

Zitrit

## Inhaltsverzeichnis

| Kapitel:         | Seite: |
|------------------|--------|
| Aufgabenstellung | 2      |
| Formfindung      | 4      |
| Skizzen          | 10     |
| Rendering        | 16     |
| Modellbau        | 22     |
| Fotografie       | 26     |
| Fazit            | 32     |

H f G

Hochschule für Gestaltung

Schwäbisch Gmünd

2. Semester Produktgestaltung

2 dimensionales Gestalten

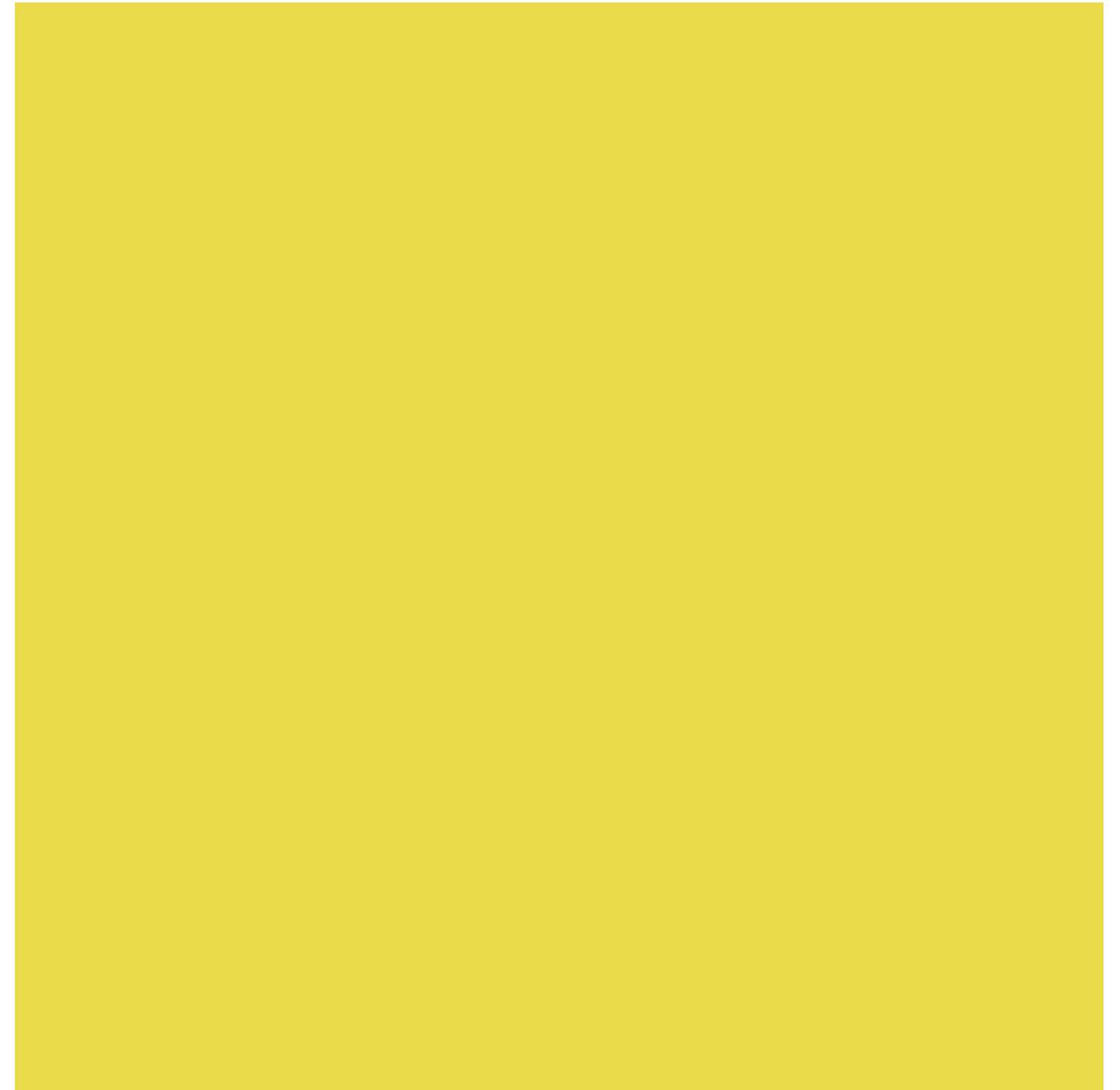
Hannes Volpp

Johann Kilger

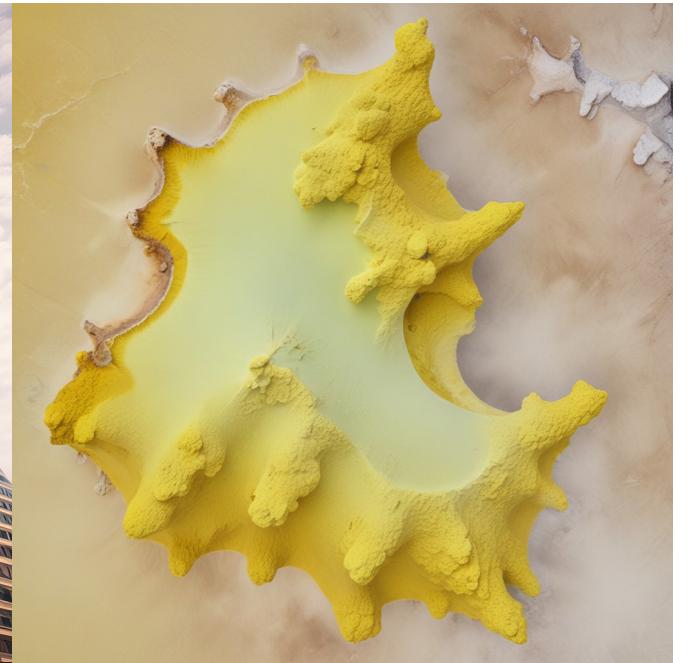
Doz. T. Lassen

Aufgabe ist die Entwicklung eines Körpers in Beziehung zu seiner Farbe. In einem weiteren Schritt erfolgt eine Analyse des Körpers und seiner vielen Eigenschaft bei unterschiedlichen Licht. Die Erarbeitung der Form entsteht zunächst mit Hilfe einer grafischen Darstellung des Körpers. Im zweiten Schritt mit Hilfe eines Rendering-Programms. Überprüfung der Darstellung und gegebenenfalls Überarbeitung mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms. Eine zusätzliche Aufgabe ist die Darstellung der Licht- und Schatten-Wirkung des Körpers mittels einer fotografischen Umsetzung. Zuletzt noch die Analyse der Unterschiede der jeweiligen Darstellungen zwischen 3D-Programm und Fotografie und Ausarbeitung eines sich daraus ergebenden Fazits.

## 2 Aufgabenstellung



Bei der Entwicklung unserer Form wurden verschiedene Verfahren und Herangehensweisen angewendet. Von Begriffssammlung über Assoziationen, Recherche zur Bedeutung der Farbe bis hin zum Brainstorming durch Skizzen und Moodboards. Dies spiegelt sich in den Bildern und Skizzen auf den folgenden Seiten wider.

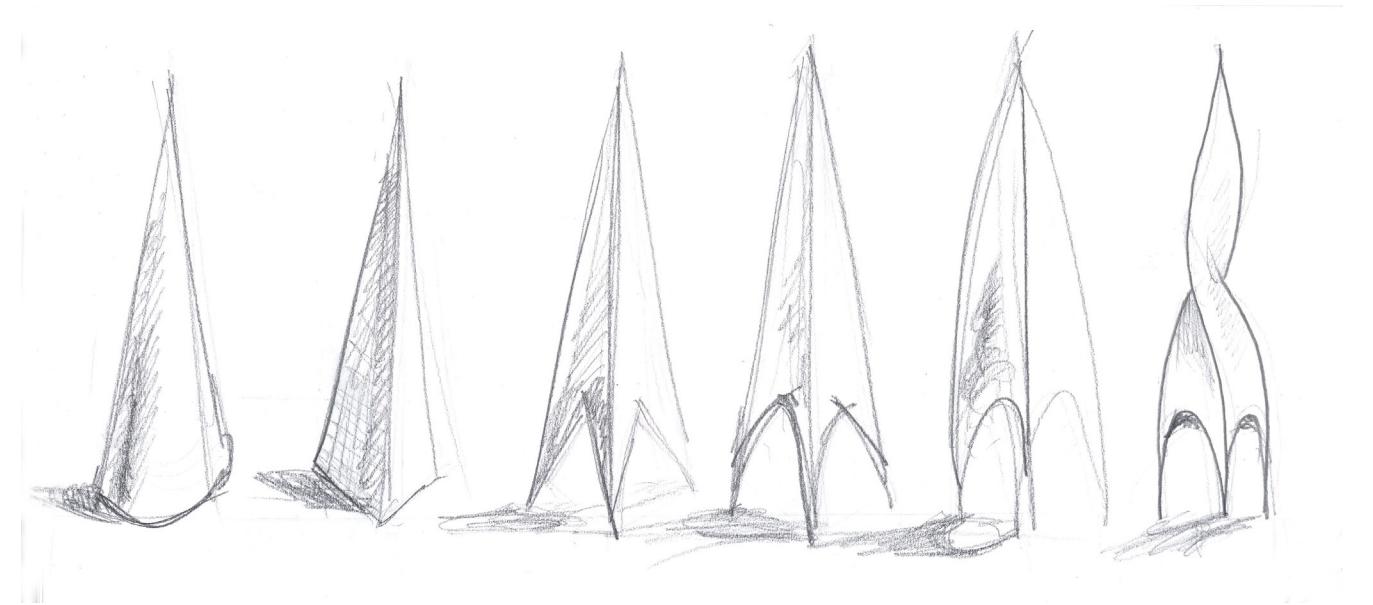


## 4 Formfindung

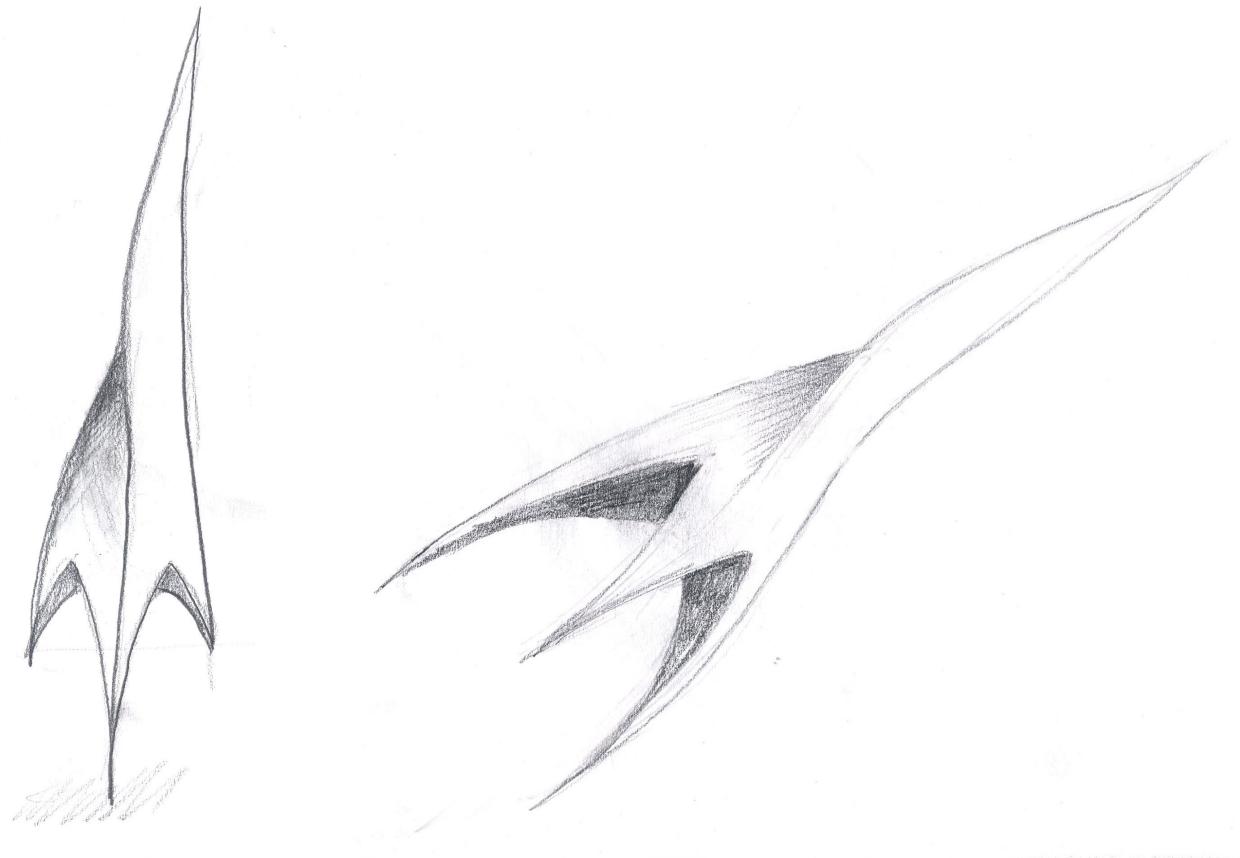
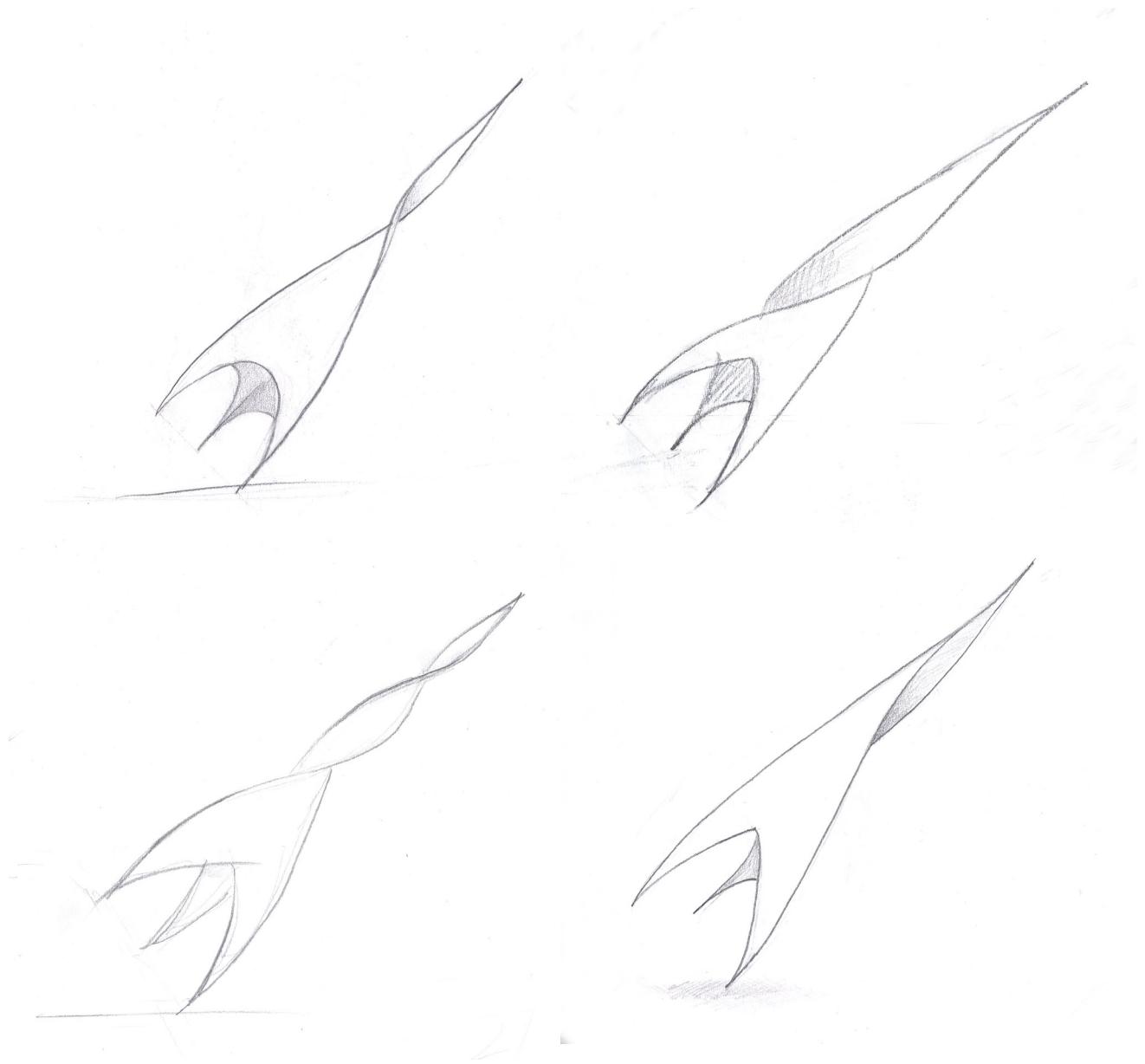




Während des initialen kreativen Brainstormings wurden diverse Ideen, die uns durch den Kopf gingen, rasch skizziert und führten zu einer Vielfalt von Form- und Gestaltungsrichtungen. Im nächsten Schritt wurden diese verschiedenen Variationen kategorisiert und bewertet, bis wir uns auf eine Richtung festlegen konnten. In diese Richtung wurde weiter gearbeitet und eine Formsprache entwickelt, aus der sich eine bestimmte Form heraus kristallisierte. Diese wurde dann im Detail ausgearbeitet und durchdefiniert.







Nachdem die Form im CAD-Programm umgesetzt und die letzten Feinheiten hinzugefügt wurden, erstellen wir eine Serie von Renderings in 5 verschiedenen Belichtungseinstellungen, bei denen das Licht jeweils unterschiedlich um die Form herum bewegt wurde. Durch diese Vorgehensweise konnten wir alle Kanten und Facetten der Form sorgfältig beleuchten und hervorheben, um eine vielfältige und dynamische Präsentation des Entwurfs zu schaffen. Diese Renderings ermöglichten es uns, die Form aus verschiedenen Blickwinkeln und Lichtverhältnissen zu betrachten, was uns dabei half, ihre Charakteristik und Attraktivität besser zu verstehen. Durch die Analyse dieser Ergebnisse konnten wir feinere Abstimmungen vornehmen und sicherstellen, dass die Form unsere Erwartungen an einen optimalen visuellen Ausdruck erfüllt.

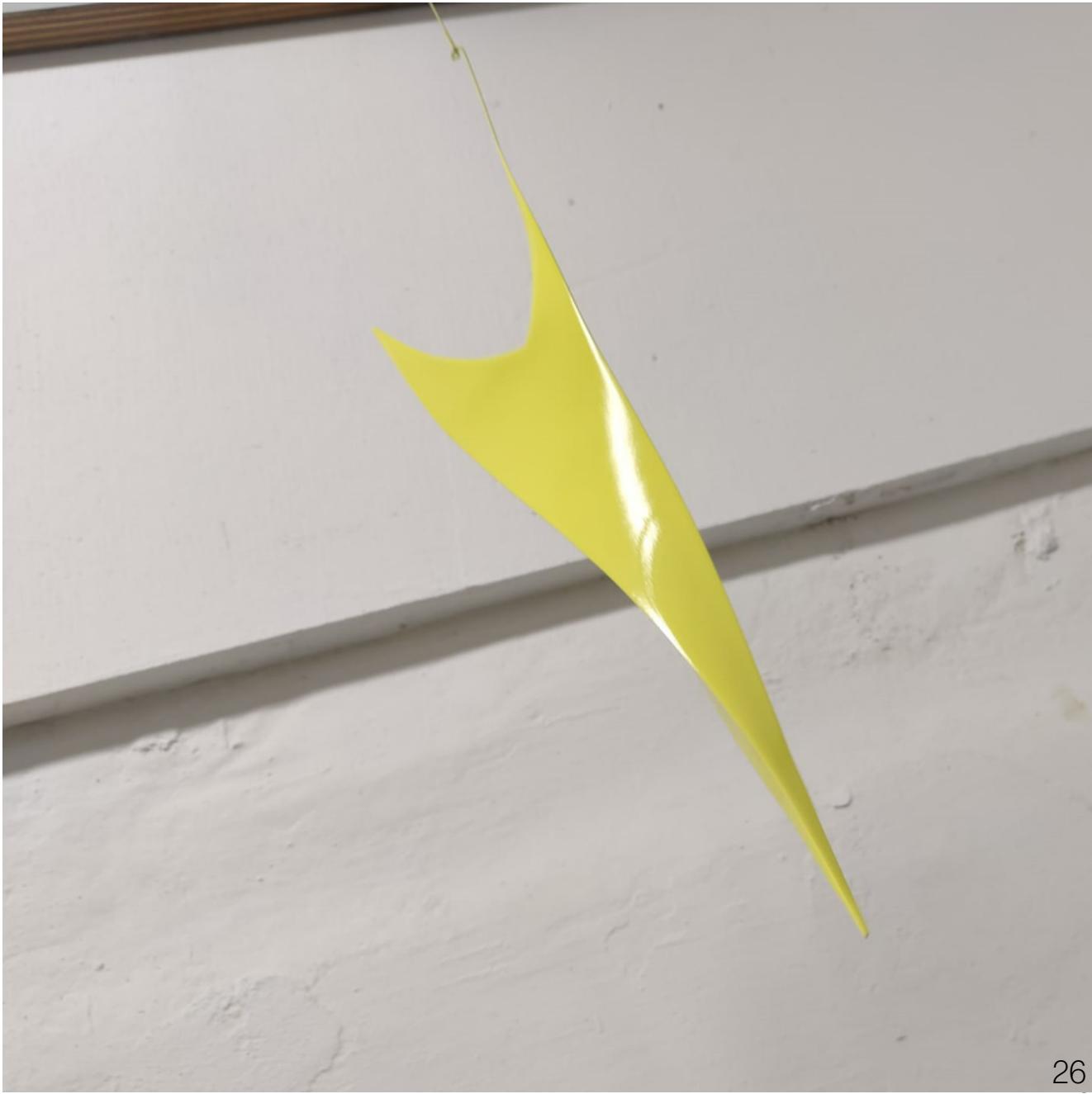
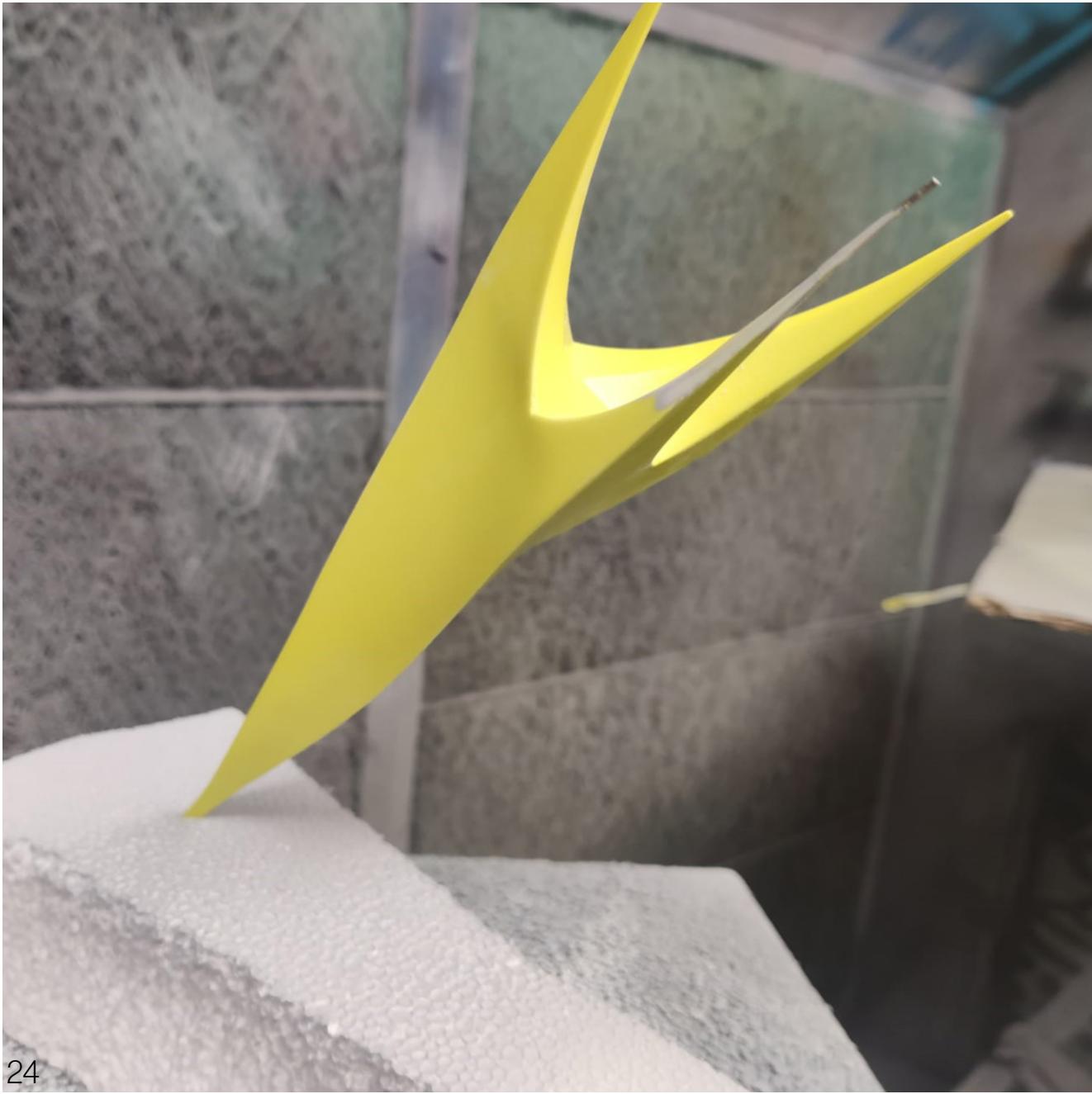




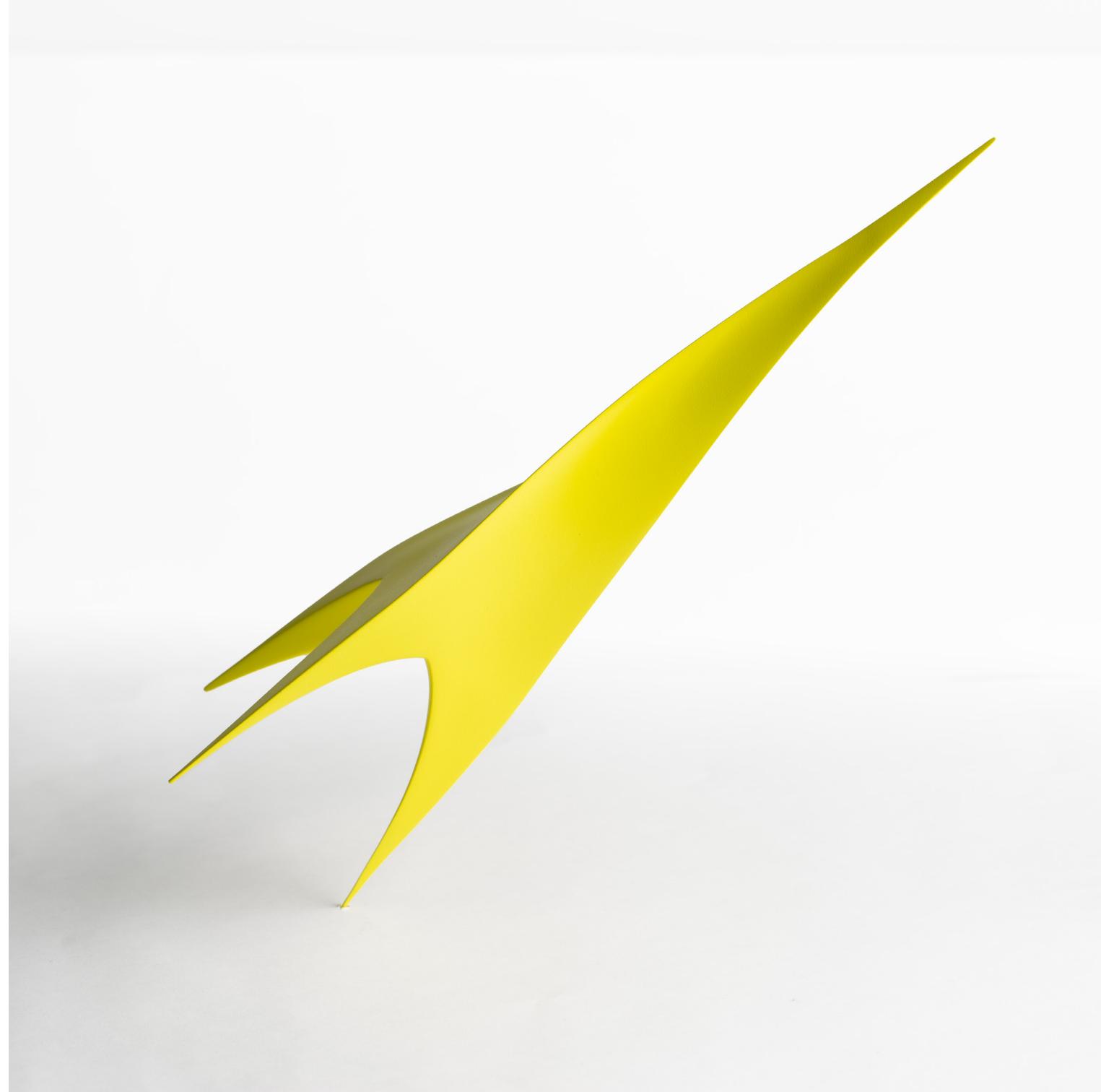


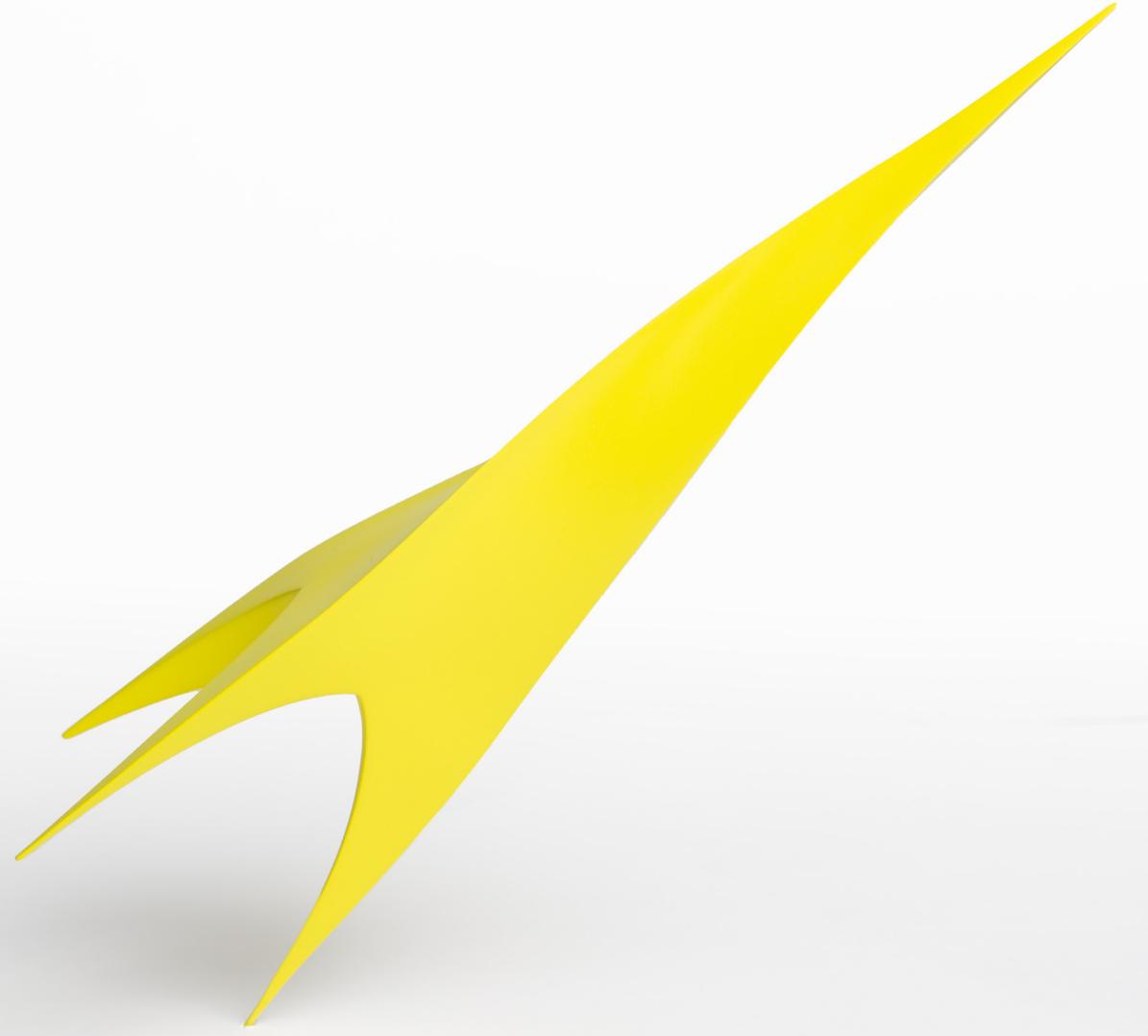
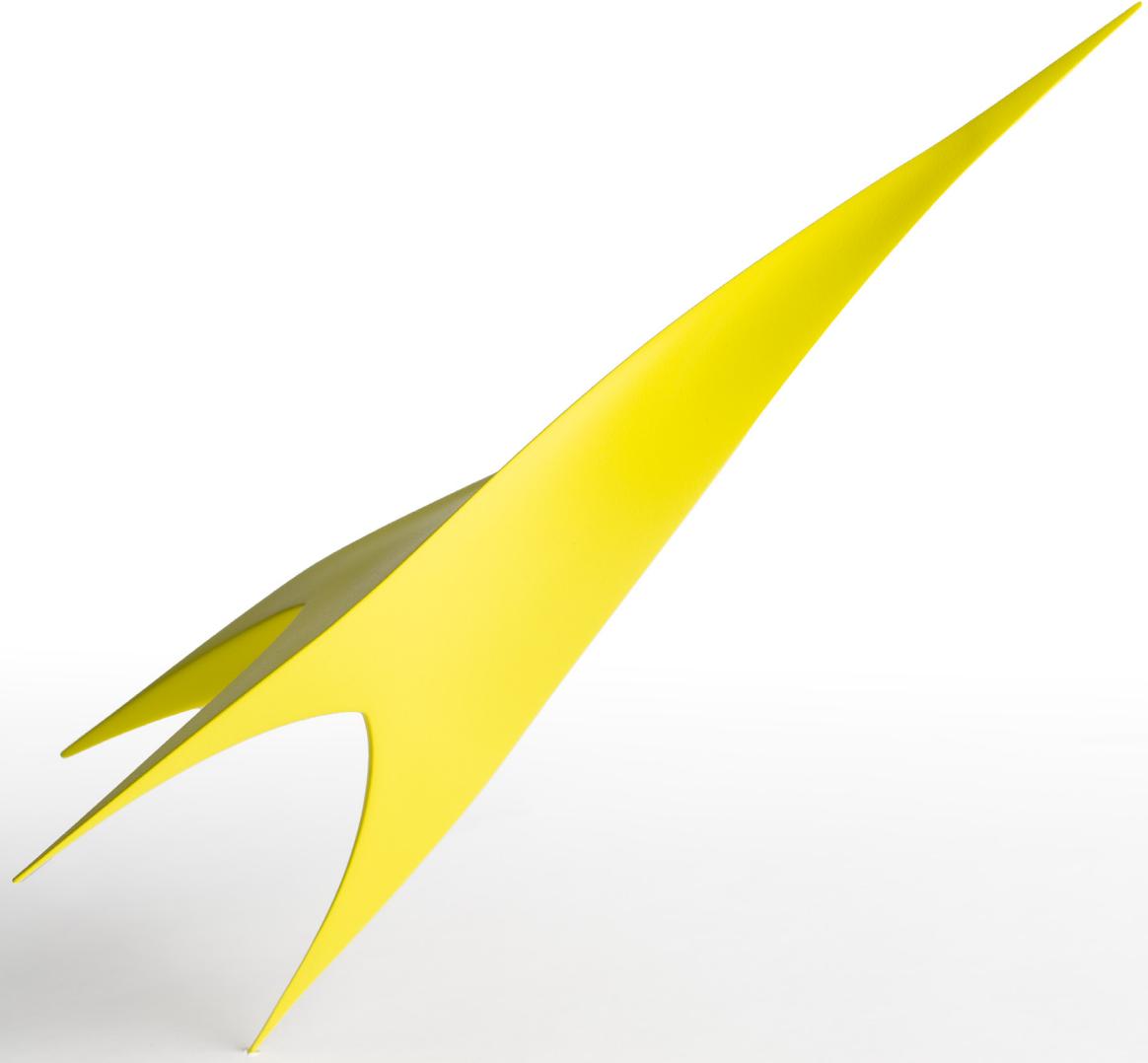
Im Modellbau-Prozess wurde die 3D-gedruckte Form in mehreren Arbeitsschritten sorgfältig bearbeitet, um eine perfekte Oberfläche zu erreichen. Ein erster Schritt bestand darin, die Form mit Spachtelmasse und Spritzspachtel zu bearbeiten, um unebene Stellen zu korrigieren und eine glatte Oberfläche zu erzeugen. In einem nächsten Schritt wurde die Form dann durch detaillierte Schleifvorgänge sorgfältig poliert, um eine makellose Oberfläche zu erzielen. Vor dem Lackieren wurde ein dünner Draht in das Standbein der Form eingearbeitet, um sicherzustellen, dass die Form später auf einem extra angefertigten Fundament, im richtigem Winkel, befestigt werden kann.

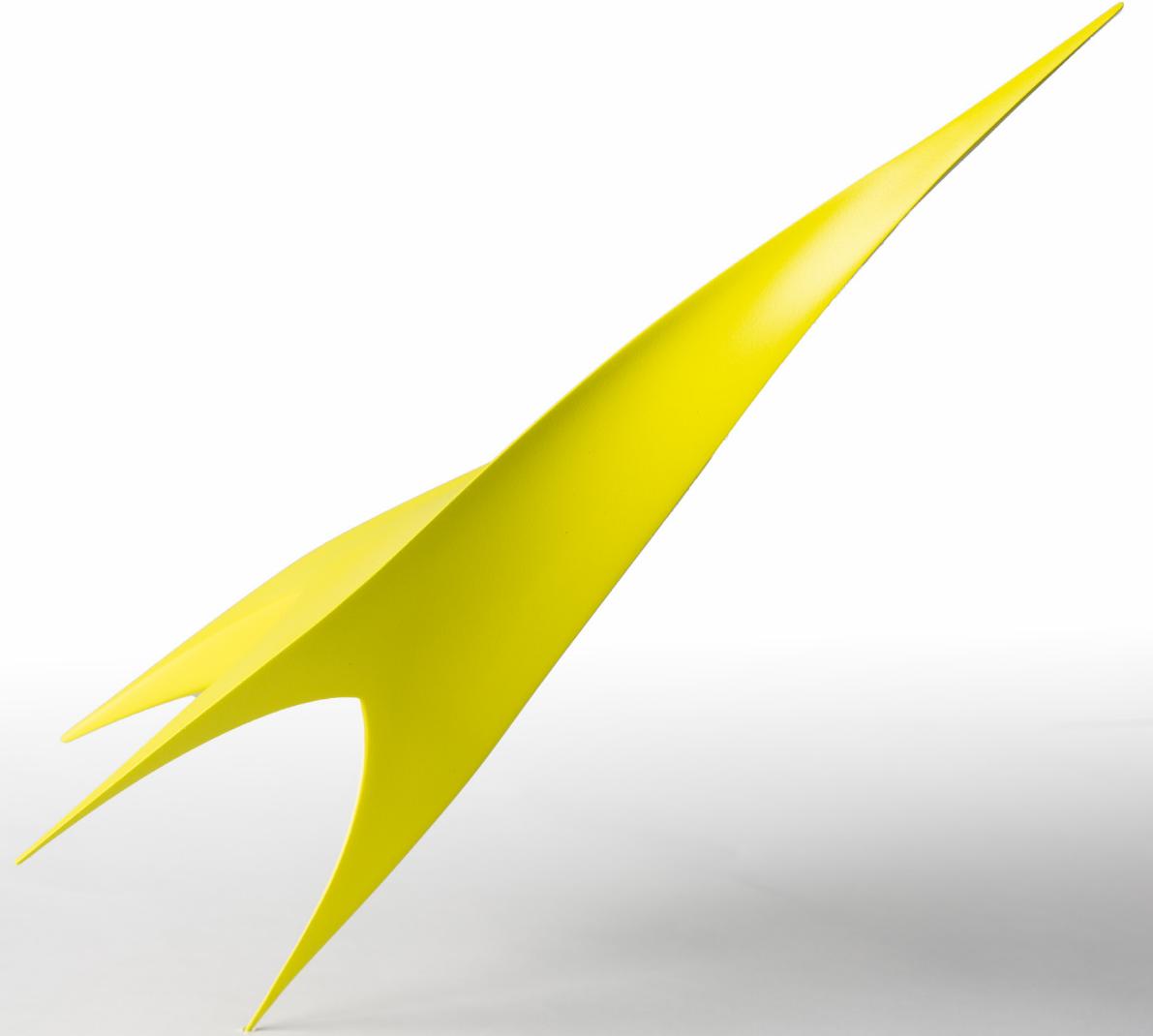
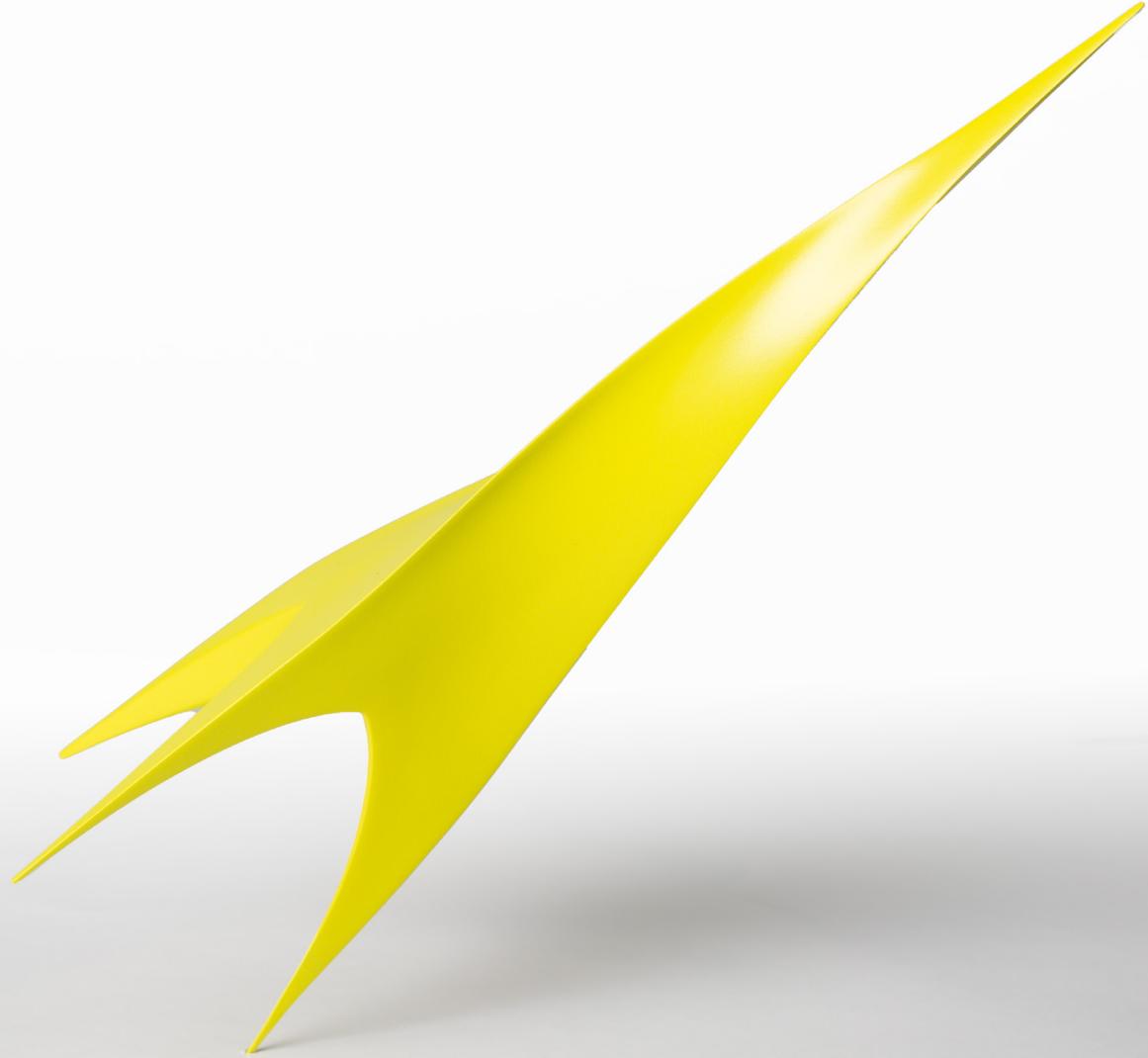




Der finale Schritt unseres kreativen Prozesses bestand darin, die fertige Form im Foto-Studio zu fotografieren. Ähnlich wie bei den Renderings wurde hier mit verschiedenen Lichteinstellungen gearbeitet, um eine Vielzahl von Perspektiven und Stimmungen zu erzielen. Hierzu wurden insgesamt fünf verschiedene Lichteinstellungen eingesetzt welche die Uhrzeiten: 6:00, 9:00, 12:00, 15:00 und 18:00 Uhr darstellen. Jede dieser Einstellungen wirft verschiedene Schatten und Reflektionen auf das Objekt.







Beim Vergleich von Rendering und Fotografie fällt insbesondere der Unterschied in der Härte des Schlagschattens auf. Die Qualität der Fotos wird maßgeblich durch den feinen Übergang von Lichtflächen zu Schatten bestimmt, wodurch die Farbe zu einer besseren Wirkung gelangt und eine authentischere Atmosphäre ausstrahlt.

