Table of Contents

Weiterführende Übung zur Logo-Bildmarke 3
Einleitung 3
Aufgabe 3

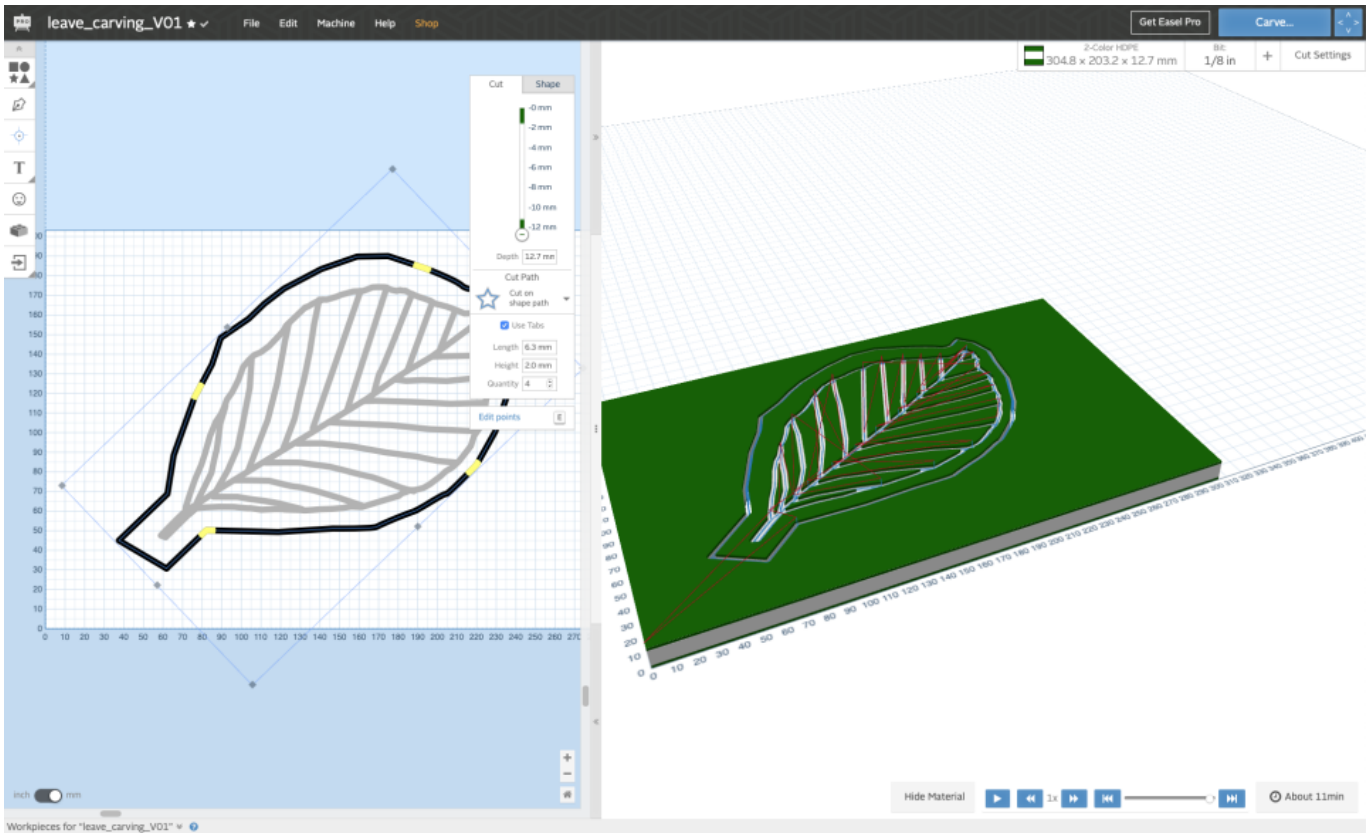
Weiterführende Übung zur Logo-Bildmarke

Einleitung

Ziel dieser Übung ist es ein von Ihnen zu erstellendes Logo in eine 10×10 cm große Plastikkachel zu fräsen. Keine Panik – dies wird Felix für Sie übernehmen und Ihnen in der nächsten Unterrichtseinheit erläutern, wie dies funktionierte, jedoch müssen Sie dafür eine Logo-Datei erstellen, die die folgenden Eigenschaften hat:

- Es muss eine Vektorzeichnung sein.
- Alle Strichstärken müssen 5mm dick sein.
- Die Grundmaße dürfen 10×10 cm nicht überschreiten.

Da der Fräskopf einen Durchmesser von 5mm hat müssen Sie Ihre Gestaltung an diese Vorgabe anpassen und alle Strichstärken in Ihrem Logo mit einer Dicke von 5mm testen!



Obere Darstellung wird im Unterricht kurz erläutert.

Aufgabe

1. Finalisieren Sie Ihre Logo-Bildmarke der heutigen Übung 2. Fertigen Sie gegebenfalls einige Varianten mit mehr Details von dieser an – Sie dürfen sich demnach von der Grundform lösen und Bestandteile ergänzen (falls dies für Ihren Entwurf Sinn macht).
2. Suchen Sie sich eine Ihrer Varianten aus und fertigen Sie von dieser eine *Vektorzeichnung* in Illustrator in einer Größe von max. 10 x 10 cm an. Die Strichstärke Ihrer Zeichnung soll dabei immer eine Dicke von 5mm haben. Achten Sie darauf welchen Einfluss diese Vorgabe auf den Detailgrad Ihrer Gestaltung hat. Spielen Sie mit der Ausrichtung der Linie am Pfad (siehe

screenshot unten: 1,2,3). Was fällt Ihnen auf?

3. Speichern Sie diese Zeichnung als *.svg Datei ab und laden diese in Ihren Sciebo Namens Ordner. Bitte unbedingt beachten, dass die Ergebnisse bis spätestens <hi #ff7f27>Freitag, 22.10. (deadline 23:59 Uhr)</hi> hochgeladen sein müssen.

From:
https://hardmood.info/ - **hardmood.info**

Permanent link:
https://hardmood.info/doku.php/weiterfuehrende_uebung_zur_logo-bildmarke?rev=1634411077

Last update: **2024/06/28 19:08**