

Konstruktion eines Logos

In diesem Modul soll mit Adobe Illustrator ein Vektorlogo konstruiert werden. Dabei nutzen Sie eine Reihe von grundlegenden Arbeitstechniken in Adobe Illustrator.

Wichtig: Dieses Modul setzt eine gute Kenntnis der Zeichen-Werkzeuge in Illustrator voraus, sowie Kenntnisse über die Arbeit mit Ebenen.

Das Logo soll in einem Bericht über ein mittelalterliches Ritterfest, verwendet werden. Es wird dementsprechend ein mittelalterliches Aussehen erhalten. Der Text wird mit dem TrueType-Font „Rothenburg“ gesetzt. Diesen Font finden Sie im Ordner mit den Übungsdateien. Er muss zunächst auf dem Rechner installiert werden.

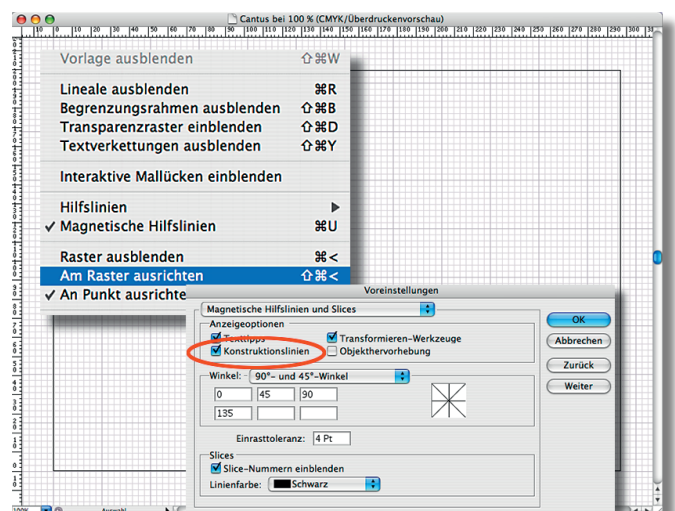
Als Vorlage dient u.a. der Scan eines keltischen Knotens. Der Knoten stellt ein wesentliches Element des späteren Logos dar. Die typischen, keltischen Knotenornamente bestehen meist aus einer einzigen, durchgehenden Linie, die auf komplexe Weise ineinander verwoben ist. Es kommt bei der Logo-Erstellung häufig vor, zunächst eine Pixel-Vorlage zu vektorisieren. Logos werden vielfältig verwendet. Daher ist es sinnvoll, sie im auflösungsunabhängigen Vektorformat anzulegen.



Vorarbeiten

Im ersten Schritt richten wir eine neue Datei im Format DIN A4 ein. Dabei sollte man auch gleich die Überdrucken-Vorschau aktivieren.

Zur Konstruktion der Grundform ist ein symmetrisches Gitter sehr hilfreich. Schalten Sie dazu im Menü „Ansicht“ die Lineale und das Raster ein. Deaktivieren Sie anschließend den Menüpunkt „Am Raster ausrichten“. Hilfreich ist hingegen die Option „An Punkt ausrichten“ (siehe „Illustrator Grundeinstellungen“, Modul P02 M09). Auch die Voreinstellung „Magnetische Hilfslinien > Konstruktionslinien“ ist beim Erstellen des erforderlichen Pfades hilfreich.



Knoten zeichnen

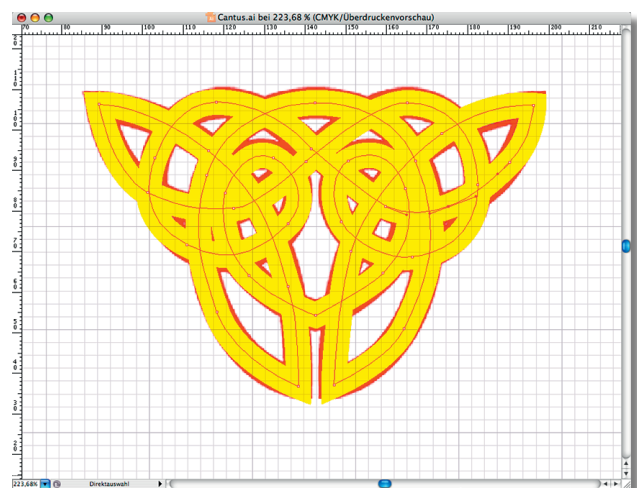
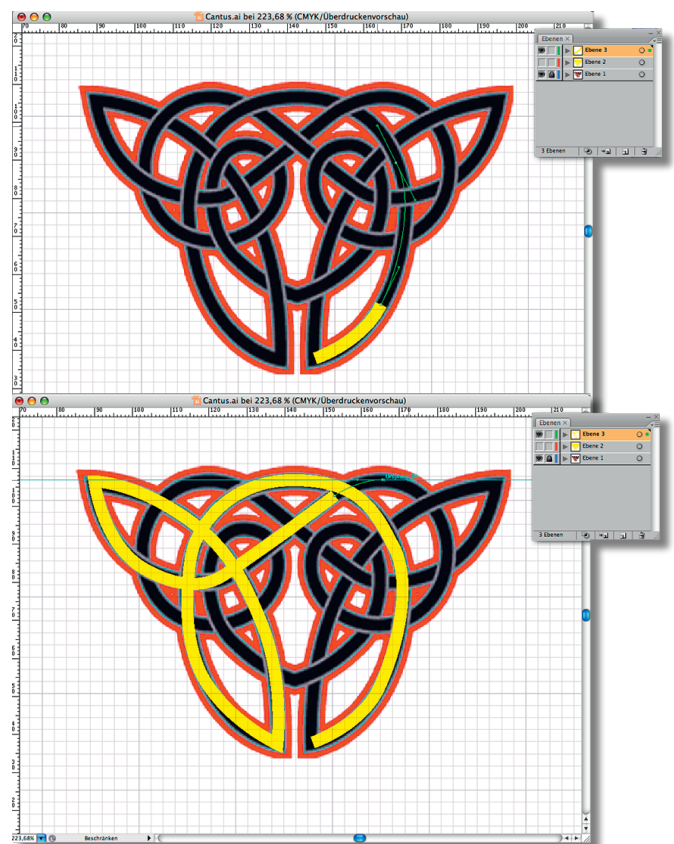
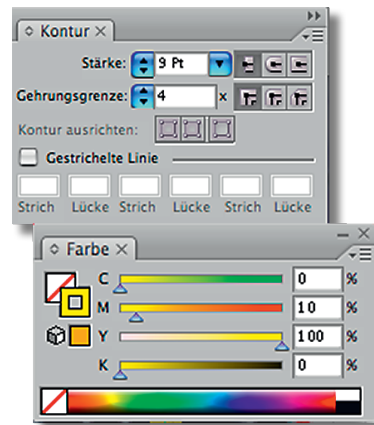
Platzieren Sie die Pixel-Datei „Celtic_Knot.tif“ in Illustrator und skalieren Sie das Bild auf die doppelte Größe.

Illustrator bietet natürlich die Möglichkeit, eine Pixelvorlage abpausen zu lassen. Diese Variante führt jedoch in den meisten Fällen zu Ergebnissen, die manuell sowieso nachbearbeitet werden müssen. Hier wollen wir eine Technik verwenden, die zwar anfangs mehr Handarbeit erfordert, letztlich aber doch schneller ist und deutlich mehr Kontrolle, vor allem im Hinblick auf nachträgliche Änderungen, ermöglicht.

Legen Sie eine neue Ebene über der aktuellen Ebene an und fixieren Sie die Ebene mit dem Bild, sodass es nicht mehr verschoben werden kann. Stellen Sie als Konturstärke 9 pt und als Konturfarbe ein Gelb ein. So ist die Kontur gut zu sehen und zu kontrollieren.

Zeichnen Sie auf der neu angelegten Ebene mit der Zeichenfeder den Weg des Knotens nach. Dabei sollen Sie keine Konturlinien erstellen, sondern nur zentriert auf dem Weg des Knotenbandes Ankerpunkte setzen und diese entsprechend der Kurvenführung anpassen. Versuchen Sie, nicht zu viele Ankerpunkte zu setzen, umso leichter ist die Form des Pfades später zu kontrollieren.

Schließlich sollte der gesamte Weg des Knotens nachgezeichnet sein. Es macht nichts, wenn außerhalb des gelben Pfades noch hier und dort das darunterliegende Bild sichtbar wird.



Knoten vervielfältigen

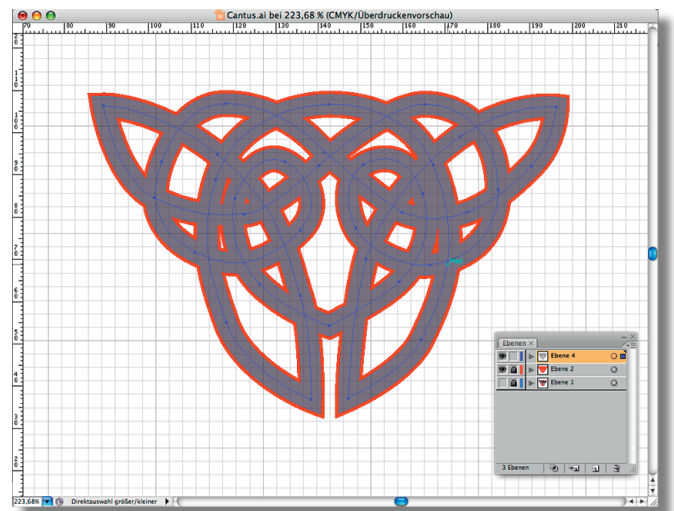
Wenn die Form des Knotens fertig gezeichnet ist und keine Korrekturen am Verlauf mehr notwendig sind, stellen Sie für die Kontur eine Stärke von 18 pt ein und legen Rot (M 100, Y 100) als Konturfarbe fest.

Die Hintergrundebene mit dem Pixelbild kann nun unsichtbar gemacht werden.

Erstellen Sie eine neue Ebene, kopieren Sie den Knotenpfad und setzen ihn auf der neuen Ebene exakt an die gleiche Position ein. Dazu ist der Menübefehl „Bearbeiten > Davor einfügen“ notwendig.

Wichtig: Achten Sie beim Kopieren des Pfades darauf, dass der gesamte Pfad markiert ist. Nehmen Sie dazu den schwarzen Pfeil (Auswahl-Werkzeug)

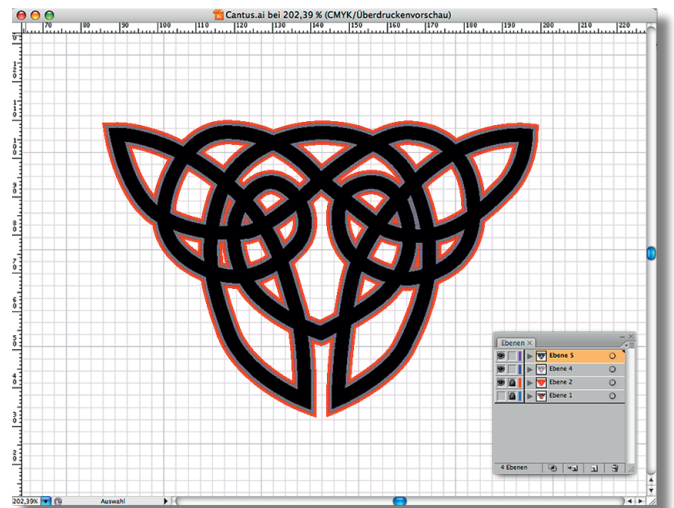
Auf der neuen Ebene ändern Sie die Konturstärke auf 14 pt und die Farbe auf 60 % Schwarz.



Nun wird dieser neue Pfad kopiert und auf die gleiche Weise auf einer neuen Ebene platziert. Die Konturstärke ändern wir auf 10 pt und die Konturfarbe auf Schwarz 100 %.

Der Knoten ist damit zunächst fertig und kann gespeichert werden.

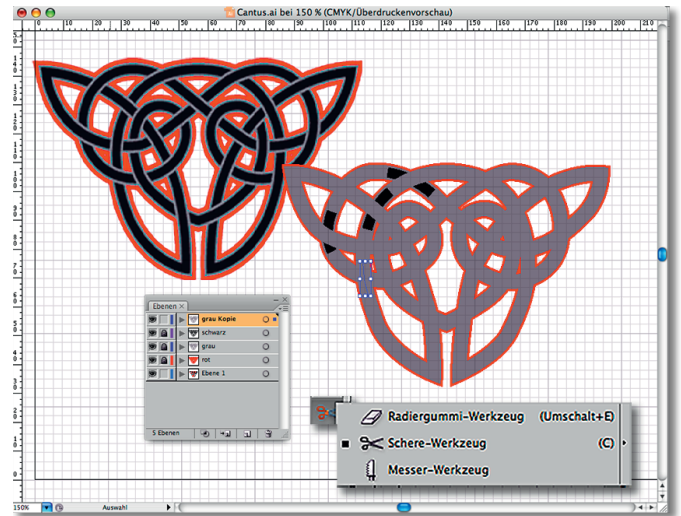
Der Vorteil dieses Verfahrens, im Vergleich zum Abpausen, ist beispielsweise, dass die Flächen zwischen den Knotenlinien nicht weiß sind, sondern transparent und somit ein Hintergrund durchscheinen kann.



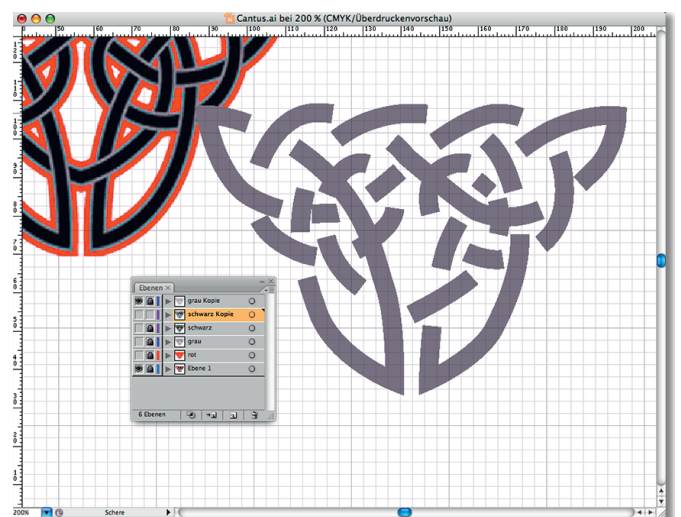
Feinarbeiten

Nun kommt der komplizierte Teil: Die Knotenlinien laufen mal über- und mal untereinander. Das ist nur zu bewerkstelligen, indem die Ebene mit der grauen Kontur dupliziert und die Knotenlinien nur dort, wo sie oben liegen sollen, sichtbar sind. Der Rest wird entfernt.

Um eine bessere Übersicht zu behalten benennen Sie die Ebenen der Knotenlinien jeweils „rot“, „grau“ und „schwarz“. Fixieren Sie die Ebenen „rot“ und „schwarz“. Machen Sie die Hintergrundebene mit dem Bild sichtbar und legen das Vorbild neben die Vektorkonturen, damit Sie sehen, wo die Linien oben oder unten verlaufen.

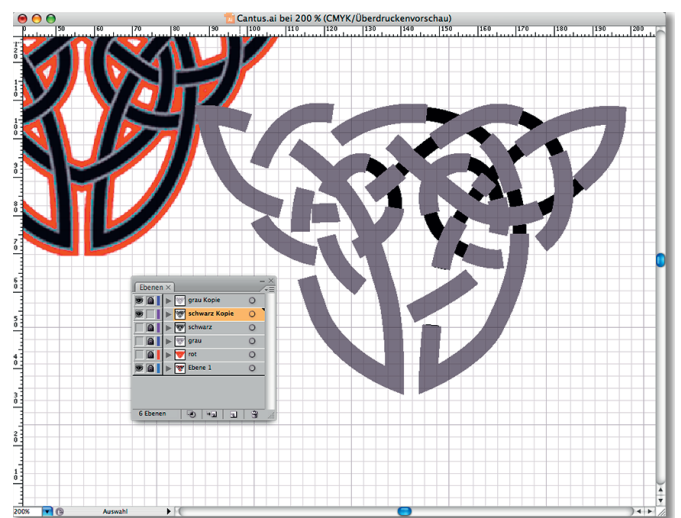


Nun müssen Sie mit der Schere den grauen, kopierten Pfad an den Stellen zerschneiden, wo er unten verläuft. Nur die Teile, die oben verlaufen, bleiben stehen. Die anderen Teile werden gelöscht. Es bleiben schließlich nur jene Teile übrig, die oben verlaufen.



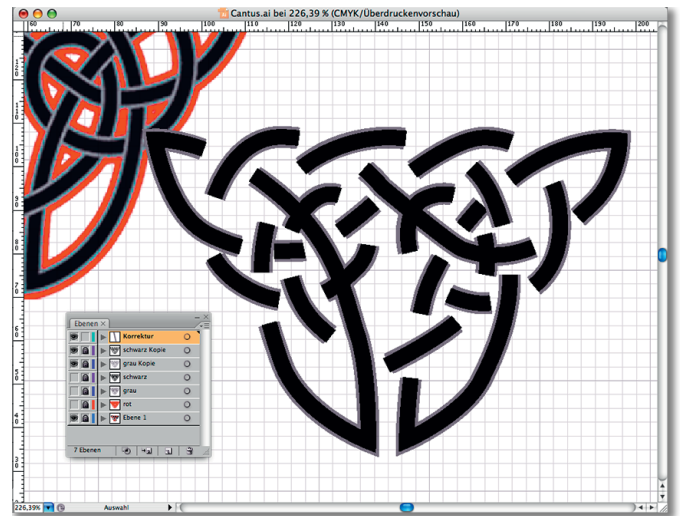
Anschließend wird die schwarze Ebene kopiert und zwischen den Ebenen „schwarz“ und „grau Kopie“ angeordnet. Machen Sie nur die Ebenen „grau Kopie“ und „schwarz Kopie“ sichtbar, fixieren Sie alle Ebenen, bis auf „schwarz Kopie“.

Nun muss auf dieser Ebene der Pfad exakt genauso zerlegt und teilweise gelöscht werden, wie das vorher auf der Ebene „grau Kopie“ erfolgte.

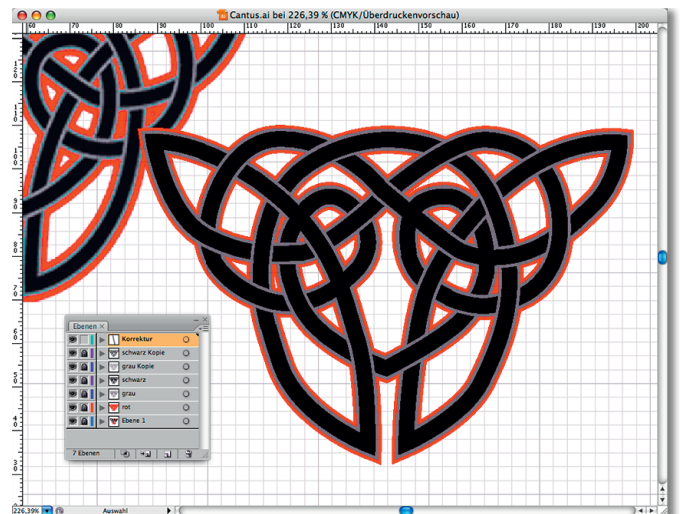


Danach ordnen Sie die Ebene „schwarz Kopie“ ganz oben an und machen zunächst nur die Ebenen „grau Kopie“ und „schwarz Kopie“ sichtbar. Überprüfen Sie das Ergebnis.

Einzelne Korrekturen am Pfadverlauf erledigen Sie am besten mit dem weißen Pfeil (Direktauswahl-Werkzeug). Stellen Sie die Schrittweite für die Pfeiltasten auf 0,1 mm, um ganz exakt arbeiten zu können.



Zum Schluss machen Sie alle Ebenen wieder sichtbar und speichern die Datei. Die Hintergrundebene mit dem Originalbild kann man nun löschen, da sie nicht mehr benötigt wird und nur unnötig Speicherplatz braucht. Um die weitere Verarbeitung zu vereinfachen, wählen Sie alle Teile des Knotens aus und gruppieren Sie die Elemente.

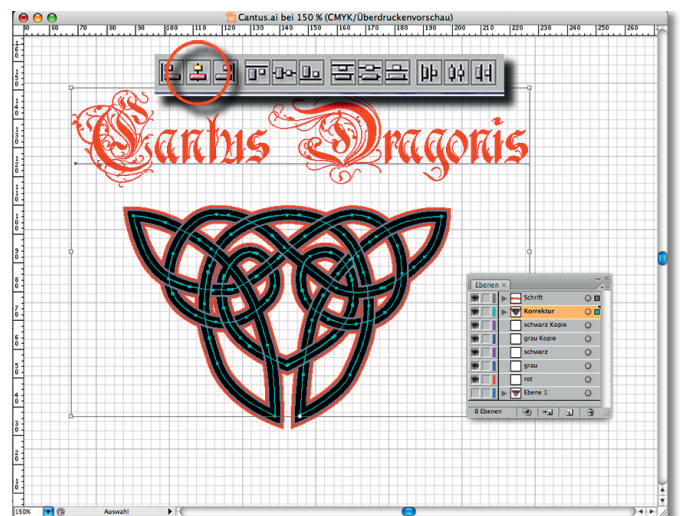


Schriftgestaltung

Damit wäre der komplizierte Teil geschafft!

Setzen Sie nun den Text „Cantus Dragonis“ in der Schrift „Rothenburg“ zentriert oberhalb des Knotens, am besten auf einer eigenen Ebene (benennen Sie die Ebene als „Schrift“). Die Schriftgröße liegt bei 60 pt.

Färben Sie die Schrift mit M 100, Y 100 ein. Markieren Sie Schrift und Knoten und richten Sie die Achsen beider Objekte zentriert aus.



Anschließend weisen Sie der Schrift mithilfe des Stilisierungsfilters „Schlagschatten“ (Menü Effekt) einen Schatten zu. Das Aussehen des Schattens kann nachträglich mithilfe des gleichen Menübefehls jederzeit verändert werden. Die Schrift muss dazu markiert sein.



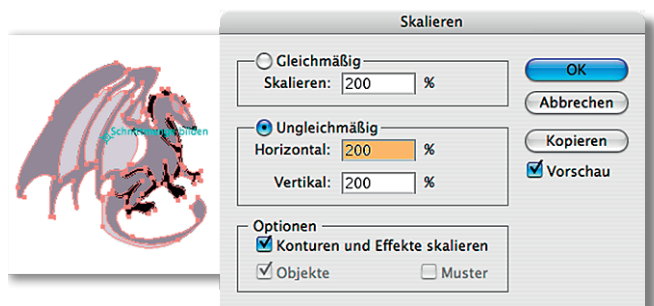
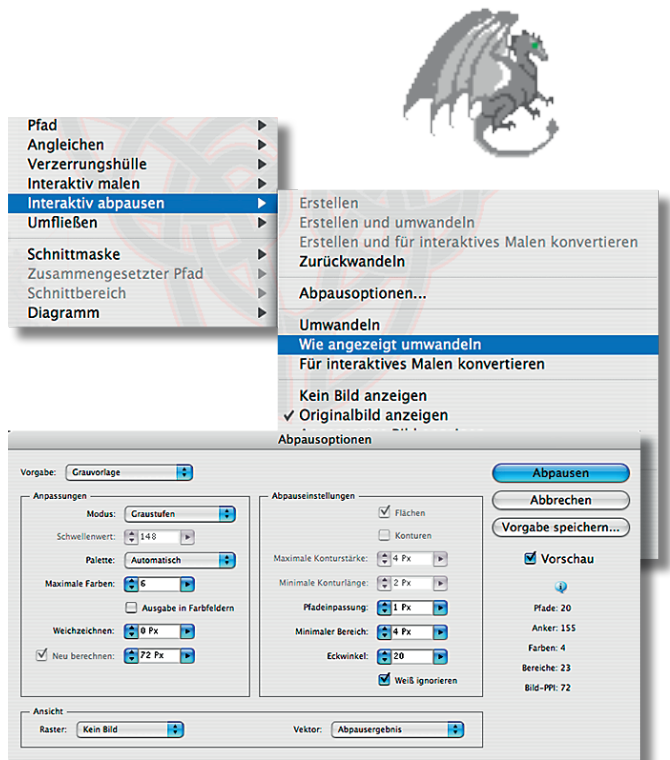
Drachenspiele

Platzieren Sie nun die Datei „Dragon.gif“ links unten neben dem Knoten auf einer neuen Ebene. Diese Figur soll nun von Illustrator nachgezeichnet werden. Um eine gute Qualität zu gewährleisten, vor allem bei so kleinen Vorlagen, darf das Original nicht skaliert werden, da sonst die Pixelstufen zu genau nachgezeichnet werden, was der Qualität nicht zuträglich ist.

Öffnen Sie im Menü Objekt > Interaktiv abpausen die „Abpausoptionen“ und stellen Sie diese so ein, wie im Screenshot gezeigt. Aktivieren Sie die Vorschau. Speichern die Einstellungen als neue Vorlage (z. B. „Grauvorlage“) und klicken Sie dann auf „Abpausen“.

Wählen Sie anschließend den Befehl „Objekt > Interaktiv abpausen > Wie angezeigt umwandeln“. Damit wird die Pixelfigur des Drachen in eine Vektorzeichnung gewandelt. Nun kann die Figur auch problemlos skaliert werden.

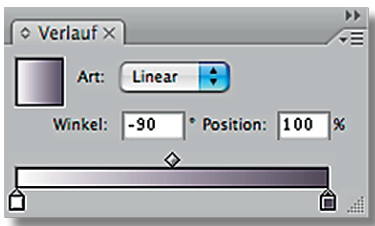
Aktivieren Sie dazu das Skalieren-Werkzeug und klicken Sie mit gedrückter ALT-Taste auf die Figur. Im folgenden Dialog geben Sie 200 % als Skalierungsfaktor ein. Gruppieren Sie die Drachenfigur.



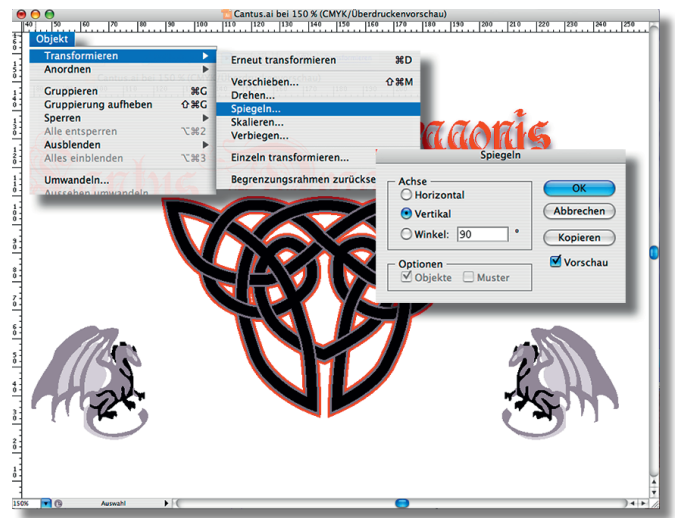
Der Drache soll nun auf die andere Seite des Knotens gespiegelt werden. Gehen Sie dazu über den Menübefehl „Objekt > Transformieren > Spiegeln“. Wählen Sie im Dialog die Option „Vertikal“ und klicken Sie auf Kopieren.

Es wird eine gespiegelte Kopie des Drachens an der gleichen Position erstellt. Ziehen Sie den gespiegelten Drachen mit der Maus und gedrückter Shift-Taste auf die andere Seite des Knotens. Die Shift-Taste bewirkt, dass die Kopie exakt waagrecht verschoben wird.

Im letzten Schritt erstellen Sie eine neue Ebene, die Sie in der Palette ganz nach unten ziehen. Ziehen Sie auf dieser Ebene ein Rechteck auf, das die Drachen, die Schrift und den Knoten umfasst. Füllen Sie das Rechteck mit einem vertikalen Verlauf von Weiß nach Schwarz 80%.



Das Logo ist jedenfalls fertig und kann im Layout eingesetzt werden.



Tip: Speichern Sie die Datei entweder als AI-Dokument (Adobe Illustrator) oder als EPS. Das AI-Format hat, im Gegensatz zu EPS, den Vorteil, dass es ICC-Profil unterstützt. Allerdings können Sie eine AI-Datei nur in InDesign platzieren, nicht in QuarkXPress.

Eine Alternative dazu ist das PDF-Format, welches Sie in beiden Layoutprogrammen einsetzen können.



Hinweise: Es kann immer wieder, vor allem bei so komplexen Arbeiten, vorkommen, dass sich unerwünschte Pfadreste auf der Arbeitsfläche befinden. Das können Objekte ohne Füllung sein, einzelne Ankerpunkte gelöschter Pfade, oder auch leere Textpfade.

Für die weitere Verarbeitung und Verwendung von Vektordateien ist es notwendig, diese überflüssigen Objekte zu eliminieren. Das ist besonders wichtig, wenn Zeichnungen auf einem Schneideplotter ausgegeben werden sollen, z. B. für Beschriftungen. Der Schneideplotter schneidet entlang bestehender Pfade und unterscheidet nicht, ob die Pfade notwendig und sinnvoll sind.

Wählen Sie daher den Befehl „Objekt > Pfad > Aufräumen“. Damit werden alle überflüssigen Pfad- und Objektreste entfernt.

Wenn Sie diese Meldung sehen, ist in dieser Beziehung alles in Ordnung!

