



Kapitel 6

Vektorformen konstruieren

Wenn Sie beginnen, ein Design in eine Vektorgrafik umzusetzen, sollten Sie wissen, wie Sie diese Aufgabe angehen, das heißt, welche spezifische Konstruktionsmethode für Ihr Design am besten funktioniert, damit Ihre finale Grafik sowohl präzise als auch professionell aussieht.

In Kapitel 5 haben wir uns mit zwei Techniken zur Analyse von Formen beschäftigt: der Ziffernblattmethode (TCM) und der Primärpunktplatzierung (PPP). In diesem Kapitel werden wir diese beide Techniken mit einer weiteren von mir entwickelten vervollständigen: der Punkt-für-Punkt-Methode. Wie bereits in Kapitel 5 erwähnt, bringen Sie mit der TCM Ihre Punkte in die richtige Umgebung und mit der PPP an die richtige Adresse. Mit der Punkt-für-Punkt-Methode bilden Sie die eigentliche Struktur.

In diesem Kapitel lernen Sie darüber hinaus noch eine weitere Technik kennen: die Formkonstruktionsmethode. Sie tut genau das, was ihr Name verspricht: Sie konstruiert Formen (praktischerweise schon mit richtig platzierten Ankerpunkten) mithilfe bekannter Illustrator-Werkzeuge.

Für die meisten Vektorgrafiken, die Sie konstruieren, werden Sie sowohl die Punkt-für-Punkt- als auch die Formkonstruktionsmethode einsetzen müssen. Gemeinsam arbeiten die Methoden wie ein gutes Team bei der Konstruktion von Vektorformen zusammen. Aber wann setzen Sie nun welche Methode ein? Das hängt von der Form ab, die Sie schaffen möchten.

- Die Punkt-für-Punkt-Methode ist für alle Formen geeignet, die frei fließen und organisch sind. Sie lässt sich für jede Form verwenden, die viele Rundungen besitzt und daher komplexe Bézierkurven erfordert (**Abbildung 6.1**).
- Die Formkonstruktionsmethode können Sie bei der Erstellung von Formen einsetzen, die eher geometrisch oder auf ein Symbol reduziert sind. Für einfache Formen, die mithilfe eines 90-Grad-Winkels gebaut werden können oder kreisrunde bzw. quadratische Formen enthalten, ist die Formkonstruktionsmethode ideal geeignet (**Abbildung 6.2**).

Übrigens: Wenn Sie an Ihrem Konzept zeichnen und Ihr Design eine kreisrunde Form erfordert – oder einen anderen Typ einer geometrischen Grundform –, dann bemühen Sie sich nicht zu sehr, es in Ihrer Feinskizze perfekt hinzubekommen. Das können Sie später mit der Formkonstruktionsmethode schnell erledigen.

Bevor Sie mit dem Erstellen von Vektorformen loslegen, versuchen Sie festzulegen, welche Teile die Punkt-für-Punkt-Methode und welche die Formkonstruktionsmethode zur Erstellung erfordern. Je häufiger Sie diese beiden Konstruktionsmethoden für Ihre Vektorgrafik einsetzen, desto leichter wird es Ihnen fallen, sich für die richtige zu entscheiden. Wie bei Wein wird sich Ihre Fähigkeit für die richtige Wahl der einzusetzenden Methode mit dem Alter verbessern.



Abbildung 6.1

Dieses Design wurde fast ausschließlich mit der Punkt-für-Punkt-Methode konstruiert. Lediglich für die kreisrunde Form ganz unten wurde die Formkonstruktionsmethode verwendet.



Abbildung 6.2

Für diese Sammlung von Icons nutzte ich intensiv die Formkonstruktionsmethode, um all diese stark reduzierten Formen umzusetzen. Nur einige wenige erforderten den Einsatz der Punkt-für-Punkt-Methode.