# ATELIER-SPICKZETTEL



## Sehen: Kontrast, Hierarchie, Raum

- **Kontrast** = der Unterschied in Farbe, Helligkeit oder Größe, der ein Objekt abhebt. Größere, dunklere oder kontrastreichere Elemente haben mehr visuelles Gewicht (NN/g, Bildschirm-UX – für Druck unsere Übertragung).
- **Hierarchie:** höchstens 3 Größen – klein, mittel, groß · das wichtigste Element ist das größte · höchstens 2 große Elemente.
- **Weißraum:** mehr Raum um ein Element = eigene Gruppe, mehr Aufmerksamkeit. Leerer Raum ist kein verschenkter Raum. **Figur und Grund:** eine klare Form auf ruhigem Grund – dein Blickfang.
- **Augen zusammenkneifen:** Details verschwinden, Komposition und Hierarchie bleiben.

## Wie das Auge gruppiert

| | |
|---|---|
| **Nähe** | nah beieinander = eine Gruppe; kann Farbe oder Form überstimmen |
| **Ähnlichkeit** | gemeinsames Merkmal (Farbe, Form, Größe, fett, kursiv) wirkt zusammengehörig; oft von Nähe oder Region überstimmt |
| **Gemeinsame Region** | im Rahmen oder auf gemeinsamem Grund = eine Gruppe; kann Nähe und Ähnlichkeit überstimmen |

Rahmen aus übertriebener Vorsicht machen eine Gestaltung unruhig – erst mit Abstand versuchen. Inhalte in die Spalten, nie in die Spaltenabstände. Eine Palette aus nur zwei Farben schafft Ausgewogenheit und stützt die Hierarchie (NN/g).

**Kostenlos:** Inkscape 1.3 Align and Distribute (Umschalt+Strg+A), Clone (Alt+D) · Krita 5.3 View ▸ Show Rulers / Show Guides · Photopea View - Show - Grid, View - Snap. **Kostenpflichtig:** InDesign (Abo).

## Gleichgewicht & Lesepfad

Symmetrie „quiet and static“ (ruhig, statisch), Asymmetrie „dynamic and engaging“ (lebendig); radiales Gleichgewicht führt das Auge immer zur Mitte – ein Plattenlabel ist von Natur aus radial (unsere Beobachtung). Hierarchie entsteht durch Kontrast in Helligkeit und Sättigung, nicht durch den Farbton (NN/g) – also ohne Farbe prüfen:

1. GIMP 3.0: Bild duplizieren, Colors ⟶ Desaturate ⟶ Desaturate…, Modus Luminance.
2. Filters ⟶ Blur ⟶ Gaussian Blur…, Size X/Y schrittweise erhöhen (NN/g, Bildschirm: 5 oder 10 px zeigten die Gruppen; Druckdateien brauchen größere Werte – unser Vorschlag).
3. Notier, was du zuerst, als Zweites, als Drittes siehst. Falsche Reihenfolge ⟶ Größe, Helligkeit oder Abstand ändern, nicht den Farbton.

Krita 5.3: Eine Filterebene mit Desaturate ganz oben lässt die Malebenen unverändert; Strg+Umschalt+U verändert die Pixel.

## Schrift: wie viele, welche Aufgabe

Die meisten Dokumente vertragen eine zweite Schrift, wenige eine dritte, fast keines vier (Butterick). Nur klar unterscheidbare Schriften mischen, jede mit fester Aufgabe, nie innerhalb eines Absatzes.

| | |
|---|---|
| Künstlername, Titel | Versalien für weniger als eine Zeile okay; +5–12 % Laufweite, Kerning an |
| Hervorhebung | fett oder kursiv, nie beides, so wenig wie möglich; bei Serifenloser fett; im Druck nie unterstreichen |
| Ausrichtung | zentriert für kurze Wortgruppen und Titel, sparsam |

Holzschrift-Plakatlook, kostenlos (SIL OFL 1.1): **Rye** („inspired by posters using wood type“) · **Sancreek** (Versalien in Displaygröße) · **Old Standard TT** (kleiner Text – unsere Wahl).

## Fließtext in Zahlen (Butterick)

| | |
|---|---|
| Schriftgröße, Druck | 10–12 pt |
| Zeilenabstand | 120–145 % der Größe (10 pt ⟶ 12–14,5 pt, unsere Rechnung) |
| Zeilenlänge | 45–90 Zeichen mit Leerzeichen oder 2–3 Alphabete |
| Laufweite Versalien | +5–12 % (0,05–0,12 em) = 50–120 in Adobes 1/1000 em (unsere Rechnung) |

- Breitere Ränder ⟶ kürzere Zeilen. Absätze: Erstzeileneinzug vom 1- bis 4-Fachen der Schriftgröße *oder* 4–10 pt Abstand – nicht beides. Blocksatz braucht Silbentrennung.
- Kerning = bestimmte Paare, Laufweite = markierter Text, beides in 1/1000 em; Metrics (Auto) ist voreingestellt, Optical bei wenig/keinem Kerning oder gemischten Schriften/Größen (Adobe). Kerning an lassen (Butterick). GIMP 3.0 rechnet in Pixeln: Versalien bei 100 px ⟶ +5 bis 12 (unsere Rechnung).

## Schriftlizenzen

| | SIL OFL 1.1 (KOSTENLOS) | ADOBE FONTS (ABO) |
|---|---|---|
| Cover, Plakat, T-Shirt, Logo | ja (OFL-FAQ Q1.1), keine weitere Erlaubnis | ja, auch Merch zum Verkauf, ohne Stückzahlgrenze |
| Schrift an die Druckerei | erlaubt mit Copyright-Hinweis und Lizenz; nie allein verkaufen | nein – Druckerei braucht eigene Lizenz |
| Im PDF einbetten | ja, ganz oder Teilmenge (Q1.12) | ja; Verbreitung unabhängig vom Abo-Status |
| Grenzen | veränderte Schrift: kein Reserved Font Name ohne schriftliche Erlaubnis | keine Änderung der Dateien; keine Produkte mit Kundentext oder Einzelglyphen |

Dein Motiv bleibt deins (Q1.1.1), keine Nennung nötig (Q1.1.2). Ein Logo kann Marke werden, die Schrift darin nicht (Adobe). Reserved Font Name: Rye, IBM Plex – ja; Sancreek, Old Standard TT, IM Fell English – nein. Google Fonts: meist OFL 1.1, einige Apache 2 oder Ubuntu Font License 1.0 – jede Lizenzdatei lesen.

## RGB oder CMYK

**RGB** ist additiv: rotes, grünes, blaues Licht bei voller Stärke = Weiß – alles am Bildschirm ist RGB. **CMYK** ist subtraktiv: Cyan, Magenta, Gelb plus Schwarz, „four-color process printing“ (Vierfarbdruck). Manche Bildschirmfarben liegen im Druck „out of gamut“. CMYK in % pro Farbe – Adobes kräftiges Rot: 2 % C, 93 % M, 90 % Y, 0 % K.

**In RGB bearbeiten, spät umwandeln** (Adobe; auch Krita). Vorher die Druckerei fragen: Dateiformat, Farbraum oder Profil – CMYK-Profile unterscheiden sich je Druckerei, sogar je Papier oder Farbe; manche wollen sRGB (Krita).

**GIMP 3.0:** kein CMYK-Modus, aber Softproof und CMYK-Import/-Export · **Krita 5.3:** CMYK-Bilder · **Inkscape:** kein Farbmanagement beim Export – Profile in Scribus.

## Sonderfarben, kleine Paletten

- Sonderfarbe = vorgemischte Druckfarbe; jede braucht eine zusätzliche Platte (höhere Kosten); mehr als vier Farben ⟶ Prozessfarben erwägen. Aus einer Bibliothek wählen, die deine Druckerei unterstützt – nicht allein auf den Monitor verlassen (Adobe).
- Weniger Farben = weniger Siebe, Platten oder Trommeln: die Grenze ab der ersten Skizze planen.
- **Photoshop:** Grayscale (nur 8 Bit) ⟶ Duotone; Monotone bis Quadtone, „darkest at the top, lightest at the bottom“. **GIMP 3.0:** Gradient Map; Image ⟶ Mode ⟶ Indexed… „Use custom palette“, Dithering None = geschlossen. Posterize zählt pro Kanal: 3 Stufen = 27 Farben. **Krita:** Gradient Map „Nearest“/„Dither“, Palettize.

## Druckprofile (ECI) & Softproof

| PROFIL | FÜR | VERÖFF. |
|---|---|---|
| PSO Coated v3 (FOGRA51) | Premium-Bilderdruck (gestrichen), ISO 12647-2:2013 PC 1 | 30.09.2015 |
| PSO Uncoated v3 (FOGRA52) | holzfrei, ungestrichen, weiß, PC 5 | 30.09.2015 |
| eciCMYK v2 (FOGRA59) | CMYK-Austauschfarbraum, keine Druckbedingung | 05.07.2021 |

GIMP 3.0: Image ⟶ Color Management ⟶ Soft-Proof Profile…; View ⟶ Color Management ⟶ Proof Colors, Mark Out Of Gamut Colors. Photoshop: View ⟶ Proof Setup ⟶ Custom; View ⟶ Proof Colors.

## Kontrast, gerechnet (WCAG 2.2)

AA: 4,5:1 normaler Text, 3:1 großer Text (mindestens 18 pt oder 14 pt fett) · AAA: 7:1, groß 4,5:1 · zum Verständnis nötige Grafik: 3:1 (AA).

```
c = C/255; c ≤ 0,04045 → c/12,92
sonst ((c + 0,055)/1,055)^2,4
L = 0,2126 R + 0,7152 G + 0,0722 B
Verh. = (L1 + 0,05)/(L2 + 0,05)
```

C = 8-Bit-Kanalwert, L1 = die hellere Farbe; Bereich 1 bis 21. Nicht runden: 4,499:1 erfüllt 4,5:1 nicht. #777777 auf Weiß = 4,48:1 (fällt bei AA durch), #767676 = 4,54:1 (unsere Rechnung). Text im Logo: keine Anforderung (außer absichtlich kontrastarm). Ein Web-Standard – für Druck ein Maßstab (unsere Übertragung).

Quellen: Nielsen Norman Group · W3C (WCAG 2.2, Understanding 1.4.3) · Butterick's Practical Typography · Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign, Adobe Fonts, Farbhilfe) · SIL OFL 1.1 & OFL-FAQ · Google-Fonts-Repository · Inkscape · Krita-Handbuch 5.3 · GIMP-3.0-Handbuch · Photopea · Scribus · ECI · V&A. Details: adubta-music.de/atelier.html