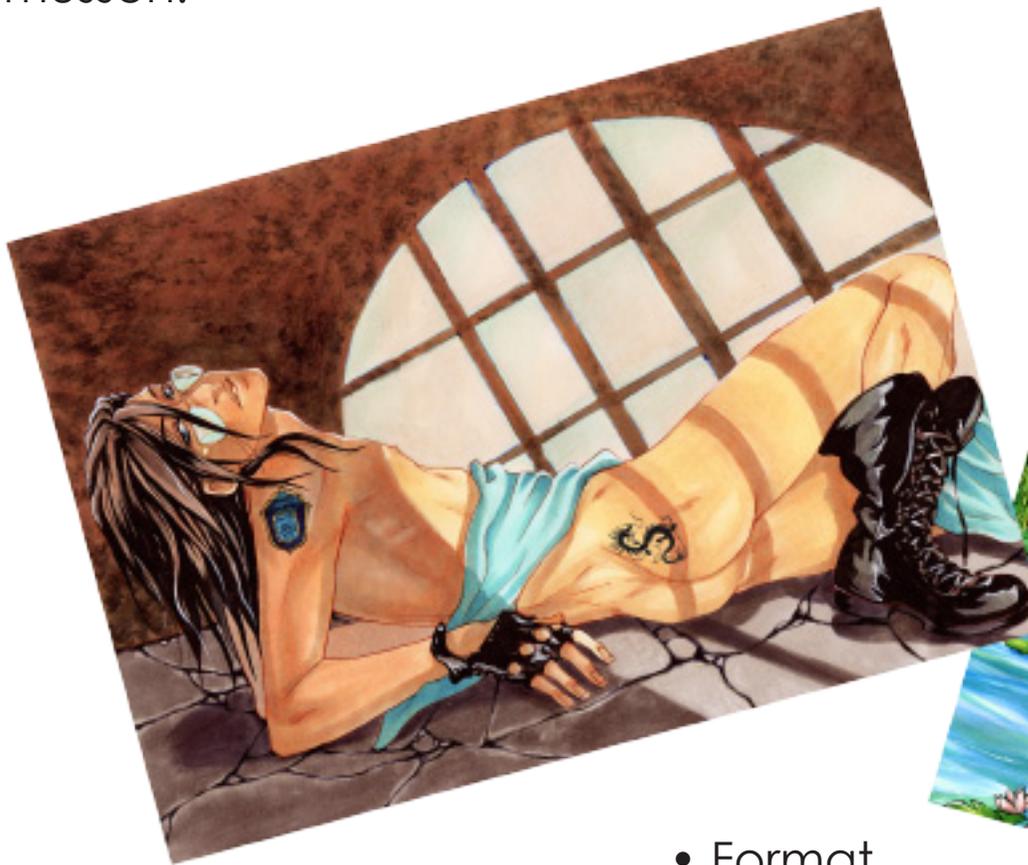


Illustrationen richtig konzipieren, anlegen und umsetzen

Dieses Tutorial bringt euch an zwei Beispielen näher, welche Punkte bei der Konzipierung einer Illustration, die für Merchandise verwendet werden soll, beachtet werden müssen.



- Format
- Größe
- Hintergrund

1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

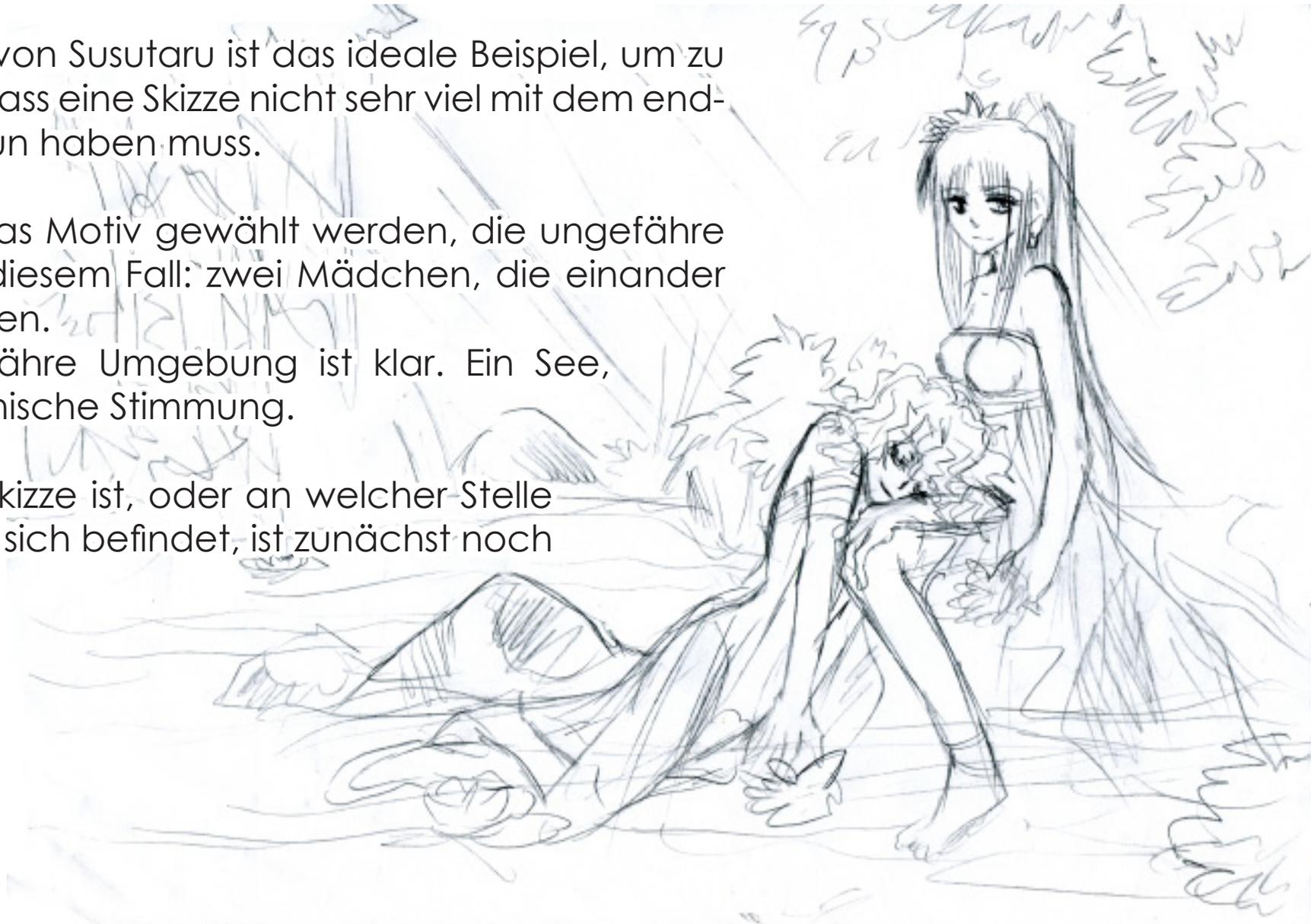
a) Skizze

Diese Illustration von Susutaru ist das ideale Beispiel, um zu demonstrieren, dass eine Skizze nicht sehr viel mit dem endgültigen Bild zu tun haben muss.

Zunächst muss das Motiv gewählt werden, die ungefähre Komposition. In diesem Fall: zwei Mädchen, die einander berührend dasitzen.

Auch die ungefähre Umgebung ist klar. Ein See, Pflanzen. Harmonische Stimmung.

Wie groß diese Skizze ist, oder an welcher Stelle auf dem Blatt sie sich befindet, ist zunächst noch zweitrangig.



1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

b) Format, Größe und Hintergrund

Nachdem das Motiv gewählt ist, muss noch das passende Format dazu her.

Bei der vorliegenden Komposition liegt es nahe, das Bild querformatig weiter auszuarbeiten.

Nur ... ‚wie‘ quer? Und wie groß? Und wie soll sich das Endformat in Relation zur Skizze verhalten?

Hierbei ist es im Vorfeld wichtig, sich bereits Gedanken über die möglichen Artikel zu machen, die mit der Illustration hergestellt werden sollen. Diese haben durch die unterschiedlichsten Formen auch ganz verschiedene Anforderungen an das jeweilige Bild.

Stiftemappen sind schmal und hoch, große Taschen breit und niedrig, kleine Taschen fast quadratisch, Buttons rund - und im ersten Moment mag man denken: mit einem einzigen Motiv ist das doch gar nicht möglich!

Mit der richtigen Planung geht es aber doch.

Zum Beispiel haben wir euch auf der ersten Seite vorgegaukelt, das Motiv hätte dieses Endformat:



1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

b) Format, Größe und Hintergrund

Tatsächlich ist das aber nur ein Ausschnitt des kompletten Bildes.



Jetzt fragt ihr euch vielleicht, wofür ein Bild nur so viel Hintergrund braucht, wenn der doch am Ende sowieso „in der Tonne“ landet? Warum sollte man sich so viel überflüssige Mühe machen, so viele Details zeichnen, soviel Farbe verschwenden?!

Das ist das Geheimnis so vieler unterschiedlicher Formate, die aus nur einem einzigen Bild entstehen.

1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

b) Format, Größe und Hintergrund

Die nächste Frage, die sich aufdrängen mag, ist die nach der tatsächlichen Größe des Bildes.

Wie man hier sieht wurde die anfänglich auf A4 gezeichnete Skizze auf A3 übertragen.



Natürlich wurde die Skizze auch noch bearbeitet und korrigiert!



Das fertige Bild hat eine Abmessung von 39,81cm auf 29,38cm und eine Auflösung von 600dpi (dots per inch).

Da oft die Frage kommt „wie viele Pixel das seien“, hier die Antwort: 9405 auf 6940 (BxH)

1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

c) Schablonen

Doch nun endlich zurück zu den unterschiedlichen Formaten der Merchandise-Produkte, die wir mit diesem Bild gestalten möchten.

Hier zunächst noch ein paar Details, die bei allen Artikeln etwa gleich sind:

- Beschnittzugabe

So bezeichnet man den Rand, der außen um das Bild herumläuft, und in der Produktion (z.B. bei Postern) abgeschnitten wird. Bei Textilien, die per Sublimationsverfahren verpresst werden, steht dieser Rand ‚über‘. Das verhindert, dass weiße Ränder das Produkt verunstalten. Dieser Rand hat je nach Artikel 1 - 5mm.

- Toleranz

Verrutscht vor dem Verpressen/Zuschneiden das Motiv - so dass der Beschnitt voll ausgereizt wird, verschiebt sich natürlich auch alles andere. Damit nicht doch noch wichtige Details am Rand kleben, oder gar verloren gehen, ist es wichtig, einen Toleranzbereich anzulegen, der mindestens so breit ist, wie der Beschnitttrand.

- Ecken

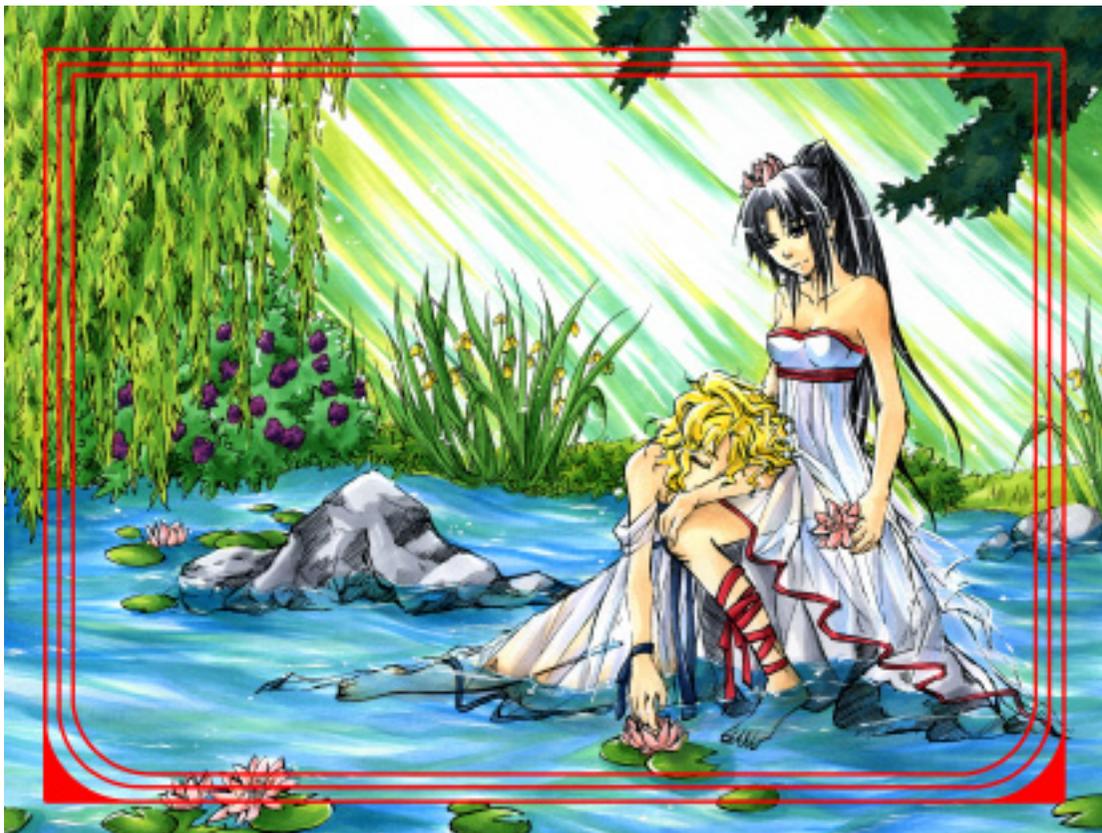
Anders als Poster oder Postkarten, haben Textilien oft ‚runde Ecken‘. Diese müssen natürlich berücksichtigt werden, da je nach Rundung ein Bereich von 1 - 3 cm wegfallen können. Besonders bei Buttons, die ja komplett rund sind, ist das zu beachten. Auch kann es sein, dass sich die Gesamtwirkung des Motivs dadurch völlig verändert.

1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

c) Schablonen

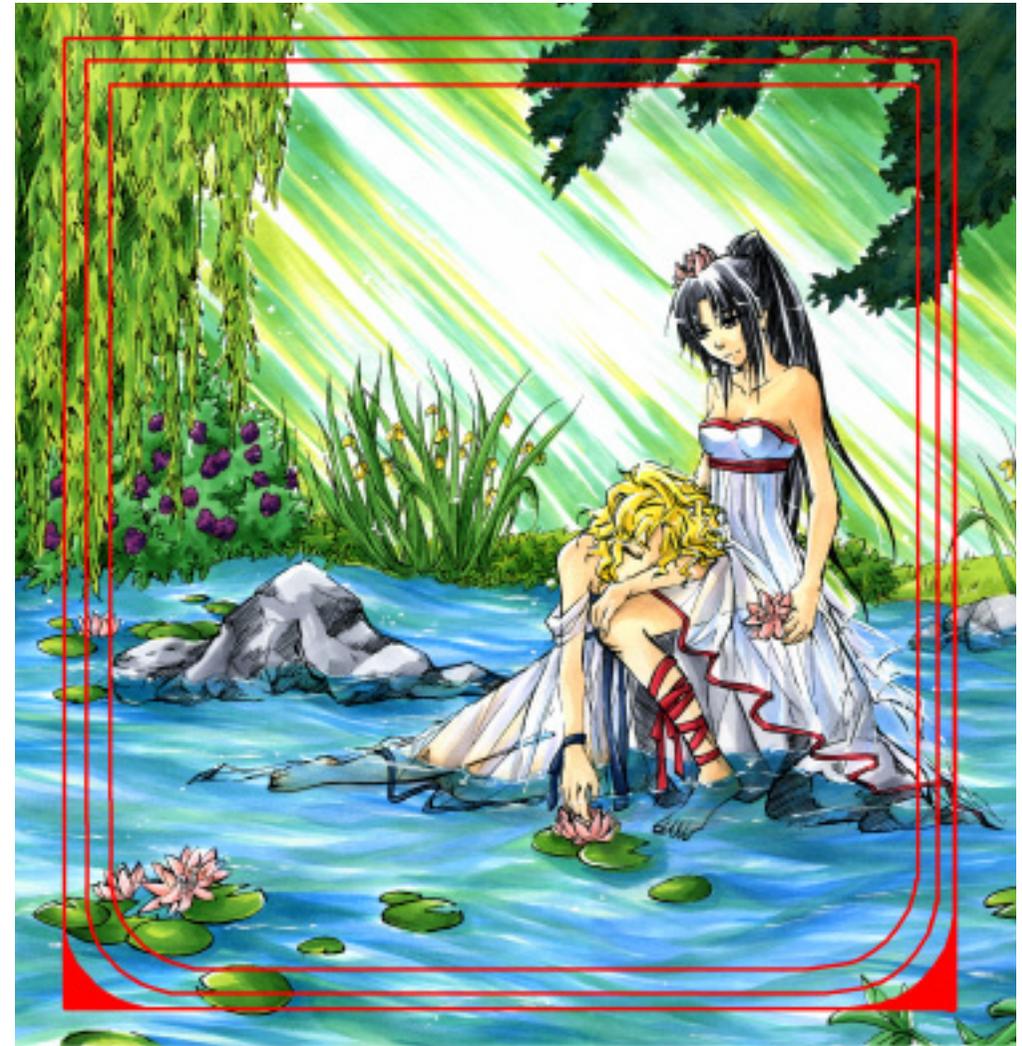
Kommen wir nun zum Kern: den Schablonen der unterschiedlichen Artikel, angewendet auf ein einziges Bild. Dadurch entstehen natürlich gravierende Verschiebungen - Beispielsweise ist ein Button mit 43mm Endformat natürlich nicht so groß wie eine Schultertasche mit fast 40x30cm, auch wenn es hier so aussehen mag.

Schultertasche groß - ca. 36,3cm Breite, & 26,3cm Höhe für den inneren, sichtbaren Bereich inkl. Toleranz - außerhalb liegt der „Beschnitt“ mit ca. 5mm und die „toten“ Ecken (hier massiv rot).



Stiftemappe - ca. 21,7cm Höhe & 8,7cm Breite für den inneren, sichtbaren Bereich inkl. Toleranz - außerhalb liegt der „Beschnitt“ mit ca. 3,5mm und die „toten“ Ecken (hier massiv rot). Wenn man genau hinsieht erkennt man, dass der Beschnitt oben über das Bild hinaus reicht. Das Format hätte also ruhig noch 1cm höher sein dürfen ;D

Button - 43cm für den inneren, sichtbaren Kreis (Endformat) - außerhalb liegt der noch sichtbare Rand, dann die Toleranz und der Beschnitt (hier massiv rot) - die Linie, die mit dem Kreisschneider geschnitten wird. Beim Verpressen wird der Toleranzrand um den Button herum gefalzt.



Schultertasche klein - ca. 17,7cm Breite & 19,7cm Höhe für den inneren, sichtbaren Bereich inkl. Toleranz - außerhalb liegt der „Beschnitt“ mit ca. 3.5mm und die „toten“ Ecken (hier massiv rot).

Im Vergleich zu der großen Schultertasche sieht man deutlich, wie anders das Motiv mit diesem Format wirkt. Es ist nicht selbstverständlich, dass beides funktioniert!

1. Wie aus einer Idee ein Bild wird

d) Fazit

Anhand von Susustarus Illustration haben wir euch nun hoffentlich aufschlussreich demonstriert, dass es ganz und gar nicht schadet „zuviel“ Hintergrund, oder scheinbar nutzlosen Rand am fertigen Bild kleben zu haben. Denn: Wäre der ganze tolle Hintergrund nicht vorhanden, wäre das Motiv nicht so vielfältig nutzbar.

Dass es euch auch ganz schön in den Rücken fallen kann, zu wenig Hintergrund, oder so gut wie keinen Rand an eurem Bild zu haben, zeigen wir euch mit dem zweiten Beispiel:

2. Wie man es besser nicht machen sollte

Es gibt ein paar Punkte, die dafür sorgen könnten, dass ihr euch später ganz gewaltig in den Hintern beisst, weil euer Bild dadurch nicht so verwendet werden kann, wie ihr es vielleicht gerne hättet.

Das sind vor allem Punkte, die so unscheinbar sind, dass man einfach nicht an sie denkt - und schon ist es passiert:

- das Bild generell zu klein machen
- das Bild knapp außerhalb der Figuren abschneiden
- Teile der Figur (Hände, Arme, Füße, Haare) durch den Blattrand abschneiden

2. Wie man es besser nicht machen sollte

a) das Bild generell zu klein machen

Wir haben es schon so oft erlebt:

„Aber 1000 Pixel klingt so groß, ich dachte das reicht bestimmt?!“

Nun ... ja. 1000 Pixel mögen am Bildschirm ganz schön viel sein. Leider sagt das nichts darüber aus, wie groß das Bild **tatsächlich** ist.

Ein Beispiel:

Eine Fläche von 1000x1000pixel (also Bildpunkte) hat bei einer Bildschirmauflösung von 72dpi gleich 35,28cm Seitenlänge. Bei einer Druckauflösung von 600dpi* jedoch sind es schon nur noch 4,23cm - und das ist wirklich nicht sehr viel.

Ihr seht, die Pixel alleine bringen euch nicht weit. Ihr müsst immer die Relation zur Auflösung im Auge behalten. Am Besten ignoriert ihr die Pixel ganz und richtet euch nur nach der Auflösung und dem tatsächlichen Format, also den cm.

Hierbei ist es jedoch wiederum ganz wichtig, dass ihr immer in cm und dpi - also dots per INCH - rechnet. Manche Programme geben nur die Kombination cm und dpc* aus, oder inch und dpi, was wiederum das Ergebnis verfälscht. Denn ein INCH hat 2,54cm und somit wären 600dpi gleich 236,22dpc ...

Das wird jetzt aber wirklich zu kompliziert - achtet einfach darauf, dass sich diese beiden Maßeinheiten niemals in Pärchen zusammenrotten!

*dpi = dots per inch; pixel/inch

*dpc = dots per cm; pixel/cm

2. Wie man es besser nicht machen sollte

b) Das Bild knapp außerhalb der Figuren abschneiden

Ist das Bild groß genug kann es trotzdem sein, dass nicht viel damit anzufangen ist, weil nicht genügend Hintergrund da ist, den man für die einzelnen Formate bräuchte.

„Nicht viel“ heißt natürlich nicht „nichts“, aber die Artikelauswahl grenzt sich dann automatisch auf alles ein, das in etwa die Form hat, welche die Illustration selbst vorgibt. Ein sehr gutes Beispiel hierfür ist eine Illustration von SlippedDee zu China Blue.

Wie deutlich zu sehen ist, ist das Bild querformatig, etwas niedriger als A4 und auf der linken Seite ist kaum Spielraum.

Anders als zuvor gaukeln wir euch diesmal kein Format vor: dieses Bild ist genau so, wie es hier zu sehen ist. Von Anfang bis Ende.

Diese Illustration wurde ursprünglich nur für eine Tasse konzipiert und erstellt. Daraus ergeben sich nun die folgenden Konsequenzen, wenn wir unsere Schablonen darauf anwenden ...



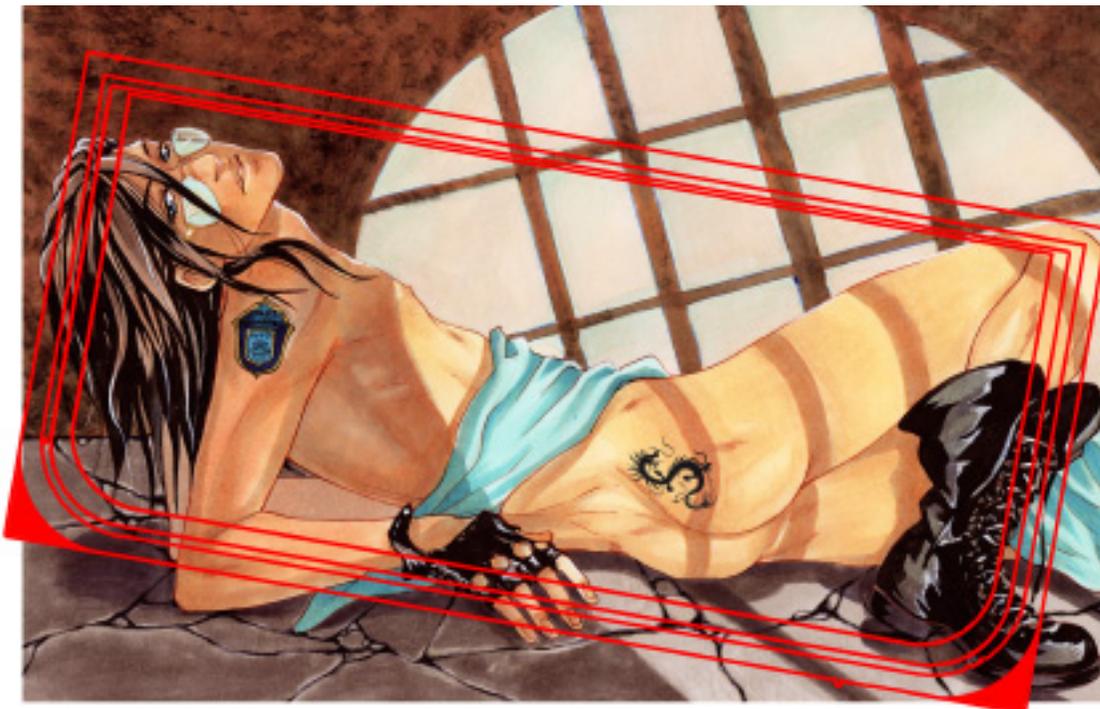
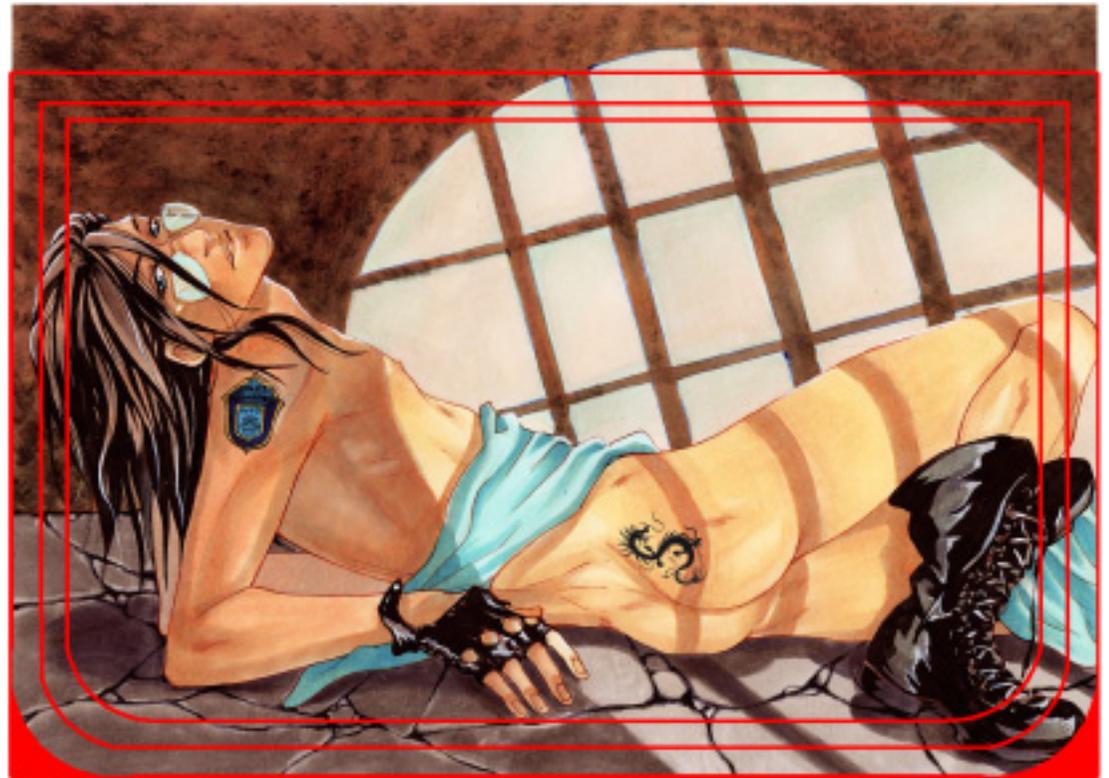
2. Wie man es besser nicht machen sollte

c) Schablonen

Geldbeutel klein - ca. 11,6cm Breite & 7,1cm Höhe für den inneren, sichtbaren Bereich, inkl. Toleranz - außerhalb liegt der „Beschnitt“ mit ca. 3mm und die „toten“ Ecken (hier massiv rot).

Die hier doppelte Innenlinie ist die Naht, wie sie auch später auf dem Geldbeutel sein wird. Diese dient uns hier gleichals Grenze für den sichtbaren Bereich.

Wie man sieht verläuft auch hier der Beschnitt sehr knapp am Bildrand entlang. Wäre das Bild auch nur einen halben cm schmäler, wäre dieser Geldbeutel womöglich nicht zustande gekommen.



Geldbeutel groß - ca. 18,8cm Breite & 7,6cm Höhe für den inneren, sichtbaren Bereich, inkl. Toleranz - außerhalb liegt der „Beschnitt“ mit ca. 3mm und die „toten“ Ecken (hier massiv rot).

Anders als bei dem kleinen Geldbeutel gibt es hier sogar eine Doppelnaht (die zwei inneren roten Linien), die diesmal jedoch auch innerhalb der Toleranz liegen und sich somit in den normalerweise „unberührten“ Bereich des Bildes einmischen.

Auch hier wurde massiv gemogelt: die Schablone musste gedreht werden, um den idealen Ausschnitt des Bildes zu finden, wieder geht der Beschnitt knapp über den Rand, und die toten Ecken sind diesmal wirklich ziemlich tot.

Tasse - 17,5cm Breite & 7,7cm Höhe
In diesem Fall waren die Auswirkungen der fehlenden Ränder nicht weiter tragisch, da das Motiv ja für genau dieses Format geplant war. Das Bild wurde noch minimal zugeschnitten, der freie Bereich auf der linken Seite mit dem Logo ergänzt.



Button - 43cm für den inneren, sichtbaren Kreis -
außerhalb liegt der noch sichtbare Rand, dann die Toleranz und der Beschnitt (hier massiv rot) -
die Linie, die mit dem Kreisschneider geschnitten wird. Beim Verpressen wird der Toleranzrand um den Button herum gefalzt.

Wie man sieht hätte der nicht existierende Rand auf der linken Seite des Bildes nicht einmal für den sichtbaren Bereich des Buttons genügt, wenn man sich an einer stimmigen Bildkomposition in dem runden Format versucht hätte.

2. Wie man es besser nicht machen sollte

d) Fazit

Daraus ergibt sich nun folgendes Gesamturteil: So nicht!

Lasst immer genügend Spielraum an den Rändern eurer Bilder, egal ob unten, oben, oder an den Seiten, selbst dann, wenn es für das ursprünglich geplante Format ausreicht. Wenn ihr das Gefühl habt, dass dieser ganze „überflüssige“ Hintergrund eure Komposition ruiniert, könnt ihr das Bild natürlich für die Präsentation auf eurer Website, oder in Galerien nach Herzenslust zuschneiden.

Für die Herstellung aller möglichen Artikel habt ihr aber trotzdem vorgesorgt, und seid auf der sicheren Seite.

Unter Berücksichtigung dieser Tipps wird euer armer Hintern in Zukunft garantiert von weiteren Bisspuren verschont bleiben ;D



Übrigens: die in diesem Tutorial verwendeten Schablonen findet ihr auch auf der Verlagswebsite - www.fireangels.net