

Table of Contents

Design Basics	3
<i>Pixel vs. Vector</i>	3
Praktischer Teil	3

Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik

Prof. Felix Hardmood Beck

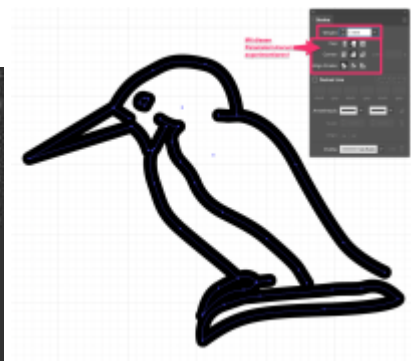
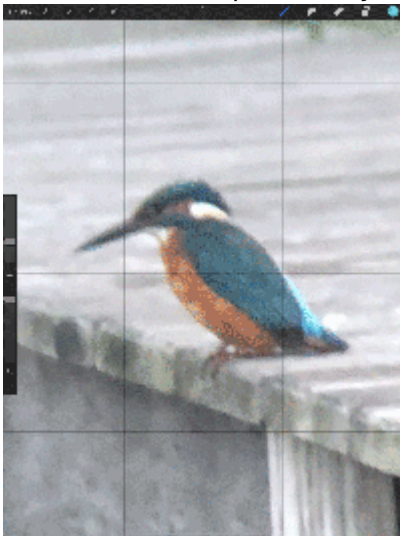
Pixel vs. Vector

Praktischer Teil

1. Stellen Sie in einem Bildbearbeitungsprogramme Ihrer Wahl (Gimp, Photoshop, Affinity Photo, o.ä.) den Vogel frei und speichern diesen als Bilddatei mit einem transparenten Hintergrund:

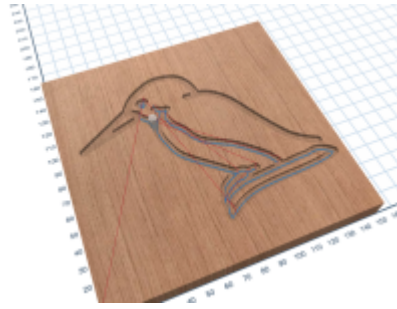
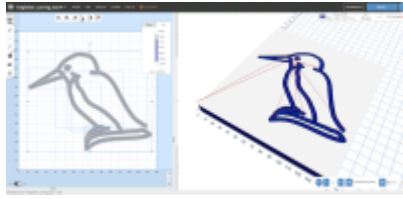


2. Zeichnen Sie Ihren freigestellten Vogel in einem Vektorprogramm Ihrer Wahl nach (Bspw. Illustrator, Inkscape, Affinity Designer, o.ä.).



3. Demonstration von Anwendungsbeispielen:

1. Easel (CNC-Carving)



- Was sind mögliche Anwendungsszenarien?

2. AxiDraw

- Was sind mögliche Anwendungsszenarien? (signature machine, artworks, fabrication tool,)

From:

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

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:07_05_24?rev=1715016631

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

