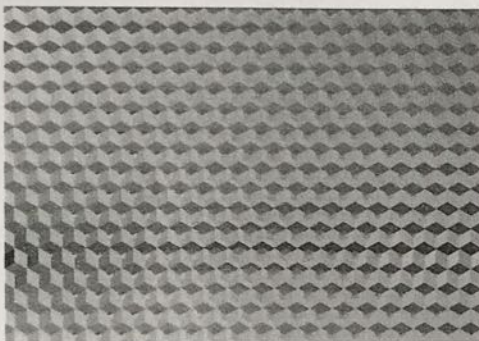


Beispiel:



Aufgabe Lege in Illustrator zwei Zeichenflächen im A3 Querformat an.

Experimentiere auf dem 1. Bogen mit dem Angleichen-Werkzeug und anderen Transformations-Tools und entwickle unterschiedliche, sich zueinander transformierende Formen mit gleichzeitigen Farbveränderungen ausgehend von dem links abgebildeten Hektagon (also ein Würfel in isometrischer Darstellung) als Außenform.

Platziere auf dem 2. Bogen ein solches Hexagon als Startform in der oberen linken Ecke ($x = 0, y = 0$ mm). Auch als Endform soll ein solches Hexagon sich später dann auf der rechten Seite befinden.

Die Breite des Sechsecks beträgt 20 mm, die Konturstärke = 0; Spreche dich mit deinen Kommilitonen ab und einige dich mit jeweils einem „Nachbarn“ auf gemeinsame Farbwerte für Start- und Endform.

Transformiere das Sechseck sowohl in horizontaler als auch in vertikaler Ausrichtung. Die Transformation findet sowohl in der Farbgebung als auch mit zusätzlichen Innenformen statt. Die Angleichungen sollen auf Stoss erfolgen, es sollen also keine Weissflächen zwischen den Einzelformen verbleiben. Vermerke in der Datei die Namen deiner linken und rechten „Farb-Nachbarn“

Abgabe Die Aufgabe ist digital als offene Illustrator-Datei mit dem Dateinamen PL_I_WS16/17_Nachname spätestens in der 1. Prüfungswoche abzugeben. Die Datei wird benotet und ergibt zusammen mit weiteren Aufgaben die Beurteilung im Fach Programmlehre > Illustrator.

Desweiteren sollen Bestandteile der 1. Seite und eine großflächige Darstellung der 2. Seite in die Dokumentation integriert werden.

Beurteilung Beurteilungsgrundlagen sind:

- Sauberkeit, Genauigkeit, Ausführung der Datei*
- Originalität und Ästhetik der Lösung
- gestalterische und farbliche Variationsbreite

* Hierzu zählen z.B.:

- Exaktheit von Formen, Platzierung, etc.
- keine überflüssigen Formen und Punkte
- Übersichtlichkeit der Datei
(auch Ebenenhierarchie und -struktur, Zeichenflächen, Hilfslinien, Pfadansicht ...)