



Holger Reibold

Grafik Design mit Scribus

Brain-Media.de

Holger Reibold

Grafikdesign

mit Scribus 1.7

BRAIN-MEDIA.DE

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Verlags ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus in irgendeiner Form durch Fotokopien oder ein anderes Verfahren zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dasselbe gilt auch für das Recht der öffentlichen Wiedergabe. Der Verlag macht darauf aufmerksam, dass die genannten Firmen- und Markennamen sowie Produktbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenrechtlichem Schutz unterliegen.

Verlag und Autor übernehmen keine Gewähr für die Funktionsfähigkeit beschriebener Verfahren und Standards.

© 2025 Brain-Media.de

ISBN: 978-3-95444-295-9

Druck: Libri Plueros GmbH, Friedensallee 273, 22763 Hamburg

Brain-Media.de – St. Johanner Str. 41-43 – 66111 Saarbrücken

info@brain-media.de – www.brain-media.de

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
Vorwort	1
1 Erste Schritte mit Scribus	7
1.1 Was ist Scribus?	7
1.2 Scribus kennenlernen – ein Workshop	9
1.2.1 Vorüberlegungen	10
1.2.2 Dokument anlegen	12
1.2.3 Buchrücken anlegen	14
1.2.4 Titelseite anlegen	22
1.2.5 Rückseite gestalten	26
1.2.6 PDF-Dokument erstellen	29
2 Was Sie über Grafikdesign wissen sollten	33
2.1 Grundprinzipien	33
2.1.1 Formale Grundlagen	34
2.1.2 Rhythmus und Balance	34
2.1.3 Farbe und Materialität	35
2.1.4 Hierarchie und Struktur	35
2.1.5 Layer und Transparenz	36
2.1.6 Muster, Systeme und Diagramme	36

2.1.7	Zeit, Bewegung und Interaktivität.....	36
2.1.8	Regeln und Zufall	37
2.1.9	Globalität und kulturelle Vielfalt	37
2.1.10	Zusammenfassung.....	37
2.2	Umsetzung modernen Grafikdesigns	38
2.3	Inspiration ist (fast) alles!.....	40
2.3.1	Gretchenfrage: Was ist schön?	41
2.3.2	Implikationen für das (Grafik-)Design	43
2.3.3	Inspirationsquellen.....	44
2.3.4	Fassen wir zusammen	48
2.4	Beispiele aus der Praxis	49
2.4.1	Verlagsprogramm	50
2.4.2	Visitenkarte	51
2.4.3	Logo-Entwurf.....	53
2.4.4	Zeitschrift auf Scribus-Basis.....	54
3	Grundlegende Konzepte	57
3.1	Spezifika von Scribus	57
3.2	Bedienungskonzept	61
3.3	Dokument anlegen.....	71
3.3.1	Neues Dokument.....	71
3.3.2	Dokumente speichern und öffnen	79

3.3.3	Vorlage anlegen	81
3.3.4	Dokument öffnen.....	85
3.4	Die Elemente des Arbeitsbereichs	89
3.4.1	Bereiche der Benutzerschnittstelle	90
3.4.2	Die Symbolleisten	92
3.4.3	Die Statusleiste.....	96
3.5	Mit Maus und Tastatur arbeiten	97
4	Umgang mit Dokumenten	103
4.1	Darstellung der Dokumente	103
4.2	Vorschaufunktion.....	111
4.3	Navigation in Dokumenten	113
4.4	Mit Seiten jonglieren	117
4.4.1	Seiten hinzufügen, entfernen und verschieben	117
4.4.2	Seiteneigenschaften bearbeiten	121
4.5	Umgang mit Rahmen	123
4.5.1	Rahmen bearbeiten.....	124
4.5.2	Rahmen anpassen.....	127
5	Mit Text arbeiten.....	133
5.1	Textrahmen erstellen und bearbeiten.....	133
5.2	Text anlegen	141
5.2.1	Vorhandene Inhalte laden	142

5.2.2	Textrahmen verknüpfen	144
5.2.3	Mehrspaltige Textrahmen	147
5.2.4	Tabulatoren.....	148
5.3	Der Eigenschaften-Dialog.....	151
5.3.1	Text.....	152
5.3.2	Die Kategorie X, Y, Z.....	160
5.3.3	Schlagschatten	163
5.3.4	Form	164
5.3.5	Bildeigenschaften.....	168
5.3.6	Linien.....	169
5.3.7	Füllung	171
6	Stile, Story Editor & Co.	177
6.1	Mit Stilen arbeiten	177
6.1.1	Stile anlegen und verwalten	178
6.1.2	Stile aus Drittaktenvergaben verwenden.....	187
6.2	Der Story Editor	188
6.3	Weitere nützliche Textfunktionen.....	192
6.3.1	Inhaltsverzeichnis erstellen	193
6.3.2	Silbentrennung.....	196
6.3.3	Sonderzeichen einfügen.....	198
6.3.4	Abkürzungen.....	204

6.3.5	Schriftvorschau	207
6.3.6	Text mit Textfilter formatieren.....	210
7	Zeichnen wie die Profis	215
7.1	Mit Formen und Polygonen hantieren	215
7.2	Linien und Pfeile	220
7.3	Bézierkurve und Freihandlinie	220
7.4	Pfadwerkzeuge	224
7.5	Farben	227
7.6	Rahmen umwandeln	230
7.7	Farbkreis	232
7.8	Ausrichten von Objekten.....	236
7.9	Abstandsfunktion.....	239
7.10	Weitere Transformationsoptionen.....	241
7.11	Bilder verwalten und bearbeiten.....	243
7.12	Bild-Browser.....	247
7.13	Beispiele aus der Praxis	248
7.13.1	Text an Pfad ausrichten	248
7.13.2	Text über Bild	251
7.13.3	Text umfließt Bild.....	253
7.13.4	Text mit Bild füllen	254
7.13.5	Kreative Rahmen	256

8	Weitere Gestaltungsmittel	259
8.1	Tabellen	259
8.2	Musterseiten	263
8.3	Seitennummerierung	267
8.4	Hilfslinien und Raster	270
8.5	Aktionsverlauf	272
8.6	Suchen und Ersetzen	273
8.7	Barcode erstellen	274
8.7.1	Grundlagen	275
8.7.2	Der Barcode-Generator in Aktion	278
8.8	Dokument einrichten	279
8.9	Ebenen	281
8.10	Die Bibliothek	285
9	Drucken und exportieren	289
9.1	Druckvorschau	289
9.2	Dokument drucken	292
9.3	Druckvorstufenüberprüfung	295
9.5	PDF-Export	298
9.5	Weitere Exportmöglichkeiten	304
10	Formulare und Präsentationen	309
10.1	PDF-Formulare	309

10.1.1	Formularelemente in Scribus.....	311
10.1.2	Feldeigenschaften	313
10.1.3	Ein Formularbeispiel.....	320
10.1.4	JavaScript in Ihren Formularen	323
10.1.5	Radio-Buttons erzeugen	324
10.2	PDF-Präsentationen.....	326
10.3	Lesezeichen und Anmerkungen.....	328
11	Scribus anpassen.....	333
11.1	Benutzeroberfläche	333
11.2	Pfade	336
11.3	Tastenkürzel	337
11.4	Dokumenteneigenschaften.....	339
11.5	Seitengrößen	344
11.6	Hilfslinieneinstellungen	344
11.7	Die Kategorie Objektwerkzeuge	346
11.7.1	Textrahmeneinstellungen	347
11.7.2	Bildrahmeneinstellungen	349
11.7.3	Formen und Objekte	350
11.7.4	Polygon-Einstellungen.....	350
11.7.5	Linienkonfiguration	351
11.7.6	Weitere Einstellungen.....	351

11.8	Schriftenkonfiguration	351
11.9	Die Typografie-Einstellungen	352
11.10	Silbentrennung	353
11.11	Farbmanagement	354
11.12	Grafikcache	357
11.13	Konfiguration der Anzeige	357
11.14	Bedienung	361
11.15	Konfiguration externer Tools	361
11.16	Bibliothekskonfiguration	363
11.17	Druckvorstufenüberprüfung	364
11.18	Druckereinstellungen	366
11.19	PDF-Exporteinstellungen	369
11.19.1	Allgemeine Exporteinstellungen	370
11.19.2	PDF-Sicherheitseinstellungen	373
11.19.3	Farbeinstellungen	374
11.19.4	Pre-Press-Konfiguration	375
11.20	Kategorie Verschiedenes	378
11.21	Eigenschaften des Dokumententyps	378
11.22	Inhaltsverzeichnisse und Indizes	379
11.23	Erweiterungen	380
11.24	Experimentelle Funktionen	380

11.25	Umbruchkontrolle	380
11.26	Scripter-Konfiguration	382
Anhang A – Scribus installieren		XI
Linux-Installation		XI
Mac OS X-Installation		XII
Windows-Installation		XII
Anhang B – Tastenkürzel		XV
Stichwortverzeichnis		XXIII
Bildnachweis		XXX
Mehr von Brain-Media.....		XXXI



Vorwort

Seit dem Release von Scribus 1.5 im Mai 2025 sind inzwischen nun mehr über 10 Jahre vergangen. Freunde des freien Desktop-Publishing-Spezialisten hofften, dass mit der zum Jahreswechsel 2023/2024 veröffentlichten Version 1.6 die Implementierung von langersehnten Features einherging. Doch die hohen Erwartungen wurden enttäuscht. Den Entwicklern dürfte der Frust der Anwender nicht entgangen sein, denn mit dem Release von Scribus 1.7 präsentiert man eine runderneuerte Version, mit der endlich auch Open-Source-Anhänger auf hohem Niveau sich ihren Grafikdesignprojekten widmen können.

Mein erstes Buch zu Scribus ist im Jahr 2005 erschienen – 20 Jahre sind eine Ewigkeit im schnelllebigen Internet-Zeitalter. Seither sind unzählige Open-Source-Projekte verschwunden, neue wurden initiiert, um dann nach kurzer Zeit wieder zu verschwinden. Scribus gibt es immer noch – und das ist gut so!

Das Desktop-Publishing-Programm Scribus ist ein Musterbeispiel dafür, was die Open-Source-Gemeinde auf die Beine zu stellen vermag: ein leistungsfähiges Programm mit allen relevanten Funktionen für den typischen Anwender. Scribus bietet alles, was man von einem DTP-Programm verlangt: leistungsfähige Text- und Zeichenfunktionen, flexible Gestaltungs- und Formatierungsmöglichkeiten, Export nach PDF und, und, und. Dabei ist das Programm auch noch einfach zu handhaben. Scribus bietet seit jeher eine beeindruckende Funktionalität, die sich nicht sofort erschließt. Gerade Einsteiger und Neulinge im Grafikdesign

tun sich oft schwer angesichts der vielen Möglichkeiten. Nach dem Erscheinen der neuen Scribus-Version ist es an der Zeit, auch wieder ein Buch zu Scribus 1.7 zu publizieren.

Das Ergebnis halten Sie in Ihren Händen. Die Dokumentation führt Sie Kapitel für Kapitel in die Arbeit mit Scribus ein. Ich hoffe, Sie sind mit dem Ergebnis zufrieden und finden bei Ihrer Arbeit mit Scribus die notwendigen Informationen und Hilfestellungen. Das Buch besteht aus elf Kapiteln und zwei Anhängen. Die Kapitel sind so konzipiert, dass Sie einzeln durchgearbeitet werden können. Sie müssen sich also nicht notwendigerweise von Kapitel 1 bis 11 durcharbeiten, um einen guten Flyer oder eine sehenswerte Broschüre zu erzeugen. Einige Kapitel, wie beispielsweise Kapitel 11, sind eher zum Nachschlagen geeignet.

Wenn Sie Scribus bereits ein wenig kennen, ist es durchaus möglich, dass Sie bei dem für Sie interessantesten Themenkomplex einsteigen. Sie müssen auch nicht zwingend jede Funktion kennen – und schon gar nicht jede beherrschen. Die meisten von uns sind beruflich derart eingespannt, dass man einen gesunden Mittelweg aus Aufwand und Ertrag gehen sollte. Picken Sie sich daher genau die Informationen heraus, die für Sie interessant sind bzw. die Sie für Ihre Arbeit benötigen. Die Kapitel im Überblick:

- **Kapitel 1 – Quickstart:** In diesem ersten Kapitel erhalten Sie einen Überblick über all das, was Sie mit Scribus anstellen können. Sie erfahren, wie Sie ein typisches Projekt angehen.
- **Kapitel 2 – Alles Wichtige über Grafikdesign:** Scribus ist wie geschaffen für das Erstellen von Flyern, Broschüren, Postern und

anderen Werbeträgern. In diesem Kapitel erfahren Sie, was es mit Grafikdesign auf sich hat und worauf Sie bei der Entwicklung achten sollten. Weiterhin erfahren Sie, wie Sie Ihr kreatives Potenzial entfalten.

- **Kapitel 3 – Grundlegende Konzepte:** In diesem Kapitel lernen Sie die wesentlichen Anwendungskonzepte von Scribus kennen.
- **Kapitel 4 – Mit Dokumenten arbeiten:** In diesem Kapitel lernen Sie die typischen Schritte beim Erstellen eines ersten Dokuments kennen. Sie lernen das Anlegen, Bearbeiten, Erweiterung und das Navigieren in Dokumenten kennen.
- **Kapitel 5 – Mit Text arbeiten:** Texte sind die wesentlichen Bausteine eines Scribus-Dokuments. Dieses Kapitel stellt die grundlegenden Arbeiten beim Anlegen und Bearbeiten von Texten vor. Sie lernen auch den wichtigen Eigenschaften-Dialog kennen.
- **Kapitel 6 – Textformatierungen:** Sind die ersten Texte angelegt, wollen diese ansprechend gestaltet und professionell bearbeitet werden. In diesem Kapitel stelle ich Ihnen die Stilvorlagen und den Story Editor vor.
- **Kapitel 7 – Zeichnen wie die Profis:** In vielen Werbeträgern kommen Formen wie Rechtecke, Kreise, Pfeile etc. zum Einsatz. In diesem Kapitel erfahren Sie, welche Gestaltungsmöglichkeiten es gibt.
- **Kapitel 8 – Erweiterte Gestaltungsmittel:** Mit Scribus können Sie die absonderlichsten Formen, Polygone und Objekte

erstellen. In diesem Kapitel lernen Sie die erweiterten Gestaltungsmittel kennen.

- **Kapitel 9 – Drucken und exportieren:** Das Drucken und insbesondere der Export Ihrer Dokumente in das PDF-Format werden in diesem Kapitel ausführlich dokumentiert.
- **Kapitel 10 – Formulare und Präsentationen:** Sie können mit Scribus nicht nur PDF-Dokumente, sondern auch Formulare und Präsentationen auf PDF-Basis erstellen.
- **Kapitel 11 – Scribus anpassen:** Sie können Scribus in vielen Bereichen an Ihre Anforderungen anpassen. Alle wichtigen Anpassungsmöglichkeiten und Einstellungen sind in diesem Kapitel beschrieben.
- **Anhang A und B – Scribus in Betrieb nehmen/Tastenkürzel:** Anhang A beschreibt die Installation, Anhang B die Tastenbelegung bei einer Standardinstallation.

Wenn Sie dieses Buch durchgearbeitet haben, werden Sie sehen, dass Franz Schmid, der Kopf des Scribus-Teams, und seine Mitstreiter in den vergangenen Jahren ganze Arbeit geleistet haben. Bleibt mir nur, Ihnen viel Erfolg und Vergnügen mit Scribus zu wünschen.

Herzlichst

Holger Reibold

(November 2025)



1	Erste Schritte mit Scribus	7
1.1	Was ist Scribus	7
1.2	Scribus kennenlernen – ein Workshop	9

1 Erste Schritte mit Scribus

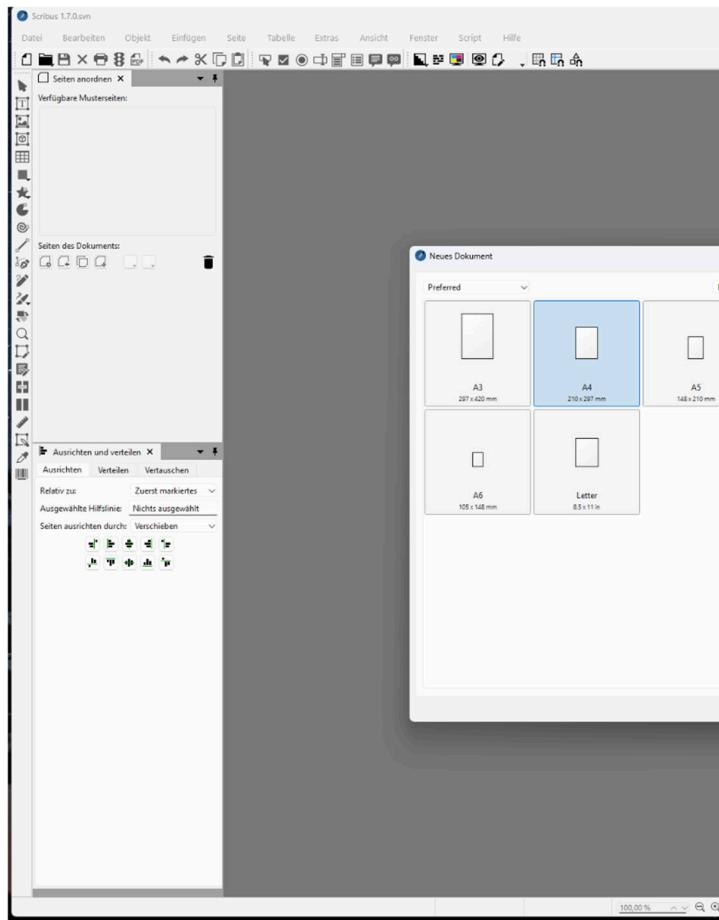
Mit beachtlichem Tempo entwickeln sich seit einigen Jahren freie Produktivitätsapplikationen für Desktop-Betriebssysteme. Inzwischen existieren ernstzunehmende Alternativen zu MS Office & Co. Klassische DTP-Programme wie Pagemaker, Quark XPress und InDesign kann inzwischen auch das quelloffene Scribus ersetzen. Das federführend von Franz Schmid entwickelte Scribus orientiert sich an der Funktionalität von Quark XPress. Es berücksichtigt dabei auch interessante und nützliche Funktionen von InDesign und Pagemaker.

1.1 Was ist Scribus?

Scribus zählt wie die oben genannten Programme zur Kategorie der Desktop-Publishing-Werkzeuge. Diese Tools dienen der Gestaltung von Druckvorlagen, wie sie für das Erstellen von Handzetteln, Prospekten, Büchern etc. verwendet werden. Sie kombinieren Text und Grafiken und erlauben außerdem das exakte Setzen der verwendeten Elemente. Ein wichtiger Aspekt ist die sogenannte WYSIWYG-Entwicklung (What you see is what you get): Die Bildschirmsicht entspricht weitgehend dem Druckergebnis. Scribus stellt dem Anwender ein einfache zu handhabendes Programm zur Verfügung, mit dem sich durchaus professionelle Dokumente erstellen lassen. Insbesondere das Erzeugen von druckfertigen PDF-Dokumenten ist möglich. Dazu stehen umfangreiche EPS- und PDF-Import-/Exportfunktionen, Farbseparierung sowie ein nahezu vollständiges ICC-Farbmanagement zur Verfügung.

Scribus unterstützt alle relevanten Grafikformate sowie den SVG-Import und -Export. Für das Drucken steht ein eigenes PostScript-Level-3-Treiber zur Verfügung, der PostScript Level 2 vollständig und Level 3 in weitem Umfang unterstützt. Das von Scribus erzeugte Dateiformat ist XML-basiert. Der Vorteil: Bei einem Systemcrash können im Unterschied zu proprietären Formaten beschädigte Dokumente zumindest teilweise mit einem einfachen Texteditor wiederhergestellt werden.

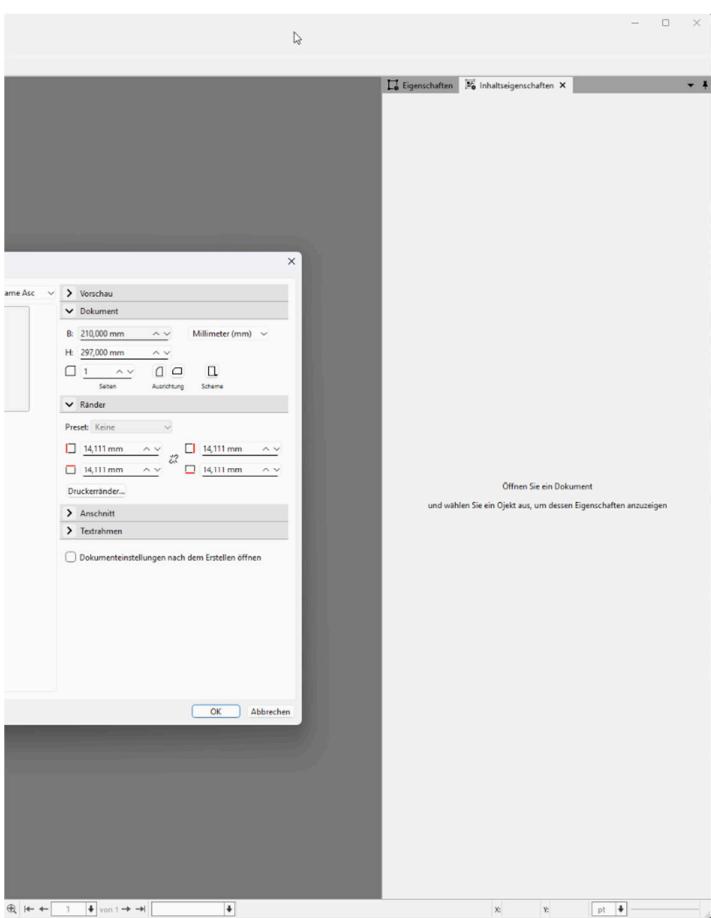
Scribus unterstützt obendrein Drag & Drop. Scribus deckt alle wichtigen Funktionen klassischer Desktop-Publishing-Programme ab. Das macht es gerade für Nicht-DTP-Profis so interessant.



1.2 Scribus kennenlernen – ein Workshop

Vermutlich haben Sie mehr oder weniger konkrete Vorstellungen davon, was Sie mit Scribus alles anstellen können. Verschaffen wir uns also einen Überblick über das Programm, seine wichtigsten Funktionen und seine Möglichkeiten.

Damit Sie einen ersten Eindruck davon bekommen, wie die typischen



Schritte bei der Arbeit mit einem Dokument aussehen, erstellen wir in diesem Workshop ein Dokument, für das eine Vielzahl von Aufgaben erforderlich ist: Wir generieren ein typisches Buch-Cover. Wenn Sie noch nie mit Scribus gearbeitet haben, müssen Sie keinen Schreck bekommen. Auch Entsetzen angesichts einer scheinbar nur schwer zu

aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. Curabitur dignissim. Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum.

Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. **REBOLD.** Nulla ut mauris.

Curabitur adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin quam erat quis ligula. Aenean massa nulla, volutpat eu, accumsan et, fringilla eget, odio. **GRAFIK.** Nulla placerat porta justo. Nulla vitae turpis. Praesent lacus.

adipiscing elit. Ut a sapien. Aliquam aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. **DESIGN.** Curabitur dignissim.

Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum. Quisque in libero nec mi laoreet volutpat.

Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. Nulla ut mauris. Curabitur

adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin quam erat quis ligula. Aenean massa nulla, volutpat eu, accumsan et, fringilla eget, odio. Nulla placerat porta justo. **MIT.** Nulla vitae turpis. Praesent lacus.

Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam ultricies lacus eu dui. Duis viverra risus et eros. Aenean odio dolor, tristique quis, commodo id, posuere sit amet, dui. Pellentesque velit. Aliquam erat volutpat. Duis sagittis nibh sed justo. **SCRIBUS.** Sed ultrices nisl sed pede. Sed tempor lorem in leo. Integer gravida tincidunt

aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. Curabitur dignissim. Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum. Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. **REBOLD.** Nulla ut mauris. Curabitur adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin quam erat quis ligula. Aenean massa nulla, volutpat eu, accumsan et, fringilla eget, odio. Nulla placerat porta justo. **MIT.** Nulla vitae turpis. Praesent lacus.

2	Was Sie über Grafikdesign wissen sollten	33
2.1	Grundprinzipien	33
2.2	Umsetzungen modernen Grafikdesigns	38
2.2	Inspiration ist (fast) alles	40
2.3	Beispiele aus der Praxis	49

2 Was Sie über Grafikdesign wissen sollten

In einer Welt, die zunehmend von Bildern, Interfaces und visuellen Codes geprägt ist, hat sich das Grafikdesign zu einer globalen Kulturtechnik entwickelt. Grafikdesign ist eine visuelle Sprache, die Botschaften nicht nur vermittelt, sondern auch interpretiert, strukturiert und ästhetisch formt. Doch trotz neuer Technologien und Trends stützt sich die Disziplin weiterhin auf zentrale Grundprinzipien. Diese Prinzipien bilden das Fundament, auf dem moderne Gestalter arbeiten – flexibel genug, um sich in verschiedenen Kontexten neu zu entfalten, und stabil genug, um Orientierung zu geben.

2.1 Grundprinzipien

Beim Grafikdesign geht es um Kommunikation; es geht darum, gewisse Informationen, manche sprechen auch von Botschaften, an die Zielgruppe zu übermitteln. Unabhängig vom konkreten Kommunikationskontext gilt es, die Grundprinzipien des Grafikdesigns zu beachten. Das hilft Ihnen bei der Gestaltung immens.

2.1.1 Formale Grundlagen

Die elementaren Bausteine des Designs sind nach wie vor Punkt, Linie und Fläche. Sie sind nicht nur abstrakte Formen, sondern Ausdrucksmittel:

- Der Punkt markiert einen Ort, einen Anfang, eine Betonung.
- Die Linie verbindet, trennt, lenkt den Blick und erzeugt Dynamik.
- Die Fläche bildet Räume und Strukturen, die Ordnung und Rhythmus schaffen.

Diese einfachen Elemente sind universell – egal, ob sie als Pixel, Vektoren oder typografische Zeichen auftreten. Sie sind das Fundament jeder visuellen Komposition.

2.1.2 Rhythmus und Balance

Ein gelungenes Design lebt von Gleichgewicht und Bewegung. Balance schafft Stabilität, indem visuelle Gewichte – Größen, Farben, Formen – in ein Verhältnis gesetzt werden. Symmetrien wirken ruhig, Asymmetrien lebendig und dynamisch. Rhythmus ergibt sich aus Wiederholung und Variation. Er gibt Bildern einen Fluss und führt den Blick. Rhythmus und Balance sind damit die unsichtbaren Strukturen, die eine Komposition lesbar, angenehm und zugleich spannend machen.

2.1.3 Farbe und Materialität

Farbe ist eines der mächtigsten Gestaltungsmittel. Sie erzeugt Emotionen, stiftet Bedeutung und unterstützt Orientierung. Harmonische Kombinationen (komplementär, analog, triadisch) verleihen Klarheit, während gezielte Kontraste Spannung erzeugen. Ebenso wichtig ist die Textur: Oberflächen und Muster vermitteln Atmosphäre, Nähe und Materialität. In einer digital geprägten Welt bedeutet das nicht nur Haptik, sondern auch visuelle Simulation von Tiefe, Stofflichkeit und Stimmung.

2.1.4 Hierarchie und Struktur

Moderne Gestaltung muss komplexe Inhalte ordnen. Zwei Prinzipien sind hier entscheidend: Einerseits Hierarchie, andererseits Raster und Modularität. Hierarchien dienen dazu, wichtige Informationen hervorzuheben. In der Praxis bedient man sich dazu der Aspekte Größe, Kontrast oder Position. So entsteht eine klare Lese- und Blickführung.

Die Konzepte Raster und Modularität schaffen Ordnung, ohne starre Systeme zu erzwingen. Raster sind Werkzeuge, um Texte, Bilder und andere Elemente konsistent zu arrangieren und gleichzeitig Flexibilität zu bewahren. Struktur bedeutet somit Klarheit – dabei handelt es sich um ein zentrales Anliegen des modernen Grafikdesigns.

2.1.5 Layer und Transparenz

Digitale Werkzeuge haben die Idee von Ebenen (Layers) und Transparenz zu zentralen Prinzipien gemacht. Überlagerungen erzeugen Mehrdeutigkeit, Tiefe und visuelle Komplexität. Transparenz kann Trennungen aufweichen, Übergänge gestalten oder Bedeutungen überlagern. Moderne Gestaltung nutzt diese Mittel, um Inhalte zugleich differenziert und vernetzt darzustellen.

2.1.6 Muster, Systeme und Diagramme

Design ist immer auch systematisch. Muster (Patterns) schaffen Wiedererkennung, Identität und visuelle Konsistenz. Diagramme sind Formen der Wissensvisualisierung: Sie machen Strukturen, Prozesse und Daten sichtbar. Moderne Gestaltung bewegt sich daher zwischen freier Form und systematischer Ordnung – ein Spannungsfeld, das Kreativität und Klarheit verbindet.

2.1.7 Zeit, Bewegung und Interaktivität

Das moderne Grafikdesign ist nicht mehr ausschließlich statisch. Interfaces, Animationen und Motion Graphics haben Zeit und Bewegung als neue Dimensionen eingeführt. Gestalter arbeiten mit Sequenzen, Übergängen und Interaktionen. Nutzer werden nicht nur betrachtet, sondern aktiv einbezogen. Damit öffnet sich das Design zur Erfahrung – es wird performativ und dynamisch.

2.1.8 Regeln und Zufall

Ein weiteres Prinzip moderner Gestaltung ist die produktive Verbindung von Ordnung und Zufall. Algorithmen, Code und generative Systeme schaffen Formen, die teils kontrolliert, teils unvorhersehbar sind. Dadurch entstehen neue visuelle Sprachen, die nicht nur von Hand, sondern auch durch Prozesse erzeugt werden. Moderne Gestaltung begreift Regeln und Systeme nicht als Einschränkung, sondern als kreative Chance.

2.1.9 Globalität und kulturelle Vielfalt

Das moderne Grafikdesign ist Teil einer globalen Kultur. Es bedient sich universeller Prinzipien, wird aber in verschiedenen Kontexten unterschiedlich interpretiert. Farben, Symbole und Formen tragen in jeder Kultur eigene Bedeutungen. Moderne Gestaltung anerkennt diese Vielfalt und bewegt sich zwischen universellem Vokabular und spezifischen kulturellen Lesarten.

2.1.10 Zusammenfassung

Fassen wir zusammen: Die wesentlichen Grundprinzipien des modernen Grafikdesigns vereinen Kontinuität und Wandel. Die klassischen Elemente – Punkt, Linie, Fläche, Farbe, Struktur – bleiben unverzichtbar. Hinzugekommen sind neue Dimensionen: Layer und Transparenz, Zeit und Bewegung, generative Systeme und Interaktivität.

Moderne Gestaltung ist damit nicht nur ein Handwerk, sondern eine reflexive Praxis. Sie verbindet Wahrnehmungspsychologie, Technologie und Kultur. Ihre Prinzipien sind keine starren Regeln, sondern lebendige Werkzeuge, die Designer dazu befähigen, Ordnung zu schaffen, Bedeutung zu vermitteln und ästhetische Erlebnisse zu gestalten. So ist modernes Grafikdesign die Kunst, Klarheit und Komplexität, Struktur und Experiment, universelle Grundlagen und kulturelle Vielfalt produktiv zu verbinden.

2.2 Umsetzung modernen Grafikdesigns

Für den Anwender stellt sich mithin die Frage, wie man ein anspruchsvolles Grafikdesign entwickelt. Die klassische Literatur ist dabei voll von Instrumenten wie Raster, Goldener Schnitt etc. Sie alle sollen bei der Konzeption und Entwicklung von anspruchsvollen Designs helfen. Diese Ansätze sind nach meinen Erfahrungen geeignet, um ein schulbuchmäßiges Design zu entwickeln. Doch die Frage dürfte in der Regel sein: Wollen Sie ein Ergebnis, das einen Grafikdesign-Dozenten zufriedenstellt, oder eines, das die Zielgruppe und Sie zufriedenstellt? Ich tendiere zu Aspekt 2. Wenn Sie ausreichend Zeit und Muße besitzen, ist es lohnend, sich mit Bauhaus, der Schweizer Typografie, dem Interface-Design und generativem Design auseinanderzusetzen. Ich kann es nur jedem empfehlen, denn alle Eindrücke erweisen sich im kreativen Prozess als wertvoll.

Wenn Sie hingegen schnell zu einem positiven Ergebnis gelangen wollen, möchte ich Ihnen das von Lupton und Phillips entwickelte Konzept

Formstorming ans Herz legen. In Anlehnung an das Brainstorming-Konzept handelt es sich hierbei um einen Ansatz für ein methodisches Experimentieren gemeint, der über spontane Einfälle hinausgeht. Formstorming bedeutet, Ideen nicht dem Zufall zu überlassen, sondern sie durch Wiederholung, Variation und bewusste Eingriffe zu vertiefen. Dazu ist es ratsam, verschiedene Übungen anzustellen:

- Iterationen eines Themas: Ein Objekt oder ein Buchstabe wird in möglichst vielen Varianten dargestellt – ikonisch, symbolisch, abstrakt.
- Tägliche Experimente: In der Entstehungsphase eines Grafikdesignprojekts arbeiten Sie kontinuierlich an visuelle Studien.
- Alter-Ego-Projekte: Designer schaffen fiktive Identitäten, um neue Perspektiven und Ausdrucksformen zu testen.

Durch diese Methoden lernen Gestalter, die naheliegenden Lösungen hinter sich zu lassen und zu originellen, oft überraschenden Resultaten zu gelangen. Formstorming ist damit nicht nur eine Technik, sondern eine Haltung: Disziplin und Ausdauer führen zu Tiefe und Innovation. Ein gutes Ergebnis verlangt nach analytischem Denken und kreativer Offenheit.

Nun wenden Sie womöglich ein, dass Sie keine richtige Vorstellung haben, woher die Inspiration kommen soll. Doch auch hier kann Ihnen geholfen werden.

2.3 Inspiration ist (fast) alles!

Wenn sich Scribus-Anwender an ein Projekt machen, ergeht es ihnen oftmals nicht viel anders als Schriftstellern, die das sprichwörtlich leere Blatt Papier vor sich liegen haben. Auch Scribus-Anwender sind auf der Suche nach der einen zündenden Idee.

Grafikdesign lebt von kreativen Ideen. Von der besonderen Gestaltung von Botschaften, die auf eine möglichst breite Resonanz zielen. Doch der „gemeine“ Designer fragt sich, woher die Inspiration für herausragende Entwürfe kommt. Er fragt sich weiter, wie er diese Potenziale selbst erschließen kann.

Wirft man einen Blick in die etablierte Literatur, stellt man fest, dass dort die stets gleichbleibenden Gestaltungselemente und -prinzipien diskutiert werden. Mit den Elementen bestimmen Sie, was Sie gestalten, mit den Prinzipien, wie Sie die Elemente anordnen, um ein harmonisches oder auch spannungsgeladenes Ergebnis zu erzielen. Anhand eines Beispiels werden die Zusammenhänge deutlicher. Ein gutes Plakat zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Farbe und Kontrast dienen dazu, Aufmerksamkeit zu erzeugen.
- Typografie dient dazu, Informationen zu transportieren.
- Mithilfe von Hierarchien hebt man Wichtiges hervor, weniger Wichtiges rückt in den Hintergrund.
- Bzgl. des Gestaltungsraums ist darauf zu achten, dass dieser nicht zu überladen wirkt.

Grundsätzlich entstehen kreative Ideen aus einer Mischung aus Inspiration, Wissen, Erfahrung und gezielter Recherche nach möglichen Gestaltungshinweisen. Die Wirkung eines Designs wird maßgeblich von der Zielgruppe, dem Wettbewerb und der Markenidentität bestimmt. Dabei bedienen sich Designer aus unterschiedlichen, oft scheinbar unerwarteten Quellen: Natur, Architektur, Mode, Film, Streetart und Fotografie. Eine der wichtigsten Quellen sind Alltagsbeobachtungen; so kann etwa die Typografie von Werbung oder Straßenschildern als Inspirationsquelle dienen.

Weiterhin ist ein Blick in die Designgeschichte und auf aktuelle Trends sinnvoll. So können beispielsweise Designstile vergangener Jahrzehnte wie Bauhaus oder Postmoderne, aber auch aktuelle Designtrends wie Bold-Minimalismus oder Anti-Design den Anstoß zur Entwicklung von Ideen geben.

2.3.1 Gretchenfrage: Was ist schön?

Doch bevor wir uns der Frage nähern, wie man diese unterschiedlichen Quellen nutzt und wie berühmte Künstler sich dieser bedient haben, ist die Frage zu beantworten, was denn eigentlich ein gutes Design ausmacht und ob es möglich ist, allgemeingültige Bausteine zu finden, die Schönes und Besonderes auszeichnen.

Die Design- und Schönheitsforschung steuert zur Beantwortung dieser Fragen verschiedene Erkenntnisse bei. So ist Schönheit zwar subjektiv, aber nicht beliebig. Jeder kennt den Satz: Schönheit liegt im Auge des

Betrachters. Doch diese Vereinfachung greift zu kurz. Evolutionspsychologische Ansätze zeigen, dass viele Menschen bestimmte Formen, Farben oder Proportionen ähnlich schön empfinden. So wird unter anderem Symmetrie mit Gesundheit in Verbindung gebracht.

Die sogenannte Processing Fluency Theory, die primär auf die Arbeiten von Rolf Reber, Norbert Schwarz und Piotr Winkielman zurückgeht, lehrt, dass die Verarbeitungserleichterung (Fluency) Schönheit generiert. Anders ausgedrückt: Dinge, die leicht zu verarbeiten sind (visuell, sprachlich, kognitiv), werden als schöner, vertrauenswürdiger und wahrer empfunden. Sinngemäß können die Forschungen von Reber et al. wie folgt zusammengefasst werden: Wenn etwas leicht zu verarbeiten ist, fühlt es sich gut an – und was sich gut anfühlt, wird als schön, wahr und sogar moralisch richtig beurteilt. In Bezug auf Grafikdesign zeigen Studien, dass leicht lesbare Schriftarten, einfache Formen oder vertraute Strukturen als schöner bewertet werden als komplexe oder schwer zugängliche.

Reber et al. gelangen zu folgender Erkenntnis: Reize, die leichter verarbeitet werden können, werden in einer Vielzahl von Dimensionen positiver bewertet, darunter Wahrheitsgehalt, Bekanntheitsgrad, Sympathie und sogar Moral. Als populärwissenschaftliche Paraphrase kann die Theorie wie folgt zusammengefasst werden: Wenn etwas leicht zu verarbeiten ist, fühlt es sich gut an – und was sich gut anfühlt, wird als schön, wahr und sogar moralisch richtig beurteilt. Mithin ist kognitive Leichtigkeit als Quelle ästhetischen Gefallens zu interpretieren.

2.3.2 Implikationen für das (Grafik-)Design

Für die Gestaltungspraxis – sei es im Grafik- oder Produktdesign bzgl. der Gestaltung digitaler Benutzeroberfläche – ergeben sich aus diesen Erkenntnissen verschiedene Konsequenzen. Ein ästhetisch ansprechendes Design ist oft eines, das kognitiv wenig Reibung erzeugt. Klare Linien, einfache Formen, hohe Lesbarkeit, vertraute Layouts: All dies erhöht die Verarbeitungsgeschwindigkeit und wird als angenehm empfunden. Damit beeinflusst die Theorie nicht nur die Ästhetik, sondern auch Usability, Vertrauen und Entscheidungsverhalten.

In diesem Kontext passt der legendäre Designleitsatz von Dieter Rams: „Gutes Design ist so wenig Design wie möglich“. Rams zeichnet sich für viele Braun-Produkte und deren Gestaltung verantwortlich. Die Braun-Wandanlage zählt zu den begehrtesten HiFi-Anlagen aus den 60er Jahren. Rams Perspektive hat bis heute nichts an ihrer Aktualität eingebüßt – im Gegenteil. Sie kann neu interpretiert werden: Weniger Design bedeutet oft mehr kognitive Leichtigkeit und damit auch mehr Schönheit im Sinne von Schwarz.

Ein besonders bemerkenswerter Aspekt der Schwarz'schen Forschung ist die Übertragung der ästhetischen Wirkung auf andere Urteilsdimensionen. Leicht verarbeitbare Aussagen erscheinen nicht nur schöner, sondern auch wahrer – ein Phänomen, das z. B. im Marketing oder in der politischen Kommunikation genutzt (oder missbraucht) werden kann. Ebenso zeigen Studien, dass Aussagen oder Gesichter, die leichter zu erkennen oder zu lesen sind, als moralischer oder vertrauenswürdiger eingeschätzt werden. Hier verschwimmen die Grenzen zwischen

Wahrnehmung, Emotion und Ethik – und machen deutlich, wie weitreichend die psychologische Dimension von Schönheit sein kann.

Doch trotz aller Eleganz des Modells ist Vorsicht geboten. Schönheit ist nicht vollständig durch kognitive Leichtigkeit erklärbar. Viele Kunstformen – etwa abstrakte Malerei oder komplexe Musik – wirken gerade durch Irritation oder kognitive Herausforderung. Außerdem ist Verarbeitungserleichterung oft kulturell geprägt: Was für einen westlichen Betrachter vertraut und leicht zugänglich erscheint, kann für andere kulturell fremd und damit schwerer verarbeitbar sein.

2.3.3 Inspirationsquellen

Folgt man der These, dass kognitive Leichtigkeit Ihre grafischen Arbeiten bestimmen sollte, um als schön und wahr akzeptiert zu werden, ist die Frage noch unbeantwortet, wie entsprechende Designkonzepte in der Praxis aussehen könnten. Die Historie ist voller mehr oder minder bekannter Geschichten über die Suche nach Inspiration. Van Gogh wird das Zitat zugeschrieben, dass er „so gerne schöne Dinge schaffen [möchte]. Aber schöne Dinge erfordern Mühe – und Enttäuschung“. Wie die Beatles-Dokumentation „Get Back“ zeigt, ist Inspiration häufig durch Zufall, Geduld und Ausdauer geprägt – kein Mythos, sondern ein Moment des Loslassens.

Von David Bowie sagt man, dass Inspiration von Selbsttransformation erzählt: Aus Krise wird Kunst. Doch gerade das Beispiel Bowie zeigt, dass Inspiration sich insbesondere bereits Bestehendem bedient.

Bowie wird folgendes Zitat zugeschrieben: „The only art I'll ever study is stuff that I can steal from“. Entsprechende Belege sind in Bowies Schaffen einfach zu finden. Jeder kennt seinen Welthit „Heroes“. Bowie lernte in seiner Berliner Zeit die Düsseldorfer Band Neu! kennen. Deren gleichnamiger Song hat Bowie offenbar stark beeinflusst – die Parallelen sind unüberhörbar.

Doch zurück zum Grafikdesign. Auch die berühmtesten Grafikdesigner lassen sich bei ihren Arbeiten von bestehenden Entwürfen beeinflussen. Paula Scher gilt als eine der weltweit renommiertesten Grafikdesignern. In der Netflix-Dokumentation „The Art of Design“ gewährt sie Einblicke in ihr Schaffen. Darin berichtet sie von ihrem ersten Projekt: Sie sollte dem New Yorker Theater „The Public Theater“ zu einer neuen Identität verhelfen. In einem ihrer Lieblingsbücher „American Wood Type. 1828-1900“ findet Scher Anregungen: Eine Aneinanderreihung des Buchstabens R in verschiedenen Breiten inspirierte sie zu einer Adaption. In dem Film wird auch deutlich, dass Scher ein ganzes Archiv mit möglichen Inspirationsquellen aufgebaut hat. So einfach ist es manchmal. So einfach kann es sein.



Eine geeignete Quelle animiert zu neuen Gestaltungsformen.

Soweit müssen Gelegenheitsdesigner nicht gehen. Dennoch lohnt es sich auch für sie, sich ein kleines, aber feines Archiv anzulegen. Dabei würde ich mich allerdings weniger auf weitverbreitete Ratgeber und Einführungen stützen, denn deren Empfehlungen beziehen sich auf die identischen Aspekte. Einzig das Buch „Graphic design: the new basics“ von Lupton und Phillips sticht aus der Masse wenig inspirierender Durchschnittsliteratur heraus. Die Kernaussage: Denke und entscheide visuell, statt dich auf technische Aspekte und Werkzeuge wie Grids & Co. zu konzentrieren.

Dem Beispiel Schers folgend möchte ich hier zwei weitere Bücher empfehlen. Müller entfacht mit seinem Buch „The History of Graphic Design“ ein wahres Feuerwerk und stellt herausragende Entwürfe von 1890 bis heute vor.

Eine weitere Empfehlung und eine wahre Fundgrube für die Suche nach möglichen Gestaltungsformen ist der Titel „The Art of looking sideways!“ von Alan Fletcher. Leider ist das Buch vergriffen, aber im Internet ist es mit etwas Glück für wenige Euros in einem guten Zustand erwerbbar. Das Credo von Fletcher: Kreativität entsteht durch Neugier, Perspektivwechsel und spielerisches Denken. Sein Buch ist kein Fachbuch, sondern ein visueller Denkraum, eine bunte Sammlung von Beobachtungen, Bildern und Widersprüchen. Fletcher rät dem ambitionierten Grafikdesigner, die Perspektiven zu wechseln. Statt von vorn, sollte man von der Seite, von darüber oder darunter schauen. Dort passt das Unerwartete.



**Fletchers Buch ist eine Fundgrube für alle jene,
die Anregungen für eigene Projekte suchen.**

Vielleicht noch einen letzten Tipp: Als Twin-Peaks-Fan habe ich natürlich auch das 2007 erschienene Buch „Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity“ von David Lynch verschlungen. Auch wenn Lynch verschiedentlich auf die Quantenfeldtheorie anspielt, sein Verständnis allerdings durch einige physikalische Missverständnisse gekennzeichnet ist, hat er einen unschätzbarer Rat parat: „Take a notebook with you where you go. If you get an idea, write it down. If you don't, it could be gone forever. That idea is like a fish – once it's gone, it's gone.“

Was auf den ersten Blick trivial erscheint, entpuppt sich in der Praxis als spannendes Instrument. Nach meinen Erfahrungen macht es Sinn,

Gedankenblitze zu notieren. Sie kommen dort, wo man sie nicht erwartet. Und sie erweisen sich bei der Suche nach neuen Ideen als wertvolle Inspirationsquelle. Ob Sie sich tatsächlich ein oder mehrere Nutzbücher zulegen oder Ihre Ideen in den Audiorecorder des Smartphones sprechen, ist letztlich gleich. Wichtig ist nur, dass Sie zumindest testen, ob dieser Weg auch für Sie geeignet ist.

2.3.4 Fassen wir zusammen

Kreative Ideen sind die Grundlage erfolgreichen Grafikdesigns – sie entstehen durch Inspiration, Erfahrung, Wissen und gezielte Beobachtung. Design lebt von der Gestaltung klarer, wirkungsvoller Botschaften und basiert auf bekannten Elementen und Prinzipien wie Farbe, Typografie, Hierarchie und Raumaufteilung.

Doch damit Ihr Projekt etwas Besonderes wird, bedarf es der Inspiration. Und die ist kein Zufall, sondern eine Frage der Haltung und Aufmerksamkeit. Kreativität entsteht durch Neugier, Perspektivwechsel und das bewusste Sammeln von Eindrücken – nicht durch das Festhalten an Regeln oder Tools. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Vergnügen auf der weiteren Erkundungsreise durch die Welt des Grafikdesigns mit Scribus.

Dateibezeichnung	79
Deckkraft	174
Desktop-Publishing	7
Diagramme	36
DMG	XII
Dokument	103
Dokument anlegen	12, 71
Dokument einrichten	279
Dokument öffnen	85
Dokumenteneigenschaft	339
Dokumenteneinstellungen	14
<i>Drehung</i>	162, 242
Dreieck	217
Drucken	289
Drucker	293, 366
Druckerei	13
Druckermarken	30
Druckrand	77
Drucksache	76
Druckvorschau	289
Druckvorstufenüberprüfung....	295,
	364
Duplex	246
Duplikat	178
Duplizieren	126

E

Ebene	60, 281
Ebenenmarkierungen	107

Eigenschaften-Dialog	64, 89, 151
Einbettung	30
EPS	7
Export	31
Export-Einstellungen	31
Exportfunktion	31

F

Falzkante	17
Farbbalken	376
Farbe	35, 227
Farbeinstellung	374
Farben ändern	246
Farbenfehlsichtigkeit	234
Farbfeld	173
Farbkreis	232
Farbmanagement	354
Farbverlauf	173
Feldeigenschaft	313
Fibonacci	74
Fläche	34
Fletcher, Alan	46
Fluency	42
Font Library	207
Form	164, 215
Formular	309
Freihandlinie	220
Füllfarbe	17
Füllmuster	139

Füllung.....	171
Fußnote.....	141

G

Geometrieeinstellung	22
Gestaltung	64
Gestaltungsmittel.....	35
GhostScript.....	29
Gimp	167
Globalität	37
Glyphenstauchung.....	183
Goldener Schnitt	74
Grafikcache.....	357
Grafikdesign	33
Graustufe	246
<i>Grundlinienraster</i>	156
Gutenberg.....	74

H

Helligkeit.....	246
Hierarchie	35
Hilfslinie.....	270, 344
Hilfslinien.....	108
Höhe.....	12
HSV	235
HTML.....	68
Hurenkind	182

I	
ICC	7
Implikation	43
InDesign	7
Inhaltsverzeichnis	193
Initial.....	183
Inspiration	40
Inspirationsquellen	44
Installation	XI
Interaktivität	36
Invertieren.....	247

J

JavaScript	323
------------------	-----

K

Kategorie.....	84
keysets.....	XX
Klon	178
Knockout	174
Kommunikation	33
Kontrast.....	246
Kontrollpunkt	224
Kontrollpunkt verschieben.....	224
Kontrollpunkt zurücksetzen.....	224
Kontrollzeichen	109
Konturlinie	226
Koordinate	226

Koordinaten.....	110
Kreis	16
Kurve.....	247

L

Layer	36, 37
Layout.....	71
Layout-Vorlage.....	76
Lesezeichen	328
Libre Graphics Magazine.....	54
LibreOffice Writer.....	57
Lineal	91, 110
Linie	34, 169, 220
Linienfarbe.....	17
Linienstil	178
Linux	XII
Logo	53
Lynch, David.....	47

M

Mac OS X.....	XII
Maßeinheit	72, 73
Materialität	35
Maus	97
Mehrspaltig	147
Meta-Information	87
Modularität.....	35
Montagebereich	19, 103

MS Office	7
MS Word	57
Muster	36
Musterseite	263

N

Navigation.....	113
Neunerteilung	74

O

Objekt	15, 16
Objekt ausrichten.....	236
Objekteigenschaft.....	161
Objektrahmen	98
Objektwerkzeuge	346
ODF.....	68
ODG	86
Öffnen.....	79
OpenClipArt	53

P

Pagemaker	7
Papiertyp	10
Passwort.....	373
PDF	7
PDF-Datei	29
PDF-Dokument.....	29
PDF-Einstellungen	29

PDF-Export.....	66, 298
PDF-Formular	309
PDF-Präsentation	326
PDF-Textfeld.....	325
Pfad	336
Pfad horizontal spiegeln	225
Pfad scheren.....	225
Pfad vergrößern.....	226
Pfad verkleinern	226
Pfad vertikal spiegeln	225
Pfadgröße.....	226
Pfadwerkzeug	224
Pfeil	220
Plug-in.....	28
Polygon.....	215, 350
Polygon öffnen.....	225
Position.....	162
Positionierung	14
Posterisieren.....	247
PostScript	8
Pre-Press-Konfiguration	375
Processing Fluency Theory	42
Programmkonfiguration	66
PSD	68
Punkt	34
Punkt hinzufügen	224
Punkt verschieben.....	224

Q	
Quadruplex	246
Querformat	11

R	
Radio-Button.....	325
Rahmen	13, 123
Rahmen anpassen.....	127
Rahmen bearbeiten.....	124
Rahmen umwandeln	230
Rahmentyp.....	134
Rahmenumriss.....	167
Rams, Dieter.....	43
Raster	35, 108, 270
Rastertyp	109
Rechteck	16
Regeln	37
Reiz	42
RGB.....	235
Rhythmus	34
Rotation.....	241

S	
Sandbox	XI
Satzspiegel	74
Schärfen	247
Schatten	360
Scher, Paula	45

Schlagschatten	163	Skalierung	242
Schneidemarke	376	SLA	68
Schneidetoleranz	11	Sonderzeichen	198
Schönheitsforschung	41	Spaltenzahl	78
Schriftart	19	Speichern	79
Schriftbreite	154	Sperre	139
Schriftenkonfiguration	351	Sprachkürzel	381
Schriftgröße	19	Standardsicherungsverzeichnis ..	80
Schriftlage	154	Statusleiste	96
Schriftschnitt	155	Stil	65, 177
Schriftstärke	154	Stil anlegen	178
Schriftvorschau	153, 207, 208	Stiltyp	179
Schusterjunge	182	Stilvariante	65
Scribus anpassen	333	Stilverwaltung	65, 180, 187
Scripter	382	Story Editor	59, 152, 188
Seite entfernen	117	Struktur	35
Seite hinzufügen	117	Suchen und Ersetzen	273
Seitenanzahl	117	Suchfunktion	191
Seiteneigenschaft	121	SVG	8, 68, 86
Seiteneintrag	114	Symbolleiste	90, 92
Seitengröße	344	Symbolleiste Bearbeiten	93
Seitenlayout	57, 74	Symbolleiste Datei	93
Seitenmarkierung	114	Symbolleiste PDF-Werkzeuge	95
Seitennummerierung	267	Symbolleiste Werkzeuge	94
Seitenübersicht	115	Systemabsturz	85
Seitenzahl	10, 72		
Sicherheit	373	T	
Sicherungseinstellung	85		
Silbentrennung	27, 196, 353	Tabelle	259
		Tabellenstil	178

Tabulator	148
Tastatur.....	97, 100
Tastenkombination.....	XV
Tastenkürzel	337
Tastenkürzeln	67
Text	133
Text an Pfad.....	248
Text anlegen.....	141
Text laden	142
Text mit Bild füllen.....	254
Text über Bild	251
Text umfließt Bild	253
Texteigenschaften.....	151
Textfilter.....	210
Textfüllung	227
Textrahmen	19, 20, 133, 347
Textrahmen verketten.....	109
Textrahmen verknüpfen	144
Textverarbeitung.....	64
Titelleiste	90
Tonwert.....	159
Transparenz.....	36, 37
Triplex.....	246
Typografie	352

U

Uhrzeigersinn	225
---------------------	-----

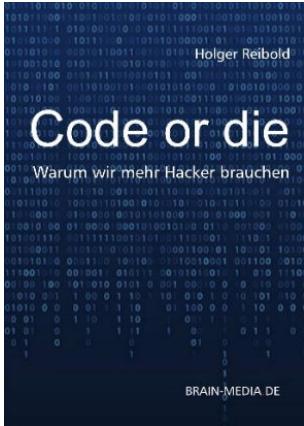
Umbruchkontrolle	380
V	
Vektorgrafik.....	88
Viereck.....	217
Visitenkarte	51
Vorlage anlegen.....	81
Vorschaufunktion.....	111
Vorschaumodus	105
W	
Windows.....	XII
Workshop	9
WYSIWYG	7
X	
XML.....	8, 68
XML-Datei	XX
Z	
Zeichenpalette.....	199
Zeichenstil	178
Zeilenabstand.....	155
Zeitschrift.....	74
Zellenstil	178
Zielgruppe	33

Bildnachweis

Freepik: Cover-Bild, Seite X, S. 56, S. 102, S. 132, S. 214, S. 258, S. 288,
S. 308,

NASA: Seite 6, 331

Mehr von Brain-Media



Code or die – Warum wir mehr Hacker brauchen

Ein Manifest für mehr digitale
Selbstbestimmung, Neugierde und
Eigenverantwortung.

Umfang: 120 Seiten

Preis: 12,99 EUR

Erscheint im Oktober Februar 2026



KI.Sicherheit

KI-Technologien halten Einzug in
nahezu alle Unternehmensberei-
che. Doch damit sind signifikante
Sicherheitsrisiken verbunden.

Umfang: 120 Seiten

Preis: 12,99 EUR

Erscheint: Dezember 2025



Virtuelle Maschinen mit VirtualBox 7.x

So verwandeln Sie einen Rechner in ein ganzes Netzwerk und bauen Sie ein Testsystem auf. Dieses Handbuch führt Sie in alle wichtigen Funktionen bis hin zur Cloud-Nutzung ein.

Preis: 16,99 EUR

Umfang: 150 Seiten



One Size does not fit all

Vom Generalist zum Spezialist: Domain-specific Language Models zur Lösung fachspezifischer Aufgaben.

Die Anforderungen an KI-Modelle sind in vielen Kontexten zu spezifisch, als dass ein Modell für alle Anwendungen taugt. Die Lösungen sind DSLM.

Umfang: 120 Seiten

Preis: 14,99 EUR

Erscheint im Oktober Dez. 2025



Audio Editing mit Audacity 4.x

Wenn Sie eine Musikproduktion oder Podcasts erstellen, Schallplatten und Kassetten digitalisieren oder Klingeltöne produzieren wollen, ist Audacity das Werkzeug der Wahl.

Umfang: 340 Seiten
Preis: 19,99 EUR
Erscheint: 2026



Towelday, das ultimative Handtuch für alle Fans

An seinem Todestag erinnern sich Fans an Douglas Adams und zeigen ihre Verbundenheit mit dem zu früh verstorbenen Autor.

100 % intergalaktisch geprüfte Baumwolle, nachhaltig Produktion

Preis: 42 EUR