

Einleitung

Basistraining Vektorgrafik

Die häufigste Frage, die mir von anderen Kreativen gestellt wird, lautet: »Wieso sehen deine Vektorgrafiken bloß so toll aus?« Das Interesse bezieht sich dabei meist nicht auf ein bestimmtes Designprojekt oder eine Illustration, sondern eher auf den Weg, wie ich meine Grafiken so präzise mit Vektorpfaden umsetze.

Viele Designer – egal ob Studierende oder erfahrene Profis – haben mit dem Zeichnen präziser Vektorgrafiken ihre liebe Mühe. Und auch ich selbst habe schon intensiv damit zu kämpfen gehabt. Wenn ich zuweilen auf Dateien alter Designprojekte aus meinem Archiv zugreifen muss und diese erstmals wieder öffne, erschauere ich und frage mich dann: »Warum habe ich das nur so aufgebaut? Das hätte man wirklich viel besser machen können.«

Der Punkt ist: Wir können uns alle immer noch verbessern.

Mein Buch *Basistraining Vektorgrafik* dokumentiert meinen eigenen kreativen Prozess und Zugang zum Erstellen von Vektorgrafiken. Die Methoden, die ich in diesem Buch (mit Ausnahme des Plugins in Kapitel 2) behandle, sind allesamt anwendungsunabhängig. Sie benötigen also keine spezifische Software, weil sich diese Methoden mit jedem vektorbasierten Programm Ihrer Wahl umsetzen lassen. Zur Demonstration nutze ich Adobe Illustrator, das Zeichenprogramm *meiner* Wahl.

Dieses Buch ist folglich auch kein typisch Software-orientiertes technisches Handbuch oder eine Anleitung für die Nutzung der neuesten Funktionen oder Effekte. Es setzt voraus, dass Sie ein allgemeines Verständnis für Vektorgrafikprogramme mitbringen und nun Ihre Fähigkeiten verbessern wollen, um präzisere Grafiken zu erstellen.

Mein kreativer Prozess folgt einem systematischen Ansatz. Möglicherweise stimmen Sie nicht allem zu, was ich zu sagen habe. Doch über die Ergebnisse, die Sie im Verlauf der Zeit erzielen werden, wenn Sie die vorgestellten Methoden anwenden, lässt sich nicht streiten.

Warum Designer zeichnen sollten

Ja, dieses Buch handelt von Methoden zum Erstellen von Vektorgrafiken, aber die kreative Grundlage bilden reine Zeichenkenntnisse. Das werde ich in diesem Buch wiederholt betonen, weil ich es für den kreativen Prozess als extrem wichtig erachte.

Wir haben uns alle einmal im Zeichnen versucht, als wir noch Kinder waren: frisch und fröhlich mit Armen und Beinen, die ziemlich verrückt aus den Köpfen unserer ersten plumpen Selbstporträts herausragten. Viele von Ihnen haben weitergezeichnet, als sie heranwuchsen, und diese kreative Leidenschaft ist vielleicht einer der Hauptgründe dafür, dass Sie heute ein Designer sind.

Allerdings haben einige von Ihnen das Zeichnen inzwischen auch aufgegeben und sich in jenen Typ Designer verwandelt, der nicht zeichnen kann oder es jedenfalls überhaupt nicht mehr praktiziert. Und das ist nicht akzeptabel.

Würden Sie jeden Tag zeichnen, so würden Sie wohl kaum zu sich selbst sagen: »Ich wünschte, ich hätte nie wieder zu zeichnen begonnen. Nun bin ich ein schlechterer Designer geworden.« Ihr Können wird sich auf jeden Fall verbessern, wenn Sie das Zeichnen in Ihren Workflow einbauen. Der praktische Nutzen des Zeichnens wird ganz offensichtlich sein – und Ihnen zudem eine Menge Spaß machen.

Wenn ich hier vom »Zeichnen« spreche, dann meine ich damit nicht die Fähigkeiten eines voll ausgebildeten Illustrators. Zum Zeichnen in der Lage zu sein bedeutet, ein zunächst nur in Ihrem Kopf vorhandenes Konzept zu übertragen und visuell zum Ausdruck zu bringen. Je mehr Sie zeichnen, desto besser gelingt es Ihnen, Ideen zu sammeln und auszudrücken sowie Ihr kreatives Potenzial zu erweitern. Kombinieren Sie dann Ihre verbesserten Zeichenfähigkeiten mit den Methoden der Vektorerstellung in diesem Buch, so werden Ihnen definitiv bessere Illustrationen mit größerer Präzision gelingen.

Wenn Sie diesen Weg erfolgreich gegangen sind, werden Sie jemand sein, den ich gerne als »Drawsigner« bezeichne (von to draw = zeichnen und Designer).

Digital gegen Analog

Auch wenn unsere Branche von digitalen Arbeitsgängen dominiert ist, so werden Ideen doch immer noch am besten in analoger Form entwickelt. Auch Sie sollten so vorgehen, dass Sie zunächst mit Skizzen auf Papier experimentieren, bevor Sie an den Computer wechseln. Das Missachten dieser Regel ist eine der Hauptursachen für Probleme beim Erstellen von vektorbasierten Illustrationen. Wenn Sie nicht detailgetreu auf Papier zeichnen können, dann gelingt Ihnen das auch nicht mit dem Computer.

Eine Vektorgrafik bereits zu erstellen, noch bevor Sie genau wissen, was Sie eigentlich zeichnen wollen, ist ein Akt designerischer Sinnlosigkeit. In diesem Buch zeige ich Ihnen, wie Sie sowohl analoge als auch digitale Methoden innerhalb Ihres kreativen Gesamtprozesses einsetzen. Sie werden lernen, wie Sie zwischen den beiden Welten hin- und herspringen, um effektiv und genau Vektorgrafiken zu realisieren.

Als Teil des kreativen Prozesses, den ich Ihnen in diesem Buch nahebringen möchte, ermuntere ich Sie, Ihre Ideen unter Einsatz von guten alten Hilfsmitteln wie Bleistift, Kugelschreiber und Papier als Skizzen festzuhalten. Nach Verfeinerung der Skizzen scannen wir diese ein, transferieren sie in ein Zeichenprogramm und beginnen erst dann unsere Vektorgrafik aufzubauen. Dafür gibt es einige in der Praxis bewährte Methoden, die ich im Verlauf dieses Buches vorstelle und die Ihnen die Sicherheit dafür vermitteln, wie man für jedes beliebige Design genau die richtige Anzahl von Punkten an genau den richtigen Orten positioniert. Das Ergebnis? Praktisch jedes Mal präzise Vektorgrafiken!

Der Prozess macht den Meister

Sie kennen das Sprichwort: »Übung macht den Meister.« Ich würde allerdings einwenden, dass beim Vektorzeichnen der Prozess als solcher gleich von Beginn an präzise ausgeführt werden muss. Ein fehlerhaft oder schlampig durchschritterer Prozess wird Ihr Designpotenzial beeinträchtigen, und noch schlimmer: Wenn Sie diese Arbeitsweise von Mal zu Mal wiederholen, macht Sie das zu einem in falscher Routine verhafteten Baumeister von qualitativ äußerst grenzwertigen Vektorgrafiken.

Daher wäre es in unserem Fall vielleicht besser, das Sprichwort folgendermaßen anzupassen: »Der Prozess macht den Meister.« Dieses Buch wird Sie dabei unterstützen, einen erfolgreichen kreativen Workflow einzurichten, den Sie dann für

jede Art von Projekt einsetzen können und der mit der Zeit Ihre Fähigkeiten so verbessern wird, dass Sie zukünftig beständig gutes Designhandwerk abliefern.

Demomaterial zum Üben

Die Arbeitsmethoden aus diesem Buch werden im mitgelieferten Demomaterial anhand von über vier Stunden Screenvideos direkt in Aktion erklärt. Außerdem finden Sie nützliche Dateien, um die Methoden selbst auszuprobieren und den Aufbau der im Buch gezeigten Grafiken besser zu durchschauen. Das Demomaterial finden Sie zum Download unter <http://www.dpunkt.de/material/vektorgrafik>



An jeder Stelle in diesem Buch, wo Sie das VIDEO-Symbol entdecken, findet sich zum Inhalt dieser Seite ein zugehöriges Video (in englischer Sprache) im Demomaterial.



Wenn das Ai-Symbol im Buch erscheint, so finden Sie zum grafischen Inhalt der betreffenden Seite eine Vektordatei (in englischer Sprache) im Demomaterial. Sie sind herzlich eingeladen, damit zu spielen und sich das jeweilige Thema auf diesem Wege zu erarbeiten.

Seien Sie kein Design-O-Saurier

Nichts hält mich in meinem Workflow mehr auf als ein unvorhergesehenes Computerproblem oder ein Softwarefehler. Ich habe mir oft überlegt, wie es wohl anderen Geschäftsbereichen gehen würde, wenn sie mit denselben Problemen konfrontiert wären, die wir tagein tagaus erleben (müssen).

Stellen Sie sich folgendes Beispiel vor: Einem Bauarbeiter bricht während der Arbeit sein Hammer entzwei. Deshalb begibt er sich in den nächsten Baumarkt und kauft ein neues Exemplar. Zurück auf der Baustelle möchte er die begonnene Arbeit abschließen, aber immer wenn er mit dem neuen Werkzeug einen Nagel einzuschlagen versucht, weicht der Hammer nach rechts aus und der Arbeiter trifft nur das Brett. Oje, es scheint, als sei sein neuer Hammer mit der alten Version seiner Nägel nicht kompatibel. Zugegeben, das Beispiel ist etwas schräg – aber mit genau dieser Art von Realität haben wir Designer es jeden Tag zu tun.

Unsere Branche befindet sich – wahrscheinlich mehr als jede andere – im ständigen Fluss aufgrund der immer neu wachsenden und sich verändernden Technologien, mit denen wir täglich arbeiten. Es ist anstrengend und dauerhaft herausfordernd, dabei immer mitzuhalten, doch zwangsläufig notwendig, um in der Design-Community bestehen zu können.

Ein kreativer Workflow sollte flexibel genug sein, um neue Technologien, Methoden und Werkzeuge zu integrieren, die seine Effizienz verbessern helfen, ohne dabei seine Effektivität zu beschneiden.

Dieses Buch wird nicht jedes mögliche Werkzeug zum Zeichnen von Vektorgrafiken behandeln. Aber es zeigt Ihnen einen systematischen kreativen Prozess, der es Ihnen ermöglicht, qualitativ hochwertige Designarbeit abzuliefern – gleichgültig, welches Vektorgrafikprogramm Sie einsetzen.

Auf unserer Reise werde ich noch weitere Werkzeuge und Techniken streifen, die bestimmte Methoden zum Zeichnen von Vektoren einfacher umsetzbar machen. Dabei könnte es passieren, dass die vorgestellte Methodik Sie zwingt, Ihre Komfortzone zu verlassen. Doch wenn Sie sich nicht an neue Methoden anpassen und konsequent bemüht sind, Ihre gestalterischen Fähigkeiten zu verbessern, riskieren Sie, zu einem »Design-O-Saurier« zu werden ... und Ihr Design, das einstmals seiner Zeit voraus war, wird sehr bald sehr alt aussehen.



Notizen

Ein systematischer kreativer Workflow

Gehen Sie Ihre kreativen Aufgaben am besten mit einem Plan an. Nur so liefern Sie Ergebnisse, die für Ihren Kunden sowohl passen als auch effektiv sind. Mein kreativer Workflow lässt sich auf folgende Phasen reduzieren:

1. Recherche
2. Auswahl des Stils
3. Anfertigen von Skizzen
4. Reinzeichnung
5. Vektorgrafik umsetzen
6. Finale Vektorgrafik

Basistraining Vektorgrafik soll Ihnen den Pfad zu hervorragender kreativer Leistung weisen, indem es all diese Phasen und noch mehr abdeckt. So sind Sie besser gerüstet, Ihre eigene Arbeit in Angriff zu nehmen und im Vorankommen Ihre Fähigkeiten stetig zu verbessern.