

«my brand»

LOGO PLOTTEN

Die Oberflächenveränderung von Textilien ist ein wichtiger Gestaltungsschwerpunkt im TTG.

Nebst herkömmlichen Verfahren wie Sticken, Siebdruck, Transferfolien, Färben und Bleichen ist das Plotten eine effektvolle und trendige digitale Technik im textilen Gestalten. Als spannende Gestaltungsaufgabe bietet sich die (Weiter-) Entwicklung eines eigenen Logos an.

STUFE

2. und 3. Zyklus

DAUER

Logo-Entwicklung sowie Umsetzung mit Plotter und Hitzepresse je 2 – 3 L

MATERIAL/WERKZEUGPlotter: Silhouette Cameo;
Software (hobbyplotter.de);
Textilfolien; Hitzepresse oder
Bügeleisen, transparentes Papier**TIPPS**Plotter-Kurs ist zu empfehlen, da
Software sehr vielfältig; Online-
Plotterkurse bei jasando.chMindestens 2 Computer, auf denen
die Plotter-Software installiert ist; an
einem Computer jeweils 2 SuS
zusammenarbeiten lassen.**QUELLE**Der Logoentwurf war ursprünglich
eine Corona TTG@home Aufgabe.**KOMPETENZEN / LERNZIELE**

- Logos verschiedener Marken analysieren.
- Urheberrecht thematisieren.
- Ästhetische Vorlieben anhand von ausgewählten Logos beschreiben.
- Logos entwerfen und bewusst anordnen.
- Gestaltungsprozess dokumentieren mit dem TUD-App/Lernjournal.
- Digitalisieren der von Hand gezeichneten Logoentwürfen.
- Digitale Bearbeitungsmöglichkeiten des Logos und Vorbereitung für den Plotter mit dem Silhouette-Programm kennenlernen.

AUFGABENSTELLUNG

Verändere dein Lieblingslogo und entwickle daraus eine Serie von persönlichen Logoentwürfen.

Experimentiere mit unterschiedlichen Logogrößen und entscheide, in welcher Größe und wo dein Logo auf dem T-Shirt platziert werden soll.

GESTALTUNGS- UND DESIGNPROZESS

Sammeln und Ordnen: Aus einer Sammlung von Logos wählst du dein Lieblingslogo aus, begründe deine Wahl.

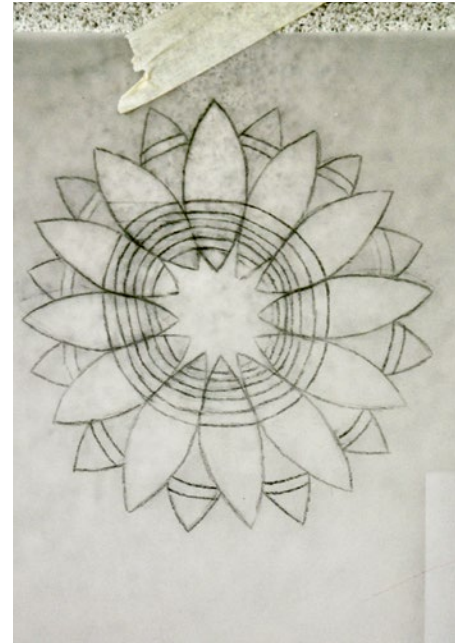
Experimentieren und Entwickeln: Kopiere mit Transparentpapier und Stift einzelne Linien und Flächen aus deinem Lieblingslogo. Verschiebe und drehe das Transparentpapier und kopiere Linien und Flächen erneut. Lass dich überraschen, was dabei entsteht. Entwerfe so mindesten vier Logo-Motive.

- Das favorisierte der so entstandenen Logos zeichnest du sauber mit schwarzem Stift auf eine weisses Papier; oder du veränderst das Logo mit einer App auf dem Handy und bereitest die Vorlage so für die Plotter-Software vor.
- Du dokumentierst deinen Entwurfsprozess im Projektjournal fotografisch.

Planen und Realisieren: Du kannst nun die vorbereitete Logo-Vorlage auf dem Computer in die Silhouette Plotter-Software einlesen. Mithilfe dieses Programms kannst du das Logo vektorisiert und digital verändern. Auf dem Silhouette Programm kannst du die Größe, die Form und die Farbe verändern und anpassen.

- Entwickle so unterschiedliche Logogrößen und Farbvarianten.

Dokumentieren und Präsentieren: Der Designprozess wird im TUD App Projektjournal festgehalten und am Ende mit dem Beamer oder ausgedruckt der Klasse präsentiert.



Jugendliche lernen beim Entwickeln ihres eigenen Logos eine neue Form der visuellen Kommunikation kennen.