



Adobe InDesign

Der praktische Einstieg

- ▶ Professionelle Layouts entwerfen und gestalten
- ▶ Mit zahlreichen Praxis-Workshops und Profi-Tipps
- ▶ Aktuell: Die neuen KI-Funktionen im Einsatz



Mit allen Beispieldateien
zum Download



Rheinwerk
Design

Auf einen Blick

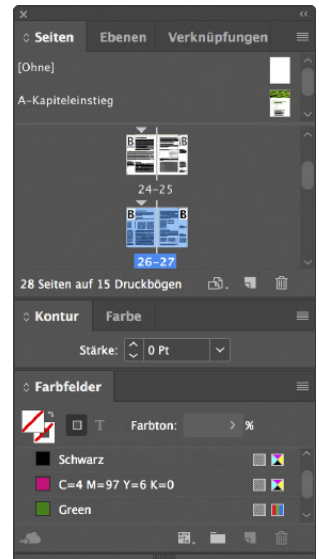
1 Die Benutzeroberfläche	17
2 Dokumente anlegen	47
3 Mit Text arbeiten	73
4 Bilder	175
5 Tabellen	223
6 Farben und Effekte	269
7 Pfade und Objekte	307
8 Praktische Hilfsmittel	343
9 Lange Dokumente	377
10 Digital Publishing	437
11 Dokumente prüfen und ausgeben	463

Inhalt

Vorwort	15
Beispielmaterial	16

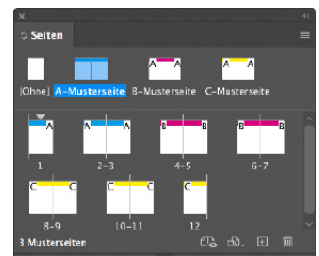
1 Die Benutzeroberfläche

1.1 Übersicht über die Arbeitsoberfläche	18
1.2 Handling von Bedienfeldern	21
Erscheinungsformen	22
Bedienfelder neu gruppieren	23
Bedienfelder ausblenden	24
Bedienfeldmenüs	25
Werte und Optionen ändern	26
1.3 Kontextmenüs und die kontextbezogene Taskleiste	27
1.4 Die Menüs	28
1.5 Das Eigenschaften-Bedienfeld	29
1.6 Die Werkzeugleiste	31
Auswahlwerkzeug	32
Direktauswahl-Werkzeug	33
Textwerkzeug	35
Die Rahmen- und Formwerkzeuge	36
Hand-Werkzeug	39
Zoomwerkzeug	40
Der Formatierungsbereich	41
Bildschirmmodus	44

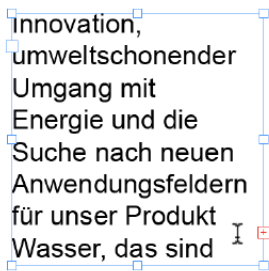


2 Dokumente anlegen

2.1 Drei Dokumentformate	48
2.2 Ein Dokument einrichten	49
2.3 Dateien speichern	53
2.4 Das Bedienfeld »Seiten«	54
Seiten einfügen	56

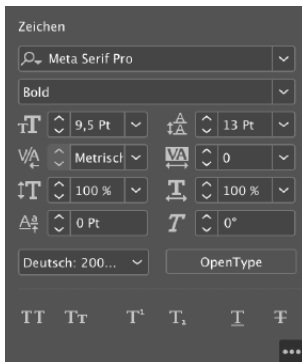


Seiten zwischen Dokumenten austauschen	57
Unterschiedliche Seitenformate anwenden	58
Ränder und Spalten ändern	58
2.5 Musterseiten	60
Automatische Seitenzahlen	62
Musterseitenobjekte lösen	63
Musterseiten basieren auf Musterseiten	64
2.6 Creative Cloud	68
Speichern über die Creative Cloud	69
Fonts über die Creative Cloud	70



3 Mit Text arbeiten

3.1 Text eingeben und platzieren	74
3.2 Textrahmen	76
Textverkettungen	77
Primärer Textrahmen	81
Textrahmenoptionen	84
3.3 Zeichen	85
Das Bedienfeld »Glyphen«	89
Spezielle Zeichen	89
3.4 Absätze	95
Verborgene Zeichen	95
Absatz-Eigenschaften	96
Adobe-Absatzsetzer/Adobe-Ein-Zeilen-Setzer	97
Nur erste Zeile an Raster ausrichten	98
Flattersatzausgleich	98
Optischen Rand ignorieren	98
Satz-Feineinstellungen	99
Umbruchoptionen	100
Spaltenspanne	102
Silbentrennung	102
Initialen und verschachtelte Formate	105
GREP-Stile	106
Absatzlinien	107
Absatzrahmen	108
Absatzschattierung	110



Aufzählungszeichen und Nummerierung	113
Nummerierung neu beginnen/fortführen	124
Aufzählungszeichen und Nummerierung in Text konvertieren	124
Listen definieren	124
3.5 Tabulatoren	125
3.6 Formate	130
Zeichenformate	131
Absatzformate	139
Stilpakete	158
3.7 Importoptionen für Text	160

4 Bilder

4.1 Grundlagen Bildformate	176
4.2 Bilder in ein Dokument einfügen	178
Der Menübefehl »Platzieren«	179
Jedes Bild für sich platzieren	180
Geladene Bilder gleichzeitig platzieren	181
Bilder in Rahmen platzieren	182
4.3 Bildrahmen	183
Änderung der Rahmengröße	184
Änderung des Bildausschnitts mit dem Inhaltsauswahlwerkzeug	186
Menübefehle	189
4.4 Rahmeneinpassungsoptionen	190
4.5 Bild transformieren	192
Drehen	192
Form des Bildrahmens ändern	194
Bild in Zeichnung	194
Bild in Text	195
4.6 Bilder generieren	195
Einstellungen für das Generieren von Bildern	197
Tipps für das Prompten	200
4.7 Generatives Erweitern	201



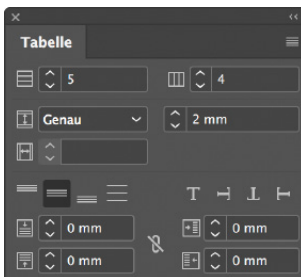


In der Sonne: Rhododendren

4.8 Import von Bilddateien	203
PSD-Dateien importieren	203
Photoshop-Features	208
Mehrseitige Dokumente	211
Importierte Sonderfarben	213
Weißen Hintergrund unterdrücken	214
4.9 Dynamische Beschriftungen	216
4.10 Das Bedienfeld »Verknüpfungen«	218
Standardansicht	218
Funktionen des Bedienfeldes	219
Bedienfeld anpassen	220
Status-Spalte bereinigen	221
4.11 Mit der Bridge arbeiten	222

5 Tabellen

5.1 Eine Tabelle anlegen	224
5.2 Tabellen formatieren	233
Tabellendaten als Text	234
Zellen verbinden und teilen	235
Zeilenarten	237
Tabelle über mehrere Textrahmen verketteten	238
Konturen und Flächen	239
5.3 Tabellenoptionen	243
Tabelle einrichten	244
Flächen	245
Zeilenkonturen und Spaltenkonturen	246
Tabellenkopf und -fuß	247
5.4 Das Tabelle-Bedienfeld	248
5.5 Zeilen oder Spalten einfügen und verschieben	250
Zeilen und Spalten	250
Reihenfolge ändern	252
5.6 Tabellen- und Zellenformate	253
Das Bedienfeld »Tabellenformate«	254
Beschränkungen von Tabellenformaten	262
5.7 Tabellendaten aus Excel platzieren	263



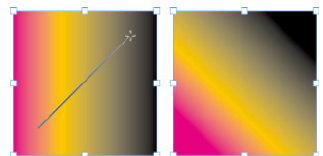
5.8 Verknüpfte Tabellen	266
Voreinstellungen anpassen	266
Tabellendaten verknüpfen	267
5.9 Bilder in Tabellen	268

6 Farben und Effekte

6.1 Farbräume	270
RGB	270
CMYK	271
Lab	272
HSB	272
6.2 Das Bedienfeld »Farbe«	274
6.3 Der Farbwähler	274
6.4 Das Bedienfeld »Farbfelder«	276
Ein Überblick über das Bedienfeld	276
Farbfelder anlegen	277
Neues Farbfeld	278
Sonderfall Sonderfarbe	279
Farbfelder austauschen	281
Farbfelder löschen und ersetzen	282
Farbtonfelder anlegen	282
6.5 Der Verlauf	284
Einen Verlauf erstellen	284
Mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug arbeiten	285
Verlaufsfelder anlegen	287
6.6 Farbdesigns erstellen	288
6.7 Farbmanagement	290
Was ist Farbmanagement?	290
Verschiedene RGB- und CMYK-Farbräume	291
Farbprofile	292
Arbeitsfarbräume	293
Farbmanagement-Richtlinien	296
Farbeinstellungen synchronisieren	297
Alternative ICC-Profile	298
6.8 Effekte	299
Das Bedienfeld »Effekte«	299

Thema	Datum	Kategorie	Gebühr
Süße Suppen	13.06.	A	35,-
Herzhafte Desserts	27.06.	WE	80,-
Vorspeisen	30.06.	A*	27,50
Italienische Küche	01.07.	A	31,-
Indische Küche	03.07.	A	45,-

A: Abendkurs, Beginn 19:30 Uhr
 WE: Wochenendkurs, Samstag 13–18 Uhr,
 Sonntag 9–13 Uhr
 * Beginn 20 Uhr

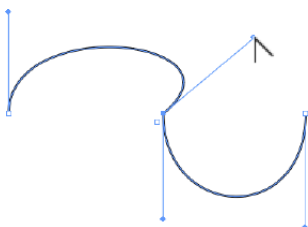




Die Füllmethoden	301
Effekte zuweisen	303
Kopieren von Effekten	305
Objektformate und Effekte	305
Effekte bei Gruppierungen	306

7 Pfade und Objekte

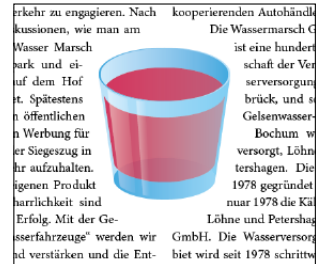
7.1 Grundlagen	308
Begrenzungsrahmen	309
Pfadelemente	310
Pfadarten	311
7.2 Pfade zeichnen und bearbeiten	313
Zeichnen gerader Pfadsegmente	313
Zeichnen gekrümmter Pfade mit Übergangspunkten	314
Zeichnen gekrümmter Pfade mit Eckpunkten	315
Pfade bearbeiten	316
7.3 Das Bedienfeld »Pathfinder«	318
Bereich Pfade	318
Bereich Pathfinder	320
Funktionen »Form konvertieren«	322
Funktionen »Punkt konvertieren«	323
7.4 Eckenoptionen	325
7.5 Text auf Pfad	326
7.6 Arbeiten mit Objekten	333
Objekte auswählen	333
Objekte ausrichten	334
Objekte gruppieren	337
Objekte duplizieren	338
Objekt sperren	339
7.7 QR-Code	340



8 Praktische Hilfsmittel

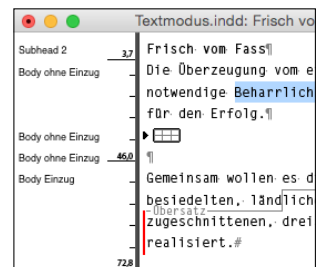
8.1 Lineale	344
8.2 Hilfslinien	346
Hilfslinien aus dem Lineal auf die Seite ziehen	346

Hilfslinien sperren	347
Hilfslinien automatisch erstellen	348
Intelligente Hilfslinien	349
8.3 Grundlinienraster	350
Absatzformate und Grundlinienraster	359
8.4 Dokumentraster	361
8.5 Ebenen	361
Stapelreihenfolge	363
Ebenoptionen	365
8.6 GREP-Suche	366
Bis-Striche zwischen Ziffern setzen	367
Ziffern per GREP-Suche Zeichenformat zuweisen	370
Bestimmte Varianten finden	372
Reihenfolge von Suchergebnissen ändern	373
8.7 Anzeigeleistung	375



9 Lange Dokumente

9.1 Buch-Funktion	378
Ein Buch anlegen	379
Seitenzählung	381
Nummerierungs- und Abschnittsoptionen	382
9.2 Textvariablen	390
Dateiname	390
Lebender Kolummentitel	391
9.3 Textumfluss	392
Textumfluss für einzelne Objekte steuern	392
Textumfluss nach Stapelreihenfolge festlegen	394
Pfad von InDesign erstellen lassen	395
Photoshop-Pfad und Textumfluss	396
9.4 Objektformate	397
Werkzeuge und Objektformate	403
9.5 Verankerte Objekte	404
9.6 CC Libraries	408
9.7 Inhaltsaufnahme- und Inhaltsplatzierung-Werkzeug	412
9.8 Fußnoten	414
Fußnoten formatieren	414



9.9	Textmodus	416
9.10	Querverweise	418
9.11	Inhaltsverzeichnis	422
9.12	Index	432
	Verweis hinzufügen	432
	Index anlegen	434
	Themen erstellen und anwenden	435
	Index finalisieren	436

10 Digital Publishing

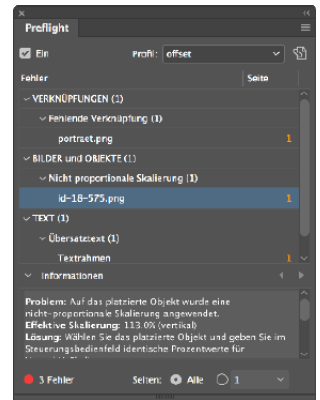
10.1	EPUB mit fließendem Layout	439
	Eine Datei für EPUB anlegen	440
	HTML und CSS	441
	Weitere Editoren	441
	Der Tags-Export	443
	Der Klassen-Export	444
	Bilder in EPUBs	445
	Objekte im Text verankern	446
	Objektexportoptionen	447
	Das Artikel-Bedienfeld	449
	Der EPUB-Export	452
10.2	EPUB mit fixiertem Layout	455
	Der EPUB-Export	456
10.3	Interaktive PDFs	457
	Lesezeichen, Links und Inhaltsverzeichnisse	458
	Schaltflächen	461

11 Dokumente prüfen und ausgeben

11.1	Der Prüfworkflow	464
11.2	Rechtschreibprüfung	465
	Wörterbücher zuweisen	467
	Dynamische Rechtschreibprüfung	467
	Normale Rechtschreibprüfung	470
	Autokorrektur	471
	Silbentrennung	471



Fremdsprachige Wörter	473
11.3 Korrektur-PDF erstellen und freigeben	474
11.4 Preflight	478
Das Bedienfeld »Preflight«	478
Ein neues Preflight-Profil anlegen	480
11.5 Druck-PDF erstellen	482
Vorinstalliertes Preset überprüfen und ändern	482
Verwendung von Joboptions	487
11.6 Verpacken – InDesign-Dateien weitergeben	488
11.7 Schriftprobleme lösen	490
Schriftart ersetzen	491
Schriftwarnungen	493
11.8 Austausch mit älteren Programmversionen	493
Dateien älterer Programmversionen öffnen	493
Dateien für Vorgängerversionen speichern	494
11.9 Drucken	495
11.10 Spezielle Funktionen zur Reinzeichnung	497
Druckfarben-Manager	497
Das Bedienfeld »Separationsvorschau«	500
Transparenzreduzierung	503
Index	507



Vorwort

Adobe InDesign ist ein ungeheuer mächtiges Werkzeug mit einem schier überwältigenden Funktionsumfang. Dieses Buch wird Sie mit den wirklich wichtigen Funktionen und Arbeitsabläufen in InDesign – auch im Zusammenspiel mit Photoshop, Illustrator, Word und der Bridge – vertraut machen. Neben den rein programmspezifischen Informationen habe ich den Text, die Bilder und die Workshops mit Hintergrundwissen und Tipps aus der Praxis angereichert, so dass Sie wie nebenbei einiges über Layout und Typografie, aber auch beispielsweise über Druckverfahren lernen.

Damit Sie schnell mit den grundsätzlichen Bedienkonzepten von InDesign vertraut werden, geht es in **Kapitel 1** mit der Benutzeroberfläche los. Hier finden Sie auch eine Übersicht über die wichtigsten Werkzeuge, mit denen Sie in InDesign immer wieder arbeiten werden.

Kapitel 2 beschäftigt sich mit der Grundlage, die man für jede Gestaltung in InDesign braucht: dem Dokument. Hier lernen Sie, wie Sie neue Dokumente anlegen und wie Sie Dokumente später modifizieren können, indem Sie beispielsweise neue Seiten einfügen.

Nachdem Sie gelernt haben, ein Dokument Ihren Vorstellungen entsprechend anzulegen, erfahren Sie in **Kapitel 3**, »Mit Text arbeiten«, was Sie zur professionellen Arbeit mit Text und Schrift benötigen. Es ist das umfangreichste Kapitel dieses Buches, da ich davon ausgehe, dass den größten Anteil Ihrer praktischen Arbeit die Formatierung von Text ausmachen wird.

Viele Layouts leben von der Kombination Text-Bild, weshalb wir uns in **Kapitel 4** mit Bildern beschäftigen. Hier finden Sie auch alle Informationen zu den neu in InDesign implementierten KI-Funktionen.

Den ausgereiften Features, mit denen in InDesign Tabellen angelegt, auf effektive Weise gestaltet und Designs auf mehrere Tabellen angewendet werden können, ist **Kapitel 5** gewidmet.

In **Kapitel 6** stelle ich Ihnen die Konzepte vor, mit denen Sie Objekten Farben zuweisen können. Hier erfahren Sie auch, welches die wichtigsten Farbsysteme sind und wie Sie selbst Farben und Verläufe anlegen, einsetzen und verwalten können.

Um in InDesign freie Formen anzulegen, sind verschiedene Zeichenwerkzeuge mit an Bord. Diese Tools und viele praktische Hinweise zum Umgang mit den verschiedenen Objektarten finden Sie in **Kapitel 7**.

InDesign bietet eine ganze Reihe von überaus nützlichen Hilfsmitteln, die einem das Leben als Designer und Designerin wesentlich angenehmer machen. Diese wichtigen Features stelle ich Ihnen in **Kapitel 8** vor.

Nach den umfangreichen Grundlagen der vorangegangenen Kapitel lernen Sie in **Kapitel 9** die Funktionen kennen, die Sie bei der Arbeit mit langen Dokumenten unterstützen.

Der Schwerpunkt von **Kapitel 10** liegt in der Erstellung von E-Books. Außerdem lernen Sie hier, wie Sie ohne großen Aufwand interaktive Elemente und Animationen für die Ausgabe in PDFs direkt in InDesign erstellen können.

Zum Abschluss lernen Sie in **Kapitel 11**, wie Sie nach dem Erstellen von InDesign-Dokumenten fehlerfreie Daten für den Druck oder als E-Book ausgeben.

Da die Lesbarkeit im Deutschen unter gegenderter Sprache häufig leidet, wende ich in diesem Buch keine der bisher möglichen Schreibweisen (wie Designer*in) an. Gemeint sind selbstverständlich immer alle Geschlechter.

Bedanken möchte ich mich einmal mehr bei den Kollegen vom Rheinwerk Verlag für die tolle Zusammenarbeit. Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Sigrun, die mich beim Schreiben dieses Buches über alle Maßen unterstützt hat.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen des Buches und bei der Arbeit mit Adobe InDesign!

Ihr Karsten Geisler

Beispielmaterial



Den größten Nutzen werden Sie aus dem Buch ziehen, wenn Sie die Workshops, die ich an verschiedenen Stellen eingestreut habe, direkt am Rechner nacharbeiten. Sind für diese Schritt-Anleitungen Daten verfügbar, werden diese neben dem Download-Icon ausgewiesen.

Sie können sich diese Dateien von der Website des Verlags herunterladen. Scrollen Sie auf der Katalogseite www.rheinwerk-verlag.de/6072 bis zum Kasten »Materialien«. Bitte halten Sie Ihr Buchexemplar bereit, damit Sie die Materialien freischalten können.



6 Farben und Effekte

Geben Sie Ihren Layouts das gewisse Etwas

- ▶ Was ist ein Farbraum?
- ▶ Wie werden Farben angelegt und modifiziert?
- ▶ Wie arbeite ich mit den Bedienfeldern »Farbe« und »Farbfelder«?
- ▶ Was ist ein Verlauf, und wie wird er angewendet?
- ▶ Wie wende ich Farben auf Objekte an?
- ▶ Wie kann ich ein Farbdesign erstellen?
- ▶ Was ist Farbmanagement, und warum sollte ich damit arbeiten?
- ▶ Wie wende ich einen Effekt auf ein Objekt an?

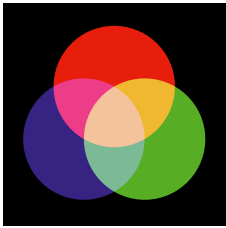
6 Farben und Effekte

Die Anwendung von Farben ist bisher schon häufiger angesprochen worden, jetzt werden wir uns die Verwaltung von Farben genauer ansehen. Sie können Farben in InDesign auf verschiedene Arten erstellen, sei es über das FARBFELDER-Bedienfeld, den FARB-WÄHLER oder das FARBE-Bedienfeld.

6.1 Farbräume

Da es verschiedene Farbräume gibt und diese an verschiedenen Stellen in InDesign zum Tragen kommen, beginnen wir unser Farbkapitel mit einem kurzen theoretischen Überblick.

RGB



▲ **Abbildung 6.1**

Die drei Lichtfarben Rot, Grün und Blau addieren sich über hellere Mischfarben bis zu Weiß.

Farben im RGB-Farbraum werden durch die drei Farben Rot, Grün und Blau beschrieben. Einer der Vorteile dieses Farbraums ist seine Größe: Mit ihm lassen sich extrem viele Farben darstellen. Die Mischfarben dieses Farbraums addieren sich zu jeweils helleren Mischfarben wie Gelb, Cyan und Magenta (Farben, die die Grundfarben von CMYK darstellen).

Dieses Prinzip der Mischung können Sie sich vergegenwärtigen, wenn Sie sich vorstellen, wie in einem dunklen Raum (wie etwa einem Konzertsaal oder im Theater) mit verschiedenfarbigen Scheinwerfern ein weißes Objekt angestrahlt wird. Wird beispielsweise nur ein roter Strahler verwendet, erscheint das Objekt rot. Kommt Grün als Lichtfarbe hinzu, erscheint das Objekt gelb, und werden alle drei Grundfarben von RGB eingesetzt, sehen wir das Objekt in Weiß.

Da in der Umschreibung der beiden wichtigsten Farbsysteme RGB und CMYK Weiß als Referenz zugrunde liegt, wird RGB auch additives Farbsystem bezeichnet, da sich die Farben bis zu Weiß

aufaddieren. Die wichtigsten Prinzipien von RGB lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- ▶ Die Ausgangsfarbe ist Schwarz (auf die mit Strahlern geleuchtet wird, oder Bereiche eines Displays, die nicht leuchten).
- ▶ Die Farben strahlen selbst (wie bei Bühnenleuchten oder Displays).
- ▶ Die Mischfarben sind heller als die Ausgangsfarben.
- ▶ Die Mischfarben von Farbpaaren aus Rot, Grün und Blau ergeben die drei Grundfarben von CMYK.
- ▶ Die Mischung aus den drei Farben ergibt bei höchster Leuchtintensität Weiß.
- ▶ Die Farbwerte der einzelnen Kanäle können Werte zwischen 0 und 255 annehmen.

Neutrale Farbwerte

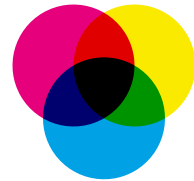
Neutrale Farben (damit sind Farben ohne Farbstich gemeint) haben in RGB immer dreimal denselben Wert:

- ▶ 0,0,0 = Schwarz
- ▶ 255,255,255 = Weiß
- ▶ 127,127,127 (oder ein beliebiges anderes Tripel) = neutrales Grau.

CMYK

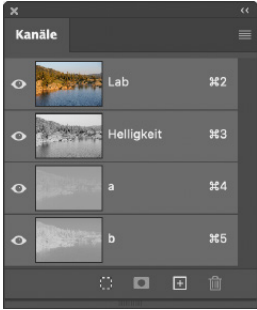
Mit RGB gehört CMYK zu den mit Abstand wichtigsten Farbräumen. Bei Druckprojekten kommt ausnahmslos dieser Farbraum zum Einsatz. Bei CMYK verhält es sich in mehrfacher Hinsicht exakt umgekehrt wie bei RGB:

- ▶ Die Ausgangsfarbe ist Weiß, da die Farben immer gedruckt werden, meist auf weißes Papier. Da hierdurch der Anteil von weißer Fläche immer geringer wird, wird CMYK auch als subtraktives Farbsystem bezeichnet.
- ▶ Die Farben benötigen zwingend eine Lichtquelle, die sie beleuchtet, sonst sind diese Körperfarben nicht sichtbar.
- ▶ Die Mischfarben aus Cyan, Magenta und Yellow sind immer dunkler als die Ausgangsfarben.
- ▶ Die Mischfarben von Farbpaaren aus Cyan, Magenta und Yellow ergeben die Grundfarben von RGB: Rot, Grün und Blau.
- ▶ Die Mischung aus den drei Grundfarben ergibt – theoretisch – Schwarz. In der Praxis ist das Ergebnis aber ein schmutziges Braunschwarz, weshalb im Druck als vierte Farbe Schwarz hinzukommt. Diese wird im Englischen als Keycolor bezeichnet und sorgt für Kontraste und Tiefe in Abbildungen (daher das K in CMYK).
- ▶ Die Farbwerte der einzelnen Kanäle können Werte zwischen 0 und 100% annehmen.



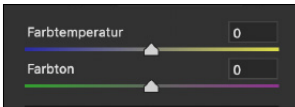
▲ **Abbildung 6.2**

Die Körperfarben Cyan, Magenta und Yellow ergeben immer dunklere Mischfarben bis zu einem schmutzigen Braunschwarz.



▲ **Abbildung 6.3**

Ein Bild (oder eine Farbe), das im Lab-Modus vorliegt, wird mittels drei Kanälen beschrieben: L für Helligkeit/Luminanz, a für die Farben von Blau nach Gelb, b für die Farben von Grün nach Violett.



▲ **Abbildung 6.4**

RGB-Bilder lassen sich beispielsweise in Camera Raw, einem wichtigen Modul des Programms Adobe Bridge, mit Hilfe von Schiebereglern sehr intuitiv korrigieren, die den a- und b-Kanälen der Lab-Version entsprechen.

Abbildung 6.5 ►

Farbwerte werden bei HSB auf Grundlage eines Farbkreises mit Gradzahlen beschrieben.

Lab

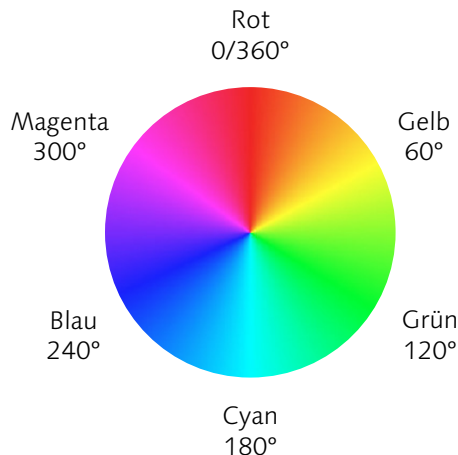
Dieser Farbraum enthält alle wahrnehmbaren Farben und ist damit noch einmal größer als RGB. Darüber hinaus ist Lab geräteunabhängig. Aus diesen beiden Gründen ist Lab der Standardfarbraum, um Farben auf unterschiedlichen Geräten wie auch zwischen unterschiedlichen Programmen auszutauschen. InDesign und Photoshop beispielsweise verwenden Lab zur internen Farbverwaltung.

Wie bei den anderen Farbräumen ist Lab die Abkürzung für die drei verwendeten Kanäle. Das L steht für englisch Lightness, es gibt somit einen reinen Helligkeitskanal (der Ähnlichkeit mit einer Graustufenversion eines Bildes hat; siehe Abbildung 6.3). Dieser Kanal kann Werte zwischen 0 und 100 annehmen. Die a- und b-Kanäle definieren Abstufungen von Grün nach Rot bzw. von Blau nach Gelb und bewegen sich auf einer Werteskala zwischen -128 und +127.

Neben dem enormen Farbumfang und der Geräteunabhängigkeit liegt ein weiterer Vorteil von Lab darin, dass die a- und b-Kanäle der menschlichen Farbwahrnehmung entsprechen. Daher lassen sich beispielsweise Farbstiche in Lab-Bildern wesentlich einfacher entfernen als in RGB- oder CMYK-Bildern.

HSB

In diesem Farbraum werden Farben durch die drei Werte Hue, Saturation und Brightness beschrieben.



Hue (der Farbwert) wird mit einer Gradzahl angegeben. Grundlage hierfür ist ein Farbkreis, der alle Farbwerte enthält und dessen Nullwert bei Rot liegt. Der Farbkreis selbst wird in InDesign nicht angezeigt. Stattdessen wird in Bedienfeldern wie FARBE oder FARBWÄHLER, auf die ich gleich noch genauer eingehe, ein Farbbalken gezeigt, der den äußeren Rand des Farbkreises wiedergibt. Dabei entspricht der linke ❶ bzw. untere Rand ❷ dem obersten Punkt des Farbkreises. Daher ist hier Rot zu sehen. Der weitere Verlauf dieser Farbbalken entspricht den Farbwerten des Farbkreises im Uhrzeigersinn.



▲ **Abbildung 6.6**

Statt des Farbkreises werden uns in InDesign Farbbalken angezeigt, die dem Rand des Farbkreises entsprechen.

Mit Saturation, der Sättigung, wird angegeben, wie leuchtend oder intensiv eine Farbe wirkt. Bei einer Sättigung von 100% ist das Maximum an Sättigung einer Farbe erreicht. Je geringer dieser Wert ist, desto mehr nähert sich die Farbe Weiß an. Während im FARBE-Bedienfeld dieser Wert mit einem Schieberegler definiert wird, definiert im Farbwähler die horizontale Position die Sättigung.

Mit dem dritten Wert Brightness wird der Anteil von Schwarz einer Farbe angegeben. Die deutsche Entsprechung von Brightness ist eigentlich Helligkeit, wobei Helligkeit bei HSB nicht wirklich den Sachverhalt trifft. Daher wird für den dritten Wert teilweise der treffendere Begriff Dunkelwert verwendet. Im Farbwähler können Sie den Dunkelwert über die vertikale Position des Cursors definieren.

Damit Sie alle Sättigungs- und alle Dunkelwertabstufungen eines Farbwerts sehen, markieren Sie das »H« ❸ im Bereich der vier Farbsysteme.

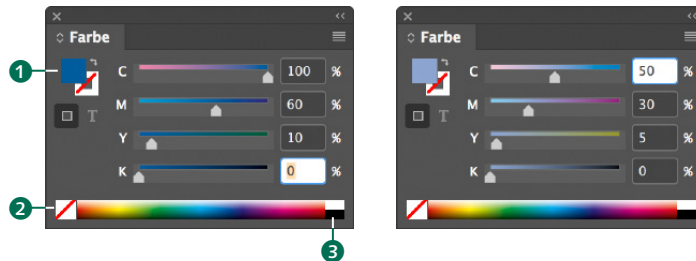
6.2 Das Bedienfeld »Farbe«

Das Bedienfeld FARBE ist eine Möglichkeit, Farben und Farbtöne zu definieren und zuzuweisen. Es wird Photoshop- und Illustrator-Anwendern hinlänglich bekannt vorkommen. Es ist im Menü FENSTER • FARBE hinterlegt, der Tastenbefehl lautet [F6]. Den Formatierungsbereich ❶ ist von der Werkzeugleiste hinlänglich bekannt.

Im unteren Bereich des Bedienfeldes FARBE können Sie Farben aus einer digitalen Farbpalette wählen oder über die Regler Ihren Vorstellungen entsprechend zusammenmischen. Es werden die vier Farbräume CMYK, RGB, HSB und Lab unterstützt und bei Bedarf über das Bedienfeldmenü gewählt. Im Bedienfeld stehen Ihnen unabhängig vom gewählten Farbmodus immer die drei Farboptionen KEINE ❷, WEISS und SCHWARZ ❸ zur Verfügung.

Abbildung 6.7 ▶

Die Farbe der rechten Abbildung habe ich durch Verstellen der Regler bei gedrückter [⇧]-Taste erzielt.



Wenn Sie eine neu gemischte Farbe häufiger verwenden möchten, speichern Sie sie als ein sogenanntes Farbfeld ab. Diese Funktion und das entsprechende Bedienfeld besprechen wir im übernächsten Abschnitt. Den Befehl DEN FARBFELDERN HINZUFÜGEN finden Sie im Bedienfeldmenü (siehe Abbildung 6.7). Beim Mischen einer neuen Farbe ist die Funktion der [⇧]-Taste praktisch, durch sie bleibt das Mischungsverhältnis einer Farbe beim Verschieben eines Reglers erhalten. Dadurch können Sie hier Farbtonvarianten einer Farbe erstellen.

Farbfeldoptionen

Mit einem Doppelklick auf einen Farbfeldnamen im FARBFELDER-Bedienfeld öffnen sich die Farbfeldoptionen.

6.3 Der Farbwähler

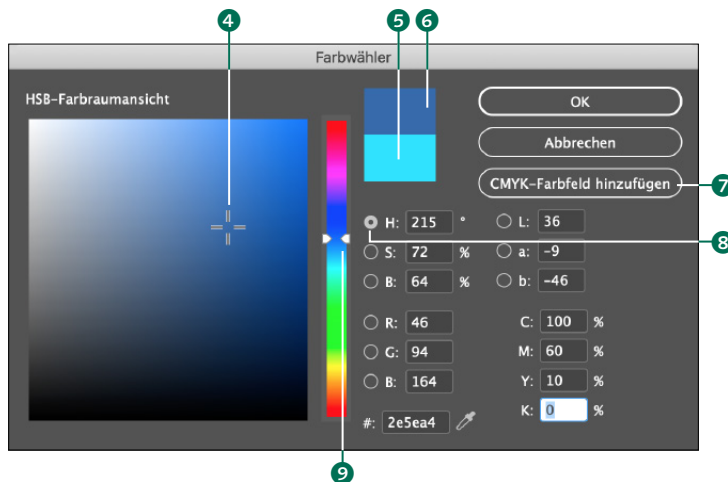
Farben lassen sich außerdem über einen weiteren Dialog wählen, der in ähnlicher Form auch von Illustrator und Photoshop bekannt ist. Dieser FARBWÄHLER-Dialog wird eingeblendet, wenn Sie auf

das Flächen- oder Kontur-Symbol des Formatierungsbereichs der Werkzeugleiste doppelklicken. Der Vorteil des Farbwählers gegenüber dem FARBE-Bedienfeld besteht darin, dass die Fläche, auf der Sie mit einem Klick eine Farbe definieren können, wesentlich größer ist.

Mit dem Radiobutton 8 legen Sie fest, welchen Farbanteil Sie mit dem Schieberegler 9 ändern möchten. Den verwendeten Farbraum ändern Sie durch einen Klick in eines der Eingabefelder. Hierdurch ändert sich auch die Buttonbeschriftung 7. Für den Druck sollten Sie jedoch unbedingt bei CMYK bleiben. Es stehen Ihnen außerdem RGB, Lab, HSB und die Eingabe von Hex-Werten zur Verfügung.

In einem zweigeteilten Farbfeld wird unten die zuletzt verwendete Farbe 5, darüber die aktuelle Farbe 6 angezeigt, die innerhalb des Dialogfeldes definiert wird.

Wenn Sie den Dialog mit OK statt mit CMYK-FARBFELD HINZUFÜGEN bestätigen, wird die definierte Farbe auf das gegebenenfalls zuvor aktivierte Objekt angewendet, ohne dass diese Farbe im Bedienfeld FARBFELDER hinterlegt wird. Mit dem Fadenkreuz 4 können Sie die gewünschte Farbe direkt wählen.



Ob Sie Farben mit dem Bedienfeld FARBE oder über den FARBWÄHLER erstellen, ist vollkommen Ihnen überlassen, da das Ergebnis der gewählten Farbe vom Vorgehen unabhängig ist. InDesign bietet hier lediglich alternative Arbeitswege an.



▲ **Abbildung 6.8**

Mit einem Doppelklick auf das Flächen- oder Kontur-Symbol wird der Farbwähler geöffnet.

Hex-Wert

Der Hexadezimal-Code gibt Farben im RGB-Farbraum nach einem bestimmten System wieder: Dabei wird eine Farbe durch drei aufeinanderfolgende Hexadezimalzahlen dargestellt: die Farbe Magenta (255,0,255) wäre zum Beispiel #FF00FF. Der Hex-Wert wird besonders im Webdesign verwendet.

◀ **Abbildung 6.9**

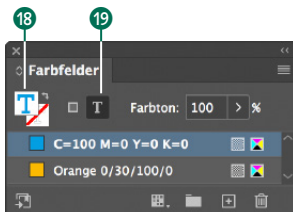
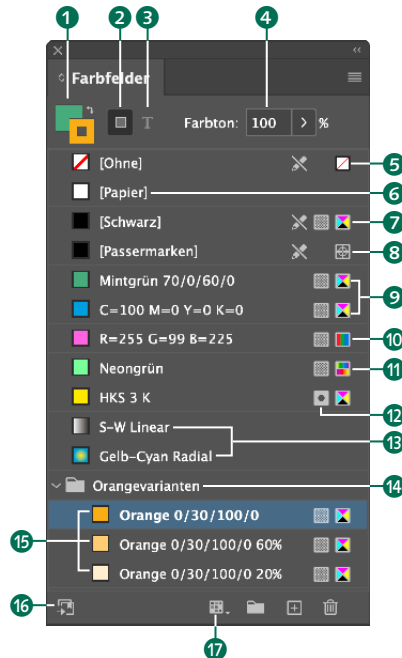
Im FARBWÄHLER-Dialog können neue Farben definiert und gleich als Farbfeld hinterlegt werden.

6.4 Das Bedienfeld »Farbfelder«

Da die Farbfelder zu den wichtigsten Bedienfeldern gehören, lässt sich das Bedienfeld mit einem Ein-Tasten-Befehl einblenden: **[F5]**, zu finden ist es ansonsten unter **FENSTER • FARBE**.

Abbildung 6.10 ►

Das FARBFELDER-Bedienfeld bietet übersichtlichen Zugriff auf Farb-, Farbtön- und Verlaufsfelder.



▲ Abbildung 6.11

Wenn bei aktivem Textrahmen der Textbutton markiert ist, ändern sich die Flächen- und Kontur-Symbole mit.






Ein Überblick über das Bedienfeld

Ob Sie die Fläche oder die Kontur eines markierten Objekts formatieren, legen Sie mit diesen Buttons **1** fest. Ein Klick auf das entsprechende Symbol holt dieses in den Vordergrund. Einfacher wechseln Sie zwischen Fläche und Kontur mit der Taste **[X]**, dabei darf sich der Textcursor natürlich nicht im Text befinden. Mit dem kleinen Pfeil oben rechts am FLÄCHEN/KONTUR-Button vertrauschen Sie die Formatierung von Fläche und Kontur.

Bei Textrahmen ist neben dem normalen Rahmen-Button **2** auch noch der Text-Button **3** anwählbar, mit dem Sie entscheiden, ob sich die Farbänderung auf den Container – den Textrahmen – oder auf die Schrift auswirken soll. Wenn Sie hier Text **19** anwählen, ändern sich auch die Symbole für Fläche und Kontur in »T« **18**.

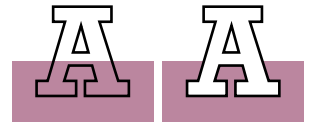
Mit dem Wert bei FARBTON ④ wird angegeben, mit welcher Intensität/Sättigung die gewählte Farbe angewendet werden soll.

Das oberste Farbfeld [OHNE] ⑤ entfernt gegebenenfalls eine Farbe von einer Fläche oder Kontur. Es kann mit dem Tastaturbefehl [#] oder [Z] auf dem Nummernblock direkt angewählt werden. Wird einer Fläche das Farbfeld [PAPIER] ⑥ zugewiesen, führt dies dazu, dass andere Objekte, die von diesem papierfarbenen Objekt überlappt werden, an den verdeckten Stellen nicht ausgegeben werden (siehe Abbildung 6.12). Die Farbfelder [SCHWARZ] ⑦ und [PASSERMARKEN] ⑧ können weder bearbeitet noch gelöscht werden.

Sie können Farbfelder mit selbst gewählten Bezeichnungen versehen ⑨ oder die voreingestellte Benennung, die den jeweiligen Farbanteilen entspricht, verwenden. Außer den Farben des CMYK-Farbraums  können Sie auch Farben des RGB-Farbraums  ⑩ und des eher unüblichen Lab-Farbraums  anlegen ⑪ (weitere Informationen zu diesen Farbräumen finden Sie in Abschnitt 4.1, »Grundlagen Bildformate«). Neben den Farbfeldern, die auf Prozessfarben basieren oder als solche gedruckt werden , können Sie auch Volltonfarben  in Farbfeldern hinterlegen ⑫. Im FARBFELDER-Bedienfeld können auch Verläufe ⑬ erstellt werden, die wir uns in Abschnitt 6.5, »Der Verlauf«, näher ansehen.

Sie können Farben in Ordnern ⑭ organisieren. Ich habe hier Farbtonfelder ⑮ abgelegt: In einem Farbtonfeld wird eine andere Intensität desjenigen Farbfeldes hinterlegt, auf dem sie basieren.

Wie bei einigen anderen Bedienfeldern können Sie auch im FARBFELDER-Bedienfeld Elemente des jeweiligen Bedienfeldes in Ihre CC Library speichern ⑯. Dadurch haben Sie von anderen Dokumenten wie auch von anderen Programmen Zugriff auf dieselben Farbfelder. Mit dem Pulldown-Menü ganz unten ⑰ können Sie filtern, welche Farbarten angezeigt werden.



▲ **Abbildung 6.12**

Auf die Fläche des linken A habe ich das Farbfeld [OHNE], bei der rechten Version das Farbfeld [PAPIER] angewendet.

Passermarken

Passermarken dienen beim Offsetdruck dem Justieren der Druckmaschinen. An ihnen ist ablesbar, ob die verschiedenen Farben standgenau übereinandergedruckt werden. Das Farbfeld [PASSERMARKEN] fasst dementsprechend immer alle Farben zusammen, für die im Offsetdruck einzelne Druckplatten benötigt werden, weshalb Sie dieses Farbfeld keinen Objekten zuweisen sollten.

Farbfelder anlegen

Der Vorteil von Farbfeldern liegt darin, dass Sie Farben dokumentweit verwalten können. Eine Farbe, die Sie in einem Layout an verschiedenen Stellen eingesetzt haben, können Sie bei Bedarf über das FARBFELDER-Bedienfeld schnell ändern. Die Änderung

wirkt sich dann automatisch auf alle Objekte aus, die Sie zuvor mit diesem Farbfeld formatiert haben.

Um aus dem Bedienfeld heraus ein neues Farbfeld anzulegen, können Sie die von anderen Bedienfeldern bekannten Methoden wählen:

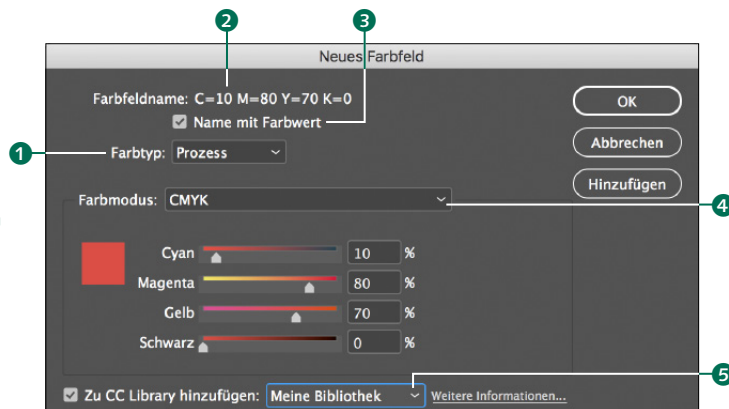
- ▶ Sie klicken am unteren Bedienfeldrand auf den Plus-Button.
- ▶ Sie wählen im Bedienfeldmenü den entsprechenden Eintrag.
- ▶ Sie duplizieren vorhandene Einträge, indem Sie das gewünschte Farbfeld auf den Plus-Button ziehen.

Neues Farbfeld

Um ein neues Farbfeld anlegen zu können, rufen Sie im Bedienfeldmenü des FARBFELDER-Bedienfelds den Befehls NEUES FARBFELD auf. Es erscheint der dazugehörige Dialog. Schneller geht es, wenn Sie im FARBFELDER-Bedienfeld den Plus-Button NEUES FARBFELD mit gedrückter **[alt]**-Taste anklicken.

Abbildung 6.13 ▶

Farben lassen sich mit dem Dialog NEUES FARBFELD präzise steuern.



Diese Farbe suchen

Falls Sie eine Farbe, die Sie als Farbfeld angelegt haben, in Ihrem Layout durch eine andere ersetzen möchten, rufen Sie den Befehl DIESE FARBE SUCHEN auf. Es öffnet sich das Suchen/Ersetzen-Dialogfeld. Hier können Sie sehr genau definieren, was Sie womit ersetzen möchten: etwa ein Farbfeld, dass Sie zur Formatierung von Konturen eingesetzt haben.

Wenn Sie die Checkbox NAME MIT FARBWERT **3** markiert haben, übernimmt InDesign die aktuellen Farbwerte als FARBFELDNAME, dieser ist manuell dann nicht zu ändern. Werden die Farbwerte im unteren Bereich durch das Verschieben der Regler an den Farbbalken geändert, spiegeln sich diese Änderungen direkt im Farbfeldnamen wider. Leider sind die so abgeleiteten Farbnamen wie im Beispiel »C=10 M=80 Y=70 K=0« **2** schlecht zu lesen. Alternativ können Sie die Checkbox NAME MIT FARBWERT demarkieren.

Dann können Sie selbst Farbnamen vergeben, wobei Sie hier die aktuellen Farbwerte zusätzlich eintragen können.

Bei FARBTYP ❶ können Sie zwischen PROZESS und VOLLTON wählen. Diese beiden Farbtypen wurden in Abschnitt 4.6 unter »Importierte Sonderfarben« schon besprochen. Hier sollte bei Print-Projekten in der Regel PROZESS stehen; wenn Sie bewusst mit einer Sonderfarbe arbeiten, wählen Sie hier VOLLTON. Mehr dazu im nächsten Abschnitt. Normalerweise steht die Art der Ausgabe eines Layouts von Beginn an fest und wird meist CMYK sein, da die allermeisten Drucksachen im Offset gedruckt werden und Offsetdruck gleichbedeutend mit CMYK ist (eventuell mit einer zusätzlichen Sonderfarbe).

Neben den geläufigen Farbräumen CMYK und RGB steht Ihnen bei FARBMODUS ❷ noch der Lab-Farbraum zur Verfügung, der im Zusammenhang mit Photoshop interessant ist, in InDesign aber keine nennenswerte Rolle spielt. Klappen Sie das Pulldown-Menü auf, sehen Sie hier eine umfangreiche Liste der installierten Sonderfarben-Bibliotheken (siehe Abbildung 6.14), aus der Sie die gewünschte Farbpalette für eine Volltonfarbe wählen können.

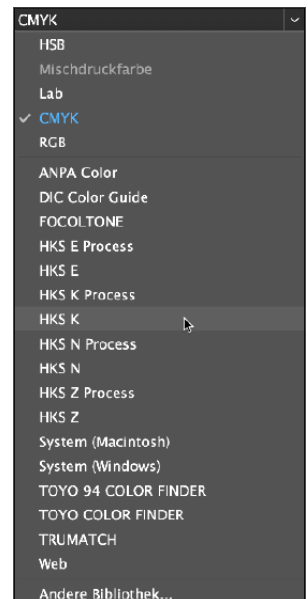
Wenn Sie eine Farbe in einem anderen Adobe-Programm verwenden möchten, das die Creative-Cloud-Bibliotheken unterstützt, fügen Sie sie mit der entsprechenden Option ❸ einer Ihrer Bibliotheken hinzu. Eine Übersicht über in Bibliotheken gespeicherte Objekte finden Sie unter FENSTER • CC LIBRARIES.

Sonderfall Sonderfarbe

Um ein Farbfeld mit einer Sonderfarbe anzulegen, wählen Sie wie oben beschrieben bei FARBTYP VOLLTON ❶ (Abbildung 6.15) und bei FARBMODUS ❷ die Sonderfarbpalette, die beim Druck zum Einsatz kommen soll, beispielsweise HKS K. Nun erscheint statt der vier Farbbalken bei CMYK eine Auswahlliste der gerade gewählten HKS-Farbpalette, da der Sinn von Sonderfarben gerade darin liegt, dass sie auf fertige Farbtöne zugreifen und diese eben nicht selbst mischen. Oberhalb dieser Liste ist ein Eingabefeld, in das Sie die Farbnummer der gewünschten Farbe eingeben können ❸. Das setzt voraus, dass Sie sich im Vorfeld entweder anhand eines HKS-Fächers für eine konkrete Farbe entschieden haben

Pantone

Adobe-Software enthält seit 2024 keine Pantone-Volltonbibliotheken (Solid) mehr. Diese Farben erhält man nur noch über das kostenpflichtige Pantone Connect.



▲ **Abbildung 6.14**

Bei der Programminstallation wurden schon zahlreiche Sonderfarben-Bibliotheken installiert.

oder dass Ihnen vom Kunden z. B. als Hausfarbe der Firma eine bestimmte Farbe einer Farbskala mitgeteilt wurde.

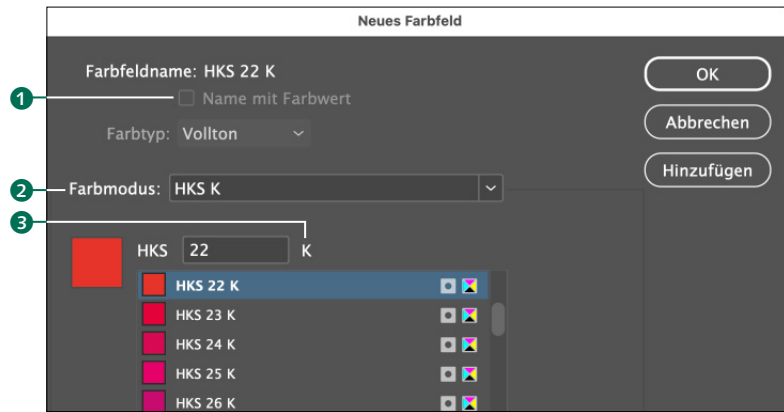


Abbildung 6.15 ►

Bei Volltonfarben wird der Farbfeldname automatisch durch die Wahl der konkreten Farbe vergeben.

InDesign kann Volltonfarben auch zu CMYK-Farben umrechnen. Ändern Sie bei FARBMODUS eine Volltonfarbe zu CMYK, und InDesign wandelt die bisherige Sonderfarbe automatisch in CMYK um:

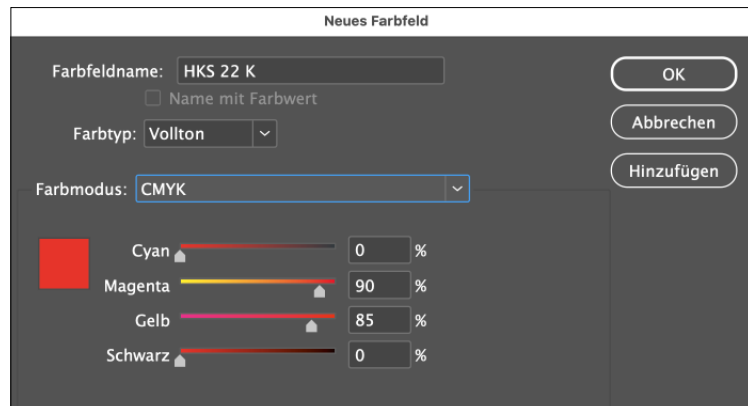


Abbildung 6.16 ►

Wird eine Volltonfarbe in eine Prozessfarbe umgewandelt, ändert sich der Farbton möglicherweise drastisch.

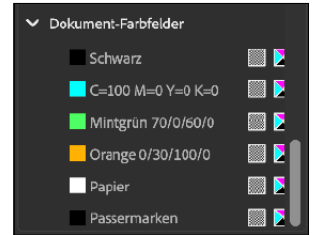
Bei der Umwandlung von HKS zu CMYK hat InDesign den kompletten HKS-Namen im Farbfeldnamen übernommen, der nun aber nach Bedarf überschrieben werden kann. Beachten Sie, dass für InDesign trotz des FARBMODUS CMYK immer noch eine Volltonfarbe vorliegt und für diese Farbe eine zusätzliche Platte belichtet werden würde. Um dies zu vermeiden, wählen Sie auch bei FARBTYP statt VOLLTON die Option PROZESS.

Farbfelder austauschen

Neben der weiter vorn angesprochenen Möglichkeit, beim Erstellen eines Farbfeldes dieses direkt in einer CC-Bibliothek abzulegen, gibt es noch weitere Alternativen zum Farbaustausch über Dateien und Programme hinweg. Eine Möglichkeit, eine Farbe von einem in ein anderes Dokument zu übernehmen, besteht darin, ein eingefärbtes Objekt aus einem Dokument zu kopieren und in ein zweites Dokument einzufügen. War die betreffende Farbe im Ursprungsdokument als Farbfeld hinterlegt, wird dieses auch mit in das Zieldokument importiert.

Sollen alle Farbfelder samt Farbtonfeldern und Verlaufsfeldern eines Dokuments in ein anderes übernommen werden, rufen Sie in dem Dokument, in das Sie die Farbfelder importieren möchten, den Befehl **FARBFELDER LADEN** im Bedienfeldmenü auf. Daraufhin öffnet sich ein Dialog, in dem die Datei mit den gewünschten Farbfeldern angewählt werden kann.

Eine dritte Möglichkeit für den Austausch von Farbfeldern besteht darin, einzelne Farbfelder mit gedrückter **[Strg]/[⌘]**-Taste im **FARBFELDER**-Bedienfeld zu markieren (4 und 5) und anschließend im Bedienfeldmenü den Befehl **FARBFELDER SPEICHERN** anzuwählen. Hierbei können keine Farbton- oder Verlaufsfelder gespeichert werden. Die beim Speichern der Farbfelder erstellte Datei mit der Endung **.ase** (Adobe Swatch Exchange) kann nicht nur von anderen InDesign-Dokumenten, sondern auch von Programmen wie Illustrator und Photoshop geladen werden.

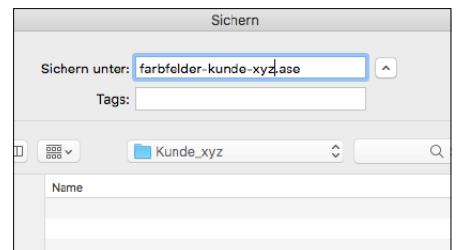
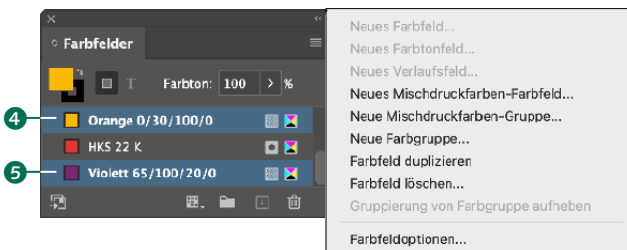


▲ **Abbildung 6.17**

Die Bridge informiert über **FENSTER • METADATEN-FENSTER** über die verwendeten Farbfelder eines Dokuments.

▼ **Abbildung 6.18**

Farbfelder werden über das **FARBFELDER**-Bedienfeldmenü als ASE-Datei gespeichert bzw. geladen.



In Illustrator und Photoshop laden Sie ASE-Bibliotheken über das Menü des jeweiligen **FARBFELDER**-Bedienfeldes. Diese sind von da an als gewöhnliche Farbfelder verfügbar.

RGB-Farben-Import

Da Office-Programme wie Word und Excel eher RGB- als Prozessfarben verwenden, werden beim Platzieren von Text- und Tabellendaten schnell auch RGB-Farben importiert. Nach dem Import sind diese als Farbfelder aufgeführt und können gelöscht, ersetzt oder umgewandelt werden.

Abbildung 6.19 ►

Beim Löschen von verwendeten Farben können diese auch durch andere ersetzt werden.

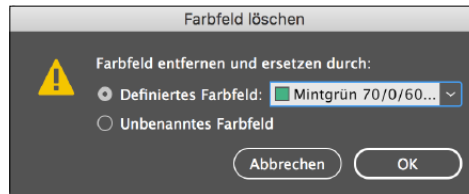
Offsetdruck

Beim Offsetdruck gibt es nur zwei Möglichkeiten des Farbauftrags: Farbe oder keine Farbe. In der Vergrößerung wird erkennbar, dass der Eindruck von helleren Flächen durch kleinere Rasterpunkte erreicht wird und dass diese sich erst bei der Wahrnehmung durch das menschliche Auge zu einem helleren Ton mischen. Unten sind die Raster einer Vollfläche (also 100%), von 60% und 20% abgebildet.

**Farbfelder löschen und ersetzen**

Möchten Sie ein einzelnes Farbfeld löschen, ziehen Sie das entsprechende Farbfeld auf den FARBFELD LÖSCHEN-Button mit dem Mülleimer am unteren Bedienfeldrand oder klicken diesen Button an. Ist die betreffende Farbe an keiner Stelle des Dokuments eingesetzt worden, löscht InDesign diese Farbe, ohne eine Warnung auszugeben.

Beim Löschen einer Farbe, die im Dokument verwendet wird, erscheint hingegen folgender Warndialog, in dem Sie sich entscheiden müssen, welche Ersatzfarbe InDesign stattdessen verwenden soll:



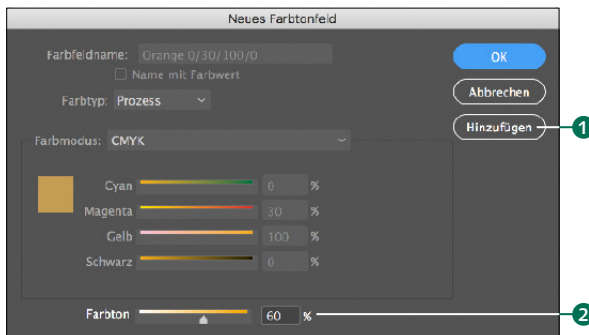
Im Pulldown-Menü DEFINIERTES FARBFELD finden Sie alle Farbfelder, die im Bedienfeld hinterlegt sind. Durch diese Funktion können Sie somit auch Farben komplett miteinander austauschen.

Eine sehr praktische Funktion zum Löschen von Farbfeldern ist im Bedienfeldmenü abgelegt. Dort finden Sie den Befehl ALLE NICHT VERWENDETEN AUSWÄHLEN. Dieser Befehl markiert bei Aktivierung alle Farbfelder, die nicht (mehr) im aktuellen InDesign-Dokument verwendet werden. Diese Farben können Sie anschließend mit einem Klick auf den FARBFELD LÖSCHEN-Button aus dem Dokument entfernen.

Farbtonfelder anlegen

Die Intensität (oder Sättigung) einer beliebigen Farbe können Sie im FARBFELDER-Bedienfeld stufenlos über den Farbtonwähler oder direkt über die Eingabe eines konkreten Wertes steuern. Dabei ist mit 100% die Vollfläche, mit 0% kein Farbauftrag gemeint. Diese Werte haben keinen Einfluss auf die Transparenz eines Elementes: Elemente, die mit geringerer Sättigung einer Farbe formatiert wurden, lassen darunter liegende Elemente nicht durchscheinen.

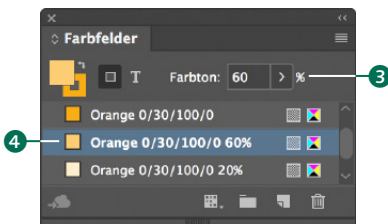
Wenn Sie häufiger mit denselben Abstufungen einer Farbe arbeiten, z. B. 60% und 10% eines bestimmten Orangetons, macht es Sinn, diese Farbvarianten im FARBFELDER-Bedienfeld als Farbtonfelder zu hinterlegen. Dafür markieren Sie das Farbfeld, von dem Sie ein Farbtonfeld erzeugen möchten, und wählen dann im Bedienfeldmenü den Eintrag NEUES FARBTONFELD. Darauf öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie lediglich den FARBTON ② einstellen können:



◀ **Abbildung 6.20**

Bei der Anlage eines Farbtonfeldes kann lediglich der FARBTON eingegeben werden.

Wenn Sie mehrere Farbtonfelder anlegen möchten, die alle auf einer Farbe beruhen, klicken Sie auf HINZUFÜGEN ①. Dadurch wird ebenfalls ein neues Farbtonfeld hinterlegt, und Sie können mit der Eingabe eines Wertes für das nächste Farbtonfeld fortfahren.

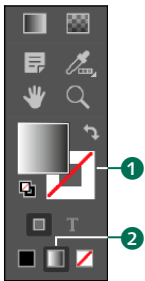


◀ **Abbildung 6.21**

Farbtonfelder werden mit dem entsprechenden Prozentwert hinter dem Namen gekennzeichnet.

Im Unterschied zu Farbfeldern kann der Farbton ③ von Farbtonfeldern nicht im FARBFELDER-Bedienfeld geändert werden. Der angezeigte Farbton entspricht bei Farbtonfeldern immer ihrem definierten Wert ④. Da die Farbtonfelder auf einem Farbfeld beruhen, ändern sich die Farbtonfelder, sobald Sie das Basisfarbfeld modifizieren.

6.5 Der Verlauf



▲ **Abbildung 6.22**

Mit einem Klick auf den VERLAUF ANWENDEN-Button **2** können Sie Verläufe auf Konturen oder Flächen anwenden.

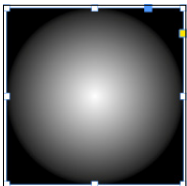
Verläufe

▲ **Abbildung 6.23**

Verläufe können unabhängig voneinander auf Fläche und Kontur angewendet werden.

Abbildung 6.24 ►

Verläufe lassen sich recht detailliert über die entsprechenden FLÄCHE-Optionen des EIGENSCHAFTEN-Bedienfelds einstellen.



▲ **Abbildung 6.25**

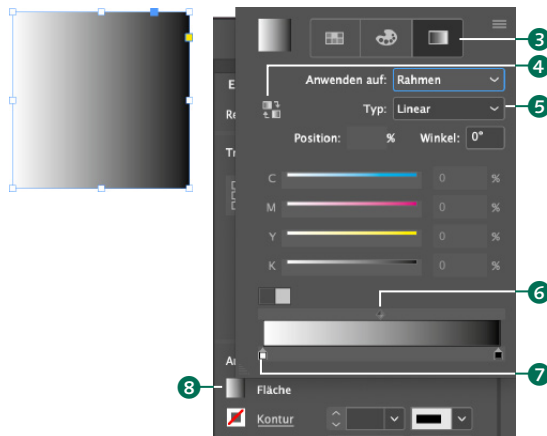
InDesign beherrscht lineare und radiale Verläufe.

Neben Flächen, Linien und Texten, denen Sie genau eine Farbe zuweisen können, eröffnet Ihnen der Einsatz von Verläufen weitere Gestaltungsmöglichkeiten.

Einen Verlauf erstellen

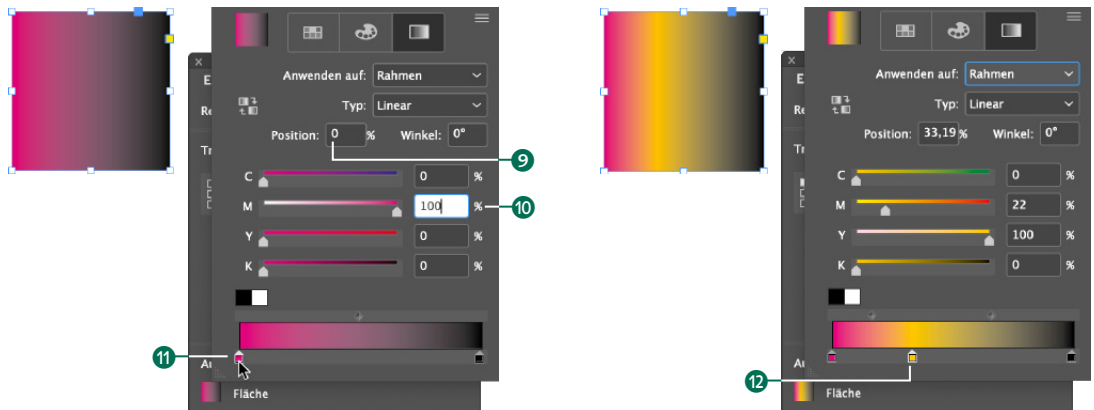
Um der Fläche (oder einer Kontur) eines Objektes einen Verlauf zuzuweisen, aktivieren Sie zunächst im Formatierungsbereich etwa der Werkzeugleiste die entsprechende Option **1**. Mit einem Klick auf den VERLAUF ANWENDEN-Button **2** können Sie anschließend einen Verlauf zuweisen. Durch dieses Vorgehen wird nun ein Verlauf von Weiß nach Schwarz über die gesamte Fläche (oder die gesamte Kontur) angewendet.

Den Verlauf können Sie mittels der ausklappbaren FLÄCHE-Optionen im EIGENSCHAFTEN-Bedienfeld (oder über FENSTER • FARBE • VERLAUF) definieren. Klicken Sie hierfür auf das Fläche-Icon **8** und in den Optionen dann auf den Button VERLAUF **3**.



Die Richtung des Verlaufs lässt sich mit einem Klick auf den Button VERLAUF UMDREHEN **4** umdrehen. Statt eines linearen Verlaufs können Sie auch einen radialen Verlauf wählen **5**. Beim Standardverlauf sehen Sie unter der Verlaufsvorschau zwei Farbgreier **7**, mit ihnen sind die beiden Verlaufsfarben Weiß und Schwarz definiert. Oberhalb der Vorschau sehen Sie einen Mittelpunkt-

regler ⑥. Dieser definiert die Stelle im Verlauf, an dem die beiden Farben, zwischen denen er steht, jeweils mit 50% vertreten sind. Diese Mittelpunktregler befinden sich genau auf der Mitte der Strecke zwischen den jeweiligen Farben und können wie die Farbreger verschoben werden. Die Mittelpunktregler können allerdings nicht beliebig nah an die Farbreger bewegt werden.

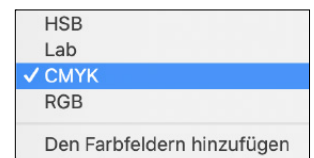


▲ **Abbildung 6.26**

Farben eines Verlaufs lassen sich nach dem Anklicken des betreffenden Farbreglers definieren.

Um nun das Weiß und Schwarz des Standardverlaufs zu ändern, klicken Sie auf den jeweiligen Farbreger ⑪ und stellen die gewünschte Farbe über die Schieberegler ein ⑩. Als Farbsysteme stehen Ihnen CMYK, RGB, HSB und Lab zur Verfügung, die Sie über das Bedienfeldmenü wählen können (Abbildung 6.27). Die Position der Farbreger legen Sie entweder durch Ziehen des Farbreglers oder durch die Eingabe eines numerischen Wertes bei Position ⑨ fest. Alle Änderungen am Verlauf werden direkt auf das markierte Objekt angewendet.


Weitere Farbreger erstellen Sie mit einem Klick auf den leeren Bereich unterhalb der Vorschau ⑫. Die Farbe eines neuen Farbreglers lässt sich anschließend direkt modifizieren.



▲ **Abbildung 6.27**

Wenn Sie einen der Farbreger aktiviert haben, können Sie das Farbsystem wählen, mit dem Sie arbeiten möchten.

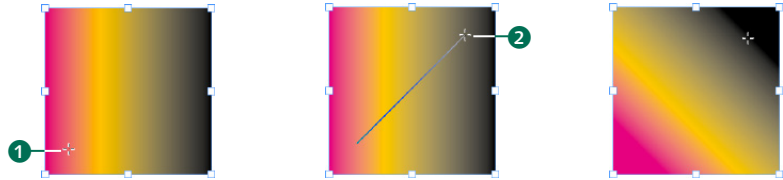
Mit dem Verlaufsfarbfeld-Werkzeug arbeiten

Um die Position und den Winkel des Verlaufs genauer zu steuern, wählen Sie das Verlaufsfarbfeld-Werkzeug , das Sie wie in Photoshop und Illustrator auch über die Taste **G** (für engl. gradient) wählen können. Mit einem ersten Klick definieren Sie den Startpunkt des Verlaufs. Ziehen Sie anschließend mit gedrückter

Maustaste in die gewünschte Richtung und über die gewünschte Länge. Erst durch das Lösen der Maustaste definieren Sie den Endpunkt des Verlaufs.

Abbildung 6.28 ►

Mit zwei Klicks legen Sie die Position, den Winkel und die Länge des Verlaufs fest.



Hierbei entspricht der Anfangspunkt ❶ des Verlaufs dem linken Punkt des Verlaufs-balkens im Verlaufs-feld, der Endpunkt ❷ wird dementsprechend durch das rechte Ende des Verlaufs-balkens dargestellt.

Wird das Verlaufs-farbfeld-Werkzeug wie im Beispiel nur über einen Teil des markierten Objekts gezogen, werden die außerhalb des definierten Verlaufs liegenden Objektbereiche in der Anfangs- und Endfarbe eingefärbt. Der Anfangs- und Endpunkt eines Verlaufs kann ebenso gut außerhalb eines Objekts liegen. Dementsprechend sehen Sie dann auch nur einen Teil des verwendeten Verlaufsmusters.

Sie können auch mehreren Objekten gleichzeitig dasselbe Verlaufs-feld zuweisen, indem Sie die Objekte markieren und dann das gewünschte Verlaufs-feld anwählen. Um mehreren Objekten einen Verlauf mit demselben Start- und Endpunkt zuzuweisen, werden zunächst wieder die Objekte markiert. Mit dem Verlaufs-farbfeld-Tool können Sie dann genau wie bei einzelnen Objekten den Anfangs- und Endpunkt des Verlaufs durch Klicken und Ziehen definieren. In folgender Abbildung habe ich den radialen Verlauf vom Inneren der Pfeile nach außen gezogen.

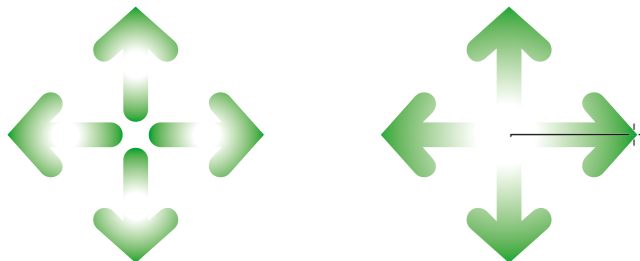
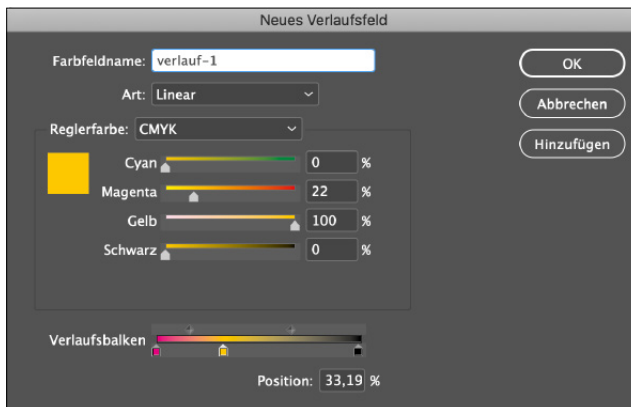


Abbildung 6.29 ►

Verläufe können auch auf mehrere Objekte gleichzeitig angewendet werden.

Verlaufsfelder anlegen

Für den wiederholten Einsatz desselben Verlaufs können Sie einen erstellten Verlauf als Verlaufsfeld anlegen. Wie von anderen Bedienfeldern her bekannt, können Sie zunächst einen Verlauf erstellen und diesen mit einem Klick auf den Button **NEUES FARBFELD** Ihren Farbfeldern hinzufügen. Oder Sie rufen mit dem Befehl **NEUES VERLAUFSFELD** im Bedienfeldmenü einen Dialog auf, in dem Sie den Verlauf definieren können.



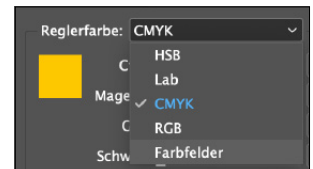
◀ **Abbildung 6.30**

Die Optionen des Fensters **NEUES VERLAUFSFELD** entsprechen weitgehend den Verlaufsoptionen des **EIGENSCHAFTEN**-Fensters.

Die Optionen für das Erstellen oder Ändern von Verlaufsfeldern entsprechen weitgehend den Einstellmöglichkeiten, die Ihnen über das **EIGENSCHAFTEN**-Bedienfeld zur Verfügung stehen. Es gibt jedoch ein interessantes Detail, das Ihnen nur in diesem Fenster zur Verfügung steht: Neben CMYK, RGB, HSB und Lab können Sie einem Farbgler hier auch ein zuvor definiertes Farbfeld zuweisen. Wenn Sie ein Farbfeld innerhalb eines Verlaufsfelds verwendet haben, wirkt sich eine nachträgliche Änderung an diesem Farbfeld auch auf den Verlauf aus.

Nachdem Sie ein Verlaufsfeld erstellt haben, steht es Ihnen direkt im **FARBFELDER**-Bedienfeld und den **AUSSEHEN**-Optionen des **EIGENSCHAFTEN**-Bedienfelds zur Verfügung.

Die beiden grundsätzlichen Prinzipien der Farbfelder gelten genauso auch für Verlaufsfelder: Sie können Verlaufsfelder auf beliebig viele Objekte anwenden, und wenn Sie im Nachgang das Verlaufsfeld modifizieren, wirkt sich diese Änderung auf alle Elemente aus, die Sie hiermit formatiert hatten.



▲ **Abbildung 6.31**


Im Fenster **NEUES FARBFELD** können Sie auch Farbfelder für die Farbgler einsetzen.

Verläufe ändern sich mit

Wenn Sie ein Objekt mit einem Verlauf formatiert haben, ändert sich die Länge des Verlaufs mit, wenn Sie die Proportionen des Objektes ändern.

Um einem Objekt ein Verlaufsfeld zuzuweisen, markieren Sie es und wählen das Verlaufsfeld aus der Liste im FARBFELDER-Bedienfeld oder über die Fläche- bzw. Konturoptionen im EIGENSCHAFTEN-Bedienfeld. Die Steuerung über Position, Winkel und Länge des Verlaufs können Sie anschließend mit dem Verlaufsfeld-Werkzeug anpassen.

6.6 Farbdesigns erstellen

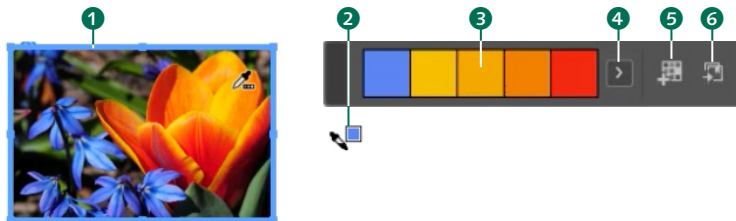
Mit dem Werkzeug FARBEINSTELLUNG  können Sie sogenannte Farbdesigns erstellen und diese bei Bedarf in Ihre CC Library speichern, um über Dokumente und Programme hinweg Zugriff darauf zu haben.

Ein Farbdesign ist eine Gruppe von bis zu fünf Farben, die Sie per Klick mit dem Farbeinstellung-Werkzeug aus einem beliebigen Objekt aufnehmen können. Das kann z.B. ein Rahmen mit einer Kontur- und Flächenfarbe sein, aber ebenso gut eine platzierte Grafik. Das Farbeinstellung-Werkzeug arbeitet auch über mehrere Dokumente hinweg.

Wenn Sie dieses Tool aktivieren, ändert sich der Cursor **1**, und InDesign blendet einen kräftigen Rahmen um das Objekt ein, über dem sich Ihr Cursor befindet. Durch einen Klick auf ein farbiges Objekt oder Bild wird ein kleines Fenster eingeblendet, das Ihnen mehrere Optionen bereitstellt.

Abbildung 6.32 ►

Mit dem Farbeinstellung-Tool nehmen Sie Farben aus Fotos auf und wenden sie auf andere Objekte an.



Nach der Farbaufnahme sehen Sie als Cursor die gefüllte Pipette **2**, mit der Sie die geladene Farbe direkt auf Konturen oder Flächen anderer Objekte anwenden können. Mit den Pfeiltasten können Sie auch eine der anderen Farben des aktuellen Farbdesigns **3** wählen. InDesign erstellt für Sie automatisch Varianten des Farbdesigns, bei Bedarf können Sie die Vorschläge unter dem kleinen

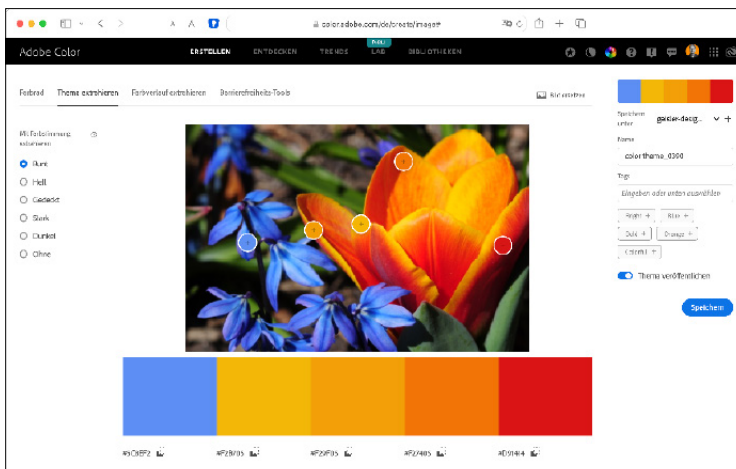
Rechtspfeil ④ anschauen. Wenn Sie die Farben Ihren Farbfeldern hinzufügen möchten, erledigen Sie dies mit einem Klick auf den Button mit dem Plus ⑤. InDesign erstellt daraufhin für die neue Farbgruppe einen neuen Ordner im Farbfelder-Bedienfeld. Halten Sie beim Hinzufügen die **[alt]**-Taste gedrückt, werden den Farbfeldern nicht alle fünf Farben hinzugefügt, sondern nur die markierte Farbe wird ergänzt. Wenn Sie das Farbdesign in anderen Adobe-Programmen verwenden möchten, benutzen Sie hierfür den entsprechenden Button ⑥. Damit wird die Farbgruppe Ihrer CC Library hinzugefügt.

Übrigens können Sie keinen Einfluss darauf nehmen, wie InDesign eine Farbgruppe aus einem Bild extrahiert. Die konkrete Stelle, an der Sie ein Bild mit dem Farbeinstellung-Tool anklicken, spielt bei der Berechnung eines Farbdesigns keine Rolle, die Wahl des sichtbaren Ausschnitts des Bildes dagegen schon.

Wesentlich umfangreichere Funktionen zur Aufnahme von Farben aus einem beliebigen Bild finden Sie auf color.adobe.com. Auf dieser Website können Sie auch eigene Bilder hochladen, und im Unterschied zu den Möglichkeiten von InDesign können Sie hier die Punkte selbst bestimmen, von denen Sie Farbwerte übernehmen möchten. Hier können Sie auch Farbpaletten nach unterschiedlichsten Vorgaben generieren lassen. Die so erstellten Farbgruppen können Sie sich anschließend direkt aus der Webapp in Ihre Adobe Creative Cloud speichern. Melden Sie sich hierfür in der Webapp mit Ihrem Adobe-Account an.

Farben leeren

Drücken Sie die **[Esc]**-Taste, um das aktuelle Farbdesign aus dem Farbeinstellung-Werkzeug zu löschen. Mit gedrückter **[alt]**-Taste können Sie auch direkt neue Farben z. B. aus einem anderen Bild erstellen lassen.



◀ **Abbildung 6.33**

Die Webapp color.adobe.com bietet Ihnen spannende Funktionen zum Erstellen von Farbpaletten.

Für Layouts, die rundum überzeugen

Sie haben viele kreative Ideen für Ihr erstes Layoutprojekt im Kopf? Dann ist dieses Buch das Richtige für Sie. Leicht verständlich und mit viel Know-how aus der Praxis wird hier der komplette Workflow mit Adobe InDesign erklärt. So gestalten Sie professionell, modern und effizient.



InDesign-Grundlagen verstehen



Typografie, Farben und Effekte



Perfekte Ausgabe

Ihr Einstieg in Adobe InDesign

Vom Anlegen eines Layouts bis zur perfekten Ausgabe – Schritt für Schritt lernen Sie alle Werkzeuge kennen, die Sie für die Umsetzung Ihrer Ideen benötigen. Aktuell zur Version Adobe InDesign 2025 – mit den KI-Funktionen!

Fortgeschrittene Techniken sicher beherrschen

Dank leicht verständlicher Erklärungen, zahlreicher Tipps und hilfreicher Praxisworkshops meistern Sie auch fortgeschrittene Funktionen im Handumdrehen.

Druckvorstufe und digitale Medien

Profitieren Sie von unverzichtbarem Hintergrundwissen zur Druckvorstufe, zur Reinzeichnung und zur Aufbereitung Ihrer Daten. Für eine perfekte Ausgabe – in allen Medien.



Mit allen Beispieldateien zum Download



Karsten Geisler ist selbstständiger Diplom-Designer und gibt sein Wissen als Dozent für Typografie und Layout, Corporate Design und DTP-Programme weiter.

Auf einen Blick

InDesign kennenlernen

Benutzeroberfläche, Werkzeuge
Dokumente anlegen
Seiten und Musterseiten

Typografie und Satz

Mit Text arbeiten, Rahmen
Absatz- und Zeichenformate
Tabellen, Listen, Fußnoten
Bilder, Farben und Effekte
Die KI-Funktionen
Pfade, Formen und Objekte

Fortgeschrittene Funktionen

Lange Dokumente organisieren
Inhaltsverzeichnis, Index
Preflight, Reinzeichnung, GREP
PDF-Export, Druck
EPUB und interaktive PDFs

€ 39,90 [D] € 41,10 [A]

Für Windows und macOS
Grafik & Design

ISBN 978-3-367-10702-5

