Vektorgrafik eine interessante Option darstellt.

Sowohl beim Dateiformat PNG als auch bei JPG besteht die Möglichkeit, nur die aktuell ausgewählten Elemente zu speichern – aktivieren Sie die Option „Auswahl“ in der Optionengruppe „Exportieren“. Damit können Sie z. B. die Einzelelemente eines Webdesigns in separate Dateien speichern, um sie dann in den HTML-Code einzubinden.



Wenn Sie die Pixelmaße der Grafik nicht verändern wollen, exportieren Sie sie mit der Auflösung 72 ppi. Anderenfalls geben Sie die für die Weiterverarbeitung benötigte Auflösung ein. Mit dem Regler „Qualität“ bestimmen Sie den Komprimierungsfaktor. Sie sollten ausprobieren, welche Kombination von Bildqualität und Dateigröße für Sie akzeptabel ist (2).

Im Gegensatz zu einem JPEG kann ein PNG Alphatransparenz enthalten, z. B. für weiche Schlagschatten auf beliebigen Hintergründen in der HTML-Seite. Aktivieren Sie die Option „Transparenter Hintergrund“, wenn Sie dies brauchen.

Um die Darstellungsqualität der Grafikelemente zu verbessern, sollten Sie die Option „Kanten glätten“ aktivieren.

Beruhet der optische Eindruck Ihrer Grafik auf Überdrucken-Einstellungen, dann müssen Sie „Überdrucken simulieren“ einschalten. Die Option bewirkt darüber hinaus, dass für die Darstellung von Schmuckfarben hinterlegte Lab-Werte verwendet werden. Vor allem Pantone-Farben können davon profitieren.

## JPEG

Das P in JPEG steht für „Photographic“ – der Einsatzzweck ist damit bereits gut umrissen.

Wenn Sie jedoch in Ihrer Grafik mit Effekten, weichen Verläufen und wenigen feinen Details gearbeitet haben, können Sie mit einem JPEG einen guten Kompromiss zwischen hoher Darstellungsqualität und geringerer Dateigröße finden (3).

## Kooperation mit Illustrator über die Zwischenablage

Über die Zwischenablage können Sie InDesign-Grafiken und Text in andere Applikationen der Creative Cloud (und Suite) kopieren, um sie dort weiterzubearbeiten. Vor allem die Zusammenarbeit mit Illustrator ist in diesem Zusammenhang interessant, weil Sie Vektorpfade austauschen und so Illustrator verwenden können, um einige wichtige Operationen durchzuführen, die InDesign nicht bietet.

### Objekte in Illustrator kopieren

Wenn Sie ein Objekt aus InDesign in Illustrator weiterbearbeiten wollen, müssen Sie zunächst die Zwischenablageoptionen in InDesigns Voreinstellungen überprüfen. Aktivieren Sie die Option „PDF in Zwischenablage kopieren“. Anschließend kopieren Sie das oder die Objekte per **Befehl/Strg + C**.

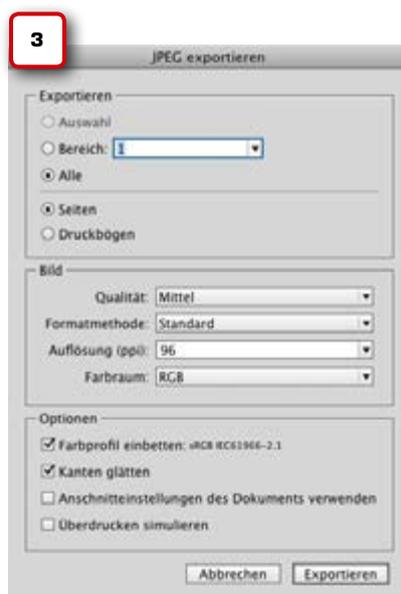
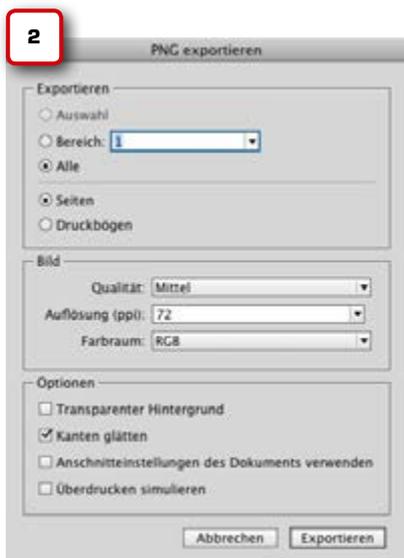
Wechseln Sie dann zu Illustrator und erstellen Sie mit **Befehl/Strg + N** eine neue

## Dokumente, Raster und Lineale



### Kantenglättung

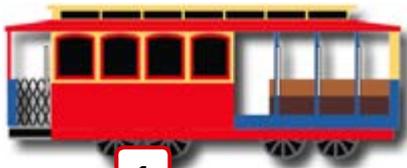
Beim Zeichnen einer Linie auf einem Pixelraster können nur waagerechte und senkrechte Linien sauber dargestellt werden. Schräge Linien und Kurven verursachen Treppeneffekte. Das Anti-Aliasing mildert den Treppeneffekt, indem es die Kantenpixel einer Linie in abgeschwächter Intensität färbt, je nachdem, wie groß der Anteil des Pixels ist, der vom Linienverlauf abgedeckt ist.



## 72 ppi

Vektordokumente besitzen keine Auflösung. Die Auflösung kommt lediglich zum Tragen, wenn Sie Ihre Datei als Rastergrafik exportieren. Anders als in Photoshop können Sie jedoch in InDesign die Pixelmaße des Dokuments exakt und unabhängig von der Auflösung definieren. Stattdessen werden die Pixelmaße der erzeugten Rastergrafik aus der gewählten Auflösung auf Basis der bestehenden Seitengröße berechnet. Wenn Sie die Grafik in exakt den angelegten Pixelmaßen als Rastergrafik exportieren wollen, müssen Sie sie mit einer Auflösung von 72 ppi exportieren.

## Dokumente, Raster und Lineale



Datei. Sie müssen nun auf den Farbmodus der Datei achten, damit die Farben Ihrer Objekte nicht konvertiert werden. Wählen Sie entweder das Profil „Druck“ für CMYK-Dokumente oder „Web“ für RGB-Dokumente (3).

Fügen Sie anschließend mit **Befehl/Strg + V** Ihre Objekte aus der Zwischenablage ein.

### Elemente in Illustrator untersuchen und vorbereiten

Nun öffnen Sie in Illustrator das Ebenen-Bedienfeld, denn es kann sein, dass Ihre Objekte verschachtelt wurden. Im Ebenen-Bedienfeld öffnen Sie alle Container, wie z. B. Ebenen, Gruppen und Schnittmasken, um zu den Objekten zu gelangen, die Sie bearbeiten wollen. InDesign-Effekte werden bei diesem Schritt umgewandelt, z. B. werden Schlagschatten mithilfe von Masken umgesetzt (1). Manchmal reicht es daher aus, die Objekte einfach hin und her zu kopieren. In einigen Fällen müssen Sie nun noch Illustrator-Funktionen anwenden.

Bevor Sie Objekte zurückkopieren oder in Illustrator noch bearbeiten können, müssen Sie sie aus den Containern befreien. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

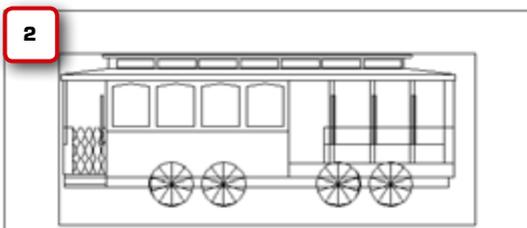
können beide Befehle auf alle aktivierten Objekte anwenden. Es kann aber auch sinnvoll sein, nur einzelne Elemente gezielt zu bearbeiten. Dazu verschieben Sie das Element im Ebenen-Bedienfeld in der Hierarchie an eine höhere Position (5).

Viele übereinanderliegende Objekte überblickt man häufig besser in der Pfadansicht. In dieser Ansicht sehen Sie die Objekte ohne Flächen und Konturen (2). Rufen Sie sie aus dem Menü „Ansicht“ > „Pfadansicht“ auf oder mit **Befehl/Strg + Y**.

### Objekte aus Illustrator in InDesign

Um Objekte aus Illustrator wieder in InDesign zu kopieren, ist es auch wichtig, die Illustrator-Voreinstellungen zu bearbeiten. Rufen Sie auch hier die „Zwischenablageoptionen“ auf. Unter Zwischenablageformat aktivieren Sie „AICB“ – in neueren Versionen ist dies nicht nötig (4).

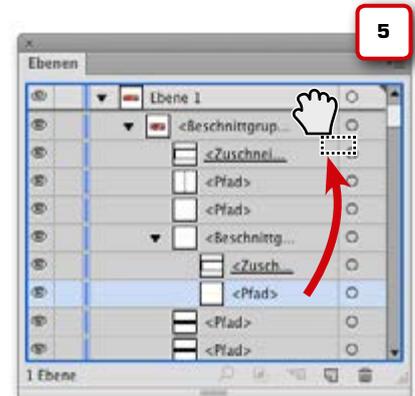
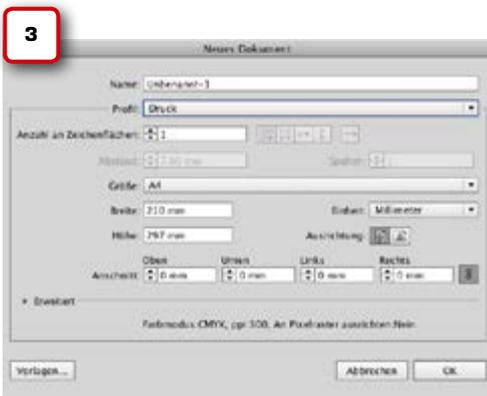
Kopieren Sie anschließend das oder die Objekte, wechseln Sie zurück zu InDesign und fügen Sie dort die Objekte ein. Sinnvoll ist dieser Weg für Objekte ohne pixelbasierte Effekte (Schlagschatten, Schein, Photoshop-Effekte). Es können nur bis zu 500 einzelne Pfade in InDesign eingefügt werden.



Gruppen können Sie mit dem Befehl „Gruppierung aufheben“ oder **Befehl/Strg + Umschalttaste + G** zurückwandeln. Beschnittgruppen heben Sie mit „Objekt“ > „Schnittmaske“ > „Zurückwandeln“ auf. Sie

### Kooperation mit Illustrator über platzierte Dateien

Illustrator-Dateien können direkt in InDesign platziert werden, sofern sie PDF-kompatibel gespeichert sind, denn der Austausch innerhalb der Programme der Creative Cloud



basiert auf dem PDF-Format. Beim Speichern einer AI-Datei finden Sie diese Option in der zweiten Dialogbox (6). Speichern Sie das AI-Dokument in der höchstmöglichen Illustrator-Version und aktivieren Sie die Option „PDF-kompatible Datei erstellen“. So können Sie eine Datei sowohl im Layout platzieren als auch nativ bearbeiten.

AI-Dateien können sowohl mehrere Ebenen als auch mehrere Seiten – eigentlich „Zeichenflächen“ – enthalten. Als Vorbereitung ist es wichtig, das Illustrator-Dokument passend aufzubauen.

**Zeichenflächen**

Illustrator-Dateien besitzen immer dieselbe Größe von etwa 6x6 Metern. Zeichenflächen bestimmen darin die Bereiche, die gedruckt oder in andere Formate exportiert werden sollen. Anders als InDesigns Seiten können sich Illustrators Zeichenflächen auch überschneiden.

Die Zeichenflächen werden mit dem Zeichenflächen-Werkzeug angelegt und verändert. Sie können in einer Datei bis zu 100 Zeichenflächen anlegen.

Wenn Sie das Zeichenflächen-Werkzeug auswählen, gelangen Sie in den Zeichenflächen-Modus, in dem nur die Zeichenflächen editierbar sind. Sie können nun mit dem Zeichenflächen-Werkzeug neue Zeichenflächen anlegen, indem Sie klicken und ziehen. Exakte Größen und X-/Y-Positionen geben Sie im Steuerungsbedienfeld ein.

Falls Sie eine Zeichenfläche innerhalb einer anderen anlegen wollen, drücken Sie die **Umschalttaste** beim Klicken und lassen sie beim Ziehen los, damit Sie eine Rechteckform aufziehen können (11).

Wenn Sie Zeichenflächen verschieben wollen, beachten Sie die Option „Bildmaterial mit Zeichenfläche verschieben“ (9). Ist sie aktiv, dann bleiben die Objekte beim Verschieben auf der Zeichenfläche und werden auch dupliziert, wenn Sie die Zeichenfläche mit gedrückter **Alt-Taste** verschieben (10).

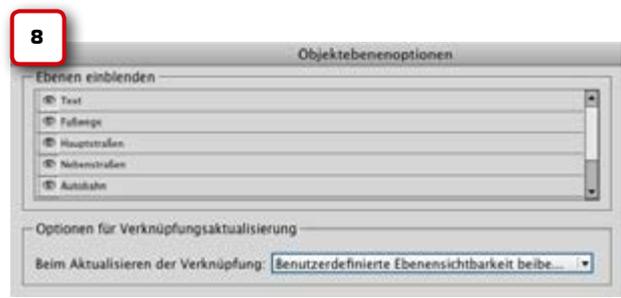
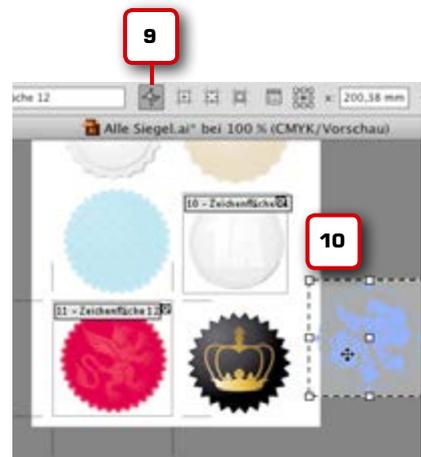
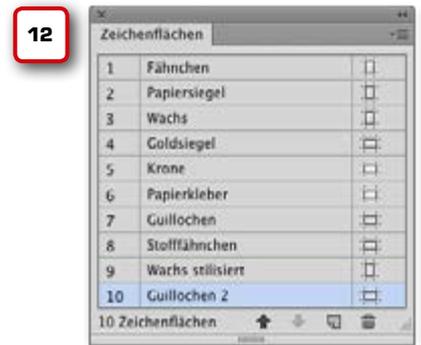
Verwenden Sie das Zeichenflächen-Bedienfeld, um die Zeichenflächen zu verwalten, z. B. ihre Reihenfolge zu verändern (12).

Beim Platzieren einer AI-Datei mit mehreren Zeichenflächen in InDesign wählen Sie „Importoptionen anzeigen“, um die gewünschten Zeichenflächen auswählen zu können.

**Ebenen**

In Illustrator lassen sich Ebenen beliebig tief verschachteln. Das ergibt Sinn, wenn Sie mit Aussehen-Eigenschaften arbeiten, wie z. B. bei einem Anfahrtsplan (s. S. 88). Im PDF-Dokument können Sie jedoch nur auf die Hauptebenen – d. h. die obersten Ebenen – zugreifen (7). Wenn Sie eine Datei erstellen, die in InDesign platziert werden soll, müssen Sie also darauf achten, die Ebenen so aufzuteilen, dass sich die gewünschten Elemente aus- oder einblenden lassen. Illustrator-Ebenen reichen immer über alle Zeichenflächen.

In InDesign greifen Sie über „Objekt“ > „Objektebenenoptionen“ auf die Ebenen platzierter Dateien zu (8).

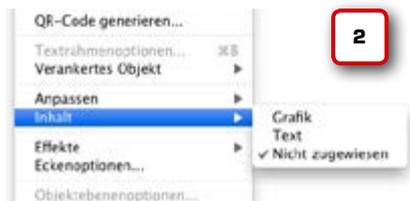


## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



### Textrahmen

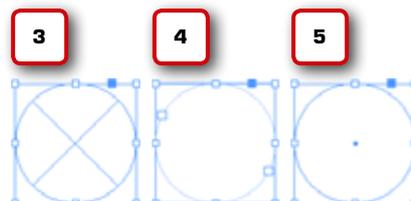
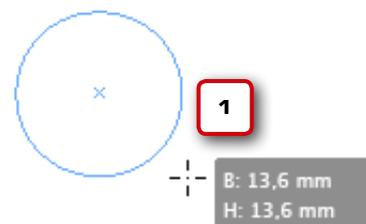
Rahmen mit der vordefinierten Inhaltsart „Text“ ziehen Sie mit dem Text-Werkzeug auf. Mit diesem Werkzeug können Sie nur rechteckige Rahmen erstellen, andere Formen müssen nachträglich zu Textrahmen gemacht werden. Die Verwendung der Inhaltsart „Text“ ist nur sinnvoll, wenn Sie das Vektorobjekt als Textrahmen benutzen wollen. Sie sollten auch darauf achten, diese Inhaltsart nicht unabsichtlich zuzuweisen, indem Sie ein Vektorobjekt mit dem Text-Werkzeug anklicken, da zu schmale Objekte dann sofort auf die Mindestbreite vergrößert werden.



Die einfachste Methode, in InDesign Rahmen und Vektorobjekte zu erstellen, besteht darin, die vordefinierten Formen zu verwenden und mit den Optionen an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Form-Werkzeuge stehen für Linien, Rechtecke, Ellipsen und Polygone zur Verfügung; Sterne sind dabei eine Spielart von Polygonen. Vektorkonstruktion beginnt mit einer sorgfältigen Planung. Beziehen Sie alle Bearbeitungsmöglichkeiten wie Transformationen, Konturen und Pathfinder-Operationen in Ihre Überlegungen ein, um eine Form so exakt und so effizient wie möglich zu erstellen.

InDesign ist ein rahmenbasiertes Layoutprogramm. Ein Rahmen ist dabei ein Vektorobjekt, das als Container für einen Inhalt bestimmt wurde. Die Inhalte können Sie in InDesign über „Objekt“ > „Inhalt“ jederzeit umdefinieren (2), es sei denn, es wurde bereits Inhalt eingefügt. Dieser müsste zuvor entfernt werden. Die zugewiesene Inhaltsart besitzt für die Ausgabe der Vektorgrafik keine Bedeutung, kann jedoch einen Einfluss auf die Bearbeitung in InDesign ausüben, z. B. lässt InDesign für einen Textrahmen nur bestimmte Mindestbreiten zu. Die Inhaltsart erkennen Sie an der Darstellung der Vektorobjekte auf der Seite: Grafik (3), Text (4), Nicht zugewiesen (5).

InDesign bietet dementsprechend mehrere Werkzeuge für die Erstellung von geschlossenen Formen an: als Rechteck-, Ellipsen- und Polygon-Rahmen (6) sowie als

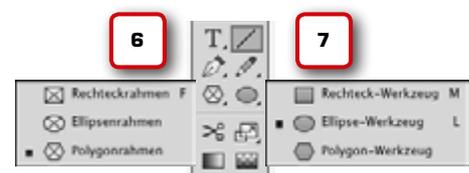


Rechteck-, Ellipsen- und Polygon-Werkzeug (7). Mit den Rahmenwerkzeugen erstellen Sie Vektorobjekte ohne Fläche und Kontur und mit der Inhaltsart „Grafik“, also Bildrahmen, mit den Form-Werkzeugen erstellen Sie Objekte, die die Standardfläche, -kontur und -effekte sowie die Inhaltsart „Nicht zugewiesen“ besitzen, also reine Vektorpfade sind.

Wenn es auch logisch keinen Unterschied macht, welche Werkzeuge Sie verwenden, kann es doch Ihren Workflow beeinflussen, wenn Sie direkt nach dem Erstellen einer Form regelmäßig Eigenschaften ändern müssen – vor allem dann, wenn dabei auch Konturen betroffen sind.

### Formen erstellen: Linien, Rechtecke, Ellipsen, Polygone und Sterne

Egal, ob Sie die Rahmen- oder die Form-Werkzeuge verwenden, Sie können Formen auf zwei Arten erstellen: Entweder Sie klicken und ziehen mit dem Werkzeug auf der Seite, um eine Form intuitiv zu zeichnen, oder Sie klicken einmal und geben die gewünschten Parameter in eine Dialogbox ein. Die intuitiv oder exakt eingegebenen Parameter sind die Voreinstellung für die folgende Form, die Sie mit dem Werkzeug erstellen – auch nach einem Neustart des Programms. Wenn Sie eine geometrische Form intuitiv aufziehen, können Sie die Parameter mit Modifikationstasten beeinflussen. Das Linienzeichner-Werkzeug bildet die Ausnahme: Seine Parameter können Sie nicht exakt eingeben.



Die verdeckten Werkzeuge öffnen Sie, indem Sie entweder mit gedrückter **Alt-Taste** oder etwas länger auf das Rechteckrahmen- bzw. das Rechteck-Werkzeug klicken.

Wenn Sie unter „Voreinstellungen“ > „Benutzeroberfläche“ die Option „Transformationswerte anzeigen“ aktiviert haben, wird die Größe des Objekts beim Aufziehen angezeigt (1). Um eine Form in einer exakt vorgegebenen Größe zu erstellen, klicken Sie lieber mit dem Werkzeug auf die Seite, um die Dialogbox aufzurufen – das geht schneller.

### Linien

Klicken und ziehen Sie mit dem Linienzeichner-Werkzeug, um eine Gerade zu erstellen. Sie wird immer mit den voreingestellten Eigenschaften versehen. Mit der **Umschalttaste** erstellen Sie die Linie in 45°-Winkelungen, mit der **Alt-Taste** ziehen Sie sie von der Mitte aus auf.

### Rechtecke und Kreise

Nehmen Sie das entsprechende Werkzeug und klicken und ziehen Sie die Form auf – mit gedrückter **Leertaste** können Sie diese wie alle Formen noch während des Erstellens verschieben. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, um ein Quadrat bzw. einen Kreis aufzuziehen. Mit der **Alt-Taste** erstellen Sie die Form vom Mittelpunkt aus.

Klicken Sie mit dem Werkzeug auf die Zeichenfläche und geben Sie die gewünschten Werte ein. Es lassen sich Werte zwischen 0 und 5779,911 mm für „Breite“ oder „Höhe“ eintragen (8). Geben Sie in eines der Felder 0 ein, wird eine Linie erzeugt, geben Sie 0 in beide Felder ein, wird ohne Warnung keine Form erstellt.

Wenn Sie ein Rechteck bzw. eine Ellipse – keinen Grafikrahmen – erstellen, beinhalten die „Breite“- und „Höhe“-Werte

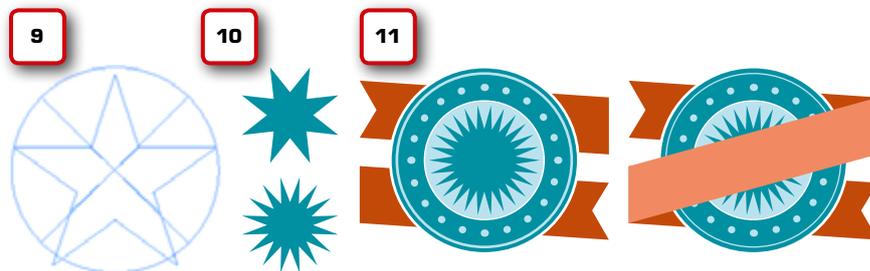


die Konturstärke, falls die Option „Abmessungen enthalten Konturstärke“ aktiv ist (mehr dazu im Abschnitt „Eigenschaften zuweisen“). Sie finden die Option im Menü des Transformieren-Bedienfelds (13).

### Polygone und Sterne

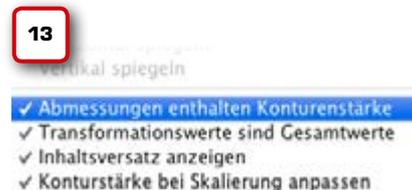
Das Polygon-Werkzeug dient ebenfalls zum Erstellen von Sternen. Auch Polygone und Sterne lassen sich beim Aufziehen auf der Seite noch verändern. Klicken und ziehen Sie mit dem Werkzeug. Während Sie die Maustaste noch gedrückt halten, drücken Sie einmal die **Leertaste**. Nun können Sie mit den **Pfeil-rauf-** und **Pfeil-runter-Tasten** die Anzahl der Ecken bzw. Zacken verändern – Sie können Polygone/Sterne mit 3 bis 100 Ecken/Zacken erstellen. Um die Sterntendenz anzupassen, also die Zacken deutlicher bzw. weniger deutlich zu gestalten, verwenden Sie die **Pfeil-links-** bzw. **Pfeil-rechts-Taste**. Um ein gleichmäßiges Polygon bzw. einen gleichmäßigen Stern aufzuziehen, verwenden Sie dann noch die **Umschalttaste**. Mit der **Alt-Taste** ziehen Sie Polygon bzw. Stern von der Mitte aus auf. Aber Achtung: Es handelt sich um die Mitte des Begrenzungsrahmens, nicht die geometrische Mitte der Form. Dies lässt sich einfach feststellen, wenn Sie einen Stern oder ein Polygon aus der Mitte eines bestehenden Kreises aufziehen (9).

Ein Klick mit dem Werkzeug auf die Seite ruft die Dialogbox (12) für die Eingabe der Werte auf. Wenn Sie identische Werte für „Breite“ und „Höhe“ eingeben, führt dies nur in den wenigsten Fällen zu einem regelmäßigen Polygon bzw. Stern (10) – diese



Das Ausrichten von Stern und Kreis/Polygon ist in den meisten Fällen nicht möglich (9), die beiden Sterne (10) funktionieren jedoch z. B. – aber je mehr Zacken (Ecken), desto weniger fällt der Effekt ins Gewicht (11).

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



### Abweichende Maßeinheiten

Geben Sie Werte mit abweichenden Maßeinheiten ein, um die Werte von InDesign in die aktuelle Einheit umrechnen zu lassen.

- Punkt: pt
- Pica: p
- Zoll: "
- Millimeter: mm
- Zentimeter: cm
- Cicero: c
- Agaten: ag
- Pixel: px

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



1



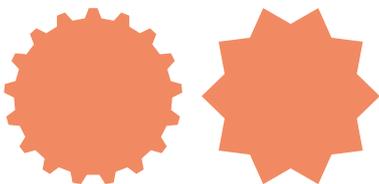
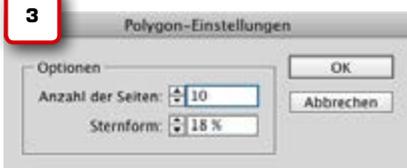
Anwendungsbeispiele für Sterne (oben); Sternform 53 %, 27 %, 100 % (unten, von links)

2



Aufziehen eines Rasters von Kreisen. Übrigens: Auch mehrere Bilder lassen sich in einem Raster platzieren, wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens mit dem Platzierungscursor die Pfeiltasten drücken.

3



Auch ein Stern mit abgeflachten Ecken kann geändert werden – die Eckenoptionen werden dabei aber entfernt.

erhalten Sie nur, wenn Sie sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf der Seite aufziehen.

Mit dem Parameter „Sternform“ bestimmen Sie, wie spitz die Zacken des Sterns werden. Geben Sie einen Wert größer als 0 ein, werden die Kanten des Polygons „geknickt“. Mit dem Wert 53 erhalten Sie den „Kommunistenstern“. Mit einem Wert von 100 erreichen Sie, dass praktisch alle innen liegenden Punkte auf einer Stelle liegen (1).

### Raster aus mehreren Formen

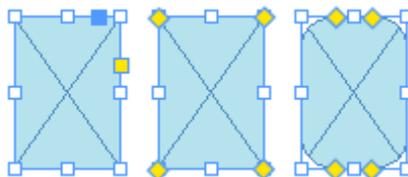
Wenn Sie mehrere identische, gleichmäßig in einer Reihe oder in einem Raster angeordnete Grundformen benötigen, müssen Sie sie nicht nachträglich duplizieren. Stattdessen drücken Sie beim Aufziehen der entsprechenden Form mehrmals die **Pfeilrechts-** bzw. **Pfeil-oben-Taste** (zum Reduzieren der Anzahl entsprechend **Pfeil links** bzw. **Pfeil unten**). Um den Abstand der Formen zu verbreitern oder zu verringern, verwenden Sie die Pfeiltasten zusammen mit **Befehl/Strg (2)**.

Anschließend müssen Sie noch die Größe der Formen und durch Drücken der **Umschalttaste** deren Proportion anpassen. Falls Sie weitere Parameter, wie z. B. die Anzahl der Zacken, ändern wollen, ist dies auch noch möglich.

### Formen konvertieren und Ecken gestalten

InDesign-Formen können auch noch nach ihrer Fertigstellung verändert werden, d. h., sollte Ihnen z. B. ein Stern nicht gefallen, dann können Sie die Anzahl und Ausbildung

4



seiner Zacken verändern. Dazu wählen Sie die betreffende Form aus und doppelklicken das entsprechende Werkzeug im Werkzeugbedienfeld. Verändern Sie dort die Parameter der Form (3).

Sie können auch eine Form in eine andere konvertieren, also z. B. aus einem Kreis ein Polygon machen. Dazu wählen Sie die gewünschte neue Form aus dem Menü unter „Objekt“ > „Form konvertieren“. Falls Sie in eine der Standardformen konvertieren, können Sie auch hier nachträglich die Optionen anpassen, indem Sie das Werkzeug doppelklicken. Das Umwandeln ist vor allem interessant, wenn Rahmen bereits Texte oder Bilder enthalten. Da beim Umwandeln in eine andere Form fast immer die Größe bearbeitet werden muss (ein Stern kann z. B. fast nie exakt in einen Kreis umgewandelt werden), ist es für Vektorformen ohne Inhalt einfacher, ein neues Objekt mit den gewünschten Parametern aufzuziehen.

### Ecken intuitiv abrunden

InDesign besitzt kein spezifisches Werkzeug für abgerundete Rechtecke, da es Ecken allen Formen als Eigenschaft zuweisen kann, die sich jederzeit anpassen lässt. Um die Ecken von Rechtecken abzurunden, klicken Sie mit dem Auswahl-Werkzeug auf das kleine gelbe Quadrat, um die Eckenwidgets anzuzeigen. Diese kleinen Diamanten ziehen Sie einfach, um den Radius Ihrer Eckenrundung zu bestimmen (4). Klicken Sie mit gedrückter **Alt-Taste** auf ein Eckenwidget, dann wechseln Sie durch die Eckenformen.

5



Falls bei einem Rechteck kein gelbes Quadrat sichtbar ist, aktivieren Sie „Ansicht“ > „Extras“ > „Dynamische Ecken einblenden“.

### Ecken gestalten

Die Eckenrundung geben Sie am schnellsten exakt ein, indem Sie im Steuerungsbedienfeld den Radius eingeben und die Eckenform aus dem Menü wählen (5). Wenn Sie allerdings die vier Ecken eines Rechtecks unterschiedlich gestalten wollen, dann rufen Sie „Objekt“ > „Eckenooptionen“ auf (6). Die Eckenformen werden durch ihre jeweiligen Symbole gut erklärt.

Die Eckenform ist eine Live-Eigenschaft, die sich zu einem späteren Zeitpunkt ändern lässt, es sei denn, Sie wandeln sie in einen Pfad um, z. B. wenn Sie Pathfinder anwenden, das Objekt mit Direktauswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug bearbeiten oder mit dem Befehl „Objekt“ > „Pfade“ > „Pfad schließen“. Beim Skalieren mit dem Skalieren-Werkzeug skalieren die Eckenformen proportional.

### Formen an Hilfslinien und aneinander ausrichten

Die meisten Vektorformen bilden gemeinsam mit anderen Formen eine Grafik oder Illustration. Um sich später Arbeit zu sparen, ist es sinnvoll, sie – soweit möglich – bereits beim Erstellen aneinander auszurichten. InDesign kann dabei entweder an Hilfslinien oder direkt an anderen Formen einrasten.



Der höchstmögliche Radius beträgt die Hälfte der kürzesten Seite; bei Spiegelung oder Drehung eines abgerundeten Rechtecks ändert sich die Zuordnung der Ecken nicht.

Hilfslinien erstellen Sie wie im Abschnitt auf S. 11 beschrieben. Sie können Hilfslinien nur zum Ausrichten verwenden, wenn diese über das Menü eingeblendet sind. Hilfslinien werden jedoch normalerweise vor den Objekten angeordnet – das kann mitunter störend sein. Wenn Sie mit Hilfslinien arbeiten, aber die Objekte trotzdem ungestört sehen möchten, aktivieren Sie „Hilfslinien im Hintergrund“ in den Voreinstellungen. Dort definieren Sie auch den „Ausrichtungsbereich“, innerhalb dessen die Hilfslinien Objekte automatisch anziehen. Je dichter Ihre Hilfslinien angeordnet sind und je detaillierter Sie arbeiten möchten, desto niedriger sollten Sie diesen Wert wählen. Aktivieren Sie darüber hinaus die Option „An Hilfslinien ausrichten“.

Wenn Sie nun den Cursor in den „Ausrichtungsbereich“ einer oder mehrerer Hilfslinien bewegen, dann ändert sich das Cursorsymbol. Eine Form, die Sie an der Stelle beginnen, wird automatisch an der Hilfslinie ausgerichtet. Wenn Sie die Form mit gedrückter **Alt-Taste** aus der Mitte heraus aufziehen, wird der Mittelpunkt an Hilfslinien ausgerichtet.

Beinhaltet die voreingestellte Eigenschaft eine Kontur, dann wird nicht der Vektorpfad selbst (7), sondern die Außenkante der Kontur (8) an der Hilfslinie ausgerichtet. Achten Sie daher darauf, Fläche und Kontur so zu definieren, wie Sie es benötigen (s. S. 56), denn ein nachträgliches Entfernen der Kontur reicht nicht aus – die Größe und Position des Objekts selbst müssen ebenfalls angepasst werden (9).

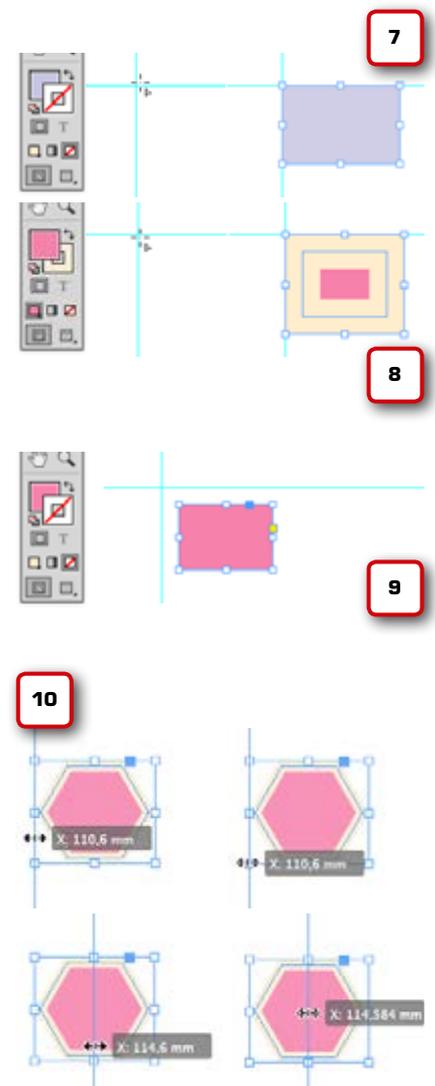
Hilfslinien rasten auch an Objekten ein – allerdings nur an den Eck- und Mittelpunkten ihres Begrenzungsrahmens und auch nur, wenn das Objekt auf der Seite ausgewählt ist – praktisch, wenn sehr viele Objekte nah beieinander liegen. Ziehen Sie eine Hilfslinie über einen solchen Punkt, ändert sich der Cursor und die Hilfslinie kann exakt positioniert werden (10).

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



### Sterne und Polygone zentriert ausrichten

Wenn Sie Sterne oder Polygone benötigen, die geometrisch exakt auf andere Formen zentriert sind, dann müssen Sie dies in Illustrator erstellen (s. S. 28).



## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



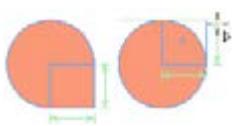
1



2



3



### Unterschied zu Illustrator

Wenn Sie intelligente Hilfslinien aus Illustrator kennen, fragen Sie sich wahrscheinlich, ob diese in InDesign überhaupt aktiv sind, denn sie sind sehr dezent und zeigen nicht viele Informationen an. Sie treten nur in Erscheinung, wenn sich Objekte ausrichten lassen.

### Aneinander ausrichten und intelligente Hilfslinien

Rahmenkanten oder Ankerpunkte anderer Objekte sind in InDesign nicht „magnetisch“. Wenn Sie Objekte an anderen Objekten ausrichten wollen, geht dies über die intelligenten Hilfslinien (s. S. 11). Sie können damit bereits beim Erstellen neuer Formen arbeiten, nicht erst, wenn Sie diese später auf der Seite verschieben und transformieren.

Beim Konstruieren mit intelligenten Hilfslinien ist es wichtig, genau auf den Cursor zu achten. Bewegen Sie den Cursor über eine Stelle, an der das neue Objekt an einem bestehenden bzw. der Seite ausgerichtet werden kann, dann zeigt InDesign denselben Cursor wie an einer Hilfslinie (1). Klicken und ziehen Sie von dort das Objekt auf, dann werden temporär intelligente Hilfslinien zu Objekten gezogen, deren Geometrie sich zum Ausrichten des neuen Objekts anbietet, z. B. dass eine Flucht entsteht oder eine identische Breite oder Höhe erreicht ist (2), (3).

Sind sehr viele – vor allem kleine – Objekte vorhanden, können die intelligenten Hilfslinien nicht nur verwirren, weil sehr viele von ihnen erscheinen, sondern sie können das Erstellen von Objekten in der gewünschten Größe unmöglich machen, weil an unerwünschten Positionen eingerastet wird (4).

### Stapelreihenfolge

Objekte und Rahmen, die Sie in Layout- und Vektorgrafikapplikationen zeichnen, verbinden sich nicht automatisch, sobald sie sich berühren oder überschneiden. Stattdessen liegen sie in einer Stapelreihenfolge übereinander. Dies geschieht wie im Posteingangskorb: Das zuletzt gezeichnete Element liegt oben. Ebenen sind in diesem Zusammenhang also nicht wie z. B. in der Bildbearbeitung zwingend erforderlich, um Elemente unabhängig voneinander bearbeiten zu können, sondern sie dienen der besseren Organisation der Elemente.

In Vektorzeichnungen, die gedruckt werden, ist es nicht erforderlich, dass Objekte so zugeschnitten werden, dass sie nebeneinander liegen. Man macht es sich sogar zunutze, dass Elemente durch Überlagerungen anderer Elemente geformt werden können (6).

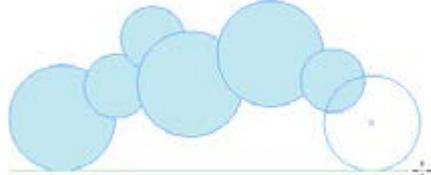
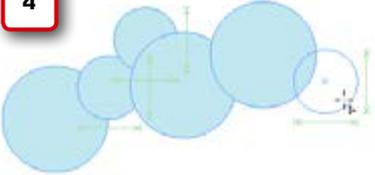
Etwas anderes ist dies bei Vektorgrafik, die mit einem Plotter geschnitten werden soll. In diesem Fall dürfen nur noch dort Pfade vorhanden sein, wo das Messer entlangschneiden soll (5).

### Anordnen in der Stapelreihenfolge

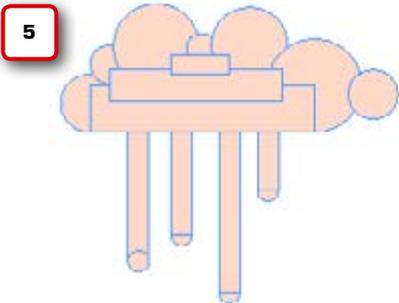
Die Stapelreihenfolge der Objekte kann durch unterschiedliche Maßnahmen beeinflusst werden, sodass genau die Grafik entsteht, die Sie geplant haben.

Zum Stapeln der Objekte dienen die Befehle in der Gruppe „Objekt“ > „Anordnen“. Sie

4



5



6



können diese Befehle auch aus dem Kontextmenü ausführen, das Sie mit einem Rechtsklick aufrufen (7). Sie können Objekte damit in den Vordergrund, in den Hintergrund oder schrittweise nach vorne bzw. hinten bringen, dies alles jedoch immer nur auf der Arbeitsebene. Wenn Sie Objekte gezielt hinter oder vor einem bestimmten anderen Objekt anordnen wollen, verschieben Sie sie direkt im Ebenen-Bedienfeld (zu Ebenen s. S. 27).

Beim Umstapeln berücksichtigt InDesign den Inhalt des gesamten Druckbogens, nicht nur die Objekte, die an derselben Position übereinander liegen. Daher ist es oft wenig sinnvoll, Objekte schrittweise nach vorne oder hinten zu stellen (15).

### Auswählen

Ein Objekt, das Sie bearbeiten wollen, muss ausgewählt werden. Je nachdem, in welcher Hierarchie die Objekte vorliegen und wie Sie sie bearbeiten wollen, stehen unterschiedliche Auswahlarten zur Verfügung.

Mit dem Auswahl-Werkzeug aktivieren Sie die oberste Hierarchiestufe eines Objekts, z. B. den gesamten Pfad (8) oder die Gruppe. Mit dem Direktauswahl-Werkzeug wählen Sie einzelne Ankerpunkte (10), Pfadsegmente (11) oder die in einem Rahmen enthaltene Grafik (12) aus. Ist die Option „Ansicht“ > „Extras“ > „Inhaltsauswahlwerkzeug einblenden“ aktiv, dann können

Bilder auch mit dem Auswahl-Werkzeug aktiviert werden (9). Die Cursorsymbole zeigen an, was Sie jeweils auswählen können.

Um Objekte auszuwählen, klicken Sie sie entweder mit dem entsprechenden Auswahl-Werkzeug an oder Sie ziehen ein Auswahlrechteck auf. Ein mit dem Auswahl-Werkzeug aufgezo- genes Auswahlrechteck aktiviert alle Objekte, die das Rechteck schneidet (14). Ziehen Sie das Rechteck mit dem Direktauswahl-Werkzeug auf, dann werden lediglich die Punkte ausgewählt, die innerhalb des Rechtecks liegen (13).

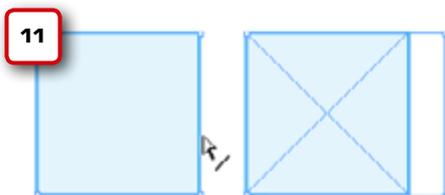
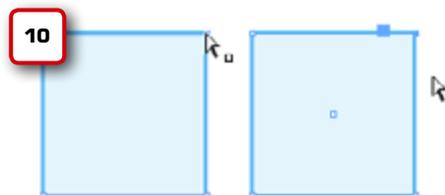
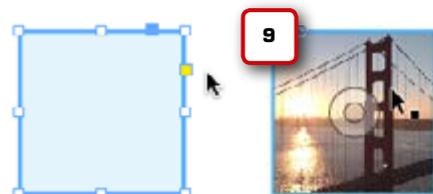
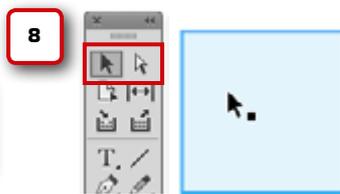
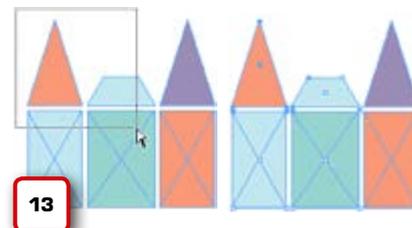
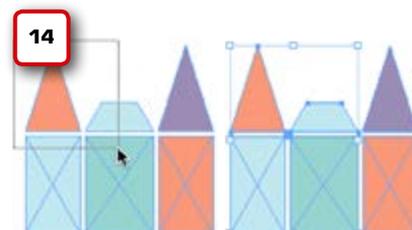
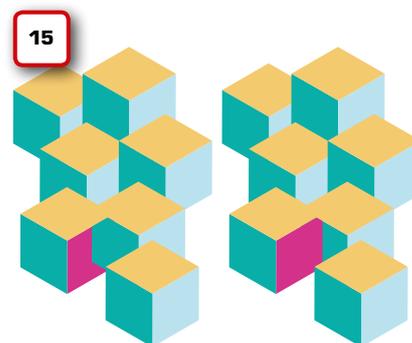
Mit gedrückter Umschalttaste können Sie einzelne Objekte oder Punkte der Auswahl hinzufügen oder davon abziehen.

Ebenso, wie Sie Objekte in der Stapelreihenfolge anordnen können, können Sie auch in der Stapelreihenfolge auswählen, d. h. es lassen sich die über sowie unter dem aktuellen Objekt liegenden Objekte aktivieren. Auch dazu können Sie entweder das Menü „Objekt“ > „Auswählen“ oder das Kontextmenü verwenden. Letzteres bietet den Vorteil, dass es das nächst darunterliegende Objekt an der Klickposition aktiviert.

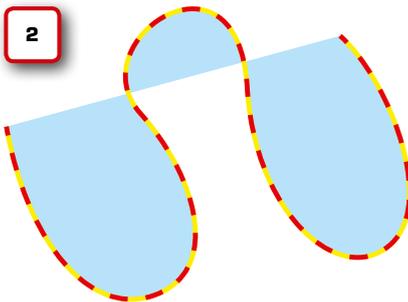
### Anzeige der Auswahl: Begrenzungsrahmen und Pfade

Um alle ausgewählten Objekte wird ein Begrenzungsrahmen angezeigt, der an seinen Ecken und Kanten Anfassers besitzt. Mit diesen Anfassern verwenden Sie den

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



Begrenzungsrahmen zum Transformieren der Objekte (s. S. 41). Die Ankerpunkte werden ebenfalls hervorgehoben. Der Begrenzungsrahmen bezieht immer die Konturstärke mit ein.

In InDesign sind normalerweise alle Rahmenkanten, d. h. alle geschlossenen Pfade, sichtbar. So ist es relativ schwierig, vor allem detailreiche Grafik zu beurteilen. Daher können Sie die Pfade unter „Ansicht“ > „Extras“ > „Rahmenkanten ausblenden“ ausblenden. Bei offenen Pfaden ist der Pfad immer erst sichtbar, wenn das Objekt ausgewählt ist (1).

### Eigenschaften zuweisen

InDesign kann jedem Objekt eine Kontur und eine Fläche sowie diverse Transparenzeinstellungen (Details dazu finden Sie ab S. 82) zuweisen. Die Eigenschaften „Fläche“ und „Kontur“ können Sie den Rahmen und dem Text zuweisen – platzierten Graustufen- oder Bitmap-Bildern lässt sich ebenfalls eine Fläche zuweisen, wenn Sie sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug aktivieren (3).

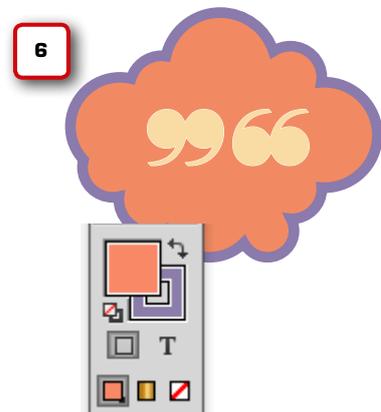
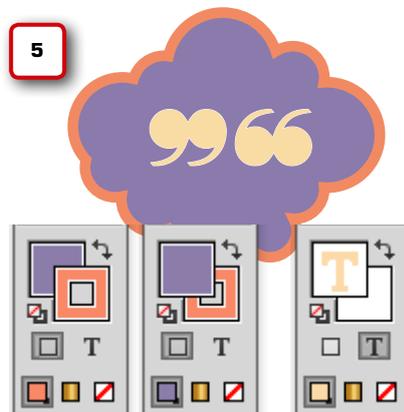
Um Flächen und Konturen zu definieren, verwenden Sie die Rahmen/Text-Buttons sowie die Fläche/Kontur-Felder im Farbe-, Farbfelder-Bedienfeld oder im Werkzeugbedienfeld. Mit der Taste **X** wechseln Sie den Fokus zwischen Fläche und Kontur. Die Konturstärke wählen Sie im Steuerungsbedienfeld aus (zu Farbe s. S. 56, zu Konturen s. S. 70) (4). Sowohl offene als auch geschlossene Pfade

(s. S. 33) können mit Konturen, aber auch mit Flächen versehen werden. Im Fall eines offenen Pfades wird automatisch eine Verbindung auf kürzestem Weg erzeugt, jedoch kein sichtbarer Pfad gebildet (2).

Falls Sie sich einmal vertan haben, was aufgrund der kleinen Buttons passieren kann, lassen sich Fläche und Kontur des Rahmens oder der Schrift auch gegeneinander vertauschen. Drücken Sie dazu **Umschalttaste + X** (6). Um die Farbe von Fläche oder Kontur zu entfernen, bringen Sie sie mit **X** in den Fokus und drücken dann die Taste **#**, um Fläche bzw. Kontur auf „Ohne“ zu setzen.

In InDesign sind Standardeigenschaften hinterlegt. Für einen Rahmen ist dies eine schwarze Kontur in 1 Pt und die Fläche „Ohne“, für Text eine schwarze Fläche und die Kontur „Ohne“. Die Standardeigenschaft weisen Sie mit dem kleinen Button zu oder Sie drücken die Taste **D** (7). Diese Standardeigenschaften lassen sich nicht ändern. Ändern können Sie jedoch die Eigenschaften, die ein mit dem Rechteck-, Ellipse- oder Polygon-Werkzeug aufgezogener Rahmen automatisch erhält. Dazu deaktivieren Sie alle Objekte und bestimmen eine Rahmenfarbe und -kontur sowie Effekte.

Einen Bereich, der sich zwischen mehreren offenen und/oder geschlossenen Pfaden befindet, kann in InDesign jedoch nicht mit Farbe gefüllt werden (8). Sie müssen zunächst ein Objekt konstruieren. Das geht in Illustrator mit Funktionen wie „Interaktiv



Malen“ oder dem Formerstellungswerkzeug (s. S. 54) einfacher als in InDesign mit Pathfinder-Funktionen.

## Gruppieren

Wenn mehrere Vektorobjekte zusammengehören und Sie diese garantiert gemeinsam auswählen und transformieren wollen, dann gruppieren Sie sie. Gruppierete Objekte verschmelzen nicht miteinander, sie sind nur logisch verbunden. Die Gruppe wird praktisch zu einem Container für die darin gruppierten Objekte. Als hierarchisch untergeordnete Objekte werden sie im Ebenen-Bedienfeld eingerückt (s. S. 27). Sie bilden eine Einheit in der Stapelreihenfolge, d.h., andere Objekte können nur über oder unter der Gruppe liegen, nicht dazwischen. Wenn Sie mehrere Objekte in einem Text verankern wollen, müssen Sie sie zuvor gruppieren.

Mehrere ausgewählte Objekte gruppieren Sie mit **Befehl/Strg + G**. Um die Gruppe wieder aufzulösen, nehmen Sie **Befehl/Strg + Umschalttaste + G**.

Um einer Gruppe Elemente hinzuzufügen, haben Sie mehrere Möglichkeiten: Sie können die vorhandene Gruppe und die neuen Elemente auswählen und einfach noch einmal gruppieren. So wird die Gruppe noch tiefer verschachtelt.

Sie können auch die Gruppe auflösen, dann die neuen Objekte zusätzlich aktivieren und

erneut gruppieren. Um je mehr Objekte es sich insgesamt handelt, desto eher besteht dabei die Gefahr, dass Sie Objekte übersehen und dann nicht mit gruppieren.

Sie können auch das Ebenen-Bedienfeld verwenden, um die Objekte in die Gruppe hineinzubewegen (s. S. 28).

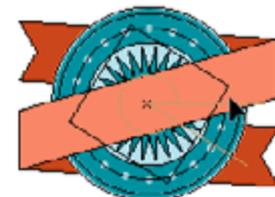
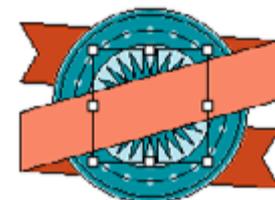
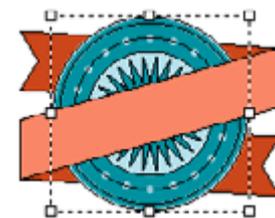
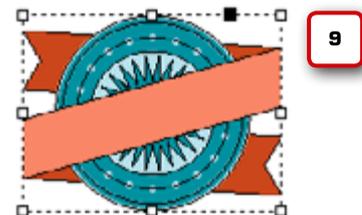
### Auswahl gruppierter Objekte

Wenn Sie ein Objekt in einer Gruppe bearbeiten wollen, müssen Sie die Gruppe nicht auflösen. Durch einen Doppelklick mit dem Auswahl-Werkzeug auf das Objekt und gegebenenfalls weiteren Doppelklicks in tiefer verschachtelte Gruppen können Sie sich „in die Gruppen hineinarbeiten“, um das gewünschte Objekt ganz normal zu bearbeiten (9) – das funktioniert auch mit im Text verankerten Objekten oder Gruppen. Um die Bearbeitung zu beenden, doppelklicken Sie an eine leere Stelle. Alternativ verwenden Sie den Button „Container auswählen“ im Steuerungsbedienfeld, um eine Hierarchiestufe höher zu aktivieren (10).

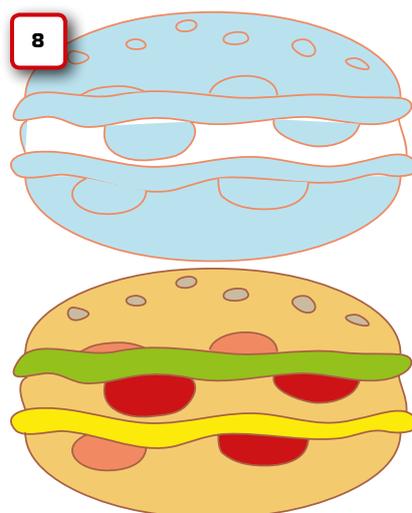
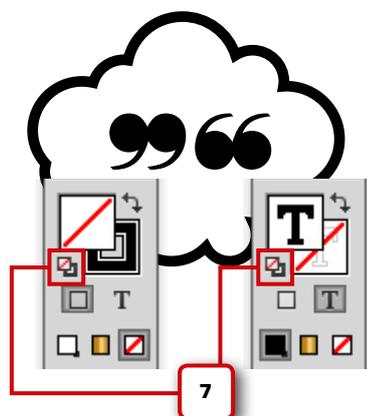
### Copy/Paste – Objekte einfügen

Kopieren und Einfügen ist eine wichtige Funktion, um Objekte z. B. innerhalb einer umfangreichen Publikation auf andere Seiten zu transportieren. Um Objekte von einer Seite zu entnehmen, kopieren Sie sie entweder – dann bleibt das Original auf der

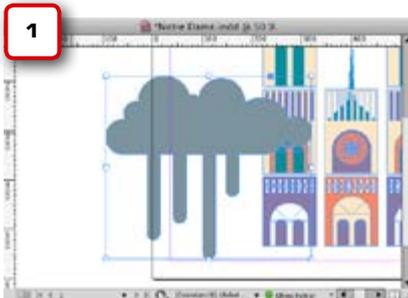
## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



Weitere Doppelklicks auf das Objekt führen immer weiter in die Gruppenhierarchie hinein (oben). Die ausgewählte Gruppe oder das ausgewählte Objekt kann z. B. mit dem Begrenzungsrahmen bearbeitet werden. Mit den Buttons im Steuerungsbedienfeld (unten) ist ebenfalls eine Navigation durch die Gruppenhierarchie möglich.



## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



Seite liegen – oder Sie schneiden sie aus, um sie von der Ursprungsseite zu entfernen.

Zum Einfügen gibt es mehrere Funktionen. Wichtig ist zunächst, auf die richtige Seite zu wechseln. Achten Sie darauf, dass die gewünschte Seite ausgewählt ist, indem Sie nicht einfach zu dieser Seite scrollen, sondern sie entweder im Seiten-Bedienfeld oder mit dem Seitenmenü aufrufen oder einmal hineinklicken.

### Einfügen und Ebenen

Objekte werden immer vor allen anderen Objekten der aktivierten Ebene eingefügt (1). Wenn Sie Objekte aus einer vorhandenen Ebenenstruktur kopiert haben und diese Struktur im Zieldokument erhalten wollen, müssen Sie im Ebenen-Bedienfeld die Option „Ebenen beim Einfügen erhalten“ aktivieren – es reicht, wenn Sie sie vor dem Einfügen einschalten (4). Sind bereits Ebenen mit identischen Namen im Zieldokument vorhanden, werden sie einfach verwendet (Ebenen s. S. 27) (5).

### Einfügen

Mit dem Befehl „Bearbeiten“ > „Einfügen“ wird ein Objekt in die Mitte des Dokumentfensters gesetzt (1), unabhängig von der Geometrie der Seite. Wenn Sie ohnehin noch an der Grafik arbeiten oder sie frei auf der Seite positionieren wollen, ist das in Ordnung, aber es geht effizienter.

### An Originalposition einfügen

Soll ein Objekt auf der aktuellen Seite an exakt der Position eingefügt werden, von der Sie es aus einer anderen Seite oder einem anderen Dokument entnommen haben,

wählen Sie „Bearbeiten“ > „An Originalposition einfügen“. Dieser Befehl ist jedoch nicht der richtige, wenn das Objekt auf sehr viele oder sogar alle Seiten eines Dokuments eingefügt werden soll.

### Musterseite einrichten

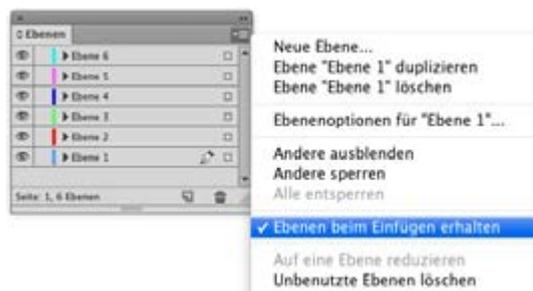
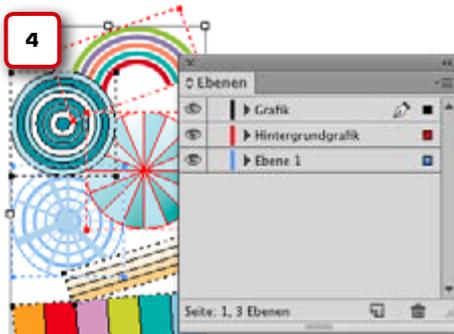
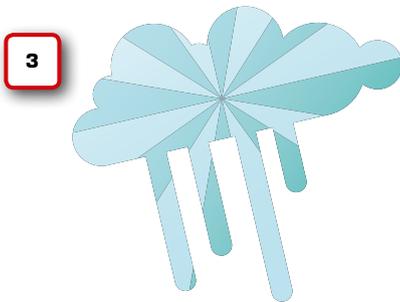
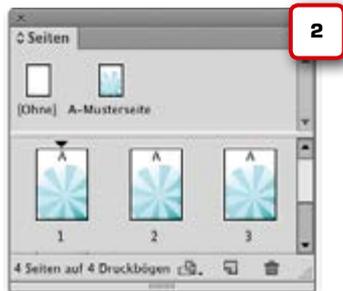
Wenn Sie ein Objekt auf vielen oder allen Seiten eines Dokuments haben wollen, fügen Sie das Objekt auf einer Musterseite ein. Das ist nicht nur praktisch für etwaige Änderungen, sondern hält auch die Dokumentgröße niedrig und ist einfach eine saubere Arbeitsweise (2).

### Objekte duplizieren

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“, um eine Kopie des oder der ausgewählten Objekte mit dem Versatz zu erzeugen, den Sie unter „Bearbeiten“ > „Duplizieren und versetzt einfügen“ eingestellt haben. Bevor Sie mehrere zueinandergehörende Objekte duplizieren, sollten Sie sie gruppieren, damit Sie die Duplikate später einfach auswählen können. Alternativ verwenden Sie einen der Transformieren-Befehle – alle diese Befehle bieten die Möglichkeit, eine oder gleich mehrere Kopien des Objekts zu erstellen und diese zu transformieren (Transformieren s. S. 38).

### In die Auswahl einfügen

Dieser Befehl ist nur aktiv, wenn die Objekte in der Zwischenablage gruppiert sind. Er fügt die Gruppe in einen ausgewählten Rahmen oder Pfad ein und verwendet diesen als Schnittmaske für die Grafikelemente – ganz so, als würden Sie eine verknüpfte Bilddatei in diesen Rahmen platzieren (mehr zum Konstruieren finden Sie auf S. 51) (3).



## Ebenen

Ebenen dienen vor allem der besseren Organisation Ihrer Elemente und sie sind im Zusammenhang mit Musterseiten wichtig. Ebenen und ihre Inhalte werden im Ebenen-Bedienfeld verwaltet und das ist seit Version CS5 mit vor allem für die Erstellung von Grafik sehr nützlichen Zusatzfunktionen versehen worden. Und praktisch für die Kooperation ist es auch, denn die Ebenen-Bedienfelder von InDesign und Illustrator sind sich damit ein ganzes Stück ähnlicher geworden.

Auch wenn eine Ebene immer über alle Seiten eines Dokuments reicht, zeigt das Ebenen-Bedienfeld nur jeweils die Objekte auf dem aktiven Druckbogen an. Das Bedienfeld besteht aus Zeilen und Spalten. Jedes Element besitzt seinen eigenen Eintrag (11) in einer Zeile. In den Spalten können Sie die Elemente ein- und ausblenden, indem Sie auf das Auge-Symbol klicken (6). Mit einem Klick in die Spalte daneben sperren Sie Objekte oder ganze Ebenen (7). Die Hierarchie analysieren Sie im mittleren Bereich (8). Anstatt ein Objekt auf der Seite anzuklicken, können Sie auch in die umrandeten Kästchen rechts klicken, um Objekte, Gruppen oder alles auf einer Ebene auszuwählen (9) – die Auswahl wird markiert (10).

## Hierarchie

In InDesign können Sie keine Unterebenen erstellen. Dennoch ist es möglich, die

Hierarchie tiefer zu verschachteln, z. B. mit Gruppen (s. S. 25), durch Einfügen von Grafik in Rahmen oder durch das Verankern von Objekten in Texten. Diese hierarchische Verschachtelung wird im Ebenen-Bedienfeld durch die Einrückung der Elemente dargestellt. Mit den Pfeilsymbolen können Sie Container öffnen und tiefere Hierarchieebenen sehen (13).

## Neue Ebene erstellen

Jedes InDesign-Dokument besitzt immer mindestens eine Ebene. Um eine neue Ebene hinzuzufügen, verwenden Sie den Button „Neue Ebene erstellen“ am unteren Rand des Ebenen-Bedienfelds. Mit einem Doppelklick auf den Namen im Ebenen-Bedienfeld rufen Sie die Ebenen-Optionen auf, um z. B. den Namen zu ändern (16). Neue Objekte werden auf der aktiven Ebene erzeugt, die Sie am Zeichenfeder-Symbol erkennen (12). Mit einem Klick auf eine Ebene aktivieren Sie sie.

## Objekte, Gruppen und Ebenen löschen

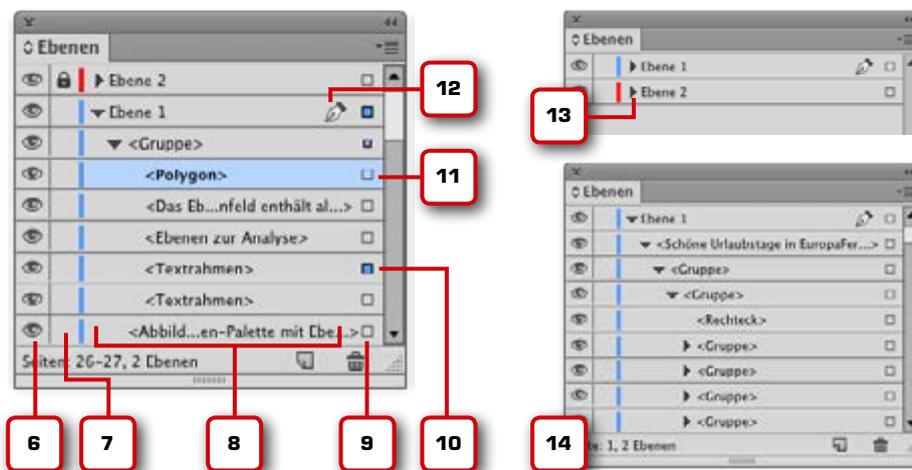
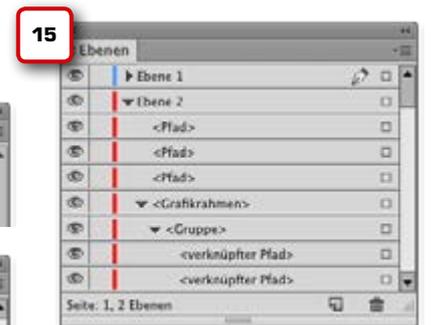
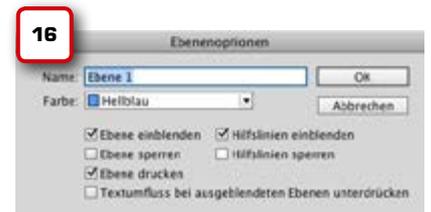
Um ein Element zu löschen, ziehen Sie es auf den Button „Ausgewählte Ebenen löschen“. Es werden alle untergeordneten Elemente ebenfalls gelöscht. Wenn Sie eine Ebene löschen, wird diese – sowie alle darauf befindlichen Objekte – natürlich auf allen Seiten gelöscht. InDesign zeigt jedoch eine Warnung an, falls sich Objekte auf anderen Seiten befinden.

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



## Ebenen zur Analyse

Das Ebenen-Bedienfeld enthält alle Objekte und zeigt deren Hierarchie. Es ist die erste Adresse, um den Aufbau einer Grafik zu analysieren. Das gilt auch für Elemente, die Sie aus Illustrator in InDesign eingefügt.

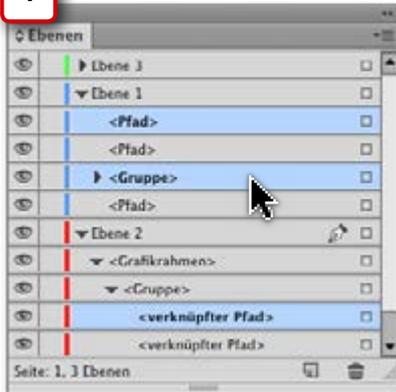


Komplexe Hierarchien im Ebenen-Bedienfeld: Eine in einem Text verankerte Gruppe, die selbst aus weiteren verschachtelten Gruppen besteht (14) und ein Rahmen, in den Grafikelemente eingefügt sind (15).

## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



1



Ein Element soll einer Gruppe (2) hinzugefügt werden, die zunächst im Ebenen-Bedienfeld lokalisiert wurde (3). Das neue Element wird ebenfalls lokalisiert (4) und dann in die Gruppe verschoben – es muss dabei mitten in die Gruppe verschoben werden (5).

### Objekte finden und auswählen

Einige Operationen innerhalb der Stapelreihenfolge und Hierarchie der Objekte lassen sich besser im Ebenen-Bedienfeld erledigen. Zu diesem Zweck müssen Sie jedoch die Objekte von der Seite auch im Ebenen-Bedienfeld lokalisieren. Aktivieren Sie das gesuchte Element auf der Seite und wechseln Sie zum Ebenen-Bedienfeld. Das auf der Seite ausgewählte Objekt erkennen Sie an einer farbigen Markierung (2) in der rechten Spalte des Bedienfelds – der Auswahlspalte. Die Markierung besitzt dieselbe Farbe wie der Begrenzungsrahmen des Objekts auf der Seite – die Farbe lässt sich in den Ebenen-Optionen ändern. Öffnen Sie im Ebenen-Bedienfeld nun nacheinander die gekennzeichneten Container, bis Sie zum gewünschten Objekt gelangen (3).

Ein Element im Ebenen-Bedienfeld aktivieren Sie, indem Sie darauf klicken, sodass der gesamte Eintrag hervorgehoben ist. Diese Aktivierung kann unabhängig von der Objektauswahl geschehen. Mit gedrückter **Befehl/Strg-** oder **Umschalttaste** (für aufeinander folgende Elemente) wählen Sie mehrere Elemente aus oder entfernen sie von der Auswahl (1).

### Objekte in der Stapelreihenfolge und der Hierarchie verschieben

Die Elemente im Ebenen-Bedienfeld lassen sich einfach verschieben. Dazu greifen Sie sie an und verschieben sie an die gewünschte Stelle – die Positionen werden während des

Verschiebens durch eine Linie hervorgehoben. Beim Verschieben bleibt das Objekt an seinen x/y-Koordinaten auf der Seite stehen (5). Diese Methode ist häufig effizienter, als z. B. eine Gruppe aufzulösen, das neue Objekt zusätzlich zu aktivieren und wieder alles zu gruppieren.

Sie können Elemente auf eine andere Ebene, aus einer Gruppe heraus- oder in eine Gruppe hineinbewegen. Sie können keine Elemente aus einem Rahmen herausziehen – stattdessen können Sie diese ausschneiden. Theoretisch ist es auch möglich, Elemente in einen verankerten Rahmen hineinzubewegen, aber leider verschiebt sich dabei die Position auf der Zeichenfläche.

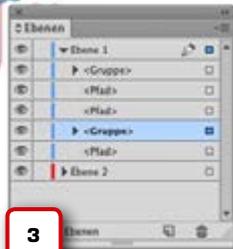
### Formen in Illustrator erstellen

Mithilfe der Form-Werkzeuge und einiger Effekte können Sie in Illustrator eine Vielzahl von Formen einfacher (weil automatisch) erstellen und sie noch dazu genau aneinander ausrichten. Illustrator besitzt ein umfangreicheres Arsenal an Form-Werkzeugen. Prinzipiell funktionieren Illustrators Form-Werkzeuge wie die Form- und Rahmen-Werkzeuge in InDesign: Entweder Sie ziehen die Form intuitiv auf und modifizieren sie dabei, indem Sie bestimmte Tasten drücken, oder Sie klicken mit dem Werkzeug in das Dokument und geben anschließend die Optionen ein. Auch die Modifikationstasten sind ähnlich: Mit der **Umschalttaste** erstellen Sie eine quadratische Grundform

2



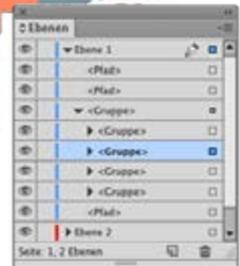
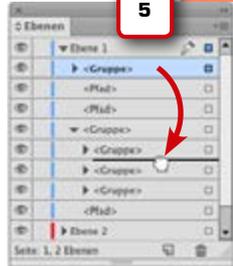
3



4



5



bzw. richten das Objekt horizontal aus, mit der **Alt-Taste** ziehen Sie eine Form von der Mitte aus auf und mit den **Pfeiltasten** erhöhen bzw. senken Sie die Anzahl von Zacken, Seiten oder Windungen.

### Raster

Regelmäßige Raster aus Kreisen oder Rechtecken können Sie mit Illustrators Rasterwerkzeugen aufziehen. Die Anzahl der Rasterlinien werden mit den **Pfeiltasten** in horizontaler oder vertikaler Richtung gesteuert (12).

### Wellenlinien (mit dem Zickzack-Effekt)

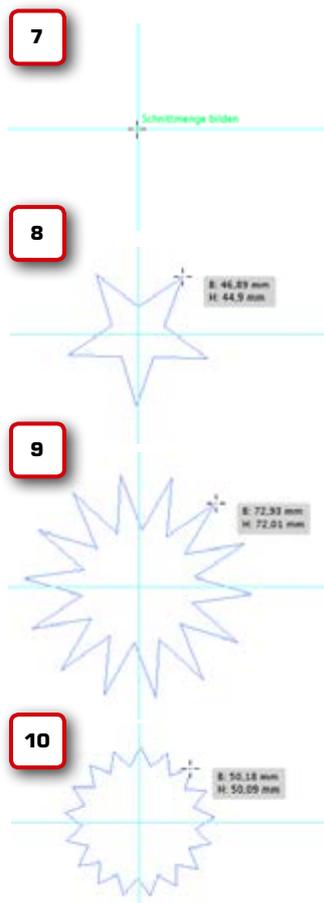
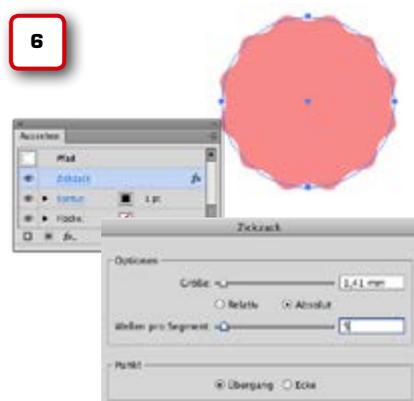
Eine Wellenlinie erstellen Sie in Illustrator, indem Sie eine Linie ziehen oder einen Kreis zeichnen und diesem „Effekt“ > „Verzerrungs- und Transformationsfilter“ > „Zickzack“ zuweisen. Darin geben Sie die Größe und die Dichte der Wellen an und wählen die Option „Übergang“ - mit der Option „Ecke“ erhalten Sie dagegen einen editierbaren Stern (11). Aufgrund der Arbeitsweise des Effekts ist seine Anwendung nur sinnvoll an Pfaden, deren Ankerpunkte in einem gleichmäßigen Abstand liegen (6).

Wenn Sie das Objekt aus Illustrator in InDesign kopieren, werden die Wellen automatisch in bearbeitbare Pfade umgewandelt.

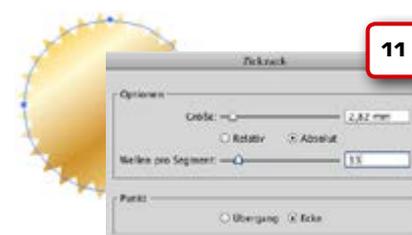
### Objekte aneinander ausrichten

Illustrator erstellt Sterne und Polygone auf Basis ihrer Radien und kann daher bei der Erstellung dieser Objekte von deren

mathematischem Mittelpunkt aus arbeiten. Um in Illustrator einen Stern zentriert an einem anderen Objekt auszurichten, beginnen Sie am besten auch mit der Markierung der Mitte durch Hilfslinien (die Lineale werden mit **Befehl/Strg + R** eingeblendet). Aktivieren Sie die intelligenten Hilfslinien mit **Befehl/Strg + U**. Ziehen Sie den Stern vom Kreuzungspunkt der Hilfslinien (7) aus auf. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Anzahl der Zacken beim Ziehen zu verändern (8). Rasten Sie mit **Befehl/Strg** den inneren Radius des Sterns ein, um die Zacken zu verlängern oder zu kürzen (9). Drücken Sie die **Umschalttaste**, um den Stern horizontal auszurichten. Lassen Sie die Maustaste erst los, wenn der Stern Ihren Vorstellungen entspricht, denn er lässt sich anschließend nicht mehr ändern (10). Wenn Sie aus demselben Mittelpunkt einen Kreis aufziehen, halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt.

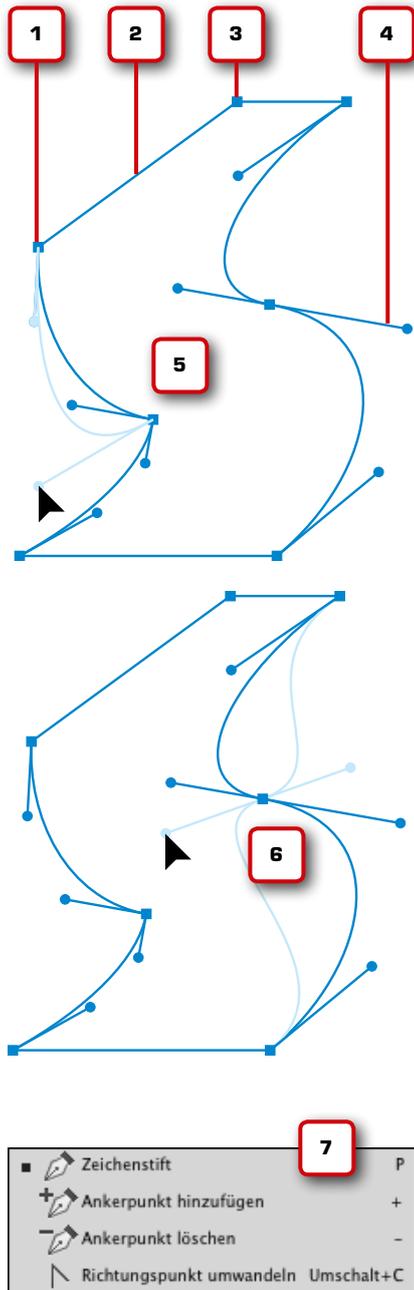


## Geometrische Formen, Auswahl und Ebenen



Rechteckiges- und Radiales-Raster-Werkzeug in Illustrator: Pfeil-rechts- und Pfeil-links-Taste reduzieren die Anzahl der vertikalen bzw. radialen, Pfeil-oben- und Pfeil-unten-Taste die der horizontalen bzw. konzentrischen Unterteilungen. Anschließend konstruieren Sie die Formen mit dem Formerstellungswerkzeug (s. S. 54 und kopieren die Objekte in InDesign.

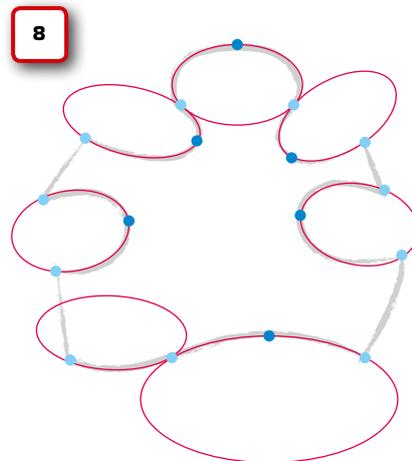
## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



Formen, die nicht auf geometrischen Grundformen beruhen, müssen Sie frei zeichnen. InDesign besitzt dieselben Zeichen-Werkzeuge wie Photoshop und Illustrator. Die Bedienung funktioniert in allen drei Programmen weitgehend identisch. Da InDesign nicht spezifisch auf die Bearbeitung von Vektorgrafik ausgelegt ist, besitzt es natürlich weniger Funktionen als Illustrator oder andere Vektorprogramme.

### Vektorpfade

InDesigns Rahmen und Vektorformen werden mit Bézierpfaden gebildet. Um diese Pfade zu ziehen, setzen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug Ankerpunkte (1) und bestimmen mit Tangenten (4) – in Adobe-Software als Griffe bezeichnet – die Form der Pfadsegmente (2) zwischen den Punkten. Es gibt zwei Arten von Punkten: Eckpunkte, an denen der Pfad abrupt die Richtung wechselt, und Kurvenpunkte, an denen eine allmähliche Änderung stattfindet. In beiden Fällen können die an die Punkte anschließenden Pfadsegmente gekrümmt sein. Die Tangenten eines Eckpunkts bewegen sich in dem Fall unabhängig voneinander (5) – schließen an einen Eckpunkt dagegen zwei gerade Pfadsegmente an, bezeichnet InDesign ihn als „Einfachen Eckpunkt“ (3). Die Tangenten von Kurvenpunkten bilden eine Gerade – beide Tangenten bewegen sich synchron (6) und es werden bei einer Änderung immer die beiden benachbarten Pfadsegmente verformt.



### Vektortipps

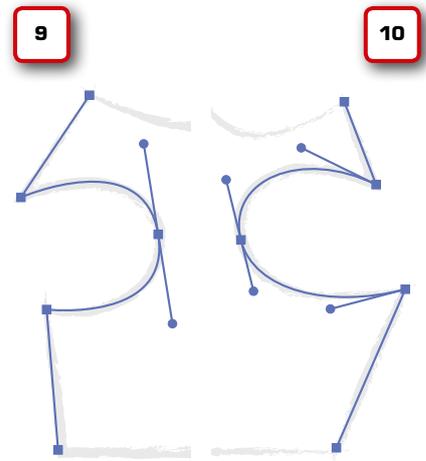
Damit Ihre Pfade glatt aussehen, sollten Sie darauf achten, so wenig Punkte wie möglich zu setzen. An Ecken müssen natürlich Punkte sein – schwierig wird es jedoch bei Kurven. Stellen Sie sich vor, dass Ihre Kurve aus Ellipsen geformt wird, und setzen Sie die Punkte an die Positionen 3, 6, 9 und 12 Uhr (8).

Kurven sollten immer mit den beiden ans betreffende Pfadsegment angrenzenden Griffen geformt werden. Die beiden Griffe, die eine Kurve definieren, sollten ungefähr gleich lang sein – jeweils etwa ein Drittel der Länge des betreffenden Pfadsegments (10). Wird nur ein Griff gezeichnet, dann muss dieser sehr lang sein (9).

### Pfade mit den Zeichen-Werkzeugen zeichnen

Beim manuellen Vektorisieren wird in den meisten Fällen nach einer Vorlage gearbeitet: einer Skizze oder einem Foto, deren Formen nachgezeichnet werden. So können Sie sich ganz auf die Technik und auf das Konstruieren optimaler, glatter Pfade konzentrieren. Die Vorlage kann z.B. ein alter Briefbogen sein, eine analoge oder digitale Skizze oder ein Foto eines Gegenstands, von dem Sie eine stilisierte Version konstruieren möchten.

In InDesign (wie in Illustrator und Photoshop) sind die Zeichenfunktionen auf unterschiedliche Werkzeuge aufgeteilt (7). Der



ständige Wechsel während des Zeichens wäre jedoch ineffizient, daher können Sie ausgehend vom Zeichenstift alle Werkzeuge temporär mit den Modifikationstasten **Umschalttaste**, **Alt-Taste** und **Befehl/Strg** emulieren. Zusätzlich benötigen Sie die **Leertaste**.

### Punkte ausrichten

Das Zeichenstift-Werkzeug kann mit Hilfslinien und intelligenten Hilfslinien verwendet werden, die Sie auch nach Bedarf ein- und ausschalten können, ohne den Zeichenfluss zu unterbrechen. An bestehenden Punkten kann der Zeichenstift nicht einrasten.

### Punkte auswählen und Pfade bearbeiten

Die Pfade, Punkte und Griffe können Sie detailliert nachbearbeiten. Dazu müssen sie zunächst ausgewählt werden. Zum Auswählen von Pfadsegmenten, Ankerpunkten und Griffen verwenden Sie das Direktauswahl-Werkzeug. Die Funktionen zum Bearbeiten von Pfaden finden Sie im Menü unter „Objekt“ > „Pfade“ bzw. „Objekt“ > „Punkt konvertieren“ oder als Buttons im Pathfinder-Bedienfeld (11). Die Buttons sind einfacher zu erreichen, wenn Sie es vorziehen, mit der Maus zu arbeiten. Sind Sie eher der Tastaturshortcut-Typ, dann können Sie die Befehle aus dem Menü über „Bearbeiten“ > „Tastaturbefehle“ mit Ihren eigenen Kürzeln belegen.

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de

11



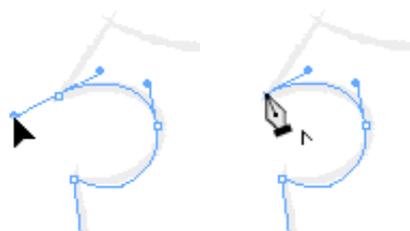
Der Sternchen-Cursor zeigt an, dass ein neuer Pfad beginnt (links); mit einem Klick erzeugen Sie einen Eckpunkt, drücken Sie dabei die **Umschalttaste**, wird die Linie in 45°-Winkel gezwungen.



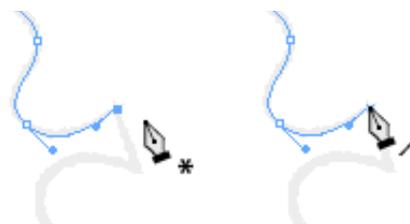
Folgt auf den Eckpunkt eine Kurve, setzen Sie erst den Punkt und klicken anschließend noch einmal hinein, um einen Griff zu ziehen.



Klicken und ziehen erzeugt einen Kurvenpunkt.

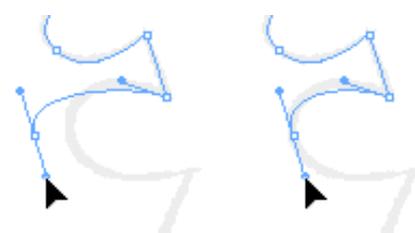


Hier wird erst ein Kurvenpunkt gesetzt, dann mit einem Klick in den Punkt der herausführende Griff abgebrochen.

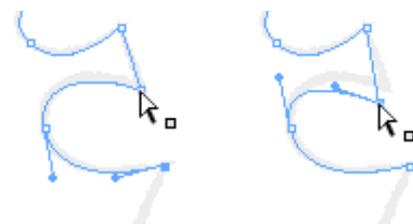


Ein unterbrochener Pfad muss mit einem Klick auf den letzten Punkt neu aufgenommen werden.

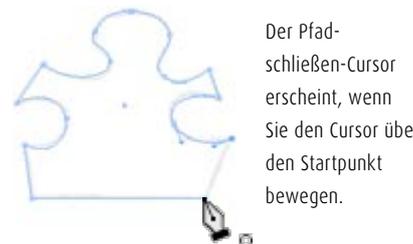
## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



Drücken Sie die Leertaste, während die Maustaste noch gedrückt ist, lässt sich der Punkt beim Erstellen noch verschieben – auch wenn die Griffe schon gezogen sind.



Anstatt einen neuen Punkt zu setzen, können Sie auch mit **Befehl/Strg** temporär zum Direktauswahl-Werkzeug wechseln, um einen bestehenden Punkt zu bearbeiten.



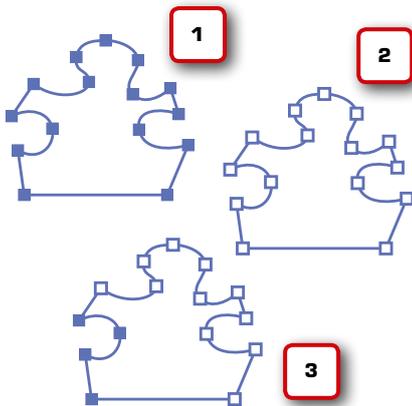
Der Pfad-schließen-Cursor erscheint, wenn Sie den Cursor über den Startpunkt bewegen.

## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



### Schwierige Punktauswahl bei aktiviertem Objekt

Ein Sonderfall der Punktauswahl besteht, wenn das gesamte Objekt aktiviert ist, z. B. weil Sie einen Kreis aufgezogen haben und nun sofort dessen Punkte bearbeiten möchten. Sie können jedoch nicht einfach mit dem Direktauswahl-Werkzeug einen Punkt auswählen, wenn das Objekt aktiviert ist, sondern Sie müssen stattdessen zunächst bei gedrückter Umschalttaste irgendeinen Punkt anklicken. Anschließend können Sie ohne die Umschalttaste den gewünschten Punkt auswählen.



### Pfade auswählen

Je nachdem, welchen Teil eines Pfads Sie bearbeiten wollen, müssen Sie unterschiedlich vorgehen. Punkte werden unterschiedlich dargestellt, je nachdem ob sie aktiviert sind oder nicht. „Gefüllt“ dargestellte Punkte eines Pfads sind ausgewählt, ein nicht aktivierter Punkt wird nur mit einer Outline angezeigt (3). Sind alle Punkte eines Pfads „gefüllt“, dann ist das Objekt ausgewählt, die Auswahl einzelner Punkte ist dann schwierig (1). Dies geschieht, wenn Sie einen Pfad oder einen Rahmen mit dem Auswahl-Werkzeug anklicken. Aktivieren Sie ihn dagegen mit dem Direktauswahl-Werkzeug, dann sind die einzelnen Punkte in der Regel nicht aktiviert (2). Wenn Sie mit Pfaden arbeiten wollen, sollten Sie daher das Auswahl-Werkzeug links liegen lassen.

### Pfad bearbeiten

Wenn Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug arbeiten, ist es auch möglich, den Pfad insgesamt auszuwählen und z. B. zu verschieben. Hat ein Pfad eine Fläche, dann können Sie auf die Fläche klicken (4). Besitzt ein Pfad keine Fläche, dann müssen Sie auf den Pfad klicken. Um dabei jedoch nicht das betreffende Pfadsegment, sondern den gesamten Pfad auszuwählen, müssen Sie den Pfad mit gedrückter **Alt-Taste** anklicken (5).

### Punkte verschieben

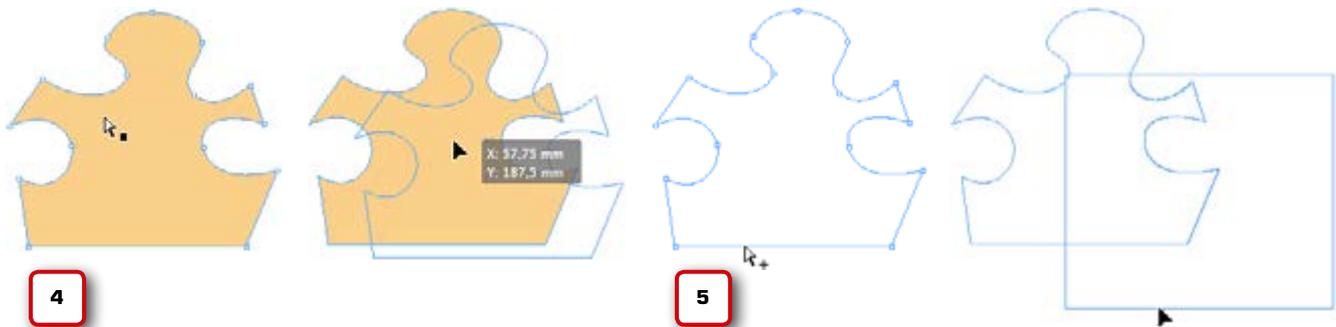
Einzelne oder mehrere Ankerpunkte lassen sich verschieben. Dazu wählen Sie sie aus, indem Sie sie anklicken - mit gedrückter **Umschalttaste** können Sie Punkte der

Auswahl hinzufügen oder entfernen. Wenn keine anderen Objekte stören, ist es praktischer, die Punkte durch Aufziehen eines Auswahlrechtecks (s. S. 23) zu aktivieren, denn aufgrund ihrer kleinen Darstellung sind sie schwierig zu „erwischen“ (6).

Wenn die betreffenden Punkte ausgewählt sind, greifen Sie einen und verschieben ihn - die anderen ausgewählten Punkte folgen (7). Falls Sie die Punkte horizontal oder vertikal verschieben wollen und dazu die Umschalttaste benötigen, ist die Reihenfolge wichtig: Klicken Sie erst den Punkt zum Verschieben an und drücken dann die Umschalttaste. Anderenfalls würden Sie den Punkt wieder deaktivieren.

### Pfadsegmente direkt verschieben

Pfadsegmente können Sie direkt greifen und verschieben. Ist ein Pfadsegment gerade, dann können Sie es insgesamt und unverändert verschieben (8). Ist ein Pfadsegment bereits gekrümmt, dann lässt sich die Krümmung bearbeiten. Allerdings können Sie sie nicht völlig frei verschieben, lediglich die Länge der Griffe wird verändert, ihre Lage bleibt gleich. Um ein Pfadsegment bearbeiten zu können, müssen Sie zunächst den gesamten Pfad auszuwählen, wenn Sie nun den Cursor des Direktauswahl-Werkzeugs über das gewünschte Pfadsegment bewegen, wechselt der Cursor. Sie können gleich an dem Pfadsegment klicken und ziehen, um es zu verändern. Je nachdem, welchem der beiden Griffe Sie dabei näher sind, werden diese stärker oder weniger stark verändert (9).



**Griffe verändern**

Um die Griffe eines Ankerpunkts zu bearbeiten, aktivieren Sie nur den betreffenden Punkt – auch dazu können Sie ein Auswahlrechteck verwenden. Klicken und ziehen Sie dann den Griff an seinem Griffpunkt (10).

**Punkt konvertieren**

Wenn Sie einen Punkt einmal falsch gesetzt haben oder wenn Sie eine geometrische Form verändern bzw. einen mit dem Buntstift-Werkzeug gezeichneten Pfad (s. S. 35) bereinigen möchten, verwenden Sie das Richtungspunkt-umwandeln-Werkzeug oder die Konvertierungsbefehle für Punkte aus dem Menü „Objekt“ oder dem Pathfinder-Bedienfeld.

**Eck- in Kurvenpunkt:** Mit dem Umwandeln-Werkzeug – das Sie temporär aufrufen, wenn Sie bei aktivem Zeichenstift die **Alt-Taste** drücken – klicken Sie in den Eckpunkt und ziehen neue Griffe heraus (11).

Alternativ wählen Sie den betreffenden Punkt aus und wenden einen der beiden Befehle „Kurvenpunkt“ oder „Symmetrischer Kurvenpunkt“ an. Letzterer erzeugt Kurventangenten in identischer Länge, deren

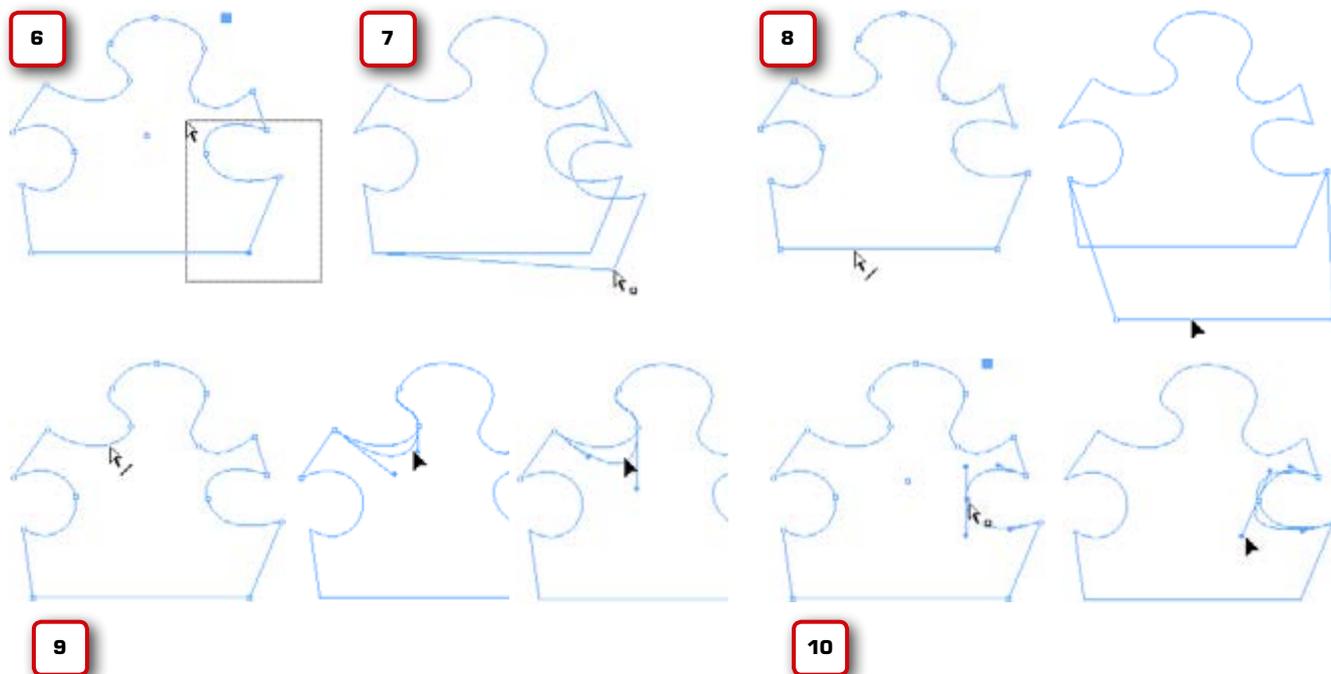
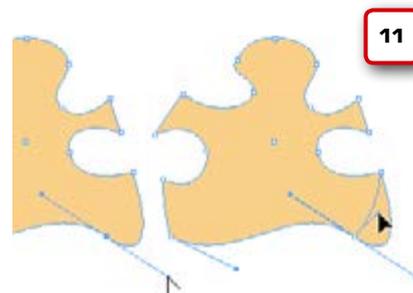
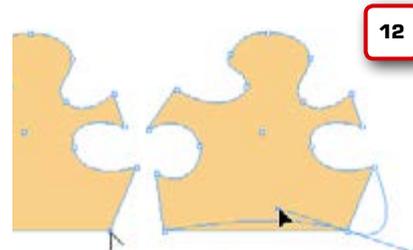
Ausrichtung sich an den benachbarten Tangenten orientiert.

**Kurven- in Eckpunkt:** Mit dem Umwandeln-Werkzeug können Sie entweder auf einen Kurvenpunkt klicken, um die Griffe komplett in den Punkt zurückzuziehen, oder Sie bewegen einen der Griffe, um ihn „abzubrechen“. Es treffen dann beide gekrümmten Pfadsegmente in einer Spitze zusammen (12).

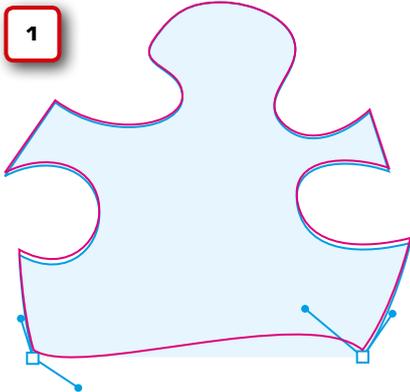
Wenn Sie den Ankerpunkt auswählen, können Sie mit dem Befehl „Einfacher Eckpunkt“ ebenfalls die Griffe in den Punkt zurückziehen. Mit „Eckpunkt“ bleiben die Griffe bestehen, wie sie sind. Es ist jedoch in der Folge möglich, sie unabhängig voneinander zu bewegen.

**Pfad schließen**

Nur um eine Fläche anlegen zu können, ist es nicht nötig, den Pfad zu schließen, und wenn Sie einen Pfad durch ein Pfadsegment schließen, kann dies auch zu Veränderungen des Pfads führen. Um zwischen den Endpunkten eines offenen Pfads ein verbindendes Pfadsegment zu erstellen, wählen Sie „Objekt“ > „Pfade“ > „Pfad schließen“.

**Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten**

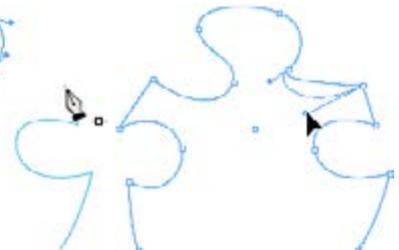
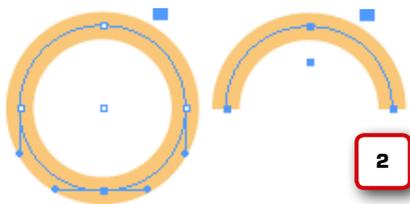
## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



Pfad schließen (offener, gefüllter Ausgangspfad in Cyan mit freien Tangenten): Das Schließen führt zu Verzerrungen und Verschiebung des Pfads (Magenta).

### Alle Möglichkeiten nutzen

Selbst wenn Sie das Zeichenstift-Werkzeug sehr gut beherrschen, werden Sie geometrische Formen damit nie so genau und effizient erstellen können wie mit den Form-Werkzeugen. Denken Sie daher an die Möglichkeiten, die Sie durch die Kombination von frei gezeichneten und geometrischen Formen haben (s. S. 51).



Sind die beiden Endpunkte Kurvenpunkte mit freien Griffen, dann kann dabei der Pfadverlauf verändert werden (1).

### Pfade verbinden

Wenn Sie Teile Ihrer Objekte mit geometrischen Werkzeugen erstellen, aus anderen Zeichnungen wiederverwenden oder einfach aus Versehen eine Zeichnung unterbrochen haben, dann müssen Sie diese Teile nachträglich zusammenfügen. Wenn die einzelnen Pfade direkt aneinander anschließen, wählen Sie sie aus und verwenden den Befehl „Objekt“ > „Pfade“ > „Verbinden“. Auf diese Weise können Sie zwei Pfade auf einmal miteinander verbinden. Besteht dabei ein Abstand zwischen den Pfaden, wird dieser mit einem geraden Pfadsegment überbrückt.

Wenn die beteiligten Pfade einen größeren Abstand aufweisen und Sie eine detaillierte Kontrolle darüber wünschen, wie der Pfadverlauf zwischen den beiden Stücken aussehen soll, können Sie auch mit dem Zeichenstift-Werkzeug an einem Ende anschließen und bis zum anderen Teil weiterführen (3).

### Pfade öffnen

Wenn Sie einen Ankerpunkt in der Mitte eines Pfads löschen, entfernen Sie auch die beiden angrenzenden Pfadsegmente und öffnen damit den Pfad. Sie können Pfade

alternativ mit dem Schere-Werkzeug auf-trennen, indem Sie damit auf eine beliebige Stelle des Pfads klicken. Nur an geschlossenen Pfaden lässt sich der Befehl „Pfad öffnen“ einsetzen: Damit trennen Sie einen geschlossenen Pfad am ausgewählten Ankerpunkt auf (2).

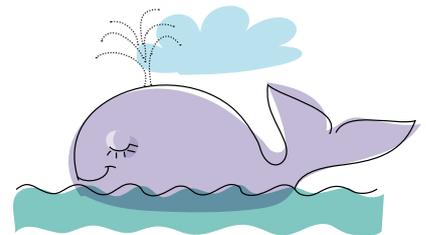
Wenn Sie das intuitive Arbeiten vorziehen, verwenden Sie das Radieren-Werkzeug (s. S. 36).

### Pfad umkehren

Pfade haben eine Richtung, die z. B. dadurch bestimmt wird, in welcher Reihenfolge Sie die Ankerpunkte setzen. Die Richtung bestimmt u. a. darüber, wie ein Pfadtext entlang eines Pfads verläuft oder ob bei zusammengesetzten Pfaden ein Loch entsteht (s. S. 50). Die Richtung eines Pfads ändern Sie, indem Sie ihn auswählen und den Befehl „Pfad umkehren“ anwenden.

### Punkte ausrichten und transformieren

Einzeln ausgewählte Punkte lassen sich nicht automatisch aneinander ausrichten – dies müssen Sie einzeln mit Hilfslinien oder intelligenten Hilfslinien vornehmen. Sie können jedoch einzelne Ankerpunkte eines Pfads mit dem Direktauswahl-Werkzeug auswählen und transformieren (s. S. 43) und so z. B. die Schwanzflosse des Wals vergrößern (4).



### Eckenoptionen

Exakte Eckenrundungen können Sie mithilfe der Eckenoptionen erstellen, allerdings werden jeweils alle Ecken eines Pfads gerundet. Eine mögliche Arbeitsweise wäre, den betreffenden Pfad aufzuteilen und die gewünschten Ecken zu runden. Diese Eckenrundung können Sie dann mit „Objekt“ > „Pfade“ > „Pfad öffnen“ umwandeln und anschließend den ursprünglich aufgeteilten Pfad wieder zusammenfügen.

### Frei zeichnen mit dem Buntstift

Die Arbeit mit dem Zeichenstift ist konstruktiv und exakt. Wenn Sie lieber frei und intuitiv zeichnen, verwenden Sie das Buntstift-Werkzeug. InDesign setzt dann die Punkte für Sie. Von der Exaktheit müssen Sie sich verabschieden, das Werkzeug ist jedoch gut geeignet, um z. B. den Umriss einer Insel für eine Landkarte nachzuzeichnen.

### Buntstift

Das Zeichengefühl mit dem Buntstift ist am besten, wenn Sie ihn mit dem Stift eines Grafiktablets bedienen. Drucksensitiv ist er jedoch nicht. Als Erstes rufen Sie die „Voreinstellungen für das Buntstift-Werkzeug“ auf. Sie haben einen großen Einfluss auf das Ergebnis (5). Doppelklicken Sie das Buntstift-Werkzeug im Werkzeug-Bedienfeld (6).

Zwei Werte bestimmen die Umrechnung ihres Zeichenweges in einen Vektorpfad: Die „Genauigkeit“ legt fest, wie genau das Abstraster ist, das den Weg des Cursors erfasst. Niedrigere Werte sind genauer und erzeugen Pfade, deren Ankerpunkte dichter beieinander liegen (7). Für die Genauigkeit

spielt außerdem die Zoom-Stufe eine Rolle. In einer höheren Vergrößerung arbeiten Sie mit dem Werkzeug genauer.

Mit dem Wert „Glättung“ bestimmen Sie, wie stark der Vektorpfad nachbearbeitet wird, nachdem InDesign ihn berechnet hat. Höhere Werte erzeugen einen glatteren, ungenaueren Pfad (8).

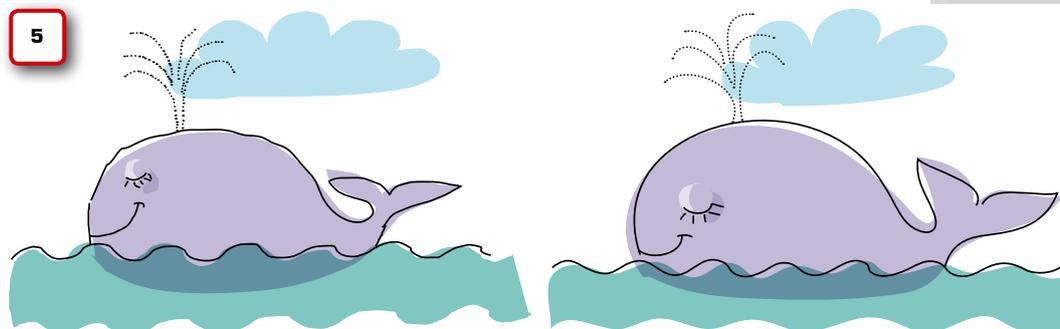
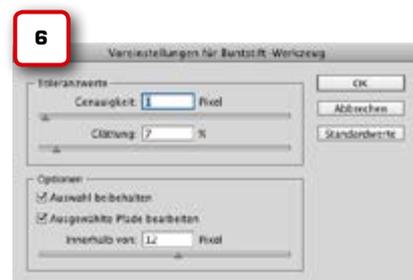
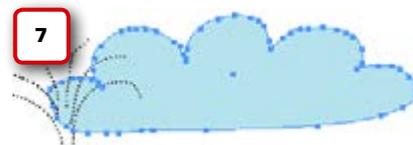
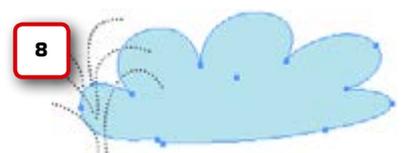
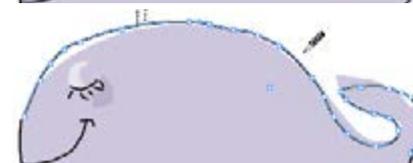
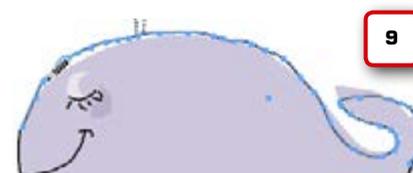
### Zeichnen

Am besten lässt sich der Buntstift mit einem Grafiktablett bedienen. Mit dem Buntstift lassen sich bereits bestehende Pfade nachbearbeiten, d. h., Sie können sie fortführen oder korrigieren. InDesign geht dabei jedoch recht grob zu Werke und es passiert sehr häufig, dass gerade gezeichnete Pfade durch einen neuen Pfad ersetzt werden. Dies verhindern Sie, indem Sie entweder „Auswahl beibehalten“ oder „Ausgewählte Pfade bearbeiten“ deaktivieren. Alternativ reduzieren Sie die Distanz, innerhalb der das Buntstift-Werkzeug korrigiert.

### Glätten

Einen mit dem Buntstift oder einem anderen Werkzeug gezeichneten Pfad können Sie nachträglich (noch weiter) glätten, indem Sie das Glätten-Werkzeug über die Stellen ziehen, die Sie etwas bereinigen wollen (9). Auch das Glätten-Werkzeug wird über Optionen gesteuert – Genauigkeit und Glättung können Sie unabhängig vom Buntstift-Werkzeug eingeben. Das Werkzeug rufen Sie temporär auf, indem Sie bei aktivem Buntstift die **Alt-Taste** gedrückt halten. Aktivieren Sie den Pfad, den Sie bearbeiten wollen, setzen Sie das Werkzeug auf dem Pfad an und ziehen Sie den Pfad entlang.

## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



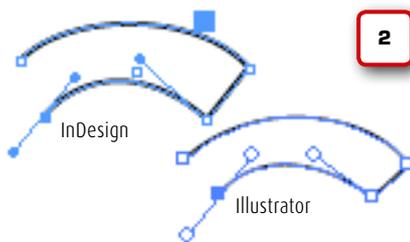
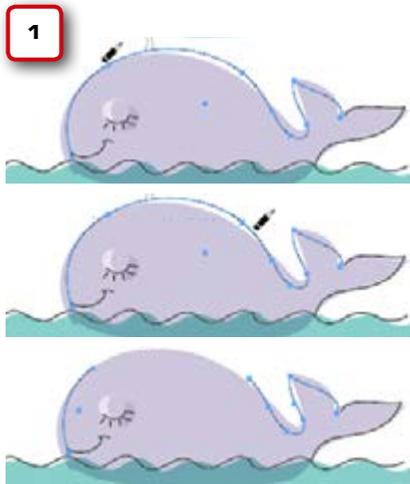
Vergleich der Einstellungen für Genauigkeit/Glättung bei zwei Buntstift-Zeichnungen: 1/2 (links) und 17/70 (rechts)

## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



### Kopieren nur mit Fläche/Kontur

Wenn Sie einen Pfad in Illustrator weiterbearbeiten und dafür über die Zwischenablage kopieren wollen, muss dieser Pfad eine Fläche oder eine Kontur besitzen.



### Pfade radieren

Eine intuitive Möglichkeit, Pfade aufzuteilen, ist das Radieren-Werkzeug. Es bearbeitet nur den Pfad und schneidet keine „Schneisen“ durch gefüllte Formen. Das Radierer-Werkzeug setzen Sie relativ exakt auf dem Pfad an und ziehen an ihm entlang, um einen Teil herauszulöschen (1).

### Zeichnen und Vektorisieren mit Illustrator

Das Zeichnen von Vektorpfaden ist natürlich die Domäne von Illustrator. Und auch wenn es noch Optimierungspotenzial gibt, können Sie es sich dort doch noch ein wenig bequemer machen.

### Punktanzeige

Dass die Bearbeitung von Pfaden in InDesign nicht in größerem Stil vorgesehen ist, erkennt man schon an der mikroskopischen Darstellungsgröße. In Illustrator können Sie die Darstellung von Ankerpunkten unter „Voreinstellungen“ > „Auswahl- und Ankerpunktanzeige“ vergrößern. So lassen sie sich – im Vergleich zu InDesign – nicht nur einfacher greifen, man erkennt auch besser, welche aktiviert sind (2).

### Pfadansicht

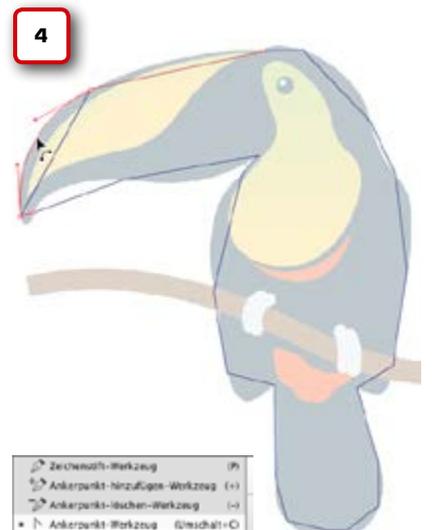
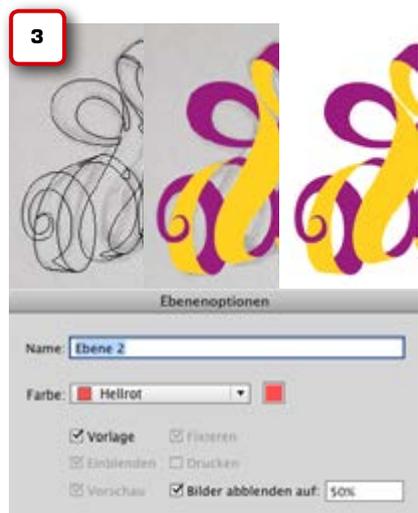
Beim Vektorisieren einer Vorlage ist es häufig sinnvoll, die Ansicht zu wechseln. Beim Zeichnen benötigen Sie die Ansicht des

Pfads, um diesen exakt an der Vorlage entlangzuführen und um die Wirkung der Zeichnung zu beurteilen oder für erste Ausdrücke benötigen Sie eine Ansicht mit gefüllter Fläche (3). In Illustrator ist zwischen diesen Ansichten dank der Pfadansicht ein einfacher Wechsel per Kurzbefehlen möglich.

Dazu platzieren Sie die Vorlage auf einer Vorlagen-Ebene (das bestimmen Sie beim Platzieren des Bildes oder in den Ebenen-Optionen) und zeichnen auf einer darüberliegenden Ebene. **Mit Befehl/Strg + Y** wechseln Sie von dort aus in die Pfadansicht, die den Pfad immer in der feinsten darstellbaren Linie anzeigt (und auch wieder zurück in die Vorschau). Den gezeichneten Pfad versehen Sie mit einer schwarzen Fläche. Die Vorlagen-Ebene blenden Sie mit **Befehl/Strg + Umschalttaste + W** aus.

### An Punkt ausrichten

Für das exakte Konstruieren ist die Möglichkeit praktisch, Pfade und Punkte an anderen Punkten auszurichten. In InDesign ist dies nur auf dem Umweg über Hilfslinien möglich. In Illustrator aktivieren Sie das Ausrichten an Punkten im Menü „Ansicht“. Wenn Sie in Illustrator ein Objekt bewegen, dann wird es anhand der Position des Cursors ausgerichtet – es sei denn, Sie aktivieren die intelligenten Hilfslinien (5).



### Pfadsegmente intuitiv bearbeiten

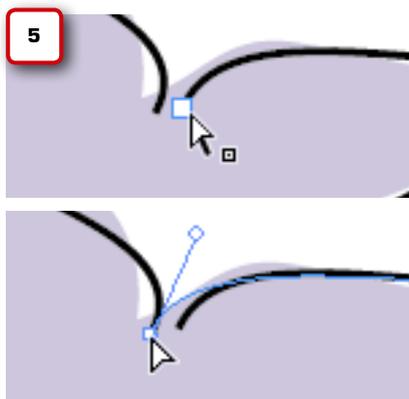
Viele Anwender tun sich sehr schwer mit dem Anpassen von Griffen, um den optimalen Pfad zu erstellen. Eine intuitivere Herangehensweise besteht darin, in zwei Durchgängen zu arbeiten: Im ersten Durchgang werden nur die Punkte grob an den benötigten Stellen gesetzt, im zweiten Durchgang passt man die Pfadsegmente an, indem man sie direkt mit dem Ankerpunkt-Werkzeug greift und intuitiv in Form bringt. Seit Version CC 17.1 können Sie in Illustrator auf diese Art arbeiten (4). Wenn Sie dies in früheren Versionen tun wollen, gibt es Plugins wie VectorScribe und Xstream Path, die die entsprechenden Werkzeuge liefern.

### Symmetrisch Zeichnen

Viele Logos sind symmetrisch aufgebaut und sollten natürlich entsprechend konstruiert werden, d.h., Sie zeichnen eine Hälfte und generieren die zweite Hälfte per Spiegelung. Während des Entwurfsprozesses ist es nun von Vorteil, die gespiegelte zweite Hälfte bereits sehen zu können, während Sie noch an der Ausgangsform arbeiten (6). Dies ist dank des Transformieren-Effekts möglich (s. S. 48).

### Automatisch nachzeichnen – Autotrace

Für geometrisch exakte Konstruktionen ist es überhaupt nicht geeignet, aber Handzeichnungen lassen sich sehr bequem mit Illustrators Bildnachzeichner vektorisieren.

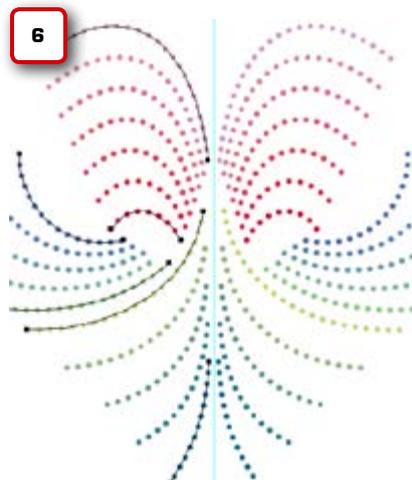


Einrasten des Cursors beim Greifen des Punkts und beim Verschieben auf den anderen Punkt; der weiße Cursor zeigt den Treffer an.

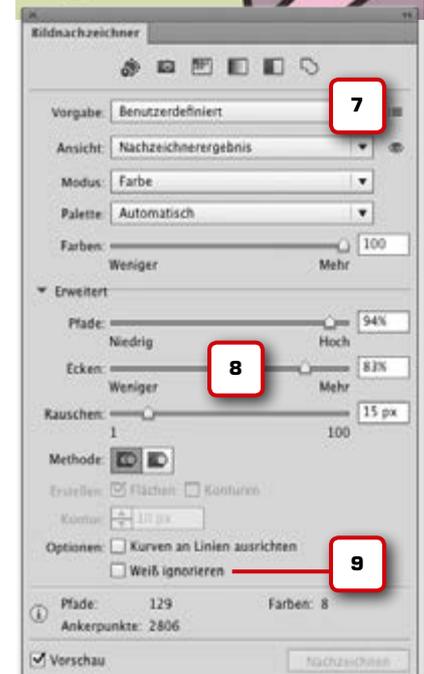
Bei guten Vorlagen und einem niedrigen Anspruch lässt sich auch ein Logo schnell in ausreichender Qualität umsetzen. Vorlagen sollten höchstens 1500 Pixel breit oder hoch sein. Wenn Sie Version CS6 oder höher einsetzen, verwenden Sie am besten keine Schwarz-Weiß (1 Bit)-Vorlagen und bereiten auch Graustufen-Vorlagen nicht zu kontrastreich und hart auf.

Um die Funktion anzuwenden, platzieren Sie ein Bild und rufen das Bildnachzeichner-Bedienfeld auf. Probieren Sie darin zunächst die Vorgaben aus (7). Deren Bezeichnungen sind nach der Art der Vorlage ausgewählt, nicht nach dem Ergebnis, rechnen Sie also nicht damit, automatisch mit der Voreinstellung „Technische Zeichnung“ eine Reinzeichnung zu generieren.

In den meisten Fällen kommen Sie mit den Vorgaben bereits ziemlich nah an ein gutes Ergebnis. Falls dies nicht gelingen sollte, öffnen Sie die Einstellungen unter „Erweitert“ (8). Hier können Sie mit dem Regler „Pfade“ die Genauigkeit der Vektorversion zwischen eher „Niedrig“ oder eher „Hoch“ wählen. „Niedrig“ erzeugt glattere Pfade, „Hoch“ erzeugt mehr Detail. Unter „Ecken“ stellen Sie ein, ob an spitzen Winkeln eher Kurven oder eher Ecken erzeugt werden, und „Rauschen“ ist eine Störungsunterdrückung. Es nimmt zu kleine Bereiche von der Vektorisierung aus. Wenn Ihr Motiv freigestellt werden soll, aktivieren Sie die Option „Weiß ignorieren“ (9).



## Zeichnen, Pfade und Punkte bearbeiten



## Objekte transformieren



Die Operationen Verschieben, Drehen, Skalieren, Scheren und Spiegeln werden als Transformationen bezeichnet. Transformationen ermöglichen es Ihnen, Objekte in einer einfachen Geometrie – horizontal – zu konstruieren und erst nachträglich in die tatsächlich benötigte Form zu bringen, z. B. gedreht. Transformationen können Sie mit unterschiedlichen Werkzeugen und Funktionen durchführen. Da Sie Vektorobjekte in InDesign als Container für andere Objekte verwenden können – also ein Bild oder einen Text in einen Rahmen einfügen können –, ist es auch möglich, diese Bestandteile eines Objekts sowohl gemeinsam als auch unabhängig voneinander zu transformieren. Das macht den Umgang mit den Werkzeugen und Funktionen natürlich nicht einfacher.

### Anzeige und Optionen für Transformationen

In InDesign werden Transformationen zu Eigenschaften des Objekts, d. h. ein Objekt besitzt nicht nur eine Position auf der Seite oder Arbeitsfläche, sondern auch eine Drehung oder Neigung und – im Fall von platzierten Bildern – einen Skalierungsfaktor (11). Das ist praktisch, denn es ermöglicht Ihnen, die Transformation zu widerrufen. Die Parameter werden im Transformieren- (1) sowie im Steuerungsbedienfeld angezeigt.

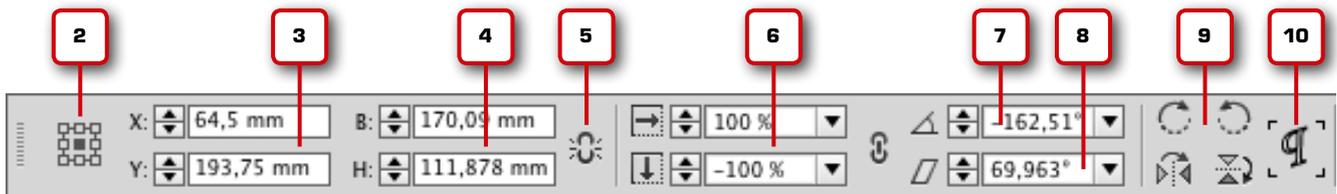
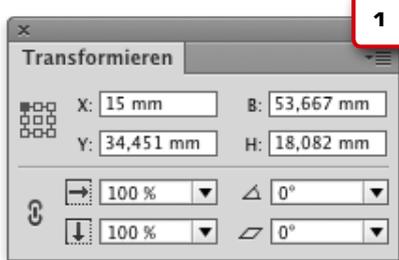
### Transformieren mit und ohne Inhalt

Wenn Sie ein Objekt transformieren, betrifft dies nicht nur seinen Pfad, sondern auch

seine Kontur und – falls es sich um einen Rahmen handelt – seinen Inhalt. Wie sich diese Bestandteile des Objekts verhalten, bestimmen Sie durch einige Parameter, das gewählte Werkzeug und die Modifikationsmöglichkeiten. Transformiert werden die Objekte, die ausgewählt sind (Auswahl s. S. 23).

### Parameter im Transformieren- und Steuerungsbedienfeld

Das Transformieren- oder das Steuerungsbedienfeld (an dessen Beispiel wir uns die Möglichkeiten ansehen) zeigt die Position und die Abmessungen des aktuell ausgewählten Objekts an (und ermöglicht auch die Eingabe neuer Werte, s. S. 39). Mit dem Ursprungssymbol (2) bestimmen Sie den Referenzpunkt für eine Transformation (s. den folgenden Abschnitt). Die Position des Objekts tragen Sie in die Felder „X“ und „Y“ (3) ein (für den Inhalt eines Rahmens kann dies je nach Optionen die Position relativ zum Container sein). In die Felder „B“ und „H“ (4) geben Sie Breite und Höhe des Objekts ein. Aktivieren Sie das Kettensymbol (5), um eine proportionale Größenänderung durchzuführen. Geben Sie in die Felder „X-Skalierung“ und „Y-Skalierung“ (6) einen Wert ein, um die Auswahl prozentual zu skalieren. Sie können in diese Felder auch absolute Werte für die Größe eingeben – InDesign rechnet dies um. Drehwinkel (7) und Scherwinkel (8) geben Sie in die mit den entsprechenden Symbolen gekennzeichneten Felder ein. Die Dreh- und



Spiegelungsbuttons (9) transformieren jeweils um fest definierte Werte. Das Symbol „P“ (10) zeigt Ihnen auf einen Blick an, ob auf das ausgewählte Objekt Transformationen angewandt sind.

**Transformationen und der Ursprung**

Alle Transformationen beziehen sich auf einen Mittelpunkt, auch als Referenzpunkt oder Ursprung bezeichnet. Es ist sinnvoll, den Referenzpunkt so zu wählen, dass Sie das Objekt nicht anschließend auch noch verschieben müssen. Je nachdem, auf welche Art Sie eine Transformation durchführen, haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten (und unterschiedliche Freiheiten), einen Referenzpunkt zu setzen.

Wenn Sie die Werte im Transformieren- oder im Steuerungsbedienfeld eingeben, verwenden Sie das Ursprungssymbol (12) – mit den Transformationswerkzeugen dagegen können Sie den Ursprung frei definieren (13). Als Bezug dient dabei der Begrenzungsrahmen des oder der ausgewählten Objekte. Dessen Lage muss nicht unbedingt waagrecht, sondern kann mit dem Objekt gedreht sein. In dem Fall wird dies durch die Darstellung des Ursprungssymbols angezeigt (14).

**Berechnungen in Feldern**

Sie können InDesign in allen Feldern einfache Berechnungen ausführen lassen, geben Sie dazu die Operanden für die Grundrechenarten ein. Darüber hinaus lassen sich Maßeinheiten umrechnen. Sie können also

z. B., wenn Sie normalerweise in der Einheit mm arbeiten, einem Objekt eine neue Breite geben, indem Sie zu seiner Breite von 210 mm +0,125" hinzufügen lassen (15).

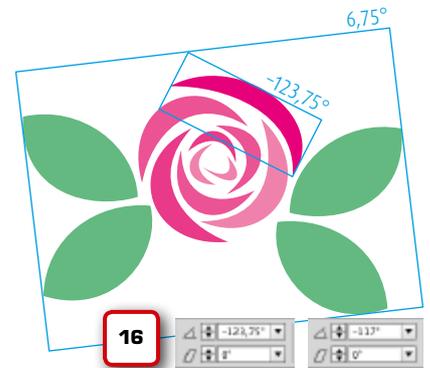
**Parameter des Inhalts im Verhältnis zum Container**

Sind Objekte gruppiert oder befinden sie sich in Rahmen, dann können ihre Positionen oder ihre Transformationsparameter auf unterschiedliche Arten angegeben werden: entweder im Bezug zur Seite oder im Bezug zum Container, der selbst ebenfalls transformiert worden sein kann. Um mit verlässlichen Werten arbeiten zu können, beachten Sie daher die Optionen im Menü des Transformieren-Bedienfelds:

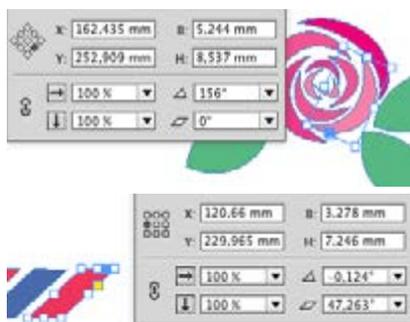
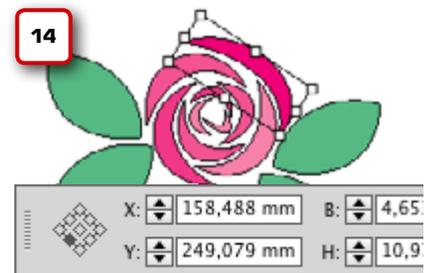
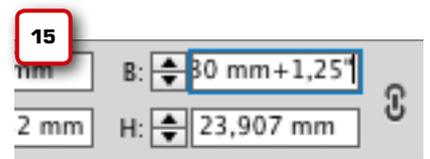
Aktivieren Sie „Transformationswerte sind Gesamtwerte“, wenn Sie z. B. eine Drehung des Inhalts relativ zur Arbeitsfläche anzeigen wollen. Ist außerdem der Rahmen gedreht, dann wird diese Drehung zum Drehwinkel des Inhalts addiert. Ist die Option deaktiviert, wird die Drehung im Verhältnis zum Rahmen angegeben. Ist der Rahmen ebenfalls gedreht, dann hat dies keinen Einfluss auf den Drehwinkel des Inhalts (16).

Die Option „Inhaltsversatz anzeigen“ hat nur eine Auswirkung auf Grafikrahmen, nicht auf Gruppen. Sie bestimmt, wie die Position ihres Inhalts angezeigt wird: durch deren Abstand zum Rahmen oder als absolute Position auf der Seite. Die Bezeichnung der Positionsangabe wechselt zu „X+“ bzw.

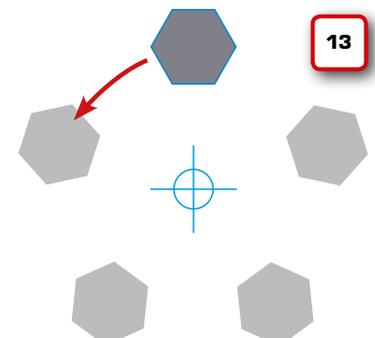
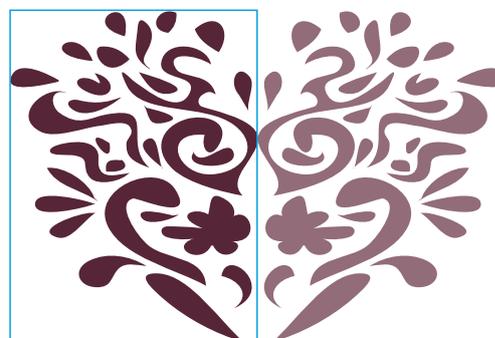
**Objekte transformieren**



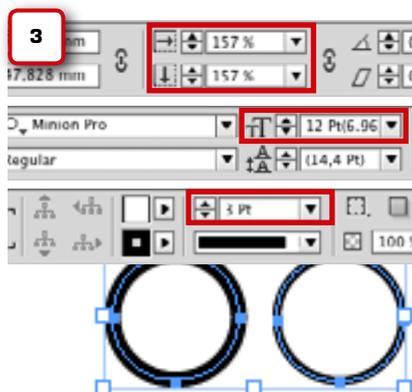
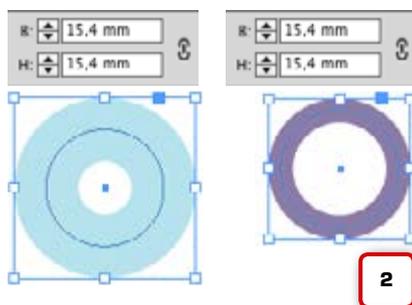
Anzeige des Drehwinkels für das Unterobjekt bezogen auf die Gruppe oder als Gesamtwert



Drehungen und Scherungen werden in den Bedienfeldern angezeigt, jedoch keine Skalierungen der Vektorelemente (Tropfen).



## Objekte transformieren



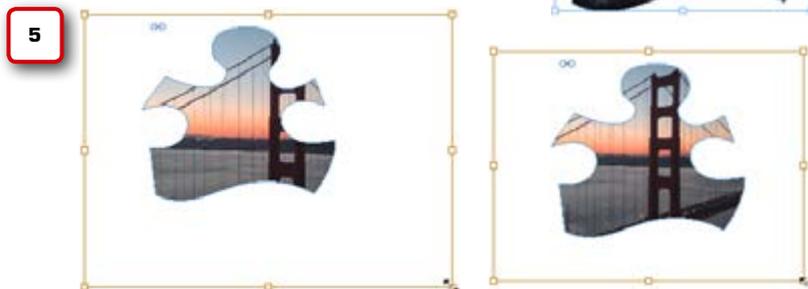
„Y+“, wenn die Option aktiviert und der Inhalt eines Rahmens ausgewählt ist (1). „Inhaltsversatz anzeigen“ ermöglicht das numerische Beschneiden von Bildern.

### Die Konturstärke und die Größe eines Objekts

Ob die Konturstärke in die Angaben von Breite und Höhe eines Objekts mit eingerechnet wird, bestimmen Sie mit der Option „Abmessungen enthalten Konturenstärke“ (2). Breite und Höhe eines konturierten Objekts können damit exakt bündig zu anderen Objekten definiert werden. Die Einstellung hat jedoch keinen Einfluss auf das Verhalten bei Skalierungen (s. Anmerkung auf S. 69).

### Merkwürdige Skalierungsangaben

Früher wurde in InDesign auch die Skalierung von Vektorobjekten – so wie der Drehwinkel – als Parameter gespeichert. Als Voreinstellung ist diese Option auch heute noch vorhanden: „Voreinstellungen“ > „Allgemein“: „Objektbearbeitung: Beim Skalieren Skalierungsprozentsatz anpassen“. Die Anpassung des Skalierungsprozentsatzes hat auch Auswirkungen auf die Angabe von Konturstärken oder Schriftgrößen (3), die zu Verwirrungen führen können, z.B. in der Form, dass offensichtlich unterschiedliche Konturstärken identische Werte besitzen. In der Regel sollten Sie daher mit der Voreinstellung „Auf Inhalt anwenden“ arbeiten. Falls Sie alte Dateien bearbeiten, können Sie die Skalierung anwenden lassen, indem Sie das betreffende Objekt auswählen und im Menü des Transformieren-Bedienfelds „Skalierung als 100% neu definieren“ wählen.



## Den Rahmen oder den Inhalt skalieren?

InDesign bietet so viele Kombinationen, dass für alle Anforderungen etwas dabei ist. Sie müssen nur unterschiedlich vorgehen. Am deutlichsten wird dies beim Skalieren.

### Rahmen skalieren

Um die Größe des Rahmens zu ändern und seinen Inhalt beizubehalten, geben Sie entweder die neue Größe in die Felder „B“ und „H“ des Transformieren- oder des Steuerungsbedienfelds ein oder Sie wählen das Objekt mit dem Auswahl-Werkzeug aus und ziehen an den Anfassern des Begrenzungsrahmens (4).

### Inhalt skalieren

Den Inhalt wählen Sie aus und verwenden dann entweder ebenfalls den Begrenzungsrahmen oder geben eine neue Größe in die Felder „B“ und „H“ bzw. einen neuen Skalierungsfaktor unter „X-Skalierung“ bzw. „Y-Skalierung“ ein (5).

### Rahmen und Inhalt skalieren

Um Rahmen und Inhalt zu skalieren, gibt es sehr unterschiedliche Möglichkeiten. Wenn Sie einen oder mehrere Grafikrahmen mit dem Begrenzungsrahmen skalieren, halten Sie dabei **Befehl/Strg** gedrückt, dann verhält sich der Inhalt proportional. Auch numerisch lassen sich Rahmen und Inhalt

skalieren, wenn Sie dazu die Felder „X-Skalierung“ und „Y-Skalierung“ verwenden (6).

Sie können das Ganze aber auch automatisieren, wenn Sie gezielt für Ihre Grafikrahmen unter „Objekt“ > „Anpassen“ die „Rahmeneinpassungsoptionen“ verwenden. Aktivieren Sie „Automatisch einpassen“ und wählen Sie die Methode aus dem Menü „Einpassen“ sowie den Ursprung für erforderliche Skalierungen (7).

### Den Begrenzungsrahmen verwenden

Den Rahmen, der um alle ausgewählten Objekte gebildet wird (s. S. 23), können Sie für die Transformationen „Skalieren“ und „Drehen“ verwenden, indem Sie den Cursor des Auswahl-Werkzeugs (mit dem Direktauswahl-Werkzeug geht es nur an platzierten Grafikdateien) über einen Eck- oder Seitenanfasser bewegen und ziehen. Der Cursor zeigt Ihnen durch seine Form an, welche Transformation Sie ausführen können (9). Drücken Sie die **Umschalttaste**, um eine proportionale Skalierung oder eine Drehung in 45°-Schritten auszuführen.

Bei der Verwendung des Begrenzungsrahmens können Sie den Ursprung der Transformation nur bedingt bestimmen, indem Sie einen passenden Anfasser des

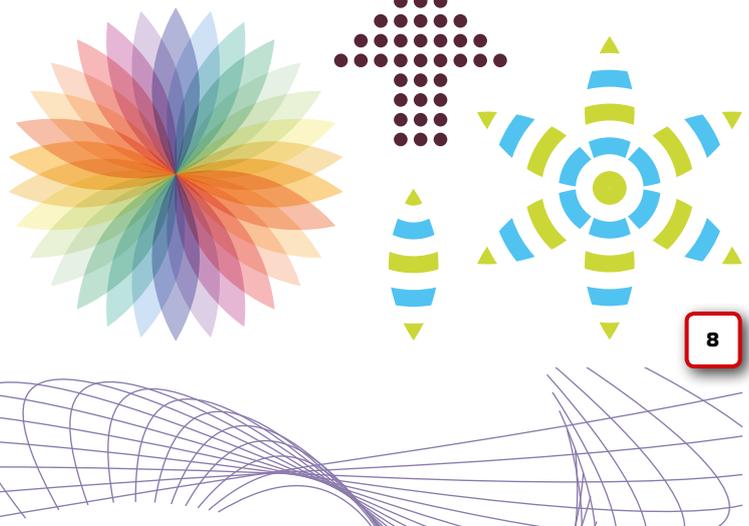
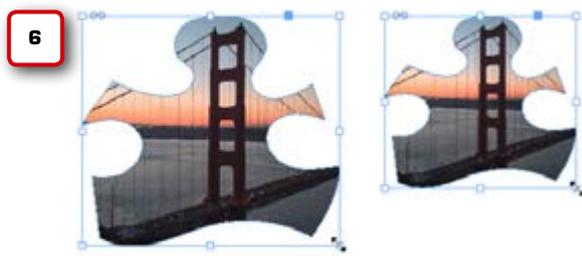
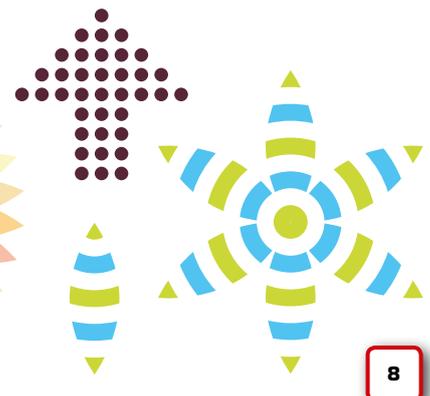
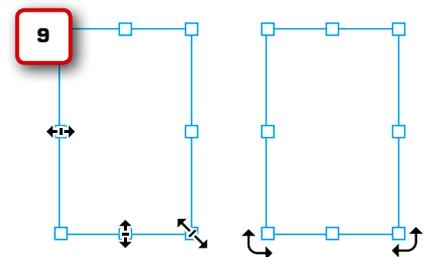
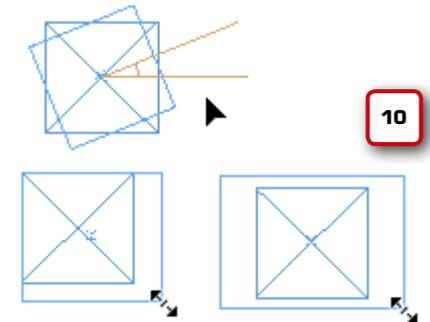
Begrenzungsrahmens für die Transformation verwenden. Während eine Drehung immer um die Mitte erfolgt, ist der Ursprung einer Skalierung die gegenüberliegende Ecke oder Kante. Soll eine Skalierung von der Mitte aus geschehen, drücken Sie dazu die **Alt-Taste** (10).

### Die Transformieren-Werkzeuge

Die Werkzeuge bieten Ihnen die größten gestalterischen Freiheiten beim Transformieren, gleichzeitig ist damit ein exaktes Arbeiten möglich. Die Werkzeuge können Sie entweder intuitiv per Klicken und Ziehen oder durch die Eingabe der Werte in eine Dialogbox verwenden. Anstatt das Objekt selbst zu transformieren, lässt sich die Bearbeitung auch auf eine Kopie des Objekts anwenden – eine wichtige Funktion für die Erstellung komplexer Objekte (8).

Um ein aktiviertes Objekt per Eingabe zu transformieren, bestimmen Sie zunächst mit dem Ursprungssymbol den Mittelpunkt der Transformation bezogen auf den Begrenzungsrahmen des aktivierten Objekts. Dann doppelklicken Sie das Werkzeug im Werkzeugbedienfeld – für die Verschieben-Funktion doppelklicken Sie das Auswahl-Werkzeug. Geben Sie die Parameter ein und klicken Sie entweder auf „OK“, um das Objekt zu transformieren, oder auf „Kopieren“,

### Objekte transformieren



## Objekte transformieren



um ein Duplikat des Objekts zu transformieren (1).

Um mit den Werkzeugen intuitiv zu arbeiten, aktivieren Sie das Objekt und klicken Sie mit dem jeweiligen Werkzeug einmal auf die Arbeitsfläche, um das Zentrum der Transformation zu bestimmen – Sie können es völlig frei wählen. Dann klicken und ziehen Sie, um das Objekt zu transformieren. Ist die Voreinstellung „Transformationswerte anzeigen“ unter „Benutzeroberfläche“ aktiv, dann werden die Verschiebedistanz bzw. der Drehwinkel beim Cursor angezeigt (2). Auch wenn Sie nicht mit intelligenten Hilfslinien arbeiten, rastet InDesign die Kanten und die Mitte der Objekte an Hilfslinien, am Dokumentraster und am Grundlinienraster ein – Sie erkennen dies am Cursor (3). Um eine Kopie des Objekts zu transformieren, drücken Sie die **Alt-Taste**, nachdem Sie die Transformation begonnen haben – auch das Kopieren erkennen Sie am Cursor (5).

Wenn Sie zwar den Referenzpunkt frei bestimmen, aber trotzdem mit exakten Parametern transformieren wollen, drücken Sie die **Alt-Taste** und klicken Sie den Referenzpunkt auf der Arbeitsfläche an. Dann geben Sie den Wert in die Dialogbox ein.

### Skalieren

In die Dialogbox geben Sie die Skalierungswerte getrennt für die X- und Y-Achse ein – eine proportionale Skalierung erreichen Sie am schnellsten mit einem Klick auf das Kettensymbol (6). Beim Arbeiten mit dem

Werkzeug auf der Seite beginnen Sie die Transformation auf einem Punkt etwa im 45°-Winkel zum Ursprung. Um die Transformation entweder proportional oder in horizontaler bzw. vertikaler Richtung einzuschränken, drücken Sie die **Umschalttaste** und ziehen Sie in 45°-Richtung bzw. in horizontaler oder vertikaler Richtung (4).

Textrahmen lassen sich nicht beliebig verkleinern. Auch wenn kein Text enthalten ist, müssen sie immer eine bestimmte Mindestbreite und -höhe aufweisen. InDesign setzt eine Skalierung in dem Fall automatisch zurück.

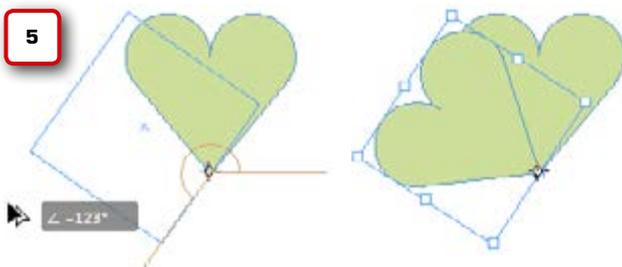
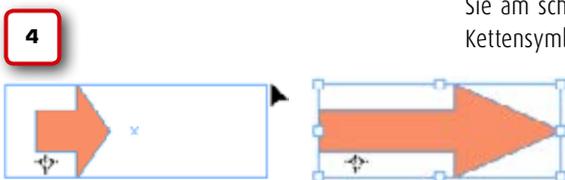
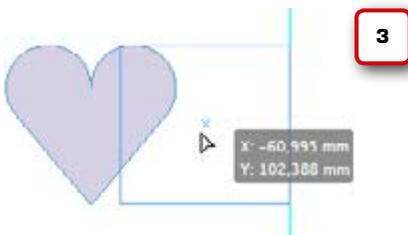
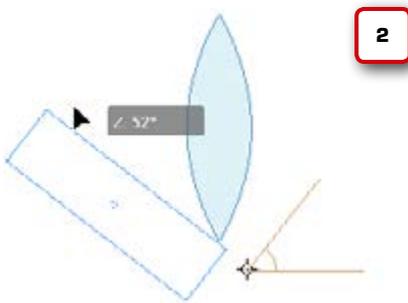
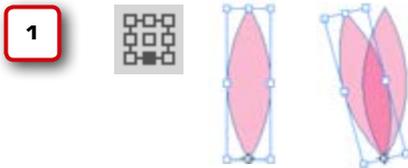
### Drehen

Der einzige Parameter ist der Drehwinkel – den können Sie in der Dialogbox übrigens auch ausrechnen lassen. Wenn Sie mit dem Werkzeug drehen, drücken Sie die **Umschalttaste**, um die Drehung in 45°-Schritten einzurasten (9).

### Verschieben

Beim Verschieben mit der Dialogbox (Doppelklick auf das Auswahl-Werkzeug) können Sie eine Richtung (Winkel) und den Abstand angeben (8).

Ein sehr exaktes Verschieben ist mit den Pfeiltasten möglich. Die Distanz geben Sie unter „Voreinstellung“ > „Einheiten und Einteilungen“ im Bereich „Tastaturschritte“ ein. Verwenden Sie die Pfeiltasten bei gedrückter **Umschalttaste**, um den Wert zu verzehnfachen.



### Scheren (Verbiegen)

Beim Scheren wird ein Objekt in einer bestimmten Richtung um einen Winkel geneigt und dabei verzerrt. Beim Eingeben in die Dialogbox können Sie nur horizontal oder vertikal scheren (7). Mit dem Scheren-Werkzeug können Sie in beliebige Richtungen scheren, die Achse lässt sich mit gedrückter **Umschalttaste** jedoch auch einschränken (10).

Besonders wichtig beim Scheren mit dem Werkzeug ist die feine Kontrolle: Klicken Sie dafür möglichst weit vom Ursprung, um das Objekt zu scheren.

### Spiegeln

InDesign kann lediglich horizontale und vertikale Spiegelungen unter Berücksichtigung des gewählten Ursprungs durchführen. Verwenden Sie diese aus dem Menü „Objekt“, dem Menü des Transformieren-Bedienfelds oder dem Kontextmenü oder mit den Buttons im Steuerungsbedienfeld.

Um beim Spiegeln eine Kopie des Objekts zu erzeugen, drücken Sie die **Alt-Taste**, wenn Sie den jeweiligen Befehl aufrufen (11).

### Frei transformieren

Mit dem Frei-transformieren-Werkzeug können Sie alle Transformationen intuitiv am Objekt durchführen. Sie können es nicht mit einer Dialogbox für die exakte Eingabe der Werte verwenden und ein freier Referenzpunkt ist ebenfalls nicht möglich.

### Vordefinierte Transformationen

Einige Transformationen werden besonders häufig benötigt, z. B. Drehungen um 90°

sowie horizontale oder vertikale Spiegelungen. Diese Transformationen können Sie als vordefinierte Befehle im Menü „Objekt“ > „Transformieren“, im Menü des Transformieren-Bedienfelds und im Kontextmenü besonders bequem aufrufen oder dafür eigene Tastaturbefehle anlegen, damit es noch effizienter geht.

Auch bei der Anwendung dieser Transformationen können Sie mit gedrückter **Alt-Taste** eine Objektkopie drehen.

### Einzelne Ankerpunkte transformieren

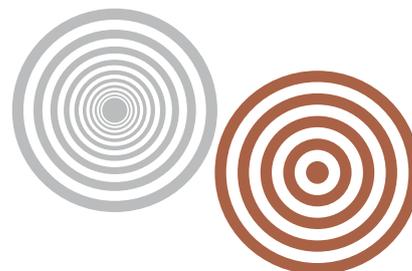
Eine Transformation der kompletten Grafik führt nicht immer zum gewünschten Ergebnis, z. B. wird der Halbkreis verzerrt (12). In diesem Fall müssen Sie einzelne Ankerpunkte verschieben, drehen oder skalieren (s. S. 31).

Um nur Teile einer Grafik zu bearbeiten, wählen Sie die betreffenden Ankerpunkte aus, indem Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug ein Auswahlrechteck darüber aufziehen. Dann nehmen Sie das jeweilige Werkzeug, setzen den Referenzpunkt und führen die Transformation durch.

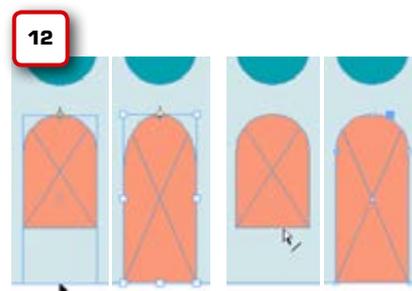
### Exakte Transformationswerte ermitteln

Das Messwerkzeug dient dazu, Abstände und Winkel in einem InDesign-Dokument zu ermitteln. Es rastet an aktivierten Rahmen ein. Um z. B. den Turm von Pisa zu zeichnen, ermitteln Sie zunächst die Winkelung des Turms auf Ihrem Vorlagenfoto, indem Sie mit dem Messwerkzeug eine Linie entlang erkennbarer Fluchten klicken und ziehen.

## Objekte transformieren



Die ineinanderliegenden Ringe (rechts) lassen sich nicht durch aufeinanderfolgende Skalierungen um denselben Faktor erstellen.



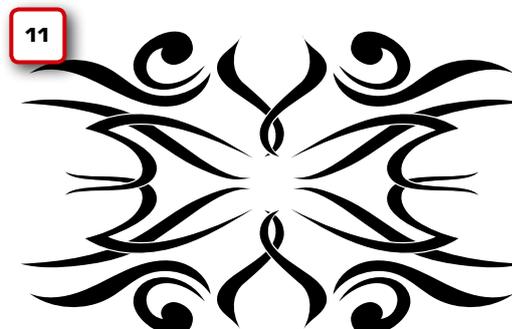
12

### Objekt bewegt sich nicht

Wenn sich ein Objekt zwar aktivieren, aber nicht transformieren lässt, dann ist es eventuell gesperrt. Sie sollten „Auswahl von gesperrten Objekten verhindern“ in „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ aktivieren. Gesperrte Objekte lösen Sie mit einem Doppelklick auf das kleine Schlosssymbol.



10



11

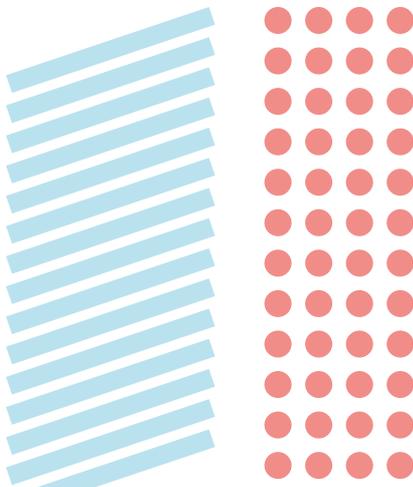
Objekte nach dem Spiegeln zusammengeschieben

## Objekte transformieren



### Transformieren aus dem Menü

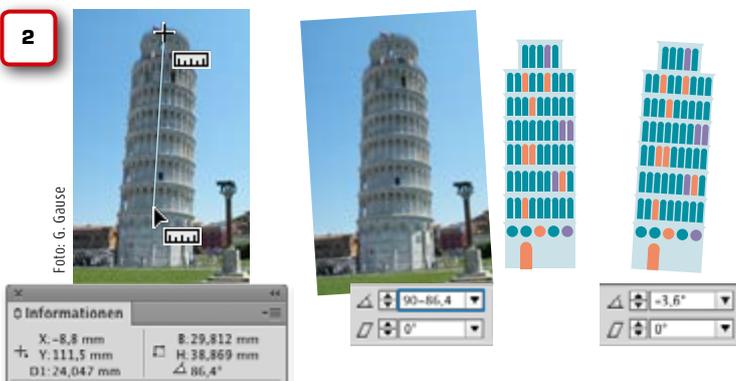
Auch im Menü „Objekt“ finden Sie die Transformieren-Befehle. Legen Sie sich Kurzbefehle darauf an, dann können Sie sie schneller aufrufen. Oder verwenden Sie die Transformationen aus dem Kontextmenü.



1



2



Den Winkel sehen Sie im Informations-Bedienfeld. Mit einer kleinen Rechnung im Winkel-Eingabefeld drehen Sie die Vorlage. Nun können Sie den Turm einfach konstruieren. Anschließend drehen Sie den Turm um denselben Winkel mit anderem Vorzeichen zurück (1).

### Behandlung von Eckenoptionen

Sind die Ecken eines Rahmens oder Objekts mit Eckenoptionen versehen, wird deren Radius ebenfalls skaliert, wenn Sie entweder per Eingabe in die Felder „X-Skalierung“ oder „Y-Skalierung“ oder mit dem Skalieren-Werkzeug arbeiten. Bei Verwendung des Begrenzungsrahmens oder Eingabe von „Breite“ und „Höhe“ bleibt der Eckenradius erhalten.

### Transformieren und mehrere Objekte

Mit effizienten Sonderfunktionen können Sie beim Transformieren Objekte erzeugen. Sie erlauben das Erstellen von Mustern und Rastern. Illustrator bietet in dem Bereich noch größere Flexibilität (s. S. 47).

### Transformationen wiederholen

Transformationen lassen sich auf unterschiedliche Art wiederholen. Damit können Sie entweder andere Objekte auf dieselbe Art bearbeiten

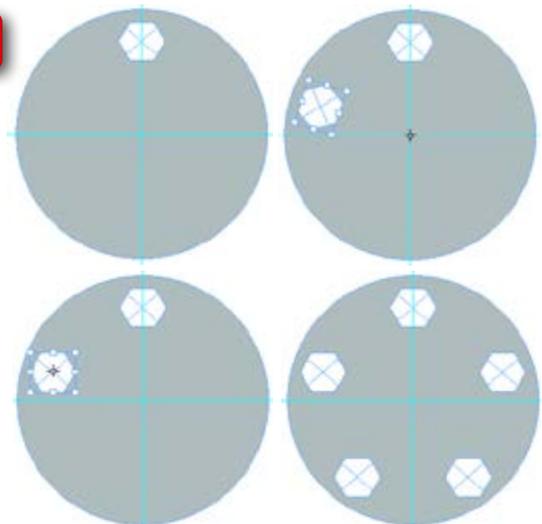
oder mehrere Objekte erzeugen. Interessant in InDesign ist, dass Sie eine Abfolge von Transformationsbefehlen – sogar mit unterschiedlichen Referenzpunkten – wiederholt anwenden können.

Sie können z.B. ein Sechseck im Winkel von  $72^\circ$  um den Mittelpunkt eines Kreises drehen und dabei duplizieren. Anschließend drehen Sie das Sechseck um  $-72^\circ$  um seinen eigenen Mittelpunkt. Diese beiden Transformationen wiederholen Sie nun mit „Objekt“ > „Erneut transformieren“ > „Erneut transformieren – Abfolge“ und erhalten einen Kranz von horizontal ausgerichteten Sechsecken (3).

Soll keine Abfolge von Befehlen, sondern nur die zuletzt ausgeführte Transformation – also die Drehung um den Mittelpunkt ohne Kopie – wiederholt werden, dann verwenden Sie den Befehl „Erneut transformieren“.

Wenn Sie die Transformation gleichzeitig auf eine Gruppe von Objekten anwenden und dabei erreichen wollen, dass mehrere Objekte nicht wie eine Gruppe behandelt werden, sondern eigenständig, dann verwenden Sie „Erneut transformieren – Einzel“ bzw. „Erneut transformieren – Abfolge, Einzel“ (das Erzeugen von Kopien funktioniert jedoch bei der Anwendung auf mehrere Objekte nicht wie erwartet).

3



## Raster aus Objekten

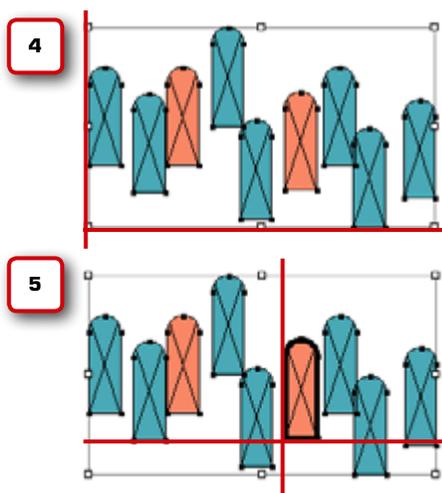
Wenn Sie ein Objekt in einem Raster verwenden wollen, aktivieren Sie das oder die Objekte und wählen „Bearbeiten“ > „Duplizieren und versetzt einfügen“. Geben Sie die Anzahl der Kopien und den Abstand ein. Wenn Sie sowohl horizontal als auch vertikal duplizieren wollen, aktivieren Sie „Als Raster erstellen“ (2).

## Ausrichten

Einzelne Objekte lassen sich mit dem Auswahl-Werkzeug und den intelligenten Hilfslinien effizient an anderen Objekten auf der Seite ausrichten. Wenn Sie mehrere Objekte automatisch aneinander ausrichten wollen, nehmen Sie lieber das Ausrichten-Bedienfeld.

## Objekte aneinander und an der Seite ausrichten

Die Funktionen im Ausrichten-Bedienfeld (10) können Objekte nach bestimmten Gesetzmäßigkeiten an der Geometrie eines imaginären Rechtecks anordnen. Dieses Rechteck wird normalerweise um die ausgewählten Objekte gezogen (4), Sie können jedoch unter „Ausrichten an“ auch bestimmen, dass die Seite, der Druckbogen oder die Ränder der Seite verwendet werden. Wählen Sie die betreffenden Objekte aus und klicken Sie auf den gewünschten Button



Links und unten ausrichten jeweils ohne (oben) und mit Basisobjekt (unten)

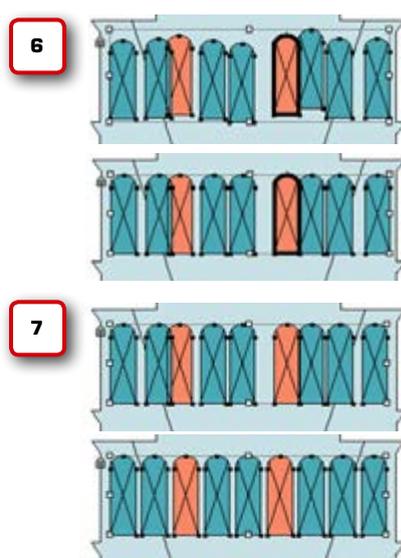
unter „Objekte ausrichten“ (5). Wenn Sie eines der Objekte als Basisobjekt verwenden wollen, klicken Sie darauf, nachdem Sie die Objekte aktiviert haben. Es wird mit einer Umrandung hervorgehoben. Anschließend klicken Sie auf den passenden Ausrichten-Button (6).

## Objekte verteilen

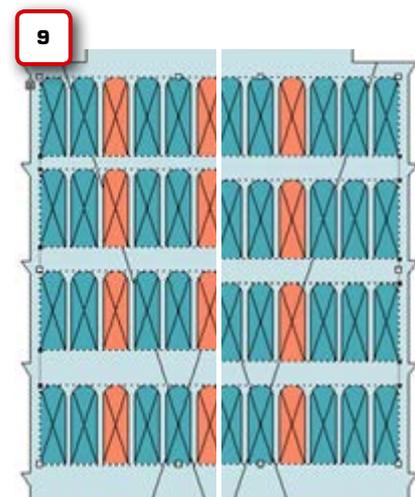
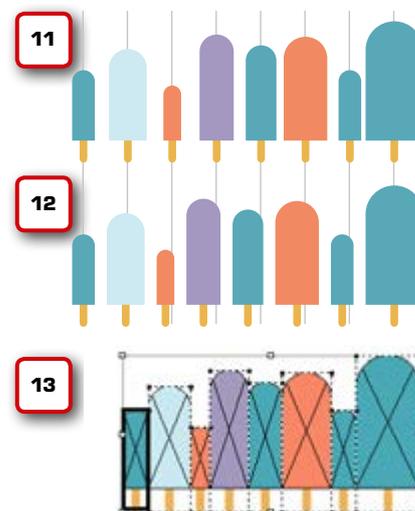
Sie können Objekte auch gleichmäßig verteilen. Verwenden Sie in dem Fall die Buttons in der zweiten Reihe (7). Sollen anschließend weitere Kopien der bereits ausgerichteten Objekte in der anderen Richtung ausgerichtet werden, müssen Sie die zuvor ausgerichteten Objekte gruppieren (9).

## Abstände verteilen

Anstatt die Objekte zu verteilen – was eigentlich nur bei identischen Objekten zum gewünschten Ergebnis führt (11) –, können Sie auch den Abstand zwischen den Objekten bestimmen. Entweder verteilen Sie den zur Verfügung stehenden Platz gleichmäßig (12) oder Sie wählen wie beim Ausrichten ein Referenzobjekt aus und legen den Abstand in einem bestimmten Wert unter „Abstand bestimmen“ an und klicken dann auf einen der beiden Buttons für horizontalen oder vertikalen Abstand. Setzen Sie den Abstandswert auf 0, um alle Objekte direkt nebeneinander anzuordnen (13).



## Objekte transformieren





### Entlang einer Freiform ausrichten

Eine besondere Art des Ausrichtens ist das Anordnen von Objekten entlang eines Freiform-Pfads. InDesign bietet dazu keine Ausrichten-Funktion, Sie können jedoch Pfadtext verwenden (s. S. 77). Beliebige Objekte – nicht nur Schrift – gruppieren Sie, kopieren sie in die Zwischenablage und fügen sie als verankertes Objekt in einen Pfadtext ein.



Um die Abstände auszugleichen, verwenden Sie die Pfadtext-Optionen und die Optionen Laufweite, Kerning sowie den Grundlinienversatz (1).

### Objekte automatisch ans Layout anpassen

Wenn Sie Ihr Layout in unterschiedlichen Größen – z. B. als Anzeigen für unterschiedliche Publikationen – aufbereiten müssen, können Sie die Objekte mithilfe der Liquid-Layout-Funktion automatisch anpassen. Bei der Anpassung von rechteckigen Text- oder Grafikrahmen kann Ihnen diese Funktion

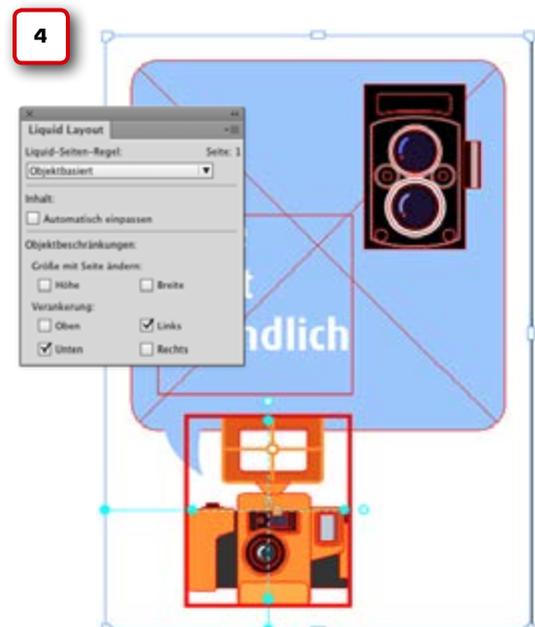
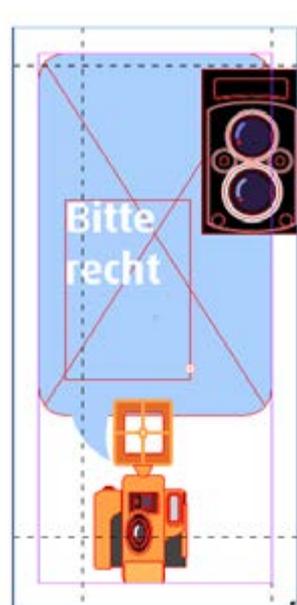
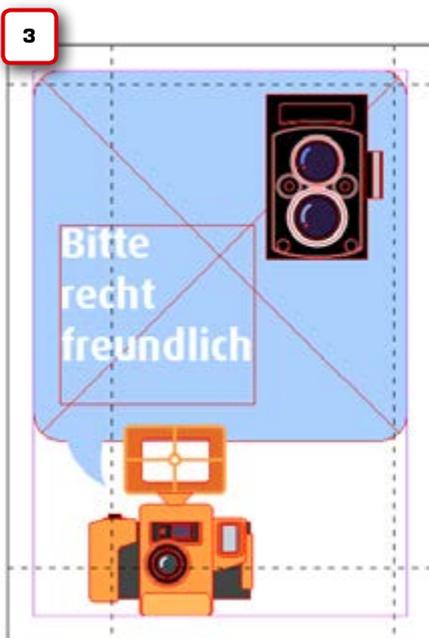
eine Menge Detailarbeit abnehmen, bei der Anpassung von Grafiken, Symbolen oder Illustrationen müssen Sie jedoch aufpassen.

Um das Liquid Layout einzurichten, wählen Sie das Seitenwerkzeug und rufen „Fenster“ > „Interaktiv“ > „Liquid Layout“ auf (2). Im Bedienfeld wählen Sie die Anpassungsmethode und deren Parameter. Je Seite können Sie eine Liquid-Seiten-Regel wählen. Die Auswirkungen können Sie ausprobieren, indem Sie die aktuelle Seite mit dem Seitenwerkzeug skalieren. Die Änderungen werden temporär angezeigt und springen anschließend zurück. Eine dauerhafte Änderung führen Sie durch Eingabe eines neuen Formats z. B. im Steuerungsbedienfeld durch.

Wenn Sie einfach erreichen wollen, dass alle Elemente der Seite proportional skaliert werden, sodass sie auf die neue Seite passen, verwenden Sie die Regel „Skalieren“. Mit „Erneut zentrieren“ erfolgt keine Größenänderung, es wird nur alles wieder auf Mitte ausgerichtet.

Sollen auch individuell die Größe und Positionen einzelner Objekte verändert werden, haben Sie zwei Möglichkeiten: Mit der Option „Hilfslinienbasiert“ ziehen Sie Hilfslinien

Nur Objekte, die außerhalb der Liquid-Layout-Hilfslinien liegen (schwarze Kamera), werden nicht skaliert (3). Bei objektbasierter Skalierung können Sie eine Verankerung der Objekte an den Seitenkanten getrennt von der Skalierung einstellen (4).



so durch das Dokument, dass sie die Objekte schneiden, deren Größe angepasst werden soll. Die Schwierigkeit dabei: Es können keine Objekte ausgenommen werden, die unter der Hilfslinie liegen (3).

Wählen Sie dagegen „Objektbasiert“, wenn Sie für jedes einzelne Objekt Optionen für Größen- und Positionsanpassungen vergeben wollen. Die Parameter vergeben Sie, indem Sie jedes einzelne Objekt auswählen und unter „Größe mit Seite ändern“ einstellen, ob es skaliert werden, sowie unter „Verankerung“ angeben, zu welchen Seitenkanten es seinen Abstand halten soll (4).

Sind Bildrahmen von Änderungen betroffen, können Sie für alle Liquid-Seiten-Regeln bestimmen, ob sich der Bildinhalt an den Rahmen anpassen soll. Unter „Objekt“ > „Anpassen“ > „Rahmeneinpassungsoption“ legen Sie außerdem die Methode fest, wie sich das Bild an den Rahmen anpassen soll (s. S. 41).

## Transformieren in Illustrator

Illustrator bietet wichtige Operationen, die Sie in InDesign nicht finden, allerdings auch einen großen Nachteil, denn in Illustrator sind Transformationen

keine Objekteigenschaften, Sie können also den Originalzustand der Objekte zu einem späteren Zeitpunkt nicht einfach wiederherstellen.

### Pfad erweitern und schrumpfen

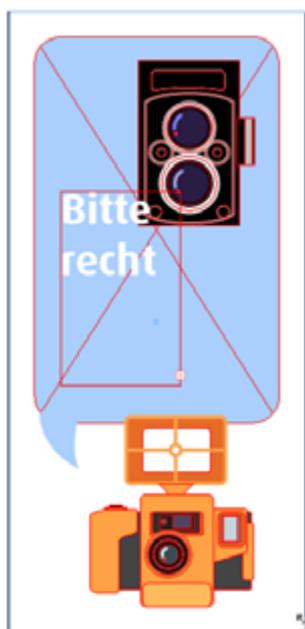
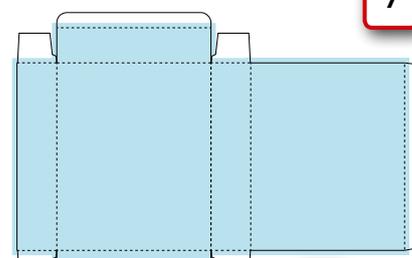
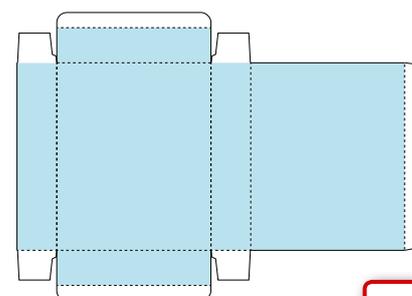
Wenn Sie eine Kopie eines Kreises oder eines Quadrats von der Mitte aus skalieren, erhalten Sie gleichmäßige Abstände rund um den Pfad. Bei den meisten anderen Formen klappt dies nicht. Zu diesem Zweck verwenden Sie in Illustrator die Funktion „Objekt“ > „Pfad“ > „Pfad verschieben“. Die Kopie des Ursprungspfads wird bei deren Anwendung automatisch erstellt. Diese Funktion ist unverzichtbar für die Erstellung von Beschnittzugaben z. B. im Verpackungsdesign (7).

Im ersten Schritt muss aus der Stanzform die benötigte Fläche generiert werden. Dazu verwenden Sie in Illustrator das Interaktivmalen oder das Formerstellungswerkzeug (s. S. 54). Anschließend wenden Sie „Pfad verschieben“ auf die Fläche an, um die Beschnittzugabe zu erzeugen (6). Die Funktion lässt sich auch an beliebig gekrümmten Pfaden verwenden. Einen Versatz nach innen erzeugen Sie mit negativen Werten. Ist der Versatzwert zu groß, passiert einfach nichts.

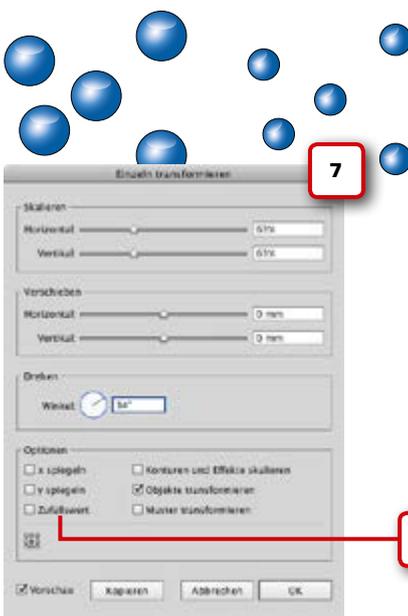
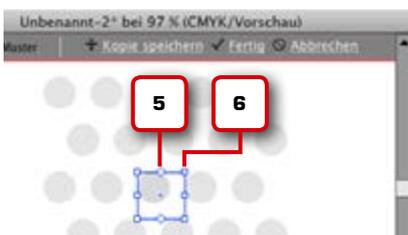
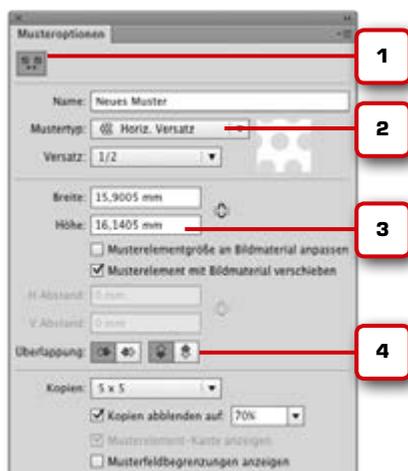
### Muster

Häufig wird ein Objekt dupliziert, um daraus ein Raster für einen Hintergrund oder eine Füllung zu generieren. Anstatt kompliziert mit mehreren Objekten zu arbeiten, wenden Sie in Illustrator ein Muster aus der Farbfelder-Bibliothek „Muster“ > „Einfache Grafiken“ > „Einfache Grafiken\_Linien“ an (5). Sie können jedoch auch mit der Funktion „Objekt“ > „Muster“ > „Erstellen“ ein individuelles Muster erstellen.

## Objekte transformieren



## Objekte transformieren



Die Parameter für eigene Muster setzen Sie im Musteroptionen-Bedienfeld. Wählen Sie den „Mustertyp“ aus dem Menü (2), um die Art der Kachelung zu definieren. Anschließend verwenden Sie das Musterelement-Werkzeug (1) oben links aus dem Bedienfeld und ziehen damit an den Anfassern des Musterelements, um die Abstände (6) und den Versatz (5) einzustellen. Sie können dies auch exakt vornehmen, indem Sie die „Breite“ und „Höhe“ (3) des Musterelements eingeben. Falls Ihre Ausgangsformen sehr dicht liegen, bestimmen Sie, in welcher Richtung die „Überlappung“ (4) geschehen soll. Wenn das Muster fertiggestellt ist, klicken Sie oben im Dokument auf „Fertig“. Das Muster wird den Farbfeldern hinzugefügt und Sie können es auf Objekte anwenden.

### Einzel transformieren und zufällig verteilen

Was InDesign nur für die Wiederholung einer Transformation anbietet, kann in Illustrator übersichtlich in einer Dialogbox eingestellt werden. Wichtig: Die Objekte dürfen nicht miteinander gruppiert sein. Nach dem Einfügen in Illustrator müssen Sie also eine eventuell vorhandene Gruppe auflösen. Anschließend wählen Sie alle Objekte aus und rufen „Objekt“ > „Transformieren“ > „Einzel transformieren“ auf (7).

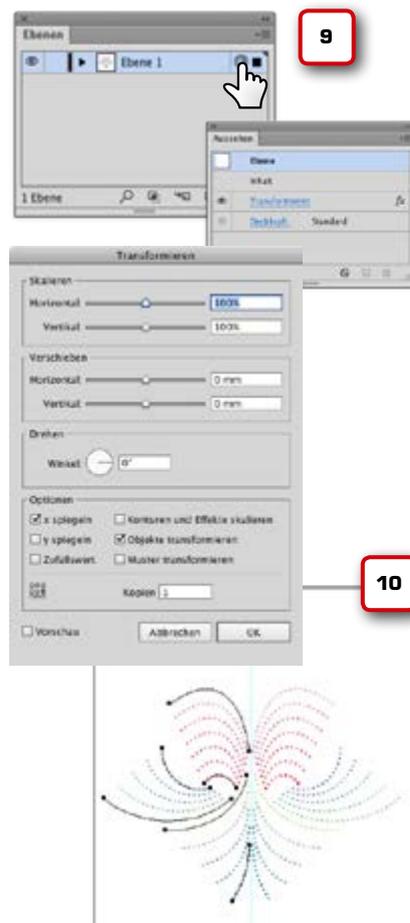
Falls Sie eine zufällige Anordnung der Objekte erreichen wollen, können Sie die Option „Zufallswert“ setzen (8).



### Transformieren-Effekt

Ausgehend von einem Grundobjekt können Sie den Effekt verwenden, um ein Raster zu generieren. Im Gegensatz zu InDesigns „Duplizieren und versetzt einfügen“ ist ein mit dem Transformieren-Effekt erstelltes Raster jedoch editierbar. Den Effekt können Sie auf einzelne Objekte, Gruppen und Ebenen (wie im Beispiel) anwenden. Die Kopien des Objekts sind lediglich „virtuell“ vorhanden. Wenn Sie jedoch die Pfade benötigen, müssen Sie „Objekt“ > „Aussehen umwandeln“ wählen.

Im Beispiel unten wurde die Ebene als Ziel ausgewählt (9) und „Effekt“ > „Verzerrungen und Transformationsfilter“ > „Transformieren“ angewandt. Eine senkrechte Linie ohne Fläche und Kontur liegt auf der Spiegelungsachse. Achten Sie auch im Effekt auf das Ursprungssymbol. Während Sie zeichnen, wird dann sofort die Symmetrie berechnet (10).



### Perspektivisch konstruieren

Eine perspektivisch korrekte Zeichnung lässt sich mit Illustrators Perspektivengitter sehr einfach erstellen. Aktivieren Sie das Perspektivengitter mit „Ansicht“ > „Perspektivengitter“ > „Raster einblenden“. Ebenfalls im Untermenü „Perspektivengitter“ wählen Sie die Art der Perspektive zwischen 1- bis 3-Punkt. Dann passen Sie den Horizont (13) und die Fluchtpunkte (12) mit dem Perspektivengitter-Werkzeug sorgfältig an Ihren Entwurf oder eine andere Vorlage an. Erst ab Version CC 17.1 ist es möglich, die Fluchtpunkte auch nachträglich noch zu verschieben und die Grafik dabei „mitzunehmen“.

Mit dem kleinen „Widget“ oben links in der Ecke wählen Sie eine Perspektivebene aus, um darauf Zeichnungen anzulegen (11).

Bei komplexeren Zeichnungen ist zu empfehlen, nicht direkt auf die Perspektivebenen zu zeichnen, sondern die Zeichnung zunächst als An- oder Aufsicht anzulegen. Dann erstellen Sie ein Symbol, indem Sie die Zeichnung ins Symbole-Bedienfeld ziehen (14). Eine auf der Zeichenfläche platzierte Instanz dieses Symbols ziehen Sie dann mit dem Perspektivenauswahl-Werkzeug auf die gewünschte Perspektivebene (15). So bleibt Ihre Zeichnung einfach editierbar. Um Objekte im Perspektivengitter nach „vorne“ oder „hinten“ zu verschieben – also praktisch um den jeweiligen Fluchtpunkt zu drehen –, drücken Sie während des Verschiebens die Taste 5 (16).

Die Elemente im Perspektivengitter sind ganz normale Illustrator-Objekte – Sie können sie einfach auswählen und über die Zwischenablage in InDesign kopieren, um sie dort weiterzuverwenden.

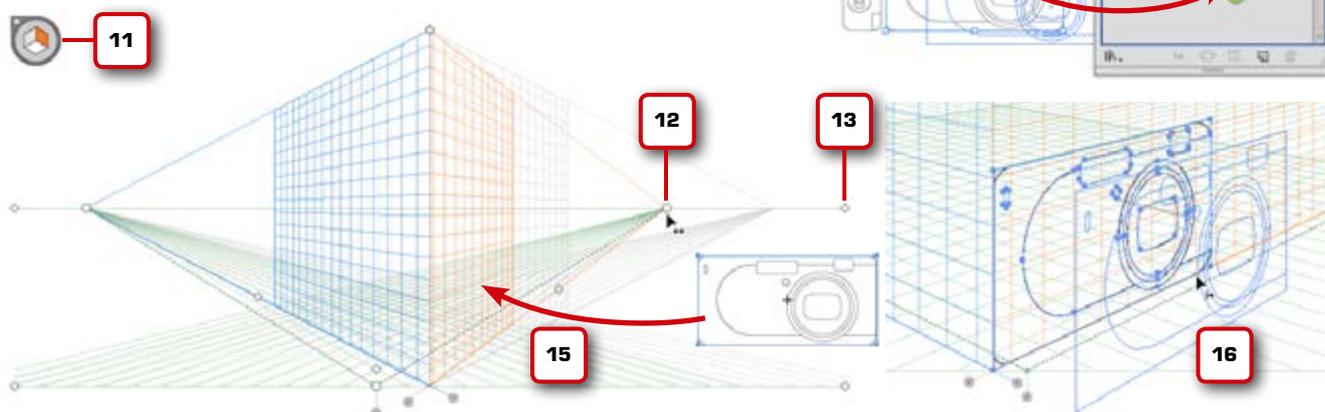
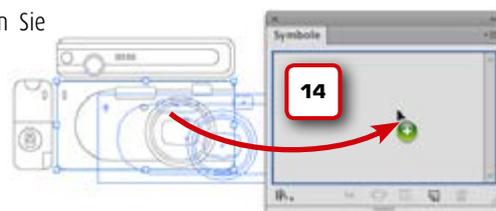
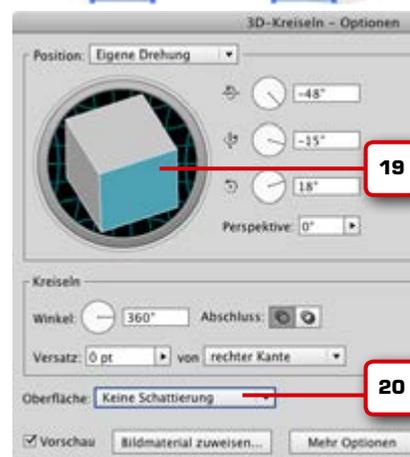
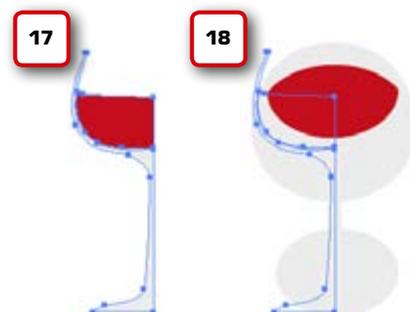
### 3D-Objekte

Einzelne Pfade oder Gruppen können dreidimensional extrudiert oder gedreht werden, sodass sich Körper ergeben. Das ist nur sinnvoll für einzelne Objekte, Szenen erfordern einen hohen Anpassungsaufwand. Pfade versehen Sie am besten nur mit einer Fläche, nicht mit einer Kontur. Sollen mehrere Objekte gemeinsam extrudiert oder gedreht werden, müssen Sie sie gruppieren (17). Wenden Sie dann die Effekte unter „Effekt“ > „3D“ an. Die Ausrichtung des Objekts im Raum können Sie nur mit dem Würfelsymbol (19) innerhalb des Effekts anpassen, nicht mehr direkt auf der Zeichenfläche.

Wenn Sie eigentlich nur eine Geometrie mit wenigen Objekten (18) benötigen, um sie in InDesign weiterzubearbeiten, wählen Sie unter „Oberfläche“ die Schattierungsart „Keine Schattierung“ (20).

Für eine Packungssimulation legen Sie zunächst alle einzelnen Seiten als Symbole an. Mit „Bildmaterial zuweisen“ können Sie diese Symbole auf die einzelnen Seiten des Körpers applizieren. Als Oberflächenberechnung verwenden Sie „Kunststoffschattierung“. Unter „Mehr Optionen“ können Sie die Beleuchtung einstellen.

## Objekte transformieren



## Kombinieren, Pathfinder und Masken

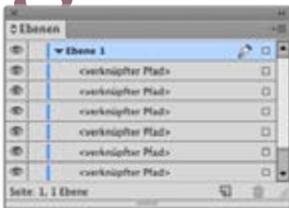


1



*abg iüö*

2



3



Die meisten Formen lassen sich einfacher erstellen, indem Grundformen wie Kreise oder Rechtecke aufgezogen, mit frei gezeichneten Formen ergänzt und dann zusammengesetzt werden. Dazu dienen die Pathfinder-Funktionen. Pathfinder-Funktionen können jedoch nicht alles, dann helfen Grafikrahmen weiter.

### Komplexe Konstruktionen

Nicht jede Konstruktion muss unbedingt zusammengesetzt oder gestanzt werden. Was gedruckt wird, können Sie einfach als Stapel unterschiedlicher Objekte bestehen lassen. Bestimmte Weiterverarbeitungen oder Effekte erfordern jedoch eine „echte“ Kombination. Wenn Sie z. B. Verläufe über mehrere Objekte anlegen, Schlagschatten bzw. Schein zuweisen oder Formen als Bild- oder Textrahmen verwenden wollen, dann ist es in der Regel komfortabler oder sogar nötig, die Pfade tatsächlich zu kombinieren (1).

### Zusammengesetzte Pfade

Die einfachste Methode zur Kombination mehrerer Pfade sind zusammengesetzte Pfade – in InDesign „verknüpfte Pfade“. Es ist auch die älteste Methode und daher nicht nur in sich selbst nützlich, sondern auch für viele Pathfinder- und andere Operationen als Vorbereitung erforderlich. Verknüpfte Pfade werden üblicherweise verwendet, um Löcher zu stanzen, wie es etwa für die Punzen von Buchstabenformen benötigt wird. Auch Buchstaben, die aus zwei oder mehr Teilen bestehen, wie z. B. ein „i“, sind verknüpfte Pfade (2).

Um einen verknüpften Pfad zu erstellen, wählen Sie alle Pfade aus, die zusammengefügt werden sollen, und rufen Sie „Objekt > „Pfade“ > „Verknüpften Pfad erstellen“ auf. Im Ebenen-Bedienfeld sehen Sie nun, dass die manchmal sogar räumlich getrennten Pfade zu einem Eintrag wurden. Dort, wo sich die Pfade überschneiden, sollte ein Loch entstanden sein (3).

### Löcher bilden

Wo in einem verknüpften Pfad Löcher entstehen, richtet sich nach der Methode, mit der er erstellt wurde – der „Füllregel“.

InDesign arbeitet mit der Füllregel „Nicht-Null“. Das bedeutet, dass die Pfadrichtung darüber entscheidet, wo Löcher sind. Sollte einmal kein Loch entstehen, dann müssen Sie die Richtungen der betroffenen Pfade korrigieren (4).

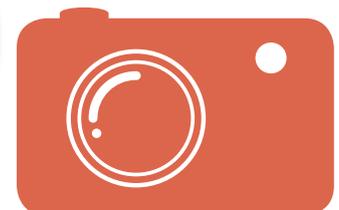
Verwenden Sie die Pathfinder-Funktion „Überlappung ausschließen“ (s. S. 52), dann korrigiert InDesign die Pfadrichtung bei der Erstellung des verknüpften Pfads automatisch. Ein Loch entsteht mit diesem Pathfinder immer dann, wenn eine gerade Anzahl von Objekten übereinander liegt (5).



4



5

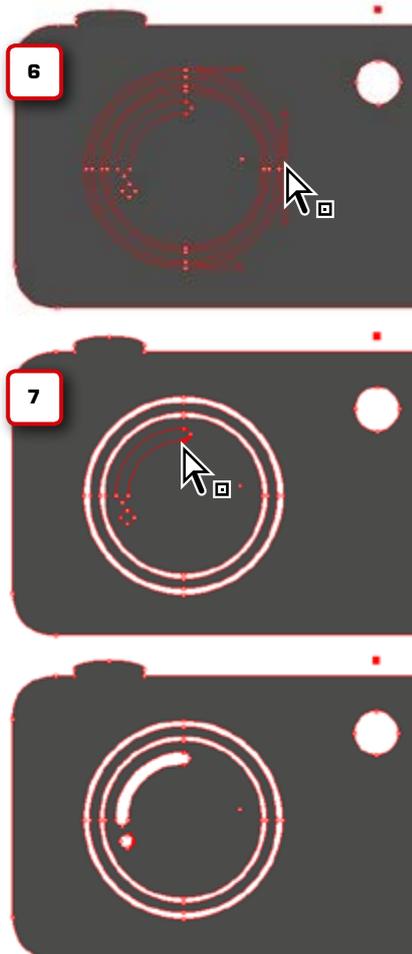


**Pfadrichtung umkehren**

Wenn die Löcher nicht wie erwartet gebildet wurden, müssen Sie den betreffenden Bestandteil des verknüpften Pfads mit dem Direktauswahl-Werkzeug aktivieren und „Objekt“ > „Pfade“ > „Pfad umkehren“ anwenden. Es hilft nicht, den gesamten zusammengesetzten Pfad auszuwählen und den Befehl anzuwenden. Sind mehrere ineinanderliegende Pfade betroffen, dann beginnen Sie mit dem äußersten betroffenen Pfad (6) – eventuell erledigen sich die anderen anschließend von selbst. Falls nicht, arbeiten Sie sich weiter nach innen vor (7).

**Pathfinder**

„Pathfinder“ ist eine Adobe-interne Bezeichnung für Boolesche Operationen, die eigentlich nur Mengenlehre sind. Die Funktionen finden Sie im Menü unter „Objekt“



> „Pathfinder“ sowie im Pathfinder-Bedienfeld. Sowohl die Button-Symbole als auch die Bezeichnungen sind selbsterklärend. Pathfinder sind vor allem für geschlossene Pfade sinnvoll. Sie funktionieren aber auch mit offenen Pfaden, indem diese einfach auf dem kürzesten Weg geschlossen werden. Mit Konturen können Sie keine Pathfinder-Operationen durchführen (11).

**Zusammenfügen**

Alle ausgewählten Objekte werden zu einem zusammengefügt. Wenn einzelne Objekte keine Berührungspunkte mit anderen haben, entsteht ein verknüpfter Pfad. Die Eigenschaften des Resultats werden durch das oberste Objekt vorgegeben (8).

**Abziehen**

Vom untersten Objekt des Stapels werden alle darüberliegenden „weggestanzt“. Bei der Operation werden das oder die stanzenden Objekte gelöscht. Das resultierende Objekt erhält die Eigenschaften des zuvor untersten Pfads. Falls es Teil des Designs ist, aber z.B. in einer anderen Farbe gefärbt werden soll, müssen Sie es vor dem Stanzen kopieren und nach dem Stanzen „An Originalposition einfügen“ (10).

**Hinteres Objekt abziehen**

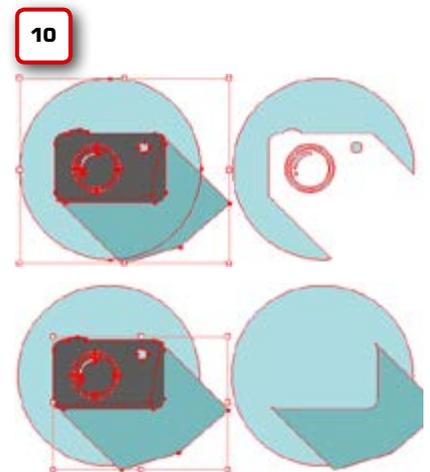
Der umgekehrte Fall: Vom obersten Objekt werden alle darunterliegenden subtrahiert. Diese Funktion spart das Umstapeln (9).

**Schnittmenge**

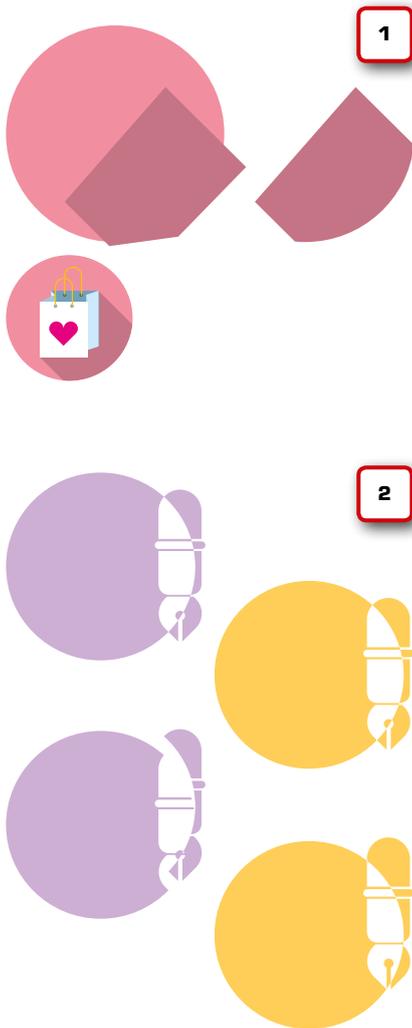
Von mehreren sich überlappenden Objekten bleibt nach Anwendung dieses Pathfinders der Bereich übrig, in dem sich alle geschnitten haben. Wenn Sie komplexere Illustrationen erstellen, kann das Maskieren mit



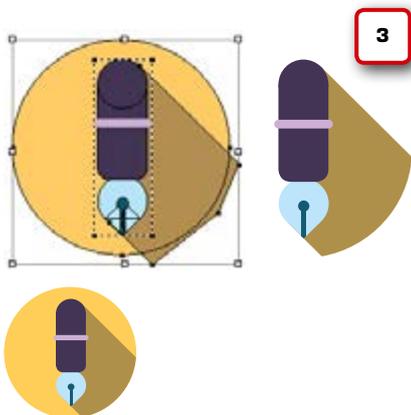
**Kombinieren, Pathfinder und Masken**



Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de



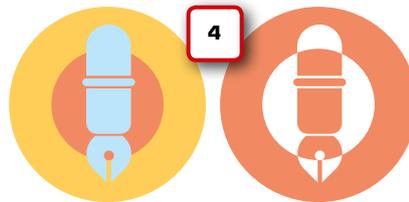
„Schnittmenge entfernen“ (links) im Vergleich zu „Verknüpften Pfad erstellen“: Wird ein Teil verschoben (unten), zeigt sich, dass bei verknüpften Pfaden die Originalpfade erhalten bleiben.



einem Grafikrahmen (s. S. 53) praktischer sein, auch weil sich die Konstruktion dann nachträglich editieren lässt (1).

### Schnittmenge entfernen

Dieser Pathfinder entfernt beim Kombinieren mehrerer Objekte alle Bereiche, an denen sich eine gerade Anzahl von Pfaden überlappt (4).



Bei Pfaden, die sich komplett umschließen, ist das Ergebnis besser abzuschätzen als bei „Verknüpften Pfad erstellen“. Aufpassen müssen Sie jedoch bei Pfaden, die sich nur teilweise überschneiden, denn sie werden zerteilt und neu zusammengefügt (2).

### Pathfinder-Operationen mit mehreren Objekten

Sind mehrere Objekte beteiligt, die in einer ganz bestimmten Reihenfolge oder Zusammenstellung bearbeitet werden sollen, müssen Sie diese Hierarchie durch verknüpfte Pfade herstellen. Anders als Illustrator ignoriert InDesign Gruppen bei Pathfinder-Operationen (3). Ein Objekt, das bereits als

Bildrahmen verwendet wird, kann jedoch immer noch bearbeitet werden.

### Pathfinder und Objekteigenschaften

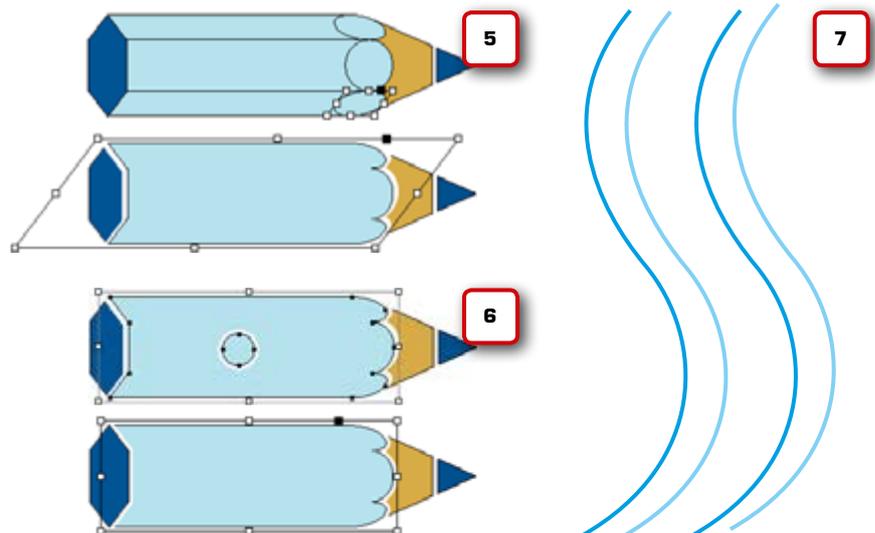
Nach Anwendung eines Pathfinders erhält das resultierende Objekt die Eigenschaften entweder des oberen oder des unteren der Ausgangsobjekte. Direkt sichtbar ist das bei Flächen und Konturen. Es bleiben jedoch auch Dreh- oder Neigungswinkel erhalten (s. S. 38), auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt keine sinnvolle Information darstellen (5). Wenn Sie nachträglich Konturen zuweisen, stört ein Neigungswinkel. Sie können sich aber wieder Pathfinder-Operationen zunutze machen, um die Störung zu beseitigen. Zeichnen Sie dazu ein kleines Objekt und fügen es mit dem Objekt zusammen, dessen Neigungswinkel Sie entfernen wollen (6).

### Kontur in Pfad umwandeln

Um bestimmte Operationen auch mit Konturen durchführen zu können, müssen diese umgewandelt werden. Dies können Sie in InDesign nicht durchführen, sondern müssen zu Illustrator wechseln. Eine Anleitung finden Sie im Abschnitt „Konturen in Pfade umwandeln“ auf S. 74.

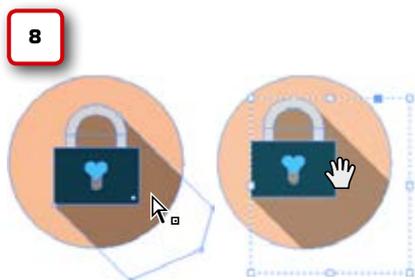
### Anfahrtspläne

Anfahrts- und andere Pläne werden häufig so gezeichnet, dass helle Wege von einer

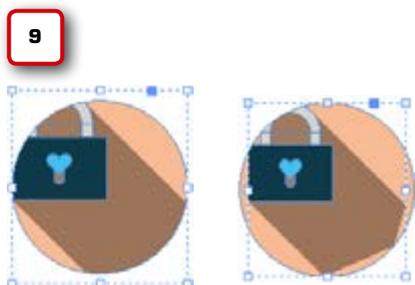


dunklen Kontur umgeben sind. Um diese zu erzeugen, liegt es natürlich nahe, schmale Balken mit Pathfinder-Operationen zusammenzufügen und anschließend mit einer Kontur zu versehen. Diese Arbeitsweise ist jedoch äußerst mühsam. Nicht nur das Zusammenfügen, sondern bereits das Erstellen der Wege in identischen Breiten, vor allem, wenn sie in Kurven verlaufen (7). Änderungen an dem Plan sind praktisch unmöglich.

Ein besserer Workflow besteht darin, nur mit Konturen zu arbeiten. In InDesign wäre es praktikabel, mehrere Ebenen anzulegen, auf denen jeweils Pfade mit identischen Konturen liegen. Aufgrund der Komplexität wäre es ratsam, die Pläne in einer eigenen Datei zu erstellen, die anschließend in die Hauptdatei platziert wird. Eine noch effizientere Methode bietet Illustrator (s. S. 88).



Wenn Sie in einem Rahmen eingefügte Grafikobjekte verschieben wollen, geht dies besser mit dem Inhaltsauswahl-Werkzeug (rechts); zum Vergleich mit dem Direktauswahl-Werkzeug (links).



„Rahmen proportional füllen“ (links) im Vergleich zu „Inhalt proportional anpassen“ (rechts); InDesign behandelt dabei jedoch jeden Rahmen wie ein Rechteck.

## Maskieren

Sollen komplexe Designs mit einer Außenform versehen oder auch nur im Rechteck zugeschnitten werden, dann ist es in der Regel sehr aufwendig, wenn nicht gar unmöglich, dies mit Pathfinder-Funktionen vorzunehmen. Außerdem verbaut es Änderungsmöglichkeiten. Masken sind einfacher. InDesign maskiert mithilfe von Grafikrahmen.

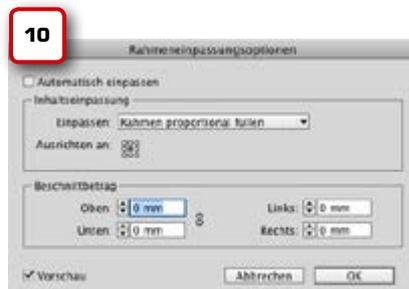
### Inhalt an Rahmen anpassen

Um den Beschnitt zu bestimmen, können Sie entweder nur den Rahmen mit dem Auswahl-Werkzeug oder nur den Inhalt mit dem Inhaltsauswahl-Werkzeug verschieben und skalieren (8). Aber der Rahmen und das darin platzierte Bild können in ihrer Größe auch automatisch aneinander angepasst werden. Wählen Sie unter „Objekt“ > „Anpassen“ eine der Optionen. Interessant sind natürlich vor allem die Funktionen zur proportionalen Anpassung, um das Bild nicht zu verzerren, sowie das Anpassen des Rahmens an die Bildgröße (9).

Sie können sogar Automatismen starten, die nach einer durch das Liquid Layout ausgelösten Änderung der Rahmen den Inhalt anpasst. Wählen Sie dazu „Rahmeneinpassungsoptionen“ (10). Sind diese Einstellungen für einen Rahmen aktiv, aktiviert InDesign das Bild gegebenenfalls bei jeder Änderung des Rahmens. Mit dem Befehl „Rahmeneinpassungsoptionen löschen“ stoppen Sie den Automatismus.

### Beschneidungspfade

Eine sehr alte Methode zum Freistellen von platzierten Rasterbildern sind



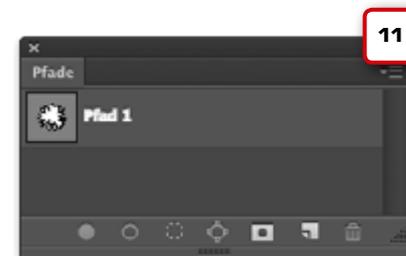
## Kombinieren, Pathfinder und Masken



Beschneidungspfade. Diese Pfade werden in Photoshop erstellt und mithilfe des Menüs des Pfade-Bedienfelds als „Beschneidungspfad“ definiert und im Bild gespeichert (11).

Beim Platzieren in InDesign wird der Pfad automatisch verwendet, um das Bild zu beschneiden (12).

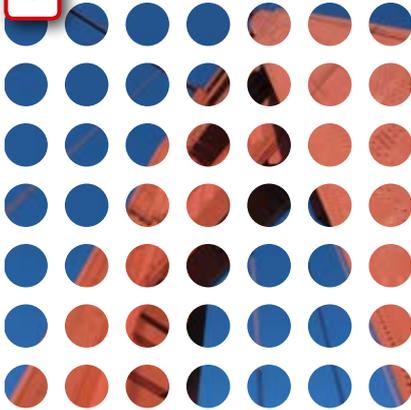
Beschneidungspfade lassen sich auch in InDesign generieren. Mit „Objekt“ > „Beschneidungspfad“ > „Optionen“ können Sie den Pfad auf Basis der im Bild vorhandenen Kontraste oder eines vorbereiteten Alpha-Kanals berechnen lassen. Mit den beiden Reglern lässt sich das Ergebnis anpassen



## Kombinieren, Pathfinder und Masken



1



– gehen Sie nach der „Vorschau“ vor. Bestätigen Sie das Ergebnis mit OK und das Bild wird mit einem Pfad freigestellt (4). Auf der Basis eines kontrastreichen Alphakanals arbeitet die Funktion sehr sauber (2), für die Option „Kanten suchen“ sollten jedoch ausreichende Hell-Dunkel-Kontraste vorhanden sein (3).

### Ein Inhalt über mehrere Rahmen

Soll ein Inhalt durch mehrere Rahmen reichen, dann müssen mehrere Pfade zu einem verknüpften Pfad kombiniert werden (1). Dies können Sie entweder erledigen, bevor Sie ein Bild platzieren und dann beim Platzieren die Option „Ausgewähltes Objekt ersetzen“ wählen, oder Sie kopieren das Bild nachträglich in einem anderen Rahmen. Dazu wählen Sie es mit dem Direktauswahl-Werkzeug in seinem aktuellen Rahmen aus und schneiden es aus. Dann wählen Sie den anderen Rahmen aus und wählen „Bearbeiten“ > „In die Auswahl einfügen“.

### Austausch von Schnittmasken

Ein Grafikrahmen mit eingefügter Vektorgrafik ist eigentlich Illustrators Schnittmasken vergleichbar. Das Kopieren eines Grafikrahmens von InDesign zu Illustrator klappt auch ohne Irritationen. Es werden lediglich weitere, unnötige Masken eingefügt. Der Rückweg hält zwar die Objekte intakt, die zusätzlich eingefügten Masken werden jedoch so gebildet, dass die Objekte verändert sind. Das Kopieren von Schnittmasken aus Illustrator in InDesign ist daher nicht zu empfehlen. Lösen Sie die Schnittmasken vorher auf und kopieren Sie lediglich die Maskenpfade.

### Transparent freistellen

Selbstverständlich können Sie auch transparent auf einer Bildebene freigestellte Rasterdaten in InDesign weiterverwenden. In diesem Fall achten Sie beim Export auf geeignete Einstellungen für die Transparenzreduzierung (s. S. 111).

### „Vektorisieren“ mit InDesign

Mit der Beschneidungspfad-Funktion können Sie InDesign sogar zum Vektorisieren verwenden. Es lassen sich jedoch nur einfarbige Grafiken erstellen. Einen generierten Beschneidungspfad wandeln Sie mit

„Objekt“ > „Beschneidungspfad“ > „Beschneidungspfad in Rahmen konvertieren“ in einen Bildrahmen um. Dann wählen Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug das darin platzierte Bild aus und löschen es. Komfortabler ist das Vektorisieren mit Illustrator (s. S. 37).

### Formen kombinieren in Illustrator

InDesign bietet nur rudimentäre Funktionen, um Formen zu kombinieren – es geht auch einfacher und effizienter. Daher kann es sinnvoll sein, zu Illustrator zu wechseln.

Wenn Sie Ihre Pfade und Formen aus InDesign in Illustrator kopiert haben, beseitigen Sie zunächst mit Illustrators Ebenen-Bedienfeld eventuell vorhandene Schnittmasken (s. S. 16). Reste von Schnittmasken stören die weitere Vorgehensweise in Illustrator. Wechseln Sie mit **Befehl/Strg + Y** in die Pfadansicht, um ganz sicherzugehen.

### Formen einfach kombinieren

Wenn man beim Umgang mit Pathfindern noch experimentieren möchte oder noch nicht alle Tricks der Funktionen kennt, gibt es in Illustrator zwei intuitivere Möglichkeiten: das Interaktiv-malen-Werkzeug und das Formerstellungswerkzeug (5). Beide funktionieren gleich, der Unterschied besteht darin, dass Sie mit dem Formerstellungswerkzeug sofort Fakten schaffen und das Ergebnis sich später nicht mehr einfach bearbeiten lässt. „Interaktiv malen“ schafft ein editierbares Gebilde.

2



3



4



Wenn Sie die Konstruktion Ihres Designs aus einer Mischung von geschlossenen und offenen Pfaden gebaut haben, aktivieren Sie alle diese Pfade und weisen Sie ihnen im ersten Schritt die Kontur „Ohne“ zu. Konturen würden viele überflüssige Objekte ergeben und sollten lieber am Schluss den durch die Formen gebildeten Objekten zugewiesen werden. Beide Werkzeuge verfügen über eine Lückensuche. Damit werden kleine Abstände automatisch geschlossen. Doppelklicken Sie das Formerstellungswerkzeug, um dessen Optionen aufzurufen und dort die Lückensuche zu aktivieren. Für das Interaktiv-malen-Werkzeug wählen Sie „Objekt“ > „Interaktiv malen“ > „Lückenoptionen“.

Dann wählen Sie eines der beiden Werkzeuge. Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie in Bereiche hinein, die sich zwischen kreuzenden Pfaden ergeben, um sie zu füllen (7). Sollen Bereiche zu einer gleichfarbigen Form zusammengefügt werden, klicken und ziehen Sie über alle betreffenden Bereiche.

Bei der interaktiven Malgruppe können Sie nun immer noch die Originalpfade aktivieren und verändern. Um die gefüllten Flächen als Objekte zu erstellen, klicken Sie auf den Button „Umwandeln“ im Steuerungsbedienfeld (6).

#### Verdeckte Fläche entfernen

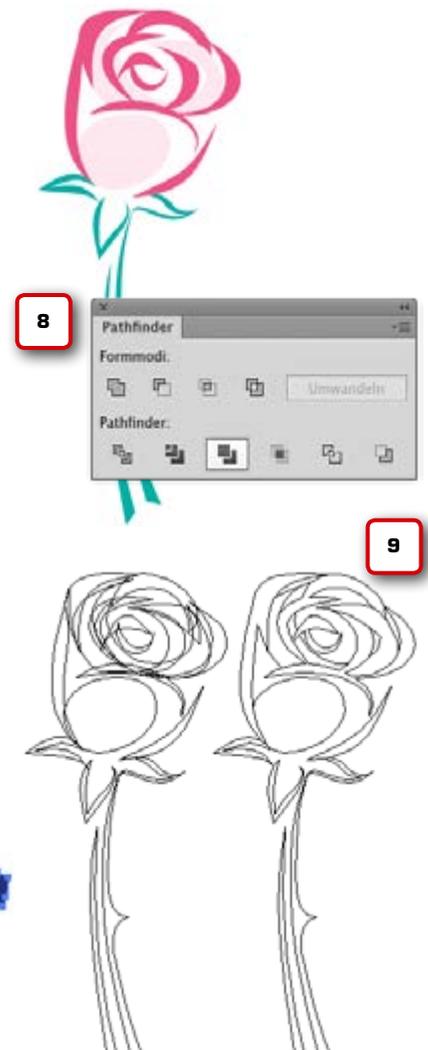
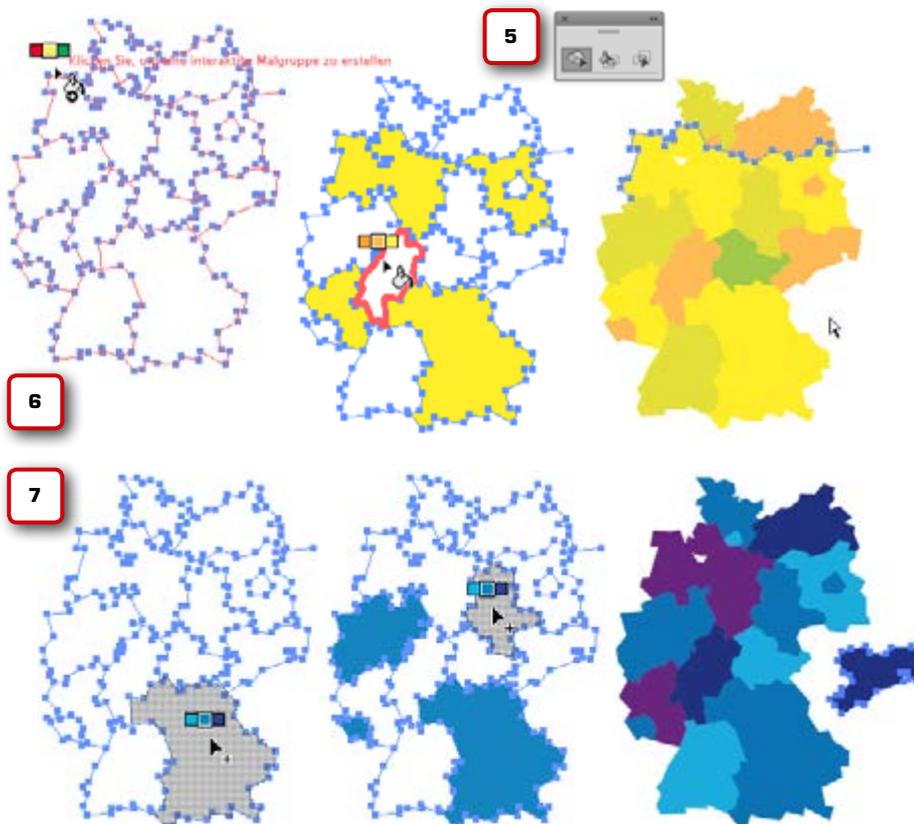
Kombinationen mit vielen sich überlagernden Objekten, die auf unterschiedliche Weise kombiniert werden müssen, erfordern in InDesign einen hohen Aufwand. Sie müssen die erforderlichen Pathfinder-Operationen Schritt für Schritt nacheinander durchführen. Es ist einfacher, diese Kombination in Illustrator durchzuführen, da es dort mit einem Mausklick erledigt ist, denn Illustrator verfügt über weitere Pathfinder-Operationen, speziell über „Verdeckte Fläche entfernen“ (8). Damit werden mehrere übereinanderliegende Flächen auf der Basis ihrer Flächenfarben so flachgerechnet, dass nur noch Objekte nebeneinanderliegen (9).

## Kombinieren, Pathfinder und Masken

**Ai**

### Pathfinder in Illustrator

Der Begriff „Pathfinder“ taucht in Illustrator an zwei Stellen auf: im Menü „Effekt“ und unter „Fenster“. In mindestens 80% der Fälle beziehen sich Erwähnungen der „Pathfinder“ auf das Pathfinder-Bedienfeld unter „Fenster“. Nur mit diesem können Sie mehrere ausgewählte Einzelobjekte sofort kombinieren.



## Farben und Verläufe



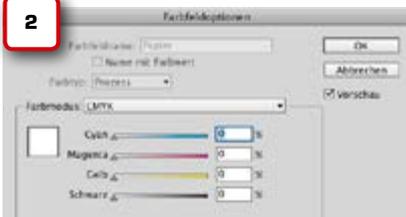
1



### Durch Objekte hindurchsehen

Wenn Sie nun erreichen wollen, dass durch eine Reihe von Objekten nicht der Papieruntergrund, sondern ein weiteres Objekt sichtbar wird, dann müssen Sie ein Loch stanzen. Handelt es sich nur um sehr wenige Objekte, dann können Sie so etwas konstruieren (s. S. 51 Pathfinder). Bei komplexeren Konstruktionen können Sie mit einer Aussparungsgruppe arbeiten (s. S. 84).

2



3



Druckfarben sind nicht deckend und je nach Hintergrund wirken Farben anders (Simultankontrast); beides können Sie durch Änderung der Papierfarbe zumindest andeutungsweise simulieren.

### Keine Farbe: das Farbfeld [Ohne]

Auch das Farbfeld [Ohne] bewirkt, dass keine Farbe gedruckt wird – darunterliegende Objekte sind jedoch sichtbar.

### Alle Druckfarben: [Passermarken]

Das Farbfeld [Passermarken] bewirkt, dass alle Druckfarben in 100% aufgetragen werden. Dies wird z. B. in Passkreuzen benötigt, um die Druckplatten aneinander auszurichten. Das Farbfeld ist nicht geeignet, um ein tiefes Schwarz zu erzielen, da der Farbauftrag viel zu hoch ist.

### Weiß

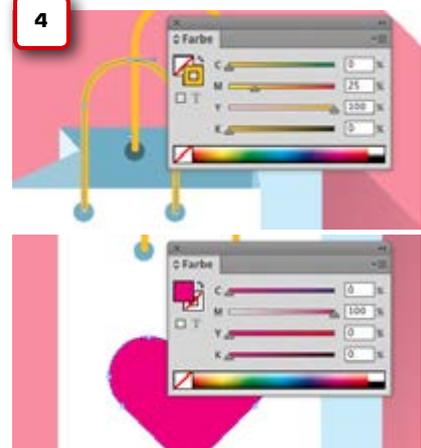
Wenn Sie tatsächlich weiße Farbe – z. B. im Siebdruck auf farbiges Papier – drucken wollen, müssen Sie zu diesem Zweck eine Volltonfarbe anlegen.

### Farbe anlegen und zuweisen

Farben können Sie an vier Stellen auswählen und definieren: mit dem Farbwähler, den Sie per Doppelklick auf die Fläche/Kontur-Felder im Werkzeugbedienfeld öffnen, sowie mit dem Farbe-, dem Farbfelder- und dem Kuler-Bedienfeld. Den Farbwähler sollten Sie gleich wieder vergessen, er unterliegt nicht dem Farbmanagement und kann nicht mit Sonderfarben umgehen.

Um Farben direkt für das ausgewählte Objekt bestimmten Flächen und/oder Konturen der Objekte zuzuweisen (s. S. 24), verwenden Sie die Regler des Farbe-Bedienfelds.

4



Diese Farbe wird dann allerdings nicht zentral verwaltet, Sie sehen sie später nur, wenn Sie das Objekt auswählen. Die Anzeige von Fläche und Kontur ist synchron mit dem ausgewählten Objekt und zeigt immer dessen Eigenschaften an (4). Wenn Sie bereits eine Farbe gemischt haben und diese einem Objekt zuweisen wollen, können Sie die Farbe aus der Miniatur auf das Objekt ziehen (5).

### Das Farbe-Bedienfeld benutzen

Das Definieren von Farben im Farbe-Bedienfeld ist in InDesign in den meisten Fällen nicht sehr sinnvoll, da es die Farbe nur für den aktuellen Einsatz direkt am Objekt anlegt. Die Farbe steht anderen Objekten nicht zur Verfügung. Damit ist keine einheitliche Arbeitsweise möglich und die Übersicht bei einem umfangreichen Dokument ist komplett verloren. Für eher illustrativ eingesetzte Vektorgrafik ist das Definieren lokaler Farben für ein Objekt jedoch eine akzeptable Arbeitsweise, denn wenn Sie eine Farbe ohnehin nur einmal benötigen, lohnt es nicht, damit das Farbfelder-Bedienfeld zu „belasten“ – zumal darin keine Möglichkeit besteht, Farbfelder in Gruppen zu ordnen.

### Farbfelder anlegen und verwalten

Für die meisten Layoutaufgaben ist die Arbeit mit Farbfeldern Pflicht: Das Einhalten eines stringenten Farbschemas oder Corporate Designs sowie eine effiziente und

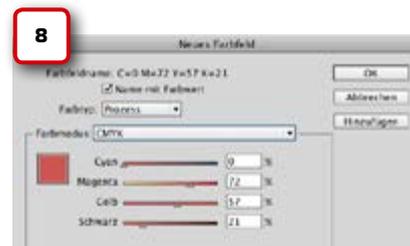
eindeutige Verwendung von Farbe auch in größeren Arbeitsgruppen, wie etwa Redaktionen, ist nur mit Farbfeldern möglich. Farbfelder behalten immer die Beziehung zu den Objekten, auf die sie angewandt wurden. Wenn Sie also nachträglich Änderungen an der Farbe durchführen, werden alle Objekte, die das Farbfeld verwenden, aktualisiert. Farbfelder können außerdem in Objekt- oder Schriftstilen verwendet werden. Zum Anlegen und Verwalten der Farbfelder nehmen Sie das Farbfelder-Bedienfeld (6).

Ein neues Farbfeld definieren Sie mit dem Befehl „Neues Farbfeld“ aus dem Bedienfeldmenü oder mit dem Button „Neues Farbfeld“. Eine Dialogbox wird geöffnet, in der Sie die Farbe definieren (8). Den „Farbtyp“ bestimmt InDesign automatisch nach dem gewählten „Farbmodus“ – Sie können ihn jedoch auch auswählen.

**CMYK:** CMYK-Prozessfarben werden durch Übereinanderdrucken der Grundfarben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz gebildet. Geben Sie das Mischungsverhältnis mit den Reglern ein.

**RGB:** RGB-Farben kommen normalerweise zum Einsatz, wenn Sie Dokumente für den Bildschirm gestalten. Bei der Verwendung

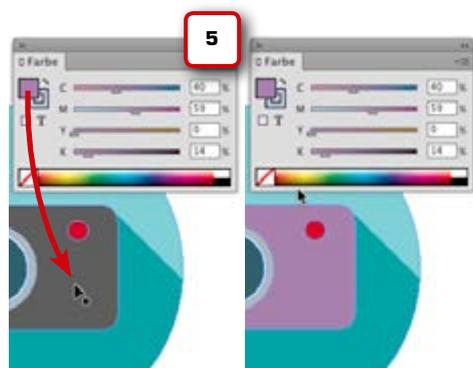
## Farben und Verläufe



### Farbfelder im neuen Dokument

Jedes neue Dokument enthält standardmäßig einige eher knallige Farbfelder. Wenn Sie in Ihren Dokumenten andere Farbfelder benötigen und diese nicht jedes Mal neu anlegen und dafür die Standardfelder löschen wollen, können Sie natürlich mit Template-Dateien arbeiten. Sie können die Standardfarbfelder aber sogar komplett löschen, wenn kein Dokument geöffnet ist.

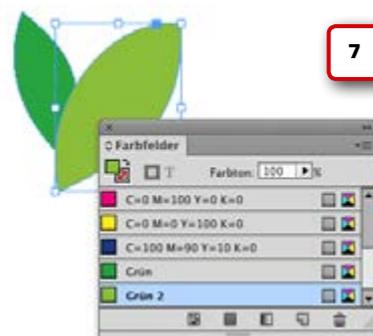
Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de



Eine Farbe kann einem Objekt zugewiesen werden, indem Sie ihre Miniatur hineinziehen – um eine Kontur zuzuweisen, ziehen Sie die Farbe auf den Pfad.



Symbole zeigen die Art des Farbfelds an: Passermarken , Ohne , Prozessfarbe , Farbmodus CMYK , RGB , Lab , Volltonfarbe , Mischdruckfarbe 



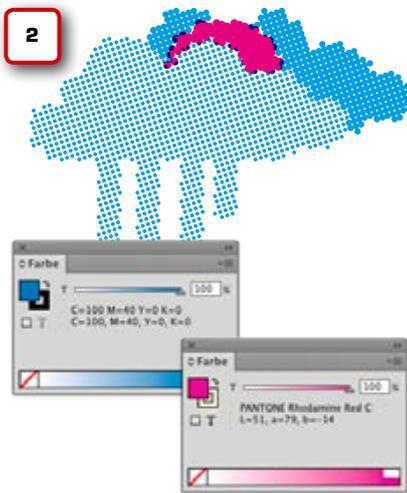
Gelangt ein gleichnamiges Farbfeld mit anderer Zusammensetzung in ein Dokument – z. B. als Fläche eines kopierten Objekts –, dann benennt InDesign es automatisch um.



im Druck werden sie durch das Farbmanagement in CMYK konvertiert (s. S. 7).

### Volltonfarben

Wählen Sie aus einer Reihe installierter Schmuckfarbenbibliotheken, z. B. HKS oder Pantone, die gewünschten Farben aus (1). Alternativ wählen Sie den „Farbtyp“ Vollton und bestimmen mit den Reglern das Aussehen der Farbe am Bildschirm, z. B. für Stanz- und Lackformen.



### Farbtöne

Farbtöne werden durch (weiteres) Aufrastern einer Farbe gebildet, um sie aufzuhellen, die Töne sind jedoch nicht transparent (2). Farbtöne können Sie für ausgewählte Flächen oder Konturen erstellen, indem Sie den Regler „Farbton“ im Farbfelder-Bedienfeld einstellen. Ein Farbton-Farbfeld erstellen Sie, indem Sie das gewünschte Farbfeld auswählen und dann „Neues Farbtonfeld“ aus dem Menü des Farbfelder-Bedienfelds aufrufen. Ein Farbtonfeld bleibt mit seiner „Mutter“ verknüpft und ändert sich, wenn Sie Änderungen an der Hauptfarbe vornehmen. Es ist sinnvoll, wenn Sie die Farbfelder durch Zurechtschieben so sortieren, dass Farbtonfelder unter der „Mutterfarbe“ liegen.

### Mischdruckfarben

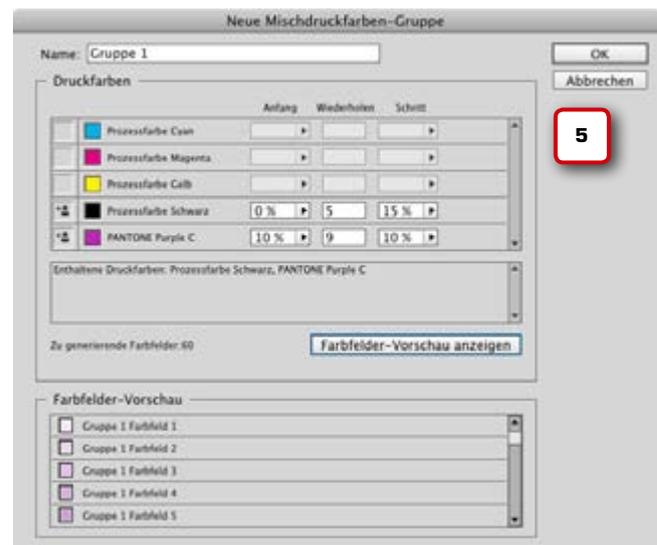
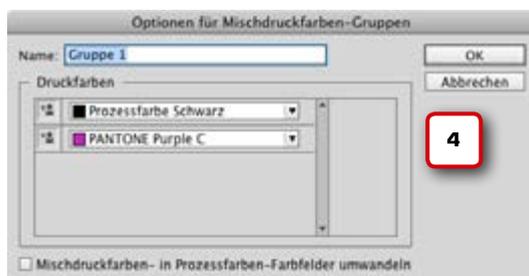
In InDesign ist es möglich, Vollton- und Prozessfarben in einem Farbfeld zu mischen, so

können Sie z. B. Volltonfarben mit Schwarz abdunkeln und erhalten damit in einem zweifarbigen Dokument einen höheren Umfang an nutzbaren Farben. Dies definieren Sie in einem Mischdruckfarben-Farbfeld. Der Befehl „Neues Mischdruckfarben-Farbfeld“ ist nur aktiv, wenn mindestens ein Volltonfarben-Farbfeld im Dokument existiert. In der Dialogbox aktivieren Sie die beteiligten Druckfarben und geben deren prozentualen Anteil an (3).

Mischdruckfarben können Sie auch automatisch von InDesign in festen Prozentschritten generieren lassen – wählen Sie dazu „Neue Mischdruckfarben-Gruppe“. Hier geben Sie für die beteiligten Farben die Anfangswerte, die Anzahl der Schritte sowie den Zuwachs an (5). Sie sollten dabei die Anzahl der entstehenden Farben im Blick behalten, denn es können vor allem bei kleinen Schritten sehr viele Farben werden. Die entstandene Gruppe bildet eine logische Einheit, sodass Sie die beteiligten Farben später ändern können (4).

### Farbfelder konvertieren

Es kann vorkommen, dass Sie Farbfelder konvertieren müssen, z. B. aus Kuler geladene Farbfelder von RGB in CMYK oder eine Vollton- in eine Prozessfarbe. Das nachträgliche Konvertieren von Farben ist nicht zu empfehlen, da sich erhebliche Änderungen



im Aussehen ergeben können. Die Konvertierung erfolgt auf Basis der Farbmanagementsinstellungen, stellen Sie also im ersten Schritt sicher, dass diese den Anforderungen entsprechen.

Um die Konvertierung im Farbfeld durchzuführen, rufen Sie seine Optionen auf, z. B. indem Sie es doppelklicken, und wählen Sie den gewünschten „Farbtyp“ für den Wechsel zwischen Vollton- und Prozessfarbe oder „Farbmodus“ für die Wahl zwischen RGB- und CMYK-Farbe aus.

Eine automatische Konvertierung können Sie auch bei der Ausgabe des Dokuments vornehmen. Dazu rufen Sie den „Druckfarbenmanager“ aus dem Bedienfeldmenü des Farbfelder-Bedienfelds auf. Aktivieren Sie darin die Option „Alle Volltonfarben in Prozessfarben umwandeln“ (6).

**Dokumentfarben vereinheitlichen**

Der erste Schritt zum Vereinheitlichen von Dokumentfarben besteht darin, eine Bestandsaufnahme zu machen. Zu diesem Zweck gibt es den Befehl „Unbenannte hinzufügen“ im Menü des Farbfelder-Bedienfelds. Er legt alle im Dokument verwendeten Farben als Farbfelder an – mit Ausnahme der Farben in Verläufen. Wenn Sie nicht sauber mit Farben gearbeitet haben oder umfangreichere Illustrationen im Dokument haben (bei denen das Arbeiten mit Farbfeldern nicht immer sinnvoll ist), generiert die Funktion unter Umständen sehr viele Farbfelder.

**Ähnliche Farben zusammenführen**

Sollen Farbfelder durch andere Farbfelder ersetzt werden, dann deaktivieren Sie zunächst alle Objekte. Anschließend wählen Sie das Farbfeld aus, das Sie behalten wollen, danach mit gedrückter **Befehl/Strg-Taste** die Farbfelder, die ersetzt werden sollen. Nun wählen Sie aus dem Menü des Farbfelder-Bedienfelds den Befehl „Farbfelder zusammenführen“. Das Farbfeld, das als Erstes angeklickt wurde, bleibt erhalten und ersetzt die anderen Farbfelder an den Objekten (7).

Etwas Ähnliches erreichen Sie, wenn Sie ein Farbfeld löschen, das in Gebrauch ist. InDesign fragt beim Löschen nach, durch welches Farbfeld es ersetzt werden soll (8). Werden mehrere Farbfelder gleichzeitig gelöscht, können sie alle durch ein gemeinsames neues Farbfeld ersetzt werden. Löschen Sie Farbfelder mit gedrückter **Alt-Taste**, um sie durch [Schwarz] zu ersetzen.

**Verläufe**

Räumliche Wirkung oder metallischer Glanz in einer Zeichnung (9) lassen sich oft über wenige geschickt kombinierte Verläufe



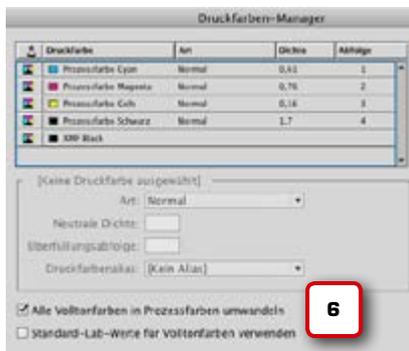
**Farben und Verläufe**

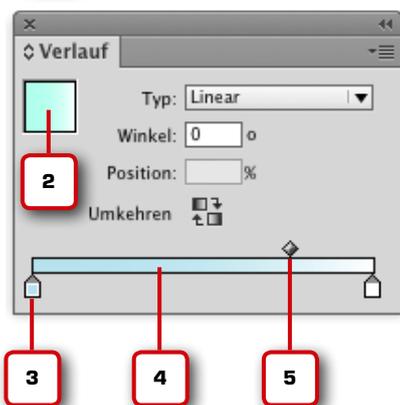
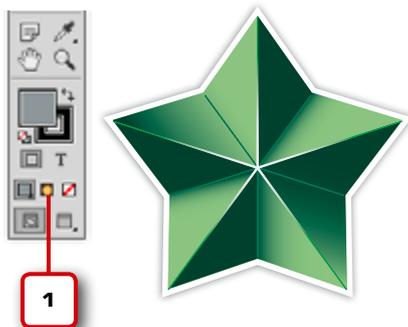


**Standard-Lab-Werte**

Die in älteren InDesign-Versionen verwendeten Pantone-Bibliotheken enthalten zwei Farbwerte für die Umwandlung in Prozessfarben: einen Lab- und einen CMYK-Wert. Wenn Sie eine möglichst genaue Umsetzung des Pantone-Tons erreichen wollen, aktivieren Sie im Druckfarbenmanager die Option „Standard-Lab-Werte für Volltonfarben verwenden“. Pantone-Plus-Bibliotheken enthalten nur noch einen Lab-Wert.

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de





herstellen, also weich berechnete Übergänge zwischen vorgegebenen Farben. Auch Konturen können Sie Verläufe zuweisen, allerdings verhalten sich die Verläufe immer so, als wäre die Kontur eine Fläche. Es ist nicht möglich, wie in Illustrator den Verlauf der Kontur folgen zu lassen (s. S. 66).

Um einem Objekt einen Verlauf zuzuweisen, wählen Sie es aus, bringen seine Fläche bzw. seine Kontur in den Fokus und klicken dann entweder auf das Feld „Verlauf anwenden“ im Werkzeugbedienfeld (1) oder auf die Verlauf-Miniatur (2) im Verlauf-Bedienfeld. Anschließend verwenden Sie den Verlaufsregler (4) im Verlauf-Bedienfeld, um die Verlaufsstopps (3) und den Mittelpunkt (5) einzustellen. Die Ausrichtung des Verlaufs auf dem Objekt nehmen Sie mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug vor.

### Verlauf bearbeiten

Einem Verlauf können Sie entweder bestehende Farbfelder zuweisen oder die Farben jeweils bei Bedarf im Farbe-Bedienfeld mischen – letztere Vorgehensweise ist jedoch nicht zu empfehlen, wenn Sie einen Verlauf mehr als einmal im Dokument verwenden wollen, denn nachträgliche Änderungen an den Farben wären sehr aufwendig.

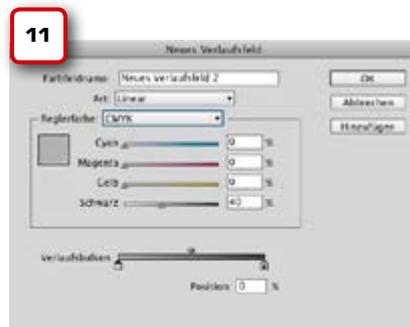
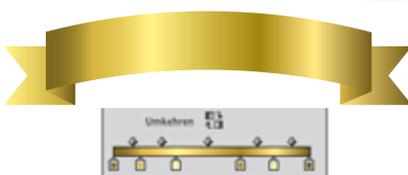
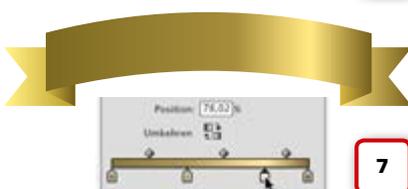
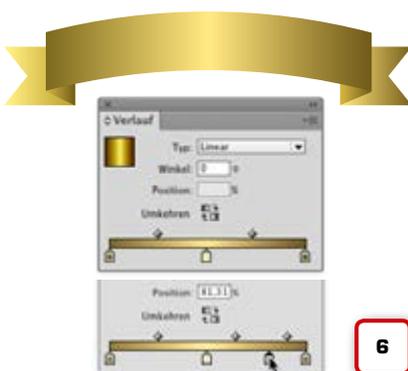
Klicken Sie zunächst im Verlaufsregler den betreffenden Verlaufsstopp an – das kleine Dreieck unterhalb wird invertiert. Um ein Farbfeld zuzuweisen, klicken Sie es im Farbfelder-Bedienfeld bei gedrückter **Alt-Taste** an. Wenn Sie eine Farbe mischen wollen, öffnen Sie das Farbe-Bedienfeld, nachdem Sie den Verlaufsstopp aktiviert haben. Soll dem Verlauf eine Farbe hinzugefügt werden,

klicken Sie unterhalb des Verlaufsreglers an die gewünschte Stelle (6). Anschließend weisen Sie dem neuen Verlaufsstopp eine Farbe zu. Alternativ ziehen Sie ein Farbfeld aus dem Farbfelder-Bedienfeld oder eine Farbminiatur aus dem Farbe-Bedienfeld direkt in den Verlaufsregler, um sie dem Verlauf hinzuzufügen (12). Um eine Verlaufsfarbe zu entfernen, ziehen Sie ihren Verlaufsstopp nach unten aus dem Verlaufsregler. Die letzten beiden Farben können jedoch nicht entfernt werden.

Einzelne Verlaufsstopps können Sie im Verlaufsregler verschieben, jedoch nicht gegeneinander vertauschen (7). Wenn Sie die Richtung des Verlaufs umkehren wollen, verwenden Sie den gleichnamigen Button. Um einen Verlaufsstopp exakt zu positionieren – das ist z.B. nötig, um jeweils zwei für ein gestreiftes Muster direkt übereinander zu bringen (14) –, geben Sie einen Wert in „Position“ ein.

An der rautenförmigen Markierung zwischen zwei Verlaufsstopps beträgt der Anteil beider Verlaufsfarben 50%. Diesen Mittelpunkt können Sie ebenfalls greifen und verschieben (8). Das ist z.B. wichtig für das Gestalten von metallisch wirkenden Oberflächen, in denen sowohl harte als auch weiche Farbübergänge vorkommen.

Mit dem Verlaufsmittelpunkt ist auch ein Problem verbunden: Häufig wird der Verlauf an dieser Stelle grau. Dagegen helfen unterschiedliche Herangehensweisen. Eine Methode hilft vor allem, wenn es sich um einen Verlauf von einer Farbe zu Schwarz handelt. In diesem Fall mischen Sie dem Schwarz



einen Anteil der anderen Farbe bei (9). Die andere Methode besteht darin, am Verlaufsmittelpunkt einen Verlaufsstopp einzufügen und an dieser Stelle die Farbmischung selbst zu bestimmen (10).

**Verlaufsfeld speichern**

Rufen Sie „Neues Verlaufsfeld“ aus dem Menü des Farbfelder-Bedienfelds auf, um den aktuell eingestellten Verlauf zu speichern. In der Dialogbox können Sie alle Eigenschaften des Verlaufs editieren (11). Auf die Farbfelder greifen Sie zu, indem Sie einen Verlaufsstopp aktivieren und aus dem Menü „Reglerfarbe“ den Eintrag „Farbfelder“ auswählen. Bevor Sie ein bestehendes Verlaufsfeld bearbeiten, deaktivieren Sie alle Objekte, auch die, denen der Verlauf zugewiesen wurde. Anderenfalls würde der Verlauf den Objekten neu zugewiesen – dabei geht seine Ausrichtung auf dem Objekt verloren.

**Verlauf ausrichten**

Wenn Sie einer Fläche oder Kontur einen Verlauf zuweisen, füllt dieser das Objekt zunächst komplett. Lineare Verläufe sind horizontal ausgerichtet. Mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug können Sie Ausrichtung und Position des Verlaufs ändern. Dazu klicken und ziehen Sie mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug vom Start- zum Endpunkt des Verlaufs auf dem Objekt (13).

Die Winkelung des Verlaufs können Sie auch im Verlauf-Bedienfeld eingeben. Es besteht also die Möglichkeit, mit dem Messwerkzeug

einen Winkel zu ermitteln und mit dem Wert „Winkel“ im Verlauf-Bedienfeld den Verlauf exakt auszurichten. Passt der Winkel, dann können Sie die Position auch durch Verschieben der Verlaufsstops anpassen. Wenn Sie mit der Positionierung eines Verlaufs nicht zufrieden sind, können Sie Start- und Endpunkt nur erneut mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug ansetzen und hoffen, dass es diesmal klappt.

**Transparente Verlaufsfarben**

Die Deckkraft einzelner Verlaufsfarben können Sie nicht reduzieren, es ist jedoch möglich, einen Verlauf in die Transparenz zu erzeugen, indem Sie einem Objekt eine Flächen- und/oder Konturfarbe zuweisen und anschließend mit dem Weiche-Verlaufskante-Werkzeug den Übergang in die Transparenz gestalten (15). Es ist nur ein linearer, kein radialer Übergang möglich. Wenn nur die Kontur oder nur die Fläche in die Transparenz verlaufen und/oder Text in einem Rahmen ausgenommen werden soll, benötigen Sie getrennte Objekte.

**Überdrucken**

Normalerweise sparen Flächen und Konturen der in der Stapelreihenfolge oberen Objekte die darunterliegenden aus, d.h. es wird immer nur das oberste Objekt gedruckt. Das PostScript-Konstrukt „Überdrucken“ kann diese Arbeitsweise durchbrechen, allerdings nur, wenn es sich um unterschiedliche Druckfarben handelt. Überdrucken wird hauptsächlich für zwei Dinge benötigt:

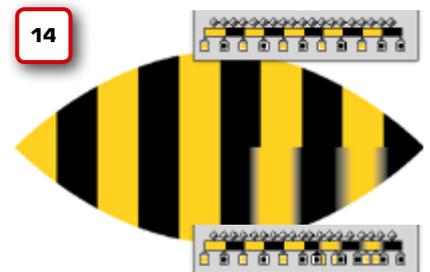
**Farben und Verläufe**



15

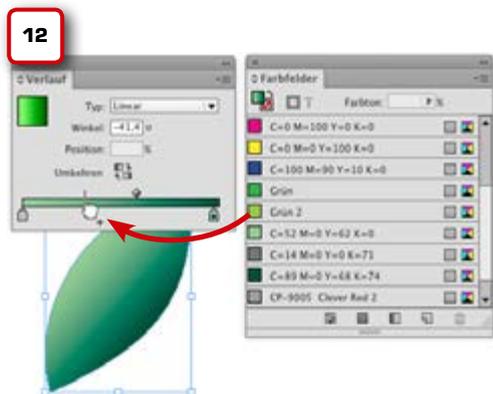


„Weiche Verlaufskante“, um die Lichtkanten der Kapsel weich auslaufen zu lassen

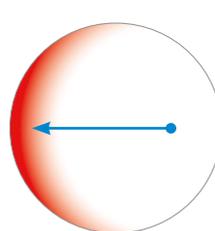


14

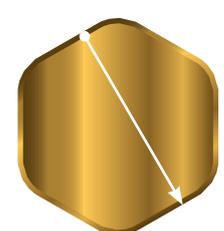
Aufbau einer gestreiften Füllung aus aufeinander positionierten Verlaufsstops



12



13



## Farben und Verläufe



### Rücksprachen

Sie sollten nach Möglichkeit den Kontakt mit dem weiterverarbeitenden Betrieb (Druckerei, Verpackungsproduzent oder Magazine, in denen Ihre Anzeigen geschaltet werden) suchen, um die Spezifikationen für das Dokument abzusprechen. Sie ersparen sich damit gegebenenfalls aufwendige Korrekturen. Zwingend erforderlich sind Rücksprachen für das Anlegen von Überfüllungen, Stanz- und Lackformen.

Überfüllungen, mit denen Passerungenauigkeiten begegnet wird, und das Anlegen von Stanz- und Lackformen. Moderne RIPs enthalten sehr leistungsfähige Funktionen für das Überfüllen zur Vermeidung von Blitzern und machen damit das Überdrucken zu diesem Zweck in den meisten Fällen überflüssig – es bleibt als Einsatzbereich das Erstellen von Stanz- und Lackformen.

### Farbfeld [Schwarz]

Das Farbfeld [Schwarz] überdruckt standardgemäß, sofern die entsprechende Option in „Voreinstellungen“ > „Schwarzdarstellung“ aktiviert ist. Es ist jedoch das einzige Farbfeld, dem das Überdrucken automatisch mitgegeben werden kann. Typischerweise wird Schwarz für feinen Text und feine Linien eingesetzt. Damit diese auch bei kleinen Passerungenauigkeiten noch lesbar sind, werden sie überdruckt (1).

### Überdrucken für andere Farben

Für Objekte in anderen Farben als [Schwarz] müssen Sie das Überdrucken manuell anlegen. Es ist nicht möglich, dies generell einer Farbe zuzuweisen, Sie müssen es den Rahmen oder anderen Objekten anhängen. Dazu gibt es das Attribute-Bedienfeld (4). Da Sie die Verwendung von Überdrucken dann jedoch kaum noch überblicken können, sollten Sie es in Ihren Objekt-, Absatz- und Zeichenformaten (jeweils im Bereich „Zeichenfarbe“ bzw. „Fläche“ oder „Kontur“) vornehmen.

### Stanz- und Lackformen

Für Stanz- und Lackformen legen Sie zunächst eine eigene Ebene oberhalb der Grafikebene(n) an, der Sie einen eindeutigen Namen geben (6). Dies vereinfacht die Verwaltung und Auswahl der Objekte und Sie können alles auf einer Ebene bequem

1

2

3

4

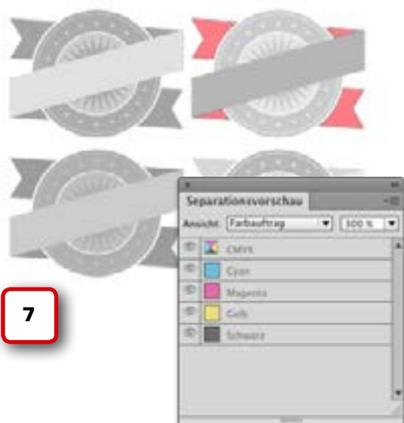
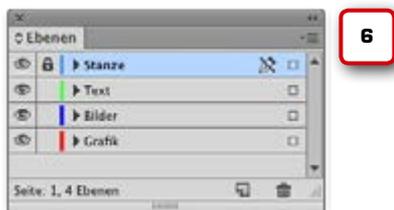
5

Normalansicht (oben), Überdruckenvorschau (rechts), Ausblenden einzelner Kanäle (unten)

sperren oder ausblenden, z. B. für Probeausdrucke. Sollen aus der Lackform allerdings Elemente ausgespart werden, wie z. B. der Schriftzug „FOTOGALERIE“ in Abbildung (5), müssen diese darüber liegen. Überdrucken wirkt nach unten.

Erstellen Sie ein Volltonfarbfeld nach den Anforderungen der Druckerei, das ausschließlich für die Stanz- bzw. Lackform verwendet wird. Wenn Sie Lackformen aus Rasterbildern generieren wollen, legen Sie sie als Graustufenbild an, platzieren sie in InDesign, wählen den Rahmeninhalt mit dem Direktauswahl-Werkzeug aus und weisen ihnen das Lack-Volltonfarbfeld zu. Flächen, Konturen und Bilder, die in der Lackform verwendet werden, müssen als überdrückend definiert werden. Im Attribute-Bedienfeld aktivieren Sie „Fläche überdrucken“ bzw. „Kontur überdrucken“.

Sie können alternativ einen Lack-Volltonfarbkanal direkt in Ihrer Photoshop-Datei anlegen – dies ist auch in Farbbildern möglich (2). Beim Platzieren dieser Datei in InDesign wird die Lackfarbe als Farbfeld angelegt und kann auch für andere Objekte in InDesign benutzt werden (3).



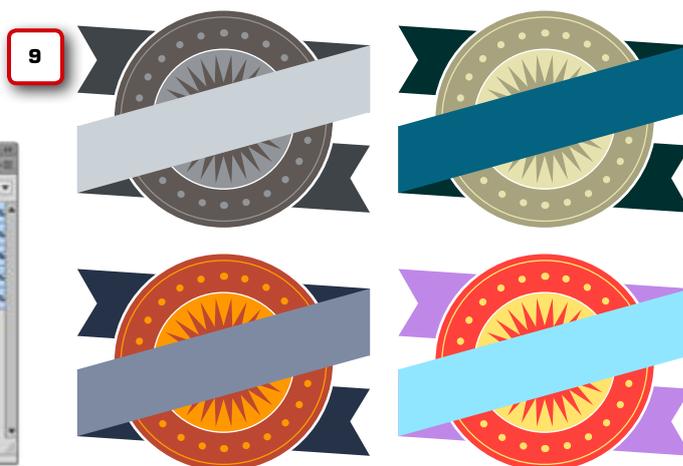
### Überprüfen

Die Auswirkungen Ihrer Einstellungen überprüfen Sie mit „Ansicht“ > „Überdruckenvorschau“ und „Fenster“ > „Ausgabe“ > „Separationsvorschau“ (5). Die Überdruckenvorschau simuliert den Übereinanderdruck der Farben. Mit dem Separationsvorschau-Bedienfeld können Sie die Farbauszüge prüfen. Im ersten Schritt müssen Sie aus dem Menü „Ansicht“ die Option „Separationen“ wählen. Dann verwenden Sie das Auge-Symbol, um einzelne Farbkanäle zu deaktivieren oder aktivieren. Deaktivieren Sie z. B. den Lack, um zu prüfen, ob wirklich alle Objekte überdrucken. Bewegen Sie den Cursor über Objekte in Ihrer Datei, um den Farbauftrag an der Stelle im Bedienfeld zu sehen (8).

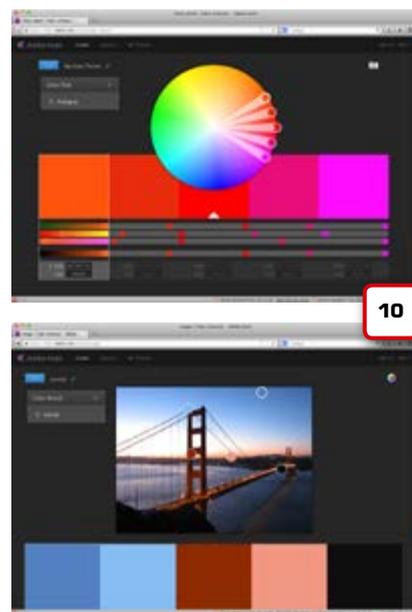
Verwenden Sie die Separationsvorschau im Modus „Farbauftrag“, um den Gesamtfarbauftrag in Ihrem Dokument zu prüfen. Sie können einen maximalen Farbauftrag eingeben, dann werden Bereiche eingefärbt, die diesen überschreiten (7).

### Mit Farben und Farbharmenien experimentieren

Das Finden von geeigneten Farben und Farbharmenien ist eine der größeren Schwierigkeiten beim Entwickeln eines Designs (9). Da kommt uns die nahtlose Integration der Kuler-Community und deren Werkzeuge (10) in Form des Kuler-Bedienfelds in InDesign sehr entgegen.

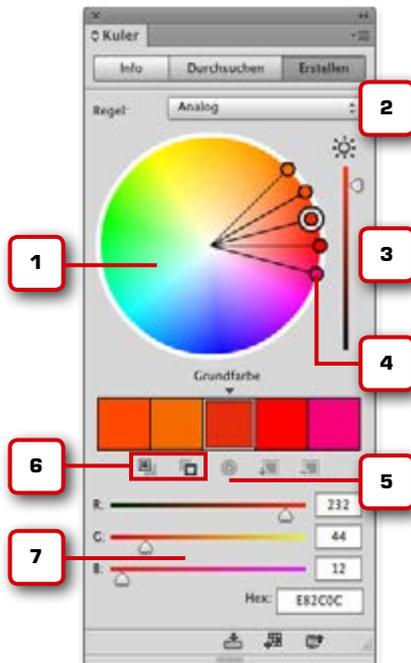


### Farben und Verläufe



Auf der Kuler-Website können Sie auch Farbharmenien aus Fotos generieren lassen.

## Farben und Verläufe



### Kuler

Das Kuler-Bedienfeld rufen Sie über „Fenster“ > „Erweiterungen“ > „Kuler“ auf. Es besteht aus zwei Teilen: dem Bereich „Erstellen“, in dem Sie mit Farbharmonien experimentieren können, und dem Bereich „Durchsuchen“, der Sie mit der Kuler-Community verbindet. Um diesen Bereich zu nutzen, benötigen Sie eine Online-Verbindung.

#### Eigene Farbharmonien erstellen

Kuler erlaubt das Experimentieren mit Farbharmonien auf der Basis der bekannten Farbharmonieregeln nach Johannes Itten und anderen. Ausgehend von einer Grundfarbe werden harmonisierende Farben im Farbkreis ermittelt. Die Wirkung der Farbharmonie – beruhigend, fröhlich, nostalgisch, kindlich etc. – ergibt sich dann aus der gewählten Farbe und der Art der Harmonie.

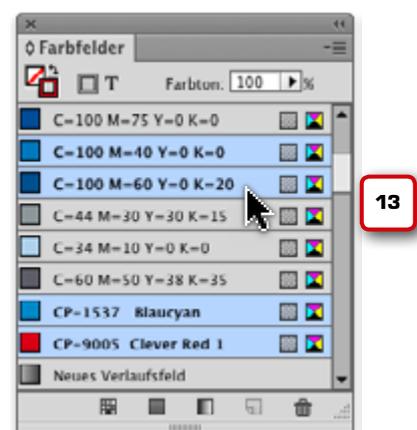
Im Kuler-Bedienfeld stellen Sie entweder die Grundfarbe mit den Reglern ein (7) oder Sie verwenden die Buttons, um die aktuell eingestellte Füll- bzw. Strichfarbe zu verwenden (6). Leider arbeitet Kuler nur im RGB-Modus. Ihre Farben werden also in diesen Modus konvertiert. Anschließend wählen Sie aus dem Menü eine „Regel“ (2). Die Farben werden im Farbkreis (1) eingestellt. Wenn Sie nun experimentell mit der Harmonie weiterarbeiten wollen, können Sie jeden der Farbpunkte (4) greifen und verschieben.



Die anderen bewegen sich mit. Einzelne Farbpunkte können Sie aktivieren und im Helligkeitsregler verstellen (3). Sie können auch eine andere Farbe als Grundfarbe festlegen, indem Sie ihren Farbpunkt oder das Kästchen anklicken und den Button „Die anderen Farben im Farbschema auf Grundlage einer Harmonie anpassen“ anwenden (5). Einzelne Farben lassen sich aus der Farbharmonie entfernen oder anschließend wieder hinzufügen. Wenn Sie die Farbpunkte unabhängig voneinander verschieben wollen, wählen Sie die Regel „Benutzerdefiniert“, um die Verknüpfung der Punkte zu lösen.

#### Kuler durchsuchen

Wenn Sie sich lieber inspirieren lassen möchten, gehen Sie auf den Button „Durchsuchen“. Geben Sie Stichworte neben dem Lupensymbol (9) ein, um gezielt nach Schlagwörtern zu suchen (mit englischen Schlagwörtern finden Sie u.U. mehr Ergebnisse). Die Ergebnisliste können Sie nach Kriterien wie Aktualität oder Bewertung sortieren lassen (8). Wenn Ihnen ein Schema gefällt, klicken Sie es an. Wenn Sie auf den Pfeil rechts klicken (10), erscheint ein Menü, mit dem Sie die Farbharmonie direkt Ihren Farbfeldern hinzufügen oder im Kuler-Bedienfeld weiter bearbeiten können (12). Um die Harmonie nur den Farbfeldern hinzuzufügen, können Sie auch den Button unten (11) verwenden.



Mit gedrückter **Befehl/Strg-Taste** werden nicht aufeinanderfolgende Farbfelder ausgewählt.

**Harmonie speichern**

Um alle Farben der Harmonie den Farbfeldern der Datei hinzuzufügen, verwenden Sie den Button „Dieses Farbschema zu Farbfeldern hinzufügen“. Sie können alternativ auch eine Farbbibliothek oder das Farbschema online auf Kuler speichern. In allen Fällen werden RGB-Farbfelder erzeugt, die Sie gegebenenfalls konvertieren und anschließend bearbeiten müssen.

**Mit Farbbibliotheken arbeiten**

Um Farbfelder dokumentübergreifend nutzen zu können, verwenden Sie Farbbibliotheken. Aus InDesign gespeicherte Farbbibliotheken können Sie auch in anderen Applikationen der Creative Cloud bzw. Suite verwenden, da sie im Format .ASE gespeichert werden.

**ASE-Sets speichern**

Immer, wenn Sie mit den Farbfeldern selbst arbeiten wollen, deaktivieren Sie zunächst alle Objekte. Dann wählen Sie eines oder mehrere Farbfelder im Farbfelder-Bedienfeld aus – mehrere aufeinanderfolgende Farbfelder wählen Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, sollen nicht aufeinander folgende Farbfelder aktiviert werden, drücken Sie die **Befehl/Strg-Taste (13)**. Mischdruckfarbfelder, Farbtöne oder Verlaufs-felder können nicht gespeichert werden. Wählen Sie dann „Farbfelder speichern“ aus dem Menü des Farbfelder-Bedienfelds. Eine gespeicherte Farbbibliothek holen Sie mit „Farbfelder laden“ in Ihr Dokument. Sie werden sofort den eigenen Farbfeldern hinzugefügt.

**Verläufe mit Illustrator austauschen**

Verlaufsfelder können Sie zwar nicht in ASE-Farbbibliotheken speichern, dennoch ist ein Austausch mit Illustrator häufig möglich (14). Kopieren Sie ein Objekt, das auf seiner Fläche mit dem Verlauf versehen ist, in die Zwischenablage und fügen Sie es im anderen Programm ein (15). Kopieren Sie auf diesem Weg einen Verlauf von Illustrator in InDesign, wird er gleich den Farbfeldern hinzugefügt.

Besondere Verläufe aus Illustrator – z. B. mit Transparenz – lassen sich nicht bearbeitbar in InDesign übernehmen. Achten Sie darauf, dass das Illustrator-Dokument im Farbmodus CMYK vorliegt. In InDesign muss die Voreinstellung „Beim Einfügen PDF bevorzugen“ unter „Zwischenablageoptionen“ deaktiviert sein.

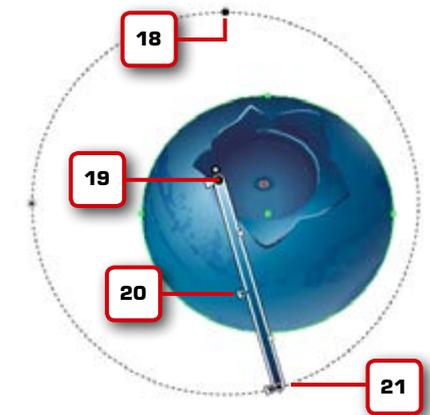
**Farben effizient editieren in Illustrator**

Als Illustrationsprogramm besitzt Illustrator einige Funktionen, um kreativ mit Farben umzugehen. Aber auch in Sachen Effizienz bietet es an einigen Stellen Vorteile gegenüber InDesign.

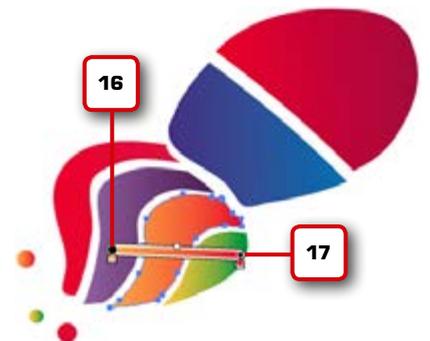
**Verläufe**

Ein sehr großer Nachteil von InDesigns Verlaufs-farbfeld-Werkzeug besteht darin, dass man die Anordnung und Ausrichtung eines Verlaufs am Objekt nicht nachbearbeiten, sondern nur neu anlegen kann, d. h., wenn Sie mit dem Verlauf nur ein bisschen unzufrieden sind, dann gibt es keine Möglichkeit, ihn nur wenig zu drehen.

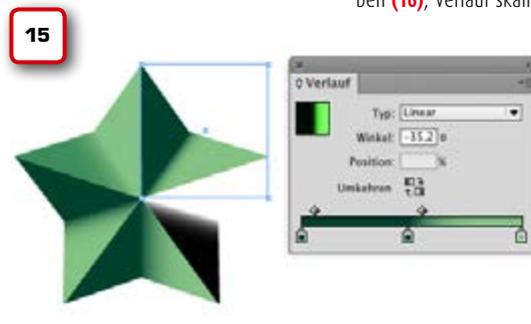
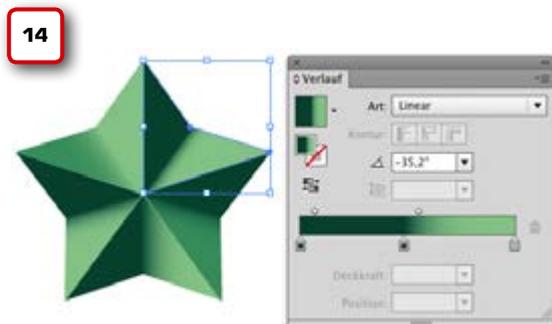
**Farben und Verläufe**



Kreisförmiger Verlauf: Verlauf stauchen (18), Verlauf auf dem Objekt verschieben (19), Verlaufs-stopp bewegen (20), Verlauf skalieren und drehen (21)



Linearer Verlauf: Verlauf auf dem Objekt verschieben (16), Verlauf skalieren und drehen (17)



Meistens geht es gut: Kopieren mehrerer Verlaufsobjekte aus Illustrator (links) in InDesign (rechts)

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de

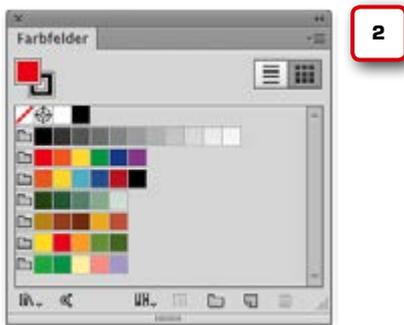
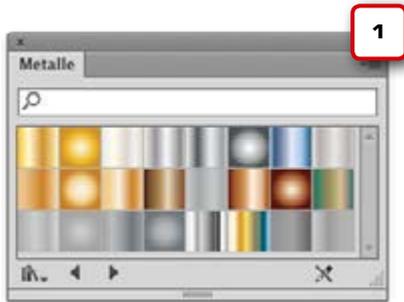
## Farben und Verläufe



In Illustrator ist das anders. Blenden Sie den „Verlaufsoptimierer“ (in älteren Versionen „Verlaufsanmerkungen“) im Menü „Ansicht“ ein, dann können Sie Verläufe am Objekt feinjustieren. Je nachdem, ob es sich um einen linearen oder um einen kreisförmigen Verlauf handelt, haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten.

### Vorgefertigte Verläufe

Illustrator enthält eine Vielzahl von Farbfeld-Bibliotheken, darunter einige interessante Verläufe. Die Bibliotheken „Verläufe“ rufen Sie mit dem Button im Farbfelder-Bedienfeld auf (s. S. 75). Wenden Sie sie auf Flächen an und kopieren Sie die Objekte in InDesign (1).



### Transparente Verläufe

In Illustrator können Sie die Deckkraft einzelner Verlaufsfarben reduzieren. So können Sie mit Verläufen interessante Überlagerungen konstruieren. Um ein Objekt mit transparentem Verlauf in InDesign zu verwenden, speichern Sie die Datei als .AI und platzieren sie in InDesign (5).

### Verläufe auf der Kontur

Auch im Bereich Verlauf auf der Kontur hat Illustrator seit Version CS6 die Nase vorn. Die Verläufe können Sie auf drei verschiedene Arten auf der Kontur anordnen und so

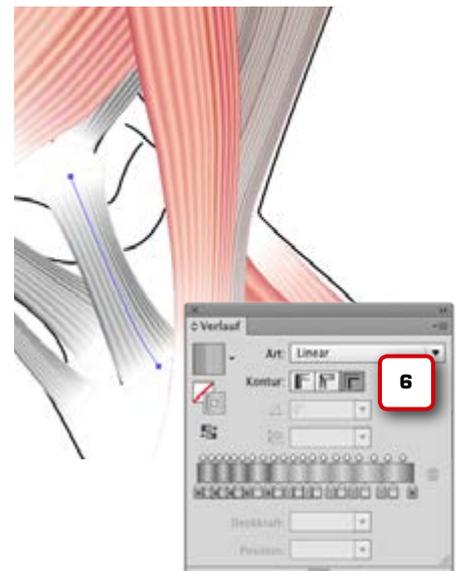
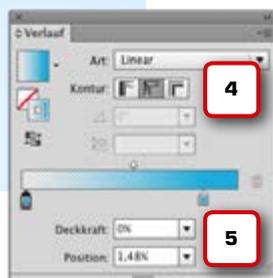
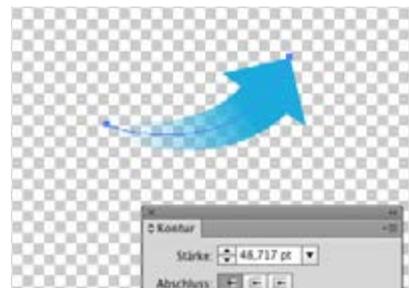
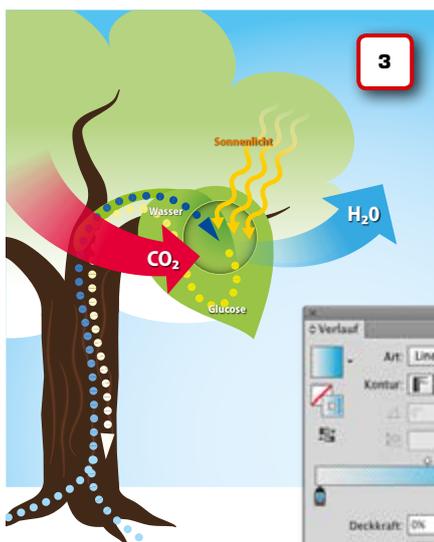
im Bereich der Infografik (3) oder bei Logos und Symbolen aufwendigere Designs umsetzen. Fokussieren Sie die Kontur und weisen Sie ihr den Verlauf zu. Anschließend verwenden Sie die Buttons zum Ausrichten des Verlaufs im Verlauf-Bedienfeld (4). Der Verlaufsoptimierer lässt sich an Konturen nicht verwenden.

### Farbfelder in Gruppen verwalten

Farbfelder in Illustrator können Sie in Farbgruppen sortieren und so sehr effizient verwalten. Aktivieren Sie mehrere Farbfelder und erstellen Sie eine neue Farbgruppe, dann werden die Farbfelder automatisch in die Gruppe sortiert (2).

### Gitter

Verlaufsgitter werden vor allem für die fotorealistische Illustration verwendet. Sie können damit jedoch auch recht einfach interessante Hintergründe gestalten. Dazu beginnen Sie mit einem Rechteck, das Sie mit dem Rechteck-Werkzeug aufziehen. Geben Sie ihm die Grundfarbe des Hintergrundbilds. Mit dem Gitter-Werkzeug setzen Sie nun Gitterpunkte hinein (7). Jeder Gitterpunkt erzeugt eine horizontale und eine vertikale Gitterlinie, es sei denn, Sie setzen ihn auf eine bereits bestehende Gitterlinie (8). Mit dem Direktauswahl-Werkzeug wählen Sie anschließend einzelne Gitterpunkte



aus und färben sie ein (10). Ebenfalls mit dem Direktauswahl-Werkzeug bearbeiten Sie die Griffe der Gitterpunkte, um den Verlauf der Gitterlinien sowie die Länge der Verläufe zu formen (9).

### Bildmaterial neu färben

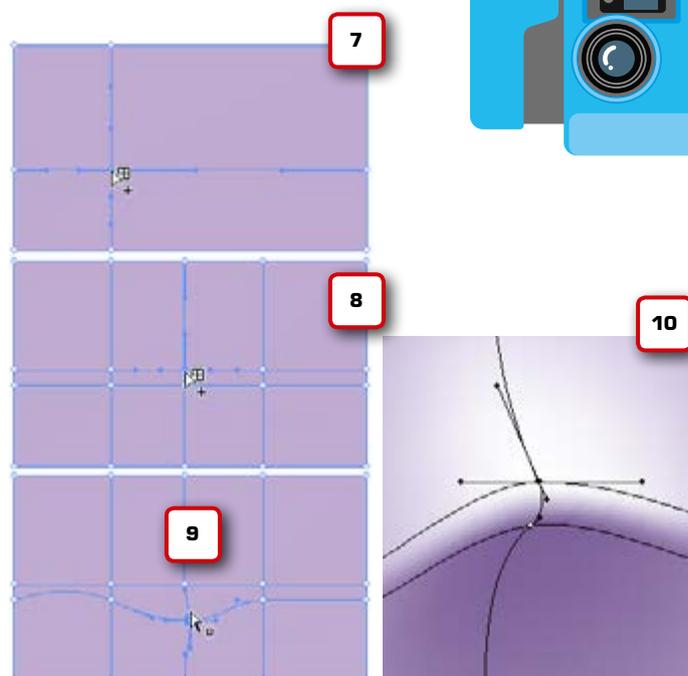
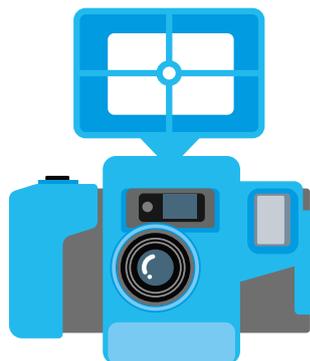
Wenn eine komplexe Grafik umgefärbt oder die Anzahl der verwendeten Farben reduziert werden soll, dann haben Sie mit der Funktion „Bearbeiten“ > „Farben bearbeiten“ > „Bildmaterial neu färben“ einen effizienten Zugriff auf die Farben der Objekte, unabhängig davon, um welche Art von Objekt es sich handelt, ob die Farben in Flächen oder Konturen verwendet wurden und ob ein Farbfeld angelegt wurde.

Um die Anzahl der Farben einzuschränken, wählen Sie die Anzahl der neuen Farben aus dem Menü „Farben“ (13). Soll die ursprüngliche Zuordnung der Farben zunächst erhalten bleiben, wählen Sie den Eintrag „Alle“.

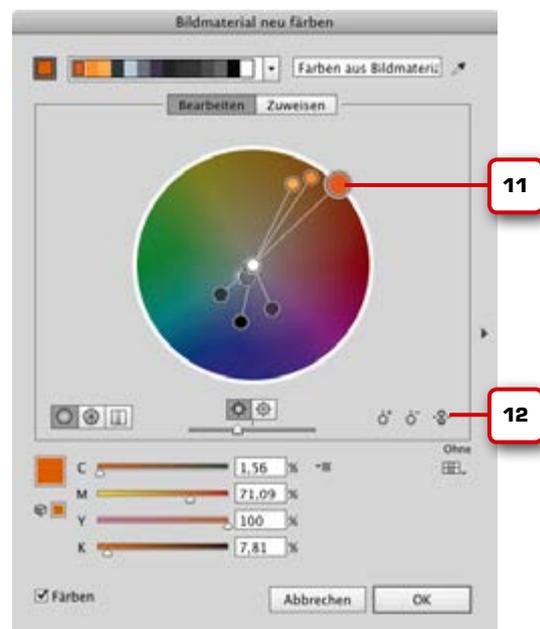
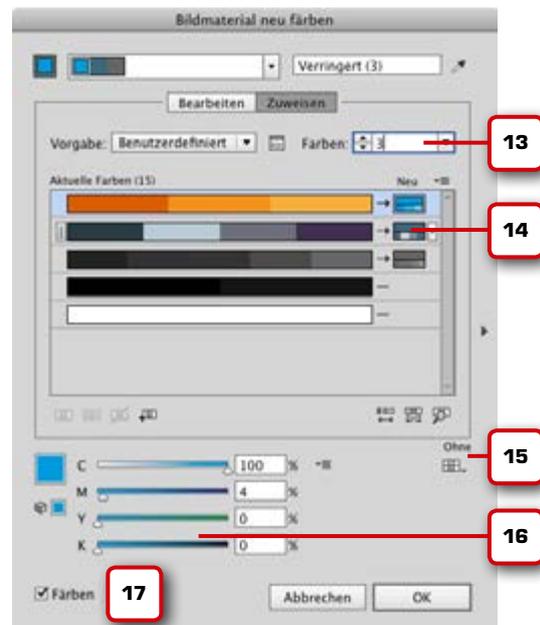
Einzelne Farben können Sie gezielt umfärben. Dazu klicken Sie die Farbe unter „Neu“ (14) an und stellen den gewünschten Wert ein (16). Oder doppelklicken Sie auf das Feld und wählen Sie über den Farbwähler ein Farbfeld aus. Soll die Farbauswahl auf eine

Farbbibliothek eingeschränkt werden, z.B. eine Pantone-Bibliothek, dann wählen Sie diese aus dem Menü (15). Im Farbkreis können Sie wie in Kuler mit den Farben arbeiten (11). Mit dem Kettensymbol erhalten Sie das Verhältnis innerhalb der Farbharmonie (12).

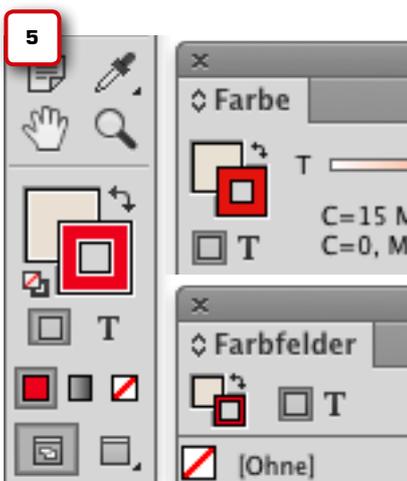
Um das Umfärben der Grafik auszulösen, muss die Option „Färben“ aktiviert sein (17).



## Farben und Verläufe



## Linien und Konturen gestalten



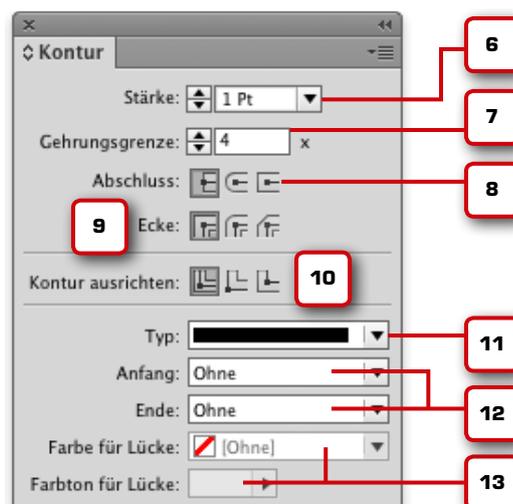
Egal, ob Sie einen Störer gestalten (1), Details in einer Abbildung referenzieren (2), ein Bild umrahmen (3), die Schnittlinie für einen Coupon markieren, eine Packungsstanze anlegen, Wörter mit einem Marker hervorheben oder Ihr Layout mit Absatzlinien gliedern: Konturen sind ein wichtiges Gestaltungsmerkmal. InDesign bietet viele Funktionen an, Konturen sowohl ansprechend zu gestalten als auch effizient im Produktionsalltag zu nutzen.

Als Kontur versteht man Grafikeigenschaften, die entlang eines Pfades oder einer Rahmenkante angeordnet und ausgerichtet werden.

### Basiseigenschaften von Konturen

Um einer Form oder einem Pfad eine Kontur zuzuweisen, aktivieren Sie das Objekt und wählen im Kontur- oder im Steuerungsbedienfeld eine Konturstärke aus (4).

Sie können auch von der Farbe aus vorgehen: Dazu müssen Sie zunächst die Konturfarbe fokussieren, indem Sie das Feld „Kontur“ in den Vordergrund bringen (5). Die Fläche/Kontur-Felder finden Sie an mehreren Stellen im Programm – alle diese Felder verhalten sich synchron. Wenn es noch schneller gehen soll, wechseln Sie den Fokus mit dem Shortcut **X**. Wird eine Konturfarbe zugewiesen, dann verwendet InDesign automatisch die Konturstärke 1 Pt (6).

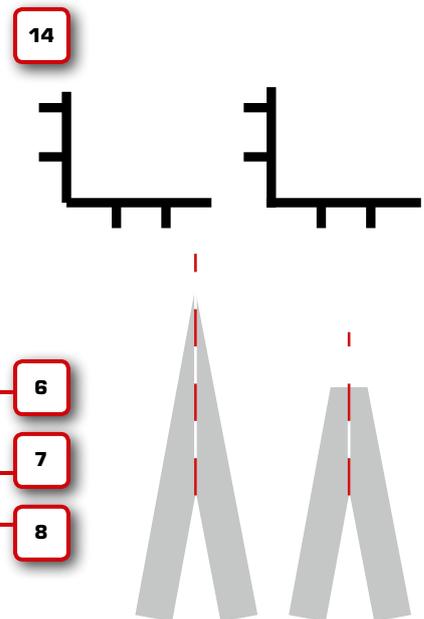


Wenn Sie einem Objekt eine Kontur zuweisen oder die Konturstärke erhöhen, dann kann es sein, dass sich Größenangaben in den Feldern B und H ändern. Dies ist davon abhängig, ob Sie die Option „Abmessungen enthalten Konturenstärke“ aus dem Menü des Transformieren-Bedienfelds aktiviert haben. Beim Ausrichten von Objekten werden Konturen immer berücksichtigt.

Über die Farbe und Konturstärke hinaus lässt sich eine Kontur mit weiteren Eigenschaften gestalten:

### Gestaltung des Pfades

Bei offenen Pfaden können Sie festlegen, wie die Kontur abschließt – gerundet oder gerade. Die gerade Form kann entweder direkt am Endpunkt abschließen oder diesen um die Hälfte der Konturstärke überragen (8). Diese Form ist interessant, wenn sich mehrere nicht verbundene Pfade im rechten Winkel treffen, wie es z. B. an den Nullpunkten von Diagrammen der Fall ist (14).



### Gehrungsgrenze

Im Beispiel beträgt die Länge der Spitze etwa 5,5 × die Konturlänge. Bei einer Gehrungsgrenze von weniger als dieser Länge würde die Ecke abgeflacht.

## Ecken

Wählen Sie außerdem die Ausformung von Ecken unter „Gehrungsecken“, „Abgerundete Ecken“, „Abgeflachte Ecken“ (9). Für Gehrungsecken müssen Sie mit dem Wert Gehrungsgrenze (7) bestimmen, ab welchem (spitzen) Winkel die Ecke dann doch abgeflacht wird, damit die Spitze nicht zu lang wird.

Kompliziert ist das Finden der passenden Einstellung, wenn eine Form über eine bunte Mischung aus eher flachen und eher spitzen Ecken verfügt, wie es z. B. bei Landkarten der Fall sein kann. In diesem Fall ist häufig die abgerundete Ecke ein guter Kompromiss (15).

## Konturen ausrichten

Die Konturen geschlossener Pfade lassen sich ausrichten. Standardmäßig wird eine Kontur auf der Mitte des Pfads ausgerichtet. Gerade bei Pfaden mit sehr feinen Ecken kann dies Details zerstören. Daher können Sie Konturen auch wahlweise nach außen oder nach innen ausrichten (16).

15



16

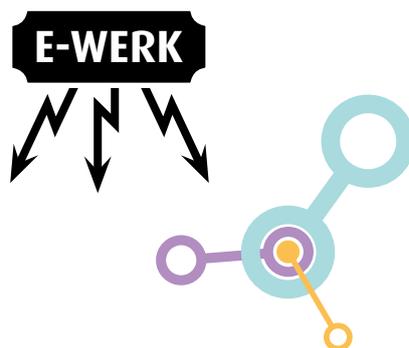
Textkontur  
Textkontur  
Textkontur

Wenn Sie einem Text eine Kontur zuweisen, wird diese übrigens standardmäßig nach außen ausgerichtet. Wandeln Sie den Text jedoch in Pfade um, dann legt InDesign die Kontur auf der Mitte des Pfads an (10).

## Pfeilspitzen

Jeweils am Anfangs- und am Endpunkt eines (offenen) Pfads können Sie spezielle Abschlussformen anwenden. InDesign bietet Ihnen im Menü „Anfang“ und „Ende“ im Kontur-Bedienfeld (12) die typischen Pfeilspitzen, Ortsbezeichnungen und Callouts sowie eine Form für Bemaßungslinien an. Für Anfang und Ende des Pfads können Sie unterschiedliche Formen bestimmen. Anfang und Ende richten sich dabei nach der Richtung des Pfads, die Sie entweder beim Zeichnen oder mit dem Befehl „Objekt“ > „Pfade“ > „Pfad umkehren“ bestimmen. InDesign legt die Spitzen so an, dass sie mit dem Anfangs- bzw. Endpunkt des Pfads abschließen. So ist eine exakte Bemaßung bzw. eine einfache Verortung einer Pfeilspitze möglich. Darüber hinaus wird der Konturverlauf gegebenenfalls abweichend vom eigentlichen Pfad verlegt, damit die Pfeilspitze besser anschließen kann.

Die Größe dieser Pfeilspitzen liegt in einem vernünftigen Verhältnis zur Konturstärke und lässt sich daher in der Regel gut verwenden. Wenn Sie die Skalierung jedoch einmal tatsächlich verändern müssten, dann haben Sie ein Problem: Es ist nicht möglich.



Die kreisförmigen Pfadenden passen sich der Konturstärke an. Ihre zentrierte Ausrichtung wie in dieser Abbildung kann nur manuell anhand der Bildschirmdarstellung vorgenommen werden.

## Linien und Konturen gestalten



### Konturstärke und Objekt-dimensionen

Je nachdem, in welchem Zusammenhang Sie Konturen eingesetzt haben, ändern sich Ihre Ansprüche an das Verhalten beim Skalieren: Manche Konturen sollen ihre Stärke ändern, wenn Sie das Objekt vergrößern oder verkleinern, bei anderen Objekten ist es nicht erwünscht.

Bildverweise oder Rahmenkanten in einem Layout müssen so skaliert werden, dass sie auf jeden Fall die einheitliche, festgelegte Stärke behalten. Eine Kontur, die z. B. in einem grafischen Symbol oder einer Illustration eingesetzt ist, soll natürlich im Verhältnis zu dieser Einheit skaliert werden.

Ob Konturen beim Skalieren ihre Stärke verändern, ist davon abhängig, welche Einstellungen Sie vorgenommen haben und wie Sie ein Objekt skalieren.

Im Menü des Transformieren-Bedienfelds deaktivieren Sie die Einstellung „Konturstärke bei Skalierung anpassen“, damit die Kontur proportional zum Objekt skaliert wird. Damit diese Einstellung auch beim Skalieren mit dem Begrenzungsrahmen zum Tragen kommt, müssen Sie die Befehls- bzw. Strg-Taste gedrückt halten.

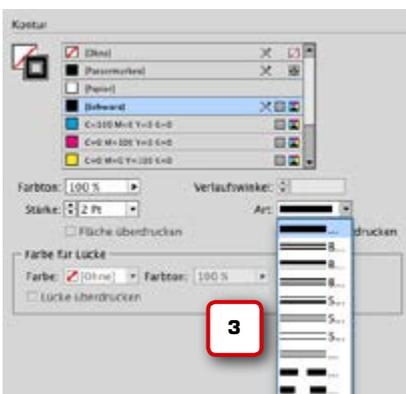
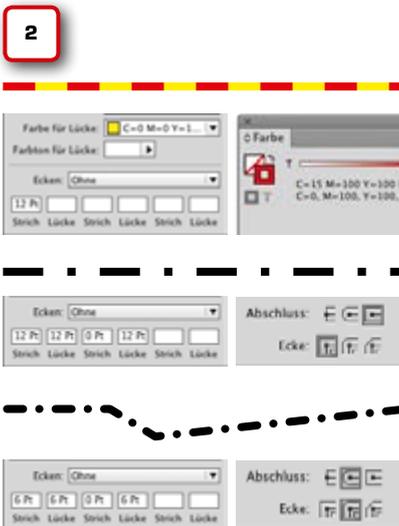
Transformationen löschen  
Skalierung als 100 % neu definieren

Um 90° drehen (Uhrzeigersinn)  
Um 90° drehen (gegen Uhrzeigersinn)  
Um 180° drehen

Horizontal spiegeln  
Vertikal spiegeln

- ✓ Abmessungen enthalten Konturenstärke
- ✓ Transformationswerte sind Gesamtwerte
- ✓ Inhaltsversatz anzeigen
- ✓ Konturstärke bei Skalierung anpassen

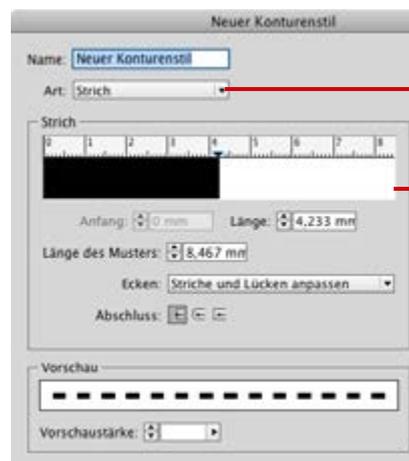
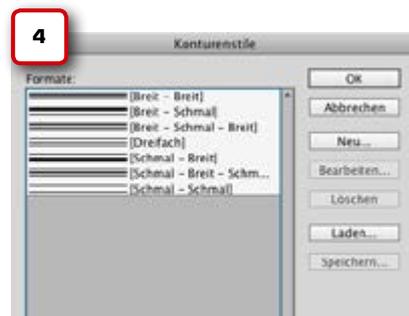
## Linien und Konturen gestalten



### Strichelungen

Im Menü „Typ“ des Kontur-Bedienfelds finden Sie einige voreingestellte Strichelungen. Sie können jedoch auch eigene Strichelungen definieren. Dazu wählen Sie den Konturtyp „Gestrichelt“ ganz unten im „Typ“-Menü (1). Daraufhin werden Eingabefelder für die Längen von „Strich“ und „Lücke“ eingeblendet. Geben Sie nur einen Wert ein, werden alle Striche und Lücken in dieser Länge gebildet. Mit bis zu sechs Werten gestalten Sie Ihre Kontur. Der „Abschluss“ wird auch auf die Enden der Striche angewandt. Mit einer Strichlänge von 0, rundem „Abschluss“ und der Eckenanpassung „Ohne“ erreichen Sie einen Punkt (2).

Diese Methode, Strichelungen zu erzeugen, besitzt jedoch einen großen Nachteil: Die so definierte Strichelung lässt sich nicht als Stil speichern und in Schrift- und Objektformaten (z. B. als Unterstreichung) verwenden (3).



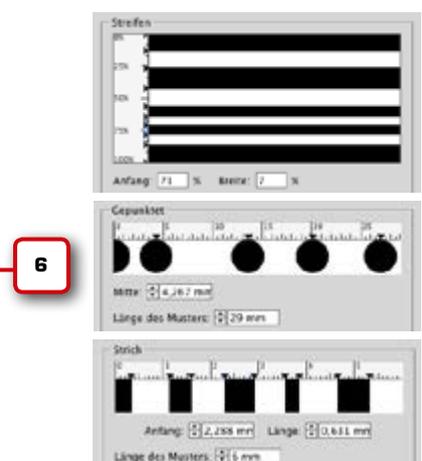
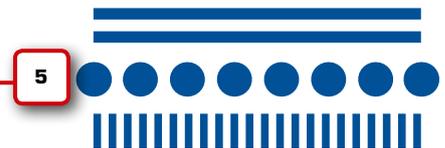
### Konturenstile anlegen

Daher gehen Sie lieber über die Definition eines eigenen Konturenstils. Rufen Sie dazu „Konturenstile“ aus dem Menü des Kontur-Bedienfelds auf (4).

Einen neuen Stil erstellen Sie mit einem Klick auf den Button „Neu“ - dazu gelangen Sie in eine weitere Dialogbox. Hier geben Sie dem Konturenstil zunächst einen Namen und wählen die „Art“ zwischen „Strich“, „Gepunktet“ und „Streifen“ (Längsstreifen auf einer Kontur) (5). Je nachdem, welche Art Sie auswählen, passen sich die Bedienelemente für die Länge von Strich und Lücke an (6).

### Striche und Lücken einstellen

Beginnen Sie damit, die „Länge des Musters“ einzugeben. Dies beeinflusst das angezeigte Lineal. Sie können dann mit exakt abgemessenen Längen arbeiten. Gestrichelte und gepunktete Muster beginnen immer mit einem Strich bzw. Punkt. Um einen neuen Strich zu erzeugen, klicken und ziehen Sie im Lineal oder der weißen Fläche darunter. Einen Strich können Sie verschieben, indem Sie ihn einfach klicken und ziehen. Die Länge eines Strichs verändern



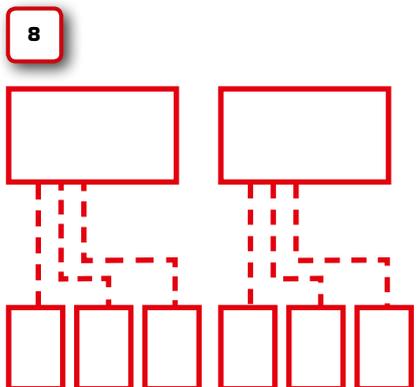
Sie, indem Sie an den Dreiecken im Lineal ziehen. Um einen Strich zu löschen, schieben Sie ihn nach rechts aus dem Feld heraus. Bei gepunkteten Konturen können Sie nur die Position der Punkte verschieben, nicht deren Durchmesser verändern.

Gestreifte Konturen können auch mit einer Lücke beginnen. Das erlaubt Ihnen z. B., Hinweispeile zu gestalten, deren Linien sich kreuzen (7).

**Längen in gestrichelten Konturen anpassen**

Wahrscheinlich haben Sie sich schon gefragt, wie es eigentlich funktionieren kann, dass Sie im Strich-und-Lücken-Lineal mit absoluten Werten arbeiten, die Konturen jedoch mit den unterschiedlichsten Konturstärken funktionieren. Das liegt an der Anpassung der Strichelungen. Zur Verfügung stehen vier Auswahlmöglichkeiten, damit Ecken in einem Pfad immer gleichmäßig aussehen.

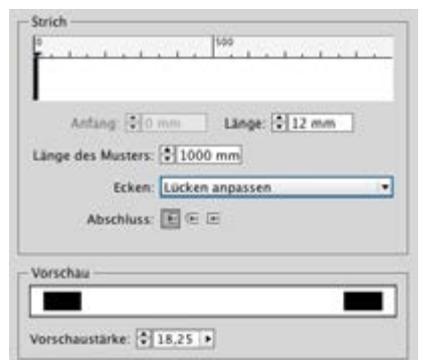
In den meisten Fällen richten Sie einfach Ihre Strichelungen ein und arbeiten mit der Standardanpassung und die Kontur funktioniert. Einige gar nicht so seltene Sonderfälle funktionieren so jedoch nicht.



**Gestrichelte Linien „um die Ecke“:** Call-out-Linien, die um Ecken geführt werden und gestrichelt gestaltet sind, können unter Umständen auffallend uneinheitlich ausfallen. Gerade weil die Pfade Ecken enthalten, ist eine Anpassung eigentlich erforderlich, diese führt jedoch dazu, dass Striche und Lücken unterschiedlicher Linien nicht mehr gleich lang sind (8).

**Rahmen mit Ecken:** Rahmen können so gestaltet werden, dass Striche nur an den Ecken erscheinen. Dafür verwenden Sie eine extrem große Lücke – die „Länge des Musters“ kann bis zu 3500 mm betragen – und einen Strich in der gewünschten Länge. Unter „Ecken“ wählen Sie „Lücken anpassen“. Die Striche in den Ecken behalten damit die vorgegebene Länge, lediglich die Lückenlänge wird auf die verfügbare Länge angepasst (9).

**Punkte „dicht an dicht“:** Sollen Punkte ohne Abstand nebeneinander liegen, dann müssen Sie die Kontur mit absoluten Werten unter Berücksichtigung der späteren Konturstärke gestalten. Dafür geben Sie die geplante Konturstärke als „Länge des Musters“ ein und platzieren einen zweiten Punkt exakt am Ende des Musters. Das sieht in der Vorschau in der Dialogbox nicht richtig aus, später am Objekt passt es jedoch (10).

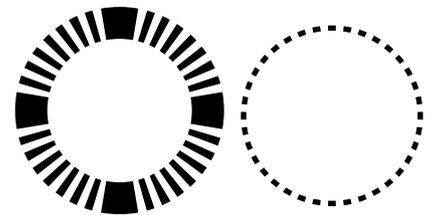


**Linien und Konturen gestalten**



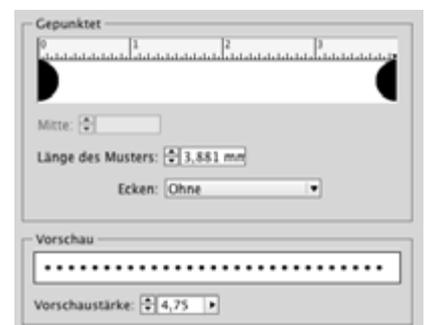
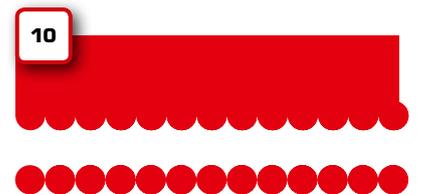
**Eckenanpassung**

Die Anpassung wird zwar unter der Bezeichnung „Ecke“ geführt, tatsächlich reagiert sie aber auf jeden Punkt, egal, ob Kurven- oder Eckpunkt. Gestrichelte Konturen in höheren Stärken mit irgendeiner Anpassungsmethode führen daher an Kreisen zu überraschenden Ergebnissen. Um nicht an jedem Kreispunkt eine unregelmäßige Strichelung zu erhalten, ist bei Kreisen ein wenig Anpassung von Konturstärke und Strichelungslänge erforderlich.



**Einheiten**

Werte, die Sie im Konturenstile-Dialog eingeben, können Sie auch mit der Einheit Pt eintragen. InDesign rechnet die Werte um.



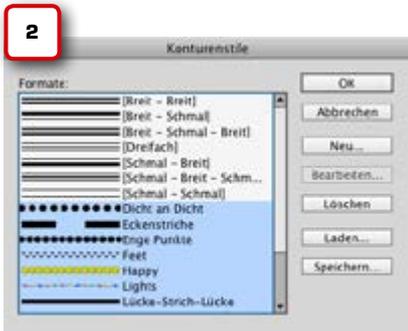
## Linien und Konturen gestalten



1



2



3



4



### Gepunktete Linien wie in Illustrator

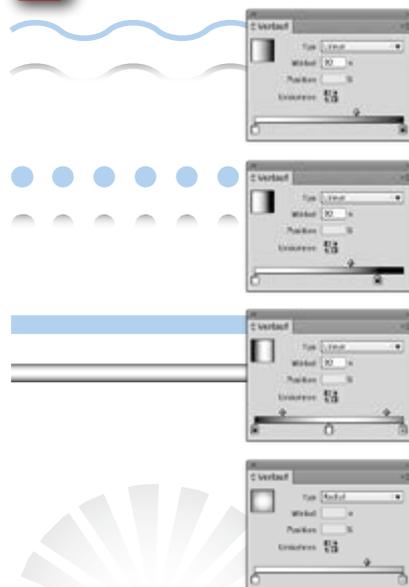
In Illustrator versierte Anwender kennen den Trick, um gepunktete Konturen auf Basis einer „normalen“ Strichelung mit der Option „abgerundetes Linienende“ und einem „Strich“ der Länge 0 zu gestalten. In InDesign achten Sie darauf, unter „Ecken“ die Option „Lücken anpassen“ auszuwählen, anderenfalls kann es passieren, dass die Punkte zu Strichen werden (1).

### Konturenstile speichern

Wenn Sie sich eigene Konturenstile anlegen, werden diese in der aktuell geöffneten Datei gespeichert. Ist keine Datei offen, werden die Konturenstile allgemein gespeichert und stehen allen Dateien zur Verfügung. Sie gehen allerdings verloren, wenn die Voreinstellungen neu angelegt werden.

Ihre benutzerdefinierten Konturenstile können Sie als Datei speichern, um sie z. B. in andere InDesign-Dateien zu laden oder mit Kollegen auszutauschen. Rufen Sie dazu die

5



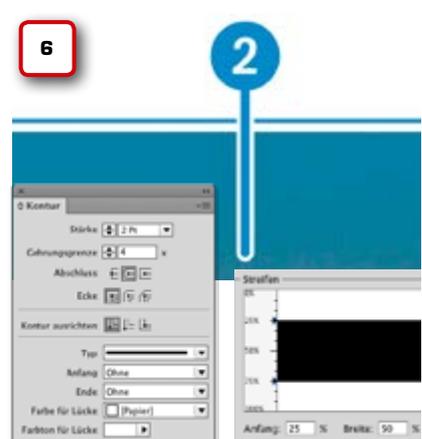
Dialogbox „Konturenstile“ aus dem Menü des Kontur-Bedienfelds auf. Wählen Sie darin einen oder mehrere Ihrer eigenen Konturenstile aus – die Stile in eckigen Klammern [] lassen sich nicht speichern – und klicken Sie auf „Speichern“. Mit dem Button „Laden“ können Sie eine .Inst-Datei laden (2).

### Farben für Konturen

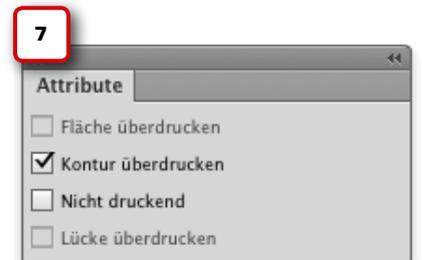
Konturen können nicht nur mit Farben, sondern auch mit Verläufen versehen werden (tatsächlich war Letzteres in InDesign schon möglich, bevor es in Illustrator kam). Mit einem Klick auf das Kontur-Feld im Steuerungsbedienfeld rufen Sie die Farbfelder auf, mit Shift-Klick das Farbe-Bedienfeld (3).

Werden zu dünne Konturen mit einer Prozessfarbe versehen, dann können Passerungenauigkeiten problematische Folgen haben, da die Kontur unsauber aussieht. Bei amplitudenmoduliertem Raster sollten Sie neben dünnen Konturen auch mit aufgerasterten Farben vorsichtig sein (4).

6



7



### Verläufe für Konturen

Um eine Kontur mit einem Verlauf zu versehen, fokussieren Sie sie mit dem Konturfeld und öffnen das Verlauf-Bedienfeld oder weisen einen Verlauf mit dem Farbfelder-Bedienfeld zu. Verläufe auf Konturen können Sie linear oder kreisförmig anlegen, die Verläufe können jedoch nicht der Kontur folgen, was ihren Nutzen außerhalb von geraden Pfaden doch erheblich einschränkt. Die Verläufe werden mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug auf der Kontur ausgerichtet (5).

### Farbe für Lücke, Farbe für Strich

Bei gestrichelten Konturen können Sie nicht nur die Striche, sondern auch die Lücken einfärben. Das entsprechende Menü finden Sie ganz unten im Kontur-Bedienfeld. Die großzügig ausgesparten Callout-Linien oder die sich kreuzenden Hinweispeile erstellen Sie aus einer gestreiften Kontur mit der Lückenfarbe [Papier] (6).

### Überdrucken

Konturen, die Sie mit dem Farbfeld [Schwarz] versehen, überdrucken automatisch. Soll das Überdrucken für die Konturen einzelner Objekte aktiviert werden, dann stellen Sie dies im Attribute-Bedienfeld unter „Fenster“ > „Ausgabe“ > „Attribute“ ein (7). Wenn Sie eine Lückenfarbe definiert haben, lässt sich eine überdruckende Kontur zwar einstellen, erzeugt aber eventuell nicht die gewünschte Wirkung – überprüfen Sie das Ergebnis mit der Separationen-Vorschau.

### Transparenz-Eigenschaften

Die Konturen eines Objekts können Sie zum Stanzen verwenden. Dazu benötigen Sie Transparenz.

Eine Briefmarke können Sie ganz einfach konstruieren, indem Sie einem Rechteck eine gepunktete Kontur zuweisen. Die „Kontur“ erhält im Effekte-Bedienfeld die „Deckkraft“ 0% (8). Dann aktivieren Sie für das „Objekt“ die Option „Aussparungsgruppe“ (9).

### Besondere Konturenformen

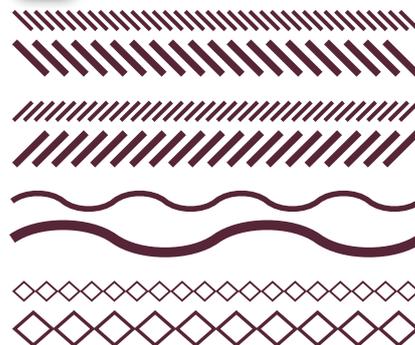
Neben den gestrichelten, gepunkteten und gestreiften Konturen, deren Aussehen Sie sehr weitgehend beeinflussen können, bietet InDesign im Menü „Typ“ noch weitere grafische Konturenformen an, deren konkrete Ausgestaltung jedoch leider Ihrer Beeinflussung entzogen ist. Beim Ändern der Konturstärke skalieren diese Konturen leider komplett. Die schräggestreiften Konturen lassen sich an anderen als einfachen Linien nicht verwenden.

Die Wellen-Kontur ist gut geeignet für allerlei Umrandungen, nicht nur an geraden und gerundeten Pfaden, auch an Rechtecken. Die Fläche des Objekts passt sich natürlich nicht an die Wellenform an. Wenn Sie mit den Wellenlinien auch Flächen gestalten wollen, müssen Sie die Kontur in einen Pfad umwandeln – das geht in InDesign nicht ohne fremde Hilfe (mehr dazu später).

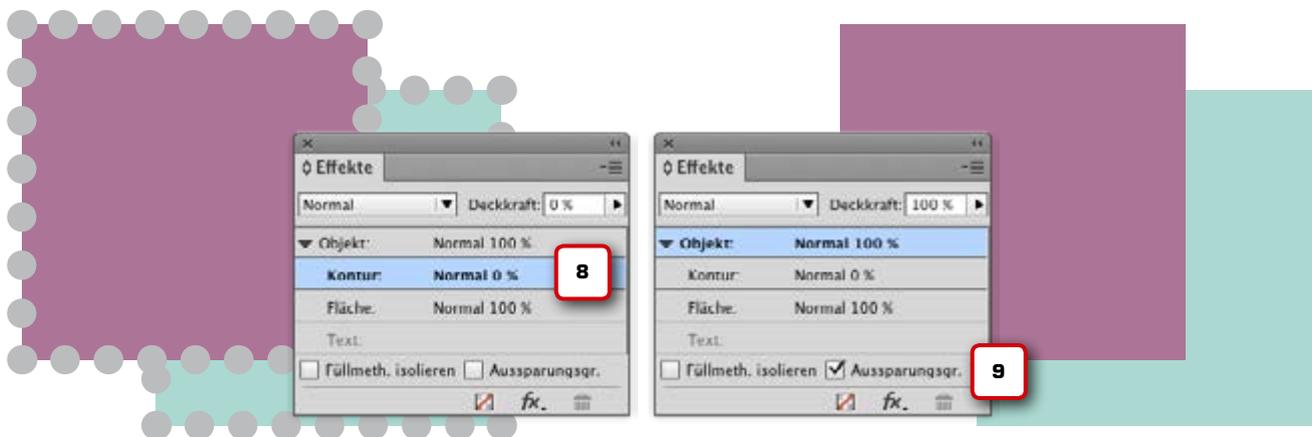
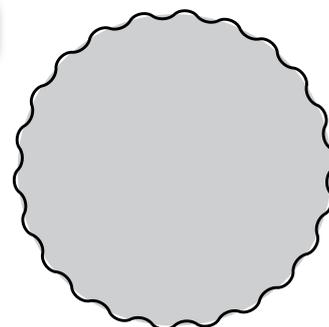
## Linien und Konturen gestalten



10



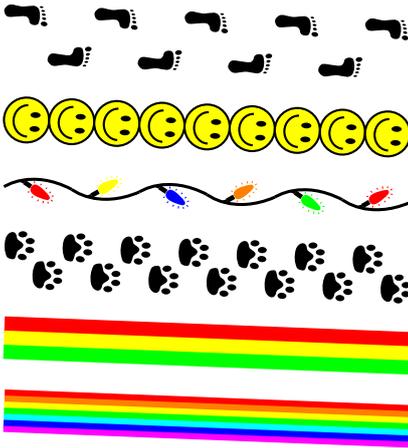
11



## Linien und Konturen gestalten



1



### Eigene Dingbats-Fonts

Und wenn Sie lieber eigene Vektorformen in einer Kontur verwenden möchten, die bisher nicht einem Font zur Verfügung stehen, können Sie sich mit dem InDesign-Skript IndyFont ganz einfach selbst einen OTF-Font erstellen: <http://www.indiscripts.com/post/2012/06/indyfont-build-opentype-fonts-from-within-indesign>. Die Demoversion ist kostenlos und generiert Schriften mit einem Zeichen. Wenn Sie das Skript regelmäßig verwenden, sollten Sie es jedoch kaufen, um die Weiterentwicklung zu unterstützen.

### Easteregg-Konturen

InDesign besitzt zwar interessante Einstellungen für Konturen, aber nicht die Vielfalt eines Grafikprogramms. Einige besondere Konturformen „verstecken“ sich seit Jahr und Tag als „Eastereggs“ in den Konturenstilen. Um diese Konturen einsetzen zu können, rufen Sie die Konturenstile aus dem Menü des Kontur-Bedienfelds auf und legen dort einen neuen Stil an.

Geben Sie diesem Stil einen der definierten Namen „Feet“, „Happy“, „Lights“, „Woof“ bzw. „Rainbow“ und „Rasta“. Die letzteren beiden Konturstile müssen über den besonderen Namen hinaus als Art: „Streifen“ angelegt werden.

Die Konturenstile werden dann in das Menü unter „Typ“ aufgenommen und Sie können sie Pfaden zuweisen. Ihr Nutzen ist zugegebenermaßen eingeschränkt (1).

### Mehr als Punkte

Besondere gepunktete Konturen lassen sich über die Funktion „Text auf einem Pfad“ anlegen. Viele Dingbats-Fonts enthalten speziell gestaltete Punkte – es lassen sich aber auch andere Grafiken auf diesem Weg verwenden.

Wie bei jeder Kontur beginnen Sie mit einem Pfad. Klicken Sie mit dem Text-auf-Pfad-Werkzeug auf diesen Pfad, geben Sie das gewünschte Zeichen ein und formatieren Sie es. Bei langen Pfaden müssen Sie gegebenenfalls sehr viel Text eingeben, dies lässt

sich durch Kopieren und Einfügen vereinfachen. Legen Sie dann einige Zeichenformate an, in denen Sie lediglich die Zeichenfarben für die Kontur festlegen.

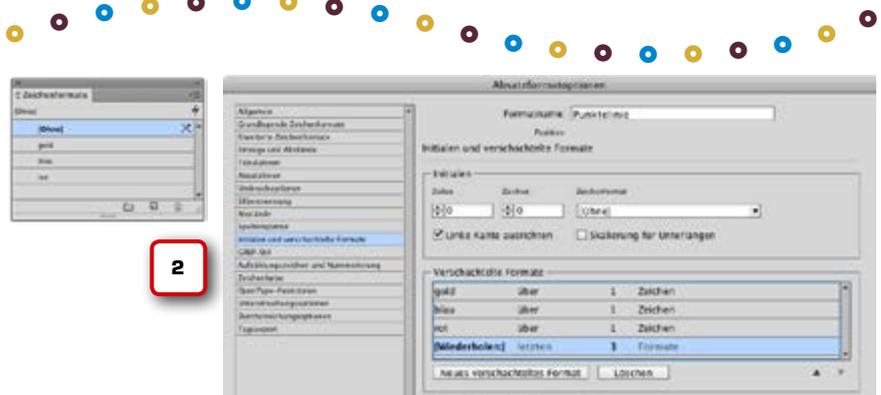
Formatieren Sie die Zeichen mithilfe eines Absatzformats. Es kann nötig sein, mit dem Grundlinienversatz die Zeichen auf die Kontur zu verschieben. Mit der Laufweite steuern Sie den Abstand. Dank verschachtelter Formate können Sie derartige „Konturen“ sogar mehrfarbig anlegen (2).

So angelegte Konturen lassen sich – falls notwendig – sogar in Pfade umwandeln.

### Konturen in Pfade umwandeln

Es gibt gute Gründe, eine Kontur in Pfade umwandeln zu wollen, z. B. um die wellenförmige Kontur fetter zu gestalten, ohne dass sich dabei die Wellenlänge ebenfalls verändert. In InDesign selbst können Sie Konturen nicht in Pfade umwandeln. Sie können zu diesem Zweck aber Illustrator einsetzen: Kopieren Sie den betreffenden Pfad in die Zwischenablage, wechseln Sie zu Illustrator, erstellen Sie eine neue Datei und fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein.

Der Inhalt der Zwischenablage kommt nicht immer so einfach in einem anderen Programm an, wie man ihn kopiert hat. In Illustrator verwenden Sie daher das Ebenen-Bedienfeld, um zunächst Ihr Objekt aus der Schnittmaske zu befreien, in die es



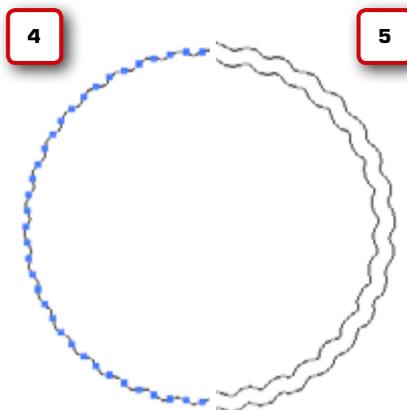
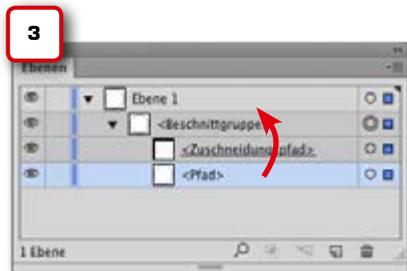
2

automatisch verpackt wurde. Illustrators Ebenen-Bedienfeld funktioniert wie das von InDesign – es ist nur noch etwas mächtiger. Sie können den Inhalt der Schnittmaske einfach aus dieser heraus auf eine höhere Hierarchiestufe ziehen (3).

Anschließend müssen Sie das Objekt selbst untersuchen – um die Umwandlung von Konturen zu überprüfen, bietet sich die Pfadansicht an: Mit **Befehl/Strg + Y** wechseln Sie in diese Ansicht.

Die Wellenlinie wurde bereits beim Einfügen automatisch in einen Pfad umgewandelt, seine Kontur wurde jedoch nicht umgewandelt. Genau so war es gewünscht, denn die Konturstärke soll ja in InDesign nun verändert werden (4). Falls Sie aber auch einmal eine Kontur umwandeln wollen, wählen Sie den betreffenden Pfad in Illustrator aus und rufen „Objekt“ > „Pfad“ > „Konturlinie“ auf (5).

Das resultierende Objekt kopieren Sie wieder in die Zwischenablage und fügen es in InDesign ein.



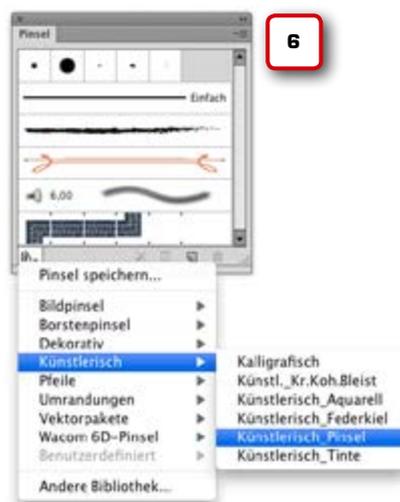
### Besondere Konturformen aus Illustrator in InDesign verwenden

In Illustrator können Sie aber auch noch speziellere Konturen erzeugen, z. B. gemalte Pinsel- oder Kreidestriche oder barocke Rahmenkanten, indem Sie die vordefinierten Pinsel verwenden.

Um in Illustrator eine besondere Kontur zu erstellen, ziehen Sie zuerst mit dem Rechteck-Werkzeug einen Rahmen auf oder zeichnen mit dem Zeichenstift-Werkzeug einen Pfad.

Rufen Sie dann das Pinsel-Bedienfeld auf und wählen Sie aus dem Bibliotheken-Menü mit dem Button unten links eine Pinsel-Bibliothek aus (6). Schöne gemalte Striche für die Auszeichnung eines Sonderangebots finden Sie in den „Künstlerisch“-Bibliotheken (7). Schöne florale Designs sind unter „Dekorativ“ > „Satz elegant geschweifte und Blumenpinsel“ zu erreichen. Wählen Sie bei ausgewähltem Objekt einen Pinsel aus, um ihn dem Objekt zuzuweisen. Wenn die Kontur zu stark ist, geben Sie im Steuerungs- oder im Kontur-Bedienfeld eine geringere Konturstärke ein (8).

Den schwarzen Pinseln können Sie auch noch eine andere Konturfarbe zuweisen. Verwenden Sie dazu das Farbe- oder das Farbfelder-Bedienfeld. Wenn alles passt,



## Linien und Konturen gestalten



können Sie das Objekt wieder an InDesign übergeben.

Konturen oder Rahmen fügen Sie über die Zwischenablage wieder in InDesign ein. Pinsel werden bei diesem Vorgang automatisch in Pfade umgewandelt. Über die Zwischenablage können 500 Pfade gleichzeitig aus Illustrator in InDesign eingefügt werden. Bei besonders detaillierten Konturen ist dieser Weg also eventuell nicht möglich.

### Illustrator-Zwischenablage

Rufen Sie die Illustrator-Voreinstellungen auf und stellen Sie sicher, dass unter „Dateien verarbeiten und Zwischenablage“ die Option „AICB“ aktiv ist, damit Pfade als Pfade an InDesign übergeben werden können und nicht als PDF, das Sie nicht weiterbearbeiten können.

# Texte gestalten



Der Umgang mit Text ist InDesigns Kernkompetenz. In diesem Zusammenhang sehen wir uns jedoch nicht große Textmengen an, sondern Möglichkeiten zur besonderen Gestaltung von Texten. In InDesign können Sie zwei Arten von Texten erstellen: Textrahmen und Pfadtext.

## Textrahmen

Einen Textrahmen ziehen Sie mit dem Text-Werkzeug auf. Klicken und ziehen Sie mit dem Werkzeug auf der Seite (1). Ist bereits ein Text in den Platzierungscursor geladen (2), dann können Sie auch einfach klicken. Der Textrahmen wird innerhalb der eingerichteten Ränder und Spalten angelegt.

Darüber hinaus kann jede beliebige Vektorform als Textrahmen verwendet werden, indem Sie mit dem Text-Werkzeug hineinklicken – der Cursor ändert sich, sobald Sie ihn über eine Form bewegen, in die Sie Text einfügen können (3). Allerdings muss ein Textrahmen eine Mindestgröße von etwa 1x1 mm besitzen. Wenn Sie ein Vektorobjekt in einen Textrahmen umwandeln, erzwingt InDesign diese Größe. Das Umwandeln bereits bestehender Formen ist eine praktische Vorgehensweise, um Formsatz zu erstellen. Sie können zu diesem Zweck auch verknüpfte Pfade verwenden. In Formen mit Löchern bzw. beim Satz durch mehrere

Formen entstehen jedoch gegebenenfalls schwer lesbare Texte (6).

## Textrahmen nachbearbeiten

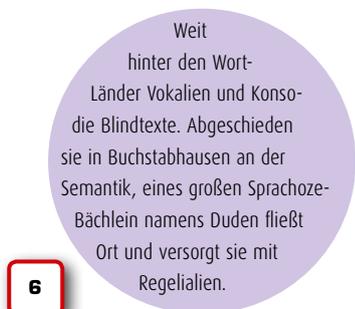
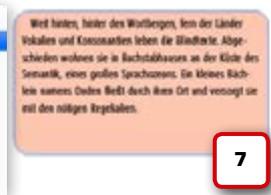
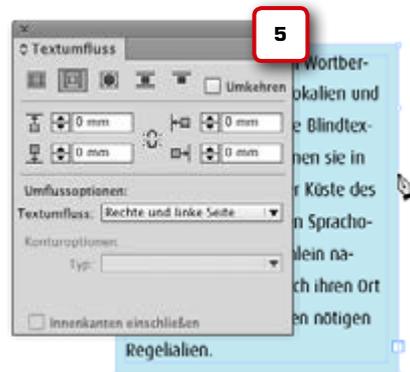
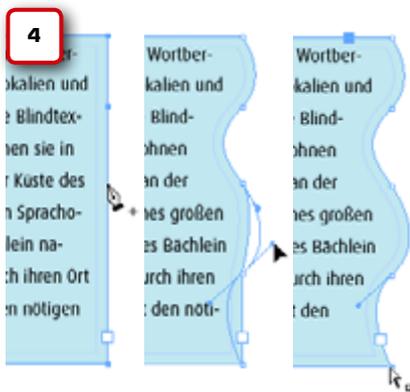
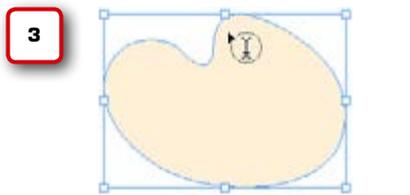
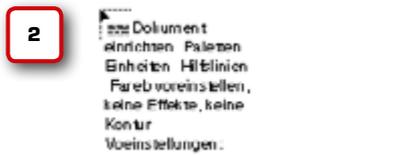
Textrahmen können Sie mit dem Zeichenstift-, dem Buntstift- sowie dem Direktauswahl-Werkzeug nachbearbeiten. Sie können ihnen auch Eckeneffekte zuweisen. Den Zeichenstift verwenden Sie am Textrahmen so, wie an jedem normalen Pfad (4).

Haben Sie für den Textrahmen bereits den Textumfluss eingestellt, dann ist das Nachbearbeiten etwas umständlich, da der Textumfluss selbst ein Vektorpfad ist, der bearbeitet werden kann und der über dem Textrahmen liegt. Um den Textrahmen sicher aktivieren zu können, sollten Sie den Textumfluss vorübergehend deaktivieren und später wieder zuweisen (5).

Textrahmen können Sie auch mit den Befehlen unter „Objekt“ > „Form konvertieren“ in geometrische Grundformen umwandeln bzw. zurückwandeln. Das ist eine unkomplizierte Vorgehensweise z.B. für die Rückwandlung bearbeiteter Rahmen in Rechtecke (7).

## Verkettete Textrahmen

Jeder Textrahmen besitzt eine Eingangs- und eine Ausgangsbox, die Sie zum Verketteten verwenden können. Die Ausgangsbox zeigt



ein rotes Pluszeichen, wenn bereits mehr Text vorhanden ist, als der Rahmen fassen kann. Mit einem Klick in die Ausgangsbox nehmen Sie die Kette auf (8). Klicken Sie nun in einen anderen Textrahmen (9) oder in eine andere Form (10) – der Cursor zeigt Ihnen an, wenn sich eine Verkettung erzeugen lässt – oder ziehen Sie mit dem aufgenommenen Text einen neuen Rahmen auf.

**Textrahmenoptionen**

Die Anzahl der Textspalten in einem Rahmen ändern Sie unter „Objekt“ > „Textrahmenoptionen“ (12). Eine wichtige Einstellung in den Optionen ist darüber hinaus der „Abstand zum Rahmen“ – diesen sollten Sie einstellen, wenn Sie dem Textrahmen eine Kontur oder eine Fläche zuweisen (11).

Wenn Sie erreichen wollen, dass ein bestimmter Text nicht mehr von anderen verdrängt wird, dann aktivieren Sie das Textobjekt und setzen das Häkchen „Textumfluss ignorieren“ (13).

**Pfadtext**

Um einen Pfadtext zu erstellen, zeichnen Sie zunächst den Pfad: Ziehen Sie eine Form auf, verwenden Sie den Buntstift oder Zeichenstift. Es können offene oder geschlossene

Pfade sein. Anschließend klicken Sie mit dem Text-auf-Pfad-Werkzeug auf den Pfad, um das Pfadtextobjekt zu erstellen (14). Die Eigenschaften des Pfads werden dabei nicht automatisch entfernt – dies ist vor allem bei hellen, dünnen Linien schwer zu erkennen. Achten Sie auf die Fläche/Kontur-Felder, um sicherzustellen, dass der Pfad keine eigenen Eigenschaften mehr besitzt.

**Oben und unten – Text für einen Stempel**

Pfadtext kann in InDesign nur in einer Richtung auf einem Pfad laufen (15). Wenn Sie erreichen wollen, dass der Text sowohl auf der oberen als auch auf der unteren Hälfte eines Kreises lesbar ist, müssen Sie den Kreis aufteilen. Grundsätzlich wäre es auch möglich, mit zwei exakt übereinander liegenden Kreisen zu arbeiten, es wird dann jedoch schwieriger, den unteren der beiden auszuwählen.

Um den Kreis zu teilen, aktivieren Sie seinen unteren Ankerpunkt mit dem Direktauswahl-Werkzeug (16) und schneiden ihn aus: **Befehl/Strg + X** (17). Dann wählen Sie „Bearbeiten“ > „An Originalposition einfügen“: **Befehl/Strg + Alt + Umschalttaste + V** (18).

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de



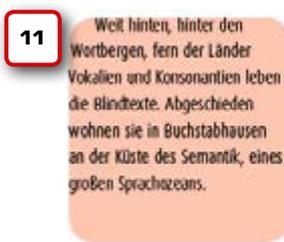
8



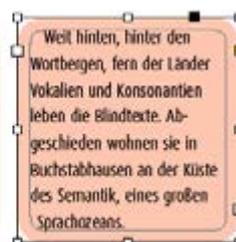
9



10



11



12

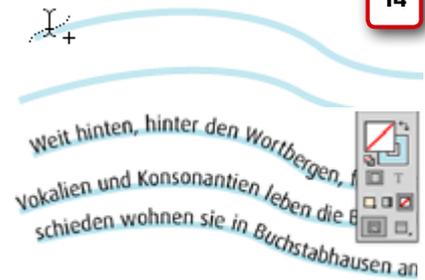
13



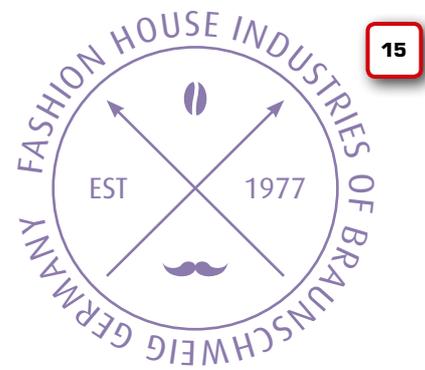
**Texte gestalten**



14



15



16



17



18

**Reden Sie mit: facebook.de/cleverprinting**

Auf unserer Facebook-Seite informieren wir Sie über interessante Neuigkeiten rund um Cleverprinting. Schulungstermine, Aktionen, neue Bücher und Produkte geben wir hier bekannt. Und wir laden Sie ein, mitzureden: bei Abstimmungen, Diskussionen und Umfragen rund um die Themen Grafik und PrePress. Besuchen Sie uns:

[www.facebook.de/cleverprinting](http://www.facebook.de/cleverprinting)



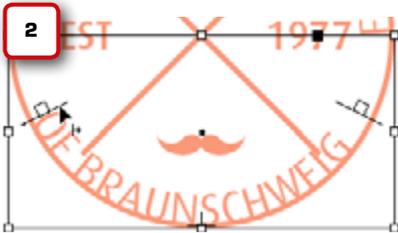
## Texte gestalten

A|

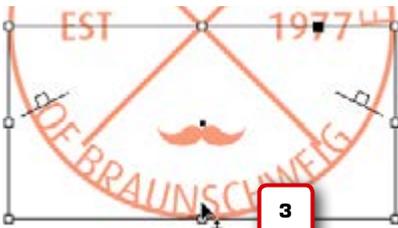
1



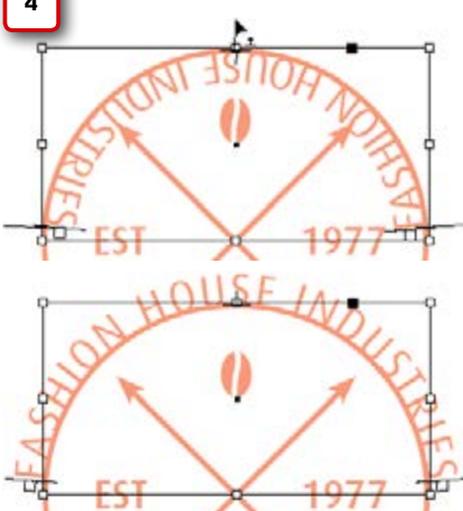
2



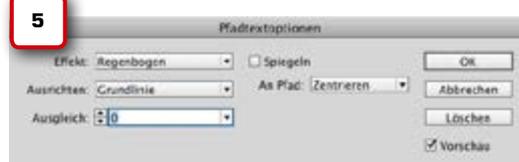
3



4



5



6



7



Sie haben nun zwei Halbkreise. Setzen Sie jeweils den Text auf beide Pfade. Einer der beiden Texte läuft in der falschen Richtung, Sie müssen ihn auf dem Pfad ausrichten (1).

### Text auf dem Pfad ausrichten

Egal, an welcher Stelle Sie auf den Pfad klicken, der Text fließt zunächst immer über die gesamte Pfadlänge. Wenn Sie den Pfadtext mit dem Auswahl-Werkzeug aktivieren, werden die Pfadtextklammern sichtbar. Mit ihrer Hilfe können Sie den Pfadtext auf dem Pfad ausrichten und den Bereich begrenzen, den der Text nutzen darf.

Die Pfadtextklammern verschieben Sie ebenfalls mit dem Auswahl-Werkzeug. Wenn Sie es über eine Klammer bewegen, ändert sich das Cursor-Symbol. Klicken und ziehen Sie die beiden äußeren Klammern entlang des Pfades, um den Bereich einzuzugrenzen, in dem der Text fließt (2). Die mittlere Klammer verwenden Sie, um den Text insgesamt auf dem Pfad zu verschieben (3). Ziehen Sie diese Klammer auf die andere Seite des Pfades, um den Text in der anderen Richtung laufen zu lassen (4).

Darüber hinaus können Sie Pfadtext auch links- bzw. rechtsbündig oder zentriert ausrichten. Mit „Schrift“ > „Pfadtextoptionen“ rufen Sie eine Dialogbox auf, in der Sie zusätzliche Optionen setzen können (5). Unter „Effekt“ wählen Sie, ob und wie die

Buchstaben verzerrt werden sollen, um sich an den Pfad anzupassen, und mit „Ausrichten“ stellen Sie ein, wie die Schrift am Pfad ausgerichtet wird. In unserem Beispiel wählen Sie „Oberlänge“. Wenn Sie den Text noch exakter anpassen möchten, verwenden Sie den „Grundlinienversatz“ im Zeichen-Bedienfeld (6).

### Pfadtexte verketteten

Die Pfadtextklammern dienen auch dazu, mehrere Pfadtexte miteinander zu verketteten. Zu diesem Zweck besitzen Sie Eingangs- und Ausgangsboxen. Anders als ein Rahmen lässt sich nicht jeder beliebige Pfad mit einem bestehenden Pfadtext verketteten – er muss bereits in einen Pfadtext umgewandelt worden sein (7).

### Besondere Zeichen setzen

Vor allem beim Umgang mit Dingbats-Schriften und OpenType-Fonts mit sehr vielen alternativen Glyphen ist es sinnvoll, einen Überblick über die verfügbaren Zeichen zu haben. Dazu verwenden Sie das Glyphen-Bedienfeld unter „Schrift“ > „Glyphen“.

Setzen Sie den Textcursor in ein Textobjekt, wählen Sie eine Schriftart aus dem Menü und doppelklicken Sie auf das gewünschte Zeichen im Bedienfeld. Wenn Sie ein Zeichen im Textobjekt aktivieren, wird es auch im Glyphen-Bedienfeld hervorgehoben. Falls

es - in einem OpenType-Font - alternative Glyphen gibt, erkennen Sie dies an dem kleinen Pfeil rechts unten im Feld. Klicken Sie darauf, um ein Menü der Alternativen aufzurufen (8).

### Text gestalten

Sowohl die Texte selbst als auch die Textrahmen und -pfade können Sie gestalten, indem Sie ihnen Flächen und Konturen sowie Effekte (s. S. 89) zuweisen.

#### Fläche und Kontur zuweisen

Mit den Symbolen im Farbe-, Farbfelder- und Werkzeugbedienfeld bestimmen Sie, ob Sie Flächen und Konturen dem Text oder dem Rahmen bzw. Pfad zuweisen. Wenn der Textcursor in einem Textobjekt steht, ist automatisch der Text fokussiert. Ist dagegen das Textobjekt mit dem Auswahl-Werkzeug aktiviert, dann ist seine Fläche bzw. sein Pfad fokussiert. Mit der **Taste J** wechseln Sie in dem Fall den Fokus (11).

#### Besondere Füllungen

Es ist relativ einfach, einem Schriftzug einen Verlauf als Füllung oder Kontur zuzuweisen. Wenn Sie einen Text jedoch mit einem Bild oder einem Muster füllen wollen (9), müssen Sie den Text in Pfade umwandeln und das Foto oder die Grafik in den Rahmen platzieren. Falls Sie den Text flexibel halten müssen, um z. B. auf Kundenwünsche

eingehen zu können, sollten Sie einen Blick auf die Möglichkeiten von Illustrator werfen (s. S. 89).

#### Konturen

Erfreulicherweise erstellt InDesign Konturen am Text so, dass sie nach außen ausgerichtet sind und damit die Buchstabenform intakt lassen. Wenn Sie Text in Pfade umwandeln, bleibt die nach außen ausgerichtete Kontur nicht erhalten und die Kontur wird außerdem - nach PostScript-Standard - über der Fläche des Texts angeordnet (s. S. 69). Nach außen ausrichten über das Kontur-Bedienfeld erzeugt leider Fehler bei Punzen (10).

#### Text in Pfade umwandeln

Wenn Sie nicht nur die Möglichkeiten des Textsatzes - wie Kerning, Grundlinienversatz oder Skalierungen - nutzen, sondern die Buchstabenformen selbst bearbeiten wollen, dann müssen Sie die Schrift in Pfade umwandeln. Dazu aktivieren Sie das Textobjekt und wählen „Schrift“ > „In Pfade umwandeln“. Diese Vorgehensweise ist jedoch nur für bestimmte Arten von Texten empfehlenswert: kurze Texte, wie man sie typischerweise in Logos oder Überschriften findet, die üblicherweise nachbearbeitet werden. Das Problem mit dem Befehl „In Pfade umwandeln“ besteht darin, dass er viele automatisch generierte Zeichen, z. B.

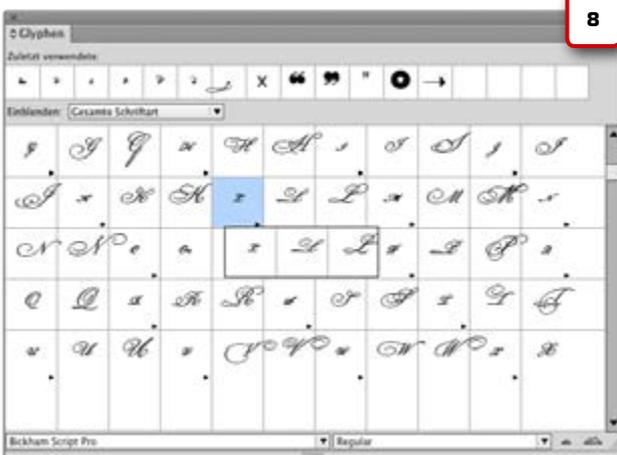
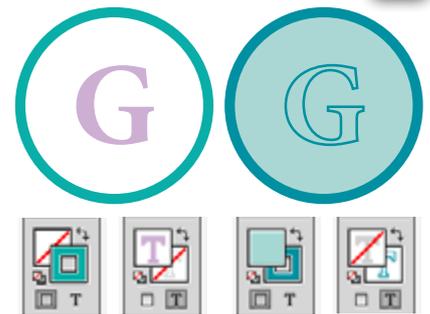
## Texte gestalten



### OpenType setzen

Im Menü des Zeichen-Bedienfelds unter „OpenType“ bzw. in den Zeichen- und Absatzformaten unter „OpenType-Funktionen“ können Sie den Satz der OpenType-Merkmale festlegen und z. B. Schwungschriften oder bedingte Ligaturen aktivieren. In eckigen Klammern aufgeführte Optionen sind in der aktuellen Schrift nicht vorhanden.

11



Schattentext  
Schattentext

10



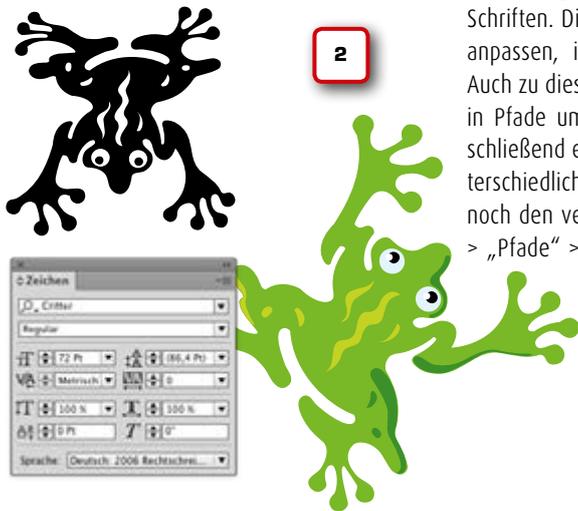
## Texte gestalten



Aufzählungszeichen, einfach ignoriert. In Pfade umgewandelter Text ist ein verknüpfter Pfad. Das kann bei späteren Bearbeitungen vor allem bei Schreibschriften an den Übergängen zwischen den Buchstaben zu Darstellungsfehlern führen (1). Das Zusammenfügen der Schrift in InDesign ist relativ aufwendig, weil Sie zuerst den verknüpften Pfad auflösen und dann die einzelnen Zeichen wieder zu verknüpften Pfaden zusammenfügen müssen, bevor Sie den Pathfinder „Addieren“ anwenden können. Einfacher geht es, wenn Sie den umgewandelten Schriftzug in Illustrator kopieren. Dort müssen Sie nur die durch das Kopieren entstandene Schnittmaske löschen und können anschließend einfach mit dem Pathfinder zusammenfügen. Nach dem Umwandeln von Schrift in Pfade achten Sie auf die Konturen (s. vorherige Seite).

### Dingbats nutzen

Eine Vielzahl von Dingbats-Schriften erleichtern das Design. Wenn Sie keine Zeit oder kein Budget haben, Grafikelemente zu zeichnen, finden Sie sicher brauchbare Elemente in einer gut sortierten Bibliothek solcher Schriften. Diese können Sie an Ihren Bedarf anpassen, indem Sie sie nachbearbeiten. Auch zu diesem Zweck müssen die Schriften in Pfade umgewandelt werden. Sollen anschließend einzelne Teile eines Zeichens unterschiedlich eingefärbt werden, müssen Sie noch den verknüpften Pfad lösen: „Objekt“ > „Pfade“ > „Verknüpften Pfad lösen“ (2).



## Textgestaltung in Illustrator

Die Möglichkeiten der Textgestaltung in Illustrator sind sehr vielfältig. Vor allem, wenn es nötig ist, dass Ihr Text aufwendig gestaltet und trotzdem noch editierbar ist, um z. B. die Schriftart, -größe oder gar den Textinhalt zu bearbeiten, sollten Sie sich Illustrator näher ansehen.

### Textarten

Wichtig zu wissen: In Illustrator gibt es neben Textrahmen (Flächentext) (3) noch Punkttext (4), der ausgehend vom Klickpunkt so lange in einer Zeile fließt, bis Sie einen Return setzen, und sich auch beim Skalieren anders verhält. Um einen Textrahmen zu erstellen, klicken und ziehen Sie mit dem Text-Werkzeug. Um einen Punkttext zu erstellen, klicken Sie einfach.

### Eigenschaften für Textobjekte

Wenn Sie einem Text in Illustrator eine Kontur zuweisen wollen, die die Form der Zeichen nicht beeinträchtigt (5), müssen Sie etwas umständlicher vorgehen als in InDesign. Diese Vorgehensweise gilt ebenfalls, wenn Sie Verläufe oder Pinsel anwenden wollen. Die Konturen bzw. Verläufe dürfen nicht direkt dem Text zugewiesen werden. Stattdessen rufen Sie das Aussehen-Bedienfeld auf und legen eine neue Kontur an (6). Diese Kontur verschieben Sie unter dem Eintrag „Zeichen“. Sie beeinträchtigt nun nicht die Form der Zeichen (7).

# Regenbogen Regenbogen

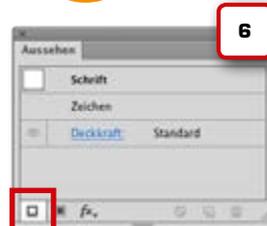
5

Weit hinten, hinter den Wortbergen, fern Vokalien und den Ländern Vokalien die Blindtexte sind konsolantien können sie in leben die Blindtexte der Küste des Abgeschiedenes großen Sprachzonen wohnen sie in Böhmen namens abhausianer in ihren Ort und

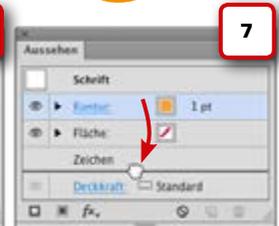
3

Weit hinten, hinter den Wortbergen

4



6



7

Wenn Sie einem Text einen Verlauf zuweisen wollen, legen Sie auf demselben Weg eine neue Fläche an. Dieser Fläche können Sie einen Verlauf zuweisen (8). Doppelklicken Sie dann auf den Eintrag „Zeichen“ und löschen Sie die dort noch vorhandene Flächenfarbe (9).

### Texte aufrauen

Um einen Text „angefressen“ zu gestalten, können Sie ihm „Effekt“ > „Verzerrungs- und Transformationsfilter“ > „Aufrauen“ zuweisen (14). Oder Sie geben dem Text eine Pinselkontur (s. S. 75), z.B. aus der Bibliothek „Künstlerisch“ > „Künstl.\_Kr.Koh. Bleist.“ (15).

### Schnittmaske

In Illustrator müssen Sie Texte nicht in Pfade umwandeln, um sie als Rahmen für Fotos oder Grafik zu verwenden. Stattdessen bleibt der Text bearbeitbar. Das ist eine Möglichkeit, interessante Überschriften zu gestalten. Platzieren Sie dazu ein Bild in die Illustrator-Datei und setzen Sie darüber einen Text. Der Text wird zunächst in der gewünschten Schriftart und -größe formatiert und auf dem Foto in Position gebracht. Anschließend weisen Sie dem Text jedoch die Fläche „Ohne“ zu (10). Dann aktivieren

Sie Text und Foto und wählen „Objekt“ > „Schnittmaske“ > „Erstellen“ (12).

Um einem Text ein rapportierendes Muster zuzuweisen, benötigen Sie keine Schnittmaske. Stattdessen erstellen Sie ein Muster (s. S. 47) und weisen es dem Text zu (13).

### Kopieren zwischen InDesign und Illustrator

Obwohl Illustrator und InDesign als vektorbasierte Programme viele Ähnlichkeiten besitzen, ist es kaum möglich, Texte zwischen beiden sicher auszutauschen. Wenn Sie Textrahmen aus InDesign in Illustrator kopieren, bleiben viele Formatierungen erhalten, Texte werden jedoch in einzelne Zeilen aufgetrennt. Konturen sollten Sie vor dem Kopieren entfernen, da anderenfalls ein zweites Objekt entsteht.

Wenn Sie editierbaren Text aus Illustrator in InDesign kopieren wollen, müssen Sie den Text mit dem Text-Werkzeug aktivieren. Formatierungen gehen verloren. Haben Sie Texte oder in Pfade umgewandelte Texte in Illustrator besonders formatiert, sollten Sie die Illustrator-Datei in InDesign platzieren, denn über die Zwischenablage können Sie keine Pfade einfügen.

## Texte gestalten



14

Rau  
Rau



15

Der „Pfad verschieben“-Effekt sorgt dafür, dass die Kontur nach innen versetzt wird, damit sie die Buchstaben nicht zu stark fettet.

Um das Bild innerhalb der Schnittmaske zu verschieben, verwenden Sie den Button „Inhalte bearbeiten“ (11). Der Text lässt sich bearbeiten, auch wenn er als Schnittmaske verwendet wird.

13

Muster

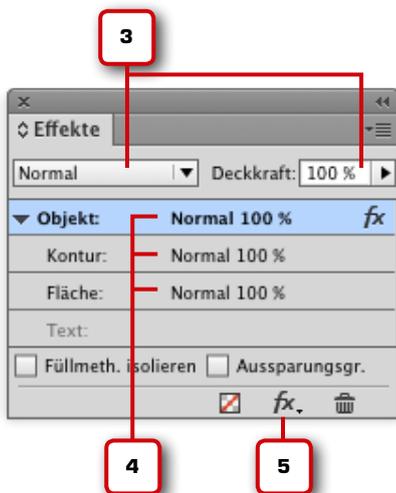
An diesem Textobjekt überlagern sich zwei Musterfüllungen.



## Regenbogen



## Transparenz und Effekte



InDesign ist nahtlos in die Transparenz-Workflows der Adobe-Software integriert – es ist letztendlich das Programm, in dem die in den anderen Programmen erzeugte Transparenz aufeinandertrifft und ausgegeben werden muss. InDesign bietet selbst auch Optionen, um darin Transparenz zu erzeugen.

Als Transparenz werden Optionen wie reduzierte Deckkraft oder Füllmethoden (wie „Multiplizieren“) bezeichnet, die ein Ineinanderrechnen übereinanderliegender Objekte verursachen. Transparenz entsteht neben den Deckkrasteinstellungen und Füllmethoden durch Effekte (wie „Schlagschatten“ oder „Weiche Kante“) sowie durch importierte Dateien, z. B. durch Maskierungen in Photoshop (1). Löcher in verknüpften Pfaden dagegen decken zwar den Untergrund auf, sind jedoch keine Transparenz. Welche Seiten in Ihrem Dokument Transparenz enthalten, können Sie anzeigen lassen (2), wenn Sie in den Bedienfeldoptionen des Seiten-Bedienfelds die Option „Transparenz“ aktivieren.

Vor allem bei Verwendung von Füllmethoden können sich die Ergebnisse erheblich unterscheiden, je nachdem, mit welchem Transparenzfüllraum Sie arbeiten. Sie stellen ihn ein unter „Bearbeiten“ > „Transparenzfüllraum“. Der Transparenzfüllraum muss jedoch passend zur Weiterverarbeitung der Datei gewählt werden.

In einer Datei vorhandene Transparenz muss zu irgendeinem Zeitpunkt vor dem Druck reduziert, d. h. in Objekte umgewandelt werden, die nebeneinander liegen. In InDesign kann dies nur bei der Ausgabe der Datei geschehen (s. S. 111).

Den größten Teil von InDesigns Transparenzoptionen finden Sie im Effekte-Bedienfeld. Ist ein Objekt oder eine Gruppe aktiviert, werden dort die jeweiligen Effekt- und Transparenzeinstellungen eingblendet. Sie können getrennt dem Objekt insgesamt, seinem Textinhalt, seiner Fläche und/oder seiner Kontur Deckkraft und Füllmethoden sowie Effekte zuweisen. Dazu klicken Sie den jeweiligen Eintrag im Effekte-Bedienfeld (4) an und stellen die Optionen oben im Bedienfeld ein (3) bzw. wählen die Effekte aus dem Menü aus, das Sie mit dem Button (5) aufrufen.

### Deckkraft reduzieren

Mit reduzierter Deckkraft wird ein Objekt „durchscheinend“. Wenn Sie lediglich eine Farbe etwas heller gestalten möchten, reduzieren Sie nicht die Deckkraft, sondern verwenden Sie einen Farbton. Reduzierte Deckkraft können Sie wie Füllmethoden für das gesamte Objekt (6) bzw. die gesamte Gruppe oder nur für Kontur oder Fläche eines Objekts (7) definieren. So kann die Fläche durchscheinend sein, während die Kontur des Objekts deckt.

### Deckkraft teilweise reduzieren

Die Deckkraft-Einstellungen im Effekte-Bedienfeld gelten für das gesamte Objekt.



Wenn Sie aber ein Objekt allmählich in die Transparenz auslaufen lassen wollen wie mit einer Verlaufsmaske, dann verwenden Sie dazu einen Weiche-Verlaufskante-Effekt bzw. das Weiche-Kante-Verlaufswerkzeug. Je nachdem, ob Sie den Effekt/das Werkzeug auf eine Gruppe (8) oder auf einzelne Objekte anwenden (9), ergibt sich ein anderes Ergebnis. Sie können so jedoch nur eine weiche Kante in eine Richtung erstellen.

Noch feiner können Sie weiche Verlaufskanten mit dem Effekt „Direktionale weiche Kante“ (10) einstellen. Die Kanten können aus vier unterschiedlichen Richtungen weichgezeichnet werden – die Richtungen verhalten sich relativ zum eingestellten Winkel sowie zum Drehwinkel des Objekts (s. S. 38). Bei komplexeren Objekten lässt sich auch bestimmen, dass nur Außenkanten weichgezeichnet werden.

### Objekte mit Füllmethoden verrechnen

Mit den Füllmethoden „Multiplizieren“ etc. bestimmen Sie, wie die Farben eines Objekts, die mit der Füllmethode versehen sind, mit der oder den darunterliegenden Farben verrechnet werden. Die Füllmethoden wirken in allen Adobe-Anwendungen ziemlich ähnlich. In InDesign sind die Methoden im Menü leider nicht nach ihrer Wirkung

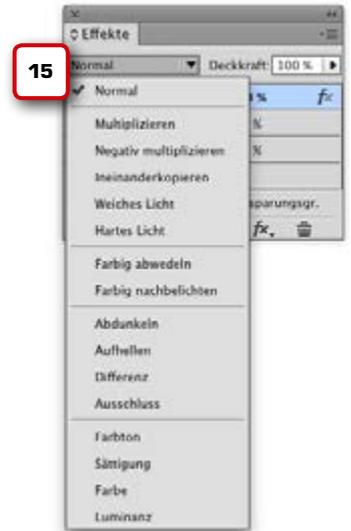
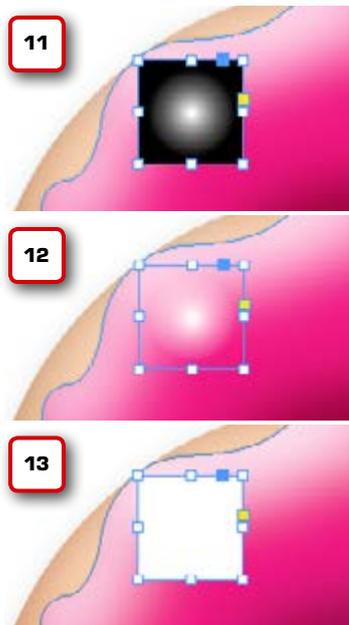
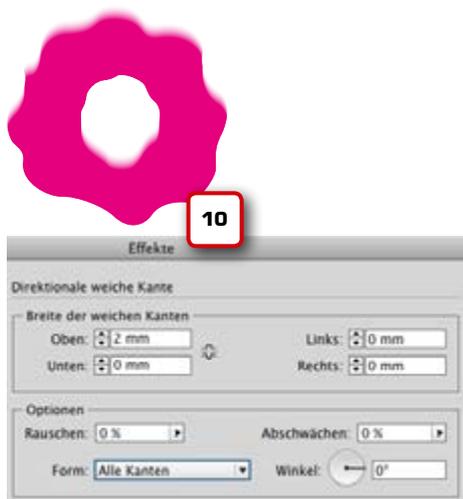
(abdunkelnd oder aufhellend) sortiert (15), sodass man etwas mehr ausprobieren muss.

Die Wirkung einiger Füllmethoden unterscheidet sich, je nachdem, ob Sie im Transparenzfüllraum RGB oder CMYK arbeiten. So funktioniert z. B. das Erstellen eines Lichtreflexes aus einem Schwarz-Weiß-Verlauf (11) mit der Füllmethode „Negativ multiplizieren“ nur im Transparenzfüllraum RGB (12). Im Füllraum CMYK (13) gelingt es nicht.

Normalerweise wirken Füllmethoden und Transparenzeinstellungen ausgehend von dem betreffenden Objekt auf alle sichtbaren darunterliegenden Objekte. Wenn Sie Transparenz in Gruppen anwenden, können Sie die Wirkung jedoch innerhalb oder außerhalb der Gruppe beschränken. Dazu dienen die Optionen „Füllmethode isolieren“ und „Ausparungsgruppe“.

### Füllmethode isolieren

Sind einzelnen Objekten innerhalb einer Gruppe Füllmethoden zugewiesen, können Sie diese Option aktivieren, um zu erreichen, dass die Füllmethoden ausschließlich innerhalb der anderen Objekte der Gruppe wirken, aber nicht auf Objekte außerhalb der Gruppe (14). Damit die Option ihre Wirkung

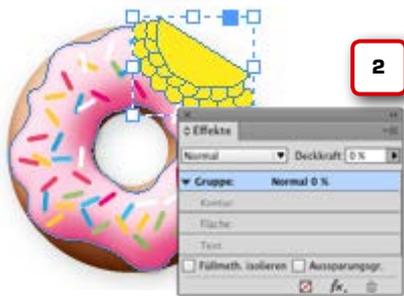


**Achtung! Bitte lesen Sie zum Thema Transparenzen und Transparenzreduzierung auch Seite 111 bis 114.**

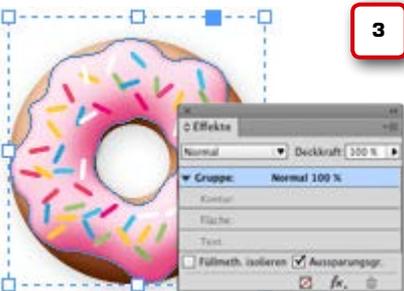
## Transparenz und Effekte



1



2



3



entfaltet, muss auf die betreffenden Objekte eine andere Füllmethode als „Normal“ angewandt sein – reduzierte Deckkraft reicht nicht aus.

### Aussparungsgruppe

Die Aussparungsgruppe haben Sie bereits im Briefmarken-Beispiel des Konturen-Kapitels (s. S. 73) kennengelernt. Innerhalb von Aussparungsgruppen sparen Füllmethoden und Deckkräfteeinstellungen einzelner Objekte aus, wirken dafür jedoch direkt auf die Objekte außerhalb der Gruppe. Mit einer Aussparungsgruppe können Sie sehr komfortabel stanzen – auch dann, wenn eine Mischung aus Konturen, Effekten und Objekten beteiligt ist. Dazu erstellen Sie die Form, die Sie ausstanzen möchten. Sie können diese Form auch als Gruppe aus mehreren Objekten bilden. Im Beispiel soll ein Bissen aus dem Donut gestanzt werden, der aus mehreren Kreisen gebildet wird (1). Diesem Objekt weisen Sie eine Fläche in einer beliebigen Farbe zu. Die Deckkraft stellen Sie auf 0% (2). Gruppieren Sie die Stanzform mit den Objekten, die Sie bearbeiten wollen. Für die Gruppe aktivieren Sie die Option „Aussparungsgruppe“ (3). Ein Schlagschatten lässt sich leider nicht so anlegen, dass er diese Aussparung berücksichtigt.

### Effekte

Im Bereich Effekte ist InDesign eher mit Photoshop als mit Illustrator verwandt. Alle Effekte sind pixelbasiert, da sie jedoch innerhalb von InDesign „live“ sind, ist das

kein großes Problem, solange Sie bei der Ausgabe die passende Auflösung wählen.

### Darstellung und Ausgabe

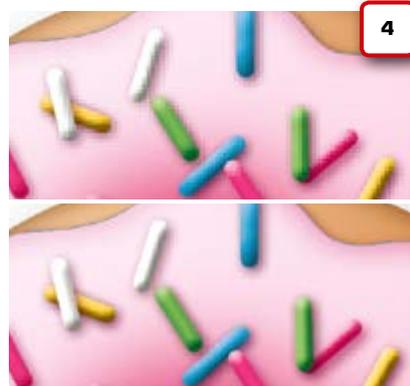
Die Darstellungsqualität der Bildschirmanzeige ist unabhängig von der Ausgabequalität – Sie bestimmen sie durch die gewählte Option unter „Ansicht“ > „Anzeigeleistung“ (4). Sie können eine unterschiedliche Anzeigeleistung für einzelne Objekte zulassen. Die individuelle Anzeigeleistung wählen Sie bei aktiviertem Objekt aus dem Kontextmenü.

Für die Ausgabe wählen Sie die Auflösung der Effekte in den Transparenzreduzierungsoptionen unter „Auflösung für Verlauf und Gitter“. Einige Effekte lassen sich mit Rauschen versehen. Das dient nicht nur der Unterdrückung von Banding, sondern sehr niedrige Werte erzeugen natürlicher wirkende Schatten (5) und mit sehr hohen Werten können Sie eine interessante Optik erzielen (6). Die Körnigkeit des Rauschens richtet sich ebenfalls nach der Option „Auflösung für Verlauf und Gitter“.

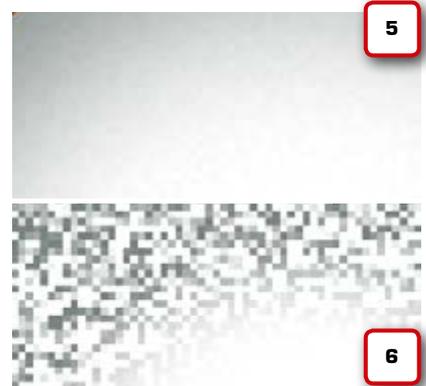
Am Beispiel eines Donuts sehen wir uns einige der Effekte an. Den Donut beginnen Sie mit einem Kreis, der eine sehr fette Kontur bekommt, sowie zwei welligen Formen für den Zuckerguss. Diese beiden werden zu einem verknüpften Pfad verbunden (7).

### Abgeflachte Kante und Relief

Dieser Effekt erzeugt einen „gefakten“ dreidimensionalen Look, indem er Licht- und Schattenkanten setzt. Die Höhe und Rundung der Kanten können Sie einstellen.



4



5

6

In unserem Donut-Beispiel können Sie den Effekt entweder der Kontur oder dem Objekt insgesamt zuweisen, da in diesem Fall ohnehin nur eine Kontur vorhanden ist. Besitzt ein Objekt sowohl Kontur als auch Fläche, dann ergäbe sich ein Unterschied (8). Doppelklicken Sie also entweder auf „Objekt“ oder auf „Kontur“, um die Dialogbox „Effekte“ aufzurufen. Auf der linken Seite klicken Sie „Abgeflachte Kante und Relief“ an, um diesen Effekt zu aktivieren und seine Optionen anzuzeigen (9). Aktivieren Sie die „Vorschau“, um Ihre Änderungen sofort am Objekt zu sehen – die Auswirkung der Optionen sehen Sie am besten durch Ausprobieren (10). Interessant für den Donut ist ein relativ hoher „Weichzeichnen“-Wert, um die Rundung zu erreichen.

Bei den Streuseln auf dem Donut ist ein anderer Wert wichtig: Hier muss „Größe“ etwas verringert werden, damit der Effekt an den verhältnismäßig schmalen Objekten zum Tragen kommt (17). Der Zuckerguss kommt mit einer geringeren Einstellung bei „Tiefe“ aus, da er nicht so stark „gebogen“ werden soll.

Den von dem Effekt erzeugten Kontrast können Sie mit der Einstellung „Technik“ verändern. Wählen Sie hier „Hart meißeln“

bzw. „Weich meißeln“, um einen höheren Kontrast zwischen Schatten und Licht bis hin zu einer scharfen Kante zu erzeugen (15). Auf unserem Donut-Ring können Sie die Wirkung der abgeflachten Kante außerdem mit einem radialen Verlauf unterstützen (16).

Die Farben wählen Sie mit einem Klick auf das jeweilige Quadrat hinter den Menüs „Lichter“ bzw. „Schatten“ passend zur Objektfarbe (11). Die Verwendung von Schattenschwarz sollten Sie vermeiden, wenn Sie mit farbigen Objekten arbeiten, da es einen sehr unnatürlichen Schatten erzeugt.

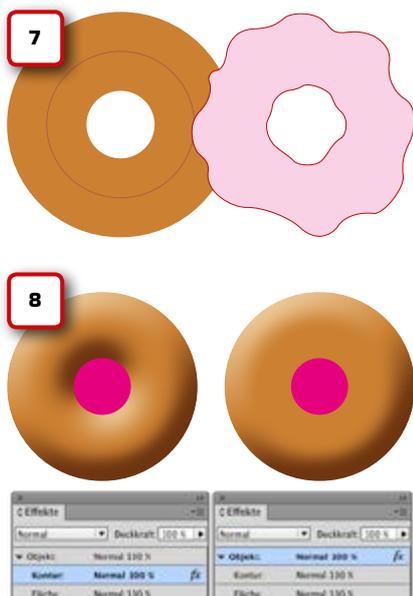
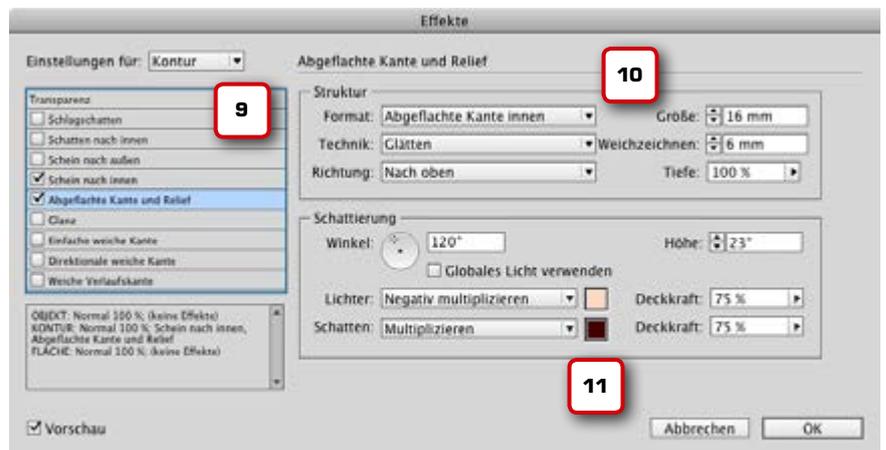
An diesem Effekt lässt sich sehr gut eine Eigenart von InDesign demonstrieren. Die Effekte werden nicht an der aktuellen Position

**Effekte schnell aufrufen**

Am schnellsten kommen Sie in die Effekteinstellungen, wenn Sie im Effekte-Bedienfeld den betreffenden Eintrag „Objekt“, „Kontur“, „Fläche“ oder „Text“ doppelklicken. Auf die Art lassen sich sowohl neue Effekte anlegen als auch bestehende bearbeiten.



Einstellung „Größe“ auf einer 7 Pt starken Kontur: 1 mm (links) und 3 mm (rechts)



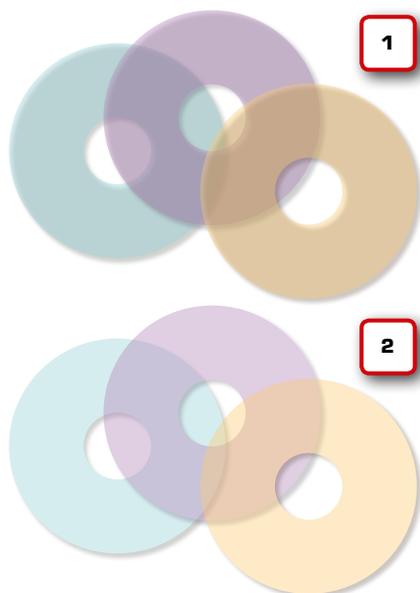
Abgeflachte Kante mit „Glätten“ (14), „Relief“ (12), „Kanten gemeißelt“ (13) und „Hart meißeln“ ohne „Weichzeichnung“ (15); ganz rechts: Die Kontur wurde mit einem leicht aus der Mitte versetzt ausgerichteten radialen Verlauf und zusätzlich dem Effekt „Schein nach innen“ versehen (16).

## Transparenz und Effekte



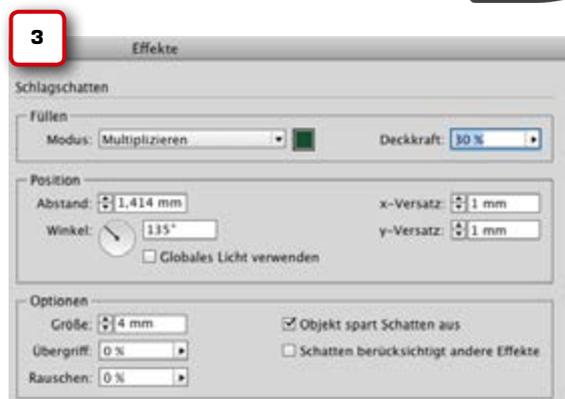
### Auflösung für Schatten

Schatten als pixelbasierte Effekte werden bei der Ausgabe in Pixel umgerechnet. Für einen „normalen“ weichen Schatten ist keine besonders hohe Auflösung erforderlich. Wenn Sie jedoch eine harte Schattenkante eingestellt haben, müssen Sie eine höhere Auflösung verwenden, um die Entstehung von Pixeltreppen zu vermeiden.



1

2



3

auf der Seite ausgerichtet, sondern richten sich nach der ursprünglichen 0°-Position des Objekts (s. S. 38).

### Schlagschatten

Der Schlagschatten-Effekt besitzt als einziger einen voreingestellten eigenen Kurzbefehl: **Befehl/Strg + Alt-Taste + M**. Dieser Schlagschatten wird immer nur aussehen wie der Schatten einer aus einem Papier ausgeschnittenen Form, ist also für Illustrationszwecke nur bedingt geeignet. Sie können die Größe des Schattens, seinen Abstand zum Objekt und den Übergang von hell zu dunkel einstellen (3).

Mit dem Wert „Übergreif“ können Sie steuern, wie hart der Übergang von dunkel nach hell ausfällt – je weiter ein Objekt vom Untergrund entfernt ist und je gerichteter die Lichtquelle, desto härter fällt ein Schatten. Stellen Sie eine höhere Prozentzahl für einen härteren Übergang ein. Mit 100% erhalten Sie eine harte Kante (4).

Die Farbe des Schattens sollten Sie sowohl an die Farbe des Untergrunds als auch die des Objekts anpassen, um ein möglichst natürliches Aussehen zu erzielen. Ein schwarzer Schatten dagegen sieht unnatürlich aus. Die Füllmethode des Schattens sollten Sie nicht ohne guten Grund auf „Normal“

stellen, da er dann den Untergrund ausspart und hässliche Säume verursacht.

Normalerweise würde ein Schatten unter einem transparenten Objekt durchscheinen (1). Aktivieren Sie „Objekt spart Schatten aus“, um das zu vermeiden (2). Diese Option wirkt jedoch nur, wenn die reduzierte Deckkraft und der Schatten an derselben Stelle liegen, d.h. beispielsweise beide auf der „Kontur“. Ist das nicht der Fall, dann aktivieren Sie zusätzlich „Aussparungsgruppe“.

Wurde die Fläche des Objekts z.B. durch eine weiche Kante verringert, dann sollte sich auch der Schatten anpassen. Dazu wählen Sie die Option „Schatten berücksichtigt andere Effekte“.

### Schatten nach innen

Mit diesem Effekt können Sie schöne ausgeschnittene Formen simulieren. Die Einstellungen sind dem Schlagschatten vergleichbar (6).

### Schein

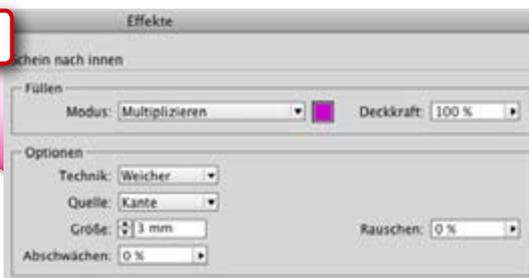
Mit dem Schein nach innen können Sie nicht nur Neonleuchten bauen, sondern auch Dreidimensionalität verstärken – verwenden Sie in dem Fall eine andere Füllmethode wie „Multiplizieren“. An unserem Donut können Sie z.B. die runde Form sowie den Zuckerguss mit dem Effekt versehen (5).



4



5



6



Auch der Schein nach außen kann mit einer anderen Füllmethode ganz anderen Zwecken als dem Generieren eines Leuchtens dienen.

**Glanz**

Dieser Effekt erzeugt nur einen sehr rudimentären Eindruck von „Glanz“. Sie sollten sich eher nicht darauf verlassen und glänzende Objekte in 3D-Programmen rendern lassen oder mittels Bildbearbeitungstechniken erzeugen. Selbst metallische Verläufe kommen dem Wunschergebnis eventuell näher (s. S. 59).

**Globales Licht**

„Schlagschatten“, „Schatten nach innen“, „Abgeflachte Kante und Relief“ sowie „Glanz“ werden nach einer Lichtquelle ausgerichtet. Wenn Sie mehrere Effekte zusammen verwenden, sollten Sie sie zu einer gemeinsamen Lichtquelle ausrichten, da anderenfalls der visuelle Eindruck nicht stimmt. Dazu setzen Sie die Lichtquelle in „Globales Licht“ (7) im Menü des Effekte-Bedienfelds und aktivieren dann in den Effekt-Dialogboxen jeweils die Option „Globales Licht verwenden“ (8).

**Globales Licht, die Effekthierarchie und der Drehwinkel**

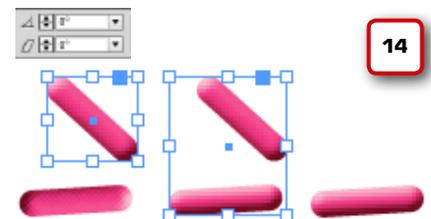
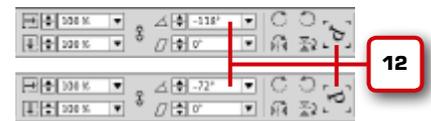
Da sich jedoch das globale Licht immer auf den Drehwinkel bezieht, erhalten Sie selbst unter Verwendung der globalen Lichtquelle eine uneinheitliche Beleuchtungssituation (9), wenn Sie die entsprechenden Effekte auf Objekte anwenden, die unterschiedlich gedreht sind (11), (12). Das Drehen und

Vervielfältigen von Objekten ist jedoch eine sehr effiziente Methode, um Variationen zu erstellen, wie der Vergleich mit korrigierter Lichtsituation zeigt (10). Sie müssen also erreichen, dass die Effekte auf ein Objekt angewandt werden, das einen Drehwinkel von 0° und keine Spiegelung besitzt. Handelt es sich um mehrere Objekte, auf die dieselben Effekteinstellungen angewandt werden sollen, ist dies einfach: Gruppieren Sie die Objekte und wenden Sie den oder die Effekte auf die Gruppe an. Es ist dann gleichgültig, welchen Drehwinkel die einzelnen Objekte besitzen (13).

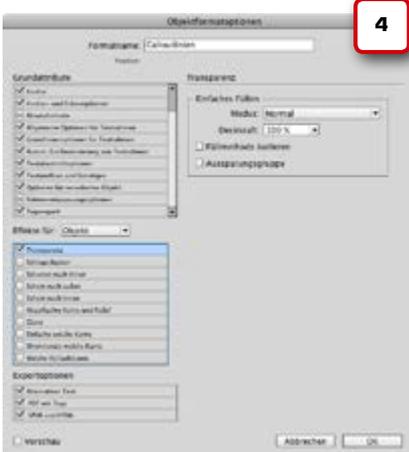
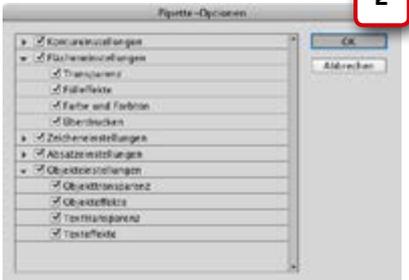
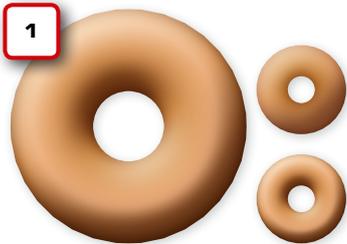
Falls dies nicht möglich ist, z. B. weil die Effekte nur einem einzelnen Objekt zugewiesen werden sollen (einzelne Objekte können Sie nicht gruppieren), müssen Sie den Drehwinkel zurücksetzen, ohne die Drehung zu ändern. Dazu gibt es zwei Methoden: Für Rahmen oder geschlossene Pfade zeichnen Sie einen kleinen Kreis über der betreffenden Form und fügen beide mit dem Pathfinder zusammen (s. S. 51).

Handelt es sich um offene Pfade, dann funktioniert diese Methode nicht. In dem Fall zeichnen Sie einen weiteren offenen Pfad, den Sie unter dem betreffenden Pfad anordnen. Falls bereits Effekte bestehen, sollten Sie diese dem neuen Pfad zuweisen, um sie nicht zu verlieren. Dann fügen Sie beide zu einem verknüpften Pfad zusammen (s. S. 50). Den verknüpften Pfad wandeln Sie sofort wieder zurück und löschen den „Hilfspfad“ (14).

**Transparenz und Effekte**



## Transparenz und Effekte



### Effekte skalieren

Wenn Sie Objekte skalieren, nachdem Sie ihnen Effekte zugewiesen haben, ist es im Fall von eher illustrativen Anwendungen erwünscht, dass die Effekte beim Ändern der Größe proportional mitskalieren. Dies erreichen Sie, indem Sie die Option „Skalierungsprozentsatz anpassen“ unter „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ aktivieren (1). Denken Sie jedoch daran, diese Option wieder zurückzusetzen, wenn Sie Ihre Objekte skaliert haben, da sie sehr verwirrende Größenanzeigen erzeugt (s. S. 40) und daher normalerweise nicht erwünscht ist.

Besitzen dagegen z. B. Textrahmen in einem Layout einen Effekt, dann ist es in der Regel erwünscht, dass dieser Effekt seine Einstellungen nicht mit der Größe des Objekts verändert. In dem Fall ist die Voreinstellung kontraproduktiv. Der Schlagschatten-Effekt – der in der Konstellation „Layout“ wohl am häufigsten eingesetzt wird – lässt sich ohnehin auch nicht mit der oben genannten Voreinstellung skalieren.

### Eigenschaften übertragen

Wenn Sie nur einmalig Eigenschaften eines anderen Objekts aufnehmen möchten, verwenden Sie dazu das Pipette-Werkzeug. Mit einem Doppelklick rufen Sie seine Optionen auf und stellen ein, welche Eigenschaften (2) übernommen werden sollen. Aktivieren Sie das Objekt, das andere Einstellungen übernehmen soll, und klicken Sie mit der

Pipette auf das Musterobjekt. Haben Sie die Eigenschaften eines Objekts mit der Pipette aufgenommen, können Sie auch andere Objekte mit dem Werkzeug anklicken, um die Eigenschaften abzugeben (3).

Soll ein Effekt z. B. vom „Objekt“ auf eine „Kontur“ verschoben werden, dann können Sie einfach das Symbol „fx“ im Effekte-Bedienfeld verschieben. Drücken Sie dabei die **Alt-Taste**, um den Effekt zu kopieren (5).

### Objekteigenschaften speichern

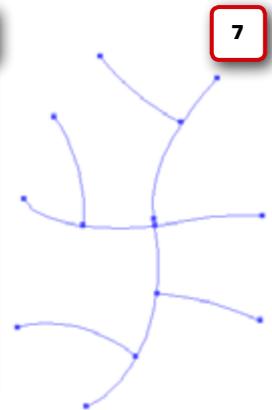
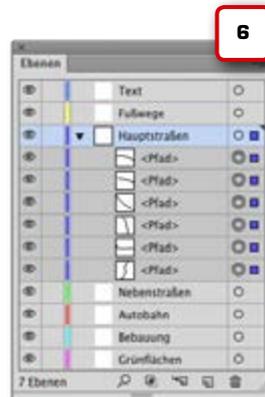
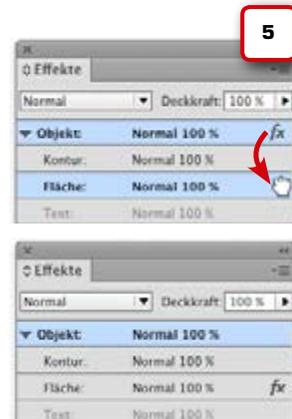
Alles in InDesign muss darauf ausgelegt sein, dass es sich effizient auf umfangreiche Publikationen anwenden lässt. Objekteigenschaften bilden keine Ausnahme und so können Sie alles, was die äußere Erscheinung eines Rahmens oder einer Form ändert, als Objektstil speichern. Aktivieren Sie ein Objekt, das die gewünschten Eigenschaften bereits besitzt, und legen Sie einen neuen Objektstil an – er übernimmt die Attribute des ausgewählten Objekts (4).

### Objekteigenschaften und Effekte in Illustrator

InDesigns Effekte-Bedienfeld ist ein kleiner Vorgeschmack auf Illustrators Objekteigenschaften. Mit ihnen können Sie Designs flexibel aufbauen. Dreh- und Angelpunkt ist das Aussehen-Bedienfeld.

### Anfahrtsplan mit Ebenenstilen

Ein Anfahrtsplan lässt sich in Illustrator ohne doppelte Pfade oder Pathfinder-Operationen



erstellen. Wichtig ist dafür eine saubere Verwendung von Ebenen: Erstellen Sie jeweils Ebenen für alle Elemente gleicher Art und mit gleichen Eigenschaften: Grünflächen, Hauptstraßen, Nebenstraßen, Fußwege etc. Vor allem auf die Straßen kommt es an (6). Zeichnen Sie die Straßen als einfache Linien ohne Füllung und Kontur (7).

Dann wählen Sie die Ebene, auf der die Straßen liegen, als Ziel aus, indem Sie im Ebenen-Bedienfeld auf das Ziel-Symbol (den Kreis) klicken (8). Im Aussehen-Bedienfeld legen Sie nun zwei Konturen an (9): eine dickere schwarze und eine dünnere helle darüber (10). Kreuzungen entstehen nun automatisch (11).

**Aussparungsgruppen für Texteffekte mit feinen Schatten**

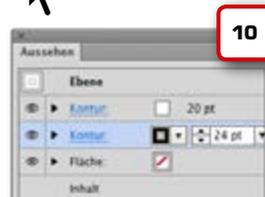
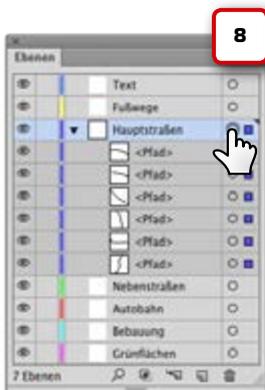
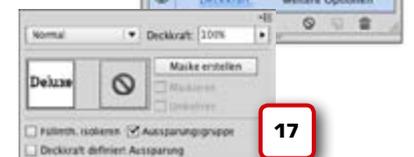
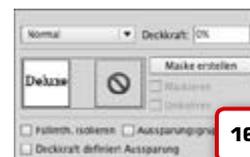
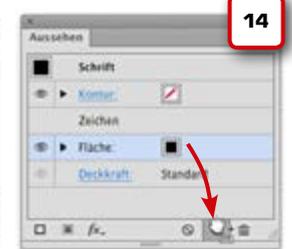
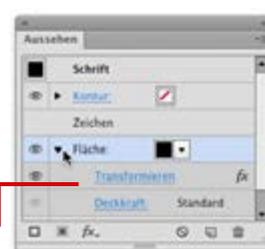
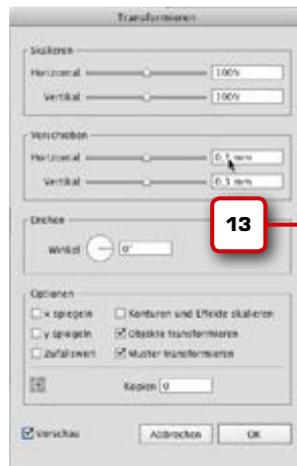
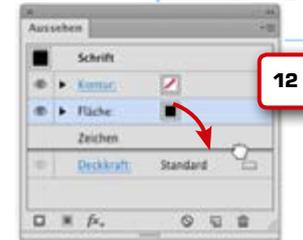
Auch Illustrator besitzt die Option „Aussparungsgruppe“. Unter Zuhilfenahme der Vektor-Effekte und der Möglichkeit, mehrere Flächen oder Konturen für ein Objekt anzulegen, können Sie mit Aussparungsgruppen komplizierte Konstruktionen sehr einfach und gleichzeitig flexibel aufbauen.

Sie können in Illustrator Texteffekte gestalten, die sich z. B. für edle Packungen eignen. Dazu setzen Sie zunächst den Text. Wählen Sie dann das Textobjekt mit dem Auswahl-Werkzeug aus. Im Aussehen-Bedienfeld erstellen Sie eine neue Fläche für das Textobjekt. Diese Fläche bewegen Sie unter den Eintrag „Zeichen“ (12). Klicken Sie die

Fläche an und weisen Sie ihr den Transformieren-Effekt zu. Verschieben Sie die Fläche damit ein wenig (13). Nun duplizieren Sie die Fläche mitsamt dem Effekt, indem Sie sie über den Button „Ausgewähltes Objekt duplizieren“ ziehen (14). Doppelklicken Sie den Transformieren-Effekt der unteren der beiden Flächen, um ihn zu bearbeiten, und verschieben Sie damit die zweite Fläche noch ein bisschen weiter (15).

Nun reduzieren Sie die Deckkraft der mittleren Fläche auf 0% (16). Anschließend aktivieren Sie für das gesamte Objekt die Option „Aussparungsgruppe“ (17). Sie können nun sowohl den Textinhalt als auch die Schriftart oder beliebige Texteingenschaften ändern und der „Schatten“ wird automatisch mitgeführt.

**Transparenz und Effekte**



Deluxe

## Diagramme und Grafik



### Mac OS und die Schrift „Calibri“

Falls Sie auf dem Mac Diagramme von PC-Anwendern erhalten, achten Sie darauf, dass diese nicht die Standardschriftart „Calibri“ verwenden – die Schrift kann Probleme verursachen, weil sie nicht dargestellt werden kann.

### Welche Methode?

Die meisten Möglichkeiten haben Sie mit vektorbasierten Diagrammen. Illustrator ist daher die erste Option: Sie können die Grafik entweder in InDesign platzieren oder kopieren. Für Diagrammtypen, die Illustrator nicht kann, probieren Sie Office-Programme. Der Vorteil: Sie haben einen PDF-Export und können die Quelldatei speichern. Webbasierte Dienste können dann noch Lücken füllen. Achten Sie darauf, dass Sie eine Vektordatei speichern können, in der sich auch Schriften bearbeiten lassen.

Es hätte einige Vorteile, Diagramme direkt in InDesign bearbeiten zu können. So könnten Sie Farben sehr viel einfacher einheitlich gestalten und bearbeiten. Darüber hinaus wäre es für Übersetzungsworkflows einfacher, wenn Diagrammbezeichnungen nur in einem Programm und einer einzigen Datei editiert werden müssen. Und ein großes Problem mit Linienstärken in platzierten Dateien, die skaliert werden müssen, würde sich in Luft auflösen.

Die Möglichkeiten, Diagramme in hoher gestalterischer und technischer Qualität – also Vektorgrafik – und noch dazu unkompliziert zu erstellen und in InDesign zu übertragen, sind derzeit gleichzeitig überschaubar und unüberschaubar. Es bieten sich zwar viele Möglichkeiten an, Diagramme zu erstellen, aber bei der Weiterbearbeitung in InDesign haben sie alle kleinere und größere Haken. In den meisten Fällen führt dies dazu, dass Anwender sich mehr oder weniger umständliche, sehr individuelle Lösungen aufbauen müssen.

### InDesign und Office-Software

Office-Software wie Excel, OpenOffice oder Keynote bietet eine sehr große Auswahl unterschiedlicher Diagrammtypen, die sich mit wenigen Klicks attraktiv gestalten lassen. Mit dem Exportformat PDF bekommen Sie die generierten Diagramme auch theoretisch in andere Programme importiert. Dabei gibt es jedoch zwei Probleme: Zum

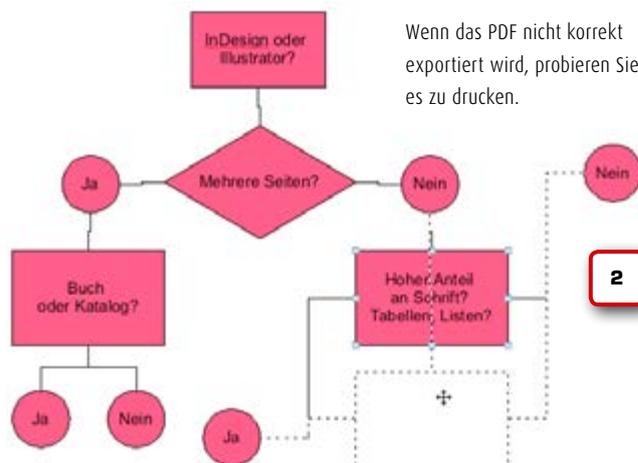
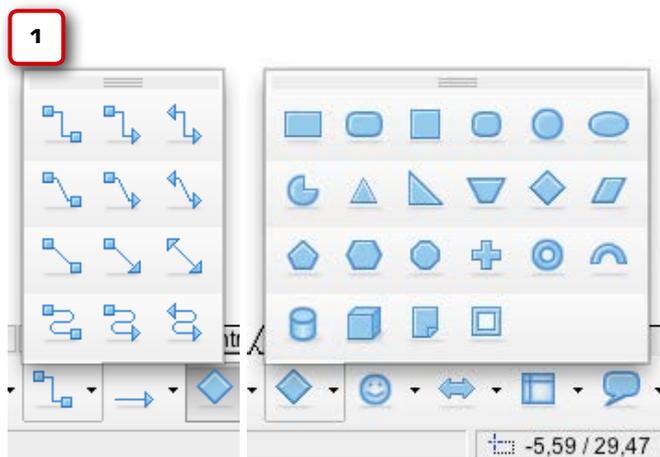
einen arbeitet Office-Software im Farbmodus RGB, zum anderen lässt sich der größte Teil der Diagramme nicht als Vektorgrafik exportieren.

Wenn Sie auf beides angewiesen sind, müssen die Diagramme konvertiert werden. Bei Diagrammtypen, die rein zweidimensional dargestellt werden, besteht die größte Wahrscheinlichkeit, dass sie als Vektorgrafik in ein PDF exportiert werden. Das PDF können Sie anschließend in Illustrator öffnen, um die Farben anzupassen und gegebenenfalls das Design bearbeiten.

### Flowcharts mit OpenOffice

Flowcharts sind eine Diagrammart, die Sie auch in Illustrator überhaupt nicht gestalten können, denn es fehlt die Möglichkeit, Konnektoren zu erstellen, die fest mit einer anderen Form verbunden werden. Das kostenlose OpenOffice bietet diese Funktion. Um ein Flowchart zu konstruieren, erstellen Sie in OpenOffice ein neues Dokument vom Typ „Zeichnung“.

In der Werkzeugleiste am unteren Rand des Dokuments finden Sie die Formen und Konnektoren (1), um das Ablaufdiagramm zu zeichnen. Beginnen Sie mit dem Zeichnen der Formen und verbinden Sie sie anschließend mit Konnektoren, indem Sie eine Linie von einer zur anderen Form ziehen. Wird anschließend eine der Formen verschoben, passt sich die Linie automatisch an (2).



Wenn das PDF nicht korrekt exportiert wird, probieren Sie, es zu drucken.

Die Zeichnung exportieren Sie anschließend als PDF, um sie in Illustrator in den Farbmodus CMYK zu konvertieren und gegebenenfalls nachzubearbeiten oder von dort in InDesign zu kopieren (3). Positionen einzelner Objekte lassen sich in Illustrator nur noch mit höherem Aufwand ändern, und Pfeilspitzen werden bereits beim Export als PDF in Pfade umgewandelt.

### Mit dem Font Chartwell arbeiten

OpenType bietet Schriftgestaltern mit seinen alternativen Glyphen interessante Designmöglichkeiten. Man kann dies auch sehr kreativ einsetzen, um Diagramme zu bauen, wie der Font Chartwell zeigt. Er ist hervorragend geeignet, um z. B. Sparklines – kleine Diagramme – zu erstellen. Leider kann man mit dieser Methode keine Nachkommastellen verarbeiten, sie eignet sich also nur für sehr einfache Daten.

FF Chartwell ist ein kommerzieller Font von Travis Kochel [www.scribbletone.com/typefaces/ff-chartwell](http://www.scribbletone.com/typefaces/ff-chartwell), der z. B. über den Fontshop und über [myfonts.com](http://myfonts.com) vertrieben wird.

Um ein Diagramm zu setzen, geben Sie die Parameter und die Werte als Text ein und weisen ihnen die gewünschten Farben zu (5). Wählen Sie anschließend die Schriftart aus, um damit die Art des Diagramms zu

bestimmen, und aktivieren Sie im Menü des Zeichen-Bedienfelds die Option „OpenType“ > „[Bedingte Ligaturen]“, um das Diagramm zu generieren. Achten Sie darauf, dass das Kerning auf „Metrisch“ eingestellt ist (4).

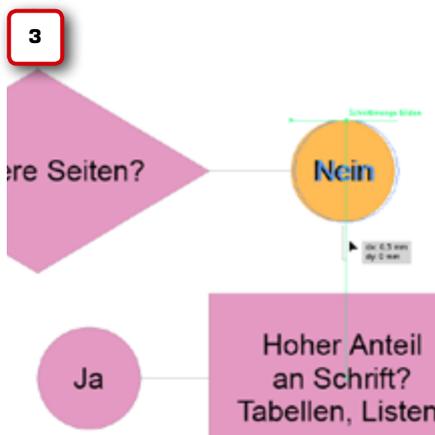
### Diagramm-Scripte

JavaScript kann nicht nur Befehle in InDesign automatisieren, sondern damit lassen sich auch Daten verarbeiten, analysieren und mit geometrischen Formen darstellen. Scripte ermöglichen es Ihnen, direkt in InDesign Diagramme zu erstellen. Mit Scripten können Sie auch Diagrammformen nach Ihrem eigenen Bedarf generieren, für die andere Programme keine Werkzeuge besitzen. Es gibt nur sehr wenige allgemeinverfügbare Skripte, dafür sind viele individuelle Entwicklungen im Einsatz. Die generierten Objekte sind in InDesign voll editierbar. Der Workflow wird weniger unterbrochen, da das Programm nicht gewechselt werden muss.

### Claquos

Das Skript „Claquos“ von [indiscripts.com](http://indiscripts.com) generiert Kreisdiagramme. Nach der Installation rufen Sie es unter „Fenster“ > „Hilfsprogramme“ > „Skripte“ auf und geben Ihre Optionen und Werte direkt in die Dialogbox ein (6). Es befindet sich immer noch im Betastadium, sodass einige Optionen evtl. nicht wie erwartet funktionieren. Sie können der Datentabelle Werte hinzufügen und Einstellungen für die Form des Diagramms

Office-Software kann nicht immer genau ausrichten, ist aber gut für das Layout eines Flowcharts geeignet. Die Details bearbeiten Sie in Illustrator oder InDesign. Weisen Sie Pfeilspitzen nicht in Office, sondern ebenfalls erst bei der Nachbearbeitung zu.



### Diagramme und Grafik



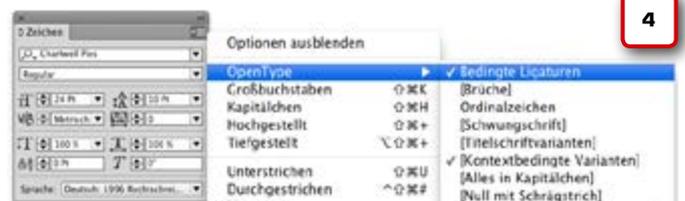
25+46+13+Z

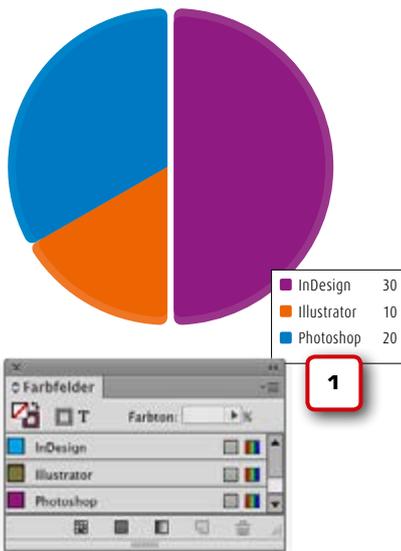


25+46+13+24+48+87+75



C+25+46+13+24+48+87+75





## Skripte installieren

Skriptdateien werden in Ihrem Benutzerordner installiert. Rufen Sie auf dem Mac den Ordner Library/Preferences/Adobe InDesign/<Version>/>Sprachversion>/Script/Scripts Panel auf und schieben das Skript hinein. Unter Windows verschieben Sie Skripte in den Ordner Dokumente und Einstellungen/Benutzername/Anwendungsdaten/Adobe InDesign/<Version>/Scripts.

vornehmen. Claquos merkt sich die eingegebenen Werte, bis Sie InDesign neu starten. Datentabellen können nicht importiert werden. Die Farben des Diagramms werden als Farbfelder erzeugt und den jeweiligen „Tortenstücken“ zugewiesen. Sie können sie also leicht ändern (1). Das Skript ist für die Erstellung großer Mengen von Diagrammen für Publikationen nicht gut geeignet.

## Diagramme mit Onlinediensten

Mit dem Aufkommen des Datenjournalismus und der wachsenden Beliebtheit der „Großen Infografik“ wurden viele Onlinedienste gegründet, die ein Erstellen mehr oder weniger attraktiver Diagramme für jedermann anbieten. Die angebotene Auswahl an Diagrammtypen und Exportfunktionen unterscheidet sich erheblich zwischen den Anbietern. Für unsere Zwecke sind nur die Dienste interessant, die eine vektorbasierte Ausgabe ermöglichen. Darüber hinaus sind weitere Optionen wünschenswert.

### Farben

Wie Office-Software sind auch diese Dienste auf RGB-Farben beschränkt, sodass Sie die Grafiken nachbearbeiten müssen, wenn Sie sie drucken wollen. Direktes Kopieren der Elemente in InDesign oder Illustrator ist nicht möglich, daher benötigen Sie auf jeden Fall ein Vektorprogramm, um die PDF- oder SVG-Dateien zu öffnen.

### Datenhandling

Ihre Daten können Sie entweder in die Weboberfläche eingeben oder als Datei auf den Server laden (2). Sofern Sie bei einem Onlinedienst ein eigenes Konto angelegt haben, können Ihre Grafiken in der Regel auch darin gespeichert werden, sodass Sie sie ändern können. Die Diagramme können meistens direkt aus dem Onlinedienst auf Facebook, Twitter oder diversen Blogdiensten veröffentlicht werden. Das Speichern auf dem eigenen Computer finden Sie unter „Exportieren“ oder „Speichern“. Als Vektorformate werden meist PDF oder SVG angeboten – bei einigen Diensten nur im kostenpflichtigen Bereich.

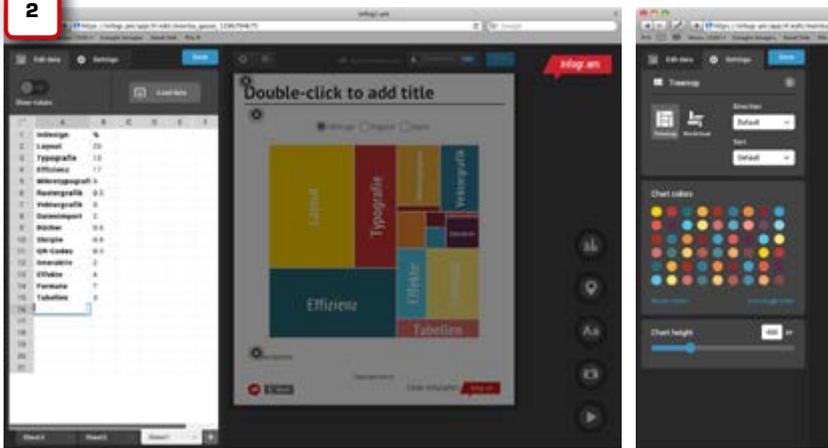
### Barcodes und QR-Codes

Barcodes und QR-Codes dienen ursprünglich der Optimierung von Prozessen in der Logistik. QR-Codes werden jedoch auch mehr und mehr zu Werbe- und Marketingzwecken eingesetzt. Seit Version CS6 können Sie QR-Codes direkt in InDesign erstellen. Für die Erstellung von Barcodes können Sie auf diverse Onlinedienste und Skripte zurückgreifen.

### QR-Codes

QR-Codes können eine Informationsmenge von bis zu 2.953 Byte enthalten – repräsentiert durch 177×177 Elemente (4). Mit „Objekt“ > „QR-Code generieren“ rufen Sie die Optionen für den Code auf. Je nachdem,

2



3

welche Art Information ein QR-Code enthalten soll (z. B. Visitenkarte, Webadresse oder Geo-Location), muss eine bestimmte Einleitung erfolgen. InDesign stellt verschiedene Formulare für die Codierung zur Verfügung – Sie rufen sie mit dem Menü „Art“ auf. Dann tragen Sie Ihre Daten ein (3). Im Tab „Farbe“ wählen Sie ein Farbfeld für den QR-Code. Achten Sie auf einen ausreichenden Kontrast – negative Codes in heller Farbe auf dunklem Grund funktionieren ebenfalls nicht mit jeder Software. Wenn Sie einen Code ändern wollen, aktivieren Sie ihn und rufen den Befehl erneut auf.

Der Code wird zwar fehlertolerant generiert, Sie sollten ihn jedoch nicht verkleinern. Falls Sie Bearbeitungen durchführen, müssen Sie anschließend mit möglichst vielen unterschiedlichen Geräten und Apps testen, ob der Code noch funktioniert. Vor allem muss ein QR-Code einen ausreichenden Kontrast und eine ausreichende „Ruhezone“ um die Grafik herum aufweisen.

**Barcodes**

Skripte erlauben Ihnen die effiziente Erstellung von Barcodes in InDesign – ein Beispiel ist das Skript „BookBarcode“ von [www.indiscripts.com](http://www.indiscripts.com). Nach der Installation wird es über „Fenster“ > „Hilfsprogramme“ > „Skripte“ aufgerufen. In die Dialogbox geben Sie die zu codierende Nummer sowie

die Optionen ein und bestätigen mit OK. Es lässt sich auch eine Stapelverarbeitung zur Erzeugung mehrerer Codes anstoßen (8).

**Diagramme mit Illustrator**

Illustrators rein vektorbasierte Diagramm-Werkzeuge können nur eine begrenzte Anzahl von Diagrammtypen erstellen, und die Ausgestaltung der Diagramme entspricht nicht mehr den aktuellen Ansprüchen. Aufgrund der nahtlosen Integration der beiden Programme hat Illustrator jedoch für viele Aufgaben immer noch die Nase vorn.

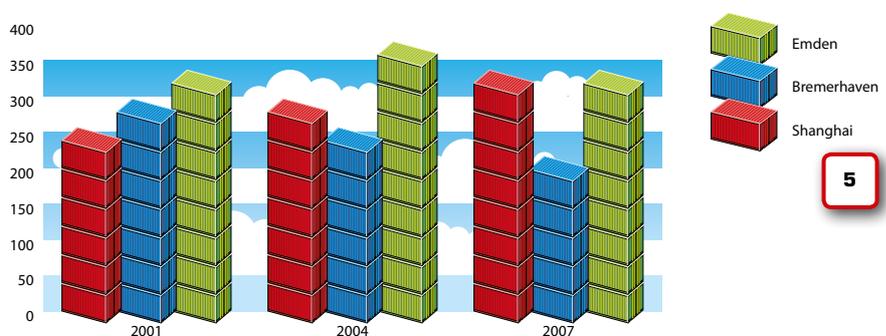
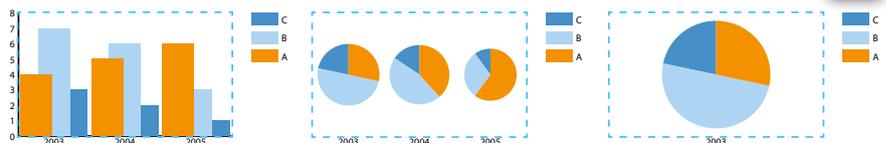
**Diagrammfunktion**

Illustrators Diagramm-Werkzeuge sind in die Jahre gekommen. Mit etwas Mühe kann man ihnen dennoch ordentliche und sogar besondere (5) Darstellungen entlocken, und immerhin sind die Ergebnisse saubere Vektorgrafiken und lassen sich in InDesign weiterverwenden.

**Diagramme erstellen**

Wählen Sie zunächst das passende Diagramm-Werkzeug (7) – die meisten Diagramme können Sie später noch in eine andere Form umwandeln, weil ihre Datentabellen sehr ähnlich sind. Mit dem Werkzeug ziehen Sie die Fläche auf, die das Diagramm einnehmen soll – es lässt sich später noch skalieren (6).

**Diagramme und Grafik**



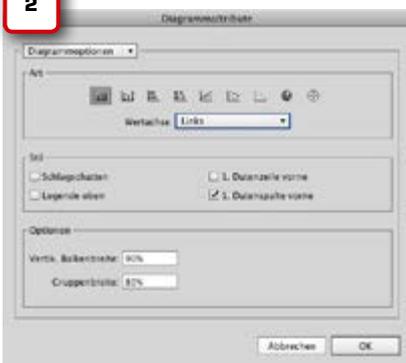
## Diagramme und Grafik



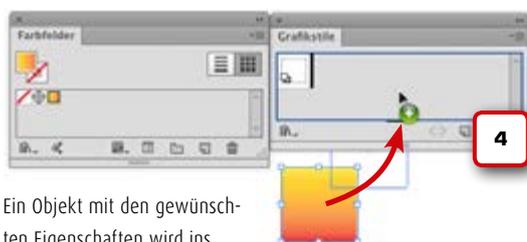
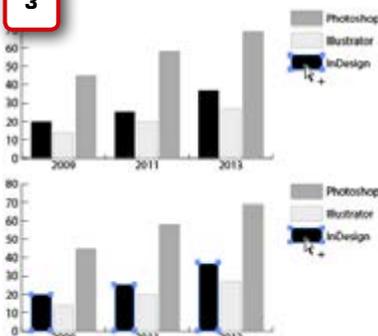
1

|        | InDesign | Illustrator | Photoshop |
|--------|----------|-------------|-----------|
| "2009" | 20,00    | 14,00       | 45,00     |
| "2011" | 25,00    | 20,00       | 38,00     |
| "2013" | 37,00    | 27,00       | 59,00     |

2



3



Ein Objekt mit den gewünschten Eigenschaften wird ins Grafikstile-Bedienfeld gezogen, um den Stil zu erstellen.

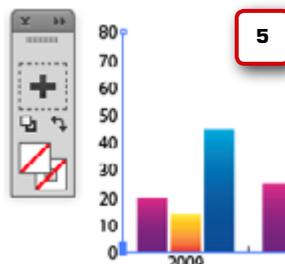
In die dann erscheinende Tabelle geben Sie die Daten ein (1). Sie können auch Daten aus Excel-Datenfeldern hineinkopieren oder TAB-separierte TXT-Dateien laden. Um das Diagramm weiter zu formatieren, müssen Sie die Datentabelle schließen.

Klicken Sie das Diagramm mit der rechten Maustaste an, um das Kontextmenü aufzurufen. Wählen Sie „Art“, um die Optionen des Diagramms einzustellen. Im Menü oben in der Dialogbox wählen Sie weitere Optionsseiten aus – die Gestaltung der Achsen-einteilungen lässt sich ebenfalls verändern (2).

### Diagramm bearbeiten

Auch wenn es im Ebenen-Bedienfeld nicht so angezeigt wird, sind Diagramme Gruppen. Sie sollten die Gruppierung jedoch nicht auflösen, da dann die Verbindung zur Datentabelle verloren geht. Wenn Sie die Grafikelemente des Diagramms – wie Linien, Balken oder Achsen – kopieren und in InDesign einfügen, werden diese automatisch in Pfade umgewandelt und Sie können sie einfach weiterbearbeiten. Bei besonders umfangreichen Diagrammen achten Sie darauf, dass höchstens 500 Pfade auf einmal kopiert werden können. Schriften können Sie auf diesem Weg nicht editierbar in InDesign bringen.

Wenn Sie die Diagrammbalken oder -linien, die Achsen oder Texte verändern wollen, können Sie sie mit dem Gruppen- oder dem Direktauswahl-Werkzeug aktivieren: Ein Klick mit dem Gruppenauswahl-Werkzeug



Achsen werden mit der Konturfarbe „Ohne“ ausgeblendet.

auf die Legende aktiviert diese, folgende Klicks aktivieren die Balken der gesamten Datenreihe (3). Farben, die Sie in Illustrator zuweisen, sollten Sie als Farbfelder anlegen und am besten einen Grafikstil erstellen (4). Eine andere Schriftart können Sie einfach dem gesamten Diagramm zuweisen, es werden nur die Texte geändert. Die Achsen blenden Sie aus, indem Sie ihnen das Farbfeld „Ohne“ zuweisen (5).

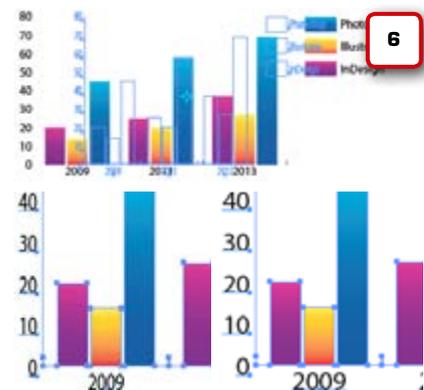
Wenn Sie das Diagramm skalieren wollen, verwenden Sie in Illustrator das Skalieren-Werkzeug. Sie können das Diagramm auch unproportional skalieren. Die Schriften setzen Sie anschließend mit dem Kurzbefehl **Befehl/Strg + Umschalttaste + X** zurück (6).

### Serienproduktion

Da das Arbeiten mit Diagrammen in Illustrator sehr umständlich ist, ist es sehr sinnvoll, für eine umfangreiche Publikation oder für wiederkehrende gleichartige Diagramme ausgiebig zu testen und sich dann passende Vorlagen zu erstellen, die die Diagramme in den entsprechenden Größen enthalten. In diesen Vorlagen werden für die Serie anschließend die Daten geändert. Danach wird umgewandelt bzw. in InDesign kopiert und der letzte Feinschliff vorgenommen.

### Eigene Diagrammbalken

Balken- und Säulen-, Linien- und Streudiagramme können mit Balken- und Punktdesigns versehen werden. Das ist auch die einzige Möglichkeit, Zahlenwerte in den Balken einzublenden.



Dazu erstellen Sie zunächst das Design als Vektorgrafik. Sollen Zahlenwerte eingeblendet werden, erstellen Sie ein Textobjekt mit dem Inhalt „%00“, wobei die beiden Ziffern die Anzahl der Stellen vor und nach dem Komma bestimmen (8). Mit 0 verwendet Illustrator so viele Stellen, wie die Daten enthalten. Wenn das Design an einer bestimmten Stelle gedehnt werden soll, ziehen Sie dort eine Hilfslinie, die nicht gesperrt sein darf (7). Ein Rechteck ohne Kontur und ohne Fläche, das im Hintergrund liegt (9), legt fest, wie das Diagrammdesign an die Balken angepasst wird – für ein Punktdesign muss dies ein Quadrat sein (10).

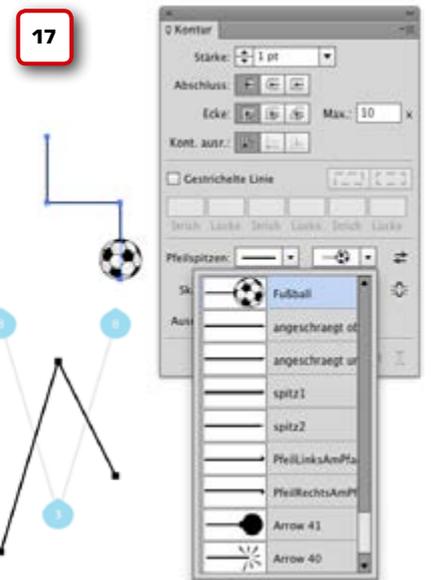
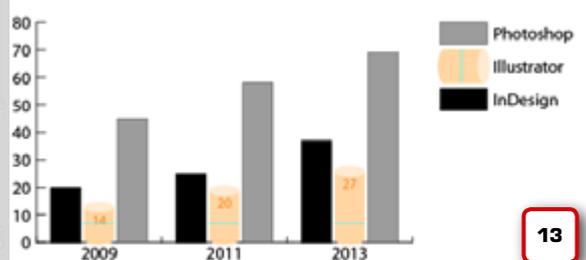
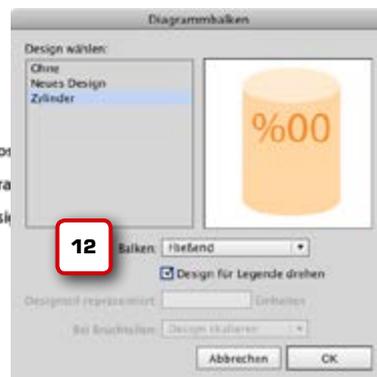
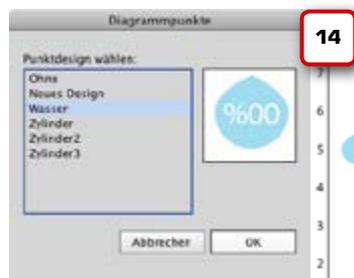
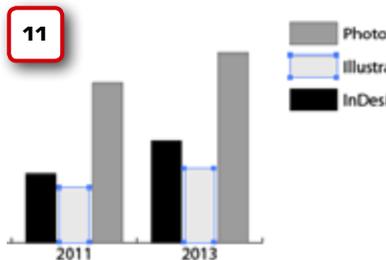
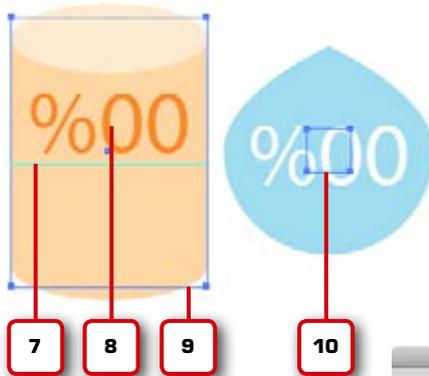
Aktivieren Sie das komplette Design und rufen Sie „Objekt“ > „Diagramm“ > „Designs“ auf und erstellen Sie ein neues Design. Dann aktivieren Sie im Diagramm die Balken bzw. die Punkte, die Sie durch Ihr Design ersetzen wollen (11), rufen „Objekt“ > „Diagramm“ > „Balken“ bzw. „Punkte“ auf und wählen dann Ihr Design in der Dialogbox aus (12), (14). Bestimmen Sie außerdem im Menü „Balken“ die Skalierungsmethode – mit „Fließend“ wird Ihr Design an der angelegten Hilfslinie gedehnt (13).

### Pfeilspitzen

Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen ist es in Illustrator möglich, Pfeilspitzen zu konfigurieren und eigene Designs anzulegen, die Sie dann in Infografik oder anderen Darstellungen verwenden können. Die Pfeilspitzen werden in der Datei „Pfeilspitzen.ai“ (deutschsprachige Version, andere Sprachen entsprechend) vorgehalten. Sie finden diese Datei in Support Files/Required/Resources/<Sprachversion>. Auf dem Mac müssen Sie mit einem Rechtsklick auf das Illustrator-Programm den Befehl „Paketinhalt zeigen“ aufrufen (15).

In der Datei ziehen Sie nach dem Muster der bereits enthaltenen Pfeilspitzen eine 1-Punkt-Linie und gestalten die Pfeilspitze relativ dazu. Das fertiggestellte Design speichern Sie als Symbol (16). Ändern oder löschen Sie nicht die vorhandenen Pfeilspitzen und wenden Sie in der Datei selbst auch keine Pfeilspitzen auf Pfad an. Die geänderte Datei speichern Sie in den Ordner „Zusatzmodule“. Dort steht sie Ihnen später einfacher zur Verfügung. Führen Sie einen Neustart durch und verwenden Sie dann Ihre individuellen Pfeilspitzen über das Kontur-Bedienfeld (17).

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de





2016 haben wir über 900 Schulungsteilnehmer bei unseren Schulungen begrüßen dürfen. Viele Teilnehmer waren überrascht, welche Möglichkeiten sich bieten, wenn man althergebrachte Arbeitsweisen verlässt, denn Methoden, die vor fünf bis zehn Jahren noch absolut „up to date“ waren, sind heute „out“.

Noch vor wenigen Jahren war es notwendig, verschiedene Programme zu nutzen, wollte man eine komplexe Drucksache erstellen. Da wurden zunächst die Bilder in Photoshop in CMYK konvertiert und freigestellt. Logos wurden in Freehand oder Illustrator gezeichnet und als EPS abgespeichert. Das Layout und die Texte wurden in InDesign oder XPress gesetzt, anschließend wurde eine „PostScript-Datei“ geschrieben und diese im „Distiller“ in ein PDF umgewandelt – viele dieser Arbeitsweisen gelten heute als veraltet.

Als „Next Generation Publishing“ (NGP) bezeichnen wir bei Cleverprinting eine Arbeitsweise, bei der Druckdaten auf moderne Art produziert werden. Dabei wird weitestgehend „medienneutral“ mit RGB-Bildern gearbeitet. Starre Formate wie das EPS oder auch Musterseiten werden durch neue, offene und flexible Formate ersetzt. Manuelle Formatierungen im Layout werden umfangreich automatisiert. PDFs werden MIT Transparenzen exportiert, statt wie bisher reduziert ausgegeben.

Wer das Next Generation Publishing beherrscht, ist in der Lage, Druckdaten wesentlich schneller und effizienter umzusetzen als zuvor – bei besserer Qualität. Aber: Wer Daten „auf die neue Art“ erstellen möchte, der muss sich vor allem von althergebrachten Denk- und Arbeitsweisen verabschieden. Wir zeigen Ihnen, was alles geht!

Für 2017 haben wir für Sie neue Schulungen entwickelt, die sich ganz dem Thema Next Generation Publishing widmen. In intensiven und effizienten eintägigen Kompaktkursen vermitteln wir Ihnen alle Grundlagen der modernen Medienproduktion. Neben den neuen Kompaktkursen bieten wir Ihnen aber auch wieder einige interessante Spezial-Schulungen an, so zum Beispiel zur medienneutralen Farbreusche mit RGB-Bilddaten und zum spannenden Thema High-End-Composings und High-End-EBV. Alle Schulungen bieten wir selbstverständlich auch wieder als Inhouse-Seminare an.

**Freie Auswahl:** Sie können das komplette Wochen-Paket buchen, Sie können die Inhalte tageweise frei kombinieren oder aber auch nur einzelne Tage aus dem Paket buchen.

- Acrobat Professional und PDF/X für Grafik und PrePress
- Colormanagement für Grafik, Foto und PrePress
- Next Generation Publishing mit InDesign und Photoshop
- Publishing für Apple iPad und Android-Tablets
- Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator
- InDesign Expertentag Automatisierung
- Photoshop: Raw-Daten-Bearbeitung und Workflow (nicht nur) für Digitalfotografen
- Photoshop: Medienneutrale Bildbearbeitung für Profis
- High-End-Bildretusche und High-End-Composings mit Adobe Photoshop

■ PDF-Preflight und PDF-Bearbeitung mit PitStop 11

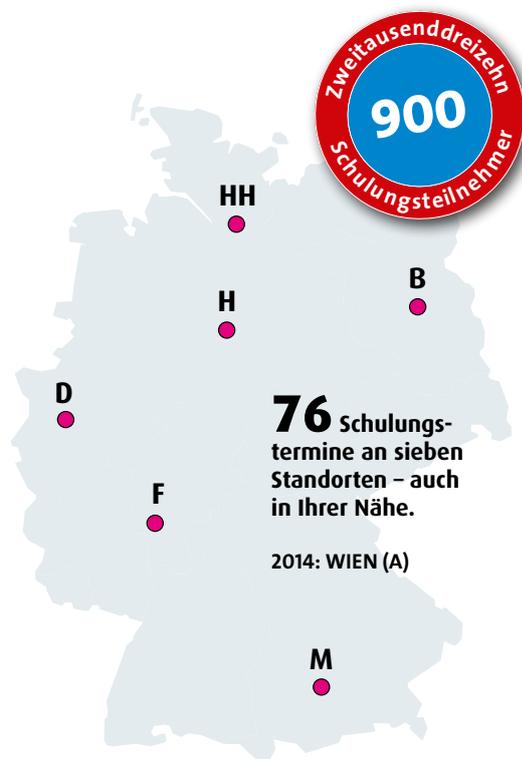
■ Zweitägige Weiterbildung zum „Cleverprinting-Datenchecker“

■ PDF/A und PDF/UA

**Achtung, begrenzte Teilnehmerzahl:** nur maximal acht Teilnehmer je Termin! 2011, 2012 und 2013 waren nahezu alle Termine ausgebucht.

**Kundenrezension:** „Wir haben selten solch eine Schulung erlebt, in der so praxisnah und anwenderfreundlich komplexe Sachverhalte vermittelt wurden. Die angenehme und entspannte Schulungsatmosphäre trug ihren Teil dazu bei, dass wir am Ende des Tages – zwar etwas erschöpft, aber voller Eindrücke – sagen konnten, dass sich die Investition voll und ganz gelohnt hat. Unser Fazit: Immer wieder gerne und: hätten wir das doch alles schon früher gewusst...“ Petra Jeck und Ina Richter, Schulz-Kirchner Verlag GmbH

*Jetzt online anmelden!*



*Alle Schulungstermine nach Standort sortiert:*

[www.cleverprinting.de/schulungsorte](http://www.cleverprinting.de/schulungsorte)

Wie die vorangegangenen Kapitel zeigen, stellt InDesign in Sachen Grafikgestaltung ein geradezu opulentes Instrumentarium zur Verfügung. Dies betrifft insbesondere jene Programmfunktionen, welche die Verwandlung spröder Textinfos in wohlgefällige Infopappen unterstützen. Tabellen sind in modernen, zeitgemäßen Layouts nicht nur ein Standardmittel, um Textinformationen übersichtlich und strukturiert zu präsentieren. Kombiniert mit Farbflächen, Bildern sowie weiteren optischen Gimmicks, lassen sie sich derart auftunen, dass der klassische Tabellencharakter vollkommen in den Hintergrund tritt.

Was sind Tabellen? Von Tabelle(n) im gestalterischen Sinn spricht man dann, wenn zwei Faktoren zusammenkommen: a) ein Raster, welches Infos optisch strukturiert, und b) eine auf Spalten (1) und Zeilen (2) basierende Aufgliederung. Während Tabellenspalten für eine horizontale Untergliederung sorgen (ähnlich etwa wie Textspalten in Magazinen), unterteilen Zeilen in vertikaler Hinsicht (ähnlich wie Zeilen in Textabsätzen). Die einzelnen Elemente, die durch dieses Raster entstehen, heißen Zellen.

Zellen, Raster, Spalten und Zeilen – diese Spezialbegriffe sind auch in den InDesign-Tabellenfunktionen deutlich präsent. Letztere finden Sie an drei Stellen: den einzelnen Punkten im Hauptmenü Tabelle, den flankierenden Bedienfeldern und in der Optionsleiste. Wichtig vorab: In InDesign gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten, Tabellen zu bauen. Die erste ist integraler Bestandteil von Fließtext. Grundlage sind Tabulatoren ähnlich denjenigen

in Textverarbeitungsprogrammen; die Gestaltung erfolgt fast ausschließlich mit Typo-Attributen. Da man beim Arbeiten mit dieser „Oldstyle“-Technik schnell an Limits stößt, schwört das Gros der professionellen InDesign-Anwender auf die zweite – sozusagen die offizielle, echte und einzig wahre – Tabellenfunktion.

Welche ist gut, welche weniger gut? Nicht immer ist es sinnvoll, gleich mit großangelegtem Besteck zu operieren. Bei einigen Konstellationen fahren Sie mit den altbetagten Absatzformat-Tabellen sogar besser. Wichtig an der Stelle ist das Wissen, dass Sie in beiden Fällen auf jene Elemente zurückgreifen können, die die Arbeit in InDesign immens erleichtern: Formate. Während Sie bei Absatzformat-Tabellen (3) auf Absatz- und Zeichenformate beschränkt sind, stehen Ihnen beim Arbeiten mit den modernen Zellentabellen-Funktionen (4) zusätzliche, spezielle Formattypen zur Verfügung: Tabellen- und Zellenformate.

Welcher Typ eignet sich wann? Wie immer hängt es von zwei Faktoren ab: der konkreten Aufgabenstellung und den Vorlieben des Anwenders. Während die klassischen „Oldstyle“-Tabellenfunktionen vor allem dann gut sind, wenn es darum geht, mehrere Zeilenparameter ohne viel Umstände bündig auszurichten, offerieren die Zellentabellen-Funktionen im Menü „Tabelle“ das volle Programm: Flächen- und Liniengestaltung (fast) bis zum Abwinken, Formate, die beim Automatisieren unterstützen, Bildintegration sowie mehrseitige Tabellen mit kontinuierlich wiederholtem Tabellenkopf und -fuß.

## Tabellengestaltung in InDesign



Autor: Günter Schuler

### Rückumwandlung

Fließtext-Tabelle oder Zellen-Tabelle? Die Entscheidung ist nicht irreversibel. Ebenso, wie Sie Fließtext-Tabellen mit Tabulatoren in Zellen-Tabellen umwandeln können (über den Befehl „Tabelle“ > „Text in Tabelle umwandeln“), können Sie auch Zellen-Tabellen in Fließtext-Tabellen umwandeln. Der Befehl dazu ist ebenfalls im Menü „Tabelle“ abgelegt: „Tabelle in Text umwandeln“.

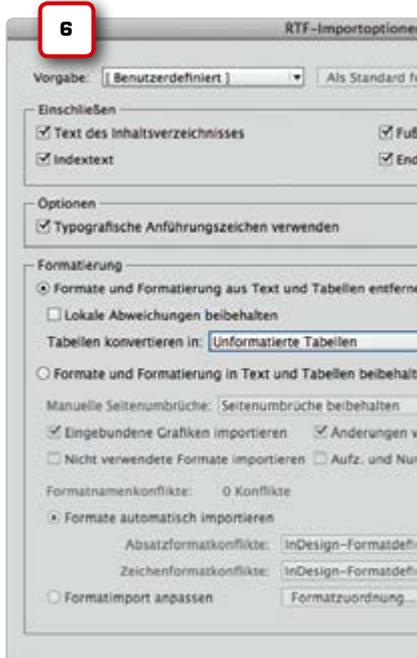
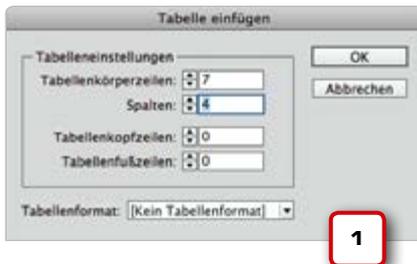
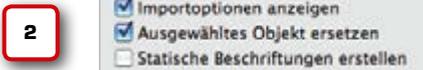
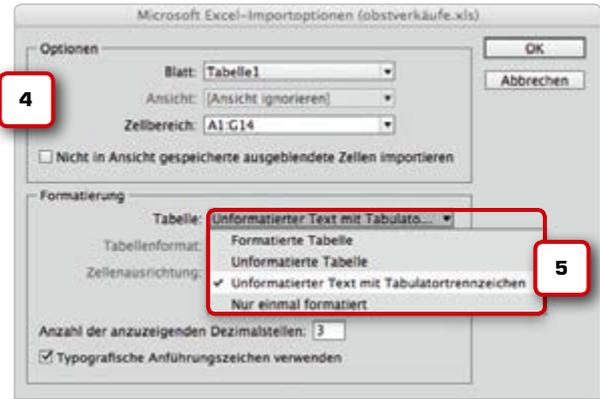
Die Angaben in den Beispieltabellen entstammen der Online-Enzyklopädie Wikipedia.

|                                 |             |                         |
|---------------------------------|-------------|-------------------------|
| » » <b>Stadt</b>                | » <b>EZ</b> | » <b>Land</b> ¶         |
| » 1. » <b>Berlin</b>            | » 3.375.222 | » Berlin ¶              |
| » 2. » <b>Hamburg</b>           | » 1.734.272 | » Hamburg ¶             |
| » 3. » <b>München</b>           | » 1.388.308 | » Bayern ¶              |
| » 4. » <b>Köln</b>              | » 1.024.373 | » Nordrhein-Westfalen ¶ |
| » 5. » <b>Frankfurt am Main</b> | » 687.775   | » Hessen ¶              |



|    | <b>Stadt</b>             |           | <b>Land</b>         |
|----|--------------------------|-----------|---------------------|
| 1. | <b>Berlin</b>            | 3.375.222 | Berlin              |
| 2. | <b>Hamburg</b>           | 1.734.272 | Hamburg             |
| 3. | <b>München</b>           | 1.388.308 | Bayern              |
| 4. | <b>Köln</b>              | 1.024.373 | Nordrhein-Westfalen |
| 5. | <b>Frankfurt am Main</b> | 687.775   | Hessen              |





Hauptvorteil der Zellenraster-Funktionen: Die Limitierung auf eine Zeile fällt komplett flach. Wie viel Text die jeweiligen Zellen enthalten, bleibt komplett Ihnen überlassen. Grafisch aufzulegen lassen sich allerdings auch „Oldstyle“-Tabellen. (Wie es geht, erfahren Sie im übernächsten Abschnitt.) Eine wichtige Komponente ist die Veränderbarkeit der Spalten- und Zeilenarchitektur. Bei herkömmlichen Tabsprung-Tabellen können Sie Text zeilenweise kopieren und an einer anderen Stelle einsetzen. Zellen-Tabellen sind auf den ersten Blick zwar eine recht statische Angelegenheit. Allerdings haben Sie auch hier die Möglichkeit, neue Zeilen und Zellen hinzuzufügen und Text aus bestehenden Zeilen und Spalten in diese umzukopieren. Mehr dazu im letzten Abschnitt dieses Kapitels.

## Tabellen neu erstellen oder importieren

Ob Absatzformat-Tabelle im Fließtext oder Zellen-Tabelle: In jedem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten, an Ihren Text zu kommen – eintippen oder importieren.

### Text selbst eintippen

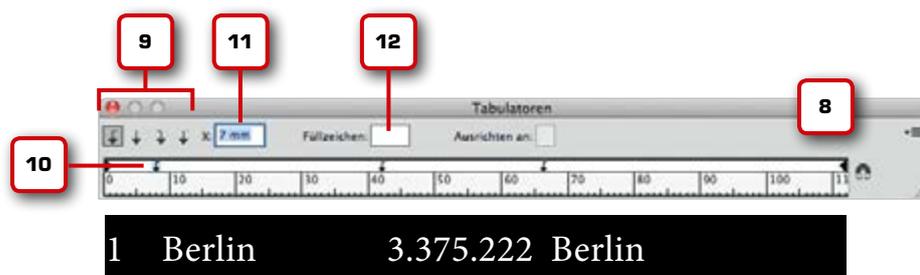
Bei Absatzformat-Tabellen: Falls noch nicht vorhanden, ziehen Sie mit dem Textwerkzeug einen Rahmen auf und geben den Text der Tabelle ein. Die einzelnen Spaltenpositionen steuern Sie mit der Tab-Taste (→) an. Enthält eine Spalte mehrzeilige Inhalte, müssen Sie in den Folgezeilen die entsprechende Spalte mit der Tab-Taste ansteuern.

Ist die erste Tabellenspalte nicht linksbündig direkt an der linken Kante ausgerichtet, empfiehlt es sich darüber hinaus, vor dem Zeilenbeginn ebenfalls einen Tabsprung zu setzen.

Bei Zellen-Tabellen: Hier haben Sie zwei Möglichkeiten. Möglichkeit eins: Sie gehen vor wie im letzten Absatz beschrieben und wandeln den Fließtext nach Erstellung in eine Tabelle um. Hierbei markieren Sie den eingegebenen Tabellentext mit dem Cursor, wählen im Menü „Tabelle“ den Befehl „Text in Tabelle umwandeln“ und bestätigen den anschließenden Dialog. Ergebnis: eine zellenförmig angeordnete Rohtabelle inklusive Liniengerüst. Möglichkeit zwei: Sie legen als Erstes eine neue Tabelle an („Tabelle“ > „Tabelle einfügen“), geben im Erstellungsdialog (1) die Anzahl der Zeilen und Spalten ein und befüllen die einzelnen Zellen mit Text.

### Importieren von Tabellen

Als Fließtext importieren können Sie Tabellen mit oder ohne Textrahmen. Ist noch kein Textrahmen angelegt, erzeugt InDesign den nötigen Rahmen selbstständig. Als Format für Tabellentext akzeptiert das Programm alle gängigen Textformate; darüber hinaus können Sie auch Excel-Tabellen im Format .xls importieren. Die Vorgehensweise: Über den Befehl „Datei“ > „Platzieren“ (⌘ + D) wählen Sie die Tabellen-Datei aus. Wichtig ist, dass Sie beim Öffnen-Dialog die Klickbox „Importoptionen anzeigen“ aktivieren (2). Welche Optionen im Anschluss angezeigt



## Absatzformat-Tabellen



### Absatzformat-Tabellen

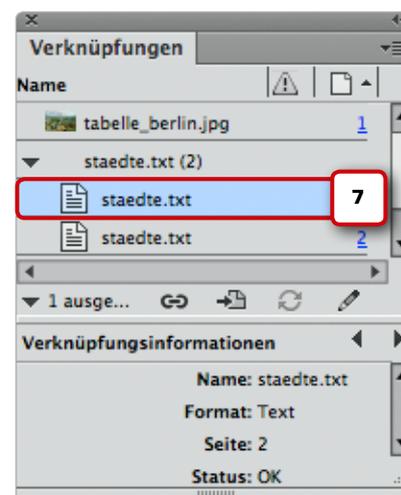
werden, hängt vom importierten Format ab. Während es bei Nur-Text-Tabellen wenig einzustellen gibt (3), sind bei formatierten Word- und RTF-Tabellen sowie Excel-Tabellen (4) einige Vorkehrungen zu treffen.

Zu klären sind vor allem zwei Fragen. Frage eins: Soll Fließtext mit Tabulatorzeichen importiert werden oder ein fertiges Tabellengerüst? Da Excel- und RTF-Dateien beides ermöglichen, können Sie im Unterpunkt „Formatierung“ die gewünschte Option einstellen (5). Frage zwei: Sollen Textformatierungen mit übernommen werden? Die RTF-Importoptionen (6) lassen hier zwar jede Menge Spielraum. In der Praxis ist diese Entscheidung allerdings Abwägungssache, bzw. abhängig davon, wie präzise Sie Ihre InDesign-Formate auf zu importierende Formate abgestellt haben.

Können Tabellen mit der dazugehörigen Textdatei verknüpft werden? Die Antwort: Ja. Voraussetzung ist, dass Sie die entsprechende Voreinstellung aktivieren („Voreinstellungen > Dateihandhabung“; Punkt „Beim Platzieren von Text- und Tabellendateien Verknüpfungen erstellen“). Importieren Sie eine Datei mit einer Tabelle, wird die dazugehörige Datei im Bedienfeld „Verknüpfungen“ mit aufgeführt (7). Das Aktualisieren erfolgt wie bei Bildern auch durch Klicken auf das Ausrufezeichen-Icon. Allerdings ist dies ein Punkt, an dem InDesign noch nicht bis zur Perfektion gediehen ist: Zugewiesene Formatierungen werden beim Aktualisieren leider gelöscht. Trostpflaster: Arbeiten Sie mit Tabellen- und Zellenformaten (ein Punkt, zu dem wir im Verlauf dieses Kapitels noch kommen), hält sich die Arbeit des Neuausrichtens in Grenzen.

Die Besonderheit dieser Technik: Ihre Tabellen richten Sie direkt im Fließtext ein. Die Tab-Positionen werden über die Tab-Taste (→) angesteuert; das Einrichten erfolgt über Tabulatoren, deren Position über ein Lineal festgelegt wird. Aktiviert wird der Reiter „Tabulatoren“ (8) über das Menü „Schrift“. Wesentlicher Nachteil dieser Methode: Die Ausrichtung erfolgt zeilenweise; mehrzeilige Spalten lassen sich nur über den Umweg zusätzlicher Zeilen mit entsprechenden Tabulator-Sprüngen einrichten. Von Vorteil ist diese Technik in zwei Fällen: bei kurzen Spalteninhalten (idealerweise: Zahlen) und da, wo der Tabelleninhalt Teil des Fließtextes bleiben soll.

Einstellen können Sie im „Tabulatoren“-Lineal vier unterschiedliche Ausrichtungsmethoden: linksbündig, mittig, rechtsbündig sowie Ausrichtung an Dezimalstelle (9). Letztere ist insbesondere für die Auflistung von Geldbeträgen ganz praktisch. Die zunächst meist erst grob positionierten Tabulatoren können durch einfaches Markieren (10) feingestellt werden. Möglich ist auch das Zuweisen einer anderen Ausrichtungsmethode: Hierfür klicken Sie einfach den gewünschten Typ in dem Icon-Feld links außen an. Im Feld hinter „x“ können Sie eine numerisch genaue Position festlegen (11). Zusätzlich möglich ist auch die Kombination einer Tab-Position mit einem Füllzeichen, zum Beispiel einem Punkt (12). Für das Überbrücken größerer Abstände, etwa in Inhaltsverzeichnissen, ist diese Gestaltungsmethode recht zweckmäßig.



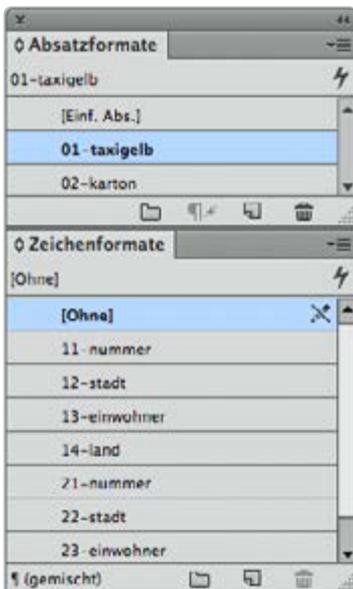
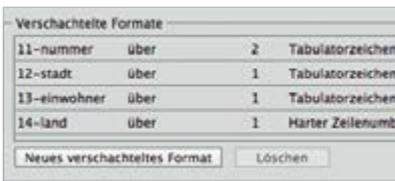
### 2 x Absatz, 4 x Zeichen

Jedes der zwei Absatzformate enthält eine Abfolge von vier Zeichenformaten. Die Absatzformate unterscheiden sich lediglich im Hinblick auf die (unter „Absatzlinien“) hinterlegte Grundfarbe. Die kräftigere Tönung der Stadtnamen resultiert aus den im „stadt“-Zeichenformat zugewiesenen Parametern für „Unterstreichnung“. Die abwechselnde Abfolge wird über die Absatzformat-Einstellung „Nächstes Format“ ermöglicht. Auf einen Rutsch zugewiesen wird diese über den Kontextmenü-Befehl „01-taxigelb“ zuweisen und dann nächstes Format“.

Gestaltungstechnisch scheinen Absatzformat-Tabellen nicht viele Optionen zu bieten. Allerdings – der erste Eindruck täuscht. Ein einfaches gestalterisches Mittel etwa ist die Unterteilung der einzelnen Zeilen durch Absatzlinien. Alternativ können Sie Absatzlinien auch dazu verwenden, Tabellenzeilen mit einem Farbfond zu unterlegen. Finetunen lässt sich auch die typografische Gestaltung der einzelnen Parameter.

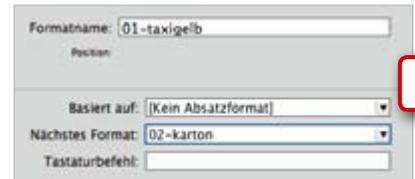
Eine zusätzliche Feingliederungs-Möglichkeit besteht darin, innerhalb einer Zeile eine Abfolge unterschiedlicher Zeichenformate zu definieren – über das Absatzoptionen-Feld „Initialen und verschachtelte Formate“ (5). Hierbei legen Sie innerhalb eines Absatzformats eine Abfolge unterschiedlicher Zeichenformate fest. Der Wechsel gestaltet sich automatisch – genauer: über die Parameter, die in den verschachtelten Formaten definiert sind. Ein naheliegender Parameter bei Fließtext-Tabellen sind natürlich Tabspürungen. Noch ausdifferenzierter gestalten können Sie, wenn Sie in den entsprechenden Zeichenformaten die Eigenschaft „Unterstreichnung“ verwenden (6). Wie funktioniert der unten abgebildete Tabellenaufbau? Im Grunde durch zwei Komponenten: zwei sich abwechselnde Absatzformate mit als Absatzlinien definierten Pastelltönen (7) und vier verschachtelten Formaten in jedem Absatzformat. Zu den Detailsinstellungen siehe „Bauplan“ auf dieser Seite.

5



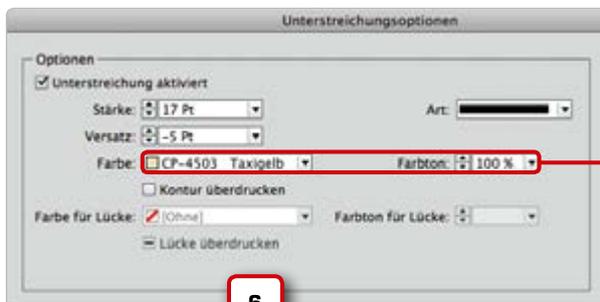
2

**Pi-mal-Daumen-Regel:** Versierte Formatkenntnisse vorausgesetzt, können auch einfache Absatzformat-Tabellen optisch so hochgebrezelt werden, dass sie den Vergleich mit Zellen-Tabellen nicht zu scheuen brauchen. Wichtigste Steuerungsmöglichkeit: Absatzformate (1) und Zeichenformate (2). Eine Möglichkeit: zwei abwechselnd eingesetzte Tabellen-Absatzformate mit zwei unterschiedlichen Linien-Unterlegungen (3). In den Absatzformatoptionen im Reiter „Allgemein“ unter „Nächstes Format“ können Sie hier eine automatische Reihenfolge festlegen: Auf das erste Tabellenformat soll das zweite folgen, auf das zweite wiederum das erste (4). Auswirkung: Beim Eingeben einer Tabelle wechseln sich die beiden Formate ab und es entsteht so ein streifenhaftes Tabellendesign wie in der Tabelle unten abgebildet.

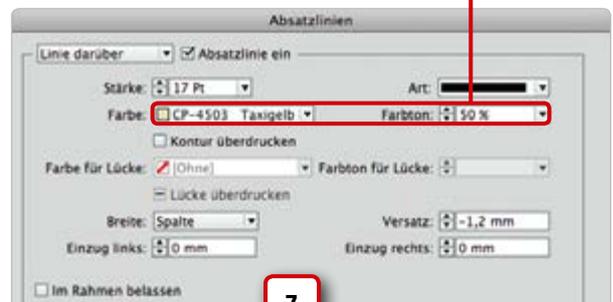


4

|    |                   |           |                     |
|----|-------------------|-----------|---------------------|
| 1. | Berlin            | 3.375.222 | Berlin              |
| 2. | Hamburg           | 1.734.272 | Hamburg             |
| 3. | München           | 1.388.308 | Bayern              |
| 4. | Köln              | 1.024.373 | Nordrhein-Westfalen |
| 5. | Frankfurt am Main | 687.775   | Hessen              |



6



7

## Zellen-Tabellen: die Basics

### Tabellen anlegen

Ebenso wie bei Absatzformat-Tabellen haben Sie auch bei Zellen-Tabellen zwei Möglichkeiten, sie anzulegen. Möglichkeit eins sieht folgendermaßen aus: Sie platzieren den Cursor in dem Textrahmen, in dem die Tabelle platziert werden soll, und fügen über den Befehl „Tabelle“ > „Tabelle einfügen“ oder mit dem Shortcut **⌘ + T** eine leere Tabelle ein. Im anschließenden Dialog werden Sie gefragt, wie viele Zeilen und Spalten Ihre Tabelle erhalten soll. Nach Bestätigung mit „OK“ platziert InDesign ein leeres Tabellengerüst in der Breite des Textrahmens.

Die Optionen für den Import von Tabellen wurden im vorletzten Abschnitt bereits vorgestellt. **Aufmerksamkeit beim Import verdienen vor allem die beiden möglichen Aggregatzustände Ihrer Tabelle. Frage: Was wird importiert – mit Tabulatoren untergliederter Fließtext oder aber eine bereits mehr oder weniger vorformatierte Rohtabelle? Während Sie im zweiten Fall gleich in medias res gehen können, müssen Sie Fließtext zunächst in eine Tabelle umwandeln – über den Befehl „Tabelle“ > „Text in Tabelle umwandeln“ (1).**

### Navigation und Bearbeiten

Gehen wir zu Beginn davon aus, dass Sie kein anwenderdefiniertes Tabellenformat zur Verfügung haben (2). (Wie man mit Tabellen- und Zellenformaten arbeitet,

erfahren Sie im nächsten Abschnitt.) In den meisten Fällen sehen Rohtabellen ähnlich unfertig aus wie das unten abgebildete Beispiel (3). Nutzen wir die Gelegenheit, um zu Beginn einige Besonderheiten beim Arbeiten mit der InDesign-Tabellenfunktion kennenzulernen. Technisch gesehen sind Tabellen objektähnliche Gebilde, die wie Objekte in einem Textrahmen verankert sind. Für den Anfang etwas gewöhnungsbedürftig ist, dass Sie für das Bearbeiten von Tabellen nur ein Werkzeug benötigen – das Textwerkzeug. Markieren Sie mit dem Textwerkzeug eine Textpassage in einer Zelle (4), können Sie auf (fast) alle Formatierungsattribute zugreifen: Schrift, Schriftgröße, Ausrichtung, Zeilenabstand und sogar Farbe. Grundregel dabei: Auch beim Formatieren von Tabellentext erweist sich das Arbeiten mit Formaten als die vorteilhafteste Methode.

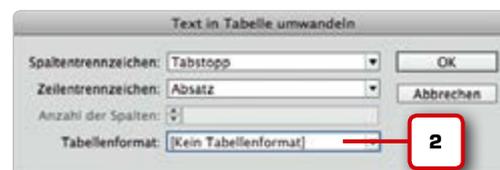
Anders als in normalen Textrahmen markieren Sie in Tabellen mit dem Textwerkzeug nicht nur Text, sondern auch Zellen, Zeilen, Spalten oder die gesamte Tabelle. Ziehen Sie innerhalb eines Rahmens mit dem Cursor ganz nach links, rechts, oben oder unten, wird die entsprechende Zelle markiert.

## Zellen-Tabellen



### Tabellengerüst anpassen

Anfangs sehen Tabellen meist noch recht roh aus. Gestalterische Standardaufgabe zu Beginn: die Anpassung der Spaltenbreiten. Manuell funktioniert das ganz gut. Mit aktivem Textwerkzeug plus gehaltener **↔**-Taste verschieben Sie lediglich die Stege, ohne Umschalttaste skalieren Sie das komplette Gerüst. Bei der rechten Tabellenkante funktioniert das Ganze umgekehrt: mit Umschalttaste – Skalieren, ohne Umschalttaste – Einrücken.



1

| Rang | Stadt             | Einwohnerzahl | Land                |
|------|-------------------|---------------|---------------------|
| 1.   | Berlin            | 3.375.222     | Berlin              |
| 2.   | Hamburg           | 1.734.272     | Hamburg             |
| 3.   | München           | 1.388.308     | Bayern              |
| 4.   | Köln              | 1.024.373     | Nordrhein-Westfalen |
| 5.   | Frankfurt am Main | 687.775       | Hessen              |

3

4

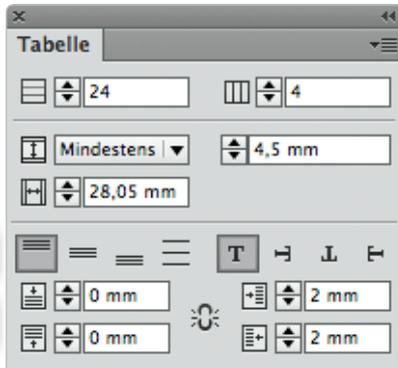
3



11

9

8



2

Ziehen Sie weiter, markieren Sie benachbarte Zellen. Bei der Eingabe von Text können Sie die nächste Zelle auf zweierlei Art ansteuern: Mit der Tab-Taste (→) gelangen Sie direkt in die nächste Zelle. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, gelangen Sie wahlweise in die nächste, vorhergehende, darüber- oder darunterliegende Zelle.

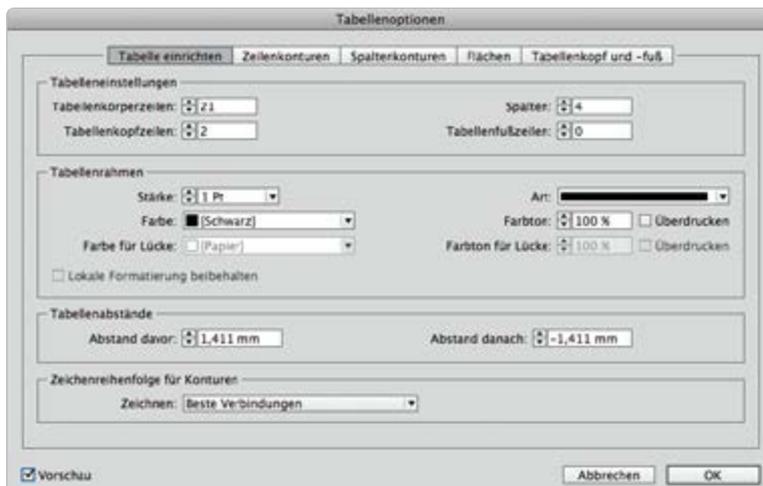
### Menüpunkte und Panels

Die InDesign-Tabellenfeatures finden Sie gleich an drei Orten: im Menü „Tabelle“ (1), im Bedienfeld „Tabelle“ (2) und im Bedienfeld „Steuerung“ (3). Hinzu kommen zwei

zusätzliche Bedienfelder für das Arbeiten mit Tabellen- und Zellenformaten. Das Menü „Tabelle“ bietet wenig Befehle, die Sie nicht auch im Bedienfeld „Tabelle“ oder im zugehörigen Bedienfeldmenü finden. Noch umfangreicher ausgestattet ist das Bedienfeld „Steuerung“. Tipp: Für die meisten Fein-tuning-Aufgaben reicht das „Steuerung“-Panel unterhalb der Menüzeile vollends aus. Lediglich bei einigen Spezialparametern sind die „Tabellenoptionen“ oder „Zellenoptionen“ unumgänglich.

Die Bedienfelder „Steuerung“ und „Tabelle“ enthalten auch die nötigen Befehle, mit denen Sie Größen und Proportionen einer Tabelle sowie der einzelnen Zeilen und Spalten ausrichten können. Im Eingabefeld „Spaltenbreite“ (4) können Sie numerische Werte für die Breite aktuell markierter Spalten festlegen. Im Eingabefeld „Zeilenhöhe“ (5) legen Sie die Höhe aktuell markierter Zeilen fest. Während Sie mit der Option „Mindestens“ eine Mindesthöhe festlegen, deren Volumen von neuen Textzeilen entsprechend vergrößert wird (6), fixiert die Option „Genau“ die Zeilenhöhe auf eine feste Höhe – egal, wie viel Text sich in der Zelle befindet.

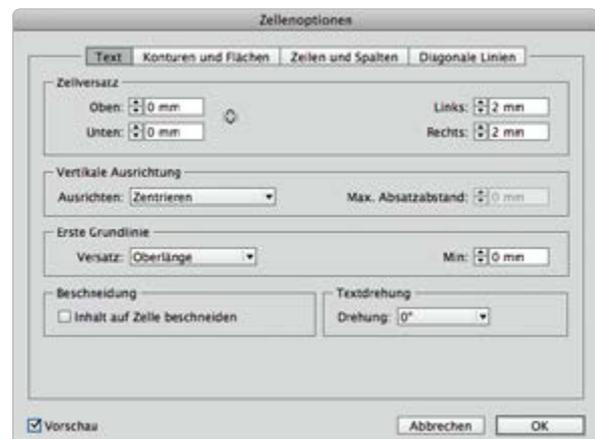
14

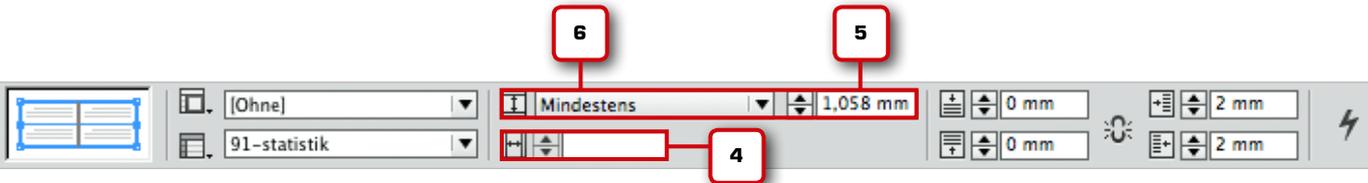


### Tabelle manuell anpassen

Manuelles Feineinrichten empfiehlt sich vor allem bei kleineren Tabellen wie in unserem Städteranking-Beispiel auf der nächsten Seite und bei Unikaten. Das Verrücken der einzelnen Spaltenstege geht in der Regel recht zügig vonstatten. Textformate in Form von Absatzformaten sind beim abgebildeten Zwischenstand ebenfalls zugewiesen. Die orangene Leuchtfarbe markiert den späteren Tabellenkopf. Liniengerüst und Zellenfarben befinden sich noch im Rohzustand. Wie es mit der Feingestaltung weitergeht, sehen Sie auf den folgenden Seiten.

15





Alternativ können Sie die Größe von Tabelle, Spalten und Zeilen auch mit der Maus ausrichten. Fahren Sie mit dem Text-Cursor über einen Liniensteg, wird er zum Anfasspfeil und Sie können den Steg der Spalte oder Zeile nach links, rechts, oben oder unten ziehen (7). Ziehen Sie normal, verändert InDesign entsprechend die Breite oder Höhe der Tabelle. Ziehen Sie hingegen mit gehaltener Umschalt-Taste (⇧), bleiben die Proportionen unverändert und die Größenveränderung wirkt sich lediglich auf die benachbarte Spalte oder Zeile aus.

Zwei wichtige Punkte beim Einrichten der Tabelle sowie der einzelnen Zellen sind der „Zellenversatz“ (8) oben, unten, rechts und links (Abstand des Textes jeweils zur Zellenkante) sowie die vertikale Ausrichtung des Textes (9). Während bei einzeiligen Zeileninhalten eine mittige Ausrichtung am bequemsten funktioniert, ist bei Info-Tabellen mit mehr Text meist eine Ausrichtung an der Oberkante angesagt.

Veränderbar sind auch die Anzahl der Spalten und Zeilen. Im Menü „Tabelle“ finden Sie entsprechende Befehle zum Einfügen und Löschen (10). Dasselbe erreichen Sie, wenn Sie in den entsprechenden Parameterfeldern im „Tabelle“- oder „Steuerung“-Bedienfeld die Felder „Anzahl der Zeilen“ und



„Anzahl der Spalten“ markieren und mit der Pfeil-nach-oben- oder Pfeil-nach-unten-Taste die Werte erhöhen oder verringern (11). Die Tabellenfunktion generiert in diesem Fall einfach neue Zeilen bzw. Spalten oder löscht bestehende weg – Letzteres allerdings erst nach Rückfrage. Eine der interessantesten Funktionen ist die Möglichkeit, Zellen miteinander zu verbinden oder diese aufzuteilen. Markieren Sie zwei oder mehr

Zellen und wählen anschließend im Bedienfeldmenü (bzw. im Menü „Tabelle“) den Befehl „Zellen verbinden“ (12), erzeugt InDesign aus den markierten Zellen eine einzige Zelle. Auch der Beispieltabelle, mittlerweile mit Textformaten versehen, kommt diese Strukturierungsmöglichkeit zugute (13).

### Tabellen finetunen

Neben Breite und Höhe einer Tabelle insgesamt, den einzelnen Spaltenbreiten und Zeilenhöhen sowie den Versatzabständen zwischen den Zellenkanten und dem Text stehen beim Einrichten von Tabellen zwei Dinge im Vordergrund: die Festlegung passender Liniensegmente und Hintergrundfarben. Da Dicke und Farbe von Tabellenkontur und einzelnen Zellenkonturen voneinander abweichen können und auch die Flächenfarben einzelner Zellen oft unterschiedlich sind, offeriert InDesign zwei zentrale Features für das Einrichten dieser Parameter: „Tabellenoptionen“ (⇧⇧ + B) (14) und „Zellenoptionen“ (Achtung, nicht dokumentiert: ⇧⇧ + B) (15).

**13**

| Die größten deutschen Städte |                   |               |                     |
|------------------------------|-------------------|---------------|---------------------|
|                              | STADT             | EINWOHNERZAHL | LAND                |
| 1.                           | Berlin            | 3.375.222     | Berlin              |
| 2.                           | Hamburg           | 1.734.272     | Hamburg             |
| 3.                           | München           | 1.388.308     | Bayern              |
| 4.                           | Köln              | 1.024.373     | Nordrhein-Westfalen |
| 5.                           | Frankfurt am Main | 687.775       | Hessen              |

Die Optionseinstellungen für Gesamttabellen und Tabellenzellen enthalten recht umfangreiche Einstellmöglichkeiten. Allerdings: Geht es um das manuelle Durchformatieren einer Zelle, kommen Sie mit den Parameter-Zusammenstellungen im Bedienfeld „Steuerung“ (oder im Bedienfeld „Tabelle“) gut über die Runden. Farben für Linien und Zellenflächen können Sie über das „Farbfelder“-Bedienfeld zuweisen. Für das **Finetuning des Liniengerüsts** offeriert das „Steuerung“-Panel unter dem Hauptmenü ein praktisches Aktivierungsraster (1). Abhängig von der oder den aktuell markierten Zellen können Sie hier die Linien, die Sie aktuell bearbeiten wollen, an- und ausklicken.

Die Optionen für das Einrichten der Gesamttabelle sind hierfür mit fünf Reitern bestückt, diejenigen für das Einrichten einzelner

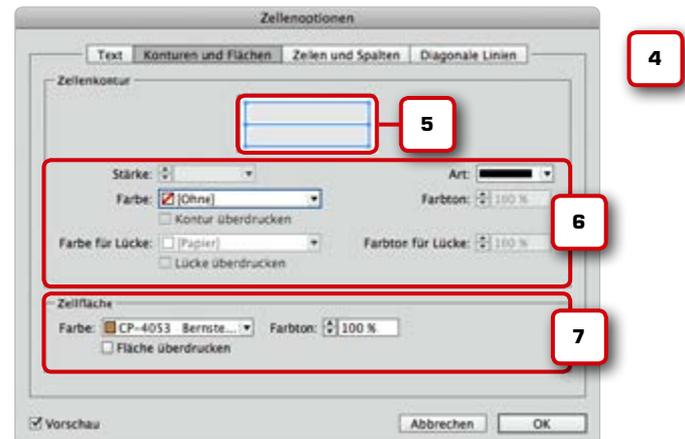
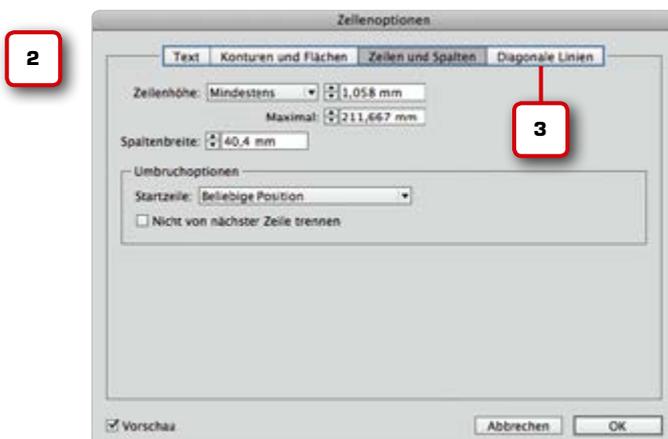
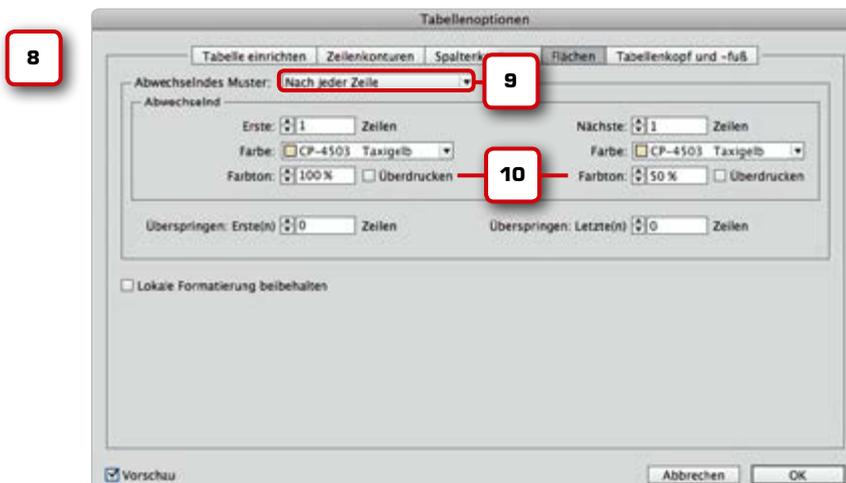
Zellen oder markierter Zellengruppen mit vier Reitern. „Tabelle einrichten“, das erste, auf der vorletzten Seite (14) abgebildete Funktionsfeld von „Tabellenooptionen“, enthält im Wesentlichen die Parameterangaben für die Anzahl von Spalten und Zeilen. Zusätzlich festlegen können Sie hier Dicke, Konturart, Farbe sowie Farbton der Tabellenumrandung.

Die Eingabemöglichkeiten bei „Zellenoptionen“ sind teils ähnlich wie die bei den Tabellenooptionen – allerdings angepasst an die Erfordernisse einzelner Zellen. „Text“ – ebenfalls bereits auf der vorletzten Seite (15) abgebildet – enthält im Wesentlichen noch einmal die Eingabefelder für die Eingabe des Kantensatzes für den Text („Zellversatz“). Die Zellenoption „Zeilen und Spalten“ (2) dient der Bestimmung von

Spaltenbreite und Zeilenhöhe. „Diagonale Linien“ (3) ist bei den Zellenoptionen das einzige wirkliche Special. Inhalt des Reiters: zusätzliche Markierungsoptionen für leere Tabellenzellen.

Über „Konturen und Flächen“ (4) können Sie schließlich Konturen und Flächen einzelner markierter Zellen feingestalten. Zur Verfügung steht Ihnen hier auch das bereits erwähnte Aktivierungsraster (5), bei dem Sie durch An- und Ausklicken markieren können, welche Konturen der aktuell ausgewählten Zellen genau von der Veränderung betroffen sein sollen. Der Eingabebereich darunter stellt die für die Bestimmung von Konturen typischen Eingabemöglichkeiten zur Verfügung (6). Unter „Zellfläche“ (7) schließlich können Sie Farbe und Farbton für die Hintergrundfläche auswählen.

Am Ende dieses Schnelldurchgangs in Sachen „Tabellenooptionen“ und „Zellenoptionen“ möchte ich Ihnen das mit interessanteste Feature unter den Optionseinstellungen vorstellen – den Punkt „Flächen“ bei den Tabellenooptionen (8). Mit seiner Hilfe können Sie nämlich abwechselnde Zeilen- und Spaltenraster (9) festlegen – und zwar für die komplette Tabelle. Die Farben für den Wechsel stellen Sie im mittleren Funktionsbereich ein. Im konkreten Fall ist die Farbe dieselbe; die Variation wird durch unterschiedliche Prozentangaben für den Farbton erzielt (10).



Die Aufklappliste hinter „Abwechselndes Muster“ (13) stellt Ihnen schließlich unterschiedliche Varianten zur Verfügung: Festlegen lassen sich zum einen das Rasterintervall, zum zweiten, ob das Raster spaltenweise längs oder zeilenweise in horizontaler Richtung verlaufen soll.

Ob Infografik, Magazin- oder Kataloggestaltung: Farblich unterschiedlich unterlegte Zeilen- oder Spaltenraster (11) sind aktuell eines der gängigsten Mittel, Tabellen optisch zurechtzurimmen. Den Grund haben Sie im letzten Absatz erfahren: Via InDesign lassen sie sich wunderbar pflegeleicht einrichten. Allerdings: Zebra-streifige Muster (oder der Tabellen-Klassiker schlechthin: weiße Flächen, schwarzer Text und schwarzes Linienraster) sind nicht das höchste der Gefühle, was die Tabellenfunktionen von InDesign in petto haben. Mehr Design, mehr Pfiff? Eine Möglichkeit ist die, ein Streifenmuster zusätzlich auszdifferenzieren. In Tabellenbeispiel zwei (12) sind nicht nur die Zeilen variiert, sondern auch die Spalten. Der Trick: Da die abwechselnde Zeilengestaltung über

die Intensität des Werts für „Farbton“ erzielt wurde (siehe Einstellung (10)), genügt es, den umzufärbenden Spalten eine andere Farbe zuzuweisen. Hier kamen zwei Zusatzfarben zum Zug – der Pastellbraunton des Tabellenkopfs sowie ein etwas gelblicherer Pastellbraunton für die vierte Spalte.

Durch die Anwendung der beschriebenen Mittel lassen sich mit den InDesign-Tabellefunktionen meist recht schnell ansprechende Ergebnisse erzielen. Um die erste Tabelle mit dem Streifenmuster zusätzlich auszdifferenzieren, genügt es, die Spalten zwei und vier zu markieren und jeweils eine andere Farbe zuzuweisen. Soll ein Tabellenoutfit jedoch auf mehrere oder gar viele Tabellen angewandt werden (was bei größeren Layouts quasi zwangsläufig der Fall ist), sind dringend Formate vonnöten. Die gute Nachricht: Formate für Tabellen und Zellen sind im Programm vorhanden. Sogar Absatzformate für Tabellentext lassen sich in sie einbeziehen. Sehen wir uns die Formate für Tabellen genauer an.

## Tabellen-Feinarbeit



1



13

|           |         |
|-----------|---------|
| 3.375.222 | Berlin  |
| 1.734.272 | Hamburg |
| 1.388.308 | Bayern  |
| 1.024.373 | NRW     |
| 687.775   | Hessen  |

11

### DIE GRÖSSTEN DEUTSCHEN STÄDTE

| Stadt                      | Einwohnerzahl | Land                |
|----------------------------|---------------|---------------------|
| <b>1 Berlin</b>            | 3.375.222     | Berlin              |
| <b>2 Hamburg</b>           | 1.734.272     | Hamburg             |
| <b>3 München</b>           | 1.388.308     | Bayern              |
| <b>4 Köln</b>              | 1.024.373     | Nordrhein-Westfalen |
| <b>5 Frankfurt am Main</b> | 687.775       | Hessen              |

12

### DIE GRÖSSTEN DEUTSCHEN STÄDTE

| Stadt                      | Einwohnerzahl | Land                |
|----------------------------|---------------|---------------------|
| <b>1 Berlin</b>            | 3.375.222     | Berlin              |
| <b>2 Hamburg</b>           | 1.734.272     | Hamburg             |
| <b>3 München</b>           | 1.388.308     | Bayern              |
| <b>4 Köln</b>              | 1.024.373     | Nordrhein-Westfalen |
| <b>5 Frankfurt am Main</b> | 687.775       | Hessen              |

**Oben:** Linien-Finetuning über das Zellenraster-Feature für das Ansteuern der einzelnen Linien-segmente. Letztere lassen sich einzeln an- und ausklicken. Im Beispiel (13) sind lediglich die äußeren Kanten mit einer Linie versehen.

## Formate für Tabellen



### Tabellen- und Zellenformate

Absatz- und Zeichenformate für die Textformatierung enthielt InDesign von Anfang an. Formate für Objekte – sogenannte Objektstile – gesellten sich später ebenfalls hinzu. Seit Version CS3 verfügt das Programm nunmehr auch über Formate für Tabellen. Ebenso wie InDesign Unterschiede macht zwischen zeichenbezogenen Zeichenformaten und absatzweise gültigen Absatzformaten, unterscheidet es auch zwischen

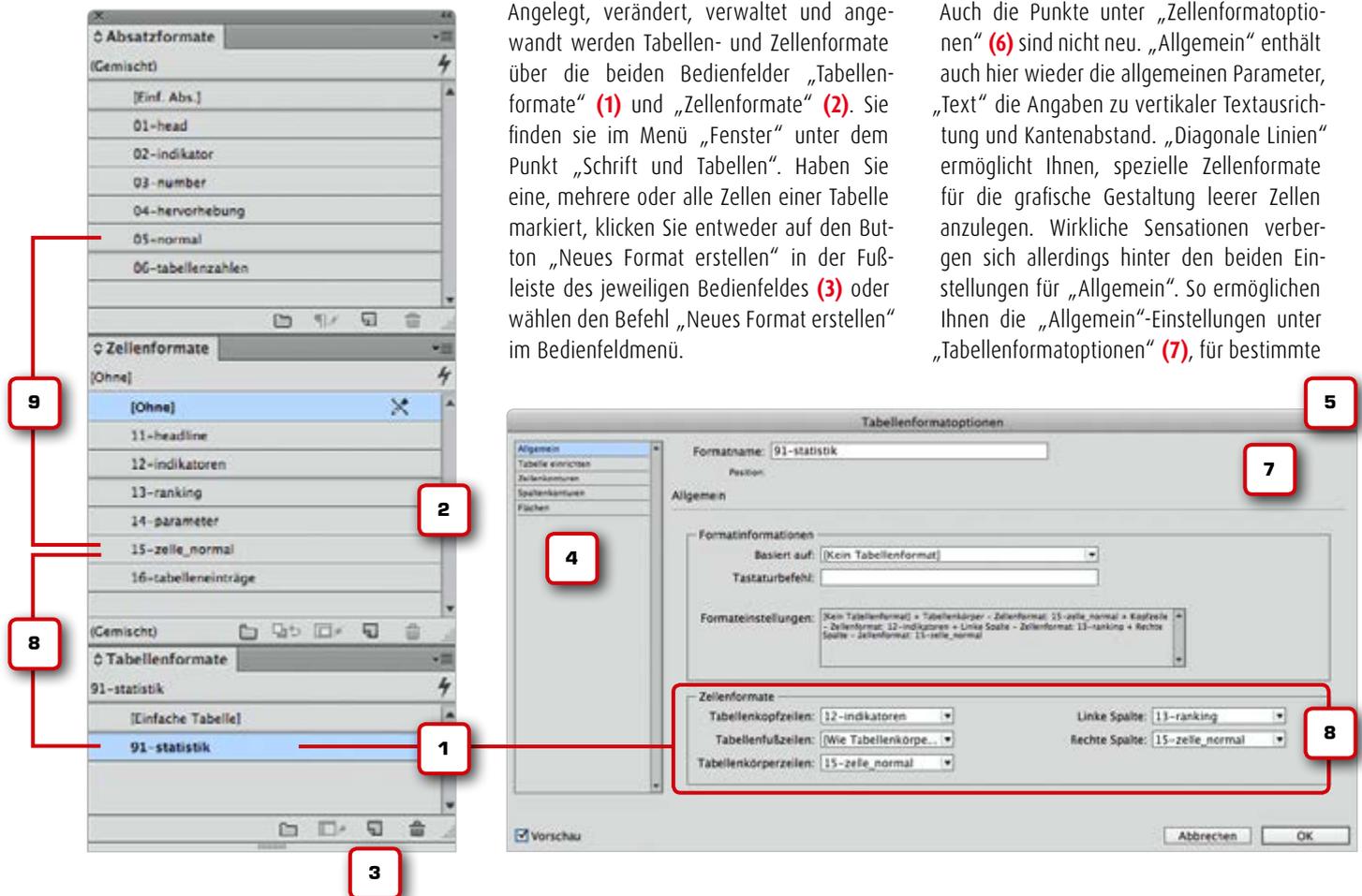
lokalen Tabellenattributen, den Zellenformaten und den generell gültigen Attributen, welche sich auf das Erscheinungsbild der gesamten Tabelle beziehen. Letztere firmieren folgerichtig unter der Bezeichnung Tabellenformate.

Was sind Tabellenformate und was Zellenformate? Grob auf den Punkt gebracht enthalten Tabellenformate alle Eigenschaften, die für die Tabelle insgesamt gelten. Zellenformate hingegen enthalten stets Eigenschaften für ein ganz bestimmtes Zellenoutfit. **Anlegen können Sie Tabellen- und Zellenformate ähnlich wie Absatz- und Zeichenformate oder wie Objektstile: Im ersten Schritt weisen Sie einer Beispieltabelle alle Eigenschaften zu, die Tabelle und Zellen später enthalten sollen. Im zweiten Schritt markieren Sie die entsprechenden Sektoren bzw. alle Zellen der Tabelle und legen die entsprechenden Formate an.**

Angelegt, verändert, verwaltet und angewandt werden Tabellen- und Zellenformate über die beiden Bedienfelder „Tabellenformate“ (1) und „Zellenformate“ (2). Sie finden sie im Menü „Fenster“ unter dem Punkt „Schrift und Tabellen“. Haben Sie eine, mehrere oder alle Zellen einer Tabelle markiert, klicken Sie entweder auf den Button „Neues Format erstellen“ in der Fußleiste des jeweiligen Bedienfeldes (3) oder wählen den Befehl „Neues Format erstellen“ im Bedienfeldmenü.

Legen Sie das Format über den Befehl an, erscheinen auch gleich die Formatoptionen. Die optische Gliederung entspricht weitestgehend derjenigen von Absatzformaten, Zeichenformaten und Objektstilen. Im linken Fenster sind die einzelnen Funktionsbereiche aufgelistet (4), im Hauptbereich rechts finden Sie die Einstellungen zu den einzelnen Punkten. Inhaltlich entsprechen die Einstellungen von Tabellen- und Zellenformaten weitgehend den bereits vorgestellten Tabellen- und Zelloptionen. Unter „Tabellenformatoptionen“ (5) stellen Sie unter „Allgemein“ die allgemeinen Parameter ein. „Tabelle einrichten“ enthält die Einstellungsoptionen für die Tabellenumrandung. Die Einstellungen für „Zeilenkonturen“, „Flächenkonturen“ und „Flächen“ entsprechen weitgehend den allgemeinen Tabellenoptionen – inklusive der Möglichkeit, abwechselnde Kontur- und Flächenfarbenraster in das Tabellenformat mit aufzunehmen.

Auch die Punkte unter „Zellenformatoptionen“ (6) sind nicht neu. „Allgemein“ enthält auch hier wieder die allgemeinen Parameter, „Text“ die Angaben zu vertikaler Textausrichtung und Kantenabstand. „Diagonale Linien“ ermöglicht Ihnen, spezielle Zellenformate für die grafische Gestaltung leerer Zellen anzulegen. Wirkliche Sensationen verbergen sich allerdings hinter den beiden Einstellungen für „Allgemein“. So ermöglichen Ihnen die „Allgemein“-Einstellungen unter „Tabellenformatoptionen“ (7), für bestimmte

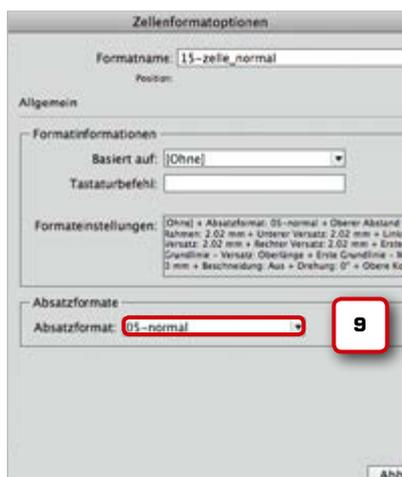


Tabellensektoren – die Kopfzeile, die Fußzeile sowie die linke oder rechte Spalte außen – ein Zellenformat zu bestimmen, das sich explizit nur in den festgelegten Sektoren auswirkt (8). Eine ähnliche Einstellung enthalten auch die „Allgemein“-Einstellungen unter „Zellenformatoptionen“. Hier haben Sie die Möglichkeit, jedem der von Ihnen definierten Zellenformate zusätzlich ein Absatzformat zuzuordnen (9).

Wie wirkt sich das Ganze auf die abgebildeten Variationen unserer Beispieltabelle aus? Zunächst einmal ermöglicht die definierte Festlegung von Absatz-, Zellen- und Tabellenformaten eine zügige Rohformatierung der Tabelle (10). Der Tabellenkopf enthält – wie im Tabellenformat festgelegt – die Anweisung zur Umsetzung des Zellenformats „12-indikatoren“. Die linke und rechte Spalte sind ebenfalls bereits vorformatiert – inklusive der Typo, die in der Absatzformat-Einstellung des jeweiligen Zellenformats festgelegt ist. Via Zellenformat-Zuweisung nachformatiert werden müssen lediglich die beiden Spalten mit den Städteangaben („14-parameter“) und den Einwohnerzahlen („16-tabelleneinträge“). Ebenso die Headline-Zeile im Tabellenkopf („11-headline“) (11). Auch bei der zweiten Beispieltabelle funktionieren die erstellten Formate nach demselben Muster (12).

Vektorgrafik mit InDesign und Illustrator. Copyright by Christian Piskulla / cleverprinting.de

6



9

| Die größten deutschen Städte |                   |               |                     |
|------------------------------|-------------------|---------------|---------------------|
| Rang                         | Stadt             | Einwohnerzahl | Land                |
| 1.                           | Berlin            | 3.375.222     | Berlin              |
| 2.                           | Hamburg           | 1.734.272     | Hamburg             |
| 3.                           | München           | 1.388.308     | Bayern              |
| 4.                           | Köln              | 1.024.373     | Nordrhein-Westfalen |
| 5.                           | Frankfurt am Main | 687.775       | Hessen              |

10

| DIE GRÖSSTEN DEUTSCHEN STÄDTE |                          |                  |                     |
|-------------------------------|--------------------------|------------------|---------------------|
|                               | Stadt                    | Einwohnerzahl    | Land                |
| 1                             | <b>Berlin</b>            | <b>3.375.222</b> | Berlin              |
| 2                             | <b>Hamburg</b>           | <b>1.734.272</b> | Hamburg             |
| 3                             | <b>München</b>           | <b>1.388.308</b> | Bayern              |
| 4                             | <b>Köln</b>              | <b>1.024.373</b> | Nordrhein-Westfalen |
| 5                             | <b>Frankfurt am Main</b> | <b>687.775</b>   | Hessen              |

11

| EUROPÄISCHE METROPOLREGIONEN |                      |                       |   |                |      |
|------------------------------|----------------------|-----------------------|---|----------------|------|
|                              | Name                 | Größte Städte         | Verwaltungseinheit                          | Land           | EW   |
| 1                            | <b>Moskau</b>        | Moskau                | Moskau, Oblast Moskau                       | Russland       | 17,1 |
| 2                            | <b>Istanbul</b>      | Istanbul              | Istanbul                                    | Türkei         | 15,0 |
| 3                            | <b>London</b>        | London                | London, East of England, South East England | Großbritannien | 15,0 |
| 4                            | <b>Nord-West</b>     | Mailand, Turin, Genua | Lombardei, Piemont, Ligurien                | Italien        | 14,0 |
| 5                            | <b>Île-de-France</b> | Paris                 | Île-de-France                               | Frankreich     | 11,9 |

12

1

## Die 307 Millionenstädte

|   | STADT        | EINWOHNER  | LAND     | K. |
|---|--------------|------------|----------|----|
| 1 | Mexiko-Stadt | 19.981.801 | Mexiko   | NA |
| 2 | Shanghai     | 19.210.000 | VR China | As |
| 3 | Peking       | 15.796.450 | VR China | As |
| 4 | Istanbul     | 14.160.467 | Türkei   | As |
| 5 | Karatschi    | 13.052.000 | Pakistan | As |
| 6 | Mumbai       | 11.671.924 | Indien   | As |
| 7 | Moskau       | 11.551.930 | Russland | Eu |
| 8 | Guangzhou    | 11.114.200 | VR China | As |

2

## Die 307 Millionenstädte

|    | STADT    | EINWOHNER | LAND        | K.  |
|----|----------|-----------|-------------|-----|
| 51 | Kano     | 3.626.204 | Nigeria     | Afr |
| 52 | Singapur | 3.583.100 | Singapur    | As  |
| 53 | Yokohama | 3.654.427 | Japan       | As  |
| 54 | Ibadan   | 3.565.810 | Nigeria     | Afr |
| 55 | Berlin   | 3.515.473 | Deutschland | Eu  |
| 56 | Shenyang | 3.512.192 | VR China    | As  |
| 57 | Durban   | 3.346.799 | Südafrika   | Afr |
| 58 | Harbin   | 3.229.883 | VR China    | As  |

Zeilen umwandeln

In Tabellenkopf

Zeilen gleichmäßig verteilen  
Spalten gleichmäßig verteilenIn Tabellenkörper  
In Tabellenfuß

3

Beispiel hier: eine mehrseitige Tabelle mit den derzeitigen Millionenstädten (2).

Wie gehen Sie konkret vor? Als Erstes markieren Sie mit dem Text-Cursor die Tabellenzeilen, die auf jeder Dokumentseite wiederholt werden sollen. Wie bereits erwähnt, sind Sie nicht auf eine Zeile beschränkt. Einzige Einschränkung: Die ausgewählten Zeilen müssen sich stets am Anfang oder am Ende der Tabelle befinden. Im Anschluss wählen Sie im Bedienfeldmenü oder im Menü „Tabelle“ den Befehl „Zellen umwandeln“ > „In Tabellenkopf“ (3). Wollen Sie die Tabelle nunmehr versuchsweise markieren, werden Sie feststellen, dass der obere Bereich „gesperrt“ ist; markieren können Sie entweder den Rest der Tabelle (den Tabellenkörper) oder aber den Tabellenkopf.

Das Ganze hat durchaus System. Zieht sich Ihr Tabellenlayout nunmehr über mehrere Seiten, werden Sie feststellen, dass InDesign den definierten Tabellenkopf auf jeder Seite oben einsetzt. Selbstverständlich offeriert InDesign auch eine „Rückgängig-Taste“: Markieren Sie Ihre Kopfzeile und wählen den Befehl „Zeile umwandeln“ > „In Tabellenkörper“, macht InDesign den Sonderstatus wieder rückgängig und löst bereits ausgeführte Wiederholungen auf.

### Bilder

Letztes Tabellenthema: Bilder. Bilder haben mit Tabellen eines gemeinsam: Ebenso wie InDesign-Tabellen (als eine Art verankertes Objekt) in einem übergeordneten Textrahmen platziert sind, sind auch Bilder

Tabellenkopf die Tabellenüberschrift mit beinhalten. Wie im Beispiel zu sehen, hat eine Tabelle dann nicht nur eine, sondern mehrere Kopfzeilen (1).

Wie viele Kopfzeilen bei einer Tabelle sinnvoll sind, hängt vom jeweiligen Tabelleninhalt ab. In der Regel hebt man den Tabellenkopf aus optischen, gestalterischen Gründen hervor. Bearbeitungstechnisch gibt es zwei Gründe, Tabellenköpfe explizit als Tabellenkopfzeilen zu definieren. Erstens: für die automatische Zuweisung eines dafür vorgesehenen Zellenformats (siehe hierzu den vorhergehenden Abschnitt). Zweiter Grund: Die beabsichtigte Tabelle soll sich über mehrere Seiten erstrecken.

Technisch sind mehrseitige Tabellen kein Problem. Vom Handling her behandelt InDesign Tabellen noch privilegierter als verankerte Objekte. Konkret bedeutet dies: Passt eine Tabelle nicht in den dafür vorgesehenen Textrahmen, wird sie zeilenweise im nächsten Rahmen der entsprechenden Textrahmen-Kette fortgesetzt. **Praktisch ermöglicht das Programm so auch mehr- oder gar vielseitige Tabellen. Hier kommen die Vorteile von Kopf- und Fußzeilen richtig zum Zug. Sie erlauben nämlich das Definieren eines stetig mitlaufenden Tabellenkopfes bzw. Tabellenfußes – inklusive der jeweiligen Textinhalte und Formatierungen.**

## Spezialfunktionen

### Kopf- und Fußzeilen

Kopf- und Fußzeilen wurden in diesem Kapitel bereits mehrmals erwähnt. Was genau hat es damit auf sich? Grundsätzlich sind Kopf- und Fußzeilen nichts weiter als die Tabellenelemente, welche eine Tabelle einleiten bzw. beenden. Während Tabellenfußzeilen weniger geläufig sind (praktisch sind sie manchmal für Anmerkungen, Erklärungen und Ähnliches), sind Tabellenkopfzeilen fast obligatorisch. In der Regel enthalten sie die Parameterangaben für die einzelnen Spalten. Zusätzlich kann der

innerhalb von Tabellen verankerte Objekte – diesmal als Bildrahmen innerhalb einer Tabellenzelle. Beim Platzieren von Bildern in Zellen hat das einige Einschränkungen zur Folge. Die allerwichtigste: Sind Höhe oder Breite des Bildes (4) höher oder breiter als die Höhe oder Breite der Zelle (5), zeigt die Zelle Übersatz an. Was heißen will: Das Bild passt nicht in die Tabellenzelle.

Der übliche Workaround an der Stelle ist nun oft der, dass in einem ersten Schritt die Zelle vergrößert wird, bis das Bild erscheint. In einem zweiten wird der Bildrahmen verkleinert, bis er auf das ursprüngliche Zellenformat passt. Abschließend steht noch die Verkleinerung der Zelle an. Viel Aufwand für ein Bild. Frage: Wie lässt sich dieser Prozess beschleunigen? Die Antwort: Indem Sie für das Bild zunächst einen maßgeschneiderten leeren Bildrahmen einstellen. Vorteil: Die „Anpassen“-Eigenschaften des Rahmens können Sie über drei Schnittstellen steuern: a) die manuellen „Anpassen“-Befehle, b) die „Rahmeneinpassungsoptionen“, c) ein möglichst maßgeschneidertes Objektformat.

Die weitere Vorgehensweise: Die leeren Rahmen stellen Sie nunmehr in die vorgesehenen Tabellenzellen ein (4). Beachten sollten Sie dabei, dass die für die einzelnen Zellen festgelegten Zellenversatz-Abstände nicht nur für Text gelten, sondern auch für verankerte Objekte – also Ihre Bildrahmen. Soll ein Bild die Zelle füllen, sollten Sie die Zellenversatz-Werte auf „0“ stellen. Zusätzlich im Auge behalten sollten Sie das Verhalten von Zellenkonturen sowie – falls Ihre Bilder zusätzlich solche enthalten – Bildrahmenkonturen. Bei letzteren, so verhanden, empfiehlt sich in den meisten Fällen eine Kontur ausgerichtet nach innen. Abschließender Part: das Laden der Bilder in die präparierten Rahmen. Dies können Sie mit den üblichen InDesign-Techniken angehen: Platzieren bzw. **⌘ + D**, Ziehen aus Bridge heraus und so weiter.

## DIE 20 GRÖSSTEN DEUTSCHEN STÄDTE

|    | Stadt  | Einwohnerzahl    | Land                |
|----|--|------------------|---------------------|
| 4  |  |                  |                     |
| 1  | <b>Berlin</b>  | <b>3.375.222</b> | Berlin              |
| 2  | <b>Hamburg</b>   | <b>1.734.272</b> | Hamburg             |
| 3  | <b>München</b>   | <b>1.388.308</b> | Bayern              |
| 4  | <b>Köln</b>  | <b>1.024.373</b> | Nordrhein-Westfalen |
| 5  | <b>Frankfurt am Main</b>   | <b>687.775</b>   | Hessen              |
| 6  | <b>Stuttgart</b>   | <b>597.939</b>   | Baden-Württemberg   |
| 7  | <b>Düsseldorf</b>  | <b>593.682</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 8  | <b>Dortmund</b>  | <b>572.087</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 9  | <b>Essen</b>   | <b>566.862</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 10 | <b>Bremen</b>  | <b>546.451</b>   | Bremen              |
| 11 | <b>Dresden</b>   | <b>525.105</b>   | Sachsen             |
| 12 | <b>Leipzig</b>   | <b>520.838</b>   | Sachsen             |
| 13 | <b>Hannover</b>  | <b>514.137</b>   | Niedersachsen       |
| 14 | <b>Nürnberg</b>  | <b>495.121</b>   | Bayern              |
| 15 | <b>Duisburg</b>  | <b>486.816</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 16 | <b>Bochum</b>  | <b>362.213</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 17 | <b>Wuppertal</b>   | <b>342.885</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 18 | <b>Bielefeld</b>   | <b>328.314</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 19 | <b>Bonn</b>  | <b>309.869</b>   | Nordrhein-Westfalen |
| 20 | <b>Münster</b>   | <b>296.599</b>   | Nordrhein-Westfalen |

Foto: Günter Schuler

|                        |
|------------------------|
| DÖRFER                 |
| KLEINSTÄDTE            |
| STÄDTE                 |
| <b>MILLIONENSTÄDTE</b> |
| METROPOLEN             |

**Störer**

Auch für grafische Leitsysteme, etwa in illustrierten oder Flyern, lässt sich die Tabellenfunktion durchaus mit Gewinn einsetzen. Das Beispiel oben enthält eine Tabelle mit zwei Zellenformaten – eines für die dunklen, gedimmten Teile und eines für die hellen. Je nach Bedarf lässt sich der passende Schriftzug in den Vordergrund stellen – durch Zuweisung des entsprechenden Zellenformats.

**InDesign-Tabellen und Infografik**

Im Hinblick auf infografische Gestaltungen offerieren die Tabellenfunktionen von InDesign ein breites Spektrum kreativer Möglichkeiten. Grundsätzlich sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Auch größer angelegtes Ummodellieren vorhandener Tabellen wird von den Tabellenfeatures gut unterstützt. Beispiel: die stilisierte Version unserer Städteranking-Tabelle unten links (1). Neben der modifizierten Grafik fällt vor allem die neue Reihenfolge der Spalten ins Auge. Einwohneranzahl und Stadt sind vertauscht; die Rankingangabe ist in die Mitte gewandert. Frage: Wie können Spalten oder Zeilenblöcke umpositioniert werden? Antwort: durch folgende vier Schritte: a) das Einfügen neuer Spalten oder Zeilen an den gewünschten Stellen (2), b) das Markieren und Kopieren der umzugruppierenden Zelleninhalte (⌘ + C) (3), c) das Einsetzen in die (zuvor ebenfalls markierten) neuen Spalten oder Zeilen (⌘ + V) und schließlich d) das Löschen der nunmehr nicht mehr benötigten alten Spalten oder Zeilen. Für das Löschen von Zeilen

oder Spalten müssen Sie übrigens nicht die Befehle im Untermenü aufrufen. Bei Spalten genügt die Tastenkombination **⇧ + →**, bei Zeilen **⌘ + →**.

Balkendiagramme wie unten abgebildet (4) wird man nicht unbedingt mit der InDesign-Tabellenfunktion assoziieren. Zugegeben – mit einfachen Rechteckrahmen, die an einer Kante ausgerichtet sind, kommt man vermutlich schneller ans Ziel. Als Tabelle ist dieses Diagramm jedoch ebenfalls nicht übermäßig kompliziert. Die Balken basieren auf einem Raster mit 34 Zeilen (entspricht der Zahl 3,4 Millionen für die größte Einwohnerzahl) und 20 Spalten (die 20 Positionen). Die Balken können nunmehr durch Einfärben entsprechender Zellen erzeugt werden, die Zwischenräume durch weiß eingefärbte Stege.

Obwohl die Tabellenfunktion hier wahrscheinlich weniger als Mittel der Wahl infrage kommt, ist das Beispiel doch nicht vergebens. Unter „Tabelle“ > „Zellenoptionen“ im Reiter „Text“ findet sich auch eine Einstellung für das Kippen von Text (5) – eine Funktion also, die durchaus auch bei vielen „normalen“ Tabellen sinnvoll ist. Fazit: Wie InDesign selbst sind auch die Tabellenfunktionen des Programms vielfältig und ausdifferenziert. Die Kunst besteht so vor allem darin, die angebotenen Möglichkeiten zu nutzen – sowohl in effizienztechnischer als auch in kreativer Hinsicht.

Spalte(n) einfügen  
 Einfügen  
 Anzahl:   
 Links  Rechts  
 OK Abbrechen

2

| Biggest German Towns |    |                   |
|----------------------|----|-------------------|
| EINWOHNER            | ★  | STADT             |
| 3.375.222            | 1  | Berlin            |
| 1.734.272            | 2  | Hamburg           |
| 1.388.308            | 3  | München           |
| 1.024.373            | 4  | Köln              |
| 687.775              | 5  | Frankfurt am Main |
| 597.939              | 6  | Stuttgart         |
| 593.682              | 7  | Düsseldorf        |
| 572.087              | 8  | Dortmund          |
| 566.862              | 9  | Essen             |
| 546.451              | 10 | Bremen            |
| 525.105              | 11 | Dresden           |
| 520.838              | 12 | Leipzig           |
| 514.137              | 13 | Hannover          |
| 495.121              | 14 | Nürnberg          |
| 486.816              | 15 | Duisburg          |
| 362.213              | 16 | Bochum            |
| 342.885              | 17 | Wuppertal         |
| 328.314              | 18 | Bielefeld         |
| 309.869              | 19 | Bonn              |
| 296.599              | 20 | Münster           |

1



3

4

5

Textdrehung  
 Drehung: 0°  
 0°  
 90°  
 180°  
 270°

Vektorgrafik mit InDesign – das heißt oft auch Transparenzen und transparente Objekte. Transparenzen sind heute ein wichtiger Gestaltungsbaustein, mit dem man schnell und effizient das Aussehen von Objekten verändern kann – Monika Gause hat das ja auf etlichen Seiten in diesem Buch gezeigt.

Transparenz entsteht dabei an vielen Stellen: So erzeugen beispielsweise nahezu alle „Effekte“ aus dem gleichnamigen Bedienfeld Transparenz (1). Auch die Funktionen „Schlagschatten“, „Weiche Kante“, „Schein“, „Glanz“ aus dem Menübefehl Objekt -> Effekte erzeugen Transparenzen. Platzierte Photoshop-Grafiken mit Alpha-Kanälen und Ebenen bringen Transparenzen mit in das InDesign-Dokument. Auch Illustrator-Grafiken – ob nun platziert oder über die Zwischenablage hineinkopiert – beinhalten oftmals Transparenzen. Und natürlich werden auch alle Objekte, die mit der Funktion „Deckkraft“ (2) modifiziert werden, auf transparent gestellt.

So schön Transparenzen zunächst für den Gestaltungsprozess auch sind – sie können bei der Ausgabe für Schwierigkeiten sorgen. Das Problem besteht darin, dass

„normale“ Laser- und Tintenstrahldrucker keine „echten“ Transparenzen ausgeben können. Diese Drucksysteme nutzen PostScript oder PCL zur Ansteuerung, und diese (relativ alten) Programmiersprachen können mit Transparenzen nichts anfangen. Auch in verschiedenen Druckereien werden zur Plattenbelichtung RIPs eingesetzt, die noch auf PostScript basieren.

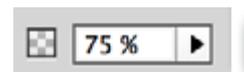
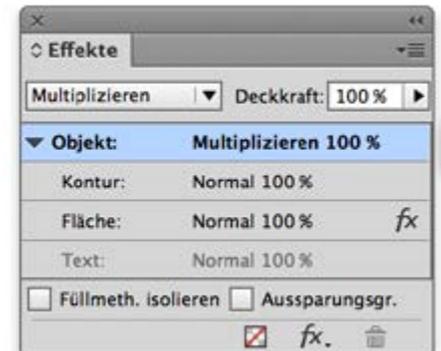
Da man auf den betagten PostScript-Ausgabegeräten keine echten Transparenzen ausgeben kann, wurde die „Transparenzreduzierung“ entwickelt. Der Begriff „Transparenzsimulation“ beschreibt den Vorgang eigentlich treffender...

Bei der Transparenzreduzierung werden transparente Objekte so umgerechnet, dass sie sich problemlos auf PS-Systemen ausgeben lassen – ein aufwendiger Prozess. Wird beispielsweise in InDesign ein transparenter Text auf ein Bild gelegt (3), dann wird – anders als in Photoshop – der Text nicht einfach in die Pixel „hineingefärbt“. Der Text wird in Pfade konvertiert und dient dann als Rahmen für einen eingefärbten Teilbereich des Bildes. So bleibt die Kantenschärfe des Textes erhalten (4).

## Transparenzen und die PDF-Print-Engine



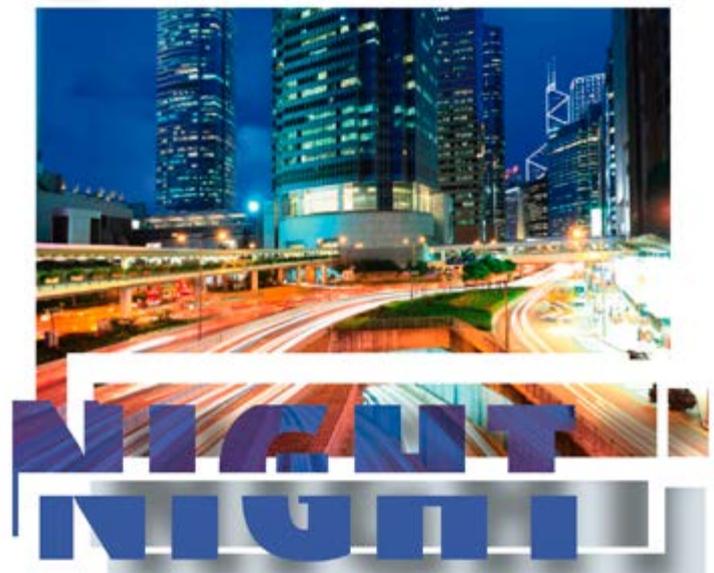
Autor: Christian Piskulla



3



4

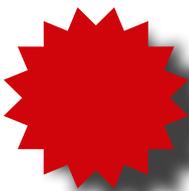


## Transparenzen und die PDF-Print-Engine

### Die weißen Linien

Die feinen weißen Linien, die bei manchen Transparenzreduzierten Bildern entstehen, sind eigentlich nur ein Anzeigeproblem. Dass sie dennoch manchmal im Druck sichtbar werden, kann an Einstellungen im RIP der Druckerei liegen. Ist dort das Trapping (Über- und Unterfüllen) falsch konfiguriert, oder die Funktion „Haarlinien verstärken“ aktiviert, können die Linien sichtbar werden. Viele Laserdrucker verstärken feine Linien automatisch, hier werden die Linien sehr oft sichtbar gedruckt. Im Beispiel wurde die Linie bewusst so angelegt, dass sie sichtbar gedruckt wird!

4



Quiam lacer-  
spit aperit est,  
si blandae com-  
nimilit omnim-  
pore eruptat et  
ossi cullam inus ipsam quibus in-  
ullaut eos volut quostiam quunde-  
strum il et delestistiam laut harum  
que cus etur? Quia.

So verhält es sich auch mit anderen transparenten Objekten. Einige werden in Pixel konvertiert, andere wiederum in Segmente zerschnitten und unterschiedlich eingefärbt. Diese Reduzierung erfolgt erst bei der Ausgabe und nicht „live“ im Programm, da sich sonst viele Objekte nach der Transparenzreduzierung nicht mehr verändern ließen.

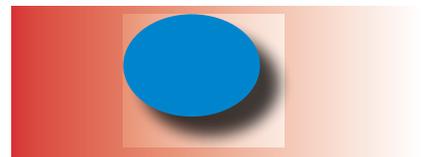
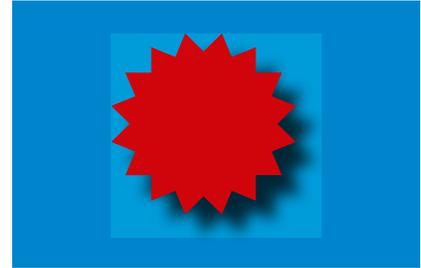
Die Transparenzreduzierung ist eigentlich nichts Schlimmes. Problematisch wird es nur, wenn Kreative allzu kreativ mit Transparenzen umgehen. Ein Schlagschatten auf einem Vektorverlauf, Transparenzen auf Schmuckfarben – solche Objekte können sich im Einzelfall bei der Ausgabe verändern. Vor allem dann, wenn in der Druckerei noch Farbanpassungen an diesen Daten vorgenommen werden müssen, bspw. weil der Gesamtfarbaufrag zu hoch ist.

Rechts ein paar typische Beispiele, was im Druck bei transparenzreduzierten Objekten schief gehen kann – nicht muss!

Der Stern (1) hat einen Schlagschatten (Transparenz) und liegt auf einer blauen Fläche. Bei der Reduzierung wird der Stern in ein Bild ohne Transparenz umgewandelt, die durchsichtigen Pixel werden wie der Hintergrund blau eingefärbt. Kommt es jetzt in der Druckerei oder im Laserdrucker noch zu Farbkonvertierungen (meist nur an den Pixelbildern), dann kann ein hässlicher Farbsaum entstehen.

Der Text (2) liegt durchsichtig auf dem Bild. Bei der Reduzierung wird der Text in einen Pfad umgewandelt, ein Stück Bild wird ausgeschnitten, gelb eingefärbt und in den Pfad hineinkopiert. An den Schnittkanten entstehen manchmal weiße, feine Linien. Diese sind in der Regel nur ein Problem am Bildschirm – können aber auch im Druck sichtbar werden (was auf ein falsch eingestelltes RIP hindeutet).

Die Ellipse (3) hat einen Schlagschatten (Transparenz) und liegt auf einem Vektorverlauf. Bei der Reduzierung wird der Bereich, wo der Schatten auf dem Verlauf liegt,



in ein Bild ohne Transparenz umgewandelt. Kommt es jetzt in der Druckerei oder im Laserdrucker noch zu Farbkonvertierungen, dann kann ein hässlicher Farbsaum entstehen. Der Verlauf hat zudem als Vektorgrafik eine höhere Auflösung als das Bild, auch hier kann eine unterschiedliche Darstellung die Folge sein.

Links nun der „Klassiker“, ein transparentes Objekt (Schlagschatten) fällt auf einen Text (4). Liegt ein transparentes Pixelobjekt über einem Text, dann passiert das selbe wie in Beispiel 2: Der Text wird in Pfade konvertiert und mit Bildmaterial gefüllt. Bei kleinem Text unter 12 Punkt kann das sichtbare Folgen haben – der „reduzierte“ Text wird im Druck manchmal fetter dargestellt. Das RIP rastert in einigen Fällen – je nach Einstellung und Typ – Text anders als Vektorgrafik. Und Text, der in Pfade konvertiert wurde, ist eine Vektorgrafik. Hinzu kommt, dass der echte Text mit 100% Vektorschwarz gefüllt ist, der Vektortext mit 100% Pixelschwarz. Auch das kann im Druck – je nach Farbmanagement – zu sichtbaren Unterschieden führen.

## Wie erkenne ich transparente Objekte?

Immer, wenn Sie im Bedienfeld „Seiten“ (5) neben der Seitenminiatur ein kleines, kariertes Feld sehen, dann ist dies ein sicheres Zeichen dafür, dass irgendein Objekt auf Ihrer Seite/Doppelseite Transparenzeffekte verwendet. Aber Achtung, diese sehr sinnvolle, kleine Hilfe ist bei manchen Dokumenten deaktiviert! Sie können das prüfen bzw. ändern, in dem Sie im Seiten-Bedienfeld oben rechts das „Bedienfeldkontextmenü“ aufrufen. Dort können Sie dann im Bereich „Bedienfeldoptionen“ die Option „Transparenz“ anwählen.

## Transparenzreduzierung oder Adobe PDF-Print-Engine?

Wenn Sie Transparenzen in Ihrem Dokument angelegt haben, bewusst oder unbewusst, dann gibt es zwei Möglichkeiten:

### 1.) Transparenzreduzierungsvorschau und Transparenzreduzierung beim PDF-Export.

InDesign bietet mit der Transparenzreduzierungsvorschau ein tolles Werkzeug, mit dem Sie Ihre Daten vor dem PDF-Export visuell überprüfen können. Mögliche Problemstellen werden Ihnen farblich markiert (6-9). Dieses Werkzeug erklären wir Ihnen auf der folgenden Seite. Aber: Dieses Werkzeug sagt nicht explizit „das gibt Probleme“, sondern vielmehr „das könnte Probleme geben“. Da InDesign nicht wissen kann, welche Technik

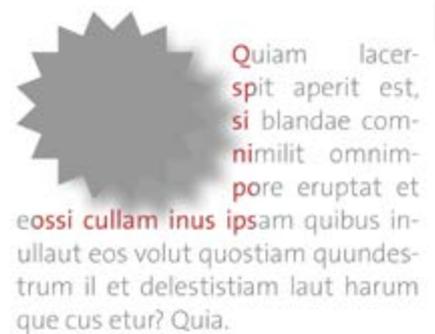
die Druckerei einsetzt und was dort noch mit den Daten gemacht wird, müssen Sie selbst entscheiden, ob eine Reduzierung problematisch werden kann oder nicht.

### 2.) Adobe PDF Print-Engine und PDF-Export OHNE Transparenzreduzierung.

Adobe hat 2006 PostScript durch eine neue Technologie ersetzt: die Adobe PDF Print Engine (APPE). Die APPE ermöglicht es unter anderem, Transparenzen „nativ“ auszugeben. Bei der Erzeugung eines Druck-PDFs müssen Transparenzen also nicht mehr reduziert werden, sie können vielmehr im PDF verbleiben. Erst im Moment der tatsächlichen Ausgabe werden die Transparenzen dann vom RIP in druckbare Informationen umgewandelt. Für Designer und Agenturen, die häufig mit Transparenzen arbeiten, bietet die APPE die Möglichkeit, auf die Transparenzreduzierung bei der Ausgabe zu verzichten. PDFs werden einfach als PDF Version 1.4 (10) exportiert, die Transparenzen bleiben somit erhalten (11). Erst in der Druckerei werden dann die Transparenzen von der APPE im Moment der Ausgabe verarbeitet – die zuvor beschriebenen Probleme durch reduzierte Daten entfallen.

### Sprechen Sie also mit Ihrer Druckerei!

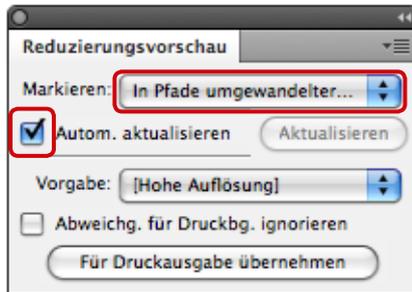
Setzt diese noch PostScript ein, dann sollten Sie PDFs mit reduzierten Transparenzen liefern. Sie müssen dann jedoch zuvor mit der Transparenzreduzierungsvorschau (nächste Seite) prüfen, ob es Problemstellen gibt. Setzt die Druckerei die APPE ein, können Sie sich diesen Aufwand ersparen.



Funktion ausgegraut = Funktion deaktiviert, Transparenzen werden **NICHT** reduziert

## Transparenzen und die PDF-Print-Engine

1



2

Transparenzreduzierung ist eigentlich nichts schlimmes. Problematisch wird es nur, wenn Kreative all zu kreativ mit Transparenzen umgehen. Ein Schlagschatten auf einem Vektor-Verlauf, Transparenzen auf Schmuckfarben – solche Objekte können sich im Einzelfall bei der Ausgabe verändern.

3

Transparenzreduzierung ist eigentlich nichts schlimmes. Problematisch wird es nur, wenn Kreative all zu kreativ mit Transparenzen umgehen. Ein Schlagschatten auf einem Vektor-Verlauf, Transparenzen auf Schmuckfarben – solche Objekte können sich im Einzelfall bei der Ausgabe verändern.

Die Transparenzreduzierungsvorschau (1) finden Sie im Menü unter Fenster -> Ausgabe. Nach dem Start klicken Sie zunächst auf „Autom. aktualisieren“. Dies hat zur Folge, dass Ihnen Änderungen an Objekten und Transparenzen „live“ angezeigt werden. Nun können Sie sich bestimmte Objekte anzeigen lassen, die von der Reduzierung betroffen sind, beispielsweise „In Pfade umgewandelter Text“. Betroffene Objekte werden rot markiert.

Prüfen Sie unbedingt: „In Pfade umgewandelter Text“ und „Text mit Pixelbildfüllung“. Dies gilt vor allem, wenn es sich hierbei um Text mit einer Größe von unter 12 Punkt handelt.

Nochmal zur Erklärung ein Beispiel: Das Kreis-Objekt (2) steht auf „Konturenführung“ und hat zusätzlich einen Schlagschatten-Effekt. Bei dem Schlagschatten handelt es sich um ein Bild mit weicher, transparenter Verlaufskante. Dieser transparente Schatten liegt nun auf dem Text. Sie sehen also ein durchsichtiges Bild, hinter dem ein Text liegt.

Bei der Transparenzreduzierung würde InDesign, um die Kantenschärfe zu erhalten und den Text nicht pixelig erscheinen zu lassen, den Text partiell in Pfade konvertieren und mit einem schwarzen Pixelbild füllen. Dies kann im Druck zu sichtbaren Unterschieden zwischen Pfadtext und regulärem Text führen, siehe Beispiel 4 auf Seite 112.

Prüfen Sie also immer, ob Schlagschatten oder andere transparente Objekte mit Mengentext oder anderen kritischen Objekten „reagieren“. Die Transparenzreduzierungsvorschau zeigt Ihnen „In Pfade umgewandelter Text“ zuverlässig an (1+2).

Im beschriebenen Fall ist die Lösung des Problems recht einfach. Legen Sie das Objekt mit dem Schatten einfach hinter den Text. Denn in InDesign bleibt die Funktion „Konturenführung“ auch erhalten, wenn ein Objekt hinter dem Textrahmen liegt – genau

aus diesem Grund: der Transparenzreduzierung. Nun fällt der Schatten nicht mehr auf den Text, sondern darunter (3).

Zusammenfassend gilt es zu sagen, dass sich transparente Objekte in der Regel gut auf eine druckbare Basis reduzieren lassen. Vorsicht ist nur bei allzu komplexen Designs geboten. Generell sollten Sie im Zusammenhang mit kleinem Text, Verläufen und vor allem Schmuckfarben vorsichtig sein und ausgiebig von der Reduzierungsvorschau Gebrauch machen. Kleiner Tipp: Legen Sie sich eine Übungsdatei mit verschiedenen transparenten Objekten und Texten an und probieren Sie das hier Gezeigte aus!

Im Druck- und Exportmenü sollten Sie zudem immer die Transparenzreduzierung mit „Hoher Auflösung“ auswählen.

Das Cleverprinting-Handbuch 2016, das Sie kostenlos als PDF von unserer Webseite herunterladen können, zeigt Ihnen alle weiteren, wichtigen Einstellungen im PDF-Exportmenü. Es vermittelt Ihnen zudem viel Fachwissen aus Grafik, Vorstufe und Druck, damit Ihre Vektorgrafiken und Bilder problemlos und vor allem farbverbindlich gedruckt werden können.



# VEKTORGRAFIK MIT INDESIGN UND ILLUSTRATOR

80 % InDesign

20 % Illustrator

Logos und Grafiken,  
Illustrationen,  
Pläne und Karten,  
Texte und Tabellen,  
Infografiken, Ebenen,  
Freisteller und Masken:  
Alles direkt in InDesign!

Jetzt bestellen  
für nur  
**19,90 €**  
Hier klicken!

Autorin:  
**Monika Gause**

Mit Gastbeiträgen von  
Günter Schuler und  
Christian Piskulla

