

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	13
Gespräch mit Sketch-Co-Gründer Pieter Omvlee	16
1 Grundlagen des digitalen Designs	24
1.1 Was ist Design?	24
1.1.1 User Interface und User Experience	25
1.1.2 Design verstehen	25
1.1.3 Dein Design entscheidet	31
1.2 Layout: Inhalte strukturieren	31
1.2.1 Techniken für visuelle Kommunikation	31
1.2.2 Layout mit System	35
1.3 Typische Typografie-Fehler	38
1.3.1 Eingeschränkte Lesbarkeit	39
1.3.2 Eine stimmige Hierarchie entwerfen	47
1.3.3 Fehlerhafte Texte und Schlussbemerkung	50
1.4 Mit Farben designen	50
1.4.1 Nutzerführung durch Farben	51
1.4.2 Farbliche Wahrnehmung und Darstellung	58
EXKURS Farben finden	63
1.5 Pixel und Bildschirme	69
1.5.1 Auflösung, Bildschirmgröße und Pixeldichte	69
1.5.2 Points – Rechengröße für alle Bildschirme	70
1.5.3 Was bedeutet das fürs Design in Sketch?	72
1.6 Projektorganisation: Ordnung halten in Dokumenten und Ordern	73
1.6.1 Warum Ordnung wichtig ist	73
1.6.2 Ordner und Dateinamen	74
1.6.3 Sketch-Dokumente sauber halten	76
1.6.4 Zusammenfassung und Ausblick	79

2	Benutzeroberfläche	80
2.1	Das Sketch-Fenster	80
2.1.1	Das Willkommens- und Dokumentenfenster	80
2.1.2	Sketch beim ersten Öffnen	81
2.2	Auf dem Canvas designen	83
2.2.1	Zoomen und Navigieren	83
2.2.2	Ansicht auf Pixel umstellen	84
2.2.3	Tabs: Mehrere Sketch-Dokumente in einem Fenster	85
2.3	Die Werkzeugleiste	86
2.3.1	Alle Tools auf einen Klick	86
2.4	Ebenenliste, Dokumentstruktur und Seiten	88
2.4.1	Die Struktur eines Sketch-Dokuments	89
2.4.2	Schritt für Schritt durch die Ebenenliste	89
2.4.3	Seiten – mehrere Canvas in einem Dokument	90
2.4.4	Ebenen durchsuchen	93
2.4.5	Die Ebenenliste	93
2.4.6	Die Komponenten-Übersicht	95
2.5	Der Inspector	96
2.5.1	Bearbeiten und Untersuchen in der linken Seitenleiste	96
2.5.2	Zusammenfassung	97
3	Ebenen und Bedienung	98
3.1	Ebenen	98
3.1.1	Das Ebenen-Modell	98
3.1.2	Neue Ebenen erstellen	99
3.1.3	Grundlegendes Verhalten in Sketch	101
3.1.4	Ebenen auswählen	103
3.1.5	Die Reihenfolge ändern	104
3.2	Artboards	104
3.2.1	Vorteile durch Artboards beim Designen	105
3.2.2	Ein neues Artboard anlegen	105

3.2.3	Einstellungen im Inspector	106
3.2.4	Die Grundlage für dein Design	108
3.3	Gruppen	110
3.3.1	Ebenen gruppieren	110
3.3.2	Besonderheiten von Gruppen	112
3.4	Ebenen ausrichten, bewegen und verteilen	114
3.4.1	Ausrichten	114
3.4.2	Ebenen bewegen – Position ändern	115
3.4.3	Ebenen verteilen mit Smart Distribute	117
3.5	Größe ändern	119
3.5.1	Vergrößern und Verkleinern	119
3.5.2	Größen im Inspector ändern	120
3.5.3	Skalieren – Ebenengröße errechnen	121
3.6	Abstände messen	122
3.6.1	Mit dem Mauszeiger ausmessen	122
3.6.2	Schlaue Hilfslinien und automatisches Einrasten	123
3.7	Lineal und Hilfslinien	123
3.7.1	Das Lineal	124
3.7.2	Hilfslinien – einfaches Ausrichten	124
3.8	Raster und Layout-Grids erstellen	125
3.8.1	Raster anlegen	125
3.8.2	Layout-Grids	126
3.9	Resizing – ein Design für alle Geräte	129
3.9.1	Resizing-Einstellungen im Inspector	130
3.9.2	Komponenten verschachteln	131
3.9.3	Bonus: Alle Resizing-Einstellungen	133
4	Erstellen und Bearbeiten auf dem Canvas	134
4.1	Rechtecke, Kreise und andere Formen	134
4.1.1	Eine neue Form erstellen	135

4.1.2	Acht Formen im Überblick	137
4.1.3	Neue Formen mit SVG-Code hinzufügen	141
4.2	Freies Zeichnen mit Vektoren	142
4.2.1	Was sind Vektorzeichnungen?	142
4.2.2	Eine neue Form zeichnen	143
4.2.3	Vektoren im Inspector	145
4.2.4	Das Bleistift-Werkzeug	147
4.3	Das Text-Werkzeug	148
4.3.1	Text erstellen	148
4.3.2	Texteinstellungen Schritt für Schritt	149
4.3.3	Profi-Funktionen mit dem Text-Werkzeug	156
4.4	Bilder und Bitmaps einfügen	159
4.4.1	Bilder als eigene Ebene hinzufügen	159
4.4.2	Bilder als Inhalt einer Form	163
4.4.3	Zwischenfazit	165
4.5	Farben, Schatten und Effekte	165
4.5.1	Farben im Inspector	166
4.5.2	Der Farbwähler	167
4.5.3	Ebenen füllen	172
4.5.4	Verläufe hinzufügen	172
4.5.5	Bilder als Füllung	175
4.5.6	Rahmen	175
4.5.7	Schatten	177
4.5.8	Unschärfe erzeugen mit Blur-Effekten	178
4.5.9	Tints – neue Farben für Symbole und Gruppen	179
4.6	Der Bearbeiten-Modus	181
4.6.1	Vektoren im Bearbeiten-Modus	181
4.6.2	Werkzeuge im Bearbeiten-Modus	184
4.6.3	Bearbeiten-Modus für Bilder	185
4.7	Drehen, Spiegeln und Deckkraft – Einstellungen im Inspector	187
4.7.1	Drehen	187
4.7.2	Spiegeln	188

4.7.3	Eckenrundung	189
4.7.4	Deckkraft und Mischmodus	190
4.8	Maskieren, Kombinieren, Umwandeln – Werkzeuge für Ebenen	191
4.8.1	Maskieren	191
4.8.2	Formen kombinieren mit booleschen Operatoren	194
4.8.3	Formen zusammenfassen und Außenlinien nachzeichnen	196
4.8.4	Duplizieren und Anordnen	197
5	Die Powerfunktionen von Sketch	199
5.1	Stile für Ebenen und Texte	199
5.1.1	Einen neuen Stil erstellen	200
5.2	Symbole – wiederverwendbare Objekte	202
5.2.1	Symbole kurz erklärt	202
5.2.2	Handhabung und Einfügen von Symbolen	204
5.2.3	Symbole im Inspector	206
5.2.4	Overrides – Symbole überschreiben und Varianten anlegen	208
5.2.5	Smart Layout – automatische Größenanpassung	213
5.3	Libraries – Symbole und Stile teilen	215
5.3.1	Libraries kurz erklärt	215
5.3.2	Ein Dokument zur Library machen	216
5.3.3	Als Team an einer Library arbeiten	218
5.3.4	Darstellung und Handhabung von Library-Symbolen	218
5.3.5	Stile in Libraries	220
5.3.6	Updates überprüfen und anwenden	220
5.4	Exportieren	221
5.4.1	Zum Export vorbereiten	222
5.4.2	Unterstützte Formate	226
5.4.3	Export-Einstellungen bearbeiten	227
5.4.4	Das Slice-Werkzeug benutzen	228
5.4.5	Code exportieren	229
5.4.6	Drucken mit Sketch	230

5.5	Data – zufällige Texte und Bilder	231
5.5.1	Ebenen mit Datenquellen verknüpfen	231
5.5.2	Symbole und Data	232
5.5.3	Data-Einstellungen	233
5.5.4	Datenquellen als Plugins	234
5.6	Prototyping – Vorschau deines Designs	235
5.6.1	Einen Prototyp erstellen	235
5.6.2	Prototyping im Inspector	236
5.6.3	Hotspots erstellen	238
5.6.4	Prototyp im Vorschau-Fenster testen	238
5.6.5	Prototyping und Symbole	240
5.7	Assistants	241
5.7.1	Mit Assistants starten	241
5.7.2	Assistants in Aktion	242
5.7.3	Beispiele für Sketch Assistants	243
5.7.4	Assistants im Terminal ausführen	244
5.8	Sketch Cloud	244
5.8.1	Erste Schritte mit der Sketch Cloud	245
5.8.2	Schritt für Schritt durch die Cloud	247
5.8.3	Vor- und Nachteile der Cloud	253
6	Sketch mit Plugins erweitern	255
6.1	Fragen und Antworten zu Sketch Plugins	255
6.1.1	Pro und Contra	258
6.2	Automate Sketch	259
6.2.1	Was macht Automate Sketch?	260
6.2.2	Beispiele für die Verwendung	261
6.3	Sketch Runner	272
6.3.1	Was macht Sketch Runner?	272
6.3.2	RunnerPro und Kosten	274
6.3.3	Beispiele für die Verwendung	274
6.3.4	Tipps und Tricks für Runner	281

6.4	Zeplin – Übergabe an die Entwickler	282
6.4.1	Was macht Zeplin?	283
6.4.2	Beispiele für die Verwendung	284
6.5	Abstract – im Team designen	293
6.5.1	Was macht Abstract?	293
6.5.2	Beispiele für die Verwendung	294
6.6	Noch mehr Plugins	301
6.6.1	Top-5-Plugins	301
6.6.2	Plugins nach Themen	305
7	Einstellungen und versteckte Funktionen	312
7.1	Einstellungen	312
7.1.1	General – Darstellung, Speichern und Analyse	313
7.1.2	Canvas – Farbprofil, Abstände und Linienfarbe	313
7.1.3	Layers – Pixelgrenzen, Gruppen, Import, Duplizieren und mehr	315
7.1.4	Plugins aktivieren, im Finder zeigen, deinstallieren und aktualisieren	316
7.1.5	Data, Libraries und Presets	317
7.1.6	Account – Lizenz und Sketch Cloud	317
7.2	Sketch Mirror – Designs auf iPad und iPhone ansehen	318
7.2.1	Die Sketch Mirror App installieren und verbinden	318
7.2.2	Designs ansehen und präsentieren	320
7.3	Tastenkombinationen	322
7.3.1	Tastenkürzel selbst erstellen	322
7.3.2	Die 36 wichtigsten Abkürzungen in Sketch	324
7.4	Speicherplatz und Dateigrößen optimieren	326
7.4.1	Dateigrößen von Sketch	326
7.4.2	Speicherplatz von Sketch optimieren	327
7.5	Versionsverlauf – alte Designs wiederherstellen	328
7.5.1	Zu einer bestimmten Version zurückkehren	329

8	Praxisteil	330
8.1	Chat entwerfen	330
8.2	Landingpage als Responsive Design entwerfen	339
8.3	Musikplayer: Konzept und Wireframe entwickeln	350
8.4	Icons und Illustrationen	362
8.4.1	Eine Icon-Library erstellen	373
8.4.2	Richtig gute Icons entwerfen	373
8.5	Ein Design-System beginnen	377
8.5.1	Starte dein Design-System	377
8.5.2	Teile dein Design-System mit anderen	387
8.5.3	Design-Systeme: Hintergründe und Anforderungen	388
8.6	Drei Lösungen für bessere Zusammenarbeit mit Sketch	389
8.6.1	Probleme bei der Zusammenarbeit	390
9	Bonusmaterial zum Weiterlesen	393
9.1	Sketch – Lizenzen und Kosten	393
9.2	Mit Sketch vergleichbare Programme	394
9.2.1	Figma	395
9.2.2	Framer	396
9.2.3	Adobe XD	397
9.2.4	Webflow	398
9.2.5	Adobe Photoshop	398
9.3	Bücher, Blogs und Quellen	399
9.3.1	Blogs und Magazine	400
9.3.2	Newsletter	401
9.3.3	Podcasts	401
9.3.4	Videos	403
9.3.5	Konferenzen	404
9.3.6	Bücher	404
9.3.7	Meetups und Community	405
9.3.8	Artikel, Quellen und Sammlungen	406

9.4 Tools und Downloads	409
9.4.1 Sketch-Vorlagen	409
9.4.2 Data	410
9.4.3 Illustrationen	410
9.4.4 Design-Systeme	410
9.4.5 Grids und Layout	411
9.4.6 Tastenkombinationen	411
9.4.7 Typografie	411
9.4.8 Mockups	412
9.4.9 Farben	413
9.4.10 Icons	414
9.4.11 User Testing	414
9.4.12 Organisation im Team	414
9.4.13 Inspiration	415
 Glossar	 417
Index	429