



10 FileMaker Designs

für den Einstieg in die Gestaltung von Benutzeroberflächen

Karsten Risseuw, Kursiv Software

Copyright

FM Designer 1.0

manual version: 1.0

Manual to FM Designer by Karsten Risseeuw

FM Designer including concepts, manual and additional files:

© Karsten Risseeuw, Kursiv Software

FM Designer is a FileMaker file with 10 themes (designs) you can use for your FileMaker projects.

FM Designer

The manual.

Verzeichnis

Einführung	4
Über FM Designer	5
Was ist FM Designer	6
10 Designs	7
Minimale Anforderungen	9
Lizenz	10
Wo kaufen?	11
Lernmaterialien	12
Grundlagen	13
Was sind Designs?	14
Designs sind nicht das Design	16
Gitternetz	17
Wie FM Designer aufgebaut ist	19
Themes Tabelle	20
Die Seiten eines Designs	21
Overview	23
Parts	24
Objects	26
Designs vergleichen	29
Farbschemen	31
Farbpaletten in verschiedenen Formaten	32
Wie speichert man Farben in einem Dokument?	34
So laden Sie ein Farbschema	36
Aufbau eines Farbschemas	40
10 Farbschemen	42
Die Verwendung von Farbe	49
Die Verwendung von Kontrast	50
Design Basics	52
Wie man ein Design auswählt	56
Ihr eigenes Design erstellen	57
Spielwiese	60
Arbeiten mit Designs	61
Themen basieren auf dem gleichen Original	62
Was ist ein Design?	63
Was ist ein Stylesheet?	65
Cascading Stylesheets	66
Stilnamen müssen eindeutig sein	67
Vollständigen Stilliste anzeigen	70
Stilvorlage auf ein Objekt anwenden	73
Stilvorlage editieren	75
Status einstellen	80
Aktualisierung einer Stilvorlage	82

Aktualisierung eines Designs.....	83
Design duplizieren.....	84
Neue Stilvorlagen erstellen.....	85
Designs importieren.....	86
Wie importiert man ein Design.....	87
FM Designer und FM Starter.....	89
Designs.....	96
Basis-Designs.....	97
FMD01 STANDARD.....	98
FMD02 DARK.....	99
FMD03 FLAT EARTH.....	100
FMD04 FLAT GREEN.....	101
FMD05 BLUE SKY.....	102
Spezifische Designs.....	103
FMD06 HIGH CONTRAST.....	104
FMD07 PRINT.....	105
FMD08 COLORBLIND.....	106
FMD09 LOLLIPOP.....	107
FMD10 SCREENPLAY.....	108
Dies ist nur der Anfang.....	110

Einführung

Wenn Sie keine Handbücher lesen, lesen Sie zumindest dieses Einführungskapitel. Es behandelt einige Grundlagen über die Datei. Verwenden Sie dann den Rest des Handbuchs als Referenz.

Über FM Designer

FM Designer ist ein kommerzielles Produkt und wurde von Karsten Risseuw von Kursiv Software in der Schweiz entwickelt.

Copyright

FM Designer inklusive Konzepte, Handbuch und zusätzliche Materialien:

© Karsten Risseuw

Kursiv GmbH

Goldbrunnenstrasse 42

9000 St. Gallen

Schweiz

+41-71-292 20 90

Fragen vor dem Verkauf: office@kursiv.com

Support: support@kursiv.com

Was ist FM Designer

FM Designer ist ein Satz von 10 Designs für FileMaker Pro, mit denen FileMaker-Entwickler schneller bessere Oberflächen erstellen können. Jedes Design verfügt über die gleichen Formatvorlagen für Objekte und Layoutbereiche. Sie werden in unterschiedlichen Layouts präsentiert. Auf Layouts, in denen die Stile allen Objekten zugewiesen sind, kann man sofort zwischen den Themen wechseln, wobei alle Einstellungen übernommen werden.

So arbeiten Sie

- Importieren Sie Designs in Ihr Projekt
- Stilvorlagen einfach anwenden
- Verlassen Sie sich auf gebrauchsfertige Stilvorlagen.

Nutzung, Gestaltung und Neugestaltung

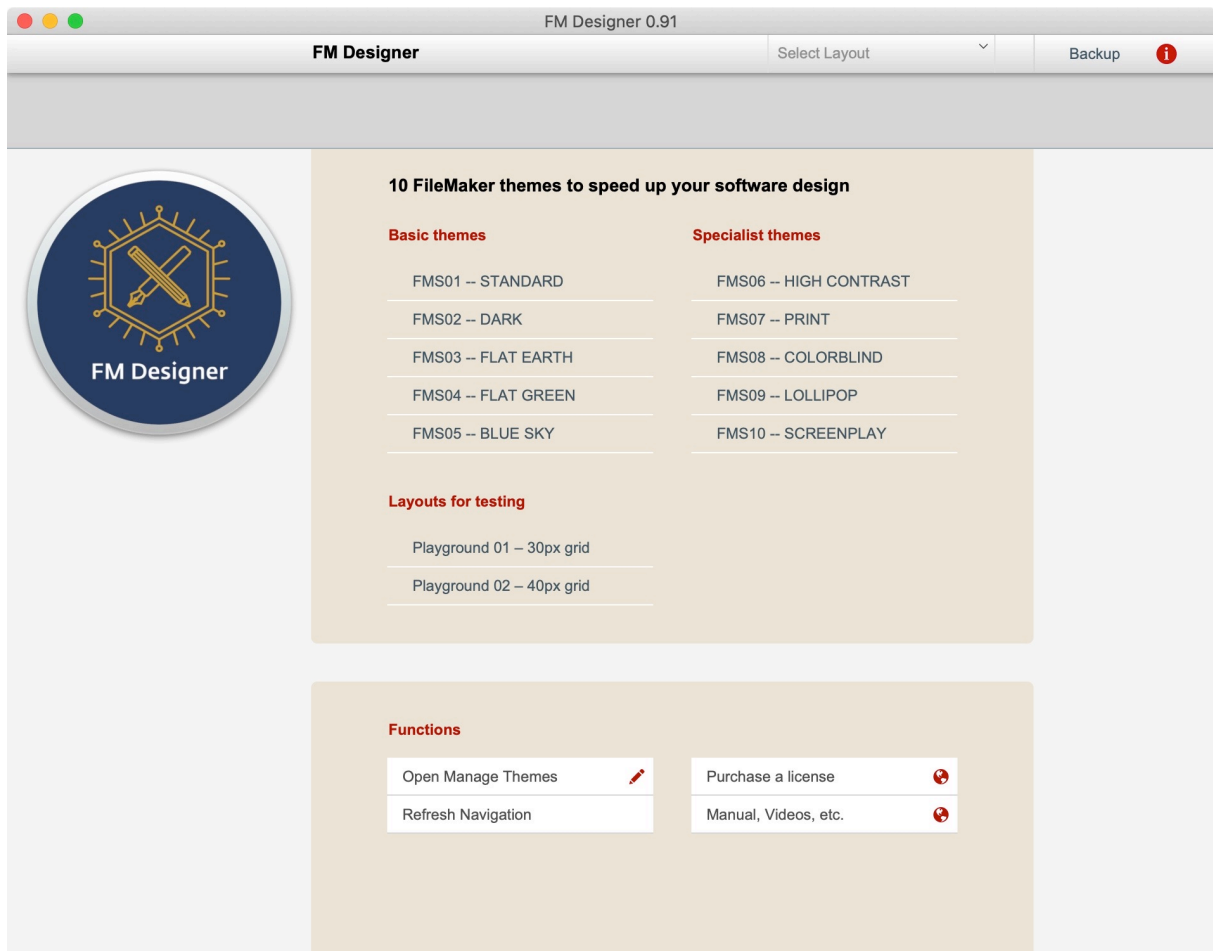
Dieses Handbuch gibt Ihnen einen Einstieg in die Gestaltung Ihrer eigenen Softwareprodukten. FM Designer stellt auch die perfekte Grundlage für die Erstellung Ihrer eigenen Themen dar. Die einfache Struktur und die Verfügbarkeit umfassender Formatvorlagen, je mit eigenen Seiten, machen es sehr einfach, jedes Design nach Ihren Bedürfnissen zu verändern, anzupassen oder völlig neu zu gestalten.

Was in diesem Handbuch nicht behandelt wird

Dieses Handbuch ersetzt nicht die FileMaker-Hilfe. Bitte konsultieren Sie das FileMaker-Handbuch und die Hilfefunktionen, um sich über die grundlegende Handhabung von Themen und Stilen zu informieren.

10 Designs

FM Designer wird mit 10 Designs geliefert, von denen 5 allgemeine Motive sind und die restlichen 5 auf besondere Verwendungszwecke abzielen.



Die Codes beziehen sich auf das Produkt und die Nummer des Designs. FMD01 ist FM Designer, Design 1. Der erweiterte Name weist auf den Farbeindruck oder das Ziel dieses Themas hin.

Basis Designs

FMD01 – STANDARD. Dasselbe Design als auch zu FM Starter gehört.

FMD02 – DARK

FMD03 – FLAT EARTH

FMD04 – FLAT GREEN

FMD05 – BLUE SKY

Spezielle Designs

FMD06 – HIGH CONTRAST

FMD07 – PRINT

FMD08 – COLORBLIND

FMD09 – LOLLIPOP

FMD10 – SCREENPLAY

Alle Themen haben den gleichen Stilvorgaben des ursprünglichen Designs. Dies ermöglicht es Ihnen, leicht zwischen den Themen zu wechseln.

Minimale Anforderungen

FM Designer ist eine FileMaker-Datei im FMP12-Format. Sie benötigen eine Vollversion von FileMaker, um diese Datei verwenden zu können.

Sie benötigen:

1. Eine Vollversion von FileMaker Pro 12 oder höher, um die Datei verwenden zu können
2. Entwickler Zugriff auf Ihre Datei oder Ihr Projekt, um sie zu verwenden.

FM Designer basiert auf FileMaker Pro. Wenn FileMaker Pro auf Ihrem Rechner läuft, können Sie loslegen.

Lizenz

Endverbraucherlizenz für FM Designer

Die Benutzerlizenz ist Teil der Lieferung und kann als Textdatei gefunden werden. Sie ist auch auf unseren Websites zu finden.

Wo kaufen?

FM Designer kann über die folgende Website gekauft werden:

kursiv-software.com/

Lernmaterialien

FM Designer verfügt über eine vollständige Dokumentation sowie Videos auf der folgenden Website, einschließlich dieses Handbuchs:

fmstarter.com

Grundlagen

FM Designer ist ein Satz von 10 verschiedenen Designs, um Ihr Oberflächendesign zu beschleunigen. Es fügt sich perfekt in unser anderes Produkt FM Starter ein, kann aber auch als eigenständige Lösung zur Perfektionierung Ihrer Softwaregestaltung verwendet werden.

Das Kapitel Grundlagen gibt Ihnen eine Einführung in die Grundlagen des Schnittstellendesigns, wie es durch die Verwendung von Designs ermöglicht wird. Es behandelt Fragen wie "Was sind Designs?" und zeigt Ihnen, wie die FM Designer Datei aufgebaut ist. Das wird Ihnen helfen, den Einstieg schnell zu schaffen.

Was sind Designs?

FileMaker-Designs ähneln Cascading Style Sheets (CSS), wie sie für Webdesign verwendet werden. Auf Englisch spricht FileMaker von «Themes».

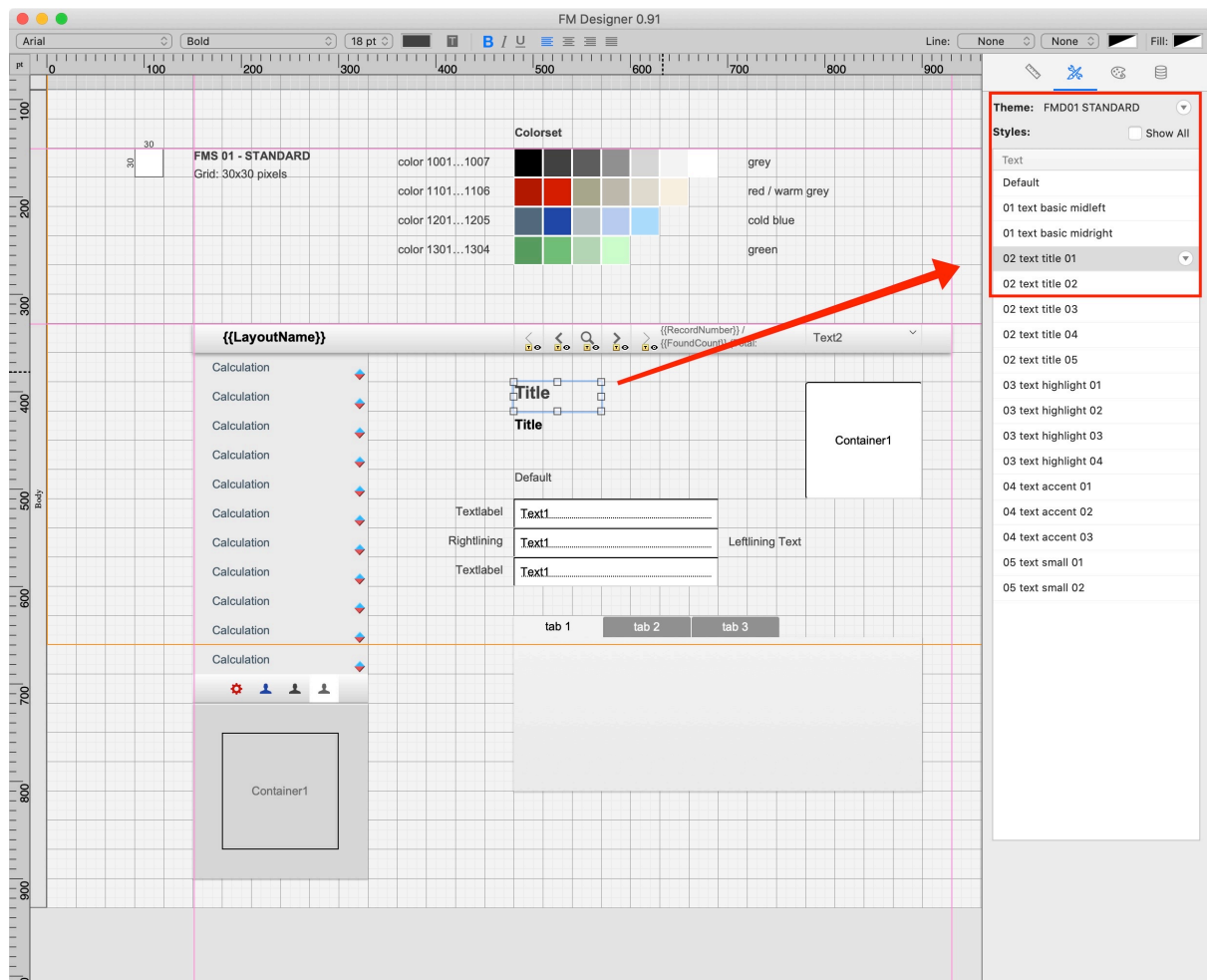
Ein FileMaker-Design ist ein Satz von Stilen, die zur Beschreibung von Objekten oder Layoutbereichen innerhalb von FileMaker verwendet werden. Stylesheets oder Designs verwalten diese Beschreibungen an einer zentralen Stelle und können von dort auf jedes verwandte Objekt in Ihrer Anwendung angewendet werden. Wenn Sie einem Objekt einen Stil zuweisen, ist dies lediglich ein Verweis auf eine Definition, die innerhalb des Themas gespeichert ist. Die Verwendung der gleichen Definitionen sollte im Mittelpunkt Ihres Designansatzes stehen:

1. Erstellen Sie ein kohärentes Erscheinungsbild (Ihr "Design")
2. Verwalten Sie Ihre Objekteinstellungen an einem zentralen Ort (dem Design)
3. Die Verwendung von Stilvorlagen reduziert die Grösse einzelner Seiten (besonders nützlich für WebDirect)

Während CSS normalerweise als Textdateien erscheinen, handelt es sich bei FileMaker nicht um Textdateien, sondern um eine Bedienungsoberfläche. FileMaker verwaltet die Einstellungen für Sie und Sie können die Stile im Inspektor anpassen. Der Inspektor wird rechts eingeblendet, sobald eine Seite in den Layoutmodus wechselt.

Klicken Sie auf ein Objekt und wechseln Sie im Inspektor auf das Symbol "Werkzeuge" (für: Stile). Im Screenshot unten sehen Sie die folgenden Informationen:

- Name des Designs: FMDo1 STANDARD
- Stile: Alle *Textstile* sind sichtbar (weil ein *Textobjekt* selektiert wurde)
- Der verwendete Stil für das Textobjekt wurde in der Liste ausgewählt.



Durch Auswählen eines Objekts und Klicken auf einen beliebigen verfügbaren Stil wird dieser Stil auf das Objekt angewendet. Da alle Stile mehrere Einstellungen haben, vereinfacht die Verwendung von Stilen Ihre Arbeit. Stile sind eine effiziente und vielseitige Hilfe bei der Erstellung von Benutzeroberflächen für FileMaker.

Mehr zu diesem Thema finden Sie im Kapitel "[Arbeiten mit Designs](#)".

Designs sind nicht das Design

Designs sind nicht das Design

Es ist verwirrend, denn Claris hat das englische «Themes» auf Deutsch mit «Designs» übersetzt. Das trifft es nicht. Deshalb hier kurz eine Erklärung der Unterschiede zwischen den Stilvorlagen und einem wirklichen Design.

Die in FileMaker verwendeten Designs beschreiben nur das Erscheinungsbild eines Objekts. Mehr nicht. Bei der Gestaltung einer Benutzeroberfläche geht es jedoch um viel mehr. Wie bei der Typografie geht es beim «echten» Design nicht nur um die Auswahl der Schrift, die Farbe der Buchstaben oder um den Zeilenabstand. Es geht auch um die Platzierung der Elemente auf dem Papier, die Einteilung der Fläche und vieles mehr. Dasselbe gilt für die Erstellung einer Benutzeroberfläche in FileMaker. Das Design ist immer das Gesamtbild und es ist nicht auf einzelne Elemente beschränkt. Man kann durchaus gute Stilvorlagen (Themes oder Designs) verwenden, damit aber ein schlechtes Layout erstellen. Richtig geht es also darum, gute Formatvorlagen für eine gute Oberflächengestaltung zu nutzen. Diese beiden Konzepte sind nicht identisch, sondern ergänzen sich.

Bei der Verwendung von FM Designer besteht das Ziel nicht darin, Ihre Layouts zu verschönern, sondern vielmehr geht es darum, eine gute Benutzererfahrung zu schaffen. Berücksichtigen Sie zum Beispiel andere wichtige Einstellungen:

- Fensterbreite
- Fensterhöhe
- Leerraum zwischen den Objekten
- Führe das Auge des Betrachters durch eine klare Gliederung, bewusst gewählte Hervorhebungen und dergleichen mehr
- Anzahl der Elemente auf einer Seite auf das Notwendige reduzieren.
- Usw.

Mehr zum Thema Design im Abschnitt «[Design Basics](#)».

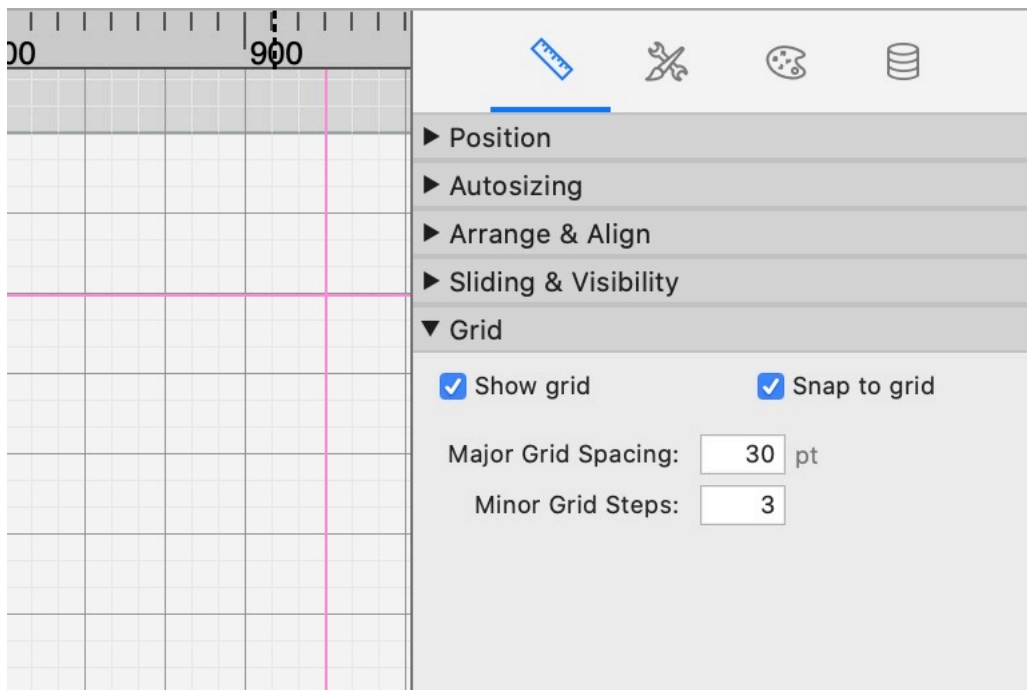
Designs sind nicht die fertige Gestaltung, aber sie sind ein guter Anfang. Eine weitere Möglichkeit, ein konsistentes Erscheinungsbild zu schaffen, ist durch die Verwendung eines Gitternetzes. Das wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Gitternetz

FM Designer verwendet ein Gitternetz für alle Themen. Dieses Raster ist 30 x 30 Pixel groß.

Die Arbeit mit einem Gitter ist sowohl einfach als auch zuverlässig. Alle Stile werden unter Berücksichtigung dieses Gitters erstellt. Alle Objekte werden auf diesem Gitternetz platziert. Wenn Sie ein anderes Raster benötigen, empfehle ich Ihnen, ein Thema zu duplizieren, dann das Raster zu ändern und das Thema an das neue Raster anzupassen.

Das Gitter kann im Inspektor geändert werden, sobald man sich im Layoutmodus befindet. Klicken Sie im Inspektor auf die Registerkarte Lineal (mit der Bezeichnung Position). Unten in diesem Register finden Sie die Rastereinstellungen:



Das Gitter wird angezeigt (aktiv) und die Objekte rasten am Gitter ein (aktiv). Dies ist ähnlich wie bei Publishing-Programmen.

Hauptgitterabstand

Es gibt zwei Einstellungen für das Gitter: Der Hauptrasterabstand ist auf 30 Pixel eingestellt, während die Unterteilung auf 3 eingestellt ist. Im Screenshot oben sehen Sie das Hauptraster auf der linken Seite. Die deutlich größeren Quadrate bilden den Hauptrasterabstand, dazwischen kaum sichtbar die Unterteilung in kleinere Rasterschritte.

Unterteilung

Die kleinen Rasterschritte unterteilen den grossen Rasterabstand in 3 gleiche Teile, sowohl horizontal als auch vertikal, was zu Abständen von 10 Pixeln führt, perfekt für die Feinabstimmung jedes Layouts.

Wie das Gitternetz angewendet wird

Alle Objekte werden auf dem Gitter erstellt und entsprechen exakt dem Hauptgitterabstand. Nur in seltenen Fällen wird die Unterteilung verwendet. Schauen Sie sich eines der Designs im Layoutmodus an und Sie werden sehen, wie die Objekte auf dem Gitter platziert werden. Das gleiche Raster wird auch verwendet, um die Höhe (und Breite) der Layoutbereiche zu definieren. Die Höhe von Layoutbereichen ist ein Vielfaches des Rasterabstands.

Festhalten am Gitter

Indem Sie sich an das Raster halten, gewinnen Ihre Layouts an Kohärenz und Charakter. 30 Pixel ist kein Gesetz, aber Sie werden feststellen, dass dies ein einfacher Ansatz und ein guter Abstand für Desktop-Bildschirme ist und sogar bei den meisten iOS- und WebDirect-Geräten recht gut funktioniert.

Ändern des Gitters

Wenn Ihre Apps für iOS-Geräte oder WebDirect einen grösseren Rasterabstand benötigen, steht es Ihnen frei, dies zu tun. Wir empfehlen Ihnen jedoch, ein Thema zu duplizieren, bevor Sie es an ein anderes Raster anpassen. Wir empfehlen, keine kleineren Raster zu verwenden, da das heutzutage übliche Design sehr grosszügig ist.

Wie FM Designer aufgebaut ist

FM Designer hat jedes Design identisch aufgebaut, indem ein Design entwickelt, dann dupliziert und anschliessend angepasst wurde. Das ist nicht nur effizient, sondern auch eine Vorbedingung dafür, dass man Designs «wechseln» kann.

- Alle Designs verwenden dieselbe Tabelle "Themes" (in FileMaker muss jedem Layout eine Tabelle zugeordnet sein)
- Allen Designs sind 3 Seiten zugeordnet:
 - Overview, um einen Eindruck von einem möglichen Layout zu vermitteln
 - Parts, um Stile für verschiedene Layoutbereiche anzuzeigen
 - Objects, als Katalog für alle Stile. Jeder Stil ist einem Objekt zugeordnet.
- Jedes Design hat eine eigene Farbpalette.
- Jedes Design ist auf einem Raster von 30px aufgebaut.

Themes Tabelle

In FileMaker muss jedes Layout mit einer einzelnen Tabelle verknüpft werden. Um diese Tabelle bereitzustellen, haben wir eine Tabelle "Themes" erstellt. Alle Themen verwenden dieselbe Tabelle, die einen einzigen Datensatz sowie einige Basisfelder enthält.

Im Beziehungsdiagramm hat diese Tabelle auch eine Verknüpfung zu einem neuen Tabellenvorkommen von sich selbst. Dies war erforderlich, um Portal-Stile zu erstellen und zu definieren. Portale können nur mit einer echten Beziehung angezeigt werden.

Problembehandlung:

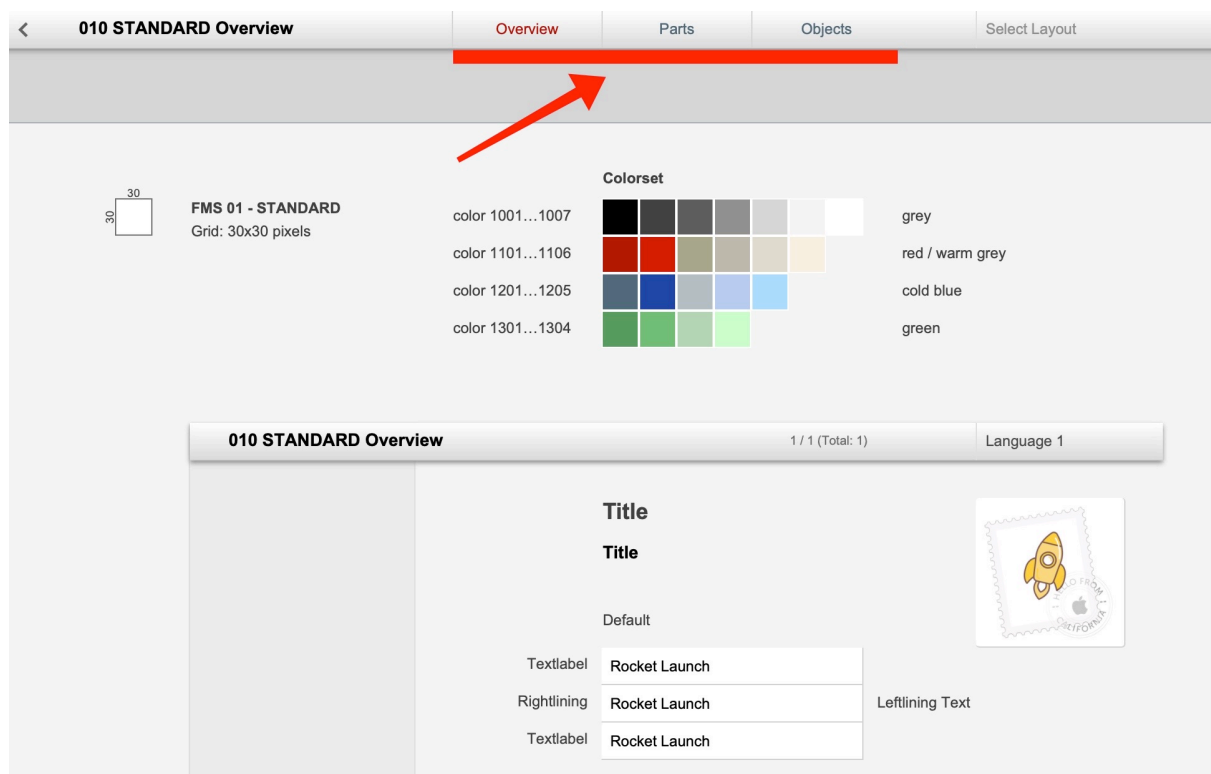
Wenn etwas nicht angezeigt wird (und nicht gelöscht wurde), stellen Sie sicher, dass die Tabelle Themes 1 Datensatz hat.

Die Seiten eines Designs

Jedes Design umfasst 3 Seiten. Jede Seite erfüllt einen bestimmten Zweck.

1. Overview
2. Parts
3. Objects

Zusammen vermitteln diese Seiten einen vollständigen visuellen Überblick über alle Einstellungen eines Designs.



Overview

Jede Übersichtsseite zeigt den gleichen Satz von Objekten in einer bestimmten Anordnung. Diese Seite soll Ihnen einen vergleichenden Eindruck vom Aussehen und der Wirkung eines Designs in einer realen Situation vermitteln. Wenn Sie nach einem direkten Vergleich verschiedener Designs suchen, wechseln Sie zwischen den Übersichtsseiten. Es gibt auch eine einfache Möglichkeit, diese Seiten zu vergleichen > [here](#).

Parts

Parts sind ein integraler Bestandteil jedes FileMaker-Layouts. Sie sind vertikal untereinander angeordnet. Im Layoutmodus können Sie auf den Part-Knopf klicken und dann

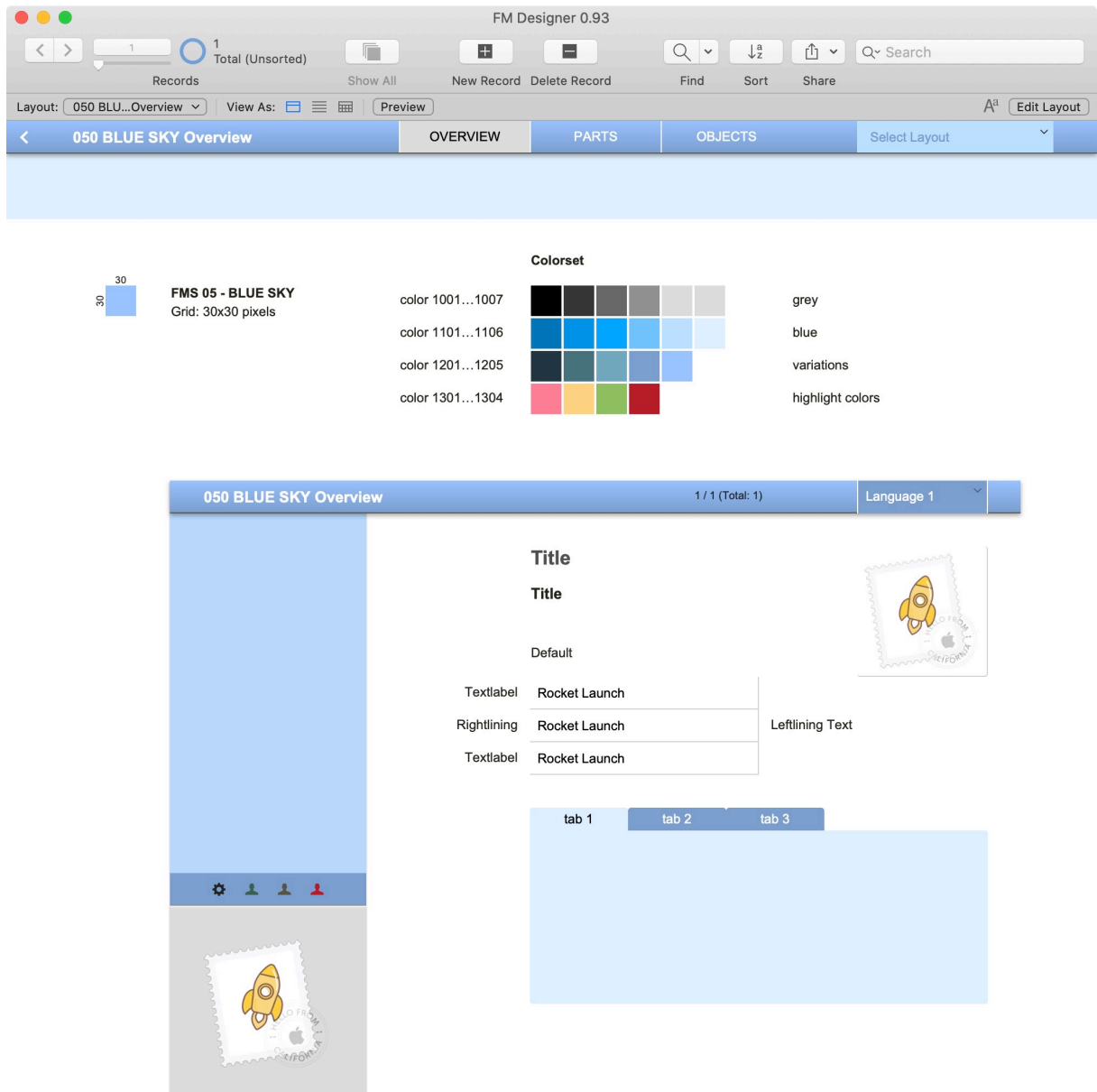
einen Stil für diesen Teil auswählen oder definieren. Da bestimmte Layouts mehrere Zusammenfassungs-Teile haben können, gibt es mehrere Stile für Zusammenfassungen (1...4).

Objects

Auf dieser Seite finden Sie für jeden Objektstil ein Objekt. Dies ist ein vollständiger Index aller Objekte und ihrer Stile für das aktive Design.

Overview

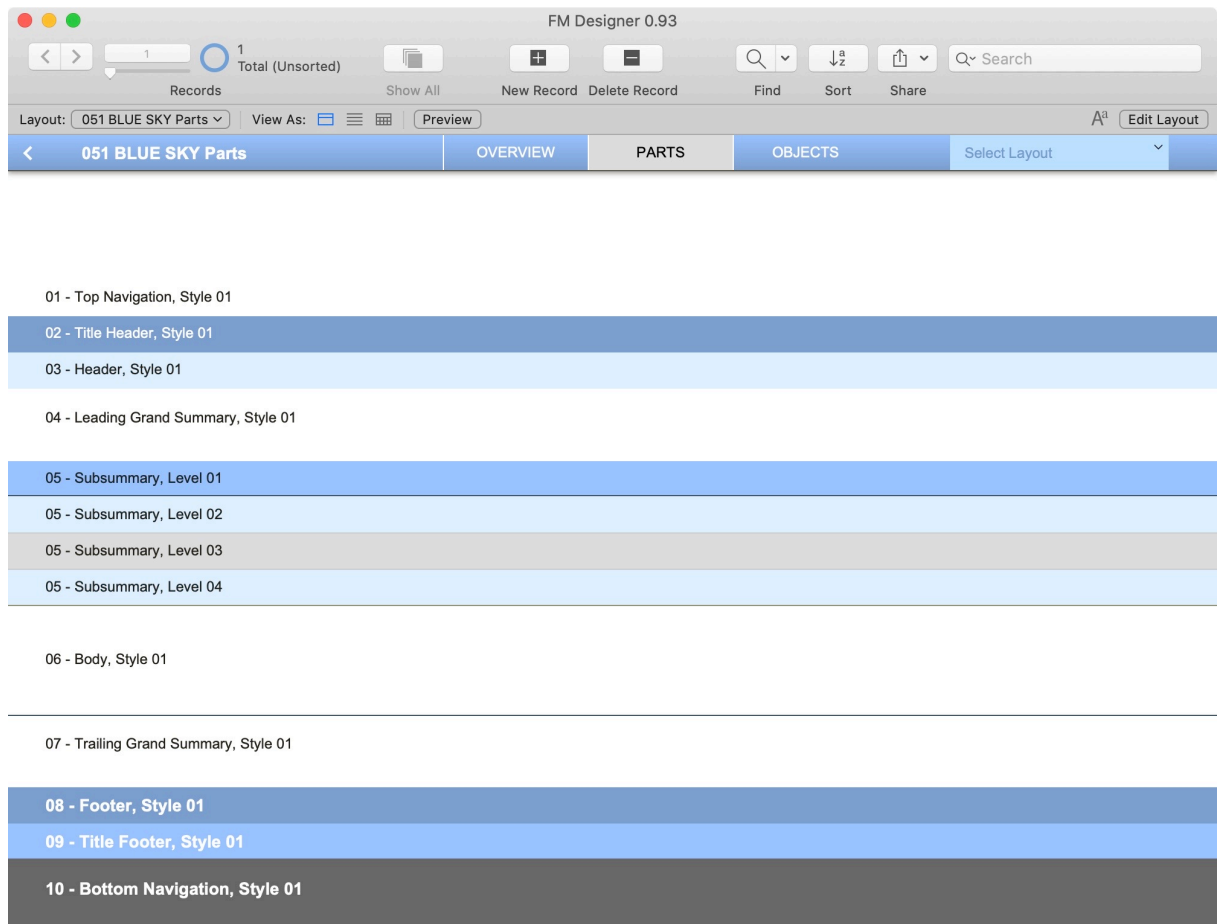
Die Übersichtsseite eines Designs soll einen ersten Eindruck des Themas vermitteln.



Hier finden Sie auch das Farbschema (genannt: Colorset), wie es für die Definition der einzelnen Stile verwendet wurde. Lesen Sie mehr über [Farbschemen](#).

Parts

Die Seite mit dem Namen Parts enthält alle Bereiche, die für ein FileMaker-Layout verfügbar sind. Jedem Bereich wurde ein Stil zugewiesen. Für Teilzusammenfassungen gibt es mehrere Stile, die für alle Themen verfügbar sind.



Um einem Bereich einen Stil zuzuweisen, wechseln Sie in den Layoutmodus und wählen Sie den Bereich durch Klicken auf den Bereichsknopf aus und klicken Sie dann auf den gewünschten Stil.

FM Designer 0.93

New Layout / Report

Layout: 051 BLUE SKY Parts Table: Themes Theme: FMD05 BLUE SKY

Layout Tools

Font: Arial Regular 16 pt

Line: Solid 1 pt Fill: Blue

Navigation: Overview Parts Objects gGoToLayout

01 - Top Navigation, Style 01

02 - Title Header, Style 01

03 - Header, Style 01

04 - Leading Grand Summary, Style 01

05 - Subsummary, Level 01

05 - Subsummary, Level 02

05 - Subsummary, Level 03

05 - Subsummary, Level 04

06 - Body, Style 01

07 - Trailing Grand Summary, Style 01

08 - Footer, Style 01

09 - Title Footer, Style 01

Select the Part, then the Style

Theme: FMD05 BLUE SKY

Styles: Show All

Part

Default

01 - Topnavigation, Style 01

02 - Title Header, Style 01

03 - Header, Style 01

04 - Leading Summary, Style 01

05 - Subsummary, Level 01

05 - Subsummary, Level 02

05 - Subsummary, Level 03

05 - Subsummary, Level 04

06 - Body, Style 01

06 - Body, Style 02

06 - Body, Style 03

06 - Body, Style 04, form

07 - Trailing Summary, Style 01

08 - Footer, Style 01

09 - Title Footer, Style 01

10 - Bottomnavigation, Style 01

Print part

Objects

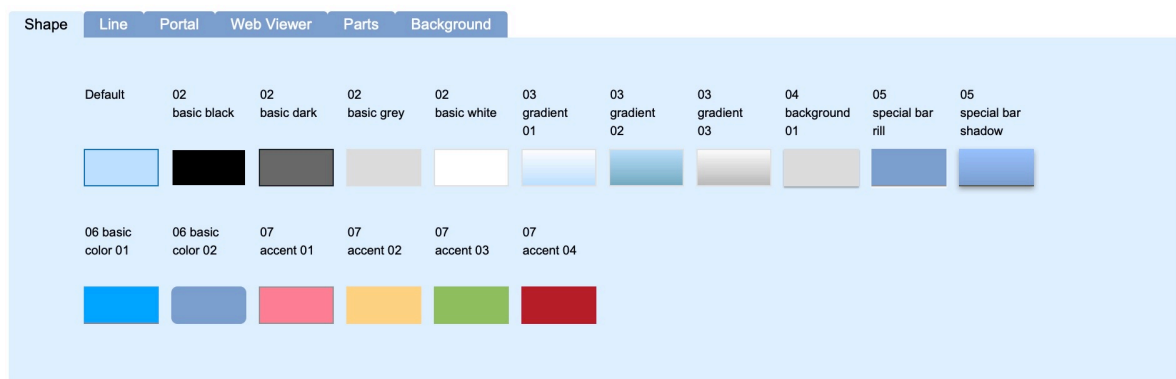
Die Seite Objects hat einen vollständigen Index aller Stile, die jeweils mit einem eigenen Objekt angezeigt werden. Das Layout der Seite Objekte fasst die Stile in drei Kategorien zusammen:

- Basic Objects (Standardobjekte)
- Content-related objects (Objekte zum Anzeigen von Daten)
- Design objects (Designobjekte)

Jede Kategorie verfügt über ein eigenes Registerobjekt zur Anzeige aller Stilelemente. Dieser kompakte Ansatz erleichtert die Navigation. Insbesondere bei der Entwicklung eigener Variationen oder neuer Designs hilft Ihnen diese Seite sicherzustellen, dass jedes Design über alle Stile verfügt. Siehe auch den Abschnitt: «[Design duplizieren](#)».

Basic Objects

Basic objects



- Form
- Linie
- Ausschnittreihe
- WebViewer
- Bereich (verweist auf die Seite Parts)
- Hintergrund (Erläuterung)

Content-related objects

Content-related objects

Text

Edit Box 1

Edit Box 2

Container

Dropdown

Popup

Checkbox

Radio Button

Basic text formats	Titles	Highlighted on background	Accented text	Small text
Default	02 text title 01	03 text highlight 01	04 text accent 01	05 text small 01
01 text basic midleft	02 text title 02	03 text highlight 02	04 text accent 02	05 text small 02
01 text basic midright	02 text title 03	03 text highlight 03	04 text accent 03	
	02 text title 04	03 text highlight 04		
	02 text title 05			

- Content-related objects
 - Text
 - Editierbares Feld
 - Container
 - Dropdown
 - Popup
 - Checkbox
 - Radio-Button

Design objects

Design objects

Button 1

Button 2

Button 3

Bar 1

Bar 2

Tab

Popover

Slide

Default	Basic styles	List styles	Styles without icons
Button	01 button standard 01	02 button list 01	03 button no icon 01
	01 button standard 02	02 button list 02	03 button no icon 02
	01 button standard 03	02 button list 03	03 button no icon 03
		02 button list 04	

- Design objects
 - Button

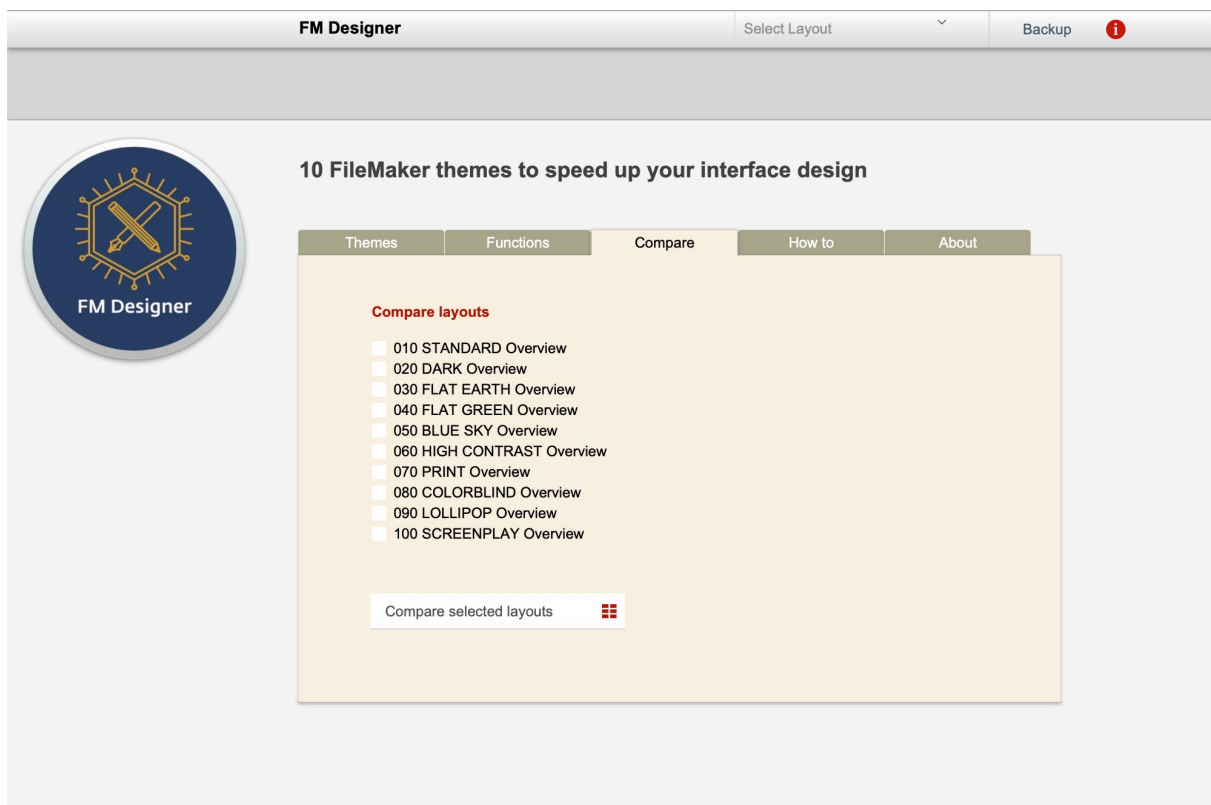
- Buttonbar
- Tab
- Popover
- Slide

Designs vergleichen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Designs zu vergleichen:

1. Nebeneinander

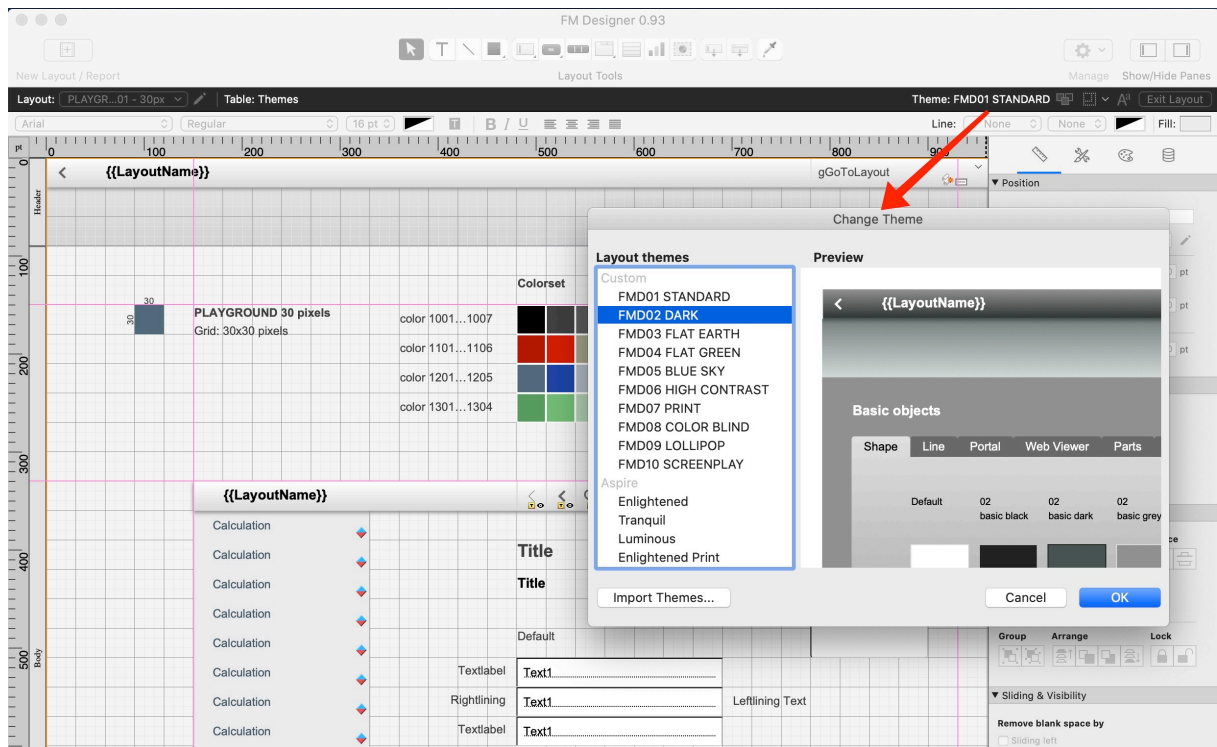
Um mehrere Designs auf einmal zu vergleichen, wechseln Sie auf die Startseite der Datei, klicken dann auf die Registerkarte "Compare", wählen die zu vergleichenden Layouts aus und klicken anschliessend auf die Schaltfläche "Compare selected layouts". Für jedes ausgewählte Layout wird ein neues Fenster erstellt.



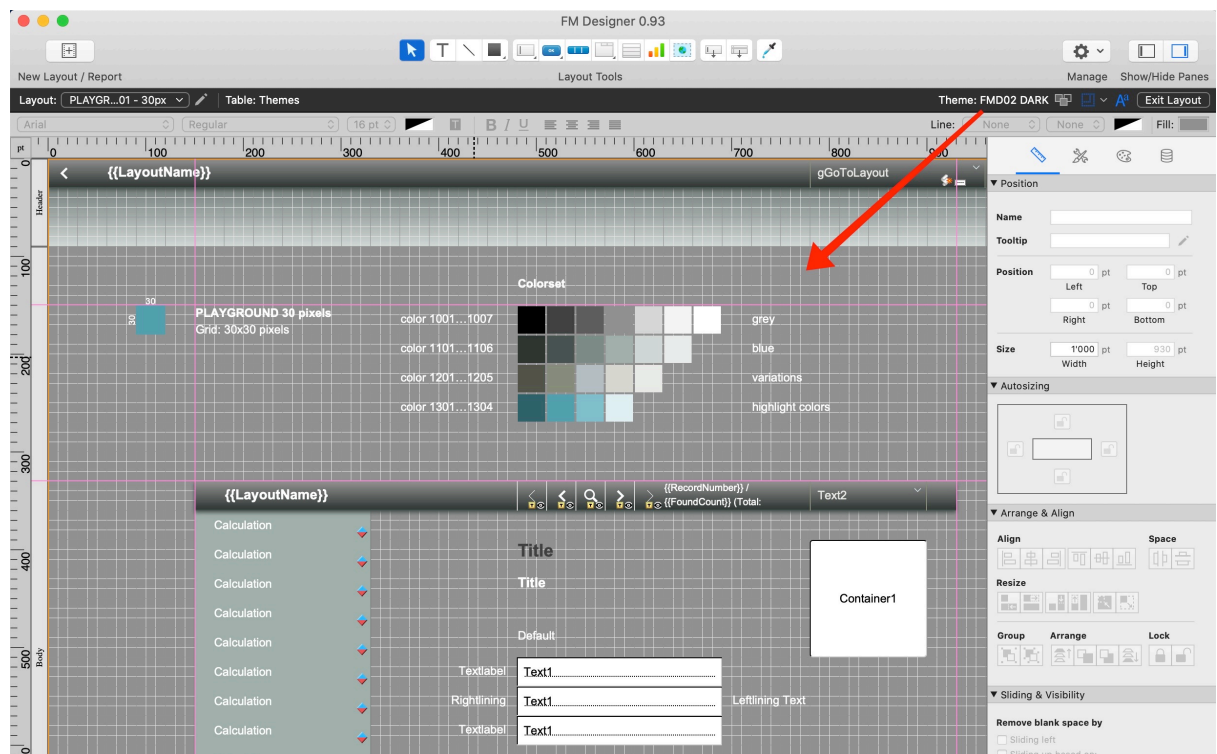
2. Wechselnde Themen auf der Seite Spielwiese

Gehen Sie zu den Seiten der Spielwiese. Erstellen Sie das gewünschte Layout oder verwenden Sie das Musterlayout und ändern Sie dann das Thema in der Themenauswahl.

Wählen Sie im Layoutmodus ein anderes Thema:



Nach dem Designwechsel:



Farbschemen

Farbschemen stehen im Mittelpunkt eines jeden Designs. Jedes Farbschema ist einzigartig und bietet vielfältige Möglichkeiten, um daraus Ihre ganz eigene Interpretation zu kreieren.

Farbpaletten in verschiedenen Formaten


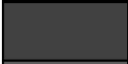







Jedes Design verwendet ein Farbschema. Diese Farbschemen werden für jedes Design verwendet und werden ausführlich erklärt.

Die verwendeten Farbschemen stehen auch als separate Dateien (Farbpaletten) zur Verwendung in verschiedenen Programmen zur Verfügung. Sie können als Referenz verwendet werden. Schauen Sie im Original-Lieferordner von FM Designer nach.

Jedes Farbschema wird in den folgenden Formaten geliefert:

- Adobe Color Swatch (.aco)
- Adobe Swatch Exchange (.ase)
- MacOS color palette (.clr)
- PDF
- TXT

Beispiel einer PDF-Datei mit Beschreibung und RGB-Werten:

Color Scheme Report		
Project Name : FMS01 STANDARD		
	FMS01 STANDARD 1001	0, 0, 0
	FMS01 STANDARD 1002	66, 66, 66
	FMS01 STANDARD 1003	95, 95, 95
	FMS01 STANDARD 1004	146, 146, 146
	FMS01 STANDARD 1005	214, 214, 214
	FMS01 STANDARD 1006	245, 245, 245
	FMS01 STANDARD 1007	255, 255, 255
	FMS01 STANDARD 1101	181, 26, 2
	FMS01 STANDARD 1102	213, 31, 0

Wie erstellen Sie Farbschemen?

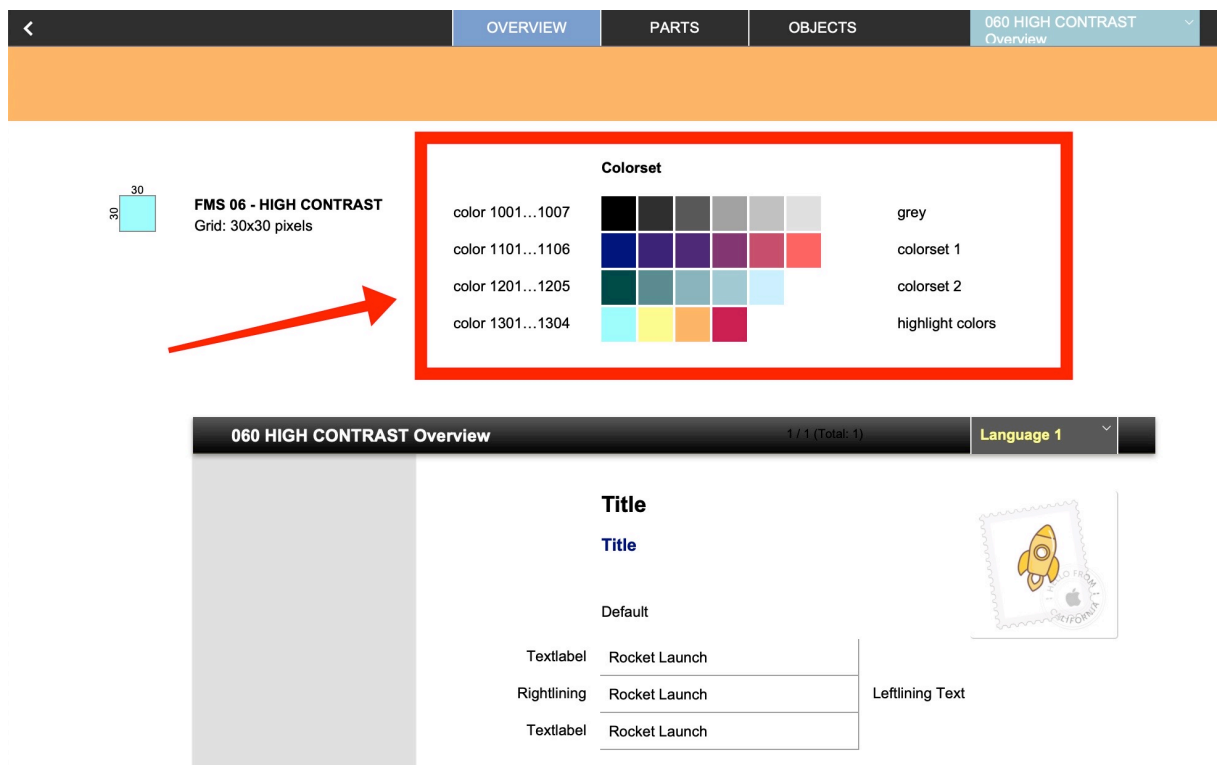
Es gibt unzählige Möglichkeiten zur Erstellung von Farbschemen und große Hilfen. Es gibt Online-Ressourcen (zum Beispiel: coolours.co) oder Anwendungen für Ihren Desktop oder Ihr Mobiltelefon. Design-Anwendungen unterstützen in der Regel Farbschemen, ebenso wie FileMaker. Wenn Sie über Adobe Illustrator oder Affinity Designer verfügen, finden Sie auch viele Optionen zur Erstellung von Farbpaletten.

Das Ziel der Erstellung eines Farbschemas ist es, eine Sammlung von Farben zu erhalten, die gut zusammenpassen. FM Designer verwendet für jedes Design ein eigenes Farbschema.

Wie speichert man Farben in einem Dokument?

FileMaker verfügt über ein Farbmanagement, das mit dem Programm und Ihrem Betriebssystem verknüpft ist. Es gibt keine Möglichkeit, einer FileMaker-Datei Farben zuzuordnen (was wirklich vorteilhaft wäre).

Farben können nur innerhalb von Stilen eines Designs gespeichert werden. Da dies die einzige Möglichkeit ist, verfügt FM Designer über eine Reihe von Farbobjekten (Formen), denen eine der Farben des Farbschemas zugewiesen wird. Dies ist das Farbschema auf der Seite «Overview» eines jeden Designs.



Jeder Farbsatz hat 4 horizontale Linien:

Zeile 1 = 7 Graustufen-Definitionen

Zeile 2 = 6 Farbdefinitionen (erste Zeile)

Zeile 3 = 5 Farbdefinitionen (zweite Zeile)

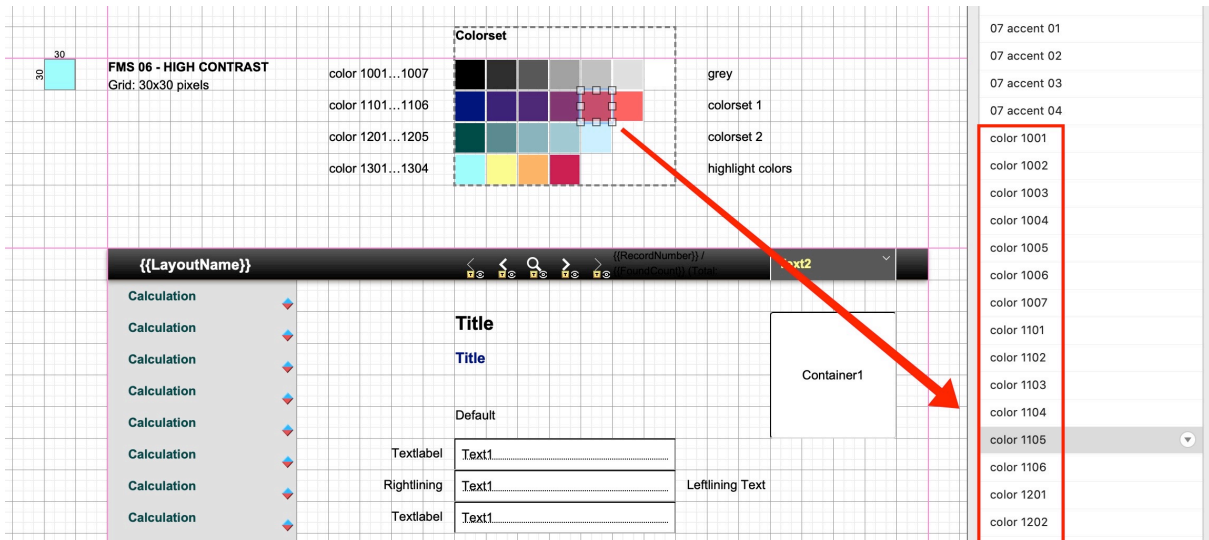
Zeile 4 = 4 Highlight-Farben.

Jedes dieser Rechtecke hat eine Nummer:

Zeile 1 = color 1001...1007

Zeile 2 = color 1101...1106
Zeile 3 = color 1201...1205
Zeile 4 = color 1301...1304

Die Namen der einzelnen Definitionen sind im Design enthalten, wie der folgende Screenshot zeigt.



Diese Serie von Stilen (Farbe 1001...Farbe 1304) dient nur zur Speicherung der Farbinformationen und ist nicht für die reguläre Formatierung von Objekten gedacht. Dies ist die einzige Möglichkeit, Farbinformationen innerhalb der Standardoptionen eines FileMaker-Dokuments zu speichern.

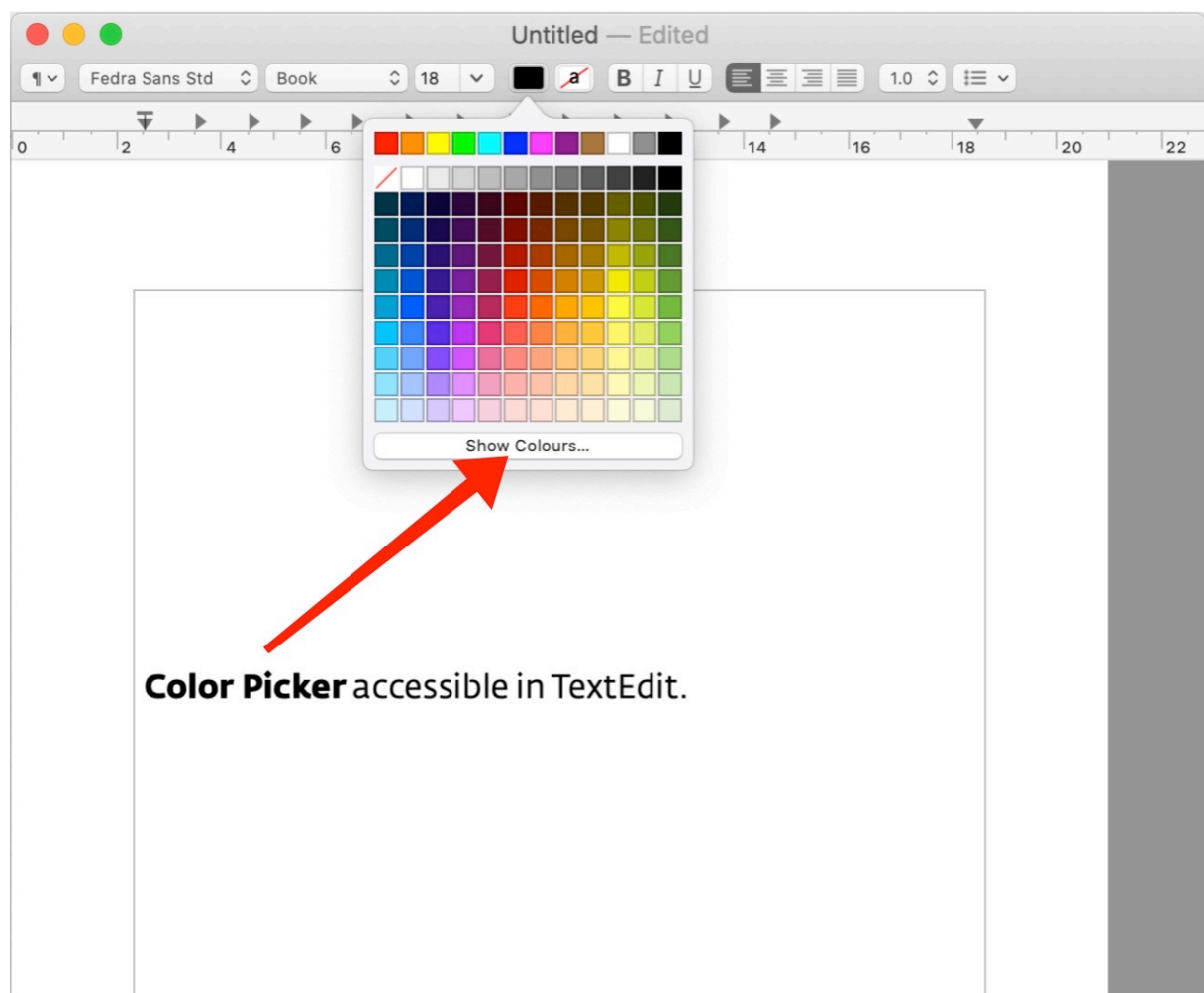
So laden Sie ein Farbschema

Farbschemen oder Farbpaletten werden mit FM Designer als externe Dateien geliefert. Sie können diese Dateien z. B. auf Ihr System laden und sie innerhalb von FileMaker verwenden, um die Farben eines beliebigen Stils anzupassen.

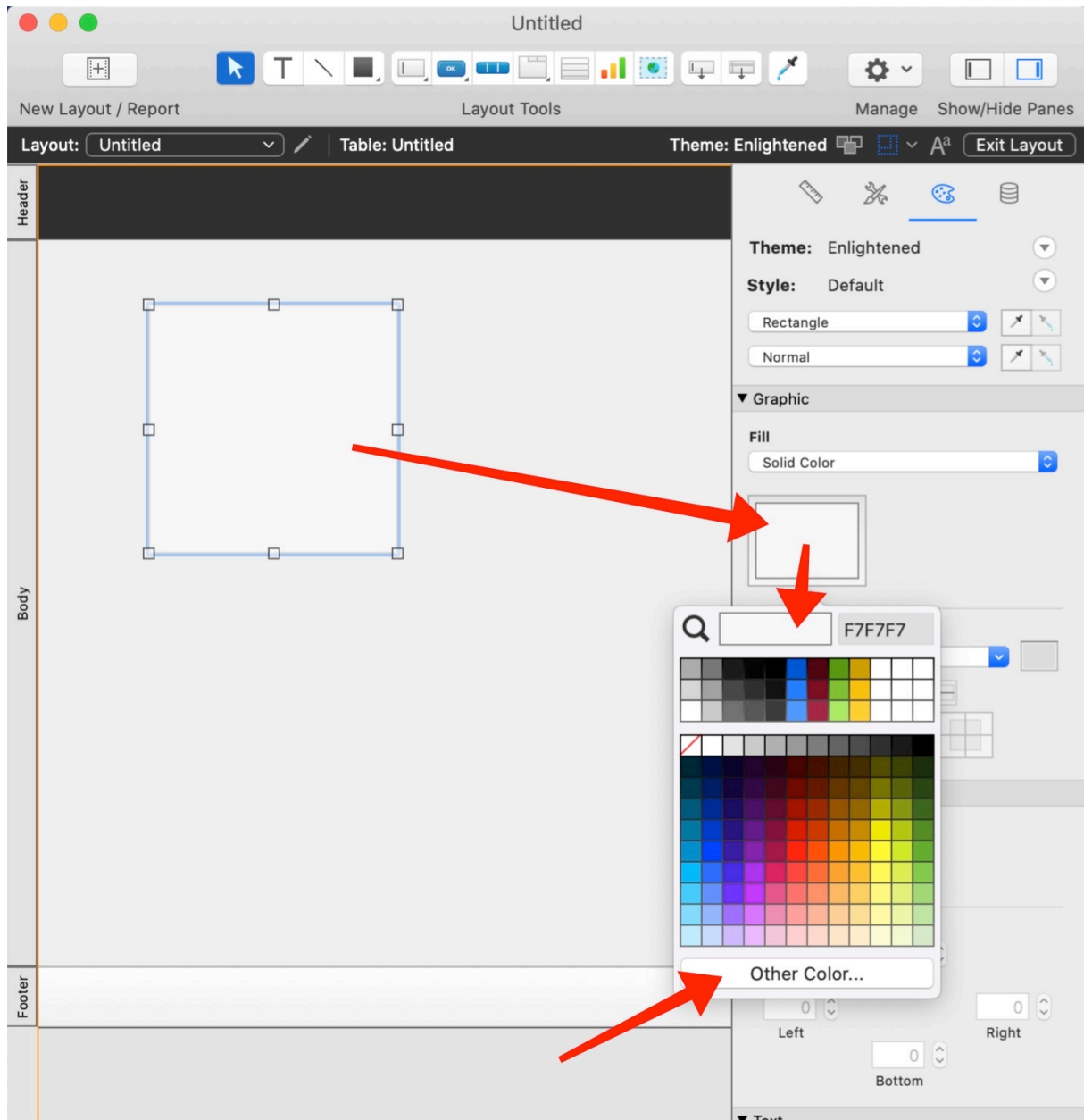
So funktioniert es auf Mac

Der Mac hat ein internes Farbschema-Format (.clr). Sobald es in die Systemfarbpalette geladen ist, können Sie das Farbschema in mehreren Anwendungen verwenden. Um ein Farbschema zu laden, müssen Sie Zugriff auf den Apple Color Picker haben. Dies ist kein separates Programm, das Sie einfach öffnen können, sondern es ist in andere Programme integriert.

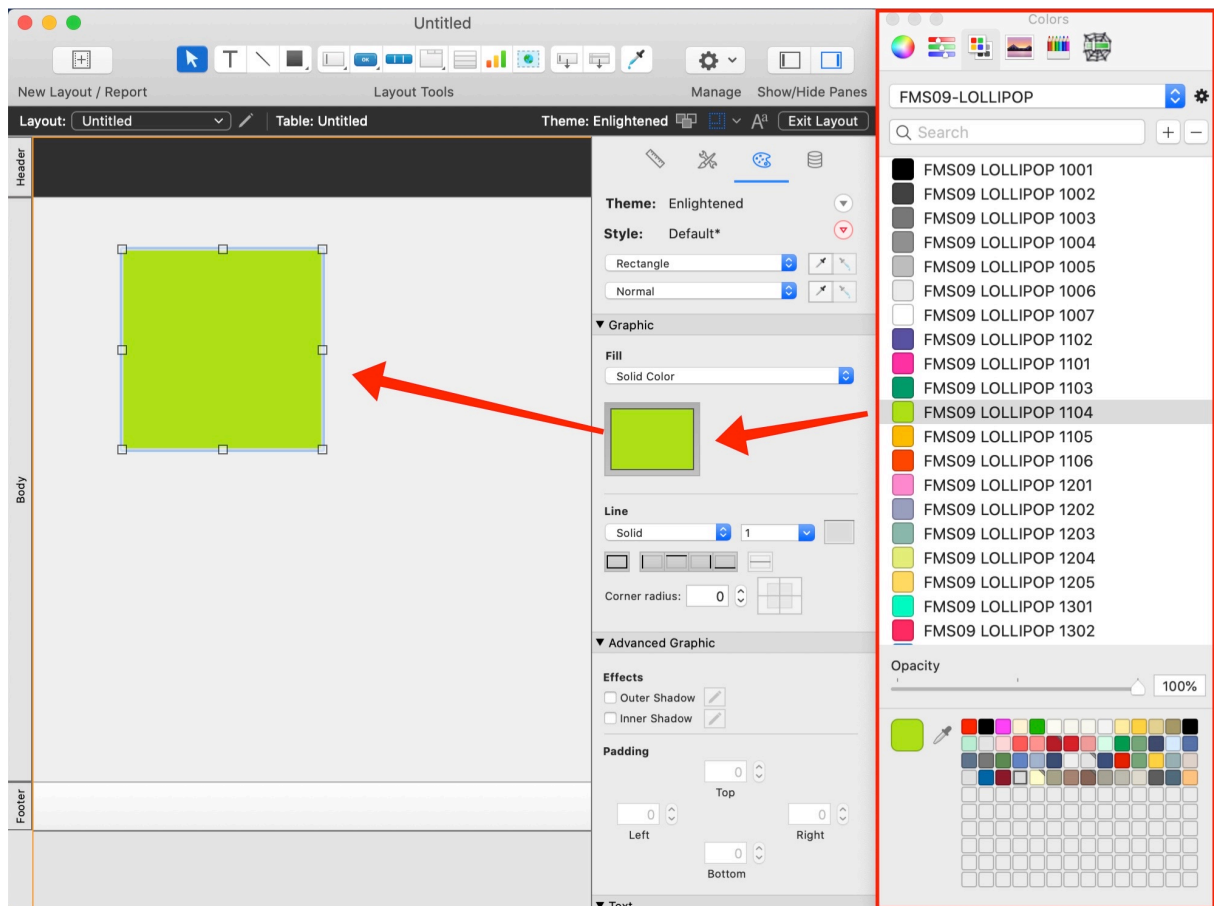
Sie finden es zum Beispiel in Textanwendungen wie TextEdit. Klicken Sie auf das Symbol, um Text einzufärben, und eine Auswahl von Farben erscheint. Klicken Sie unten auf diesem Bildschirm auf "Show Colors", um die entsprechende Anwendung zu öffnen.



In FileMaker funktioniert es ähnlich, wenn auch mit einer etwas anderen Implementierung. Klicken Sie auf ein Objekt und schauen Sie dann im Inspektor unter "Erscheinungsbild" nach. Jede Einstellung, die die Farbe betrifft, ruft den Apple Color Picker auf. Klicken Sie dann auf "Andere Farbe".

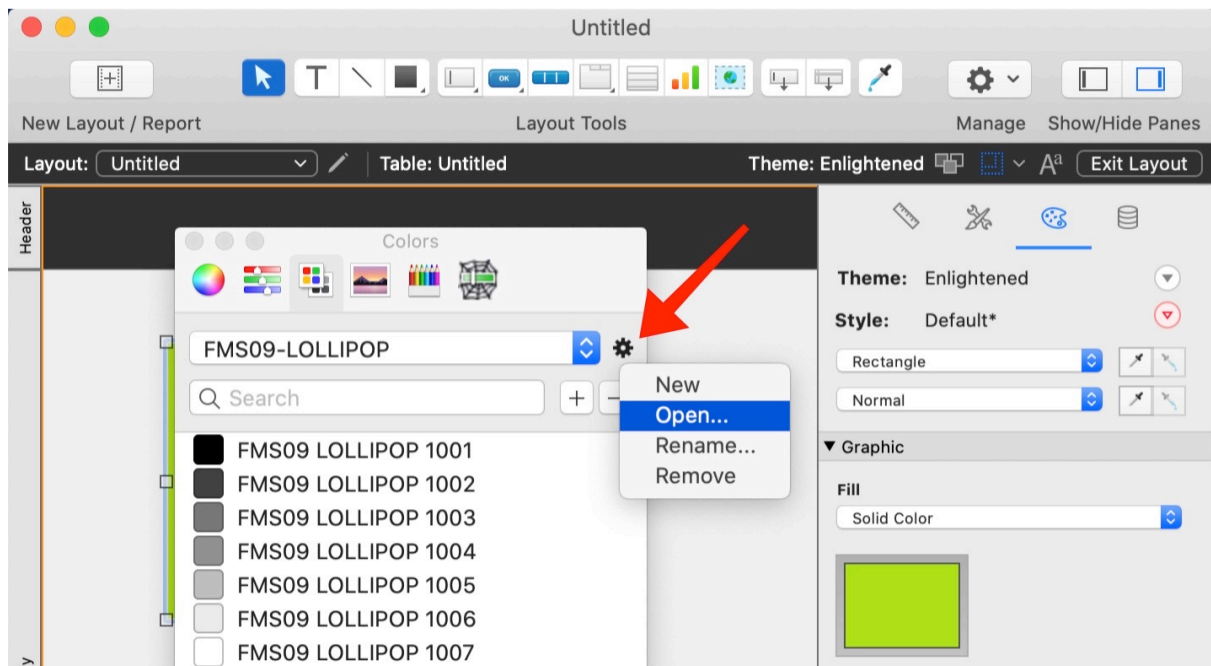


Das Apple-Farbauswahl-Fenster erscheint, in dem ich externe Farbpaletten (Farbschemen) verwenden kann. In diesem Screenshot ist es das Farbschema für das Design Lollipop.



Farbpaletten verwalten

Vom Apple Color Picker aus kann man die Farbpaletten laden und speichern. Klicken Sie oben auf dem Bildschirm neben dem Popup mit dem Namen der aktuellen Palette auf das Zahnradsymbol. Es erscheint ein Popup-Menü, von dem aus Sie Farbschemen laden, speichern und umbenennen können.



Um eines der Farbschemen von FM Designer zu laden, klicken Sie auf "Öffnen" und navigieren Sie zu dem Ordner mit den Farbschemen, wählen Sie dann ein Design aus und bestätigen Sie das Laden. Sie haben nun ein zusätzliches Farbschema systemweit verfügbar.

Aufbau eines Farbschemas

Jedes Farbschema wurde für unterschiedliche Zwecke aufgebaut. Es gibt wahrscheinlich mehr Farben, als Sie benötigen, aber alle verwendeten Farben haben einen Zweck und einen Platz innerhalb des Farbsatzes. Ein Farbsatz im FM Designer hat 22 Farben.

Farbschemen

Jeder Farbsatz besteht aus 4 horizontalen Linien von Farbblocken:

Zeile 1 = 7 Graustufendefinitionen (schwarz bis weiss).

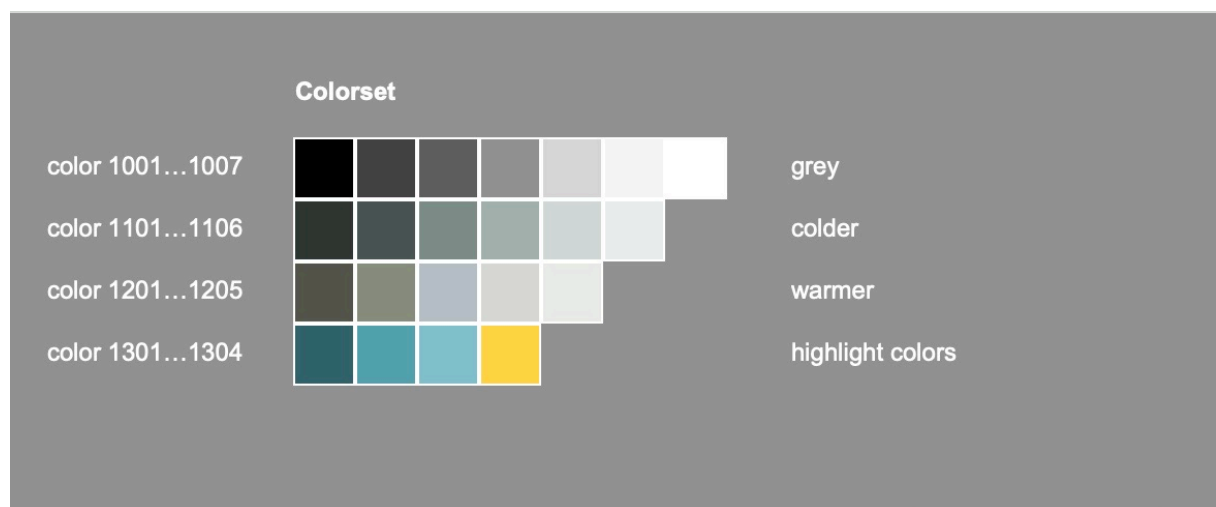
Zeile 2 = 6 Farbdefinitionen (erste Reihe von Farbstufen) oder Schattierungen einer Farbe

Zeile 3 = 5 Farbdefinitionen (zweite Reihe von Farbstufen) oder Schattierungen einer Farbe

Zeile 4 = 4 Highlight-Farben. (Kontrastfarben für Hervorhebungszwecke).

Haupteinstellung für Farbfelder

Dieser Aufbau funktioniert für die Themen 2–10. Das folgende Set stammt aus dem Design DARK.



Die erste Zeile enthält 7 Graustufen-Definitionen. Die meisten Computeranwendungen verwenden die Graustufen, da Schwarz und Weiss (einschliesslich) Grau als Nicht-Farben betrachtet werden. Sie bilden einen neutralen Hintergrund für den eigentlichen Inhalt der Anwendung. Alle Bilder, Illustrationen oder Hervorhebungen funktionieren am besten, wenn die Umgebung neutral ist. Der Inhalt ist entscheidend, nicht die Schnittstelle. Damit die Benutzeroberfläche funktioniert, bilden Schwarz, Grau und Weiss perfekte Hintergründe.

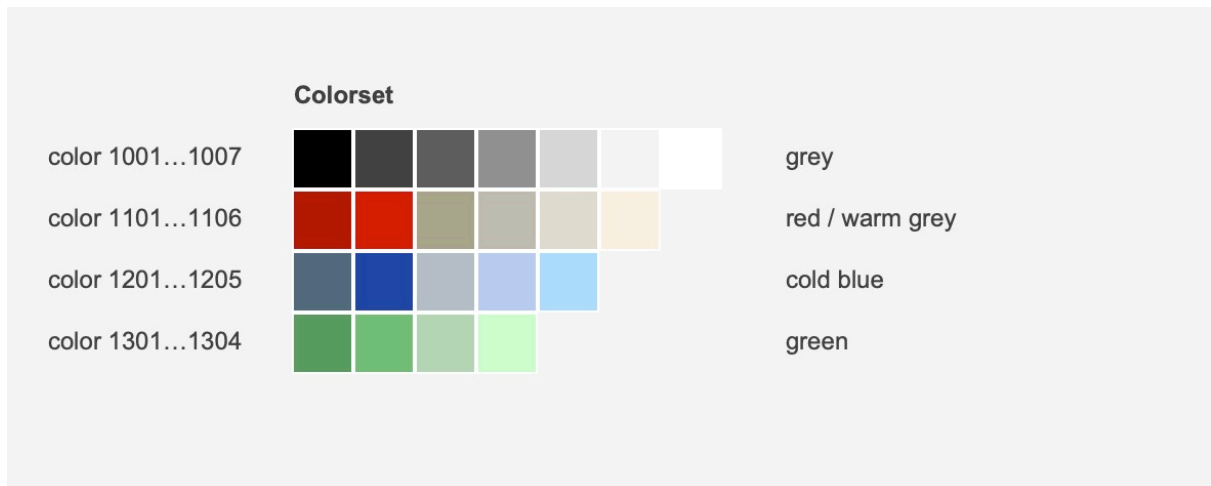
Wie in diesem Beispiel vermittelt die zweite Zeile einen kalten Farbeindruck (indem sie grünlich-blau hinzufügt), während die dritte Zeile einen wärmeren Eindruck vermittelt

(indem sie rot hinzufügt und wärmere Erdtöne erzeugt). Die letzte Zeile hat Hervorhebungsfarben, die zu den Farben der beiden vorhergehenden Zeilen passen.

Dieser einfache Aufbau wurde entwickelt und hat sich bei der Erstellung neuer Farbedrucke und -stile als sehr hilfreich erwiesen. Sie wird in den Themen 2-10 verwendet.

Die Ausnahme

Eine Ausnahme bildet das Standardthema, das einen anderen Ansatz verfolgt:



Dies ist der gleiche Farbsatz, der auch in FM Starter, unserer Einstiegslösung für neue FileMaker-Projekte, verwendet wird. Als Standard-Design hat es einen etwas anderen Aufbau, um es vielseitiger, aber weniger fokussiert zu machen. Das Standardthema wird häufig mit einem Schwerpunkt auf Grautönen verwendet, mit gelegentlichen Farbvariationen, wo es vorteilhaft erscheint. Es ist ein einfacher, aber vielseitiger Ansatz.

Und so funktioniert es:

Zeile 1 = Graustufen

Zeile 2 = ROT, von dunkelrot bis zu erdigen/sandigen Farbtönen

Zeile 3 = BLAU, in verschiedenen kalten Tönen

Zeile 4 = GRÜN, in verschiedenen lebhaften und matten Variationen.

Manche dieser Farben können zwar als Akzente verwendet werden, aber der Hauptzweck dieser Anordnung bestand darin, verschiedene Verwendungen zu ermöglichen. Betrachten Sie den Farbsatz und stellen Sie sich nicht die horizontalen Linien, sondern die vertikalen Spalten vor. Jede Spalte hat einen spezifischen und harmonischen Eindruck über die 4 Zeilen hinweg. Sie können dunkle oder helle Töne wählen. Es können auch andere Gruppen gewählt werden, um verschiedene Anmutungen zu erzeugen. Sie lassen sich dann nutzen, um das Design in diesem gewählten Farbstil neu zu definieren.

Erfahren Sie mehr über Farben im Abschnitt [«Die Verwendung von Farbe»](#).




10 Farbschemen

FM Designer wird mit 10 Farbschemen ausgeliefert, eines für jedes Design. Jedes Farbschema ist umfassend, jedoch begrenzt. Im wirklichen Leben werden Sie wahrscheinlich nur einen Teil der Farben und Stile verwenden – so ist es beabsichtigt!

Farbschemen haben ihre eigenen Emotionen, wie warm oder kalt, hell oder dunkel, etc. Die ersten 5 Designs sind Allzweckthemen. Die zweiten 5 Designs wurden für spezifische Zwecke geschaffen.

Liste der Farbschemen

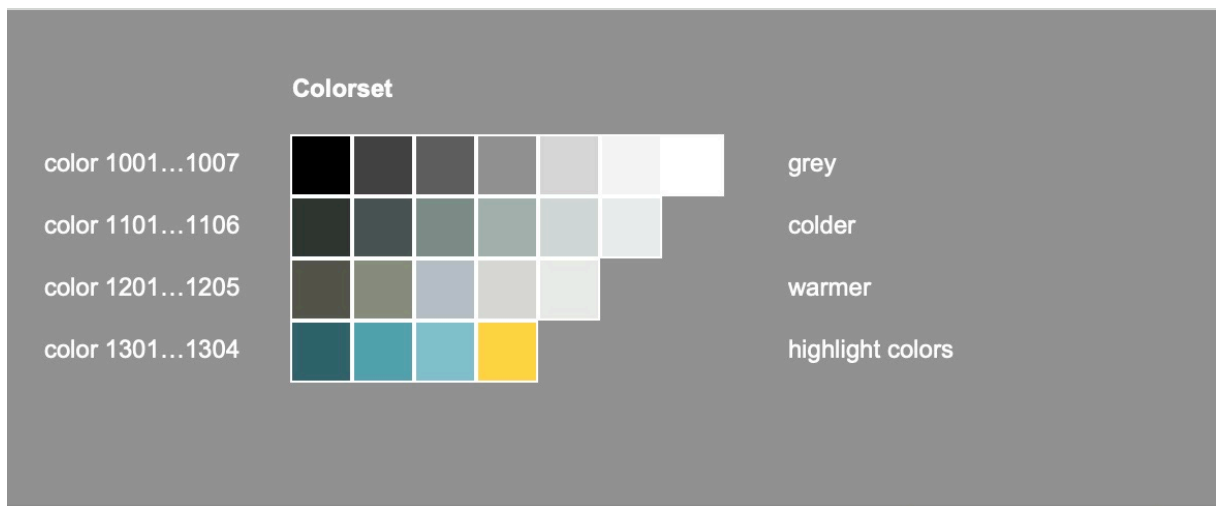
1. FMDo1 STANDARD

	Colorset	
color 1001...1007		grey
color 1101...1106		red / warm grey
color 1201...1205		cold blue
color 1301...1304		green

Dieser Farbsatz ist identisch mit dem Farbsatz in unserem Produkt FM Starter. Es handelt sich um einen vielseitigen Farbsatz, der eine Vielzahl von Interpretationen ermöglicht, von "leicht und flauschig" bis "schwer und akzentuiert". Dieses STANDARD-Design unterscheidet sich von den anderen Designs in seinem Farbsatz. Mehr dazu im Abschnitt [«Aufbau eines Farbschemas»](#).

2. FMDo2 DARK

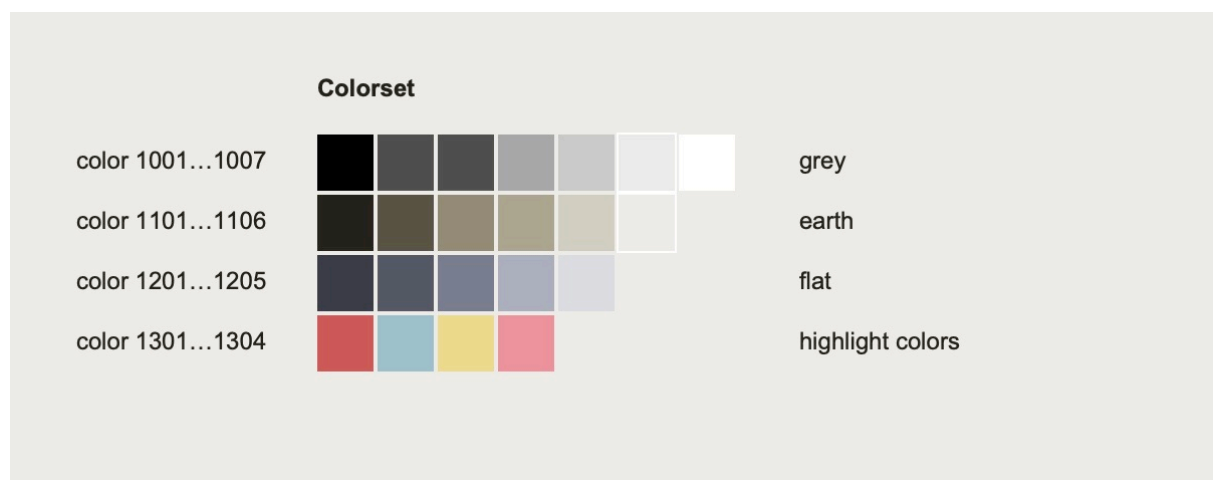
Dunkle Designs gelten als trendy. Für textlastige Anwendungen sind sie weniger geeignet, da inverser Text (weiss auf dunkel) schwieriger zu lesen ist. Bildlastige Anwendungen könnten jedoch davon profitieren.



Dieses dunkle Design ist eine gute Variante für die Gestaltung von Foto-Layouts, bei denen die Farben der Bilder nicht von den Farben der Benutzeroberfläche dominiert werden sollten. Indem das «Licht» der Benutzeroberfläche reduziert wird, erhalten die Fotos die gesamte Bühne, um sich selbst zu präsentieren. Weitere Überlegungen zur Auswahl von Designs finden Sie im Abschnitt «[Wie man ein Design auswählt](#)». Prüfen Sie auch vorgeschlagene Verwendungszwecke, wie in der [Beschreibung des Designs](#) erläutert wird.

3. FMD03 FLAT EARTH



















Ein Allzweckthema mit "flachen" und "erdigen" Farben, so genannten Tertiärfarben, wie wir sie in der Natur finden. Der Name hat nichts mit einer Theorie der flachen Erde zu tun, damit das nicht falsch verstanden wird. Der Eindruck «flach» ist das Gegenteil von lebhaft. Diese Farben sind ruhige Farben, bleiben also im Hintergrund, wenn der Schwerpunkt auf dem Inhalt Ihrer Datenbank liegt.



Dies ist ein perfektes Thema, um einen neutralen Hintergrund mit einigen wärmeren Tönen zu erhalten. Flat Earth hat eine luxuriöse Anmutung.

4. FMDo4 FLAT GREEN



















Ein Allzweckthema mit "flachen, grünen und natürlichen" Farben. Der Eindruck "flach" ist das Gegenteil von lebhaft. Diese Farben sind ruhige Farben und bleiben daher im Hintergrund, wenn der Schwerpunkt auf dem Inhalt Ihrer Datenbank liegt.

Colorset						
color 1001...1007						grey
color 1101...1106						green
color 1201...1205						flat green
color 1301...1304						highlight colors

Flat Green gibt Ihnen eine unverwechselbare Identität und passt zu ökologischen Themen, Gartencentern, Dienstleistungsunternehmen usw.

5. FMDo5 BLUE SKY

Ein Allzweckthema mit hellen und blauen Farben, wie an einem frischen Frühlingstag. Blau wird auch als "kalt" und "technisch" angesehen. Es ist die Farbe des weiten blauen Meeres und der weiten Horizonte, wo der freie Himmel die einzige Grenze ist.






Colorset						
color 1001...1007						grey
color 1101...1106						blue
color 1201...1205						variations
color 1301...1304						highlight colors

In the Blue Sky theme, the first color row has bright blue colors (1101...1106), while the second color row has matte/flat blue colors (1201...1205). As with every theme, you can

easily create several impressions from the same theme, for example by focussing on the bright colors, or more on the matte colors.

6. FMDo6 HIGH CONTRAST

Das erste Design in den Spezialisten-Sets ist auf hohen Kontrast fokussiert. Dies kann sowohl für sehbehinderte Menschen als auch im industriellen Umfeld hilfreich sein, wo Benutzeroberflächen reduziert, klar und unverwechselbar sein müssen.

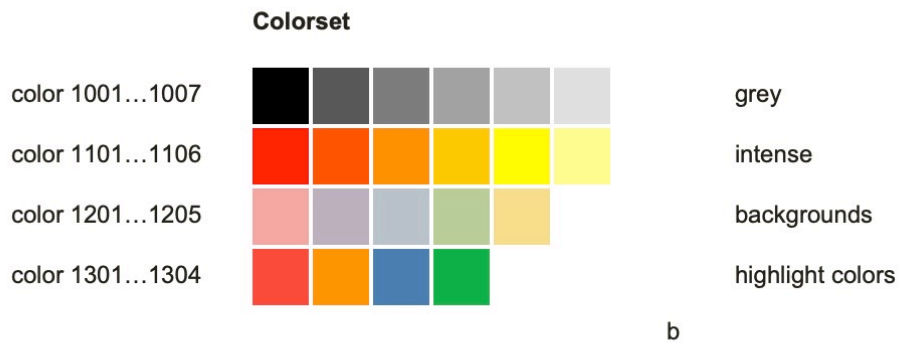
Colorset						
color 1001...1007						grey
color 1101...1106						colorset 1
color 1201...1205						colorset 2
color 1301...1304						highlight colors

Das Thema High Contrast hat zwei verschiedene Arten von Kontrast. Der Farbkontrast liegt zwischen dem blau-rotten Farbbereich der ersten Farbreihe (1101...1106) und den grünen Farben der zweiten Farbreihe (1201...1205). Zusätzlich haben die verwendeten Farben Töne im dunklen und hellen Bereich, so dass mehrere Hell-Dunkel-Kontraste möglich sind.

Hohe Kontraste helfen dabei, schnell zu navigieren, Objekte klarer wahrzunehmen und intuitiv auf die richtigen Stellen zu klicken. Damit dies funktioniert, sollten die Layouts nicht mit Funktionen und Informationen überladen werden. Mehr über die Erzeugung von Kontrasten erfahren Sie im Abschnitt "[Die Verwendung von Kontrast](#)".

7. FMDo7 PRINT

Das Thema Print ist nur zum Drucken gedacht. Wenn Sie ein Drucklayout haben, wechseln Sie einfach zu diesem Thema, und schon können Sie loslegen. Die wenigen Hervorhebungsfarben können leicht an die Farben Ihres Themas angepasst werden.



Während der Farbsatz helle Farben hat, besteht der Hauptzweck dieses Themas darin, sie wo immer möglich zu verbergen:

- Weisse Hintergründe
- Schwarzer Text
- Wenige Umrisse, Abgrenzungen
- Keine ausgefallenen Objekte.

Die Farben sind für zwei Nutzungsarten reserviert:

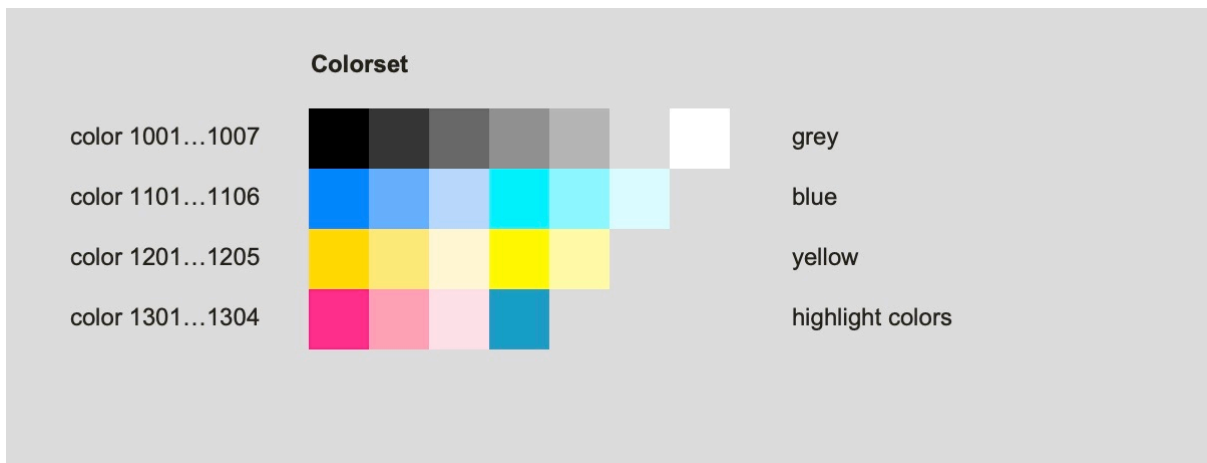
1. Texthighlights (Titel, Zusammenfassungen)
2. Oberflächenobjekte (Schaltflächen usw.)

8. FMD08 COLOR BLIND

Farbenblindheit ist recht verbreitet. Menschen können in verschiedenen Ausprägungen farbenblind sein. Die Wahrnehmung von Farben ist anders als bei Normalsichtigen. Um ein besseres Verständnis für die Herausforderungen zu bekommen, denen sich jemand mit Farbenblindheit gegenüber sieht, ist der Farbenblindheitssimulator (Coblis) ein hilfreiches Werkzeug:

<https://www.color-blindness.com/coblis-color-blindness-simulator/>

Das Design COLOR BLIND konzentriert sich auf die Farben, die bei Rot-Grün-Farbenblindheit am besten funktionieren. Ähnliche Töne von Rot und Grün können nicht unterschieden werden. Zwar sind Rot und Grün typische Highlight-Farben, doch haben sie keine besondere Bedeutung, wenn Sie für diese Farben blind sind. In dieser Situation ermöglichen die Farben Blau und Gelb bessere Farbkontraste. Um das Oberflächendesign zu optimieren, kann auch ein Hell/Dunkel-Kontrast das Benutzererlebnis erheblich verbessern. Mit diesem Design können Sie gleich loslegen.



Beachten Sie, dass es verschiedene Formen der Farbenblindheit gibt. Wenn Sie eine Lösung entwerfen, testen Sie immer mit Personen, die selbst mit Farbenblindheit zu tun haben. Sie können Ihnen wertvolles Feedback geben. Passen Sie das Thema gegebenenfalls an.

9. FMDo9 LOLLIPOP

Das Lollipop-Design ist hell und farbenfroh. Dies ist kein durchschnittliches Farbschema für den grauen Büroalltag. Vielmehr zielt dieses Design auf Displays, Lösungen im Kiosk-Modus, interaktive Datenbanken für Kinder usw. ab. Das warme Gelb und Orange wirken einladend, während das Grün und Grau gute Kontraste zu den wärmeren Farben bilden.



Die erste Farbreihe (1101...1106) hat intensive Farben, während die zweite Farbreihe hellere Pastelltöne aufweist. Die hellen Farben sollten besonders gut mit den Schattierungen der zweiten Farblinie kontrastieren und auch gut zu den Grautönen passen.

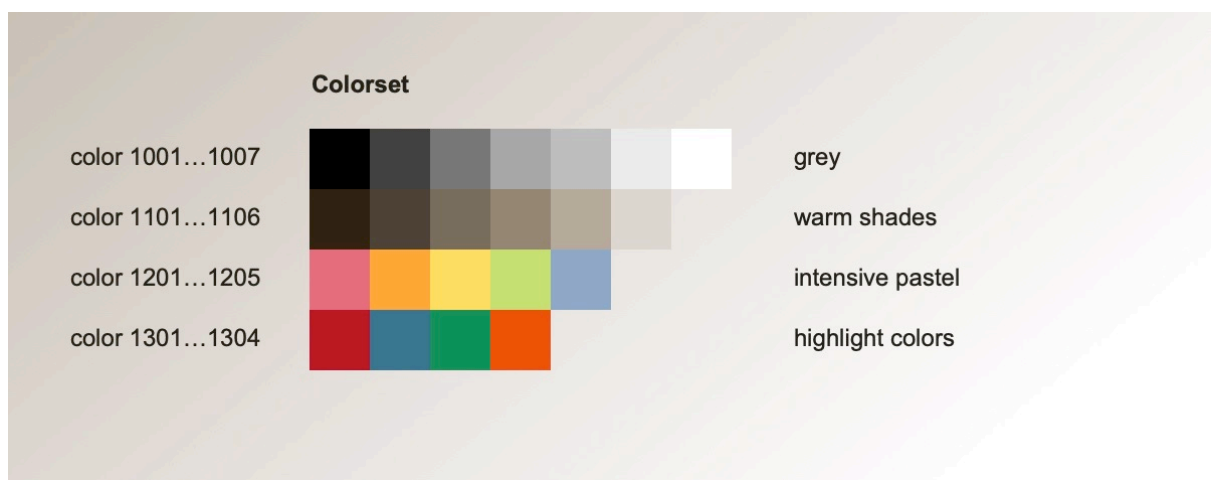
Weitere Informationen über Farben finden Sie im Abschnitt «[Die Verwendung von Farbe](#)».

10. FMD10 SCREENPLAY

Das ScreenPlay Design ist vor allem eine Quelle der Inspiration. Es zeigt einige Möglichkeiten abseits der üblichen Pfade. Man findet hier:

- Farbverläufe
- Hintergrundbilder
- Schwebende Navigationen
- Usw.

Das Farbschema für dieses Thema ist reich, intensiv und vielfältig.



Wie bei jedem Design ist es nicht ratsam, jede Möglichkeit auszuprobieren und zu nutzen. Es gibt eine Vielzahl von Ideen, und Sie wählen die aus, die Sie für interessant und nützlich halten. Benutzeroberflächen sollen nicht "hübsch" gemacht werden. Sie müssen klar und prägnant sein und den Benutzer zu den Feldern und Funktionen eines bestimmten Layouts führen. Nichtsdestotrotz kann es Verwendungen geben, bei denen Schaltflächen klarer sind, wenn sie mit einem Bild angezeigt werden (z.B.: Rechnungen oder Kreditkarten auf Kassierer-Displays), in Webshops usw.

Seien Sie äußerst vorsichtig mit der Verwendung von Hintergrundbildern, da diese die Ladezeiten Ihres Layouts beeinflussen. Hübsch kann lästig sein! Optimieren Sie die Bilder, um sie so klein wie möglich zu machen. Verwenden Sie spezialisierte Werkzeuge, um die Größe Ihrer Bilder zu reduzieren.

Die Verwendung von Farbe

Mit Farben zu arbeiten braucht Übung, genauso wie ein gutes und nützliches Design zu erstellen. Eines der ersten Dinge, die man erkennen muss, ist, dass es nicht darum geht, kreativ zu sein oder hübsche Benutzeroberflächen zu schaffen. Der Schönheitsfaktor lässt schnell nach, während die Benutzerfreundlichkeit das ist, was den Kunden glücklich macht.

Jedes Design wird mit einem vordefinierten Farbschema geliefert. Das ist Absicht. Beschränken Sie sich auf diese Farben. Wenn nötig, ändern Sie eine Farbe im Set und überprüfen Sie dann alle Objekte und Teile, um eine der alten Farbdefinitionen durch die neue Farbe zu ersetzen. Fügen Sie Ihren Seiten keine beliebigen Farben hinzu, wenn Sie die Design-Apokalypse vermeiden wollen.

Fügen Sie Ihren Seiten keine beliebigen Farben hinzu, wenn Sie die Design-Apokalypse vermeiden wollen.

Farbe ist Ihr Diener

Farbe hat hier einen Zweck. Sie ist dein Diener. Farbe sollte Ihrem Design dienen, um eine gute Benutzererfahrung für den Benutzer zu schaffen.

Farbe kann helfen

- um eine Seite oder einen Text zu strukturieren
- um ein Thema oder eine Funktion hervorzuheben
- um das Auge zu den wichtigen Bereichen zu führen.

Beginnen Sie einfach

Farbe kann auf Hintergründe, Umrisse und Objekte oder sogar auf Text angewendet werden. Das schafft unendliche Möglichkeiten. Wenn dies überwältigend ist, beginnen Sie hier:

- Beginnen Sie mit einem der allgemeinen FM Designer-Themen (1...5)
- Verwenden Sie eher neutrale, vorzugsweise helle Farbhintergründe
- Vermeiden Sie Highlight-Farben, es sei denn, Sie heben tatsächlich etwas hervor.

Die Verwendung von Kontrast

Neben Form und Farbe ist der Kontrast ein wichtiges Gestaltungselement.

Arten von Kontrast

Es gibt verschiedene Arten von Kontrast, die Sie verwenden können:

- Farbkontraste (wie: rot/grün)
- Farb-/nichtfarbige Kontraste (wie: Farbe/Schwarz oder Weiß)
- Helligkeitskontraste (wie: hell/dunkel)
- Raumkontraste (z.B.: leeren Raum gegen genutzten Raum verwenden).

Warum Kontrast wichtig ist

Der Kontrast hilft, die wichtigen Teile auf der Seite zu finden und zu interpretieren.

Es ist schwierig, einen schwarzen Text auf dunklem Hintergrund zu lesen. Der Kontrast hilft. Sie erreichen den Kontrast, indem Sie den Text weiss machen. Ebenso hat ein hellgelber Text auf weissem Hintergrund überhaupt keinen Kontrast. Verwenden Sie dunkle Farben oder Schwarz für die Schrift, wenn Sie auf einem hellen Hintergrund arbeiten.

Reduzierter Kontrast

Kontrast ist zwar wichtig, aber ein starker Kontrast kann für das Auge ermüdend sein, besonders wenn Sie eine Software für Bildschirme entwerfen.

Ein vollständig weisser Hintergrund für eine Software-Oberfläche ist so, als ob man den Benutzer zwingen würde, direkt in eine Lampe zu schauen. Wenn der Text klein ist, überstrahlt der helle Hintergrund den Text und macht ihn möglicherweise sogar unlesbar, was den ermüdenden Effekt noch verstärkt. Um dieses Problem zu lösen, verwenden Sie einen leicht reduzierten Kontrast. Anstelle von Schwarz und Weiß können Sie einen dunkelgrauen (Graphit) Text vor einem hellgrauen Hintergrund wählen. Der Text ist immer noch sehr gut lesbar, aber er ist für das Auge angenehmer.

Farbkontrast vermeiden

Farbkontraste sind schwer zu unterscheiden. Ein dunkelblauer Text auf einem hellorangenen Hintergrund könnte funktionieren, aber nur, wenn ein guter Hell-Dunkel-

Kontrast vorhanden ist. Wenn beide Farben die gleiche Intensität haben, hilft der Kontrast nicht wirklich.

Als Faustregel gilt, dass man einen Farb-/Nichtfarbkontrast wählen kann, der in der Regel viel besser funktioniert. Die meisten Stile in FM Designer verwenden diese Art von Kontrast. Eine Schaltfläche kann farbig sein, aber der Text oder das Symbol auf der Schaltfläche ist entweder schwarz (auf einem hellen Hintergrund) oder weiss (auf einem dunkel gefärbten Hintergrund). Wenn Sie Kontraste wie diesen verwalten, haben Sie sowohl Farbe als auch einen guten Kontrast.

Übertreiben Sie nicht

Beschränken Sie die Verwendung kräftiger Farben, es sei denn, es passt zu Ihrem Publikum und Ihrer Anwendung. Es gibt immer Ausnahmen zu jeder Regel, aber bei einer durchschnittlichen Datenverarbeitungsanwendung geht es mehr um die Daten und die Verarbeitung als um einprägsame Farben auf den Schaltflächen.

Weniger Hervorhebungen helfen, die Aufmerksamkeit eines Benutzers zu fokussieren. Wenn alle Elemente eine **Warnfarbe** haben, bieten sie keine Orientierungshilfe. Wenn nur eine einzige wichtige Taste eine Warn- oder Hervorhebungsfarbe hat, ist es einfach, sich im Layout zurechtzufinden.

Führung des Benutzers

Ein schlichter Umgang mit Farben hilft dem Benutzer, sich zurechtzufinden. Bedingte Formatierungen, Schwebefeffekte und andere interaktive Leckerbissen helfen dem Benutzer, mit dem Layout zu interagieren, während ihn das Feedback an die richtigen Stellen führt.

Design Basics

Es geht nicht um Kunst

Es gibt zwar Kunst, um sich selbst auszudrücken, aber Interface-Design ist keine solche Kunst. Interfacedesign ist zweckgebundene Kunst. Ihr Geschmack ist nicht der Zweck. Immer wieder höre ich auch Einwände wie «Aber ich finde das schön...». Das ist der Ausdruck von Ahnungslosigkeit.

Warum geht es wirklich?

Lassen Sie uns einen Vergleich anstellen: Bei der Typografie zum Beispiel geht es nicht darum, ausgefallene Schriften zu schaffen, sondern um Lesbarkeit. Der beste Text ist ein solcher Text, der so gut lesbar ist, dass der Leser die Gestaltung nicht einmal merkt. Ein gut lesbares Buch ist ein Buch, in dem die Typografie so professionell eingesetzt wird, dass der Leser mühelos durch die Seiten liest. Die Typographie fällt nicht ins Auge, sondern verschwindet im Hintergrund. Sobald der Leser über die Lesbarkeit stolpert, braucht die Typografie eine Überholung.

Dasselbe gilt für das Interfacedesign.

- **Es geht nicht um schicke Farben, aber Farben können helfen**
- **Es geht nicht um das kreative Aussehen, sondern um die Form, die der Funktion folgt.**

Es geht um Benutzerfreundlichkeit

Konsistente Gestaltung

Wenn jede Seite anders aussieht, fällt es den Benutzern schwer, sich in der Software zurechtzufinden. Konsistenz im Design verbessert die Benutzerfreundlichkeit erheblich. Verwenden Sie dasselbe Raster, dieselbe Größe der Kopfzeilen, dieselbe Größe der Schaltflächen, die auf jeder Seite an genau denselben Stellen zu finden sind. Diese Überlegungen tragen dazu bei, ein kohärentes Erscheinungsbild zu schaffen, und dies verbessert die Benutzerfreundlichkeit.

Vieles von dem, was als "Gutes Design" bezeichnet wird, entwickelt sich mit der Zeit weiter. Es gibt so etwas wie "Zeitgeist" im Design. Es gibt Trends, und Design und Farben

werden in verschiedenen Kulturkreisen unterschiedlich interpretiert. Was an einem Ort funktioniert, muss an einem anderen Ort nicht funktionieren. Beständigkeit braucht daher immer einen Kontext, dessen man sich bewusst sein sollte.

Claris ist ein amerikanisches Unternehmen. Es sieht sehr amerikanisch aus und fühlt sich auch so an. Die grundlegenden Themen von FileMaker basieren auf amerikanischem Design. In Europa können diese Designs veraltet aussehen und sich von der eigenen visuellen Identität des Landes unterscheiden. Selbst zwischen den europäischen Ländern gibt es gewaltige Unterschiede. Zum Beispiel haben sowohl die Niederlande als auch die Schweiz eine ausgesprochene Kultur in der Typografie, doch die Designkultur und ihre Werte unterscheiden sich stark (Tipp: Prüfen Sie die Zeitungen in den verschiedenen Ländern). Asiatische Länder, insbesondere Japan, haben einen völlig anderen Designansatz und messen den Farben auch andere Bedeutungen bei als die Menschen in Europa oder in den Staaten. Würden Sie Südamerika mit Skandinavien vergleichen, würden nicht nur die Klimaunterschiede auftauchen, sondern auch die unterschiedlichen Designkulturen. Deshalb sollten Sie die Designkultur verstehen, für die Sie Software entwerfen.

Berücksichtigen Sie Ihre Designkultur.

Benutzerfreundlichkeit ist auch mit dem verknüpft, was die Menschen bereits kennen. Eine verblüffende neue Art von Benutzeroberfläche zu kreieren, könnte zeigen, was alles möglich ist, doch die einfachste Oberfläche, basierend auf bekannten Beispielen, ist normalerweise die beste Oberfläche für den Benutzer. Um sich an bekannte Nutzungsprinzipien zu halten, können Sie die [Apple Human Interface Guidelines](#) oder andere Grundlagen verwenden.

Benutzerfreundlichkeit ist das Ziel für jedes Design

Jede Farbe, Form und Platzierung von Objekten muss einem Zweck dienen. Das ist nicht ein Zweck für jedes Objekt, sondern vielmehr ein Zweck für die Seite und den Workflow. Wichtig ist nicht, ob die Schaltflächen rund sind, sondern ob die Verwendung, Form und Farbe der Schaltflächen dem Benutzer helfen, die jeweilige Aufgabe zu erfüllen. Um dies zu verdeutlichen, muss die Schaltfläche dem allgemeinen Zweck und Design folgen.

Tipps für eine bessere Gestaltung:

- Schlanke und aufgeräumte Benutzeroberfläche
- Reduzieren bis zum Maximum
- Konzentration auf eine einzige Aufgabe
- Den Blick auf die wichtigen Bereiche und Funktionen lenken

Top-down-Ansatz

Wenn Sie an einem ersten Entwurf arbeiten, wählen viele Leute einen Bottom-up-Ansatz. Als erstes entwerfen sie eine Schaltfläche oder ein Feld. Die Richtung führt von einem einzelnen Element über eine einzelne Seite zu mehreren Seiten und zuletzt zur gesamten Anwendung. Dieser Ansatz ist für uns selbstverständlich, aber er ist nicht hilfreich. Ein Top-down-Ansatz, vom Allgemeinen zum Speziellen, kann helfen, alles in einen Zusammenhang zu bringen.

Ein Top-Down-Ansatz für das Design würde darin bestehen, den Zweck der Anwendung zu definieren, dann die physischen Anforderungen an die Schnittstelle für den Benutzer (für welche Plattform entwerfen Sie? Desktop? Tablet? Web?) und schließlich die verschiedenen grundlegenden Ansichten und Aufgaben. Kleinere Teile können z.B. Editierfenster und Listenfenster sein, zusammen mit Dashboards, Druckansichten usw. Vereinheitlichen und vereinfachen Sie diese grundlegenden Ansätze. Ganz am Ende dieses Prozesses stehen die einzelnen Elemente auf Ihrer Seite. Die Form folgt der Funktion.

Weniger ist mehr

Jedes Thema in FM Designer wird mit einer Vielzahl von Stilen und Farben geliefert. Sie sind nicht gezwungen, diese alle zu verwenden, und Sie sollten es auch nicht tun. Wählen Sie die Stile, die Ihnen gefallen, und lassen Sie die anderen Stile sein.

- Wenige Hauptstile verwenden
- Wenige Hauptfarben verwenden
- Andere Stile und Farben können als gelegentliche Highlights verwendet werden.

Löschen Sie keine unerwünschten Stile, da Sie diese später möglicherweise benötigen. Beim Designwechsel können nur vorhandene Stile abgeglichen werden (!). Wenn Sie einen neuen Stil benötigen, ändern Sie vorzugsweise einen bestehenden Stil, um die Integrität mit anderen Designs zu wahren.

Eine gute Gestaltung ist nicht das Ergebnis eines Designs («Themes»)

Gute Designs helfen dabei eine gute Gestaltung zu kreieren, aber die Verwendung eines FileMaker Designs führt nicht automatisch zu gutem Design. Ein Thema ist nur dazu da, Ihre Gestaltung zu unterstützen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie man gutes Design richtig erstellt, schauen Sie sich nicht nur andere Software-Produkte an (da viele sehr langweilig sind), sondern schauen Sie sich auch Typographie, Web-Design und solche Dinge an. Lesen Sie ein paar Bücher, hören Sie sich Vorträge über Design an, machen Sie

ein paar Tests, kümmern Sie sich um ein besseres Verständnis und machen Sie dann erst weiter.

Hier holen Sie sich Ihr Know-How:

- Ihre lokale Bibliothek
- Ihre lokalen Designschulen (sehen Sie im Internet nach)
- Ihr lokales Buchgeschäft
- Ihr lokaler Zeitungskiosk (Design Magazine).

Wie man ein Design auswählt

Es gibt kein Design, das für alle Anwendungen geeignet ist. Welches Design Sie wählen, hängt nicht von Ihren persönlichen Vorlieben ab, aber es sollte eine Entscheidung zugunsten des Projekts sein. Deshalb: Kennen Sie Ihr Projekt, kennen Sie Ihren Kunden, fragen Sie nach eventuellen Gestaltungsrichtlinien (Corporate Identity). Arbeiten Sie von dort aus.

Wenn der Kunde keine Corporate-Identity-Richtlinien hat, auch keine Farben oder Logos, kann man nach der Art der Emotion fragen, die er vermitteln möchte. Luxusgüter verwenden häufig dunkelrot im Text, während Supermärkte orangefarbene Logos haben und Technologieunternehmen häufig blau verwenden. Farben haben eine Bedeutung, die man zu verstehen versuchen kann, und umgekehrt, wenn der Kunde die Bedeutung des Unternehmens und das, was kommuniziert werden soll, erklären kann, kann eine Farbe gewählt werden, die diese Absicht widerspiegelt.

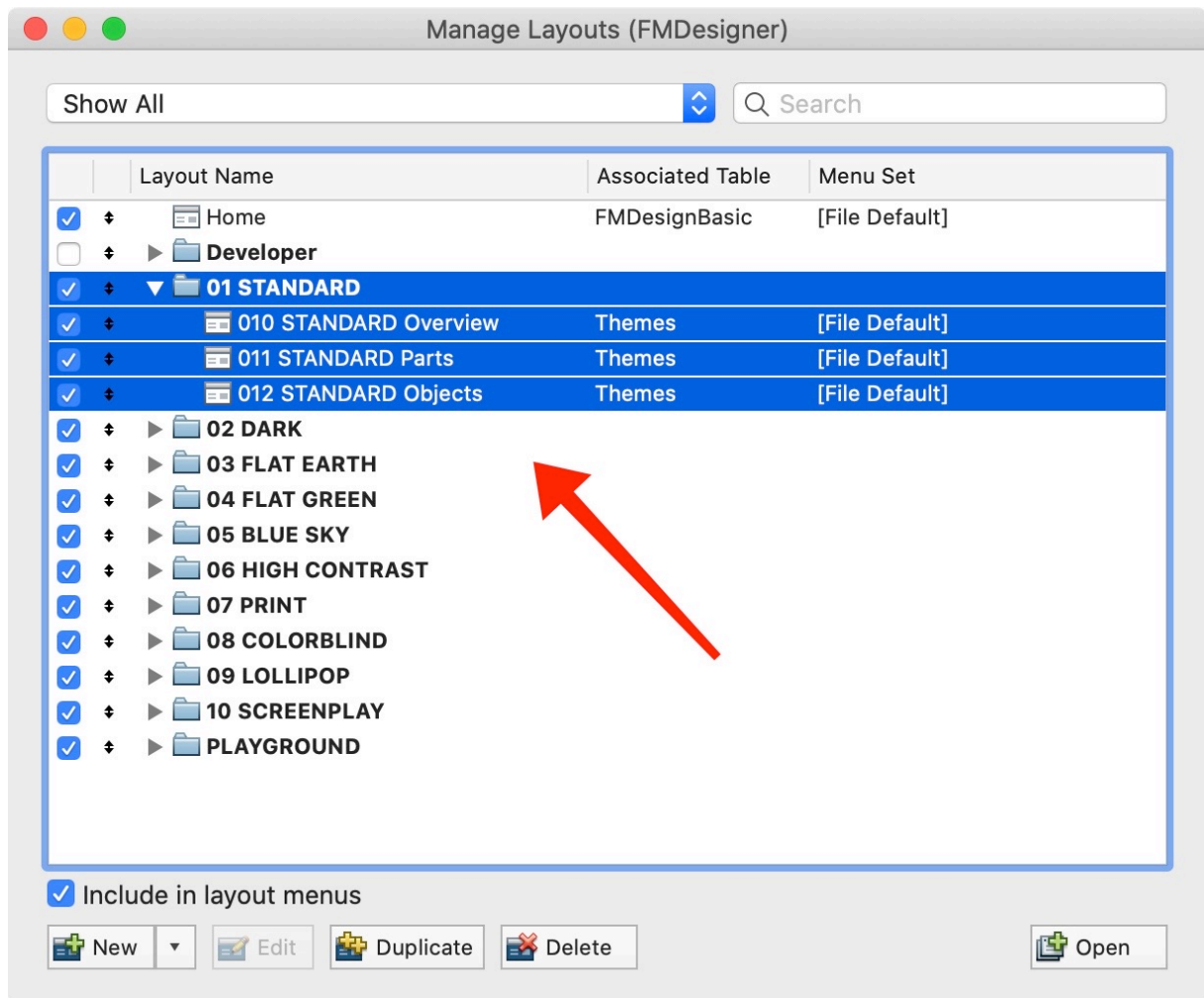
Ihr eigenes Design erstellen

FM Designer wird mit 10 sofort einsatzbereiten Designs geliefert. Wenn Sie Änderungen an einem vorhandenen Design vornehmen oder sogar ein komplett neues Design erstellen möchten, kopieren Sie am besten ein vorhandenes Design und ändern dann die Definitionen der einzelnen Stile.

Dies sind die Schritte:

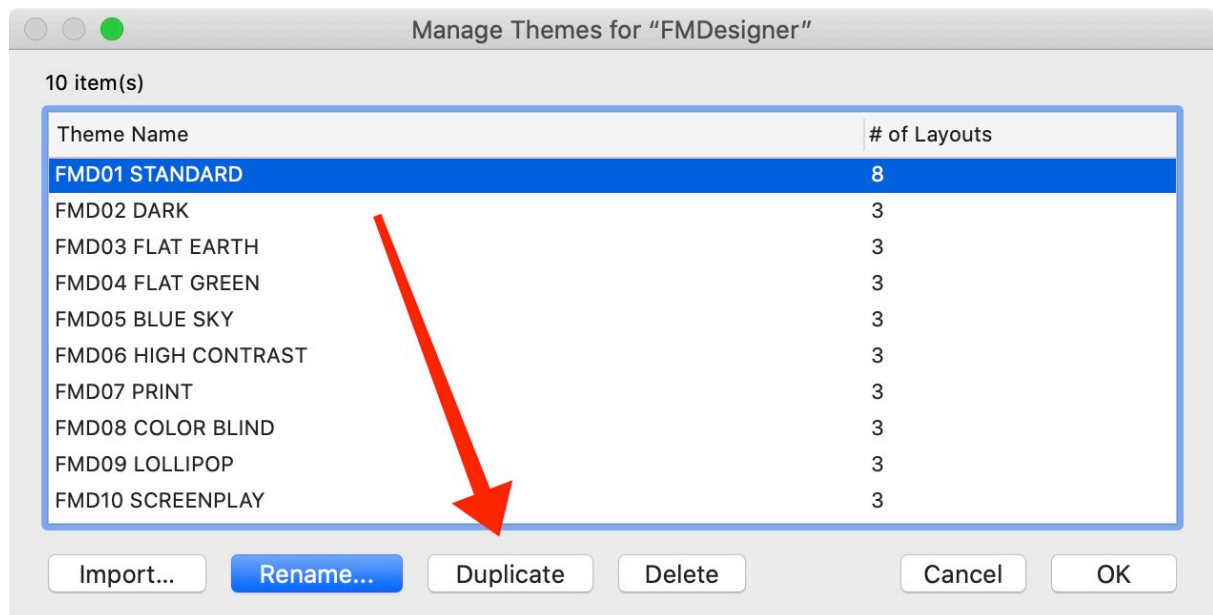
1. Duplizierung einer Gruppe von Layouts für ein Design.

Im Fenster "Layouts" hat jedes Thema einen eigenen Ordner und in diesem Ordner die gleichen 3 Layouts. Duplizieren Sie einen Ordner mit allen Layouts und benennen Sie diese entsprechend um.



2. Ein Design duplizieren

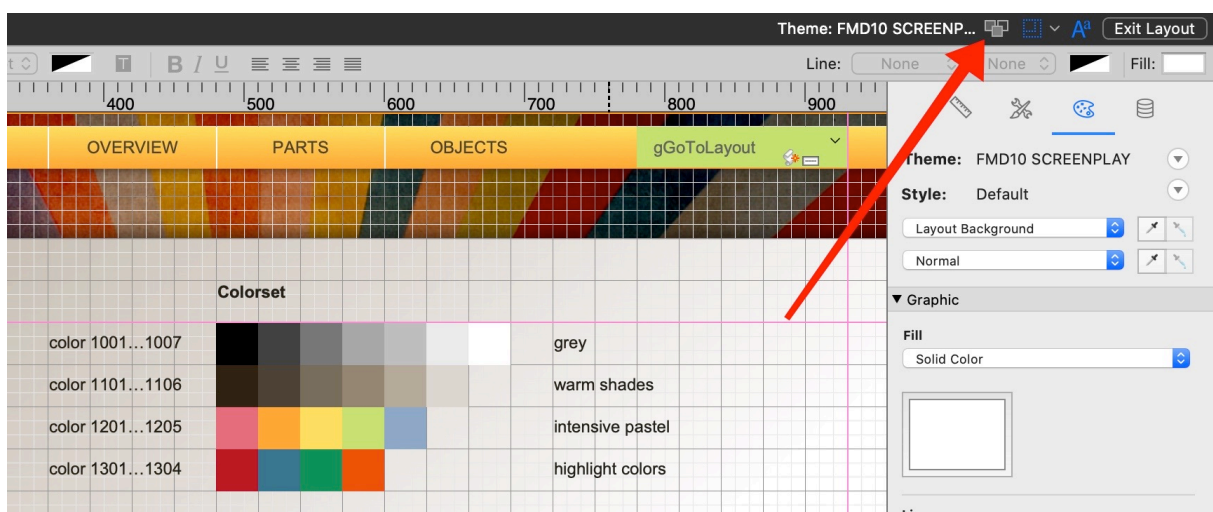
Gehen Sie zu Datei > Verwalten > Designs. Klicken Sie auf ein Design und dann auf Duplizieren. Sie haben nun ein neues Design.



3. Weisen Sie den zuvor erstellten Duplikaten der Seiten das neue Design zu

Gehen Sie zurück zu den paar neuen Layouts, die Sie kurz zuvor erstellt haben. Jedem dieser Layouts ist bereits ein Design zugeordnet, das jedoch auf das neue duplizierte Design geändert werden muss. Erst dann haben diese neuen Seiten ihr eigenes, für die Weiterentwicklung bereite Designvorlage.

Wechseln Sie auf jeder Seite in den Layoutmodus. Klicken Sie im Layoutmodus auf die Schaltfläche «Das auf dieses Layout angewandte Thema ändern»:



Wählen Sie das neue Design und bestätigen Sie die Auswahl.

4. Beginnen Sie mit der Anpassung aller Stile

Nun folgt die eigentliche Arbeit, und die ist nicht zu unterschätzen. Jedes Objekt kann eine Unzahl von Einstellungen haben. Jetzt arbeiten Sie sich durch die 3 Layouts, klicken jedes Objekt an, ändern die Einstellungen im Inspektor und speichern die Änderungen. Dies nimmt viel Zeit in Anspruch und ist anfällig für Fehler. Testen und probieren Sie!

Lesen Sie in der FileMaker-Hilfe nach, wie Sie mit Designs arbeiten und Stile ändern können. Sehen Sie sich auch unsere Videos an, da es manchmal einfacher ist, einen Arbeitsablauf zu erfassen, wenn Sie ihn sehen.

Spielwiese

Die Spielwiese ist eine Reihe von Layouts, mit denen man experimentieren kann. Anstatt eine der ursprünglichen Themenseiten zu verwenden, ist es besser, eine separate Seite zum Testen neuer Ideen zu erstellen.

Es gibt zwei Spielwiese-Seiten, eine mit einem Raster von 30x30 Pixeln, wie bei allen anderen Layouts, und eine mit einem [Raster](#) von 40x40 Pixeln. Sie können so viele Testseiten hinzufügen, wie Sie möchten, wenn Sie das hilfreich finden.

Die Spielwiese ist zum experimentieren da

- Verwenden Sie das Standardlayout oder erstellen Sie Ihr eigenes
- Wechseln Sie schnell das Design, um zu sehen, wie sich das Aussehen ändert
- Experimentieren Sie mit verschiedenen Gitternetzen.
- Erstellen Sie Basisseiten für Ihr eigenes Design, indem Sie eines der Themen von FM Designer verwenden
- Achtung! Solange Sie eines der vorhandenen Themen verwenden und Änderungen an den Stilen vornehmen, werden diese auf das Thema selbst angewendet (erwägen Sie die Erstellung eines neuen Themas).

Bewährte Verfahren zur Entwicklung neuer Designs und Themen

Wenn Sie beginnen, Änderungen an den Stileinstellungen vorzunehmen, wird empfohlen, ein vorhandenes Design zu duplizieren und eigene Seiten zu erstellen (wie > hier beschrieben). Dies ermöglicht die Entwicklung einer völlig neuen Gestaltung, auch wenn sie auf einem bestehenden Design basiert.

Zum Beispiel: Wenn Sie das FMD05 BLUE SKY-Thema nehmen, können Sie mehrere Blau-Eindrücke erzeugen (eher hell und hell, oder dunkler). Um dasselbe Thema, aber auf eine andere Weise zu verwenden, duplizieren Sie das Thema und die Themenseiten und passen das neue Thema (Objekte, Teile usw.) auf der Grundlage derselben Farben an.

Arbeiten mit Designs

Designs verstehen.

Themen basieren auf dem gleichen Original

Alle Themen von FM Designer sind Duplikate des ersten Designs. Aus diesem Grund hat jeder Stil dieselbe ID für alle Themen. Da alle Designs von FM Designer auf demselben ursprünglichen Stilsatz oder Thema basieren, «arbeiten» diese Designs «zusammen». Sie können ein Layout von einem Design zu einem anderen wechseln, und alle Stile werden mit dem neuen Design abgeglichen. Praktisch, nichtwahr?

Alle Designs des FM Designers basieren auf demselben ursprünglichen Design.

Sie können die verborgene ID eines Stils weder sehen noch bearbeiten. Seien Sie sich nur bewusst, dass alle Themen verborgene Informationen enthalten, wodurch es möglich ist, einfach zwischen den Themen von FM Designer zu wechseln. Alle neu angelegten Stile werden jedoch beim Wechsel eines Themas nicht erkannt und daher verworfen und auf den Standardstil gesetzt.

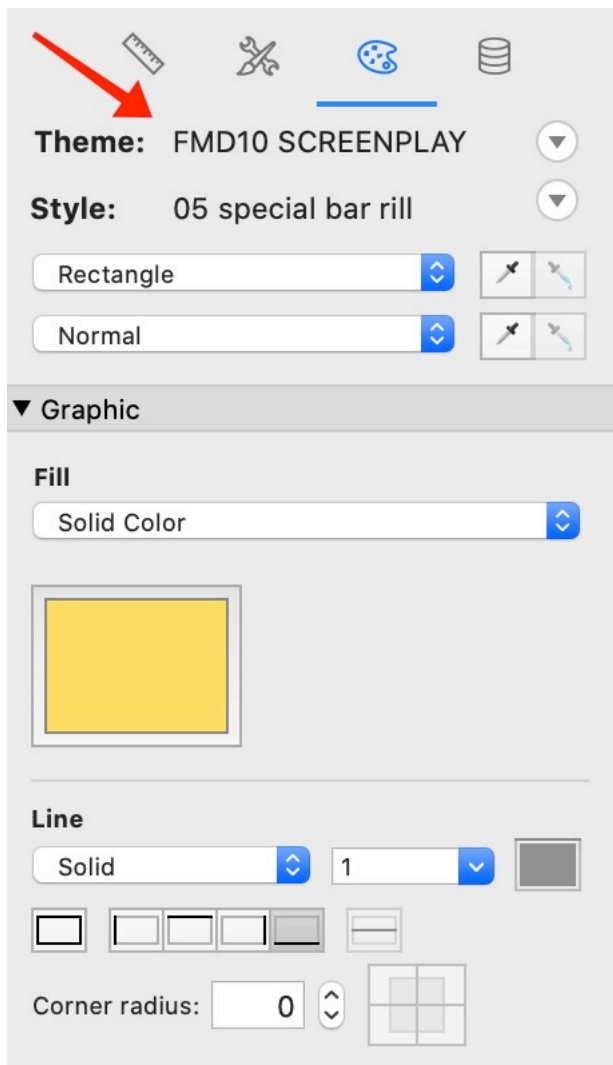
Siehe auch «[Stilnamen müssen eindeutig sein](#)» und «[Neue Stilvorlagen erstellen](#)».

Was ist ein Design?

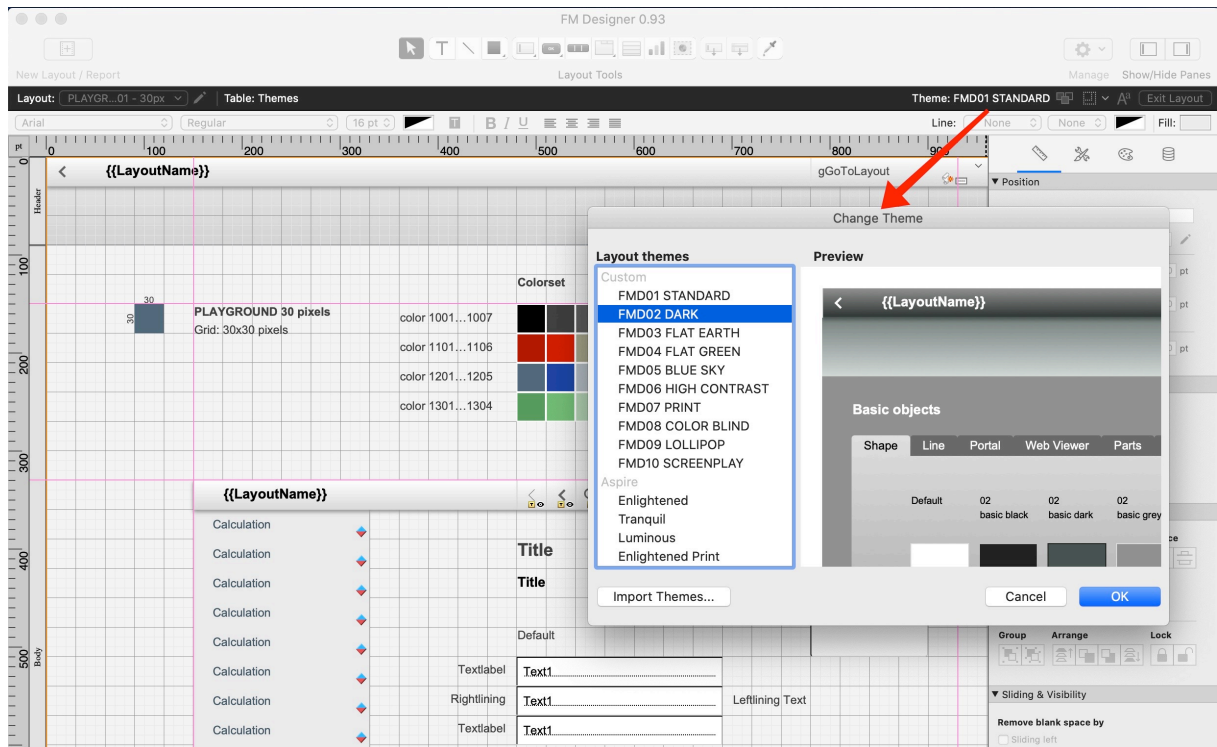
Ein Design ist ein Stilkatalog. Jedes Design repräsentiert ein bestimmtes Erscheinungsbild, und alle Stile dieses Designs arbeiten gemeinsam auf dieses Ziel hin.

In FileMaker ist jede Seite mit einem Design verknüpft, welches dann eine Reihe von Stilen für Objekte bereitstellt. Beim Erstellen einer neuen Seite wird ein Standarddesign verwendet, und alle neuen Objekte erhalten den Standardstil des gewählten Designs für jede spezifische Art von Objekt.

Im Inspektor finden Sie auf der dritten Registerkarte "Aussehen" das benannte Design, zusammen mit dem Namen des Stils und den Einstellungen für das aktuell ausgewählte Objekt.



Es ist möglich, zu einem anderen Design zu wechseln. Klicken Sie im Layoutmodus auf «Das auf dieses Layout angewandte Design ändern», um ein anderes Design zu wählen. Versuchen Sie dies, um zu sehen und zu verstehen, wie ein Design funktioniert.



Was ist ein Stylesheet?

Designs sind Sets mit Stilvorlagen

FileMaker-Designs ähneln den Cascading Style Sheets (CSS), wie sie für Websites verwendet werden. Cascading Stylesheets für Websites sind extrem vielseitig. Die Anpassung für FileMaker ist (noch) nicht ganz so vielseitig, aber ausgesprochen einfach in der Handhabung. Während es sich bei CSS in der Regel um einfache Textdateien handelt, hat FileMaker eine benutzerfreundliche Oberfläche, wie sie im Inspektor zu finden ist.

Designs werden Layouts zugeordnet

In FileMaker werden Designs Layouts (Seiten) zugeordnet. Jedem Layout muss ein Design zugeordnet sein. Eine Seite = ein Design. Es ist nicht möglich, einer Seite mehrere Designs zuzuordnen.

Themen bestehen aus Stilen

Innerhalb eines Designs (oder: Stylesheet) kann es unbegrenzt viele Definitionen oder Stile geben. Stile werden für Objekte definiert. Für ein Textobjekt kann es die Schriftart, die Schriftgrösse, die Schriftfarbe, den Zeilenabstand, den Hintergrund und vieles mehr beschreiben. Jedes Objekt verfügt über verschiedene Einstellungen und Optionen und häufig auch über Einstellungen für den Status (aktiv, nicht aktiv, schweben, gedrückt, Fokus).

Stile werden über ihren Namen referenziert

Dieser ganze Satz von Definitionen für ein Objekt ist ein einziger Stil. Jeder Stil hat einen Namen. Anstatt alle Einstellungen für alle Objekte zu wiederholen, ist es einfacher, ein Objekt auf das Thema (oder: Stylesheet) zu verweisen, indem man dem Objekt einen Namen zuweist. Dies reduziert nicht nur die Einstellungen (und die Grösse) eines Layouts, sondern vereinfacht auch die Pflege der Einstellungen. Bei der Verwendung eines Stylesheets können die Einstellungen eines beliebigen Objekts im Stylesheet selbst angepasst werden, was sich auf alle verwandten Objekte auswirkt.

Cascading Stylesheets

Was bedeutet die "Kaskadierung" im CSS?

Stylesheets werden als «kaskadierend» bezeichnet, da sie hierarchisch angewendet werden. Die Hierarchie entsteht als Abhängigkeit:

1. Stil für ein einzelnes Objekt
2. Aktivierung des Objektstils für ein ganzes Layout
3. Aufnahme des Objektstils in das Design und deshalb für die gesamte Datei verwendbar.

Es ist möglich, Änderungen nur für ein einzelnes Objekt oder für eine einzelne Seite vorzunehmen. Sie können die Informationen auch im Design selbst speichern. Dadurch wird sie automatisch auf alle Objekte angewendet, die denselben Stil aus demselben Design verwenden.

Die Kaskadierung ist: Objekt > Seite > Datei (oder: Design).

Stilnamen müssen eindeutig sein

Warum Stilnamen eindeutig sein müssen





Ein Design oder Stylesheet ist eine lange Liste von Stilen, und jeder Stil muss einen eindeutigen Namen haben. Es gibt keine unterschiedlichen Stylesheets oder Themen für Objekttypen, aber alle Objekttypen, Teile usw. finden einen Platz im gleichen Thema und in der gleichen Stilliste. Diese Tatsache erfordert, dass die Stilnamen eindeutig sein müssen. Mit Ausnahme der Standarddefinitionen müssen alle Stile in der gesamten Liste eindeutige Namen haben.

Wie FM Designer Stile benennt

Es gibt keinen Standard für die Definition von Stilen. Die einzige Regel ist, dass Namen eindeutig sein müssen. Während der Arbeit am FM Designer wurden alle Arten von Ideen bewertet, wie z.B. Lösungen, die nur aus Zahlen bestehen, oder beschreibende Namen. Am Ende schien eine Kombination aus beiden am besten zu passen.

Im FM Designer ist jeder Stil (mehr oder weniger) eine Kombination aus 3 Elementen:

1. Gruppennummer
2. Text
3. Positionsnummer

Theme: FMD06 HIGH CONTRAST ▼

Styles: ☒ Show All

Part
Default
01 - Topnavigation, Style 01
02 - Title Header, Style 01
03 - Header, Style 01
04 - Leading Summary, Style 01
05 - Subsummary, Level 01
05 - Subsummary, Level 02
05 - Subsummary, Level 03
05 - Subsummary, Level 04
06 - Body, Style 01
06 - Body, Style 02
06 - Body, Style 03
06 - Body, Style 04, form
07 - Trailing Summary, Style 01
08 - Footer, Style 01
09 - Title Footer, Style 01
10 - Bottomnavigation, Style 01
Print part

Diese Stilnamen sind eindeutig. Reine Zahlen wären die einfachste Methode, um eindeutige Stilnamen zu erhalten. Diese sind jedoch schwer zu lesen. Beschreibungen sind wichtig. Wie im obigen Beispiel halten die Gruppennummern die Stile zusammen, während die Nummerierung am Ende für Variabilität sorgt. Dieses Vorgehen ist auch deshalb pragmatisch, weil FileMaker die Stile alphanumerisch sortiert. So bleiben die Gruppen zusammen und lässt sich mit den Variationsnummern eine gut lesbare Liste erstellen.

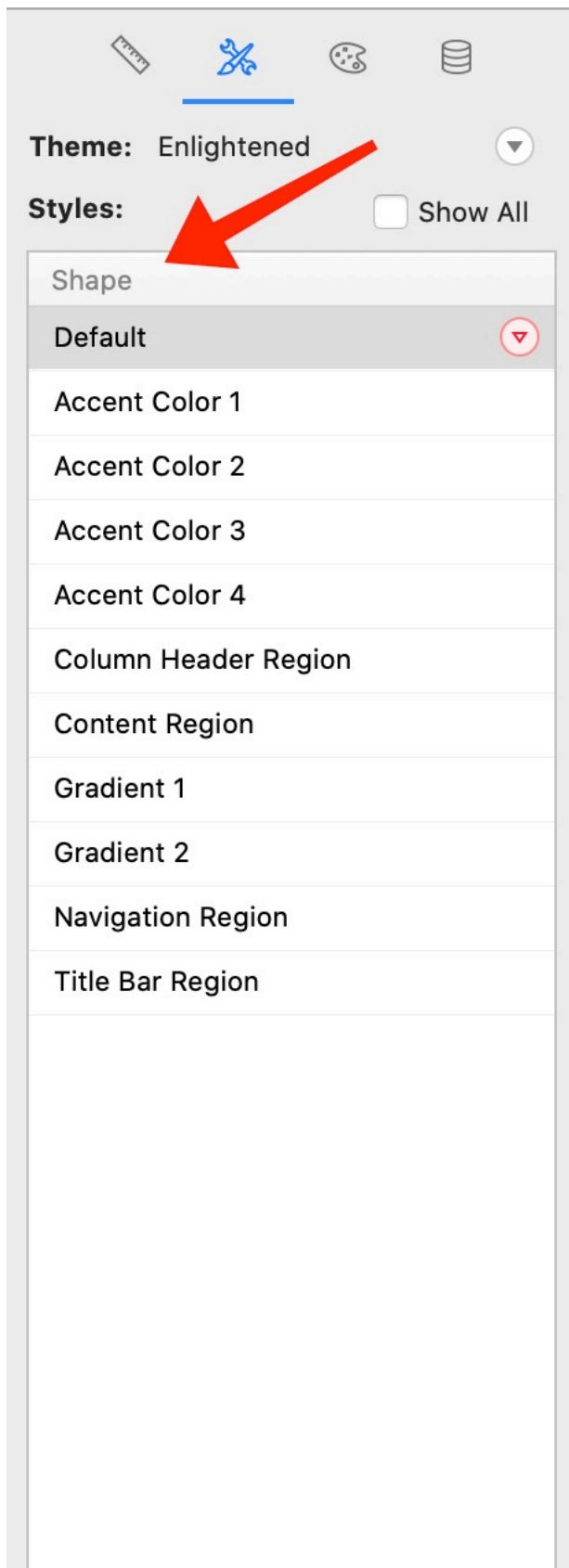
Es gibt keine Regeln. Wenn Sie die Namen ändern möchten, machen Sie einfach weiter. Die Kompatibilität zwischen den Designs sollte dadurch nicht beeinträchtigt werden.

Nein, nicht...

Empfehlung: Löschen Sie keine Stile. Wenn Sie das tun, verlieren Sie die Übereinstimmung mit den anderen Themen.

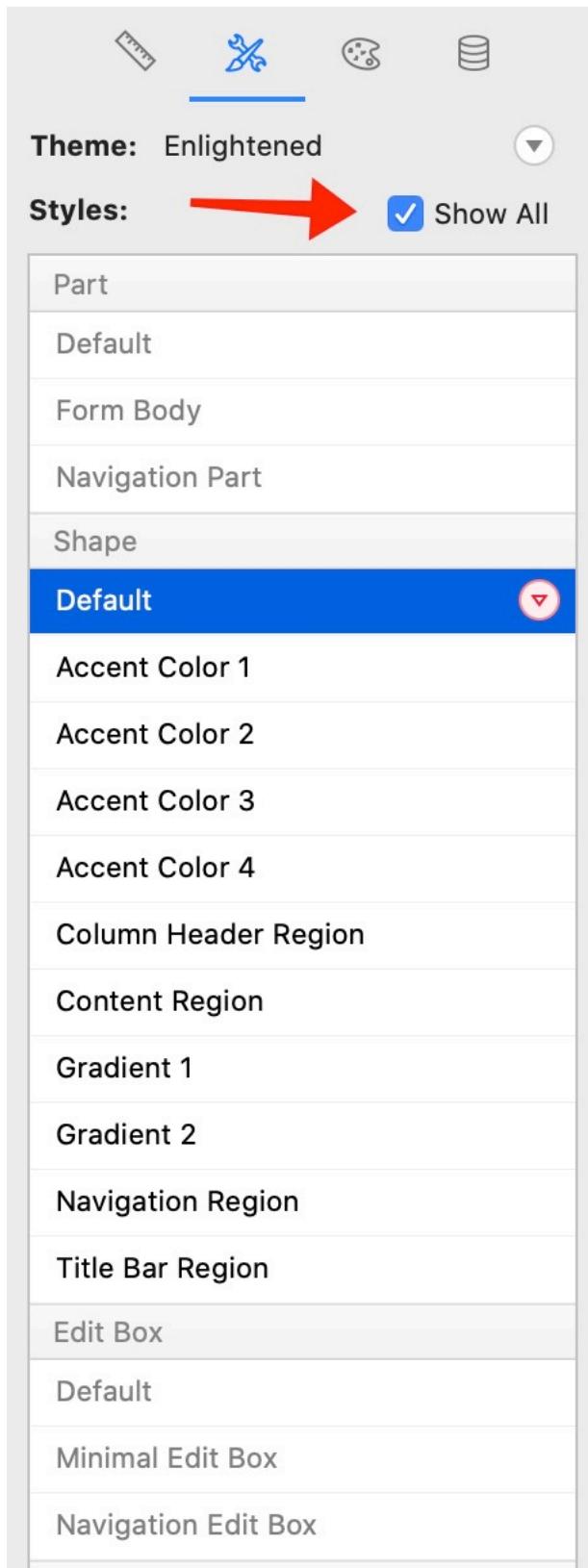
Vollständigen Stilliste anzeigen

In der Abbildung unten ist ein Standard-FileMaker-Designs gezeigt. Wenn Sie auf ein Objekt klicken, werden nur die Stile dieses Objekttyps angezeigt. In diesem Screenshot sehen Sie die Formatstile:



Es ist möglich, die gesamte Stilliste über alle Objekttypen hinweg anzuzeigen. Setzen Sie das Häkchen bei «Alle anzeigen» und FileMaker zeigt die gesamte Liste der Stile für alle

Objekttypen und Bereiche an. Sie können jetzt durch die Liste blättern, um alle Einträge zu sehen:



Stilvorlage auf ein Objekt anwenden

Um einen Stil auf ein Objekt anzuwenden, klicken Sie auf das Objekt und öffnen Sie dann den Inspektor. Klicken Sie auf der Registerkarte Stile auf einen Stil, um diesen Stil auf das Objekt anzuwenden.



Objektliste

FileMaker listet alle Objekte eines Layouts in einer Objektliste auf. Diese Liste wird am linken Rand des aktiven Fensters (im Layoutmodus) angezeigt. Anstatt auf Objekte im Layout selbst zu klicken, können Sie auch auf ein beliebiges Objekt in der Objektliste klicken, um den Stil dieses Objekts zu ändern oder zu bearbeiten.

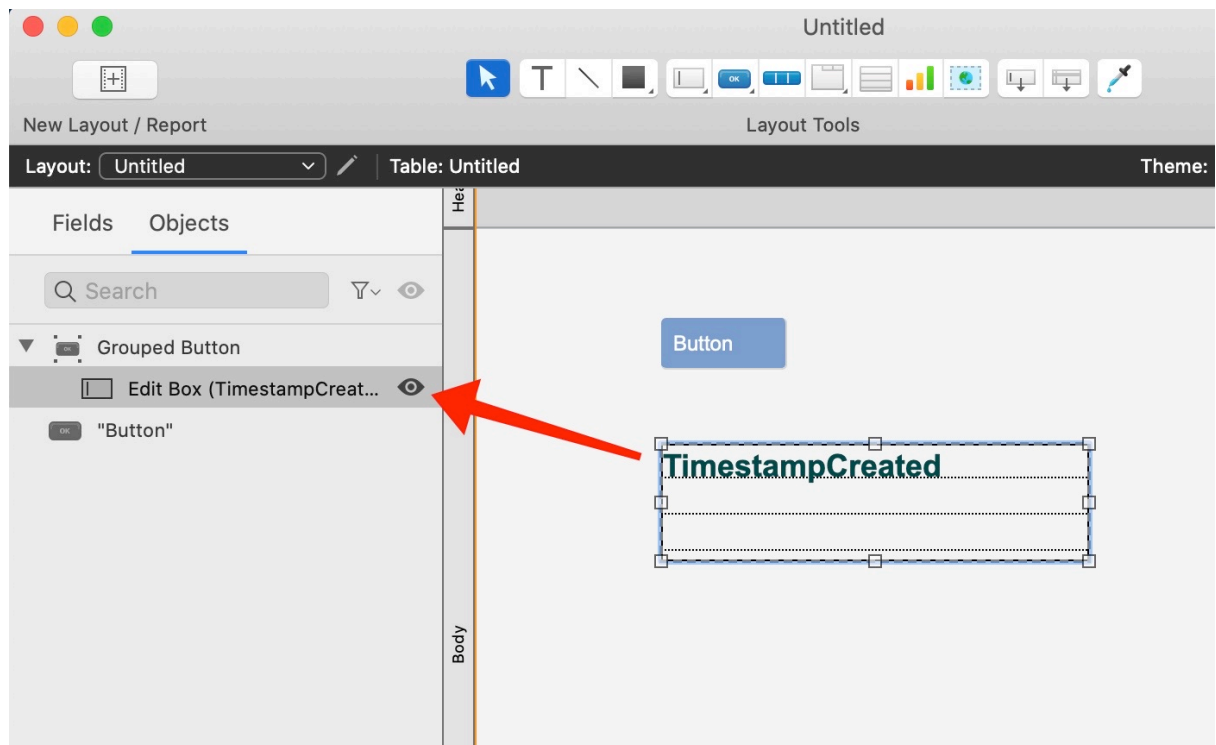
Gruppierte Objekte

In der Objektliste sehen Sie möglicherweise auch gruppierte Objekte. Eventuell haben Sie mehrere Objekte absichtlich gruppiert. Manchmal gruppiert FileMaker Objekte automatisch. Dies ist der Fall, wenn Sie ein reguläres Objekt haben, für das Sie eine Tastenaktion erstellen. In diesem Fall gibt es einen Ordner «Gruppierte Schaltfläche», den Sie öffnen müssen, bevor Sie auf ein bestimmtes Objekt klicken und den Stil ändern können.

Auch wenn Sie versuchen, auf ein Objekt zu klicken, und nichts passiert, oder wenn Sie im Inspektor nicht die erwarteten Ergebnisse erhalten, wird dieses Objekt möglicherweise gruppiert. Am einfachsten ist es, einen Blick in die Objektliste zu werfen und sicherzustellen, dass Sie auf das richtige Objekt in dieser Liste klicken. Dann bearbeiten Sie es wie gewohnt.

Im Screenshot unten wurde dem Feld TimestampCreated eine Schaltflächenaktion zugewiesen. FileMaker erstellte einen Eintrag "Gruppierte Taste" (eine Art Ordner, den Sie

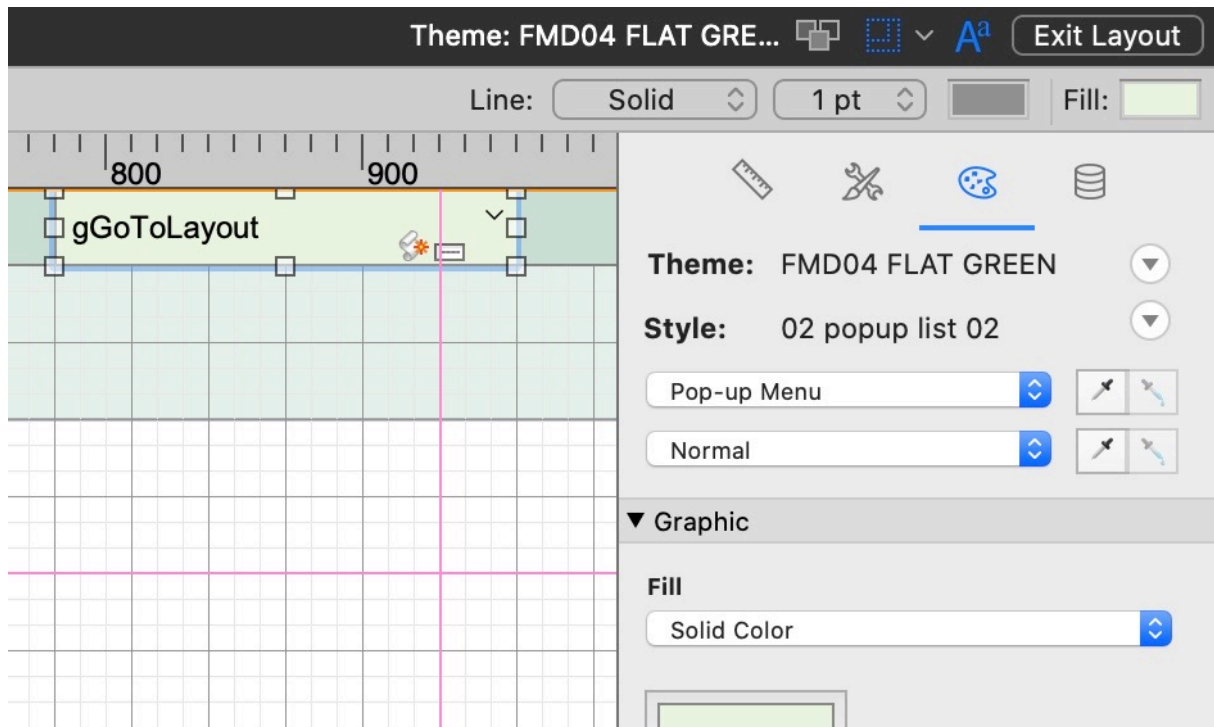
öffnen können). Innerhalb dieses Ordners finden Sie das Bearbeitungsfeld, wie es für das Feld Zeitstempel erstellt verwendet wurde.



Stilvorlage editieren

Wie Sie Einstellungen eines beliebigen Stils finden

Im Screenshot unten ist im Layout ein Popup-Menü ausgewählt, und im Inspektor auf der rechten Seite ist der Name des Stils mit allen Einstellungen zu finden.

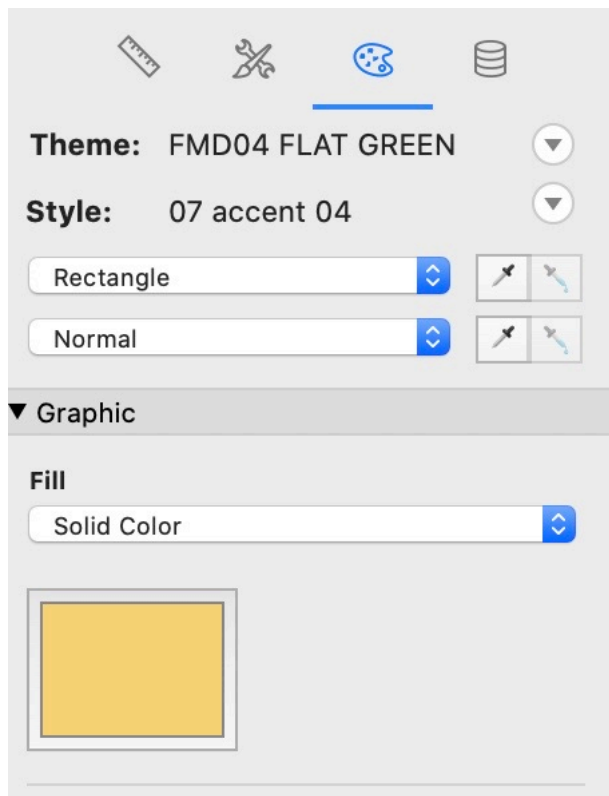


Wenn Sie die Einstellungen für dieses Objekt gefunden haben, können Sie damit beginnen, es zu ändern. Jede Änderung ist zunächst eine lokale Änderung an diesem spezifischen Objekt. Erst wenn Sie die Änderungen am Stil oder eventuell am Thema speichern, werden die gleichen Einstellungen auf andere Objekte angewendet.

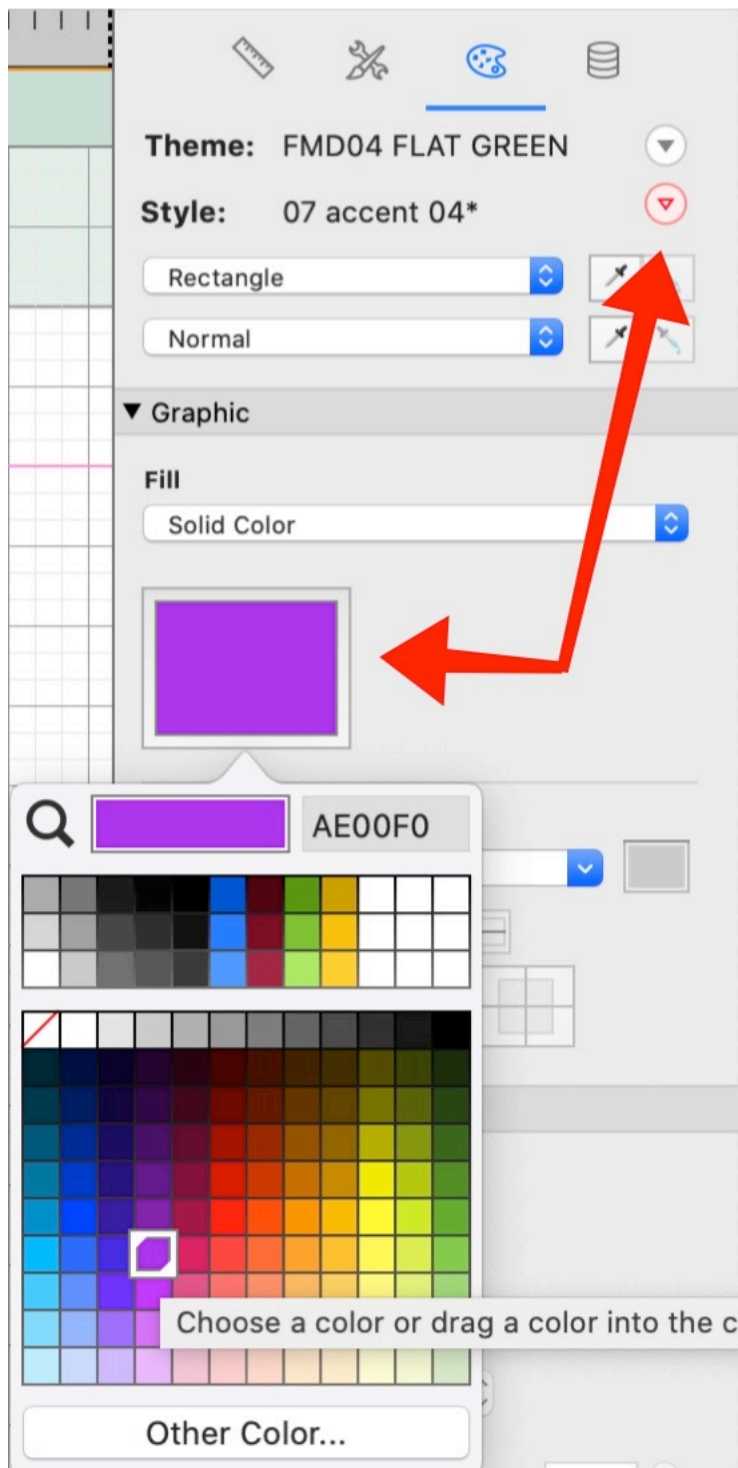
So funktioniert das:

Einzelobjekt

In der Abbildung unten sehen Sie einige Einstellungen für ein ausgewähltes Objekt.

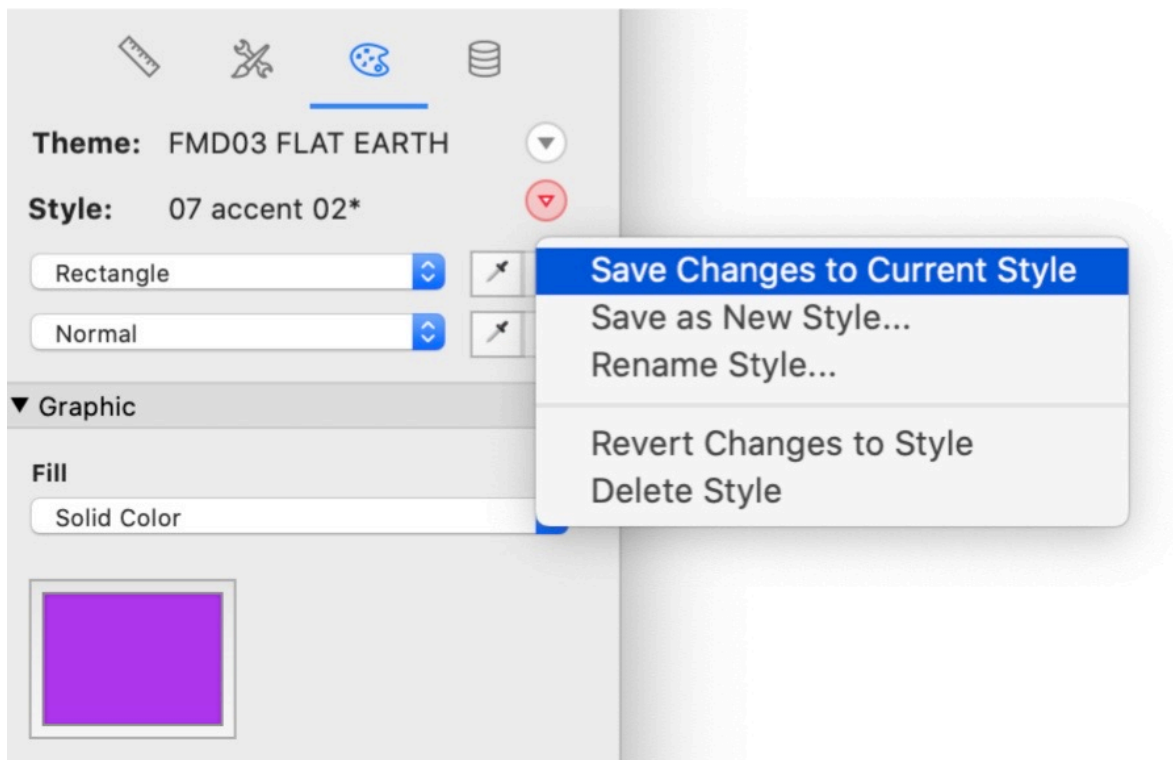


Sobald Sie eine Einstellung für dieses Objekt ändern, erhalten Sie eine Rückmeldung im Inspektor. Im nächsten Screenshot wurde die Farbe auf violett geändert. Hinter dem Namen des Stils wurde das "Dreieck in einem Kreis" (ein Popup-Menü) rot. Dies zeigt eine Änderung an und bedeutet, dass die Änderung noch nicht gespeichert wurde. Die Änderung betrifft also nur das Objekt, das geändert wurde.



Die Änderung in der Stilvorlage speichern

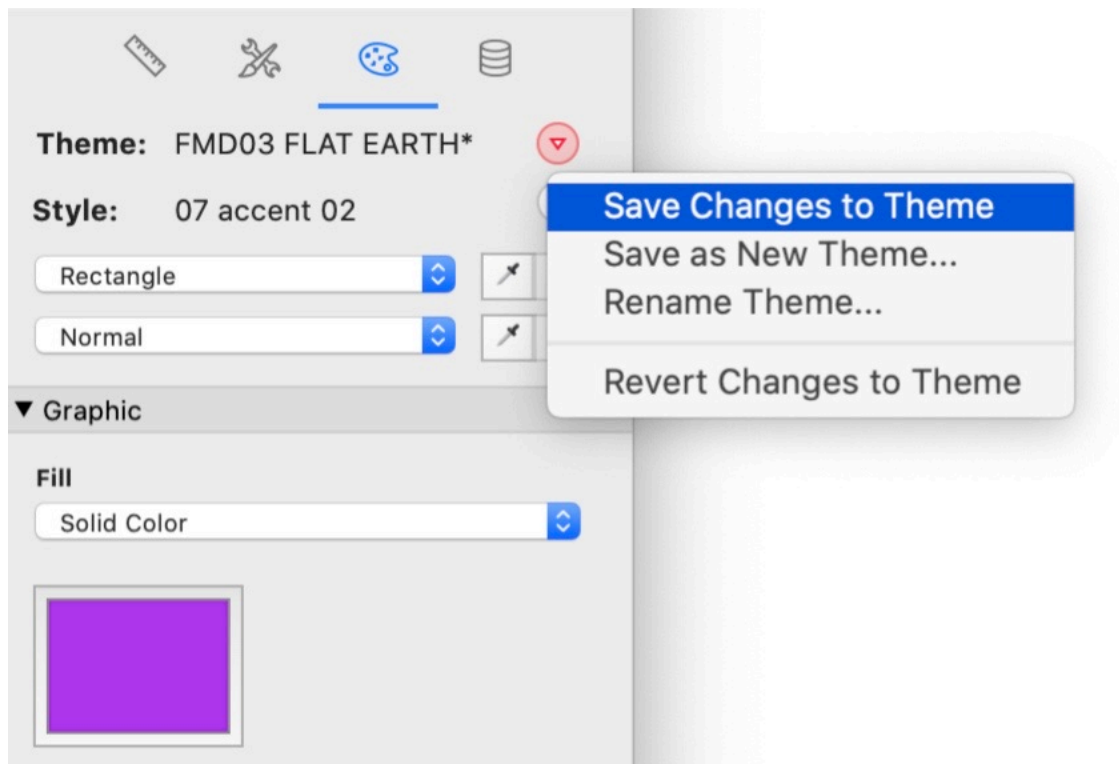
Klicken Sie nun auf das rote Dreieck, und es erscheint ein Popup, durch das Sie mehrere Optionen haben. Wählen Sie «Änderungen im aktuellen Stil speichern».



Das Speichern der Stiländerung bedeutet, dass der Stil nun für jedes Objekt mit dem gleichen Stil im gleichen Layout gilt. Der Anwendungsbereich wurde erweitert, ist aber immer noch begrenzt.

Speichern Sie die Änderung des Designs

Damit es sich um eine wirklich universelle Korrektur handelt, muss die Stileinstellung wieder im Design selbst gespeichert werden. Sie funktioniert ähnlich wie die Änderung am Objekt. Wenn der Stil geändert wurde, färbt sich das Dreieck hinter dem Namen des Themas rot. Dies bedeutet, dass ein Stil geändert, aber noch nicht im Design selbst gespeichert wurde.



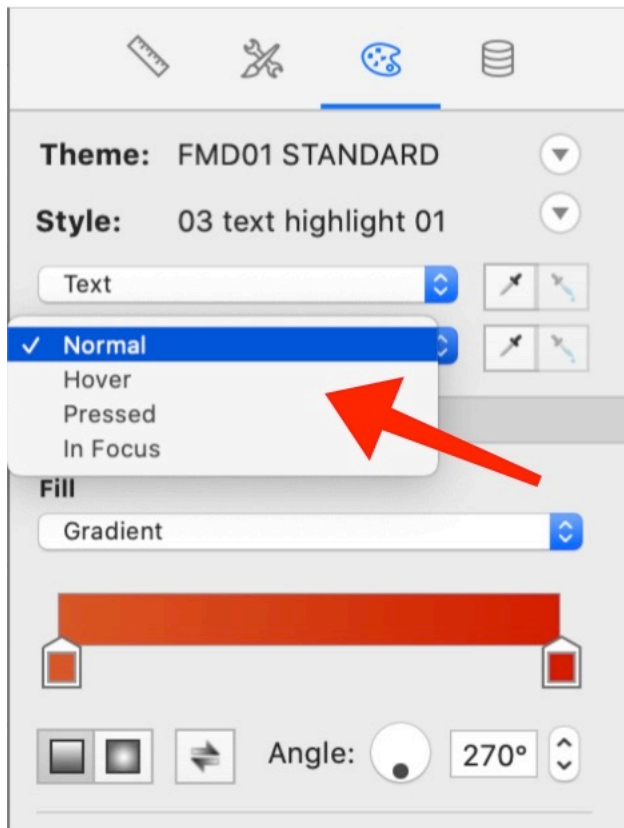
Sobald ein Stil im Design selbst gespeichert wurde, wird er automatisch auf alle Objekte in derselben Datei angewendet – auf diejenigen, auf die dasselbe Design und denselben Stil angewendet wurden.

Status einstellen

Viele Objekte haben unterschiedliche Einstellungen für jeden Status, den ein Objekt haben kann. Dies ist wichtig zu wissen, da die Statusänderungen ein Feedback für den Benutzer darstellen.

Zum Beispiel: Wenn Sie mit der Maus über eine Schaltfläche fahren, kann diese Schaltfläche ihre Farbe ändern. Dies gibt Ihnen als Benutzer ein wichtiges Feedback. Zu den Stauseinstellungen gehören:

- Normal
- Hover (Mit der Mauszeiger darüber zeigen)
- Pressed (gedrückte Maustaste)
- In Focus (aktiv bzw. ausgewählt)



Bei anderen Objekten können die Statusoptionen leicht abweichen. Jeder Status hat seine eigenen Designereinstellungen. Ein einzelnes Objekt kann daher leicht ein Dutzend Einstellungen haben.

Profi-Tipp:

Wenn Sie ein Objekt ändern oder anpassen, müssen Sie die Einstellungen der einzelnen Status harmonisieren. Das ist tatsächlich eine ziemlich Arbeit, wenn Sie anfangen, ein eigenes Thema zu erstellen!

Aktualisierung einer Stilvorlage

Einen Stil zu aktualisieren bedeutet, einen Parameter zu ändern und diesen Parameter dann im Stil und schliesslich im Design zu speichern. Die grundlegende Beschreibung ist in "[Cascading stylesheets](#)" zu finden.

Aktualisierung eines Designs

Die Aktualisierung eines Designs ist der letzte Schritt bei der Aktualisierung der Stile dieses Designs. Sobald eine Änderung an einem beliebigen Objekt in seinem Stil gespeichert wurde, können Sie das Design aktualisieren (oder ein neues erstellen).

Design duplizieren

Das Duplizieren eines Designs ist der schnellste Weg, um die Entwicklung eines eigenen Designs zu beginnen. Mehr über das Duplizieren eines Designs und die Vorgehensweise erfahren Sie im Abschnitt "[Ihr eigenes Design erstellen](#)".

Neue Stilvorlagen erstellen

Es ist sehr einfach, einen neuen Stil zu kreieren. Denken Sie jedoch daran, dass neue Stile nicht mit anderen Designs synchronisiert werden können. Selbst wenn Sie einen Stil mit dem gleichen Namen in einem anderen Design erstellen, gibt es keine Synchronisierung zwischen den Stilen, wenn Sie das Design ändern. Lesen Sie mehr darüber im Abschnitt "Themen basieren auf dem gleichen Original".

Beispiel

Nehmen wir an, Sie arbeiten mit Design A, haben aber auch ein zweites Design B.

Wenn Sie in Design A einen neuen Stil mit der Bezeichnung «Hervorgehobener Text» und dann in Design B einen gleichen neuen Stil mit der Bezeichnung «Hervorgehobener Text» erstellen, haben diese unterschiedliche interne IDs.

Wenn Sie also ein Objekt in Design B mit dem Stil «Hervorgehobener Text» definiert und das Thema in Design B geändert haben, wird das als «Hervorgehobener Text» definierte Objekt nicht mit dem gleichnamigen Stil in Design B synchronisiert. Wenn Sie Ihr Stylesheet in Design B ändern, werden alle neuen Stile auf «Standard» gesetzt. Sie müssen sie manuell an den neuen Stil anpassen.

Designs importieren

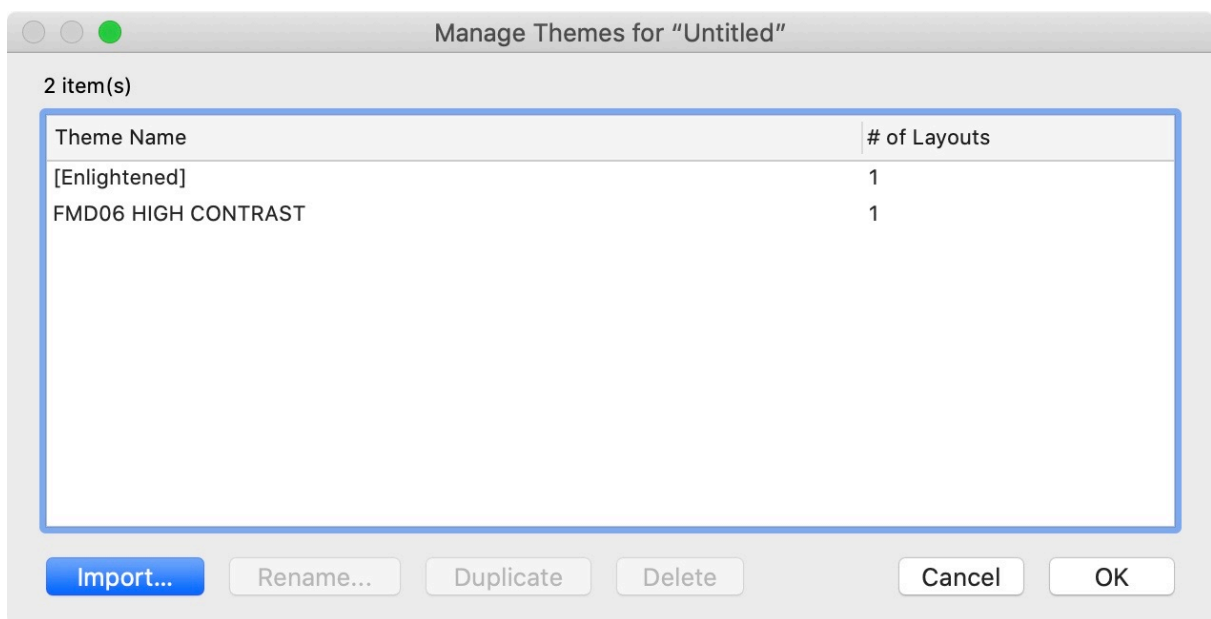
Wie importiert man ein Design in seine eigene Software-Anwendung?

Wie importiert man ein Design

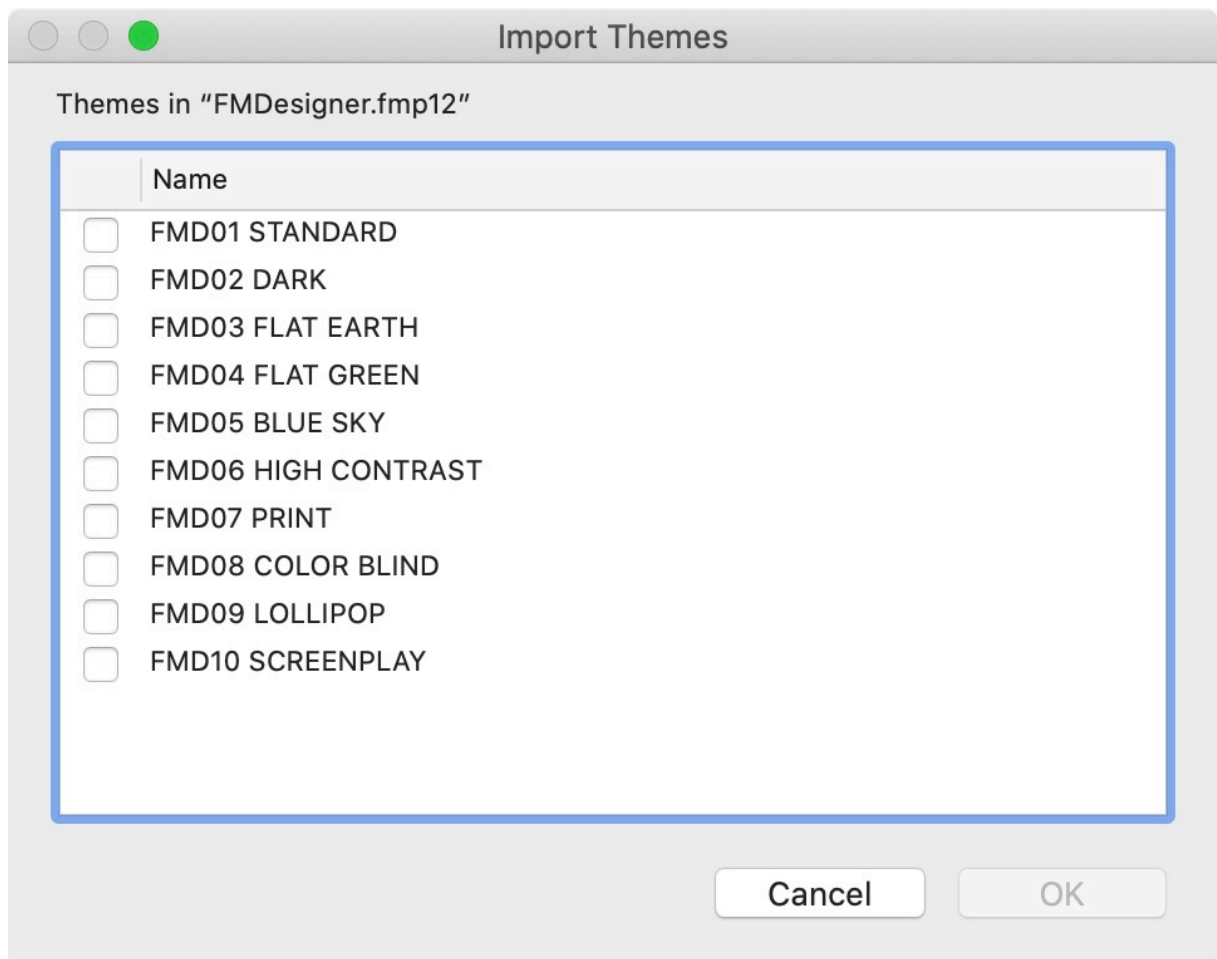
Themen können aus anderen FileMaker-Dateien importiert werden. Angenommen, Sie verfügen über Ihre eigene Lösungsdatei und haben jetzt FM Designer erworben, können Sie ein Thema aus der FM Designer-Datei in Ihre eigene Lösung importieren.

So funktioniert es:

Öffnen Sie Ihre Lösungsdatei und klicken Sie auf Datei > Verwalten > Designs. Ein neues Fenster erscheint:



Klicken Sie auf Importieren und wählen Sie FM Designer, die Datei. Im nächsten Fenster werden alle Designs dieser Datei angezeigt. Wählen Sie die Themen, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf "OK".



Das ist alles! Sie können nun die von Ihnen importierten Designs auf jedes beliebige Layout anwenden.

Wenn Sie möchten, dass das Design in Ihrer Lösungsdatei eine sichtbare Darstellung hat, sehen Sie sich bitte die im nächsten Abschnitt über «FM Designer und FM Starter» vorgeschlagenen Schritte an. Dort wird besprochen, wie Sie eine visuelle Darstellung des Designs in Ihre eigene Lösung integrieren können – im Wesentlichen durch Kopieren und Einfügen von FM Designer-Layouts, Tabellen und Einstellungen in Ihre Datei.

FM Designer und FM Starter

FM Designer wurde als Ergänzung zu unserem anderen Produkt FM Starter entwickelt.

- FM Designer ist eine Hilfe bei der Gestaltung Ihrer Layouts
- FM Starter ist eine Startdatei für neue FileMaker-Projekte

Der Start eines neuen Projekts mit einem unverwechselbaren Erscheinungsbild ist jetzt ein Kinderspiel. In Kombination geben Ihnen diese Produkte einen Vorsprung für jedes FileMaker-Projekt.

1. Abgesehen von einem einfachen Import eines Designs in Ihre Lösung können Sie sich entscheiden, diese schöne Darstellung des Themas beizubehalten (wie in FM Designer) und in Ihre Datei zu übernehmen. Um das zu tun, sind nur wenige Schritte erforderlich:
2. Importieren Sie das Design in Ihre Lösung
3. Importieren Sie die Tabelle *Themes* in Ihre Lösung (bereits verfügbar in FM Starter)
4. Alle Layouts wie in FM Designer erstellen (bereits verfügbar in FM Starter)

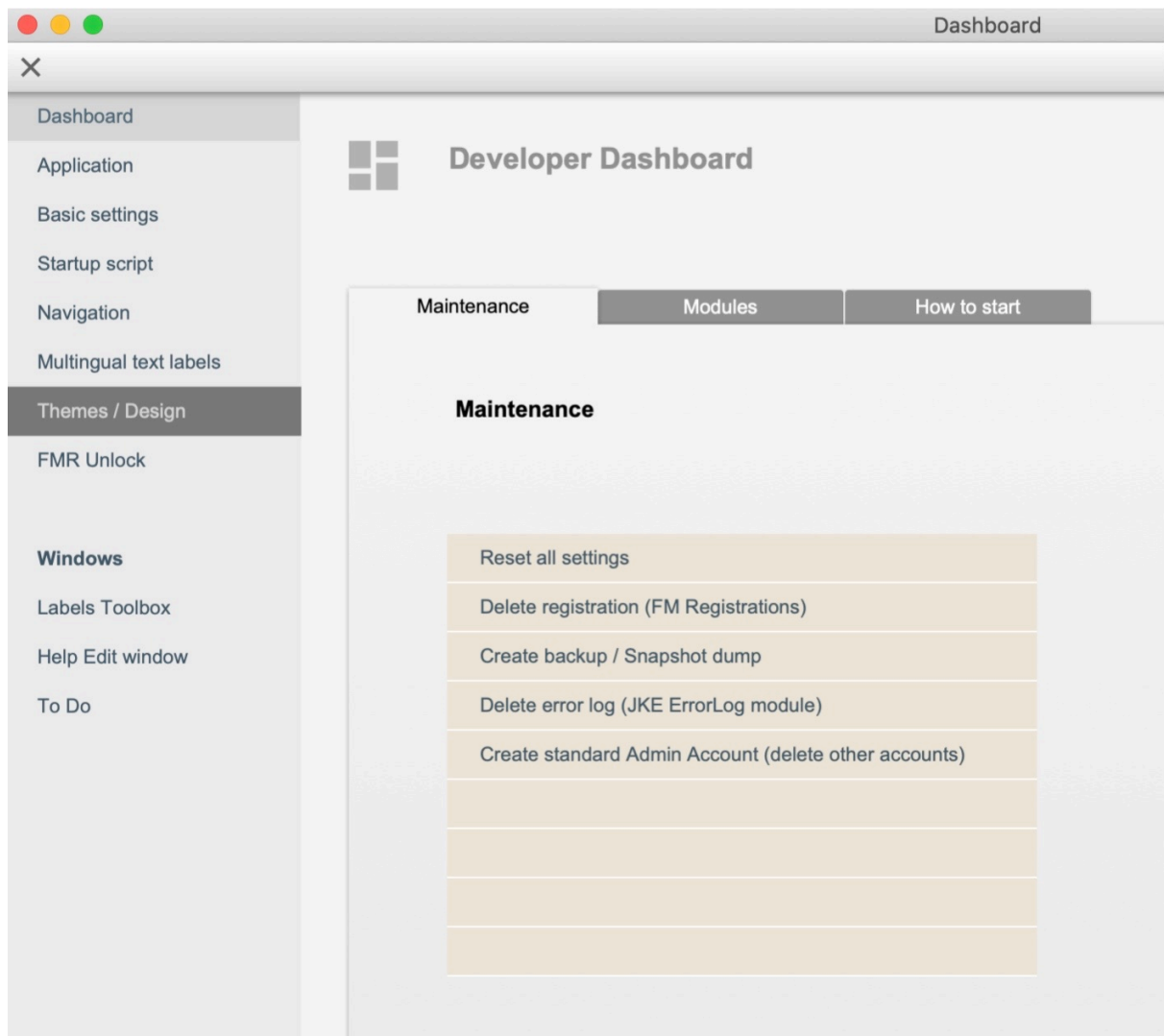
5. Ordnen Sie das Design diesen Layouts zu

6. Kopieren Sie die Layouts aus FM Designer und fügen Sie sie in Ihre Lösung ein (bereits verfügbar in FM Starter)

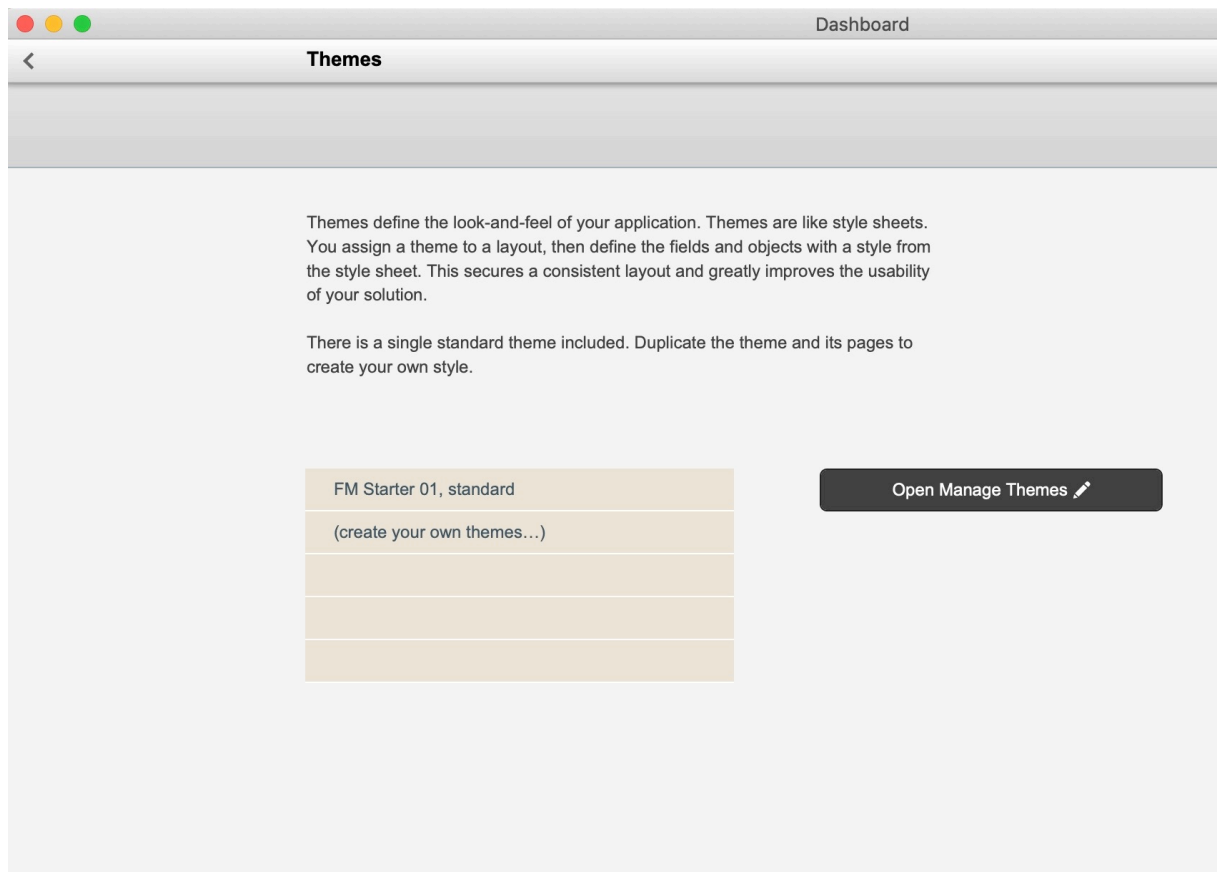
FM Starter enthält bereits einige dieser Elemente, wodurch der Prozess vereinfacht und beschleunigt wird.

Wie Sie ein Design in FM Starter implementieren

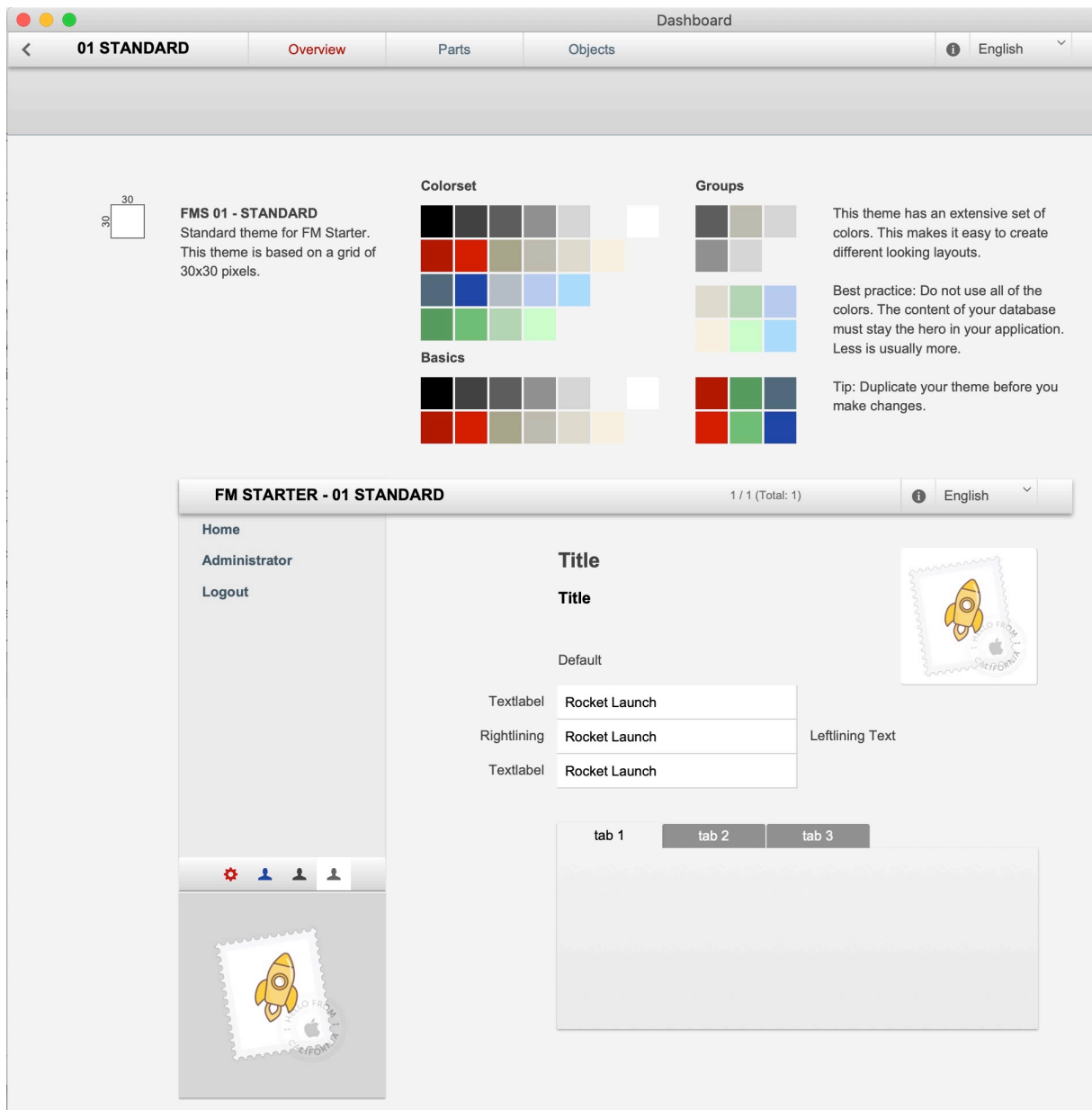
Öffnen Sie FM Starter und wechseln Sie zum Developer Dashboard. Auf der linken Seite finden Sie einen Abschnitt «Themen/Design». Klicken Sie hier.



Der Abschnitt «Designs» sieht ähnlich aus wie in FM Designer.

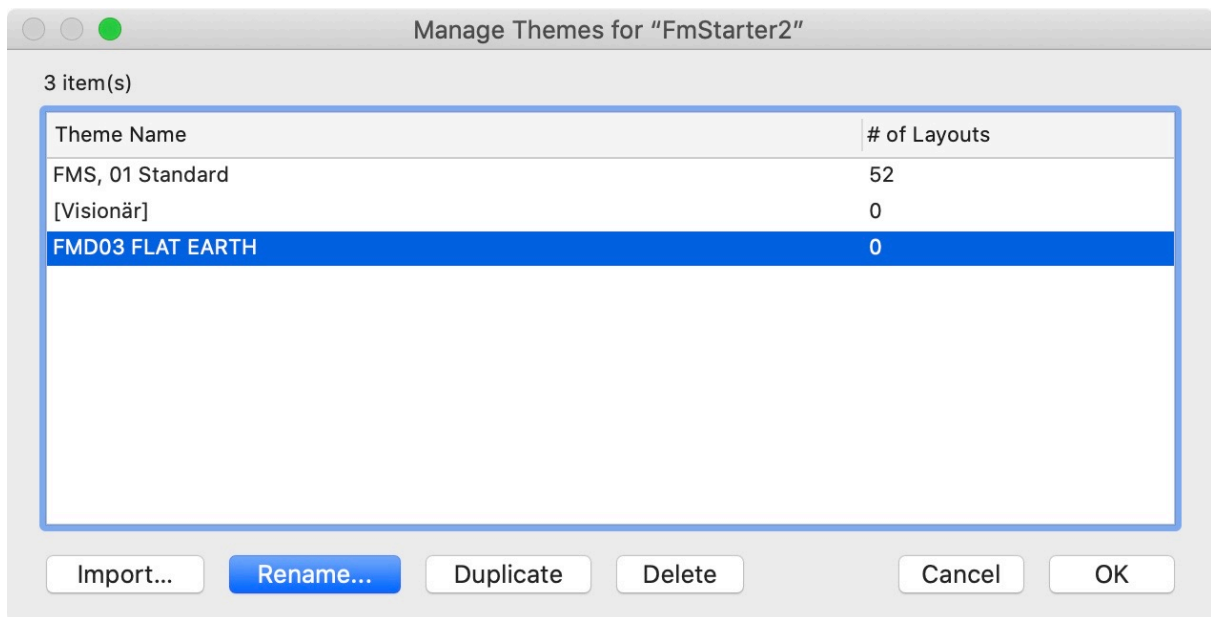


Klicken Sie auf FM Starter 01, Standard. Sie werden sehen, dass dies der grundlegende Ansatz wie in FM Designer ist. Das Standarddesign von FM Starter ist das Standarddesign von FM Designer. Sie werden auch sehen, dass die gleichen Seiten existieren: Overview, Parts und Objects.

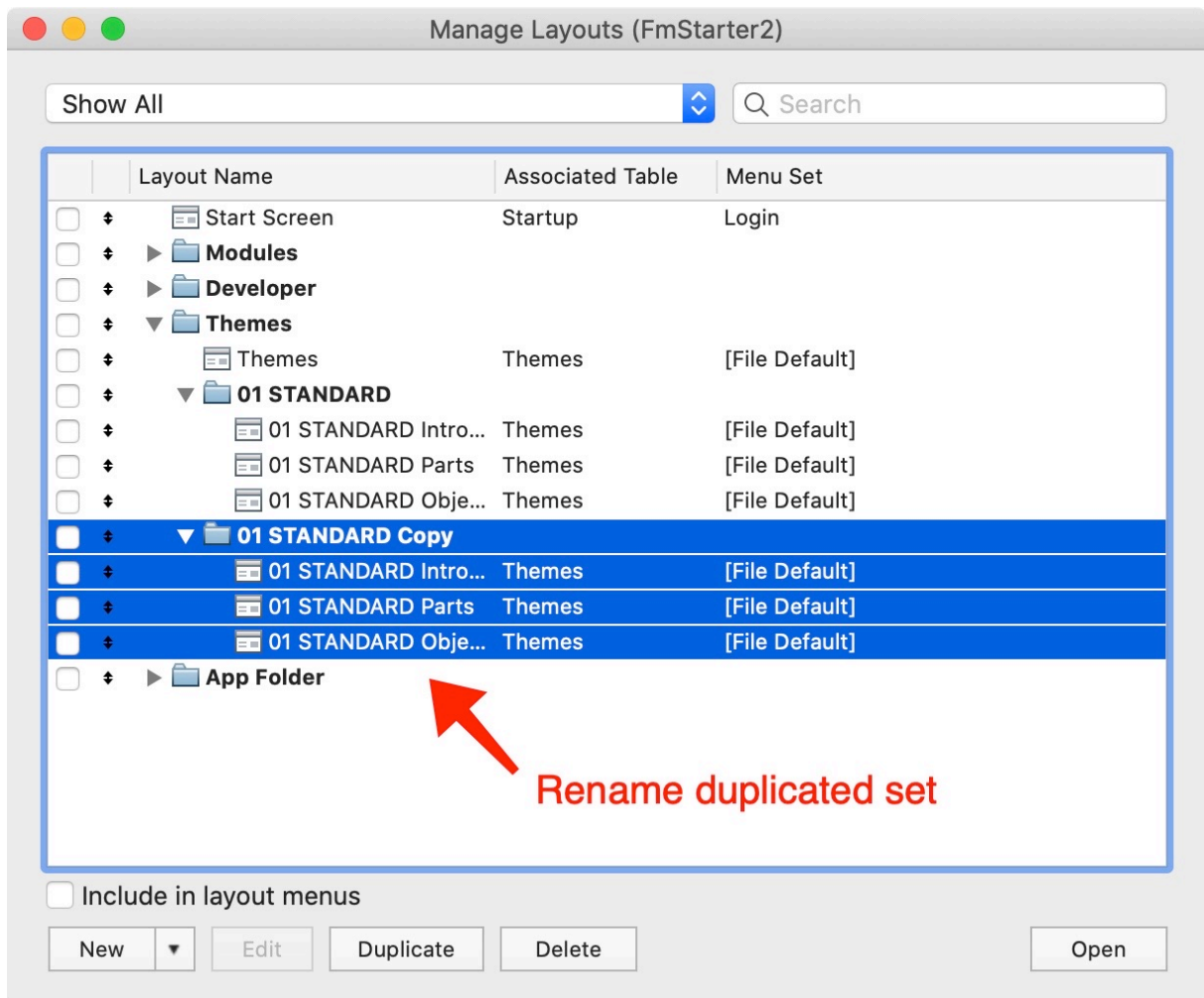


Wenn Sie andere Designs aus FM Designer importieren, wird empfohlen, diese Seiten für das neue zu importierende Design zu replizieren. Sie sind frei dies zu befolgen oder sein zu lassen, aber Sie erhalten dadurch eine visuelle Rückmeldung und Kontrolle über das gesamte Design.

1. Importieren Sie die Designs, die Ihnen gefallen (Datei > Verwalten > Themen).



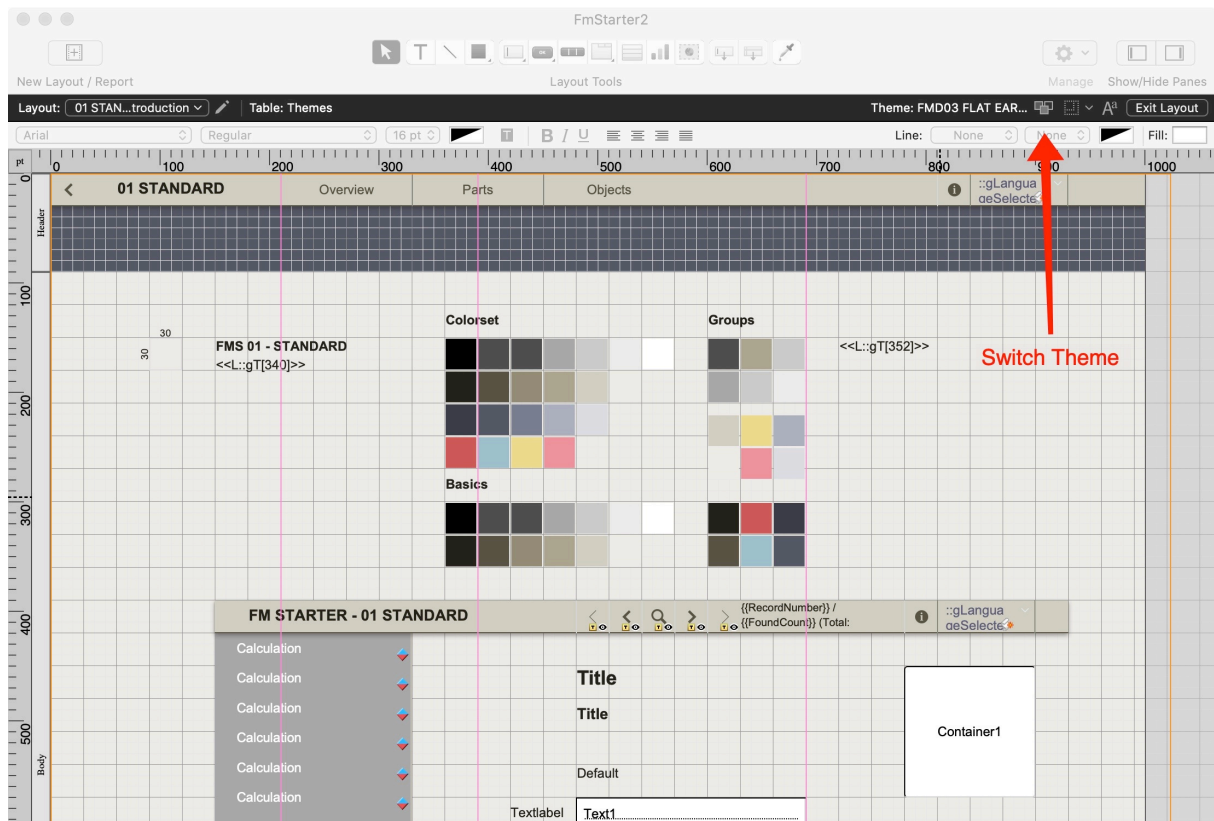
2. Duplizieren Sie die Layouts des Standarddesigns (Datei > Verwalten > Layouts) und benennen Sie das duplizierte Set um. Empfehlung: Verwenden Sie die gleichen Namen, die FM Designer hat, um es einfacher zu machen.



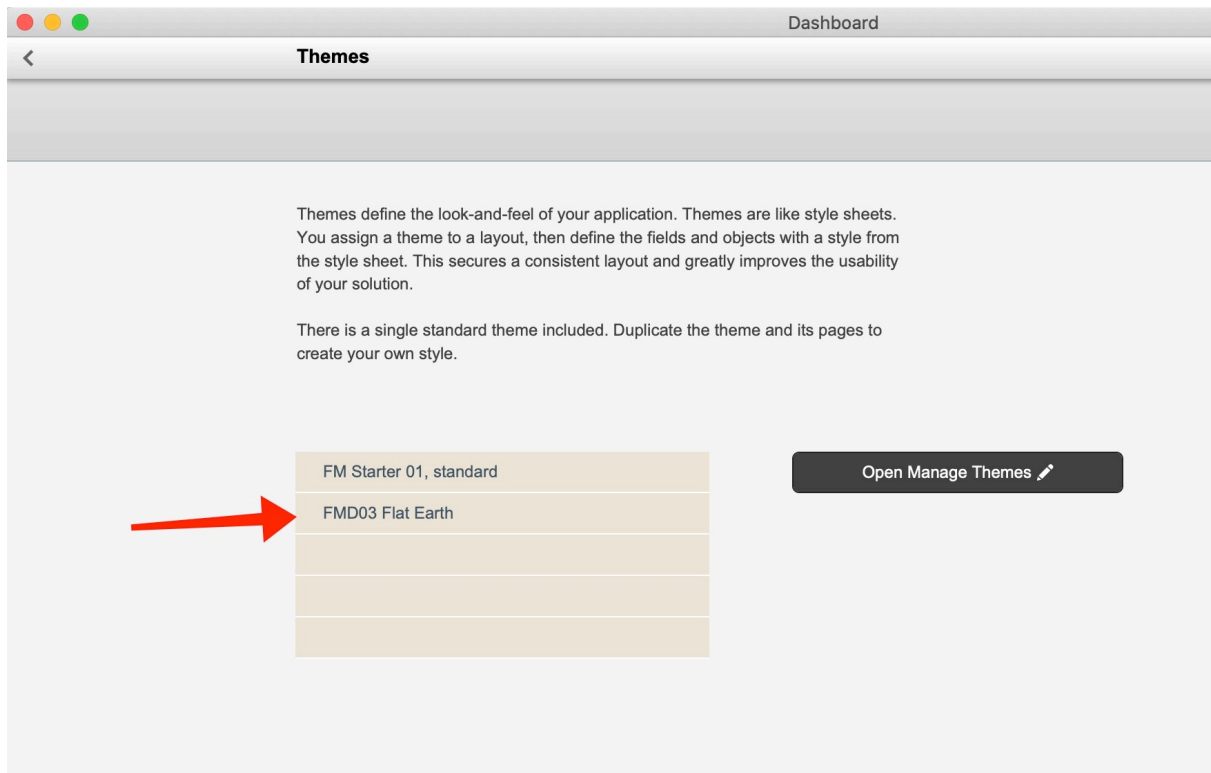
3. Wenden Sie das importierte Design auf die duplizierten Layouts an

Ändern Sie im Layoutmodus das Standarddesign in das neu importierte Thema. Sie werden sehen, dass alle Objekte automatisch geändert werden. Warum dies so ist, können Sie im Abschnitt «Themen basieren auf dem gleichen Original» nachlesen. Da FM Designer auf FM Starter basiert, ist dies ein einzigartiges Merkmal, das FM Designer zu einem so guten Begleiter von FM Starter macht (und umgekehrt).

Wiederholen Sie dies für alle 3 Layouts. Passen Sie die Links der Navigationsleiste für jede Seite neu an.



4. Fügen Sie die neue Designseite («Oerview») in die Navigation auf der Design-Seite (Themes) ein. Sie haben nun leichten Zugang zu einer vollständigen Übersicht über das Design, genau wie beim FM Starter-Standardthema.



5. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben jetzt ein neues Design und einen visuellen Leitfaden in Ihrer FM-Starter-Datei!

Designs

Basis-Designs

5 Basisdesigns für allgemeine Zwecke.

FMDo1 STANDARD

1. FMDo1 STANDARD

Das Standardthema ist genau das, was es zu sein vorgibt: Ein Standard. Es ist ein unkomplizierter Ansatz für Schnittstellen, der wie die meisten Softwarelösungen auf Grautönen basiert und von einigen wenigen Highlight-Farben begleitet wird.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMD02 DARK

2. FMD02 DARK

Ein hervorragender Verwendungszweck für dieses Design liegt auf die Präsentation von Fotos. Fotos springen wirklich hervor, wenn sie auf einem dunklen Hintergrund gezeigt werden. Mögliche Anwendungsbereiche sind fotografiebasierte Anwendungen, Kiosksysteme oder Umgebungen mit wenig Licht, in denen ein zu helles Thema eine Belastung für das Auge darstellen kann.

Über invertierten Text

Bei einem dunklen Design wird weisser Text zum Standard. Text ist jedoch schwieriger zu lesen, wenn er invertiert, also negativ ist. Nur kurzer Text und grössere Titel sind auf dunklen Hintergründen gut lesbar. Typografisch gesehen werden invertierte Texte häufig etwas gesperrt, damit die Überblendung nicht so ins gewicht fällt. Diese Möglichkeiten gibt es in FielMaker nicht. Aus diesem Grund ist das dunkle Design nicht für jede Art von Anwendung geeignet, aber es könnte ein geeignetes Design für bestimmte Anwendungen sowie für einige iOS-Lösungen sein. Sie entscheiden!

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMD03 FLAT EARTH

3. FMD03 FLAT EARTH

Flat Earth ist ein ruhiges Thema mit einem Schwerpunkt auf erdigen Tönen. In Kombination mit Grau und wenigen Highlight-Farben ist es angenehm für das Auge und dennoch vielseitig einsetzbar. Dieses Thema hat einen stilvollen Look, ideal, um die eigene Identität zu schaffen, nach der Ihr Kunde suchen könnte. Es ist nicht einfach nur grau, sondern hat diesen unverwechselbaren Extra-Geschmack.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMDo4 FLAT GREEN

4. FMDo4 FLAT GREEN

Suchen Sie ein grünes und natürlich aussehendes Thema? Suchen Sie nicht weiter. Flat Green ist die rein grüne Lösung. Wie beim Flat Earth-Thema stehen Ihnen zwei Farbserien zur Verfügung, mit denen Sie Ihr ganz persönliches Look-and-Feel kreieren können. Die erste Serie hat helle und intensivere Farben, während die zweite Serie eher flache und matte Farben hat. Sie können diese Farbeindrücke auch mischen und aufeinander abstimmen, um Ihren eigenen Stil zu kreieren. Wie bei allen anderen Stilen beginnen Sie damit, sie einfach zu verwenden, und passen sie dann an, wenn Sie es für nötig halten.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMDo5 BLUE SKY

5. FMDo5 BLUE SKY

Blue Sky ist ein weiteres Allzweckthema, mit einem blauen und hellen Designansatz. Es ist sauber und klar und passt gut zu allen Arten von Unternehmen. Sein Erscheinungsbild ist unkompliziert und stressfrei.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

Spezifische Designs

5 spezialisierte Designs für spezifische Bedürfnisse

FMDo6 HIGH CONTRAST

6. FMDo6 HIGH CONTRAST

Wir alle brauchen Kontrast in den Benutzeroberflächen. Nicht zu harte Kontraste passen normalerweise am besten. In manchen Situationen könnte jedoch ein hoher Kontrast wünschenswert sein. Eine kontrastreiche Gestaltung ist in mehreren Szenarien hilfreich:

- dunkle oder sehr helle Arbeitsumgebungen
- sehbehinderte Benutzer
- kleine Bildschirme.

Das Design High Contrast hat nur ein einziges Ziel vor Augen: Es sichtbar zu machen. Und um etwas sichtbar zu machen, muss der Fokus klar sein. Die Schaffung eines hohen Kontrasts wird helfen, dieses Ziel zu erreichen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Kontraste zu schaffen, und dieses Design unterstützt sie alle:

- Hell/Dunkel-Kontrast
- Farbe/Kontrastfarbe
- Farbe/Nicht-Farbe

Der Farb-/Farbkontrast kann unterschiedlich wahrgenommen werden, abhängig von der Sicht des Benutzers. Benutzer mit Farbenblindheit können Schwierigkeiten haben, bestimmte Farben zu erkennen. Es ist besser, sich auf Hell-/Dunkelkontraste und Farb-/Nichtfarbkontraste zu verlassen und sich nicht zu stark auf einen Farb-/Farbkontrast zu stützen.

Prüfe auch das Design [FMDo8 COLORBLIND](#).

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMDo7 PRINT

7. FMDo7 PRINT

Dies ist ein universelles Thema für einen bestimmten Zweck. Wann immer Sie ein Drucklayout erstellen, verwenden Sie ein anderes Thema. Während gewöhnliche Layouts im Screendesign alle Farb- und Grauschattierungen aufweisen, sollten Drucklayouts auf einem weißen Blatt mit Blick auf den Druck aufgebaut werden. Aus diesem Grund benötigen Sie dieses Design als zweite Option für Ihr Projekt.

Drucken

Ein Druck-Design wird zum Drucken und für PDF-Layouts (Rechnungen, Listen, Tickets, ...) verwendet. Weisen Sie einfach das Druckmotiv Ihren Layouts zu, und schon können Sie loslegen. Das Druckthema verfügt über grundlegende Schriftarten in Druckgrößen (nicht: Bildschirmgrößen) und wird mit verschiedenen Hervorhebungsfarben für Listen, Zusammenfassungen usw. geliefert. Dies macht es sehr einfach, Drucklayouts einzurichten. Da Sie möglicherweise nicht druckbare Objekte auf Ihren Drucklayouts haben, wie Schaltflächen, Navigationselemente usw., sind Stile in einem vereinfachten Format vorhanden.

Personalisierung einfach gemacht

Durch die Unterscheidung eines Druckdesigns vom Oberflächendesign der Software können die Drucklayouts leicht an die visuelle Identität des Kunden angepasst werden. Es gibt keine Überlappung mit dem Design für die Bildschirmgestaltung. Verwenden Sie ein Druckdesign, um die Ausgabe im Einklang mit den Corporate Identity-Richtlinien Ihres Kunden zu verbessern.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMDo8 COLORBLIND

8. FMDo8 COLORBLIND

Farbenblindheit reduziert die Menge der Farben, die Sie verwenden können, da nicht alle Farben erkennbar sind. Dieses Thema hat einige spezielle Anpassungen für die am häufigsten vorkommende Farbenblindheit, die im Rot/Grün-Farbspektrum liegt.

Das Thema Farbenblindheit verwendet die Farben Blau und Gelb als Hauptfarben, mit einer gewissen zusätzlichen Unterstützung anderer Grundfarben. Darüber hinaus sind die dunklen Töne wirklich dunkel und die helleren Töne werden alle hell gehalten - wodurch auch gute Hell-Dunkel-Kontraste möglich sind.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMDog LOLLIPOP

9. FMDog LOLLIPOP

Das Lollipop-Design kommt mit leuchtenden Farben und Kontrasten daher. Dies ist ein großartiges Thema, wenn Sie beispielsweise mit Applikationen für Kinder, Kiosk-Lösungen oder POS-Lösungen arbeiten.

Das Lollipop-Design hat eine farbenfrohe Schnittstelle, um Menschen zur Interaktion zu bewegen (anregende Benutzeroberfläche). Dies ist ein anderer Ansatz als bei den Basisthemen, bei denen alle Farben reduziert sind, wo es um den Inhalt geht, nicht darum, Blicke auf sich zu ziehen (langweilige Oberfläche).

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

FMD10 SCREENPLAY

10. FMD10 SCREENPLAY

Das Screenplay Design ist für Ihre Inspiration. Jenseits der regulären Formen, Umrisse, Fonts und dergleichen mehr, gibt es noch weitere Optionen, mit denen man spielen kann:

- Bilder als Hintergrundmotive
- Farbverläufe mit verschiedenen Winkeln
- Schwebende Objekte (Schatten)
- Freistehende Navigationsleisten

Die gezeigten Optionen stellen keinen umfassenden Überblick dar. Dieses Thema zeigt Ihnen, wie Sie bestimmte Einstellungen in Themen einbauen und damit beginnen können, diese zu verwenden. Ideen zu diesem Thema können Ihnen helfen, Ihr ganz eigenes Thema zu erstellen.

Bilder verwenden

Nicht alles, was möglich ist, sollte genutzt werden. Vorstellungskraft kann beängstigend wirken. Beim Design geht es nicht um Spielereien, sondern um Klärung.

Für jede Verwendung muss man einen guten Grund haben. Das Hinzufügen von Bildern mag nett sein, aber es erhöht sofort die Grösse der verwendeten Daten, was in Netzwerken, besonders in Web-Viewer-Umgebungen, eine Belastung sein kann. Wenn Sie sich für die Verwendung von Bildern entscheiden, sprechen Sie mit einem Grafiker, um diese so klein wie möglich zu machen. Ziehen Sie in Betracht, kleine Bilder zu kacheln, anstatt größere Dateien einzubetten. Verwenden Sie Bilder nur sparsam. Reduzieren Sie auf das Maximum.

Design braucht Konzepte

Bei der Gestaltung geht es nicht nur um das Design (das «Theme»), das Raster oder die Farben. Beim Design geht es um die beste Bedienungsfläche für Ihre Anwendung. Es geht immer um ein Konzept.

Während Standardanwendungen vom vertrauten Aussehen profitieren, ist dies nicht bei allen Lösungen der Fall. Ein Überdenken des Designs ist besonders wichtig, wenn Sie eigenständige Softwarelösungen für iOS-, Web- oder Kiosk-Lösungen erstellen. Passen Sie Ihr Thema an diese speziellen Zwecke an. Wenn Sie sich trauen, bitten Sie einen Designer, ein Konzept zu erstellen. Zeigen Sie Ihrem Designer FM Designer, damit er weiß, wie FileMaker eingesetzt werden kann. Das Ergebnis kann verblüffend sein.

Überprüfen Sie das [Farbschema](#).

Dies ist nur der Anfang

Vielen Dank für das Lesen bis jetzt! Wer FM Designer nutzt, dem wird es nützen. Wenn Sie noch nie mit Stilvorlagen oder Designs gearbeitet haben, wird FM Starter eine exzellente Starthilfe für Ihr Design sein.

Trotzdem ist es erst der Anfang. Design entwickelt sich mit der Zeit, genau wie FileMaker. Nicht nur die Technologie ändert sich, die Optionen, die Einstellungsmöglichkeiten, sondern auch die Art und Weise, wie wir unsere Welt wahrnehmen. Das Design selbst verändert sich. Wir bekommen und schaffen neue Sehgewohnheiten, bestes Beispiel dafür ist der Einzug von Smartphones in unser Universum.

So wie Ihre Anwendung Aktualisierungen braucht, so braucht auch Ihr Design im Laufe der Zeit Aktualisierungen. Wenn Sie ein Entwickler sind, geht es nicht nur um Code. Die Entwicklung guter Lösungen sind immer ein Zusammenspiel aus verschiedenen Fähigkeiten. Erkennen Sie Ihre Stärken, fügen Sie andere Fähigkeiten von anderen Leuten in das Projekt ein, wann immer das nötig ist.

Das macht die Entwicklung zum lohnenden Abenteuer.

–