

Table of Contents

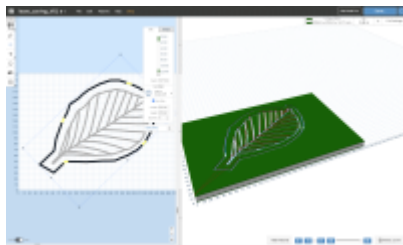
<i>Prozess Darstellung »Von der Naturstudie zur Bildmarke«</i>	3
---	----------

Prozess Darstellung »Von der Naturstudie zur Bildmarke«

1. **Zeichnung 1:** Zeichnen Sie ein Tier oder eine Pflanze ihrer Wahl naturalistisch ab (Bleistift/Buntstift, Größe max. 13×13 cm). Experimentieren Sie welche Ansicht sich für eine gute Wiedererkennbarkeit eignet. (eventuell Fotos machen)
☐ ☐ ☐ ⇒ ☐
2. **Darstellung mit Umrisslinie:** Entwickeln Sie daraus eine Umrisslinie im gleichen Format und machen Sie davon eine erste Reinzeichnung. Wenn Sie möchten, vereinfachen Sie die Form!
☐ ☐ ☐
3. **Papiercollage:** Übertragen Sie die Originalzeichnung in eine Papiercollage der gleichen Größe (maximal zwei bis drei Farben in zwei Tönungen) Gestalten Sie so, dass sich Licht und Körperschatten von einander abheben.
4. **Zeichnung 2:** Übertragen Sie dann eine der vorherigen Zeichnungen freihand in ein geometrisches Gitter (dreieckig, rautenförmig, kariert ...) und machen Sie davon eine zweite Reinzeichnung der gleichen Größe.
☐ ☐ ☐
5. **Vektor-Zeichnung:** Zuletzt fertigen Sie eine Vektorzeichnung in Illustrator an (Größe weiterhin max. 13×13 cm) bei der die Strichstärken alle eine Dicke von 5mm haben.

Ziel dieser letzten Teilaufgabe ist es die von Ihnen entwickelte Bildmarke in einem nächsten Schritt in eine Plastikkachel zu fräsen. Keine Panik – dies wird Felix für Sie übernehmen und Ihnen in der nächsten Unterrichtseinheit erläutern, wie dies funktionierte, jedoch müssen dafür unbedingt folgenden Eigenschaften erfüllt sein:

1. Alle Strichstärken müssen 5mm dick sein. 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!



Achten Sie darauf welchen Einfluss die Vorgabe der Strichstärke 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?



2. Die Grundmaße dürfen 13×13 cm nicht überschreiten.
3. Es muss eine Vektorzeichnung sein. Speichern Sie diese Zeichnung als *.svg Datei ab und laden diese in Ihren Sciebo Namens Ordner.

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

Permanent link:
https://hardmood.info/doku.php/weiterfuehrende_uebung_zur_logo-bildmarke?rev=1634498746

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



