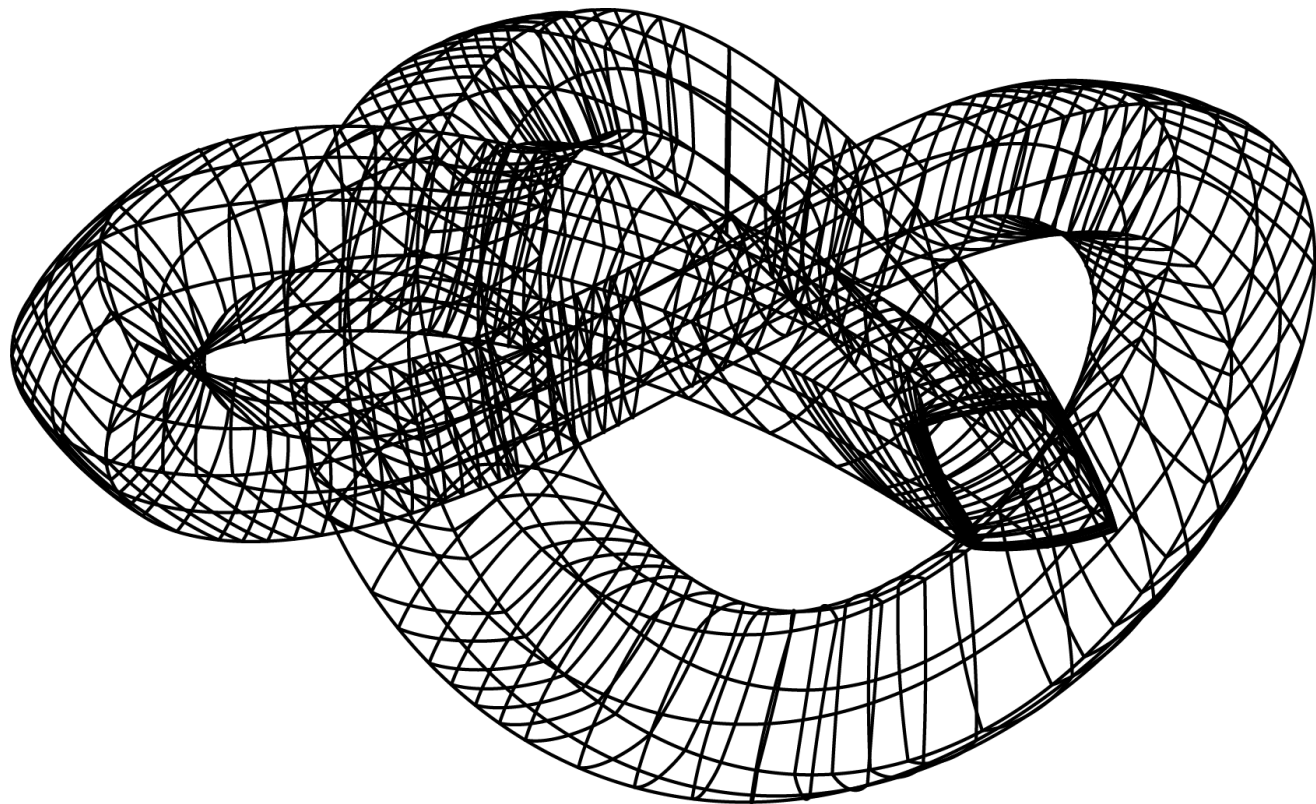
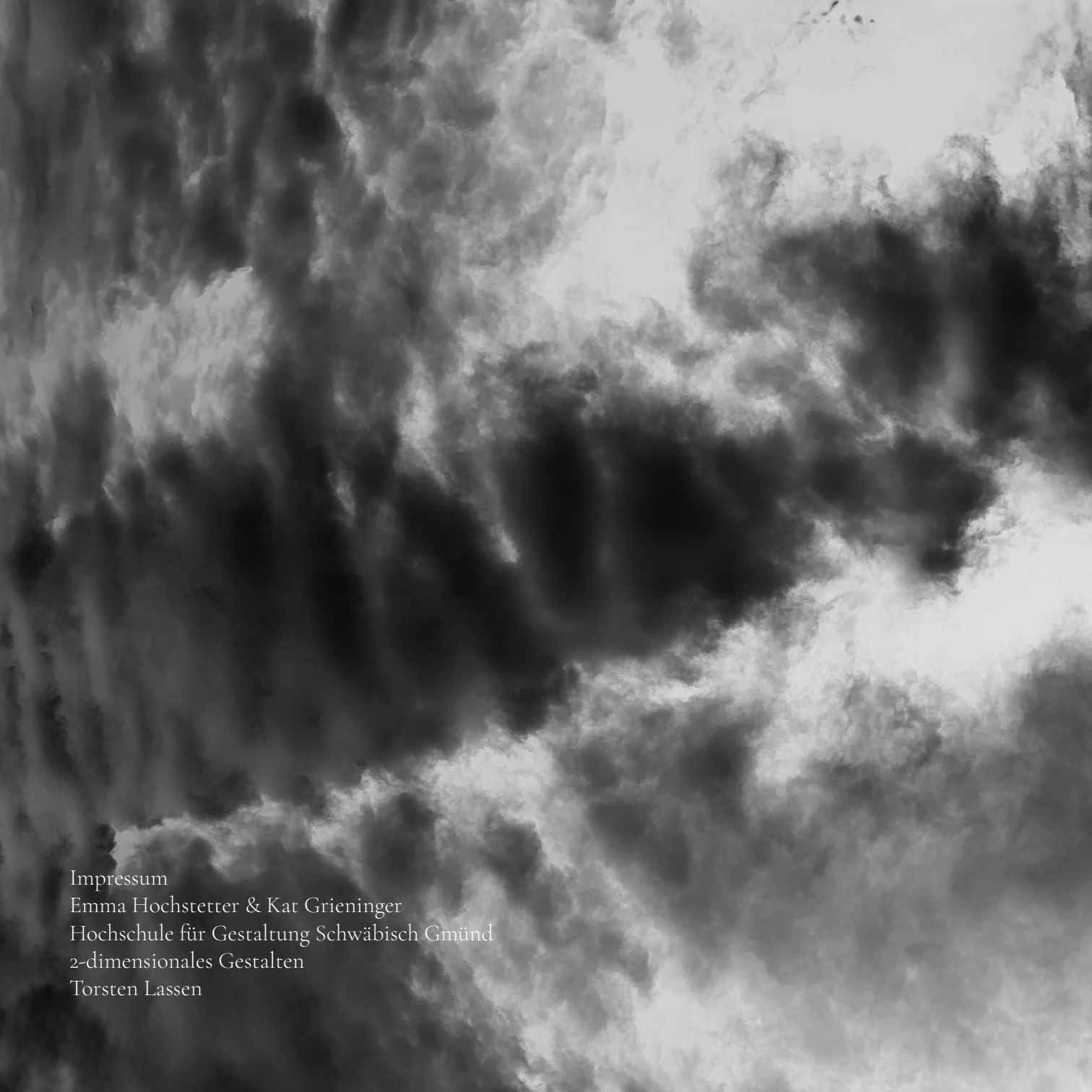


infinity





Impressum
Emma Hochstetter & Kat Grieninger
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
2-dimensionales Gestalten
Torsten Lassen



infinity

Inhalt

01

Einleitung
Aufgabe
Farbe

02

Recherche
Moodboard

03

Eigenschaften
Begriffe

04

Formfindung
Skizzen
Modelle

05

Modellbau

06

Fotografien
versch. Uhrzeiten

07

Renderings
versch. Uhrzeiten

08

Fazit

OI Einleitung

Einleitung

Aufgabe

Aufgabe ist die Entwicklung eines Körpers in Beziehung zu einer Farbe des tertiären Farbkreises. Analyse des Körpers und seiner Eigenschaft unter unterschiedlichen Lichtverhältnissen. (Einteilung / Lichteinstellung in fünf Uhrzeiten – 6 Uhr, 9 Uhr, 12 Uhr, 15 Uhr, 18 Uhr mit den daraus resultierenden Licht-Einfallswinkeln

Im ersten Schritt Erarbeitung der Form mithilfe einer linearen/grafischen Darstellung (Skizzen) des Körpers. Im zweiten Schritt erfolgt die Präzisierung der Form mit Hilfe eines Rendering-Programms. Überprüfung/Analyse dieser Darstellung auf ihre Qualität und einer Überarbeitung gegebenenfalls mit einem PC-Programm (Photoshop).

Ausführung eines realen Modells zum Beispiel mittels 3D-Druck. Darstellung der Licht-Schatten-Wirkung des Körpers wieder in den fünf Uhrzeiten in fotografischer Umsetzung. Als Fazit – Analyse der Form im Vergleich Rendering zur Fotografie.



RAL 5015, Himmelblau, HEX #007CAF

02

Recherche

Recherche



Color-Hunt

Bei einem Color-Hunt versucht man so viele Dinge wie möglich in einer bestimmten Farbe zu finden.

Wir haben vor allem Blumen und technische Dinge entdeckt. Dabei haben wir gemerkt, dass die Farbe besonders weitläufig gar schon unendlich wirkt, was uns im weiteren Verlauf immer begleitet hat.



Recherche

Moodboard

Uns haben vor allem die gebogenen
Formen der Blumen und Tiere inspiriert.
Auch gebogene Formen in Architektur
und Automobilbranche haben erheblich
zur Formfindung beigetragen.
Eindeutig war jedoch, das der Aspekt
des Unendlichen, wie beim Himmel,
vorkommen muss und als Leitfaden
für unsere Farbform gelten wird.



03 Eigenschaften

Himmel

Eismeer

Aquarium

Welle

Wasser

Katzenauge

Prunkwinde

Alpenbockkäfer

digital

software Unternehmen

unendlich

beruhigend

schwungvoll

weich

frisch

Vibration

weitläufig

in Bewegung

organisch

kühl

ausgewogen

feucht

04

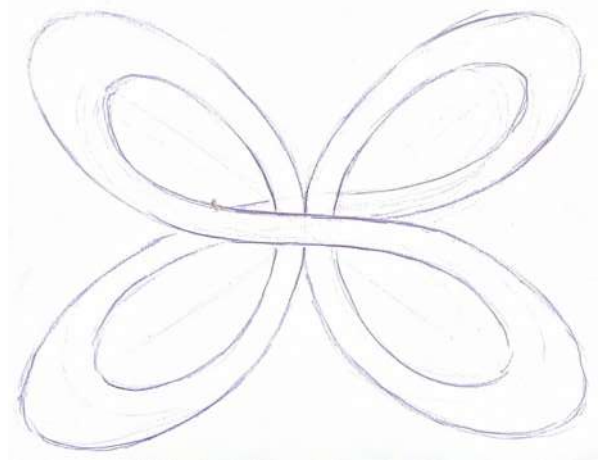
Formfindung

Formfindung

Skizze

Als Inspiration für unsere ersten Skizzen und Entwürfe haben wir uns an Formen aus der Natur orientiert.

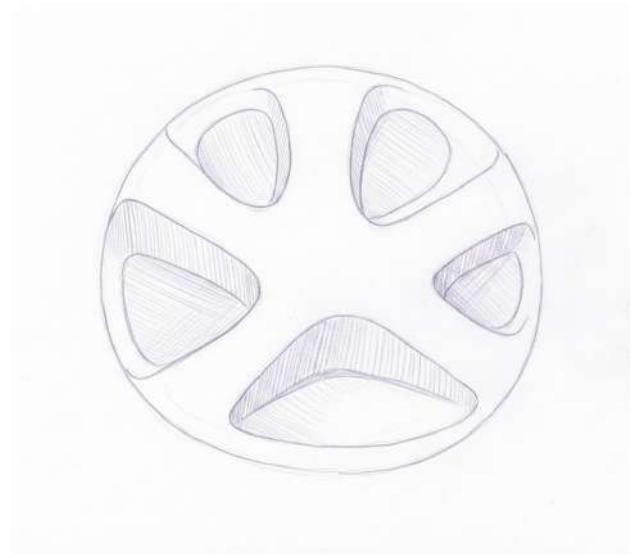
Bei Pflanzen, Tieren und der Natur selbst taucht die Farbe immer wieder auf. Auch Formen, die die Eigenschaften von Himmelblau betonen, haben wir als Grundlage für unsere Skizzen verwendet.



Schmetterling

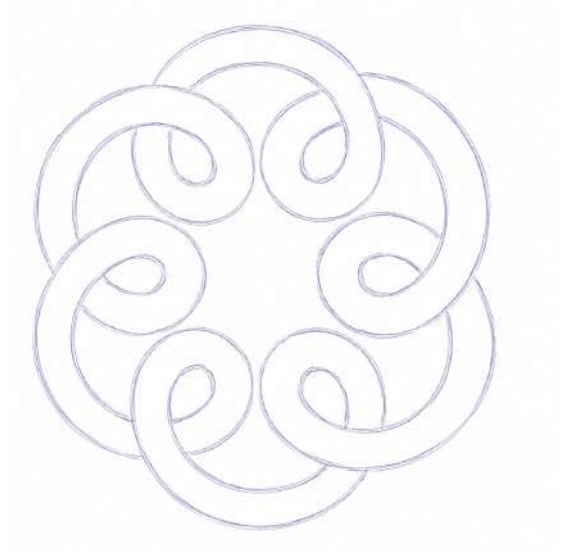
Die runden Bögen ohne harte Kanten
spiegeln die Ruhe und Weitläufigkeit
von Himmelblau wieder.

Die Symmetrie wirkt harmonisch
und organisch.



Blume

Die himmelblaue Prunkwinde
hat fünf blaue runde Blütenblätter.
Sie ist organisch und wirkt mit ihren
großen Blättern luftig und weitläufig.



Blaue Koralle

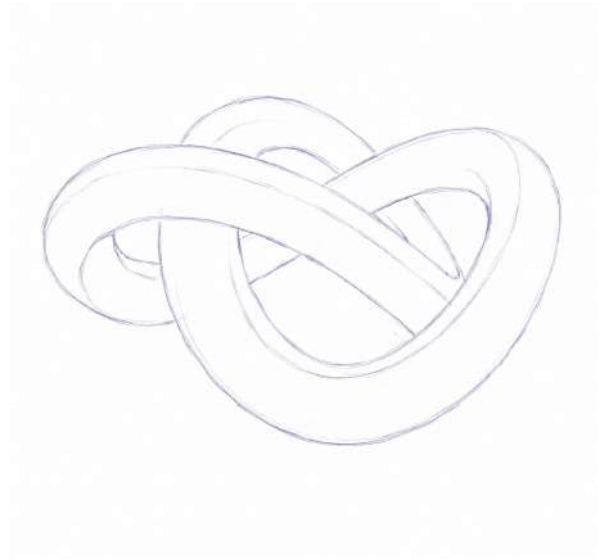
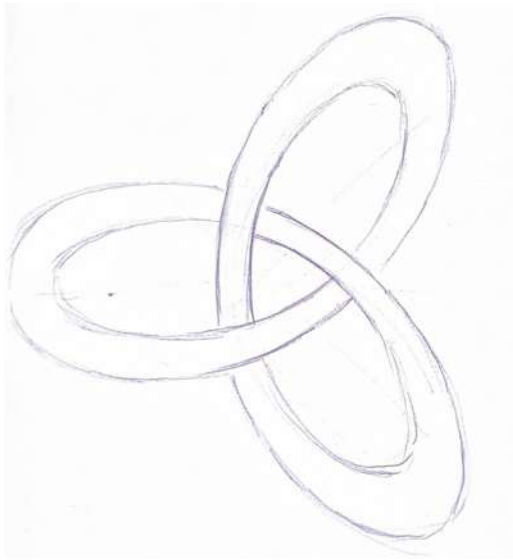
Die Koralle besteht aus vielen feinen länglichen Formen, die sich organisch zu den Wellen bewegen.

Die Skizze ist eine gebogene, in sich verdrehte Form, die sich selbst verbindet. Passend zu der Wirkung der Unendlichkeit und den Wellen vom Wasser.



Himmel und Wolken

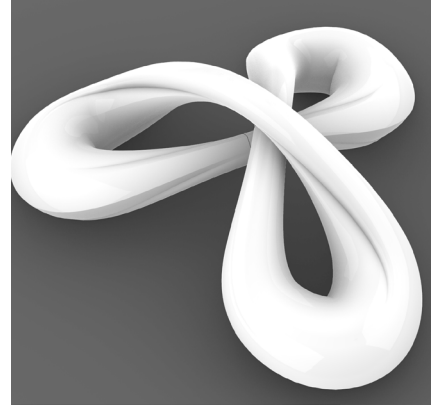
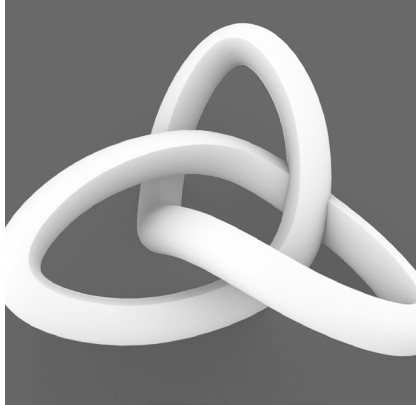
Eine weitläufige, schwungvolle Form, die in sich verläuft und eine Ruhe ausstrahlt. Die Zahl drei passt zur Farbe blau – Dreiklang, Harmonie, Unendlichkeit und Symetrie.



Verfeinerung

Der dreieckigen Querschnitt ergänzt die Form mit den drei Schlaufen. Die Flächen sind abgerundet und die Kante gibt der Form eine Kontur. Die Form liegt luftig fast schwebend im Raum.

Formfindung



Modelle

Nachdem wir uns mit der Grundform sicher waren, haben wir einige CAD-Modelle erstellt. Diese waren Abwandlungen mit verschiedenen Querschnitten, Biegeradien der Schlaufen und Dicken.



05 Modellbau

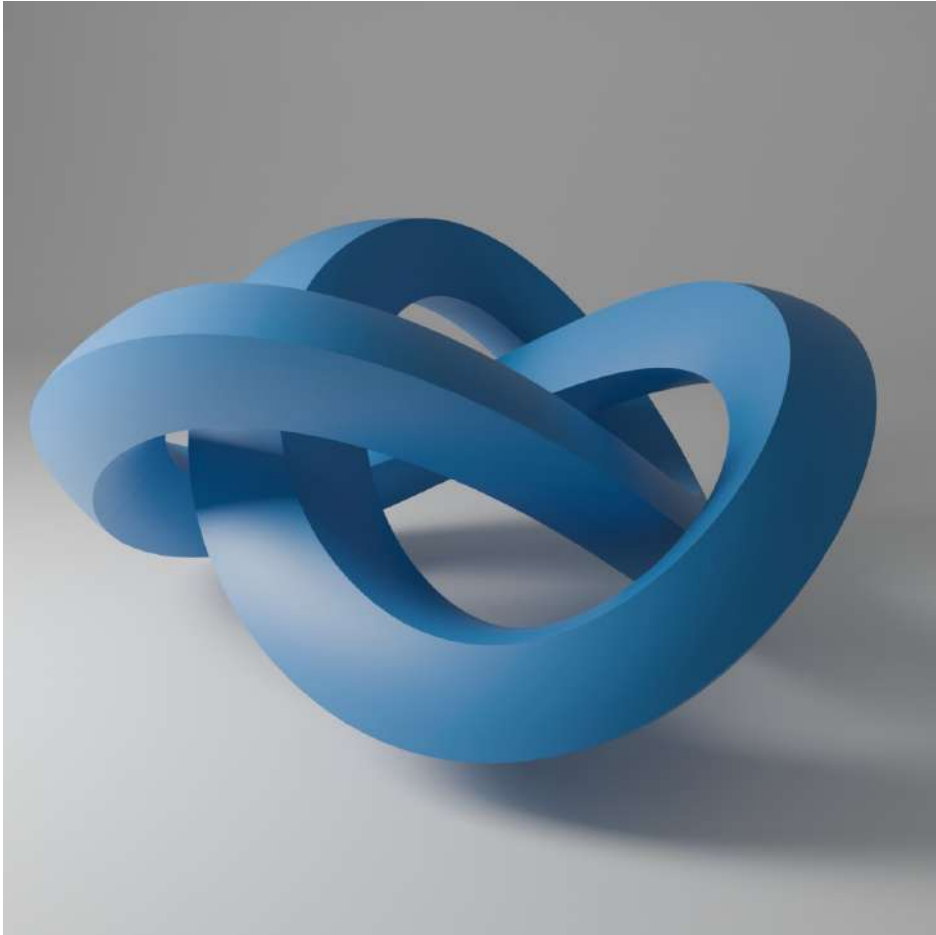
Modellbau

3D-Modell

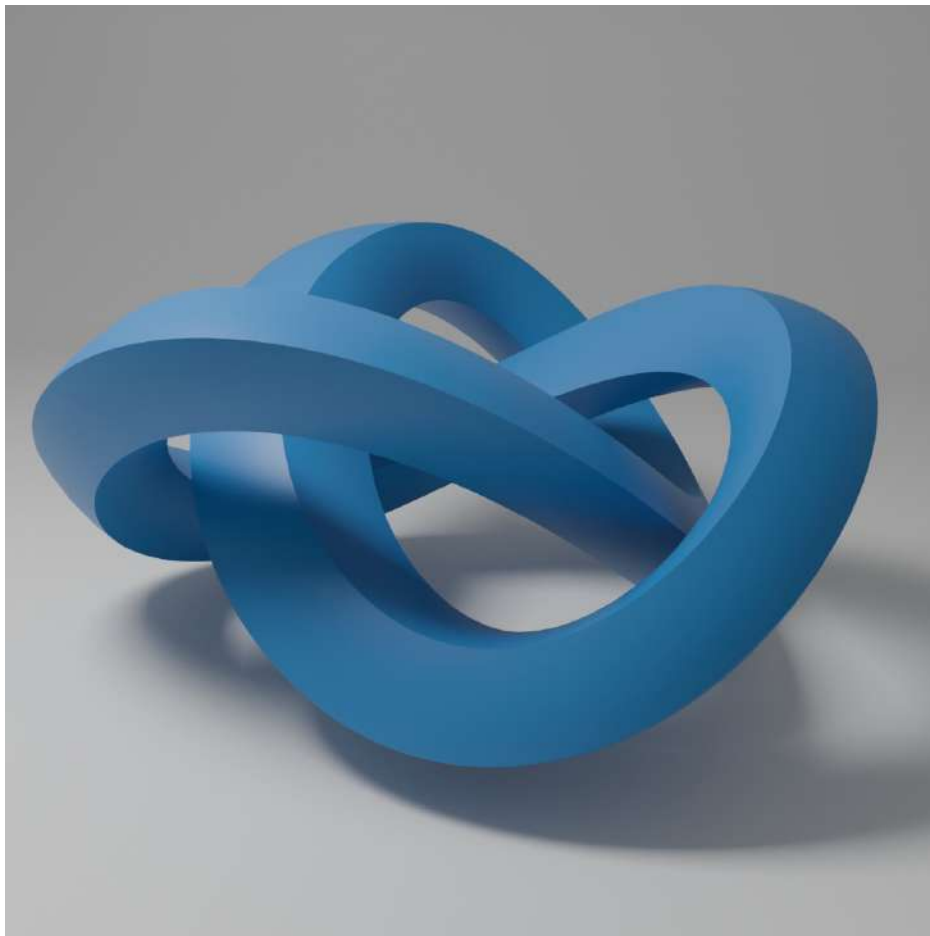
Nachdem wir die Kanten mit Füllmasse perfektioniert haben, wurde alles glatt geschliffen und mit Spritzspachtel besprüht. Als alles glatt war, wurde die Form mehrmals lackiert und mit einer transparenten Schicht Klarlack versiegelt.



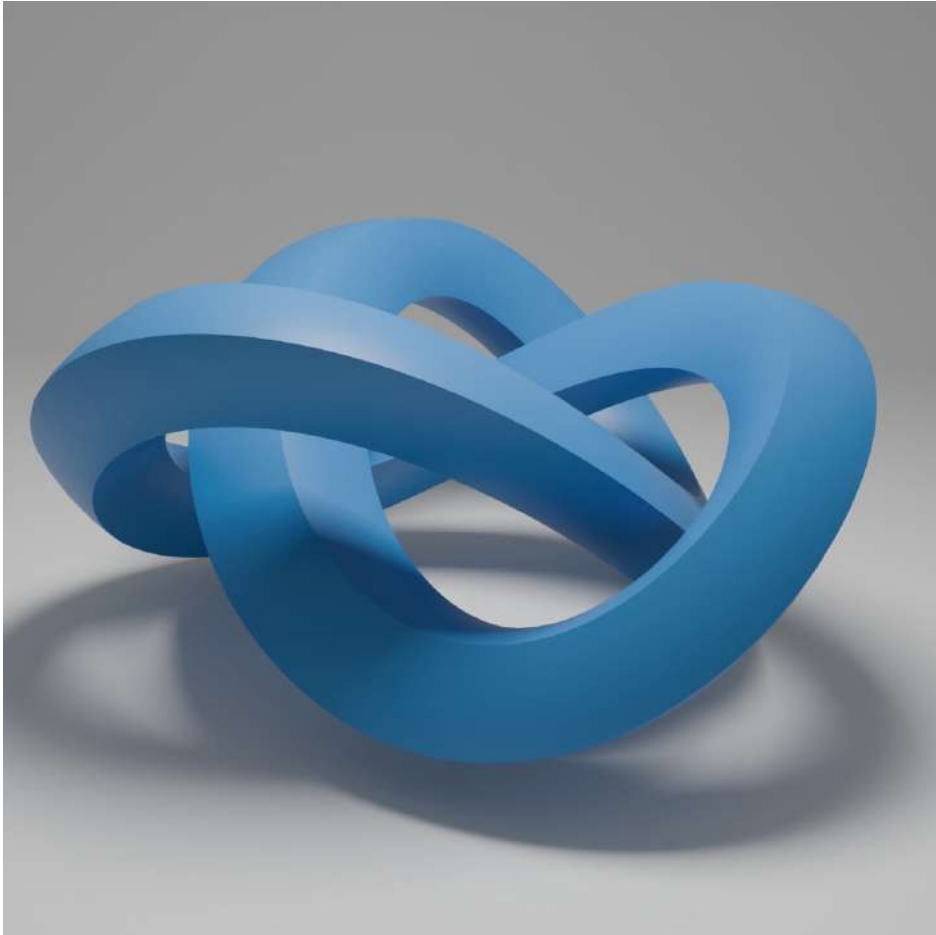
07 Renderings



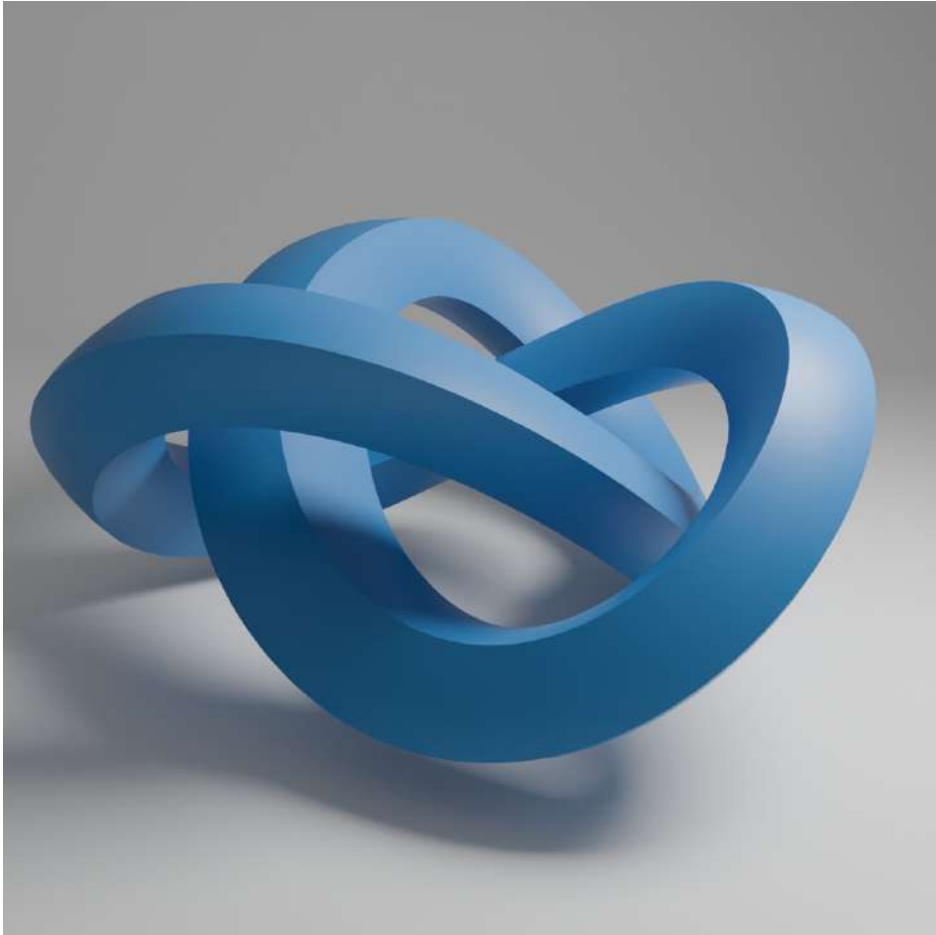
6 Uhr



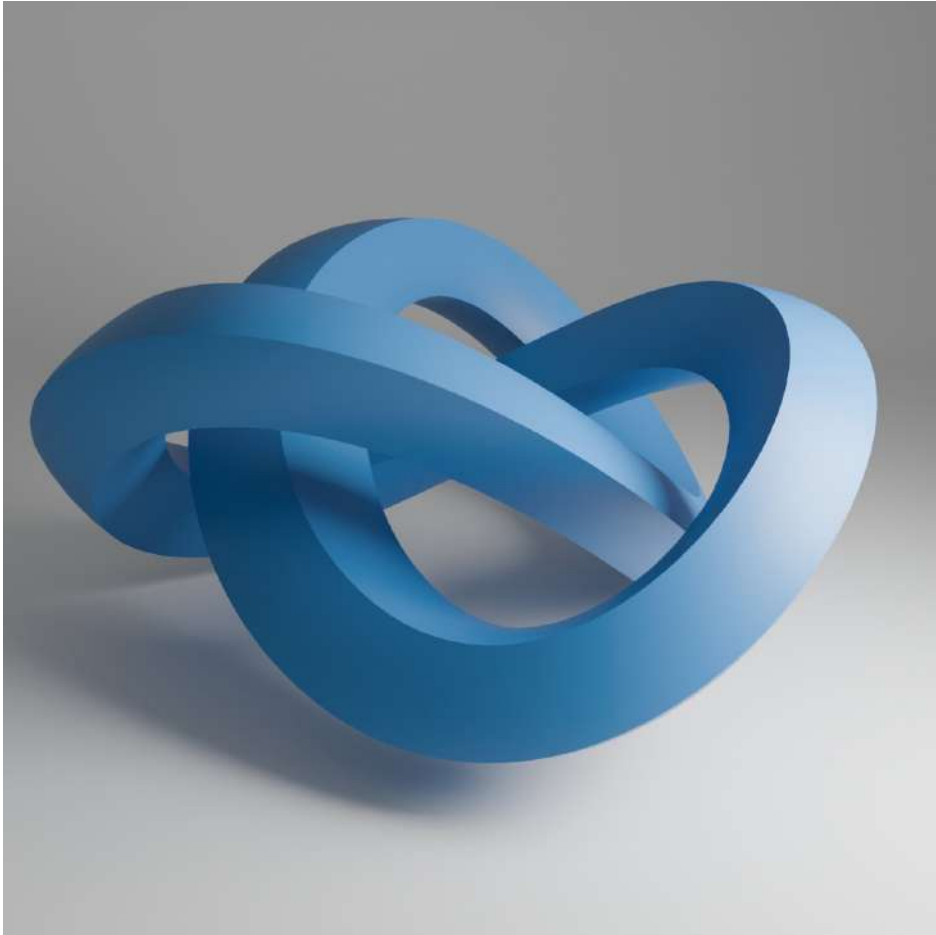
9 Uhr



12 Uhr



15 Uhr



18 Uhr

06

Fotografien



6 Uhr



9 Uhr



12 Uhr



15 Uhr



18 Uhr

o8
Fazit

Fazit

Wir finden unsere Form sehr inspirierend und staunen jedes Mal darüber, wie verschieden sie, je nach Licht und Position aussieht. Wenn man nun die Renderings und Fotografien vergleicht, muss man sagen, dass die Renderings sehr realistisch aussehen. Jedoch finden wir, dass diese etwas blasser und nicht so lebendig, wie die Fotografien aussehen.

Zudem ist es natürlich ein ganz anderes Gefühl, einen echten Gegenstand in der Hand zu halten und diesen im Fotostudio

zu positionieren. Dabei haben wir unsere Form in einem anderen Licht gesehen.

Obwohl unsere Form eigentlich klar definiert ist, erkennt man nicht auf den ersten Blick, wo welche Schlinge hingeht. Dies macht die Form so spannend und lässt sie endlos wirken. Die Kanten verleihen der Form dabei Struktur und schwingen sich elegant um sie herum.



Infinity