

Iconerstellung

für Legetrick

EINE PUBLIKATION IM RAHMEN DES OPEN
EDUCATIONAL RESOURCES PROJEKTS OpERA



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

OpERA — Open Educational Resources
in der akademischen Weiterbildung

IMPRESSUM

Printed in Germany
2018

Diese Publikation erscheint in der Schriftenreihe »OER in der wissenschaftlichen Weiterbildung« und ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung: Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International License.

ZITATIONSHINWEIS

Mehlhorn, Steven; Hippler, Susann; Köpsel, Jan (2018): Iconerstellung für Legetrick. Projekt OpERA – OER in der wissenschaftlichen Weiterbildung. Heft 3 von 4. 10 Seiten. Oldenburg, Weimar, Ulm.

Diese Publikation und weitere Informationen zum Projekt OpERA finden Sie online unter <https://www.uni-ulm.de/einrichtungen/saps/projekte/opera/> oder über folgenden QR-Code

eLAB

Bauhaus-Universität Weimar
elab@uni-weimar.de



STEVEN MEHLHORN

Bauhaus-Universität Weimar
steven.mehlhorn@uni-weimar.de

SUSANN HIPPLER

Bauhaus-Universität Weimar
susann.hippler@uni-weimar.de

JAN KÖPSEL

Bauhaus-
Universität
Weimar

1	Einleitung	2
2	Iconerstellung	4
	Benötigte Software	5
	Abmessungen	5
	Schutzraum	6
	Farben	6
	Pfade	7
	Umwandeln	7
	Gestaltungstipps	8
	Anschrittkontur	8
	Dateiformate	8

1 Einleitung

Mit Legetrickfilmen lassen sich komplexe Zusammenhänge mit einfachen Mitteln in verständlicher Form audiovisuell vermitteln. Markant ist dabei die individuelle Gestaltung der Bildelemente. Die Erstellung der Bildelemente ist jedoch zeitaufwendig und verfehlt nicht selten den ästhetischen Anspruch der Rezipienten. Entscheidet man sich aus diesem Grund gegen eigene Zeichnungen und für die Nutzung von bereits vorhandenen Grafiken oder Bildern, stellt sich meist die Frage nach den Nutzungsrechten und einem einheitlichen Design. Im Rahmen des vom Bildungsministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Projekts »OpERA – Open Educational Resources in der akademischen Weiterbildung« wurde daher ein frei verfügbares ICON Set entwickelt, das die schnelle und einfache Produktion visuell ansprechender Legetrickfilme ermöglicht, ohne dabei Bildrechte Dritter zu verletzen. Das vorliegende Manual erklärt den Einsatz und die Potentiale der ICONS bei der Erstellung eigener Legetrickfilme.

URHEBERSCHAFT/LIZENZIERUNG

Mit diesem Icon-Set stehen interessierten Legetrick-Filmemacher*innen eine Vielzahl von Icons und Grafiken zur freien Verfügung. Da die Icons mit einer CC0-Deed verknüpft sind, können sie kopiert, verändert und verbreitet werden, ohne um weitere Erlaubnis zu bitten oder die Entwickler nennen zu müssen.

DISTRIBUTION NEUER ICONS

Neue Icons, die anhand der Vorgaben dieses Manuals entstanden sind, können an das e-Learning-Labor (eLab) der Bauhaus-Universität Weimar gesendet werden (eMail-Adresse: elab@uni-weimar.de, Betreff: Neue Legetrick-Icons). Dort werden die neuen Icons nach Prüfung dem Bestand beigefügt und ebenfalls unter einer CC0-Lizenz freigegeben. Auf diesem Wege vergrößert sich die Sammlung und steht im Sinne des offenen Bildungsgedankens frei zur Verfügung.

ERSTELLER – GRAFISCHE KONZEPTION UND DESIGN

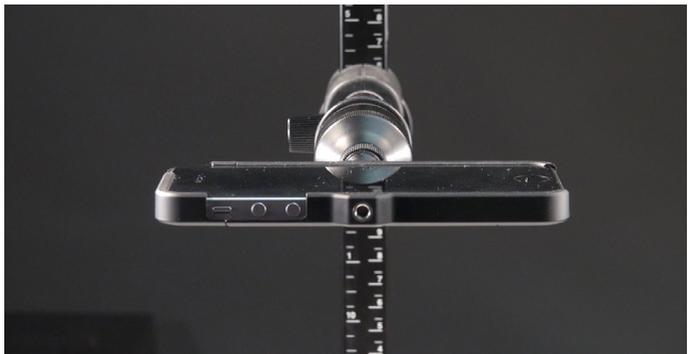
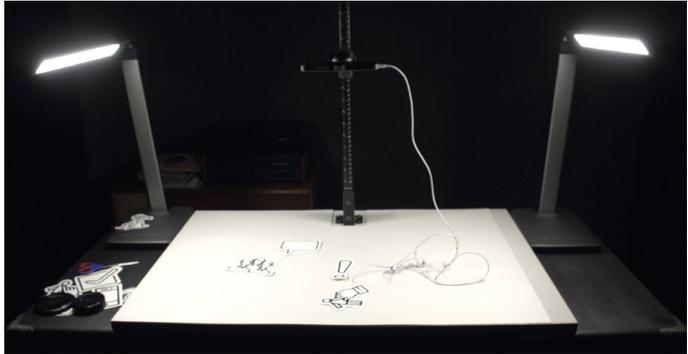
Die grafische Umsetzung des ICON-Sets wurde durch Jan Köpsel realisiert. Das ICON-Set wurde im Rahmen des Projektes OpERA- Open Educational Resources in der akademischen Weiterbildung beauftragt. Zu Fragen, Anmerkungen und Erweiterungen zum ICON Set wenden Sie sich bitte an elab@uni-weimar.de

Die Ergebnisse sind zu finden unter:

<https://www.uni-weimar.de/de/universitaet/ervice/e-learning-labor-elab/tabs/produktion/>

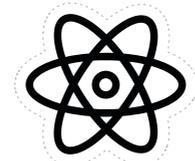
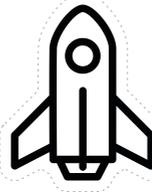
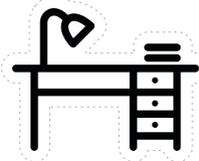
REDAKTION MANUAL

Das vorliegende Manual wurde in redaktioneller Kooperation von Jan Köpsel, Steven Mehlhorn und Susann Hippler an der Bauhaus-Universität Weimar erstellt.



2 Iconerstellung

Dieser Leitfaden soll dazu dienen bei der Gestaltung weiterer Icons für den Legetrick einen einheitlichen Stil zu erreichen. Dafür sind hier alle wichtigen Werkzeuge und Merkmale aufgeführt. Dies ermöglicht es jedem mit Kenntnissen in Bildbearbeitungsprogrammen weitere zum Gesamtbild passende Icons zu erstellen.



Benötigte Software

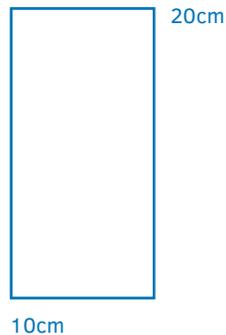
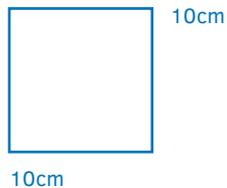
Um eigene Icons zu erstellen, wird ein Programm benötigt, welches Vektorgrafiken bearbeiten kann.

Der Vorteil besonders im Hinblick auf das spätere Ausdrucken ist, dass man mit Hilfe von Vektorgrafiken die Icons verlustfrei bei Bedarf vergrößern kann. Dafür eignen sich die folgenden Programme:

- Inkscape
Open Source – kostenlos
www.inkscape.org/en/
- Adobe Illustrator
kommerziell – nur im Abo erhältlich
www.adobe.com/de/products/illustrator.html
- Affinity Designer
kommerziell – 53,99€
affinity.serif.com/en-us/designer/

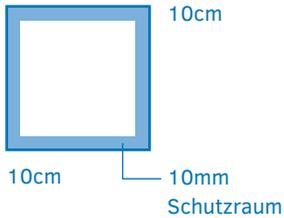
Abmessungen

Die Abmessungen für kleine quadratische Icons sollten zumindest im Erstellungsprozess 10 x 10cm betragen. Für größere Icons oder Iconzusammenstellungen (z.B. Familie) sollte das Format in die benötigte Richtung verdoppelt werden (z.B. 20 x 10cm).



Schutzraum

Es sollte des weiteren darauf geachtet werden, dass die erstellten Icons zu allen Seiten des Dokuments 10mm Abstand haben. Dies ermöglicht ein späteres Hinzufügen einer Ausschnittkontur.



Farben

Die Gestaltung der Icons sollte die zwei Grundfarben beschränkt werden. Die Pfade werden in schwarz gezeichnet, Hintergrund und Füllflächen in weiß.



schwarz
CMYK 60|60|40|100

—
es handelt sich nicht um ein
reines Schwarz, CMYK-Werte
beachten



schwarz
CMYK 0|0|0|0

Pfade

Mit dem Pfad- oder Stiftwerkzeug werden die Linien für das gewünschte Icon gezeichnet. Die Dicke der Pfade sollte dabei 10pt/300dpi bzw. 3,5mm oder 42px. Die Enden der Pfade sind rund und die Pfadausrichtung auf mittig/zentriert bzw. auf dem Pfad anzulegen.

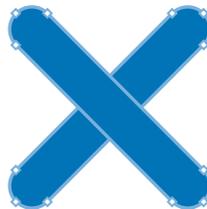
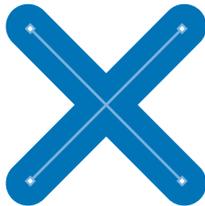


Pfadausrichtung: mittig
Pfadabschluss: rund
Ecken: abrunden

Kontur: 42px

Umwandeln

Um eine bessere Skalierbarkeit zu ermöglichen, sollten alle erstellten Iconpfade in Konturen umgewandelt und zusammengefügt werden.



Gestaltungstipps

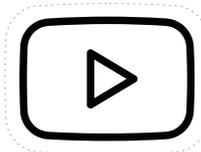
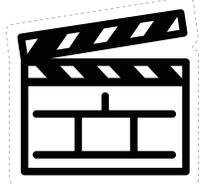
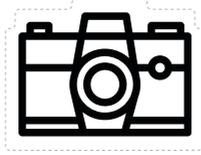
- Der Detailgrad sollte so gering wie möglich gehalten werden. Es sollten soviel wie möglich Details entfernt werden, während die Erkennbarkeit bestehen bleibt.
- Die Icons sollten mittig auf der Arbeitsfläche zentriert werden, horizontal wie vertikal.
- Icons können verschiedene Formen und Größen haben. Nicht alle Icons müssen die selben Abmessungen haben. Das Ziel ist es eher, einen einheitlichen Stil zu treffen.
- Um die Erstellung der Icons zu vereinfachen und zu verspielte Formen zu vermeiden, kann man beim Zeichnen der Pfade in allen erwähnten Programmen die Umschalttaste gedrückt halten, um perfekte gerade oder abgewinkelte Linien zu erhalten.

Anschnittkontur

Um auch bei der späteren Aufnahme des Legetricks ein einheitliches Bild zu vermitteln, kann im Anschluss an die Gestaltung jedem Icon eine Ausschnittkontur im Abstand von 15pt um die äußere Form hinzugefügt werden. Am besten erstellt man diese gestrichelt und in einem sehr leichten Grau (CMYK 30/23/23/9).

Dateiformate

Für eine optimale Portabilität sollten die Icons neben dem programm-eigenen Dateiformat (.AI, .AFDESIGN) als .SVG gespeichert werden. Dies ermöglicht ein nahtloses Importieren und Bearbeiten in anderen Programmen.



Das Projekt »OpERA – Open Educational Resources in der akademischen Weiterbildung« ist ein Verbundprojekt der Universitäten Oldenburg, Weimar und Ulm, das im Rahmen der Förderlinie OERinfo des Förderbereichs »Digitale Medien in der Beruflichen Bildung« vom BMBF gefördert wird. Das Förderkennzeichen des Weimar Teilprojekts lautet O1PO16022C.

Mit Legetrickfilmen lassen sich komplexe Zusammenhänge mit einfachen Mitteln in verständlicher Form audiovisuell vermitteln. Das vorliegende Manual stellt ein frei verfügbares ICON Set vor und erklärt den Einsatz und die Potentiale der ICONS bei der Erstellung eigener Legetrickfilme.

