



Grafik 2D/3D

Doz: Tilo Schneider

Sommer/Wintersemester 2019/20
ABGABE von Anna-Lena Dirschauer
Matrikelnummer: 701131

Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---------|
| <u>Praxisübung 1.1</u> | 3 |
| Entwicklung von Elementen | 4 - 12 |
| <u>Praxisübung 2.1</u> | 13 |
| Logo-/Zeichenuntersuchung | 13 |
| Unterscheidung von ikonischer und symbolischer Darstellung | 14 |
| Syntaktische Unterscheidung | 15 |
| Gestaltungsregeln bei der Konzeption von Logos | 18 |
| Positiv/Negativ Fazit | 19 |
| <u>Praxisübung 3.1</u> | 20 |
| Entwurfsprojekt | 20 + 21 |
| Skizze | 21 |
| Entwurfsprojekt/ausgearbeitete Logos in Illustrator | 22 + 23 |
| Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen/Skizze | 24 |
| Entwurfsprojekt | 25 |
| neue Ideen und farbige Ornamente | 26 + 27 |
| <u>Praxisübung 4.1</u> | 28 |
| ausgearbeitete Bildzeichen in Illustrator: - Logos und Ihre Beziehungen | 29 |
| ausgearbeitete Bildzeichen in Illustrator: - Logos und ihre ggf. Farben | 30 |
| Anwendung im Entwurfsprojekt | 31 + 32 |
| Entwurfsprojekt / Logoentscheidung | 33 |
| Anwendung im Entwurfsprojekt | 34 |
| Transformation Fläche zu Körper | 35 - 43 |
| Experiment am Kartonmodell | 43 |
| Transformation Fläche zu Körper | 44 - 48 |
| Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle | 48 |
| Transformation Fläche zu Körper | 49 + 50 |
| <u>Praxisübung 5.1</u> | 51 |
| Recherche | 52 - 55 |
| Spielzüge der Schachfiguren | 55 |
| Erste Skizzen zu den Schachfiguren | 56 |
| Umsetzung | 57 |
| neue Skizze: | 58 |
| Veranschaulichung der Schachfiguren Fotos | 59 - 62 |
| Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator | 62 |
| Grafische Gestaltung durch Einsatz von Mustern und Farbe | 68 |
| Quellen | 69 |

Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Praxisübung 1.1

Entwicklung eines Bildzeichens

Untersuchung der Eigenschaften von Netzen, Gestaltoperationen Segmentierung und Transformation.

Als formale Ausgangsposition der Übung dienen Einheiten der regulären und halbregulären Netze. Ihre strukturellen Eigenschaften ermöglichen ihre formale Veränderung und die Neuentwicklung von Elementen.

Die Entwurfsmethode wird später auf einen Logoentwurf angewendet.

Vorgehensweise

- Entwicklung von Elementen mit modularen Bedingungen durch Segmentation der Netzeinheit und Neuordnung der Segmente
- An- und Zuordnung der entwickelten Elemente durch Transformation (Drehung, Spiegelung etc.)
- Variation der Anordnung, Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

Grundlagen Grafik 2D

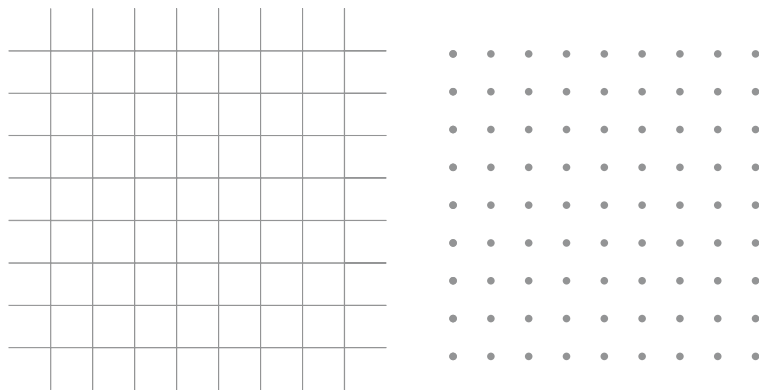
Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

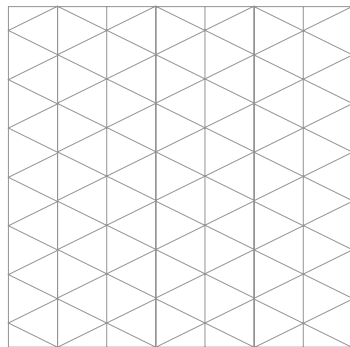
Als erstes habe ich mir Gedanken gemacht, wie ich ein Bildzeichen gestalte.
In der Praxis kann man hierzu Raster anlegen, was die Arbeit der Bildzeichen später erleichtert.
Zudem ist es aber auch möglich Bildzeichen freihand weiterzuführen und an Ihnen zu arbeiten.

Als Beispiel gibt es hierzu isometrische und orthogonale Raster.

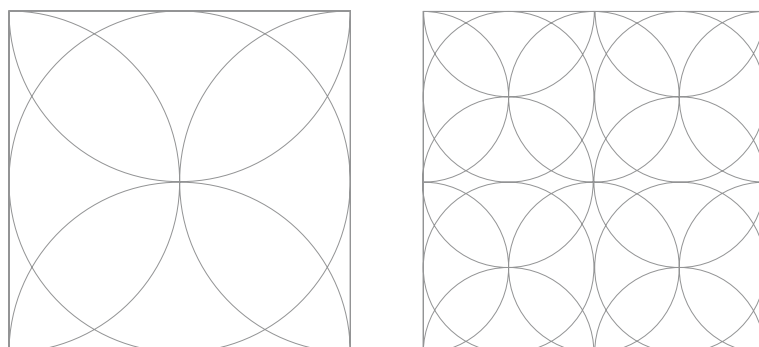
orthogonale Raster



isometrische Raster



halbreguläre Raster



Grundlagen Grafik 2D

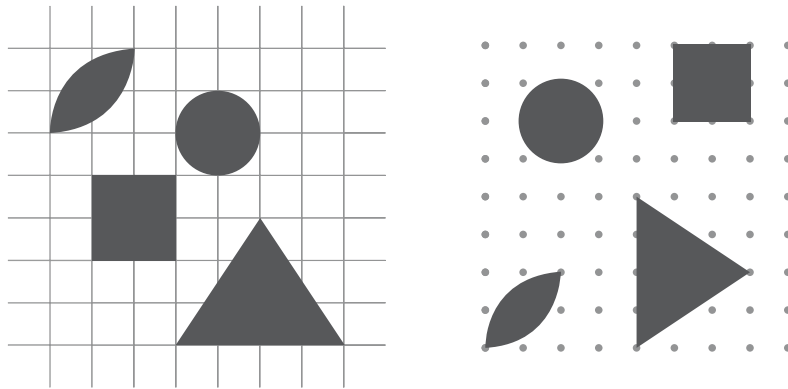
Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

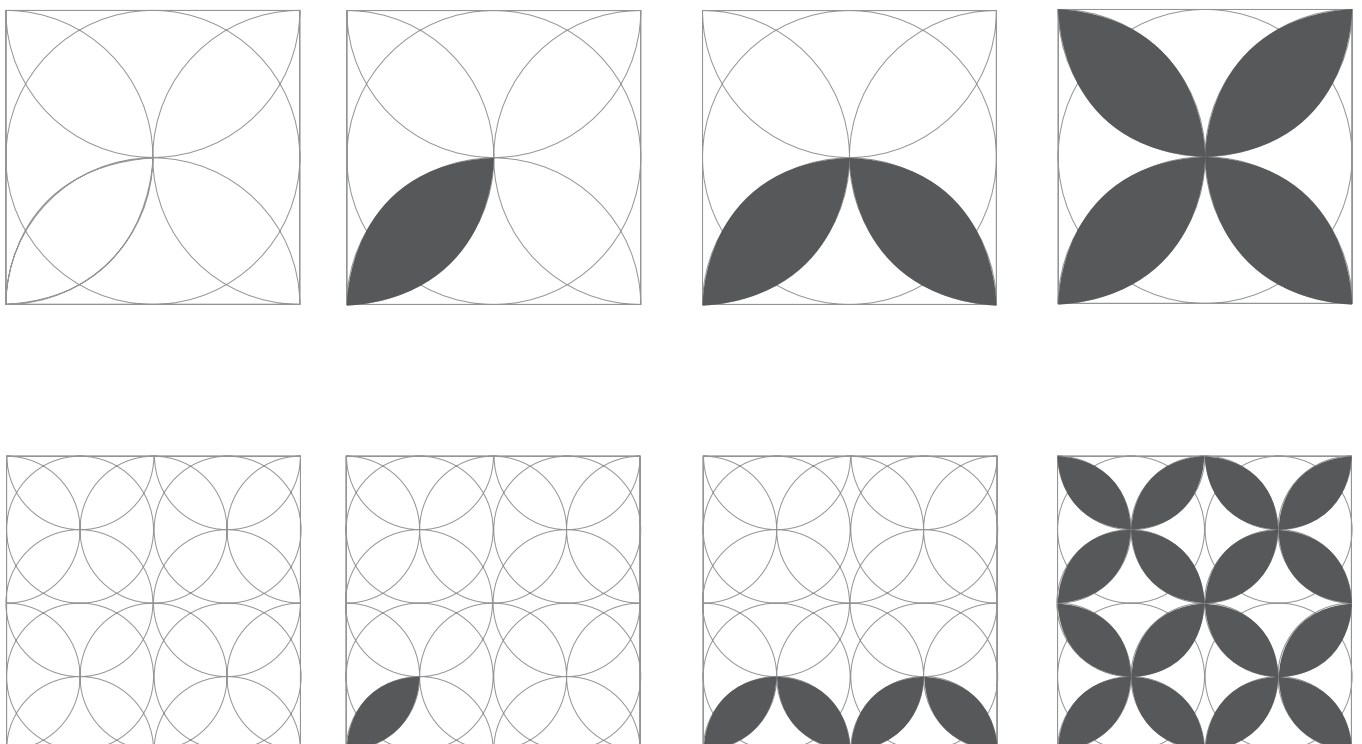
Die Elemente die ich mir für die Einbindung in ein Raster ausgesucht habe sind:



Als Beispiel dazu sind die drei Elemente, alle in das Raster einsetzbar.



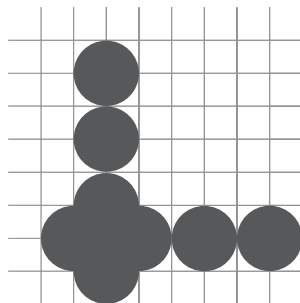
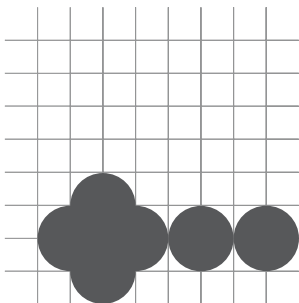
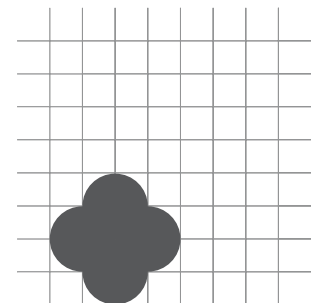
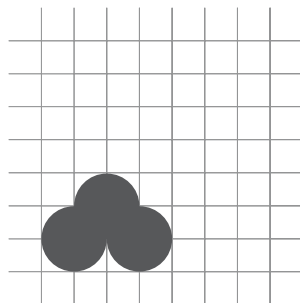
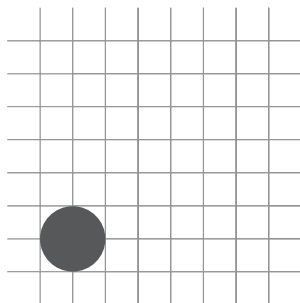
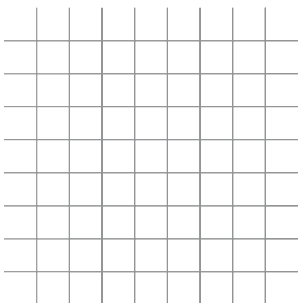
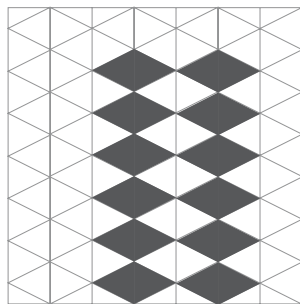
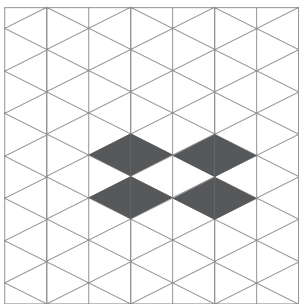
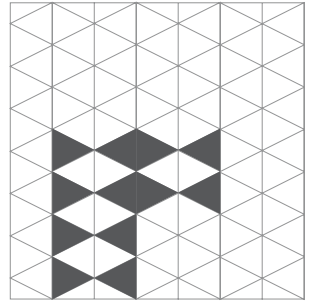
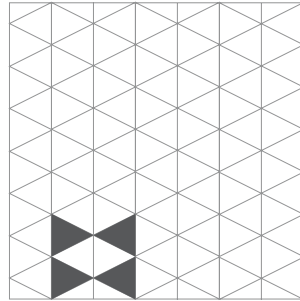
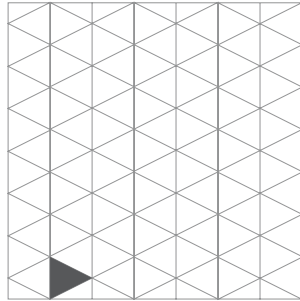
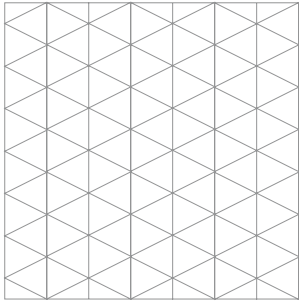
Als nächstes ordne ich die Elemente in meinem zuvor erstellten Raster neu an.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

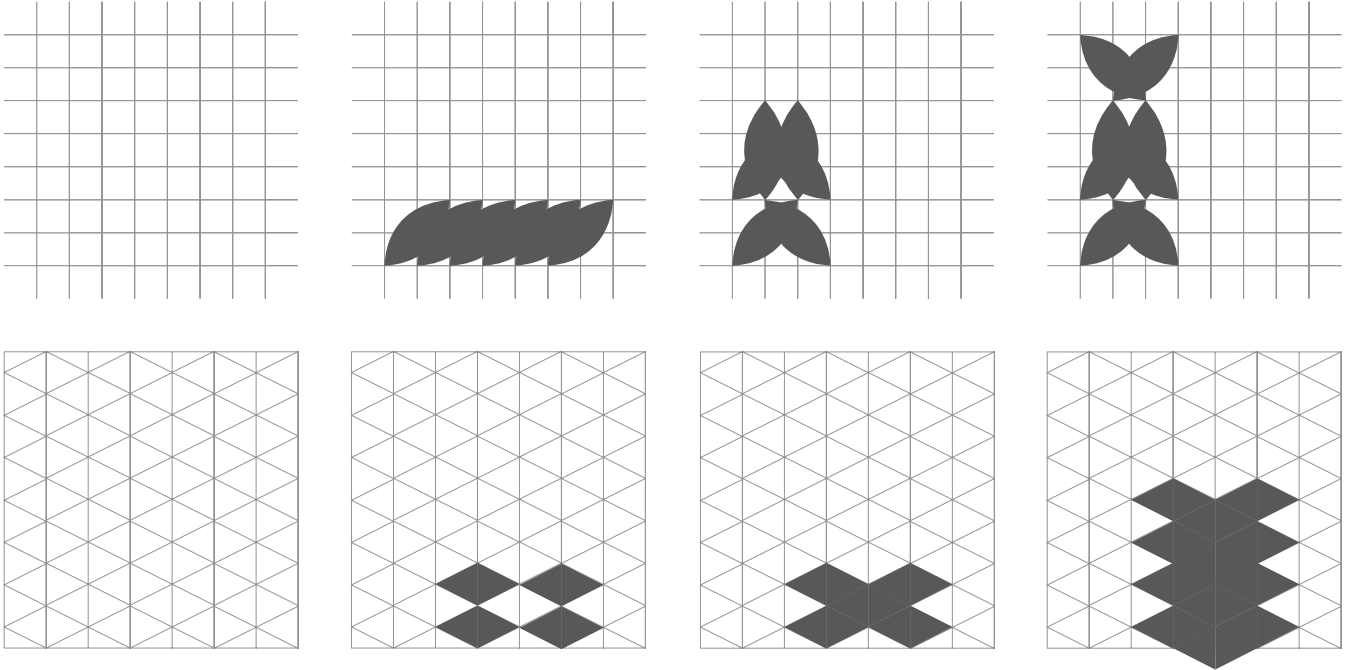


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

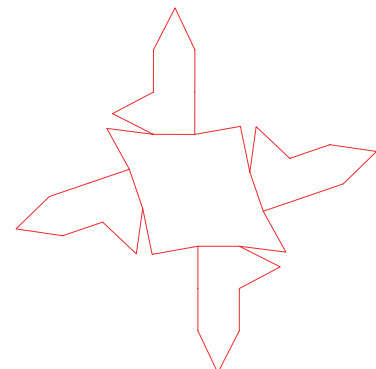
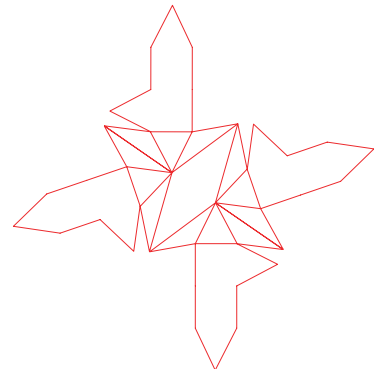
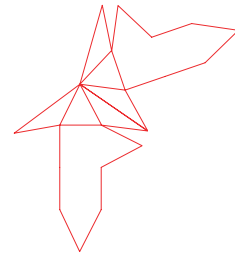
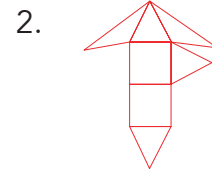
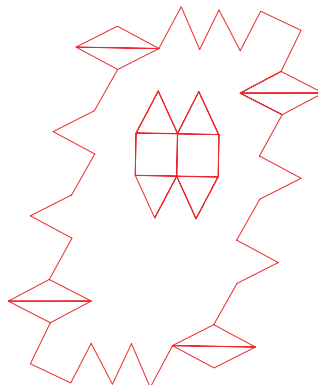
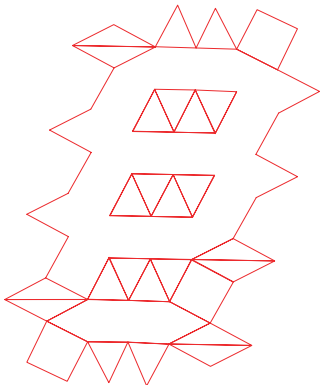
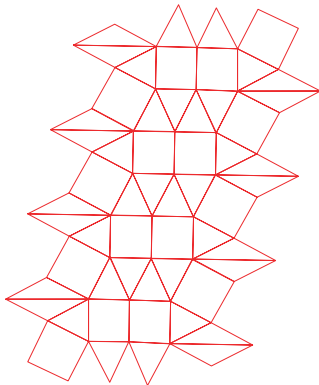
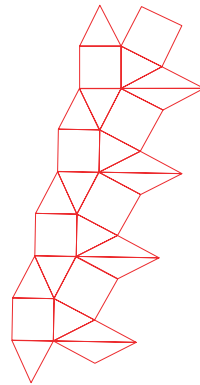
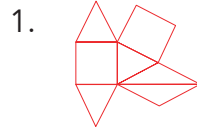
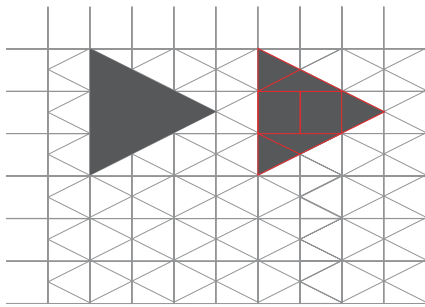


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

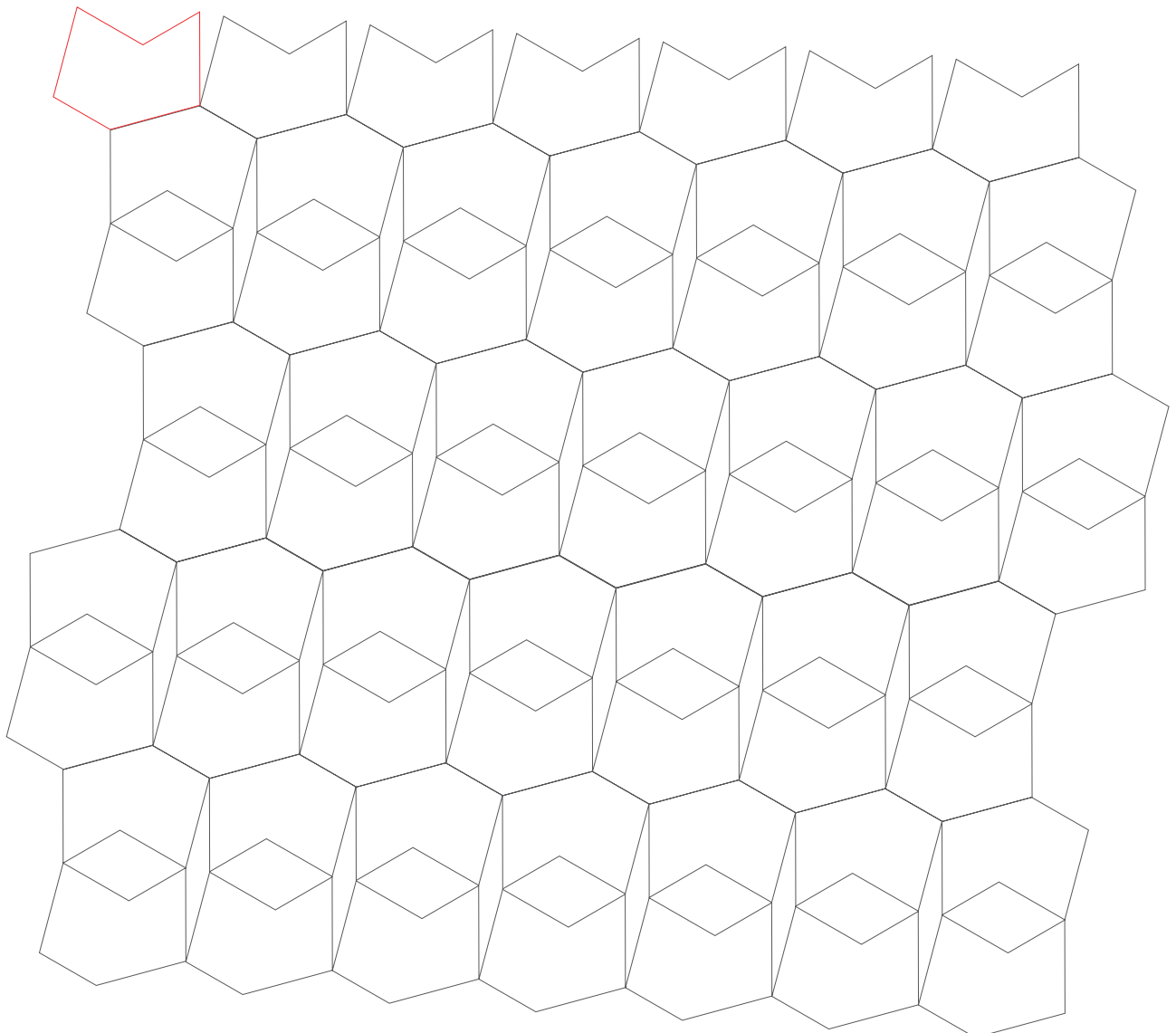
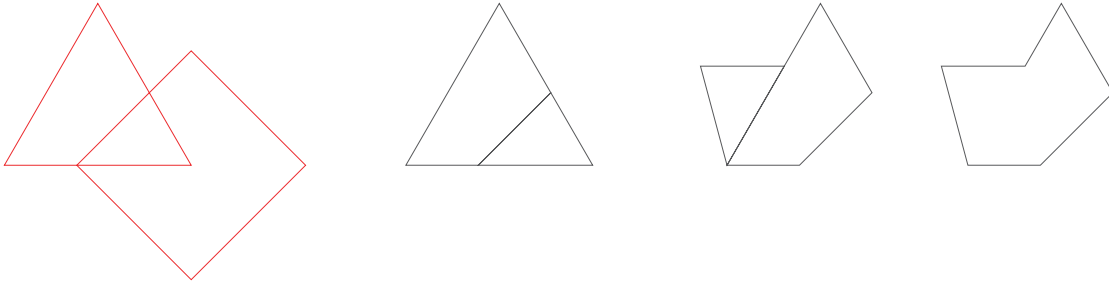


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

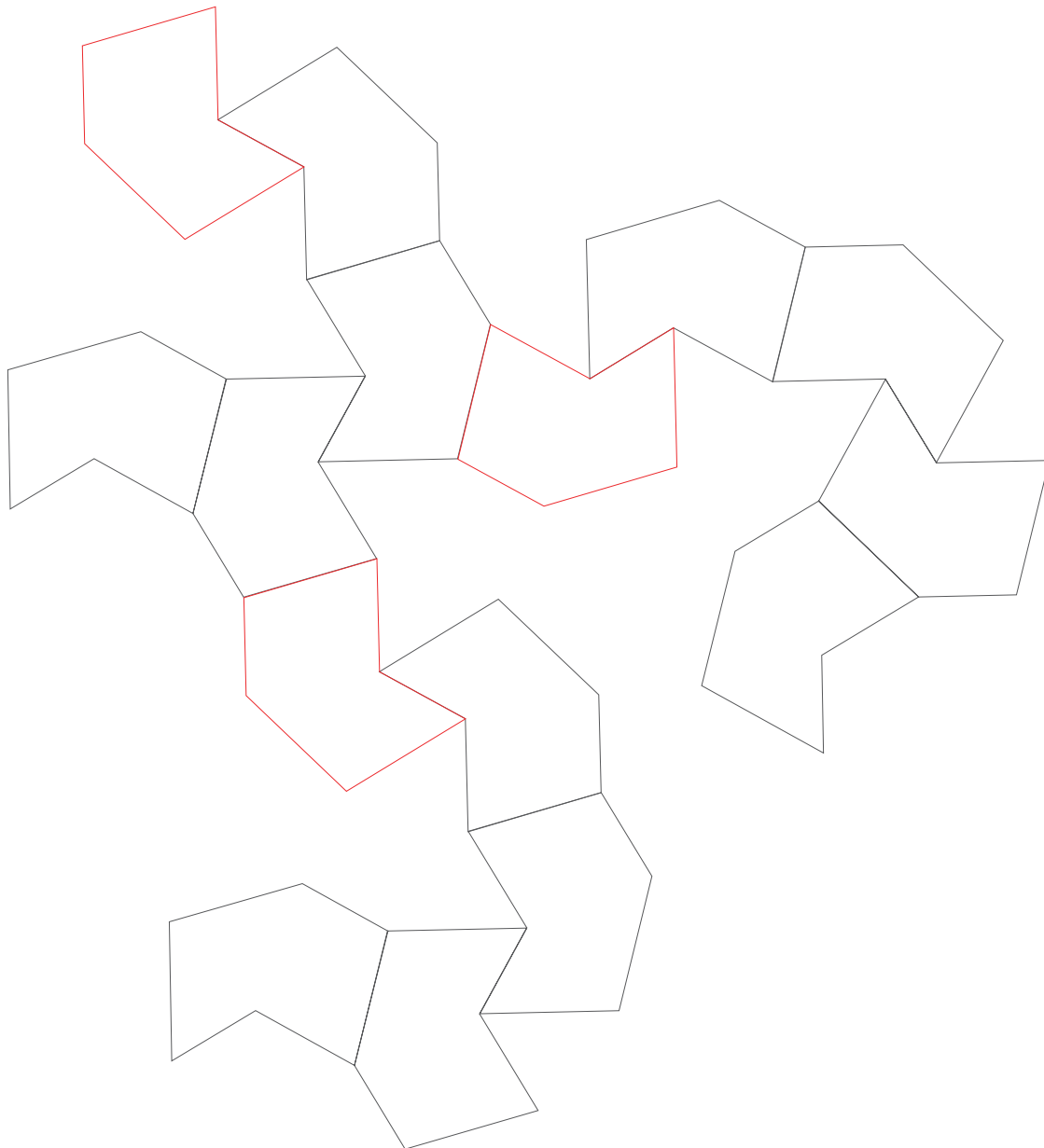


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

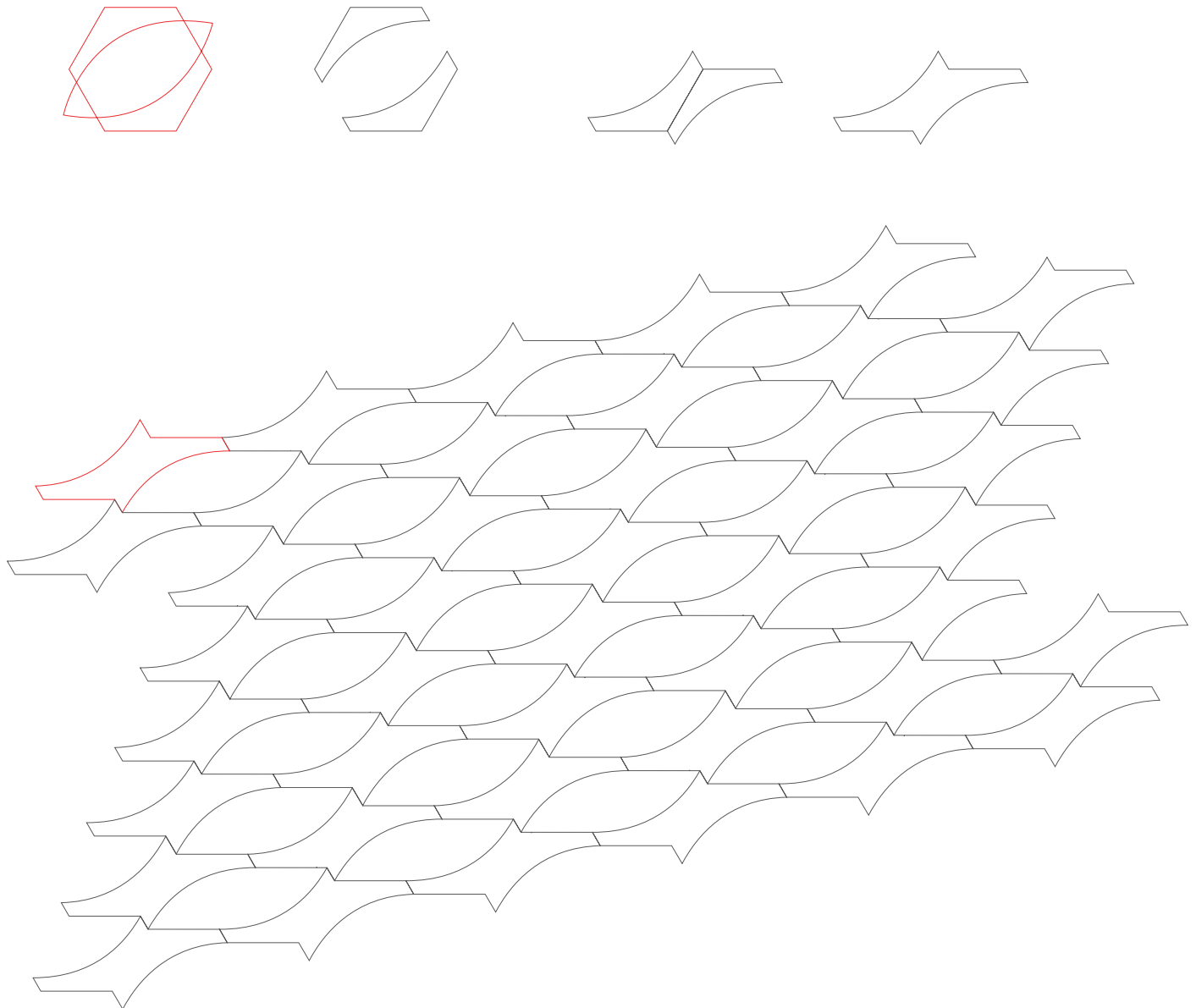


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität

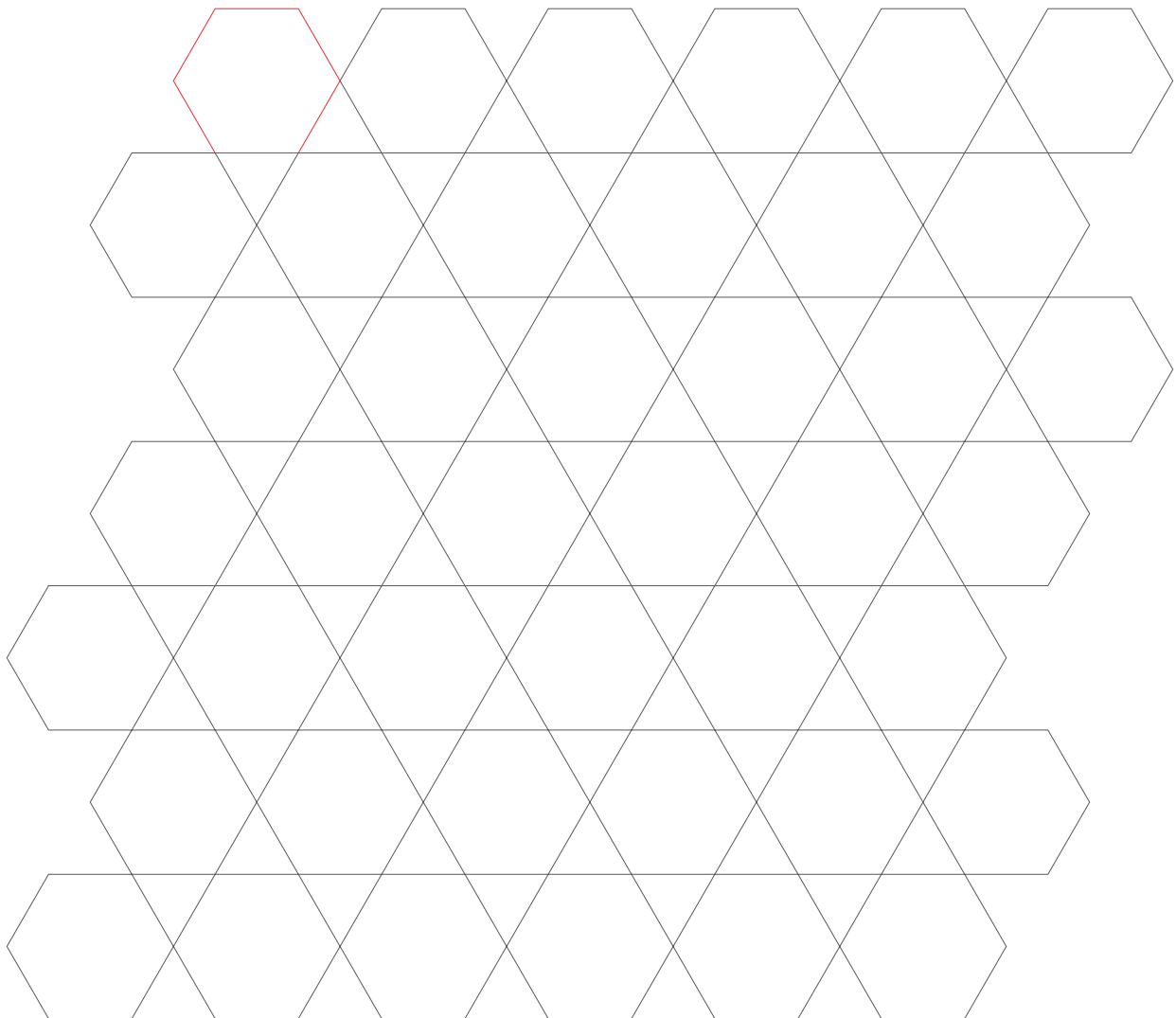
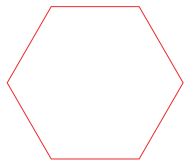


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwicklung von Elementen

Variation der Anordnung durch Bildung von Superzeichen und Einheiten von höherer Gestaltkomplexität



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Praxisübung 3.1

Entwurfsprojekt

Entwurfsprojekt „Wanderhotel“

Entwickeln Sie ein Logo (Bildzeichen) für ein „Wanderhotel“. Das imaginäre Unternehmen bietet Urlaubsgenuss für Outdoor-Fans, die gern zu Fuß unterwegs sind, jedoch in Sachen Unterkunft nicht auf Qualität verzichten wollen.

Vorgehensweise

- Entwurf eines Bildzeichens, keine Verwendung von Schrift!
- Umsetzung in Schwarzweiß, Farbe optional
- Anwendung der Praxisübungen 1.1 bis 3.1

Umsetzung

Ideenfindung mit morphologischen Methoden

Vorgehensweise (siehe Arbeitsblatt folgende Seite/n)

- Skizzieren Sie eine visuelle Metaphernmatrix zur Entwicklung eines Logos (Bildzeichens) „Wanderhotel“
- Bestimmen Sie mindestens 5 Markenattribute, die das gestaltete Logo kommunizieren soll (z.B. Freizeit, Bewegung, Ruhe, Wohlbefinden, Qualität ...)
- Tragen Sie diese in die vertikale Achse der Matrix ein
- Bestimmen Sie mindestens 5 visuell-beschreibende Begriffe, die allgemein bildhaft im Kontext der Marke assoziiert werden können (z.B. Mensch, Haus, Bett, Natur, Weg ...)
- Tragen Sie diese in die horizontale Achse der Matrix ein
- Füllen Sie die Kästchen mit Ideen und Skizzen; diese Bilder sind die Schnittstelle zwischen Attributen und Grundbegriffen
- Kombinieren Sie und halten Sie die „Kreativmaschine“ in Gang; Vergleichen Sie ihre Wirkung als Bildzeichen

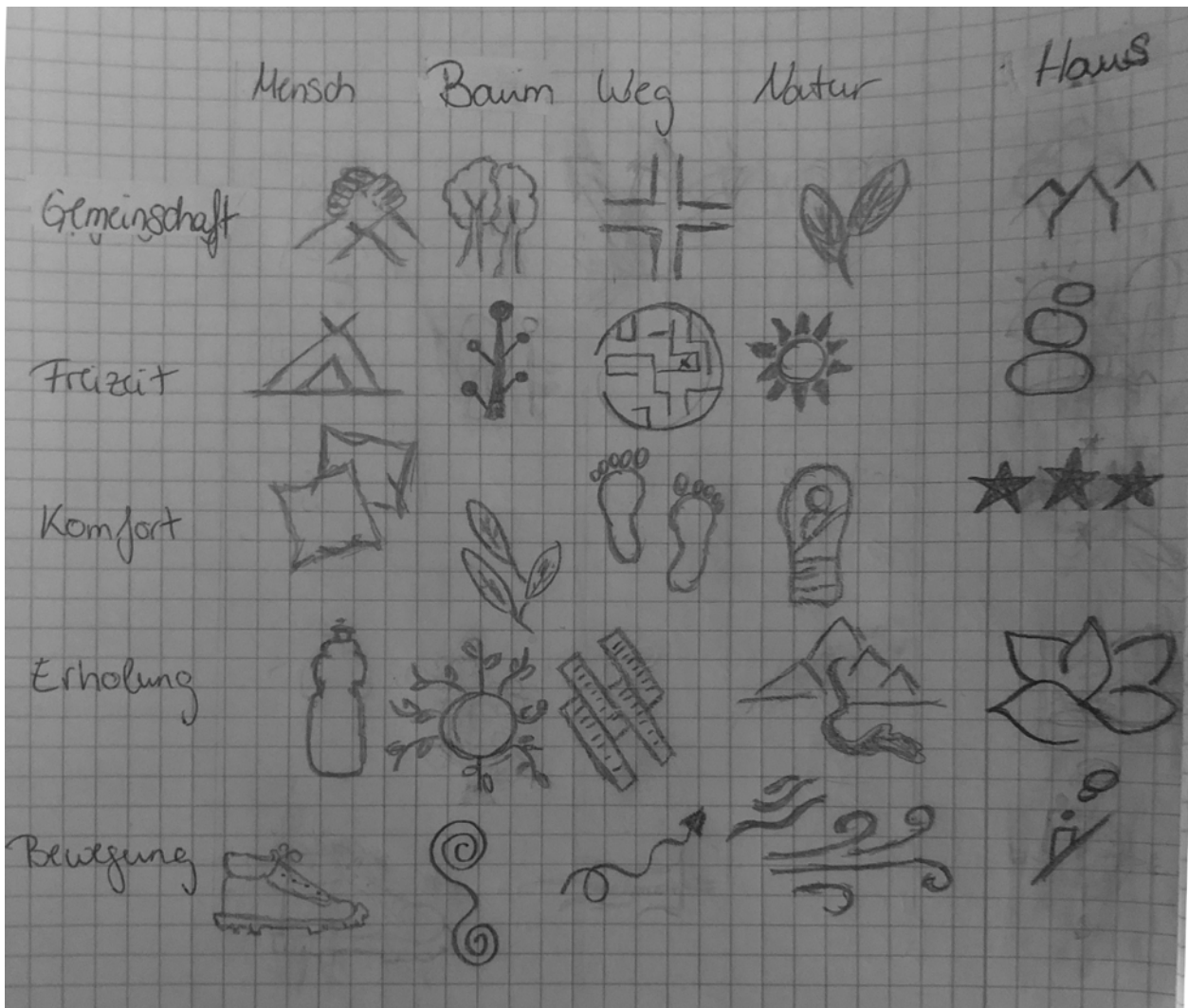
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

visuelle Metaphernmatrix zur Entwicklung eines Logos

Skizze





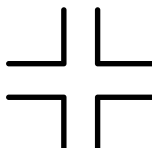

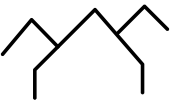



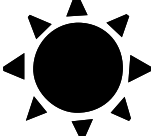

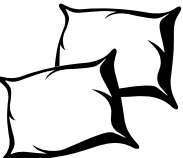




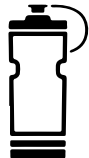
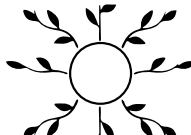








Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

visuelle Metaphernmatrix zur Entwicklung eines Logos

ausgearbeitete Logos in Illustrator

| | Mensch | Baum | Weg | Natur | Haus |
|--------------|---|---|--|---|---|
| Gemeinschaft |  |  |  |  |  |
| Freizeit |  |  |  |  |  |
| Komfort |  |  |  |  |  |
| Erholung |  |  |  |  |  |
| Bewegung |  |  |  |  |  |



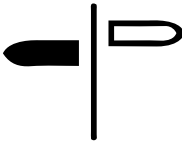





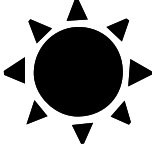

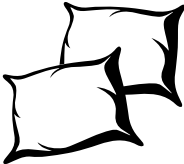





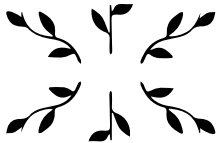





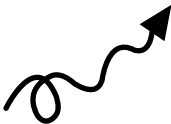


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

visuelle Metaphernmatrix zur Entwicklung eines Logos

ausgearbeitete Logos in Illustrator

| | Mensch | Baum | Weg | Natur | Haus |
|--------------|---|---|--|---|---|
| Gemeinschaft |  |  |  |  |  |
| Freizeit |  |  |  |  |  |
| Komfort |  |  |  |  |  |
| Erholung |  |  |  |  |  |
| Bewegung |  |  |  |  |  |

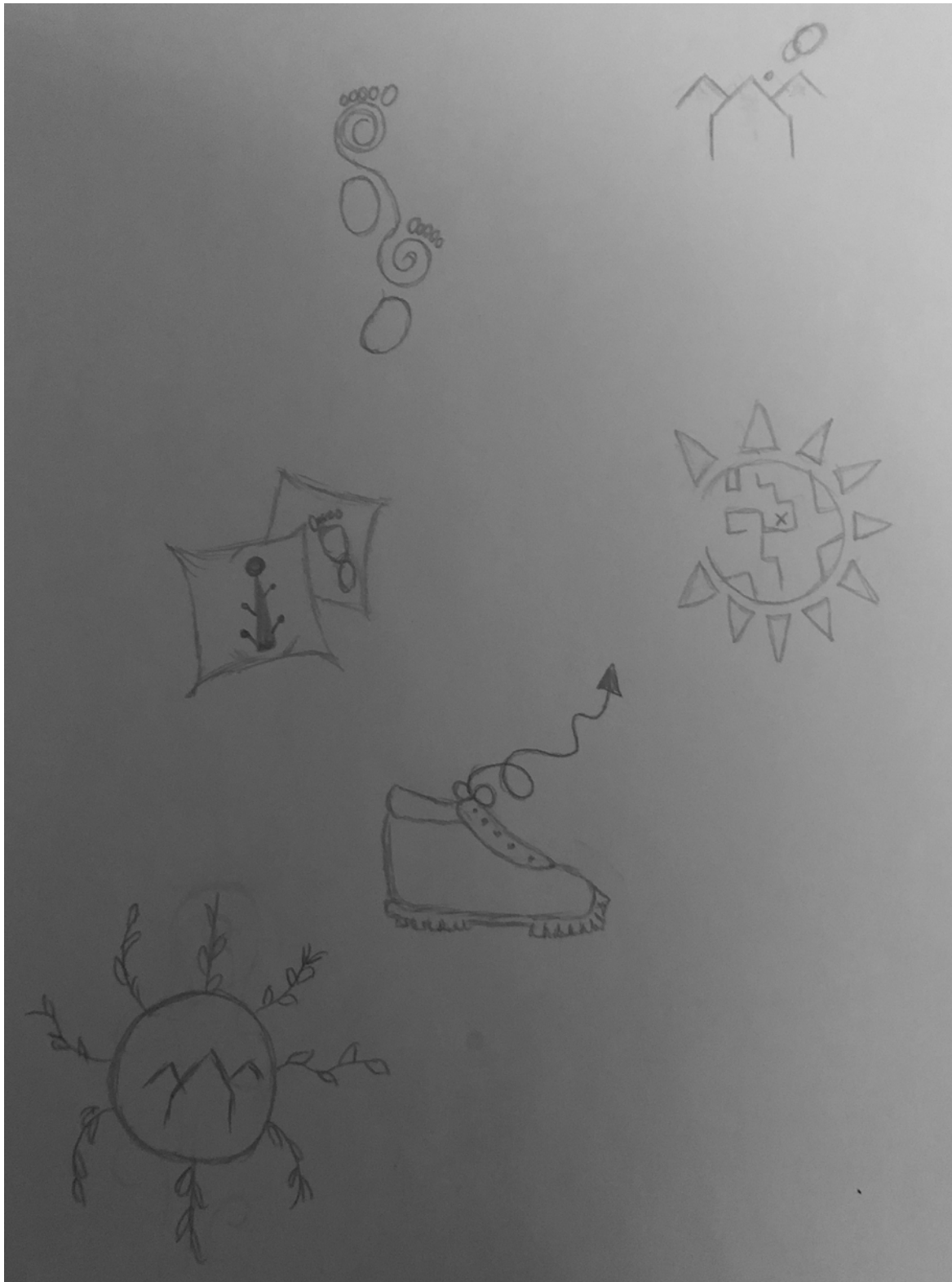
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

Skizze



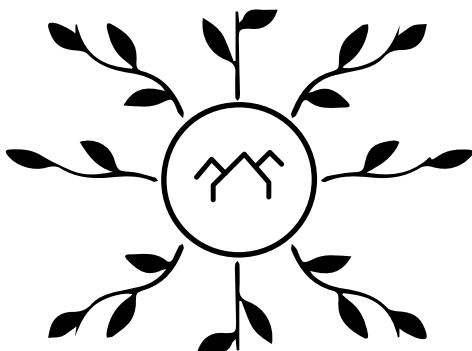
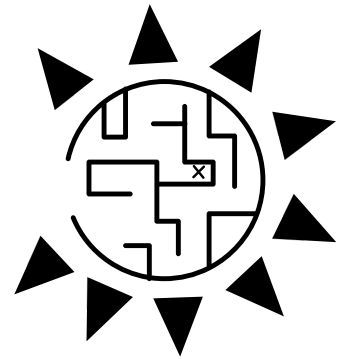
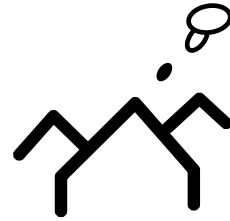
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

ausgearbeitete Bildzeichen in Illustrator



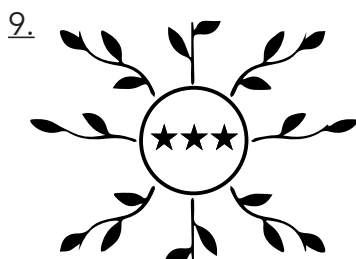
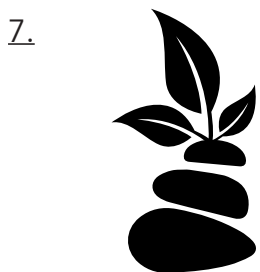
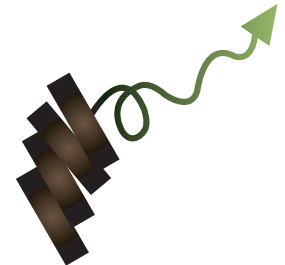
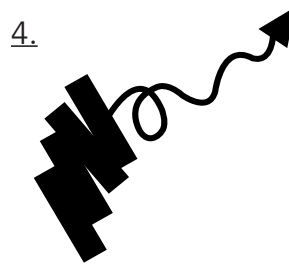
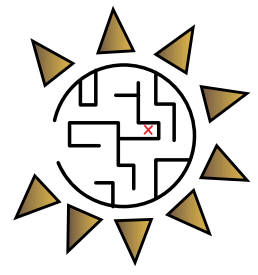
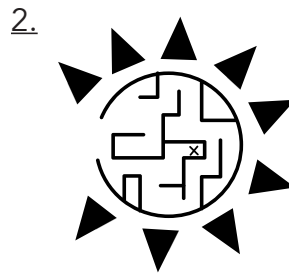
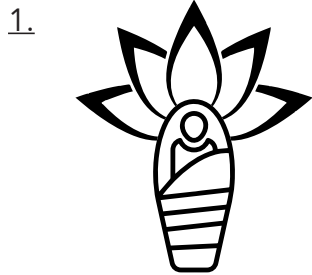
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

neue Ideen und farbige Ornamente



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

neue Ideen und farbige Ornamente

1.



2.



3.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Praxisübung 4.1

Flächenverband und Raumstruktur

Transformation Fläche zu Körper, Anwendung

Die Untersuchung der Eigenschaften von Netzen aus der Praxisübung 1.1 wird fortgesetzt. Es erfolgt die Übertragung in die dritte Dimension durch zwei Entwurfsmethoden.

Zum grafischen Arbeiten kommen Kartontechniken hinzu.

Aus dem zunächst abstrakten Netz werden Elemente herausgelöst, die sich für räumliche Anwendungen im Entwurfsprojekt „Wanderhotel“ nutzen lassen.

Ergänzend zum Bildzeichen aus dem Logoentwurf entwickeln sich weitere Elemente des Erscheinungsbildes.

Transformation Fläche zu Körper

- Entwurfsmethode 2D:

Gestaltdefinition der entwickelten Elemente mit Illusion von Räumlichkeit durch Graustufen/Farbe

- Entwurfsmethode 3D:

Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen etc. zur dreidimensionalen Form Anwendung im Entwurfsprojekt „Wanderhotel“

- An- und Zuordnung aus dem Netz gelöster Elemente mit Bezug zum architektonischen Raum (Boden, Wand, Decke etc), Variation der Anordnung

- Skizzen zu möglichen Funktionen im Hotel (Counter, Leitsystem, Möbel, Lampen etc)

- Skizzen zu weiteren Anwendungen des Erscheinungsbildes (Give-aways, Accessoires, Dekoration etc)

Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

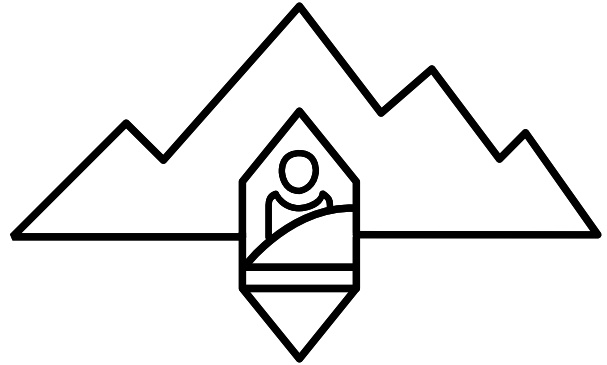
Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

ausgearbeitete Bildzeichen in Illustrator: - Logos und Ihre Beziehungen

1.



2.



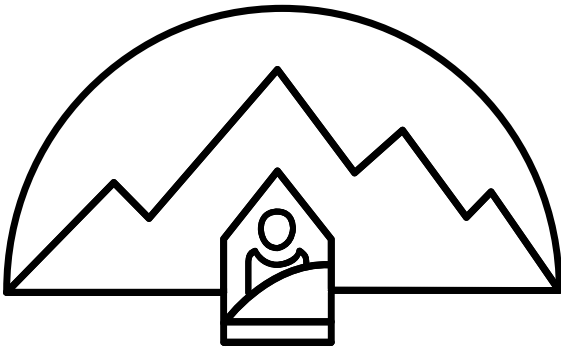
3.



4.



5.



6.



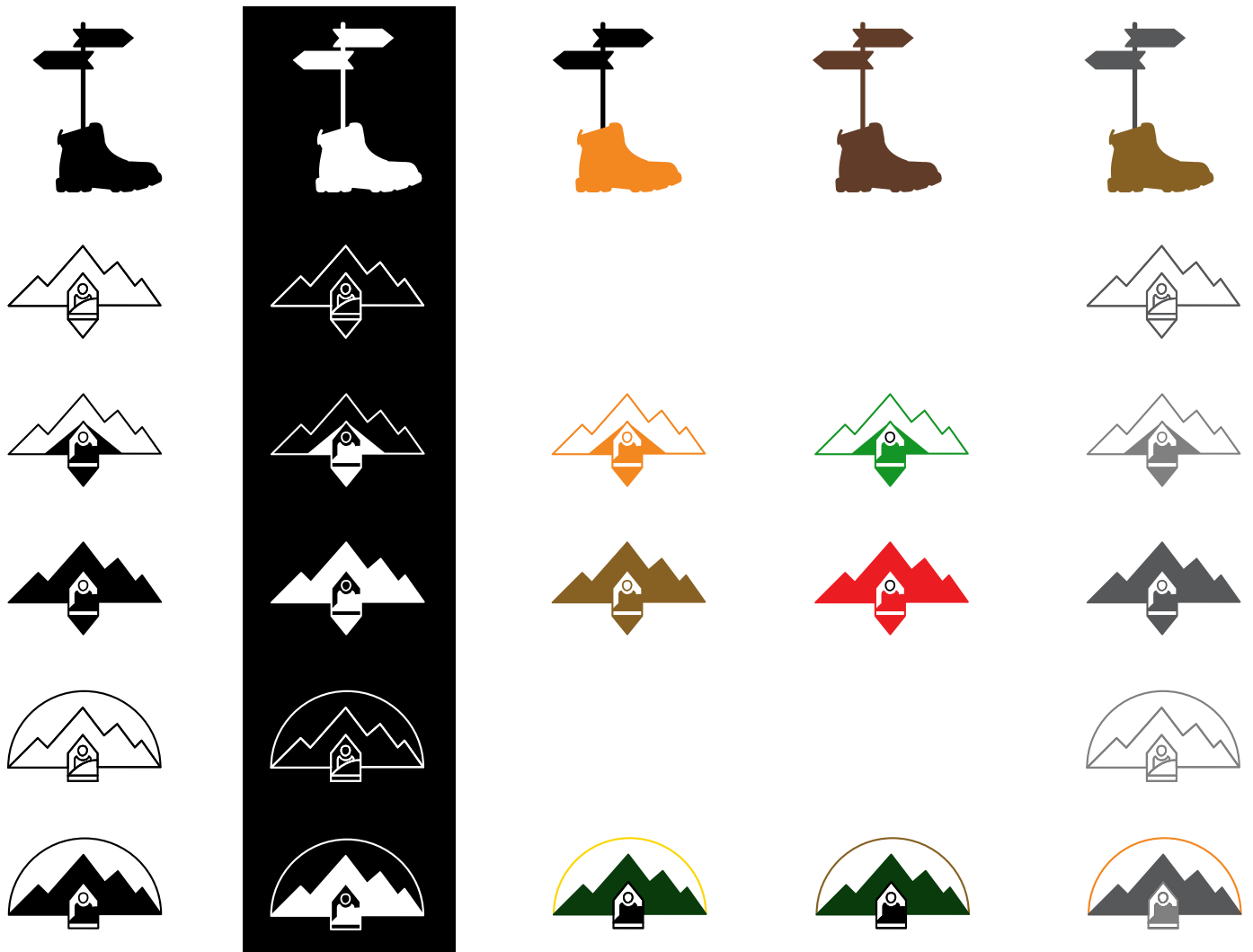
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

ausgearbeitete Bildzeichen in Illustrator: - Logos und ihre ggf. Farben



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Anwendung im Entwurfsprojekt

Angepasste Version des Logos auf seine Größe und Umgebung.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Anwendung im Entwurfsprojekt

Angepasste Version des Logos auf seine Größe und Umgebung.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt / Logoentscheidung

Kombinieren und Vergleichen der Bildzeichen

ausgearbeitetes Bildzeichen - Finale Logoentscheidung

- Schwarzes Logo auf weißem Hintergrund



- Weißes Logo auf schwarzem Hintergrund



- Oranges Logo auf weißem Hintergrund



- Grünes Logo auf weißem Hintergrund



- Graustufen Logo auf weißem Hintergrund



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Anwendung im Entwurfsprojekt

Angepasste Version des Logos auf seine Größe und Umgebung.

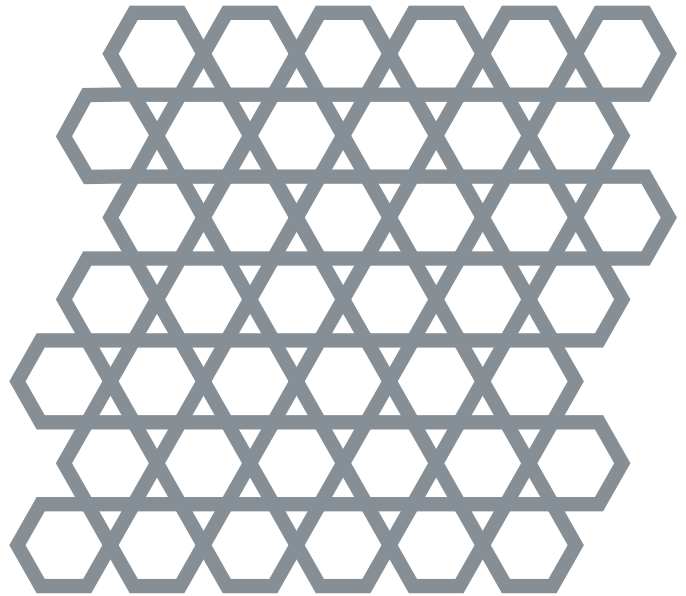
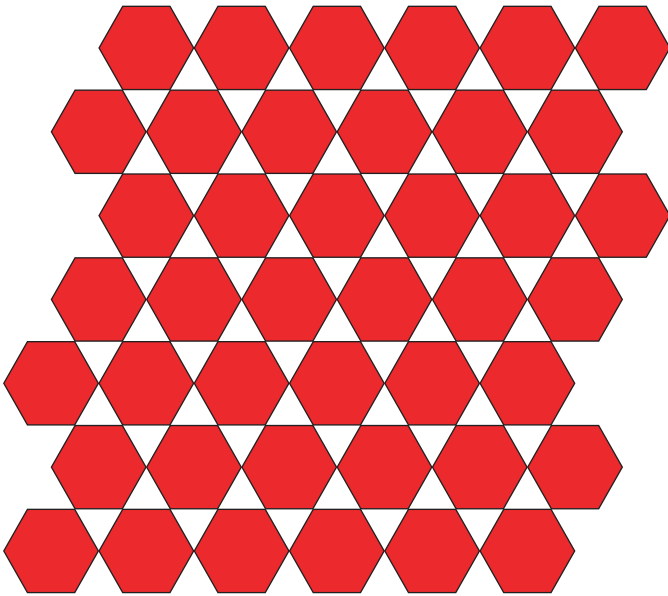


Grundlagen Grafik 2D

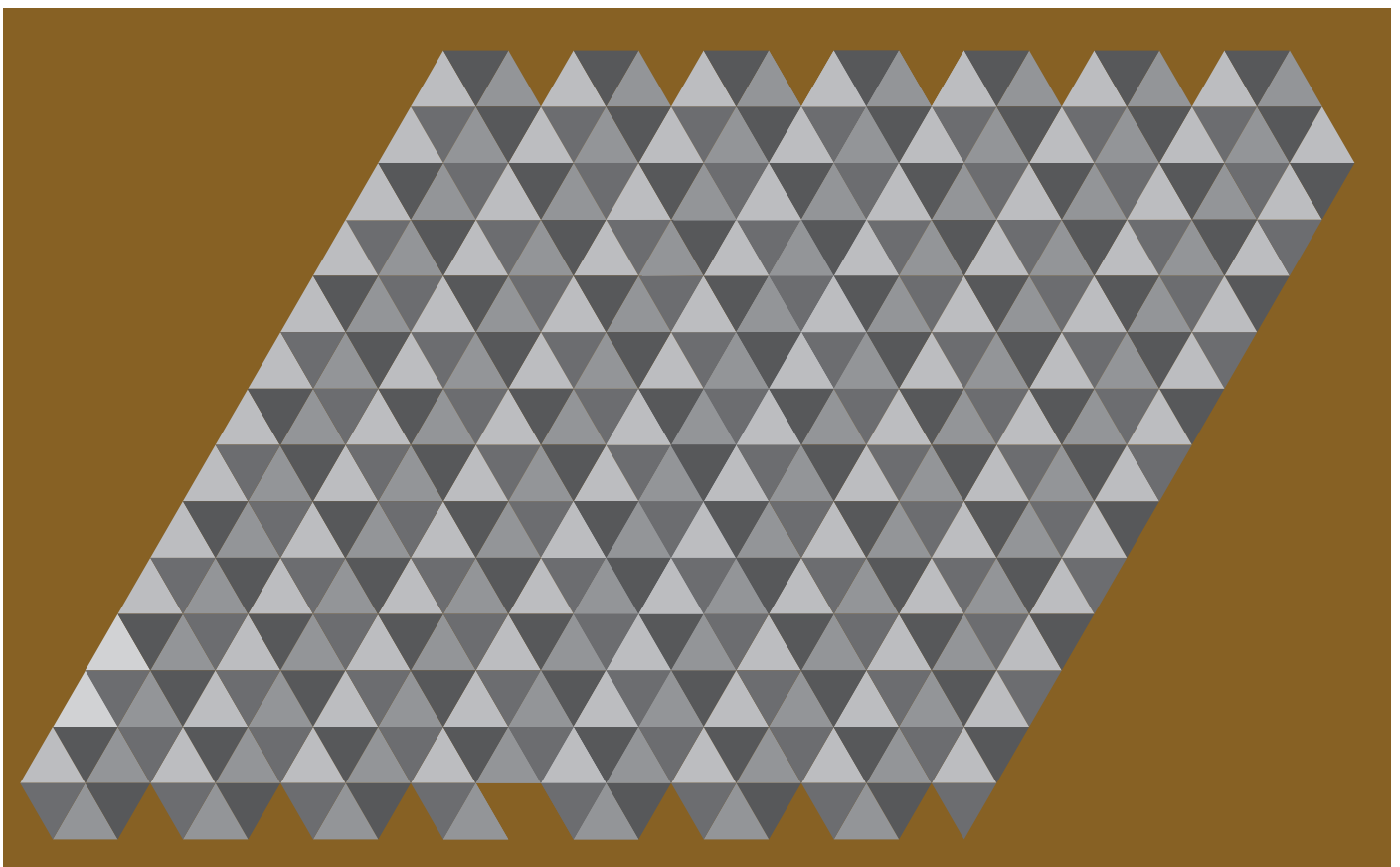
Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 2D: gestalten der entwickelten Elemente mit Illusion von Räumlichkeit durch Graustufen und Farbe



Objekte nochmals in mehrere Dreiecke aufgeteilt

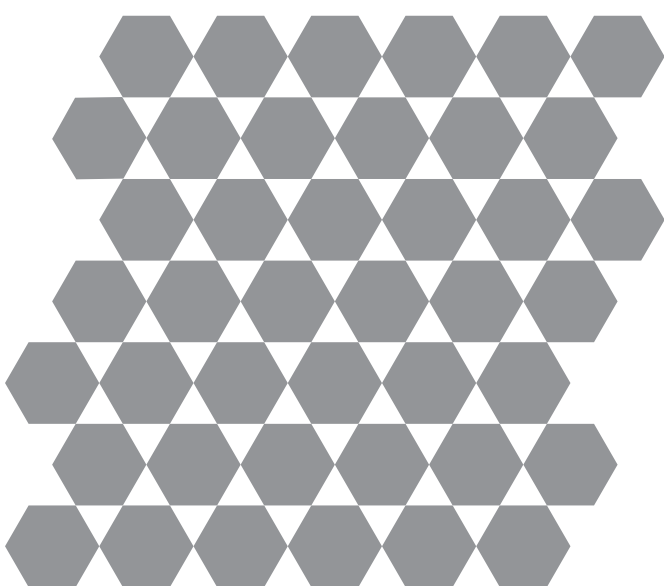
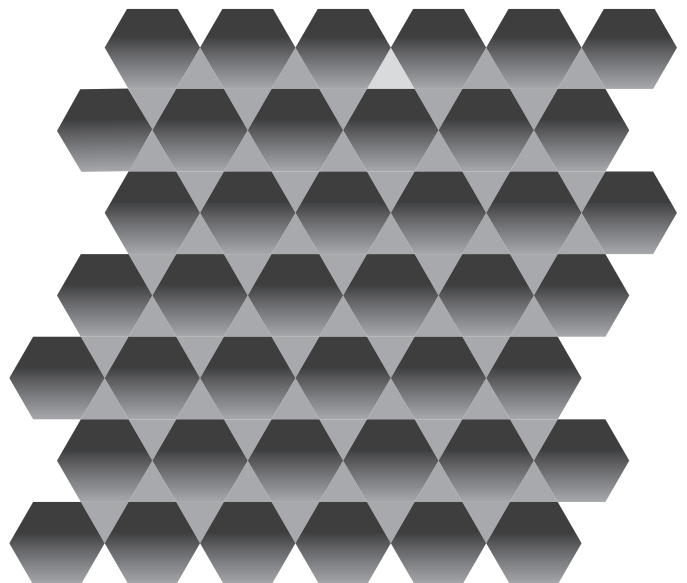
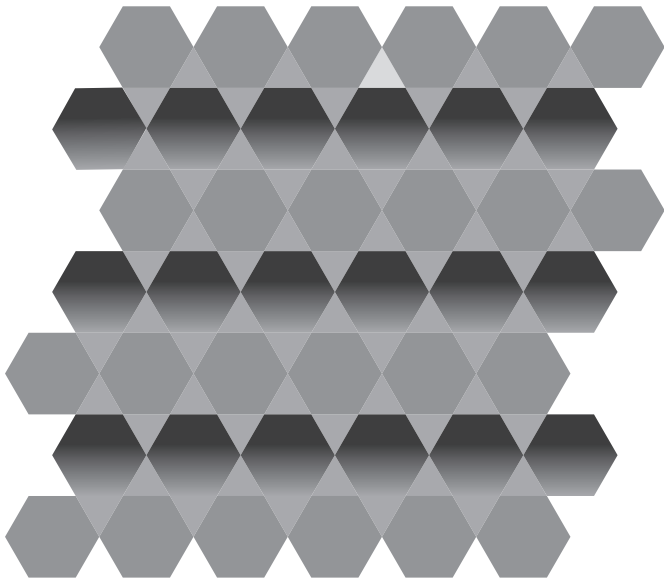


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 2D: gestalten der entwickelten Elemente mit Illusion von Räumlichkeit durch Graustufen und Farbe

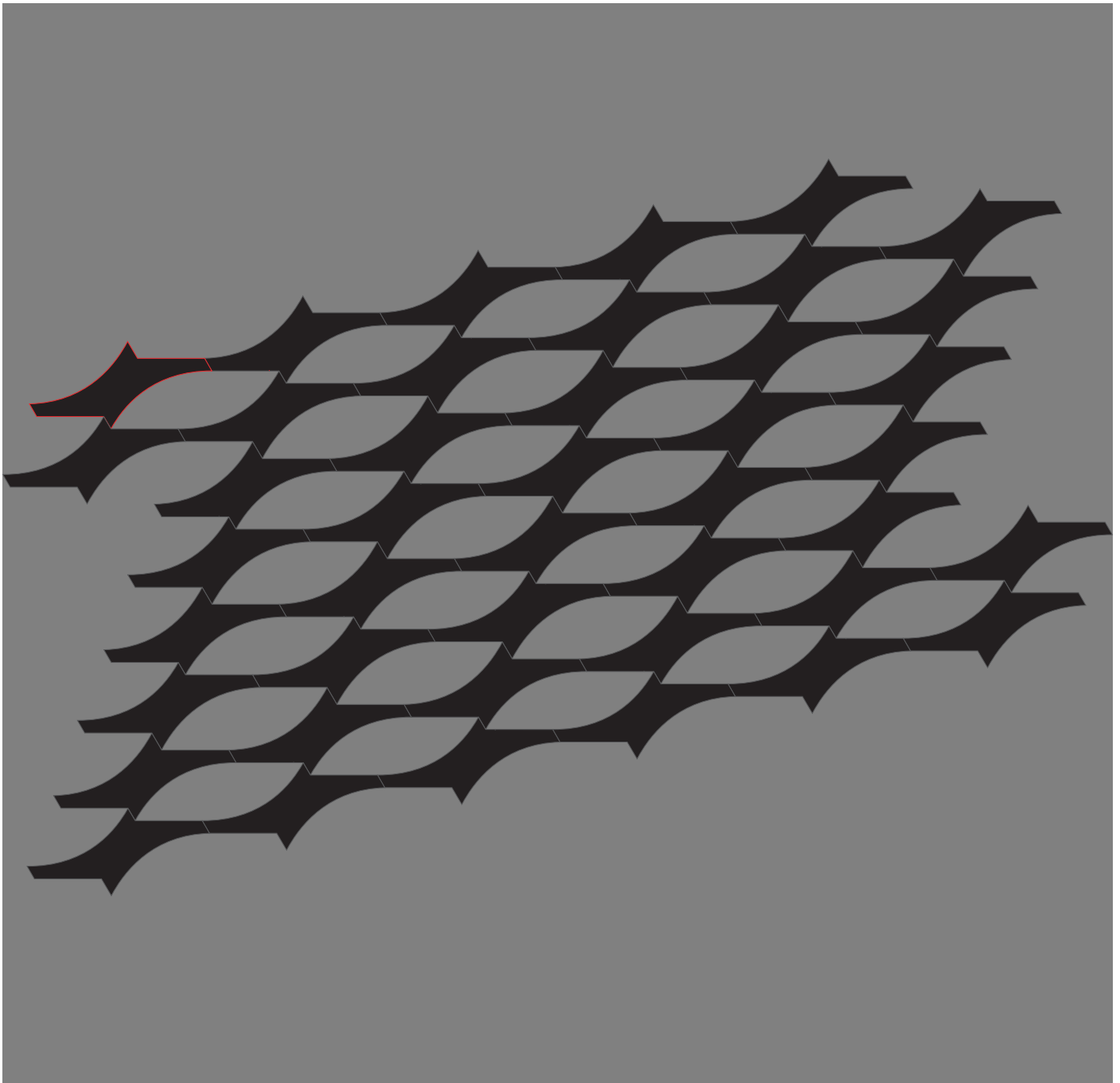


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 2D: gestalten der entwickelten Elemente mit Illusion von Räumlichkeit durch Graustufen und Farbe

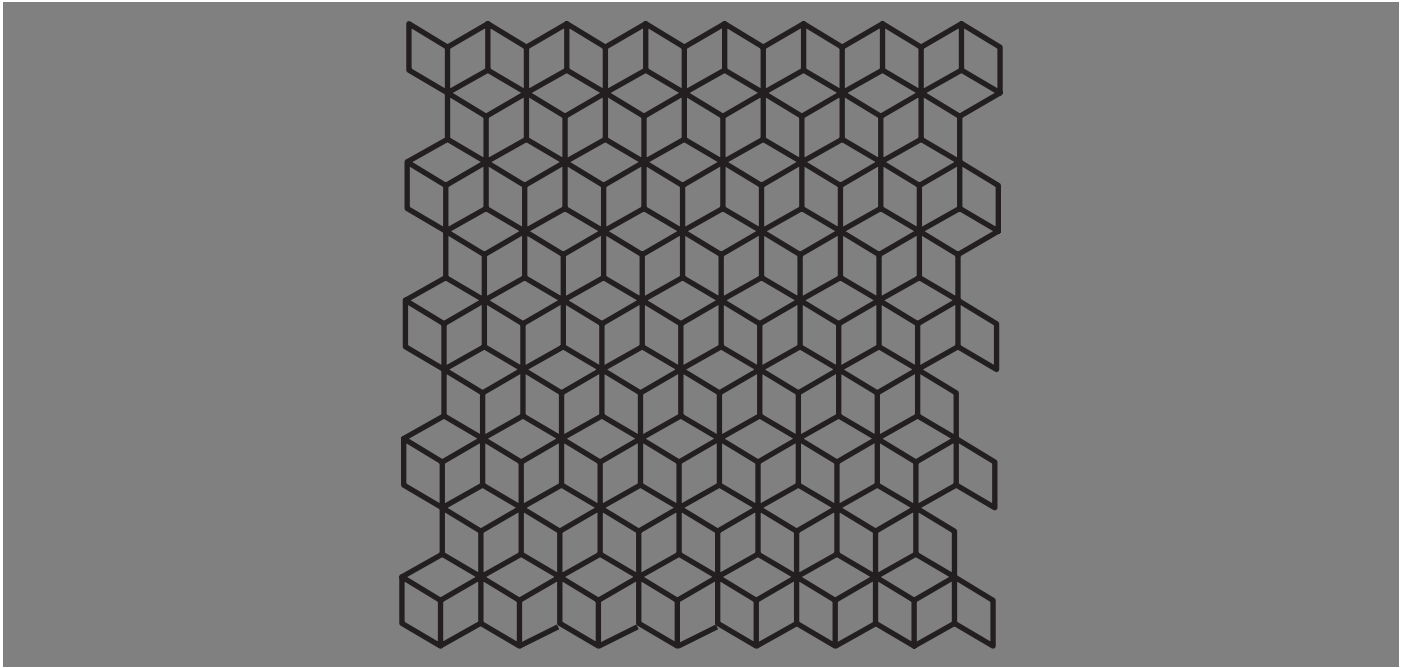


Grundlagen Grafik 2D

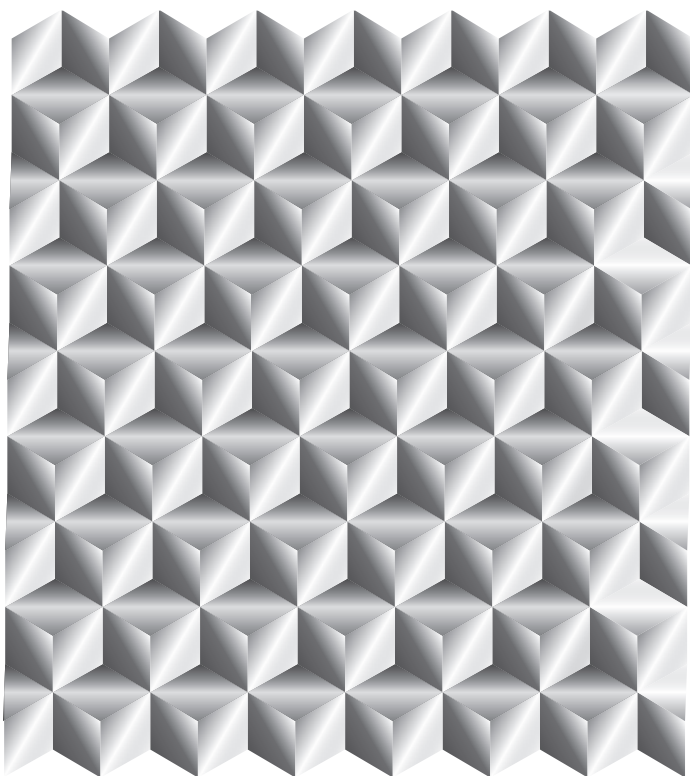
Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

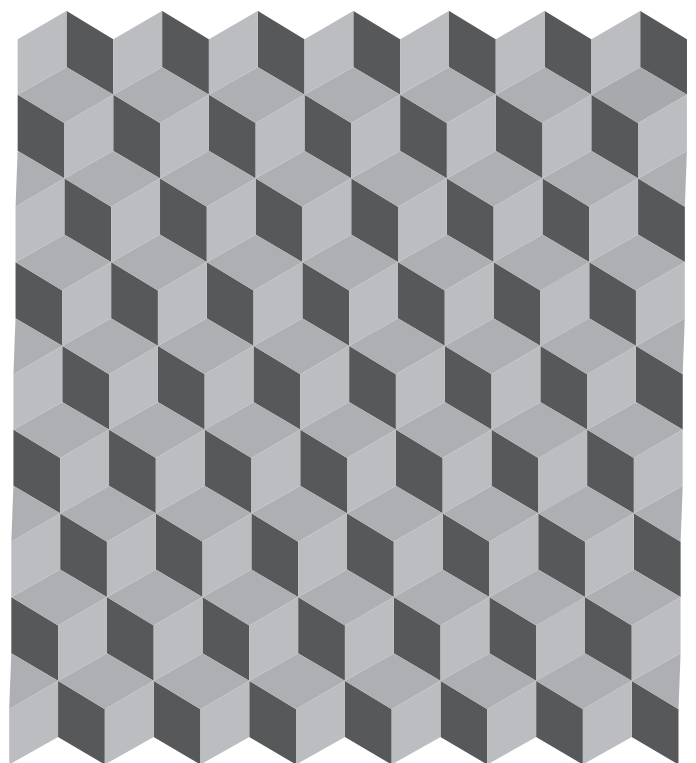
Entwurfsmethode 2D: gestalten der entwickelten Elemente mit Illusion von Räumlichkeit durch Graustufen und Farbe



Variante 1



Variante 2

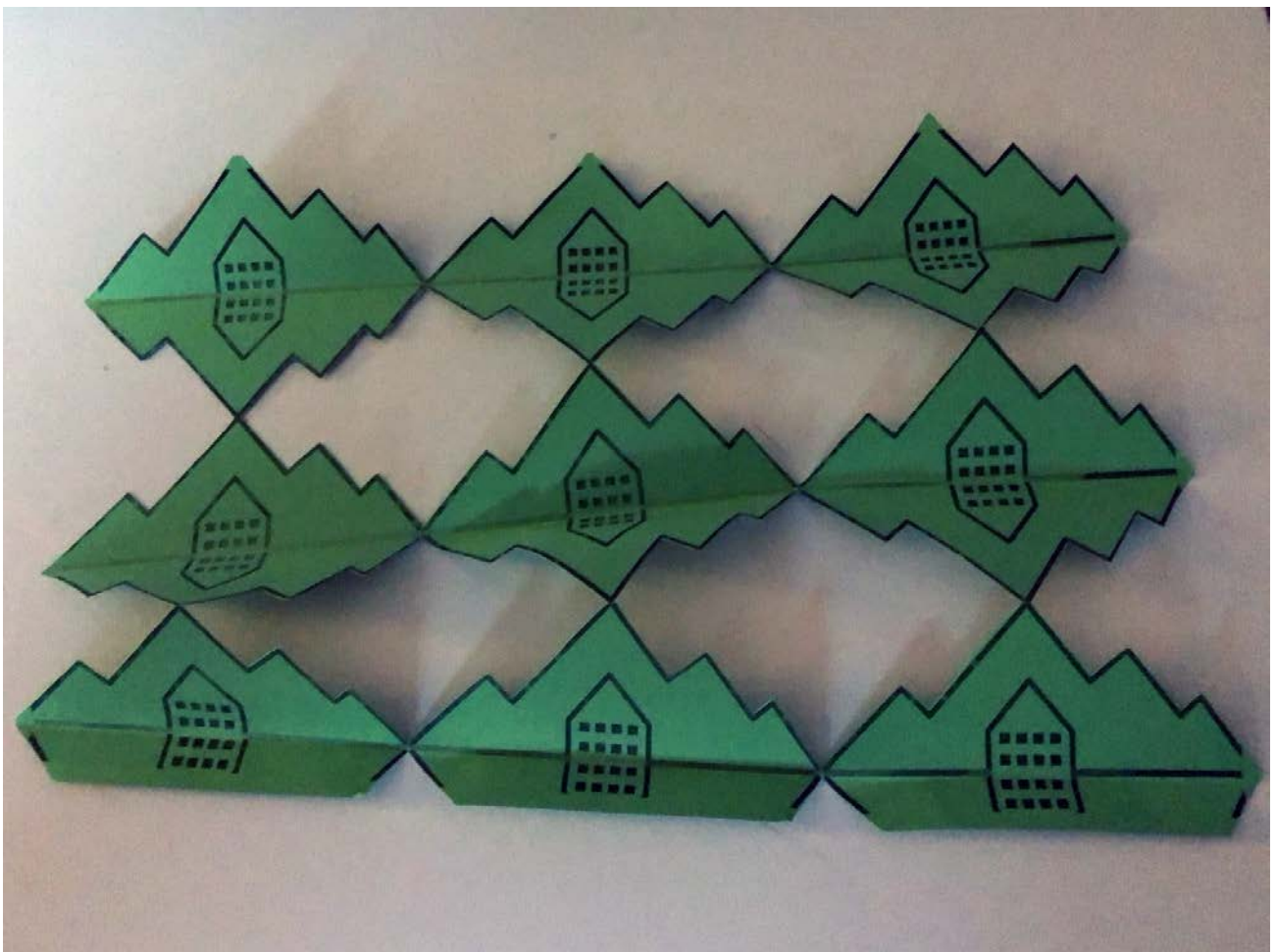
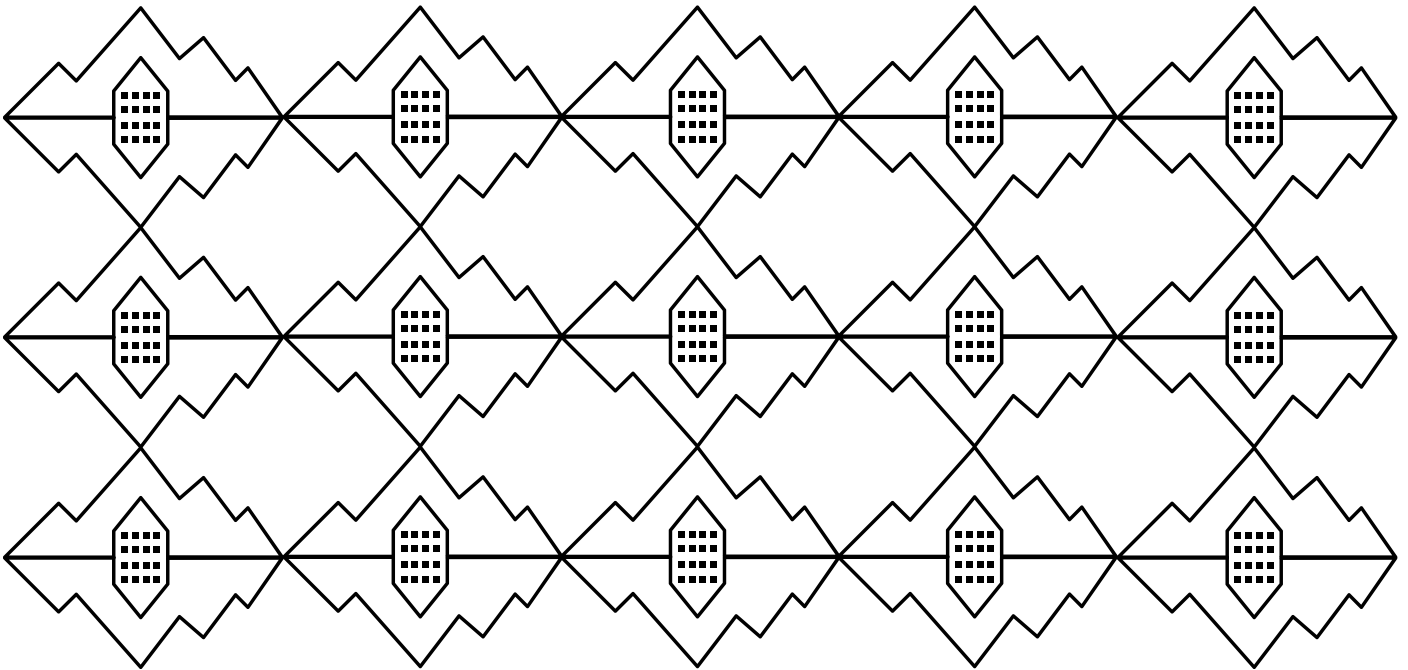


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen

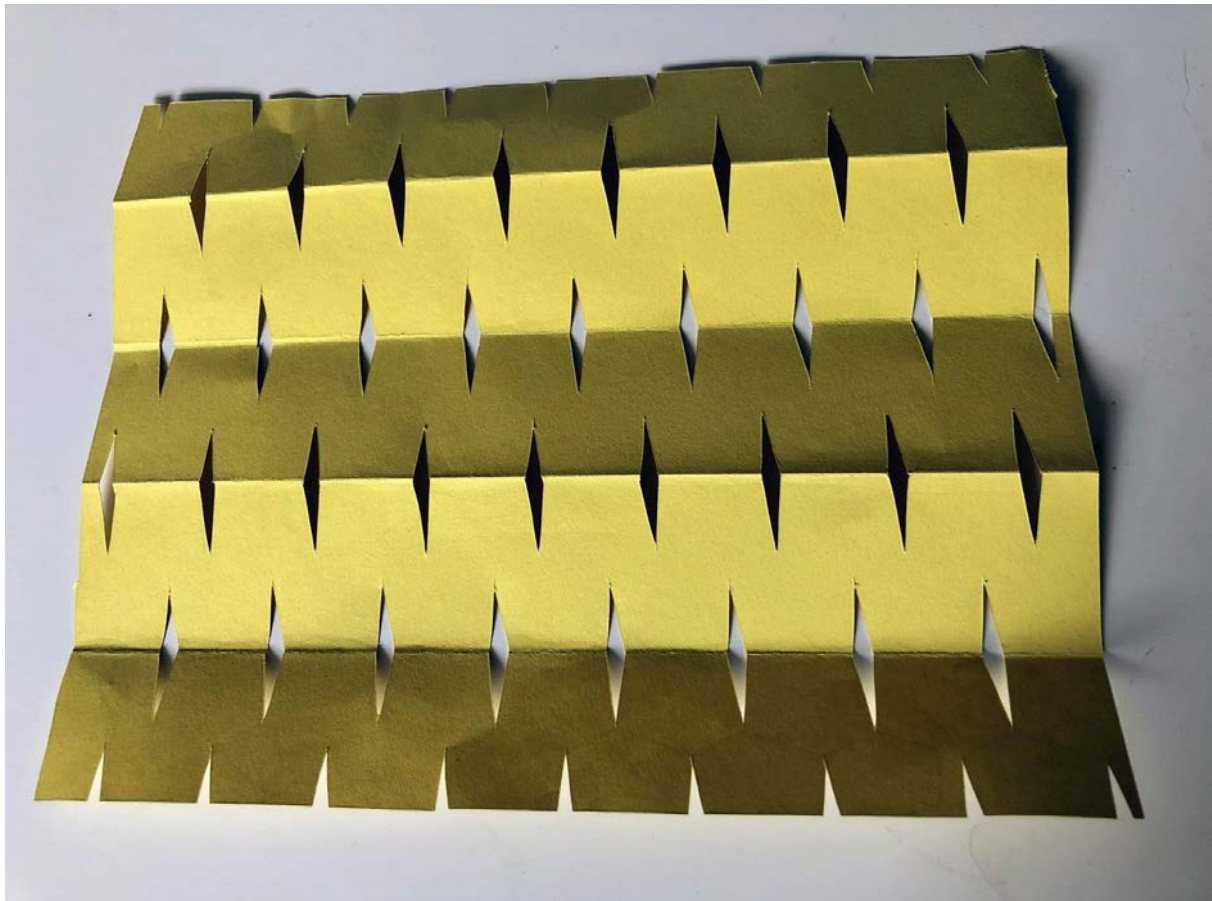
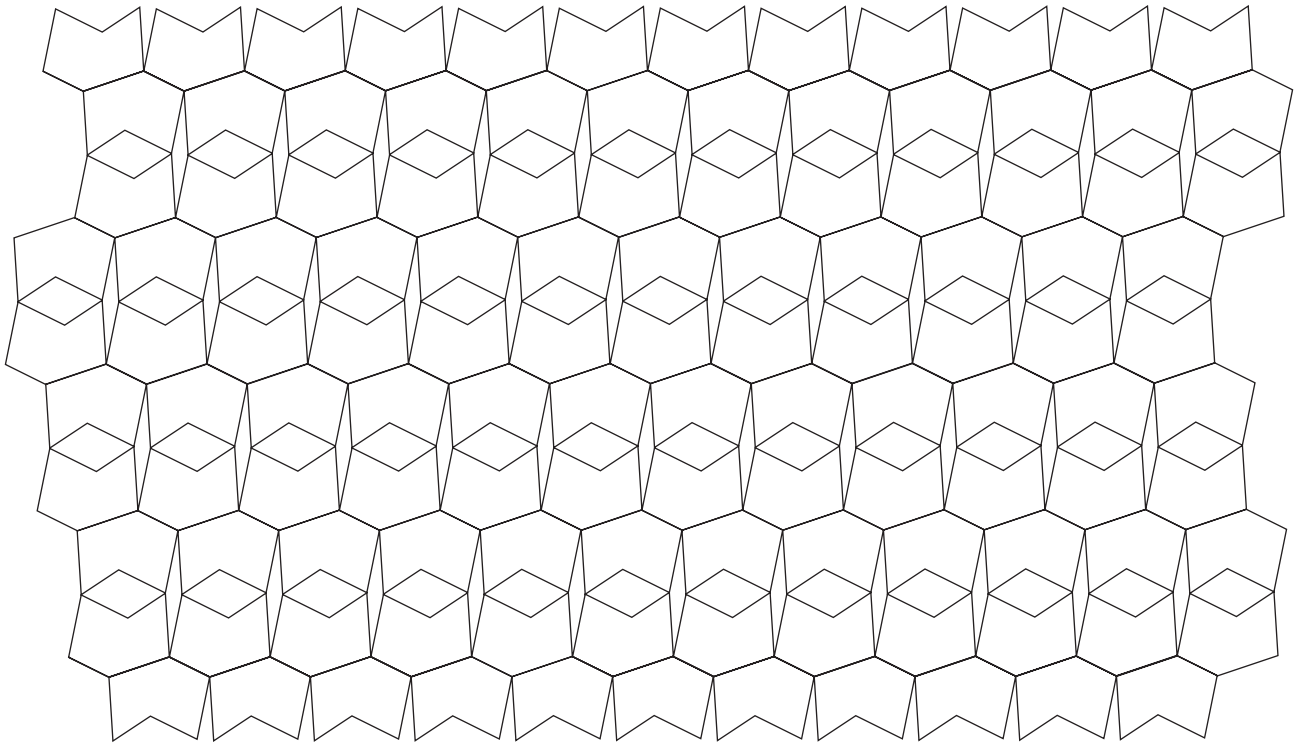


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen

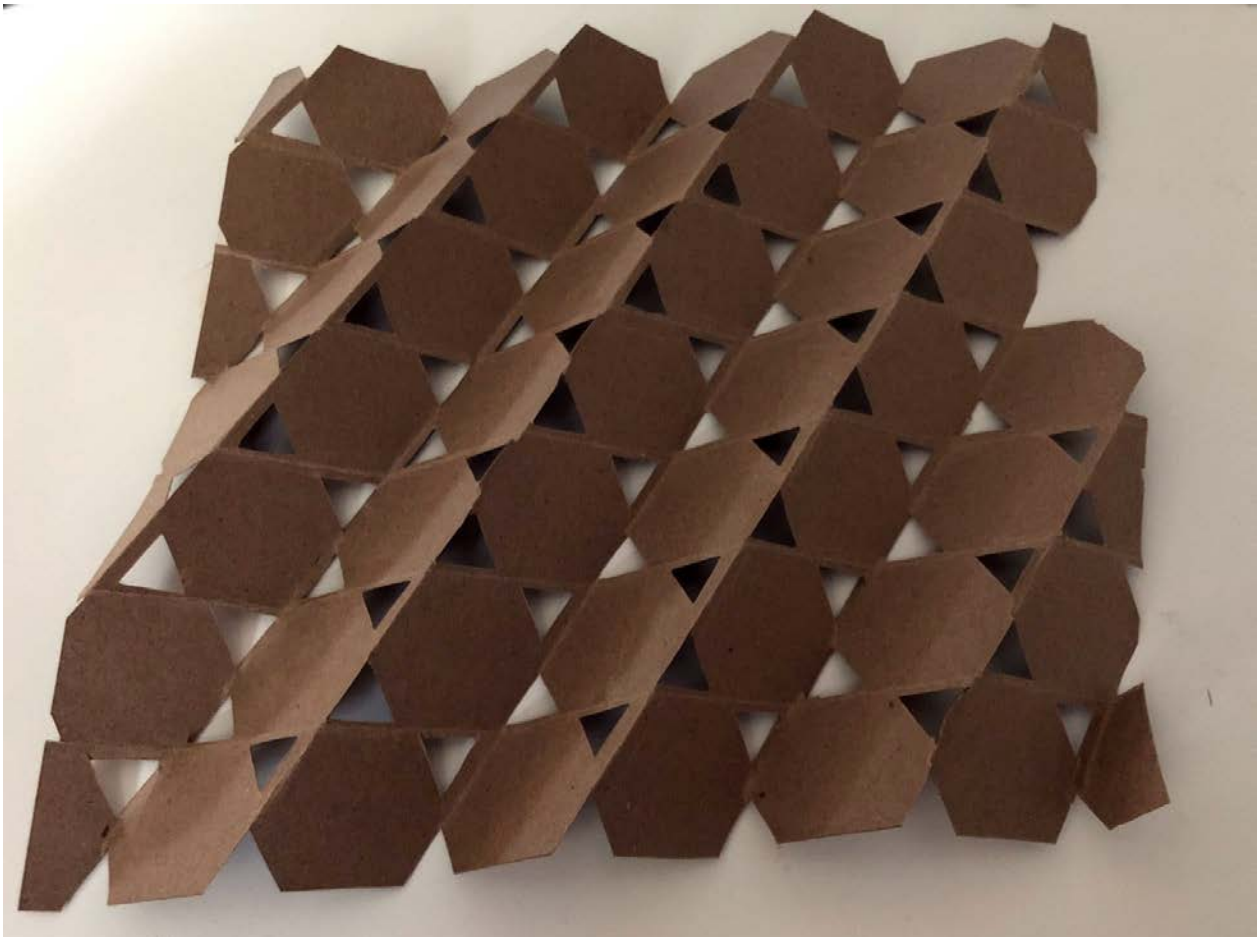
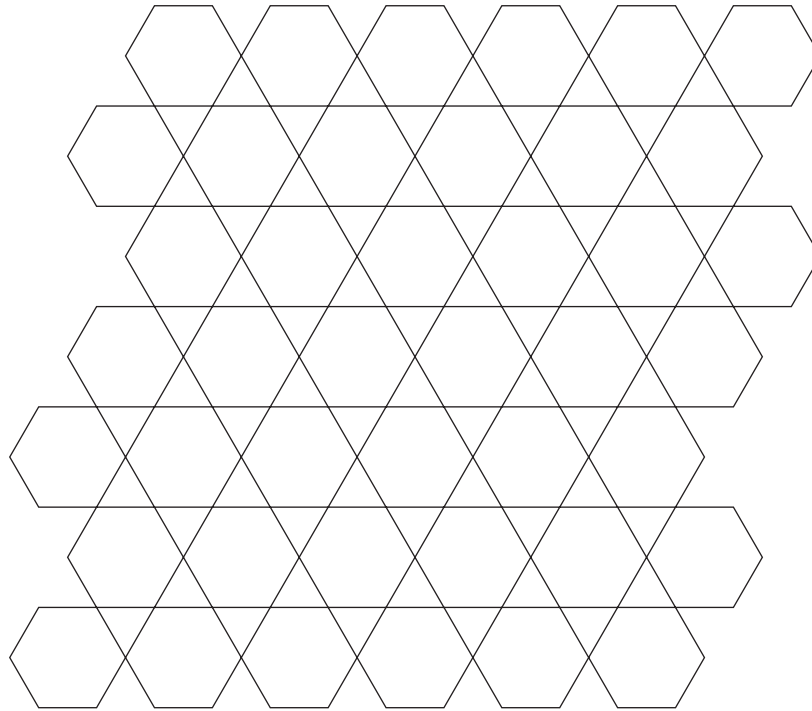


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen

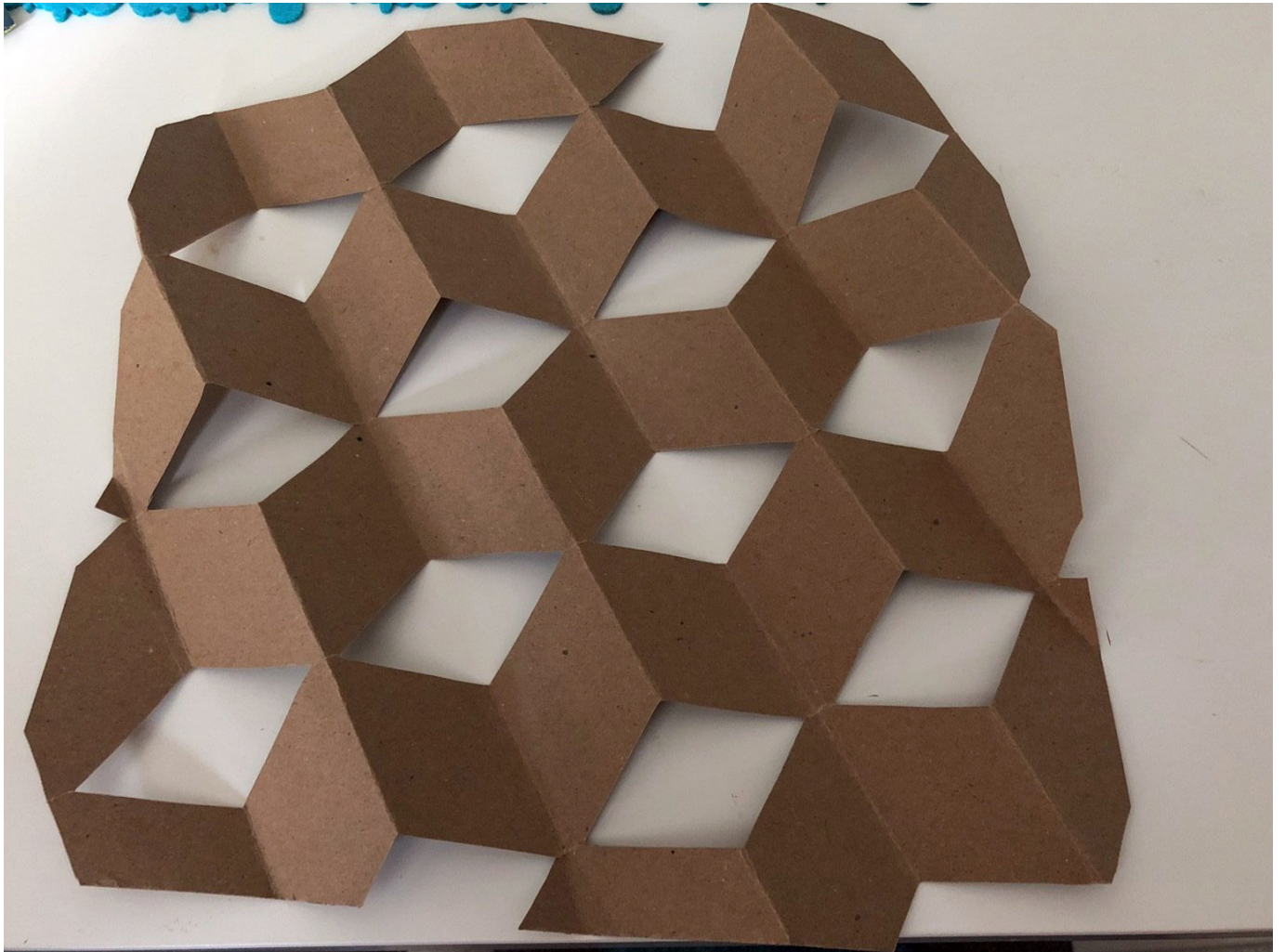


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen



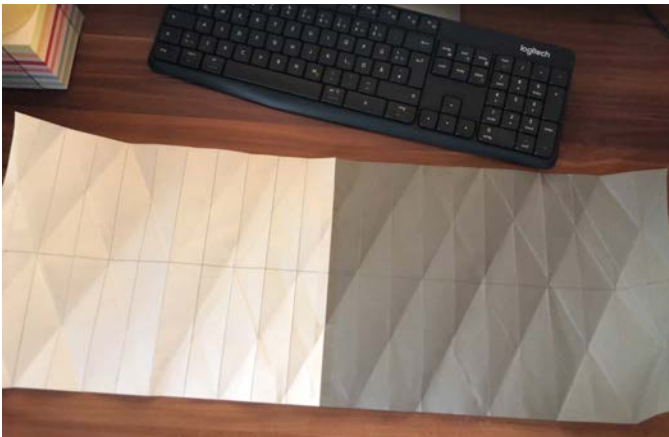
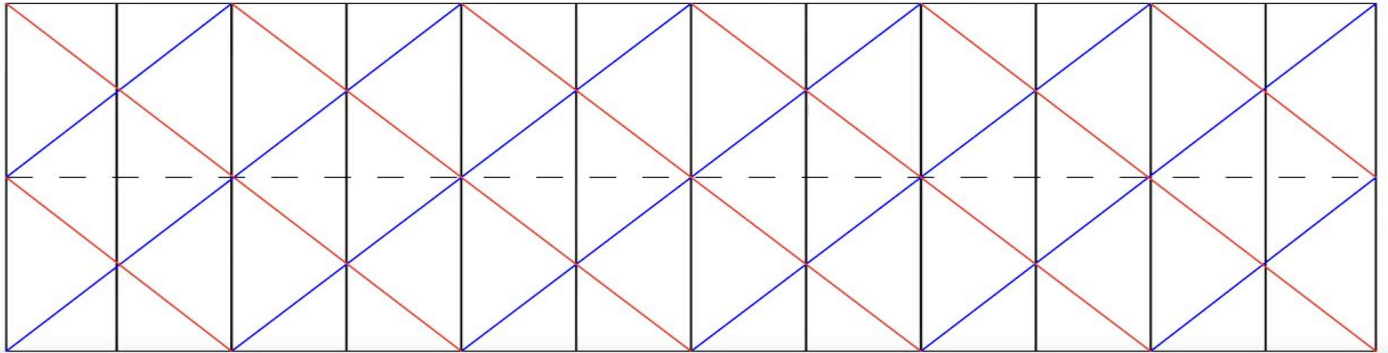
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen

Abgebildet ist hier ein Falz-Muster für die Herstellung einer Lampe in mehreren Schritten.



Lampe



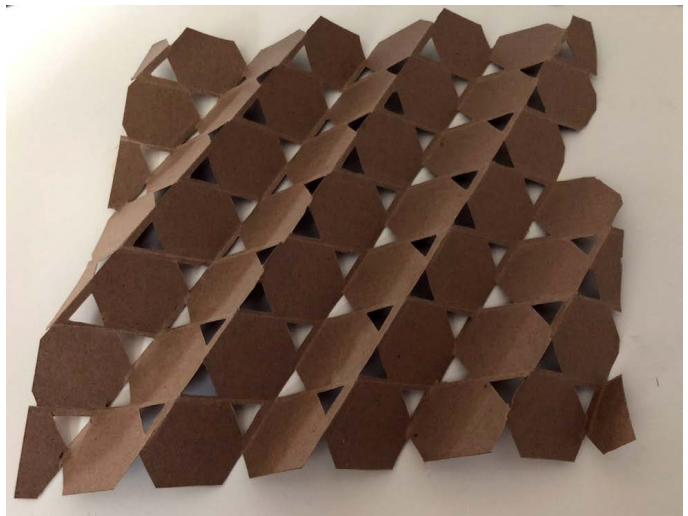
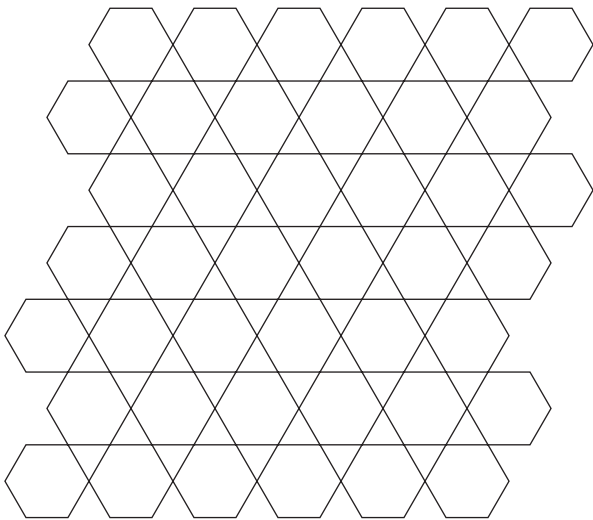
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

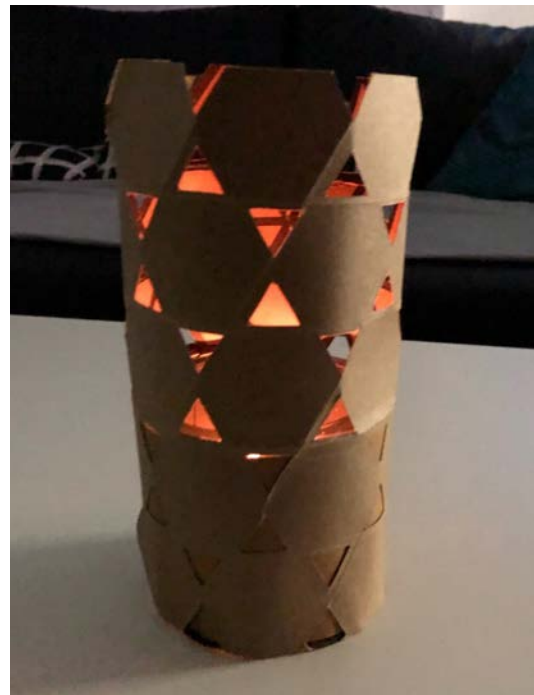
Transformation Fläche zu Körper

Entwurfsmethode 3D: Experiment am Kartonmodell, Transformation durch Schneiden, Falzen, Biegen

Abgebildet ist hier eine Nachttischlampe aus dem zuvor erstelltem Netz.
Diese Nachttischlampe kann entweder mit einer Kerze oder einer Glühbirne ausgestattet werden.



Nachttischlampe



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Badezimmer/Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Badezimmer/Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Badezimmer/Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Schlafzimmer/Kartonmodell



Variante im Schlafzimmer/Kartonmodell und Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Schlafzimmer/Kartonmodell und Netz



Variante im Schlafzimmer/Kartonmodell Nachtschlampe-Lampe und Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

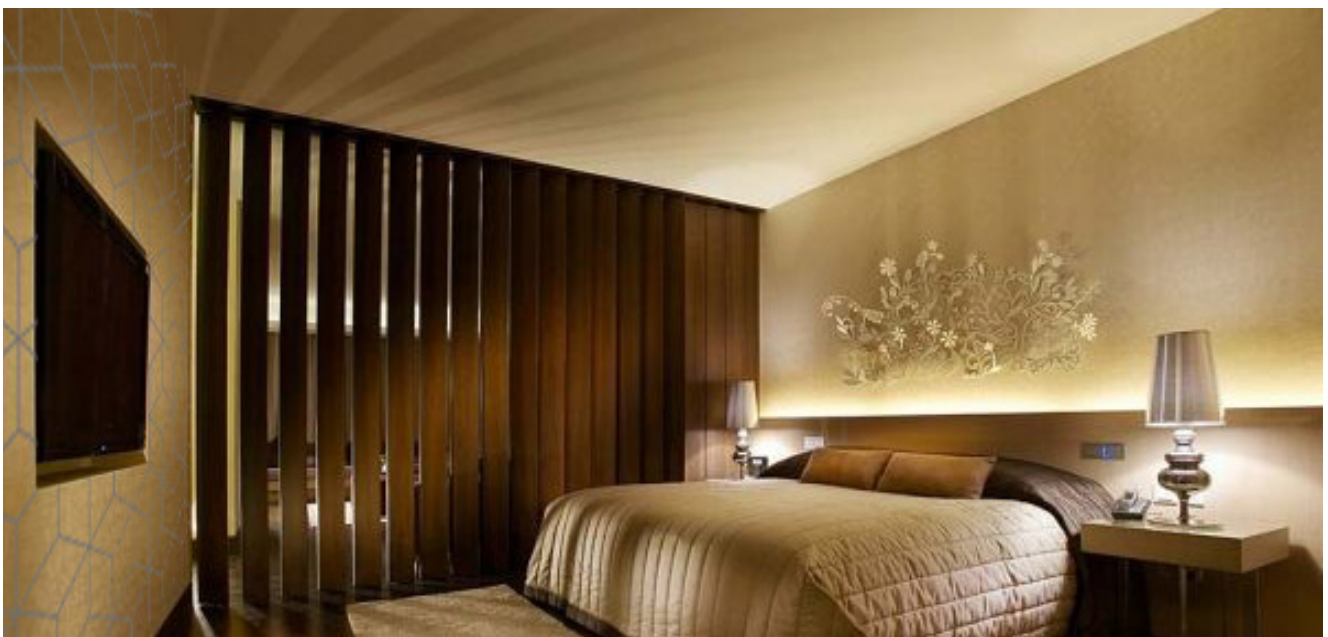
Transformation Fläche zu Körper

Raumanwendung der Netze und Kartonmodelle

Variante im Schlafzimmer Netz



Variante im Schlafzimmer/Kartonmodell Nachtschlampe-Lampe und Netz



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Praxisübung 5.1

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Entwickeln Sie ein neuartiges Schachspiel aus gefaltetem Karton. Im Kurs Grundlagen Grafik 2D gestalten wir zunächst die Figuren. Erste Umsetzungen der Figuren in die 3D Form werden ausprobiert.

Im anschließenden Kurs Grundlagen Grafik 3D (WS 2019/20) erfolgt die Ausarbeitung des Schachspiels inklusive Spielbrett und Verpackung.

Vorgehensweise

Beginnen Sie mit Skizzen zu den Figuren König, Dame, Läufer, Springer, Turm und Bauer. Entwickeln Sie die Figuren entweder auf der Basis eines Netzes (siehe Praxisübung 1.1.) oder durch freies Skizzieren.

Entwerfen Sie ein Faltprinzip, mit dem die Figuren aufgestellt, aber auch platzsparend zusammengefaltet werden können.

Formfindung der Figuren nach ihrer Funktion und ihrem Wert

- Spielbewegung gerade, diagonal oder übereck?
- Welche Figur ist am langsamsten, welche am beweglichsten?
- Wie lässt sich der Wert einer Figur innerhalb der Hierarchie des Spiels darstellen?

Materialgerechte Formfindung und kostengünstige Herstellung

- kartotypische Methoden wie Schneiden, Falzen, Falten, Stecken, Kleben, Stanzen etc. anwenden
- Abwicklung der Figur (Schnittzeichnung) soll sich auf einem Kartonbogen so duplizieren, dass möglichst viele Figuren
- möglichst abfallarm aus einem Bogen gestanzt werden können

Grafische Gestaltung, Farbe

- Einsatz von Mustern und Farbe ist möglich
- auf ausreichenden Kontrast der Spielparteien achten

Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Recherche

Sehr aufwändig gestaltet,
keine gute Unterscheidung
zwischen den Figuren, Figuren
zu Breit und Bunt,
Wert nicht erkennbar.



Figuren sehr kitschig gestaltet.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Recherche

keine gute Unterscheidung
zwischen den Figuren, da
fast gleich, Wert nicht erkennbar.



Figuren auf Gläser positioniert.



Figuren lowpoly, kaum erkennbar.



Grundlagen Grafik 2D

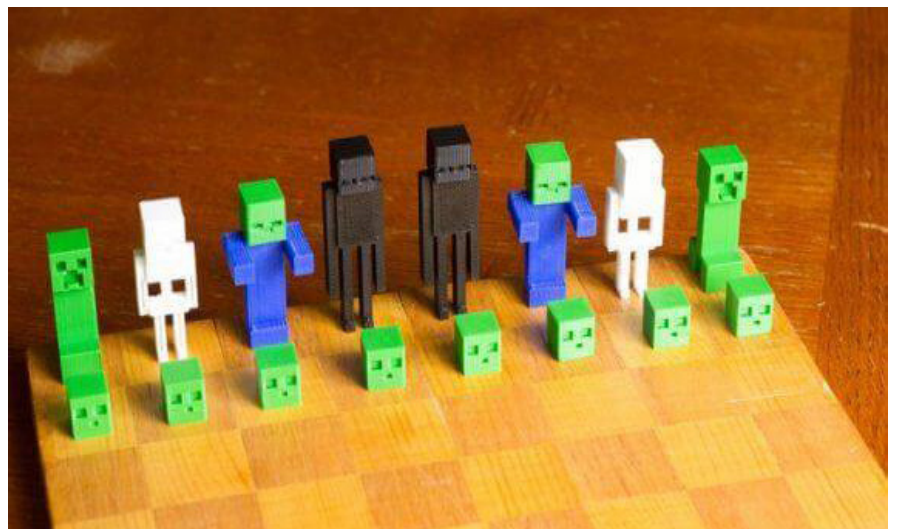
Doz: Tilo Schneider

Recherche

keine gute Unterscheidung
zwischen den Figuren, da
fast gleich, Wert nicht erkennbar.



Figuren Legoartig aufgebaut.



Figuren sehr bunt und kitschig.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Recherche

Spielzüge der Schachfiguren



Bauer (Anzahl: 8)

Ziehen: ein Feld gerade vorwärts, beim jeweils ersten Zug optional auch zwei.
Schlagen: ein Feld schräg vorwärts.



Turm (Anzahl: 2)

gerade, beliebig weit, solange keine Figur zwischen dem Anfangs- und Endfeld steht
bei Rochade Sprung auf das vom König überquerte Feld.



Springer/Pferd (Anzahl: 2)

zwei Felder gerade, dann ein Feld senkrecht dazu. Der Springer kann über eigene oder gegnerische Figuren springen.



Läufer (Anzahl: 2)

diagonal, beliebig weit, solange keine Figur zwischen dem Anfangs- und Endfeld steht



Dame (Anzahl: 1)

gerade oder diagonal, beliebig weit, solange keine Figur zwischen dem Anfangs- und Endfeld steht.



König (Anzahl: 1)

ein Feld gerade oder diagonal; bei Rochade zwei Felder seitwärts Richtung Turm

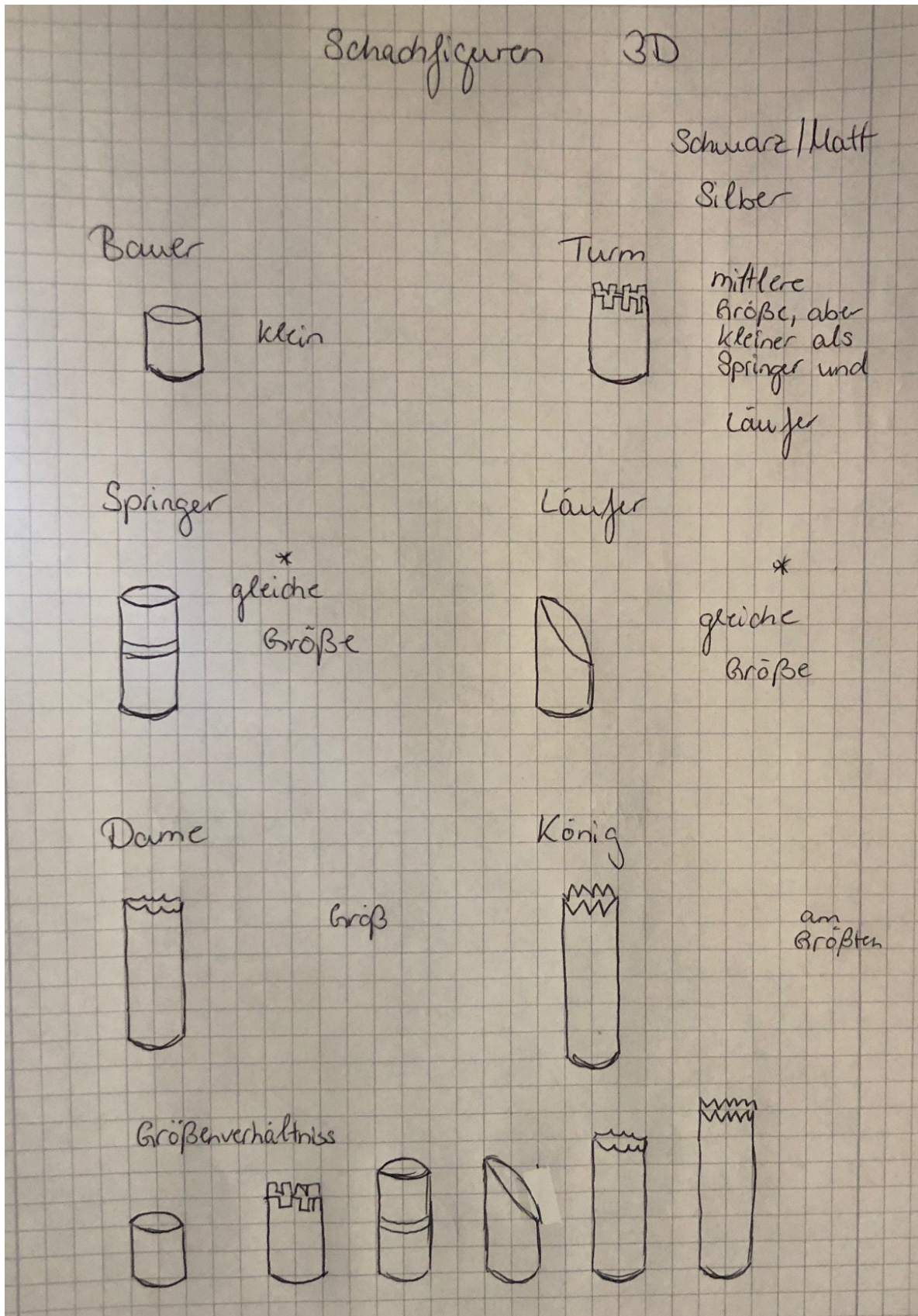


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Erste Skizzen zu den Schachfiguren



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Umsetzung :
der Schachfiguren mit Hilfe von Toilettenpapierrollen.

Da ich leider nur eine Rolle zur Hand hatte, habe ich diese in 6 Teile geteilt um die Schachfiguren darzustellen.

Dieser Maßstab ist nicht getreu und entspricht nur der Veranschaulichung.



Grundlagen Grafik 2D

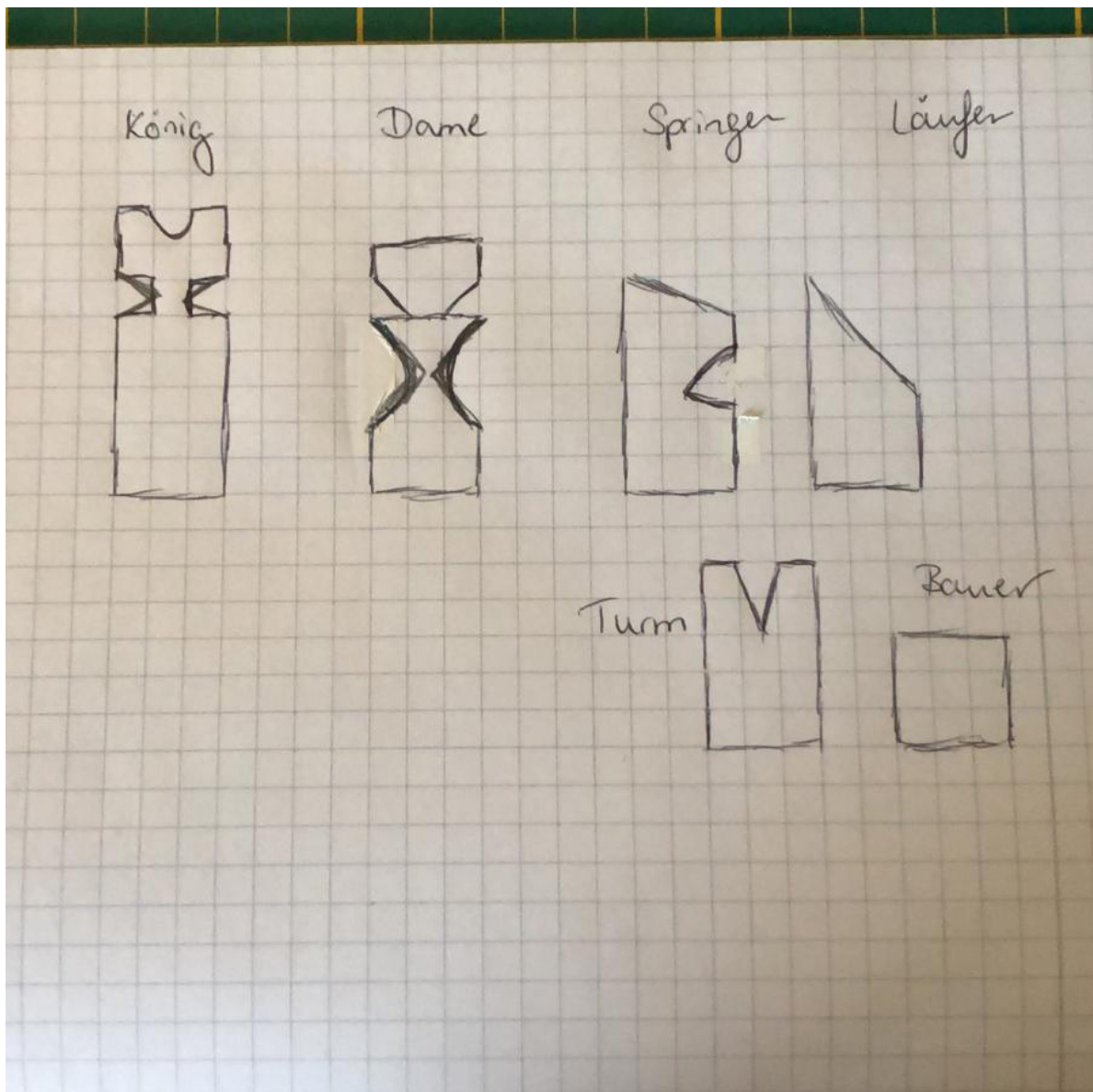
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Anschließend habe ich nochmals über die Rolle der einzelnen Schachfiguren nachgedacht und bin zu dem Entschluss gekommen noch einmal über meine Skizzen nachzudenken.

Die ich dann anschließend auch verbessert und abgeändert habe.

neue Skizze:



Grundlagen Grafik 2D

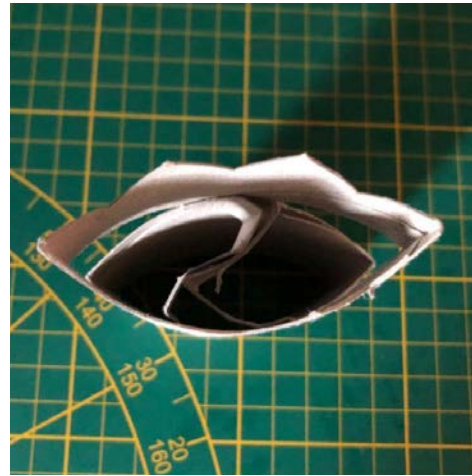
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Zur Veranschaulichung der einzelnen Schachfiguren habe ich diese nun wieder mit Toilettenpapierrollen nachgebaut.

Hierzu habe ich die einzelnen Rollen noch alle in ihrer Größe angepasst außer den König. Nachdem habe ich begonnen einzelne Teile aus der Rolle zu entnehmen und auch welche nach innen zu legen um die Falzung darzustellen.

KÖNIG:



DAME:



Grundlagen Grafik 2D

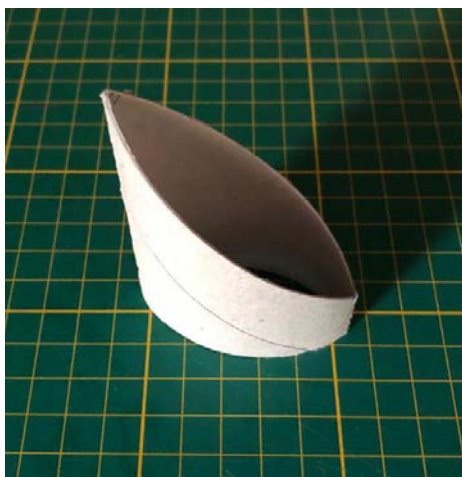
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

SPRINGER/PFERDCHEN:



LÄUFER:



Grundlagen Grafik 2D

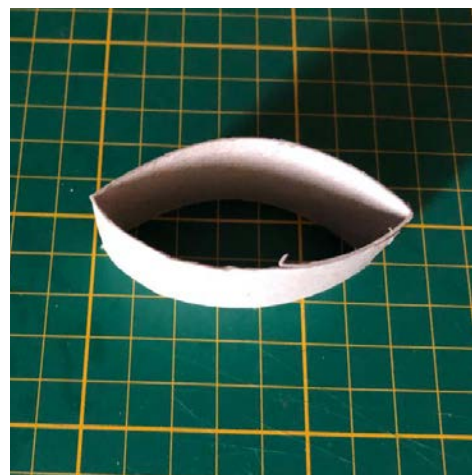
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

TURM:



BAUER:



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

KÖNIG

1. unbearbeitete Rolle



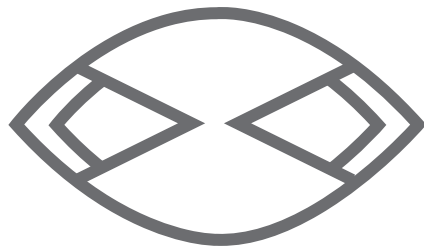
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

DAME

1. unbearbeitete Rolle



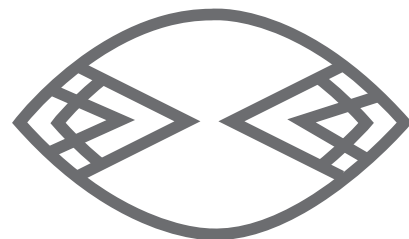
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

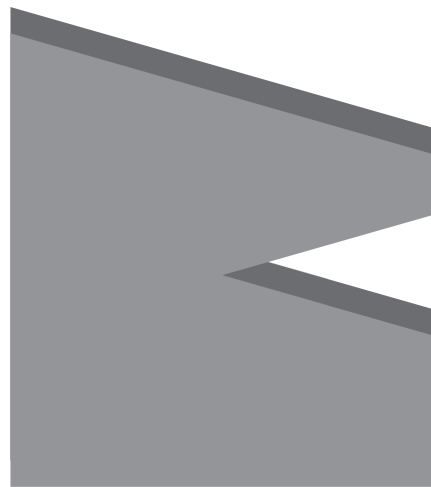
Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

SPRINGER/PFERD

1. unbearbeitete Rolle



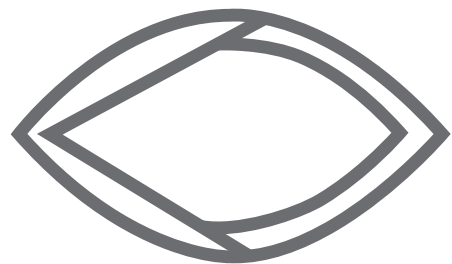
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

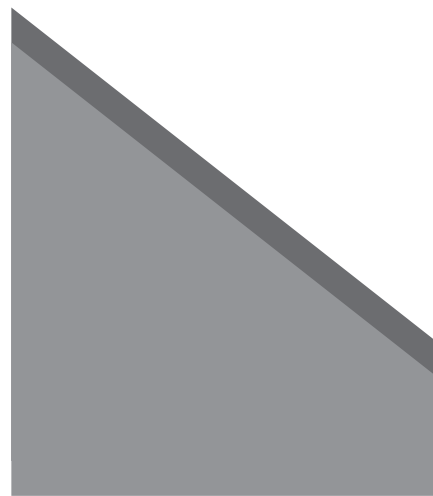
Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

LÄUFER

1. unbearbeitete Rolle



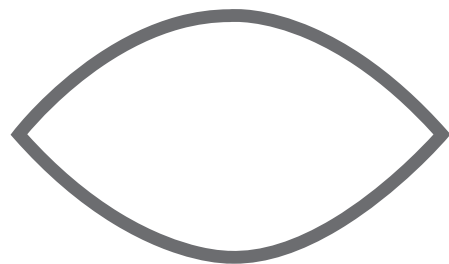
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

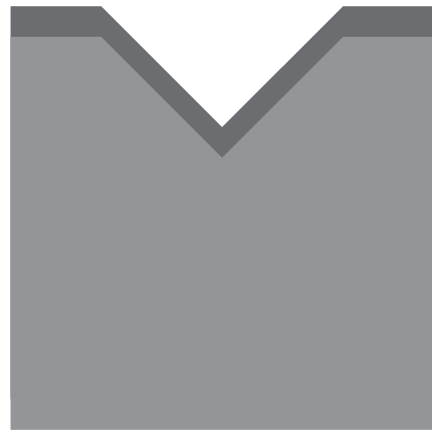
Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

TURM

1. unbearbeitete Rolle



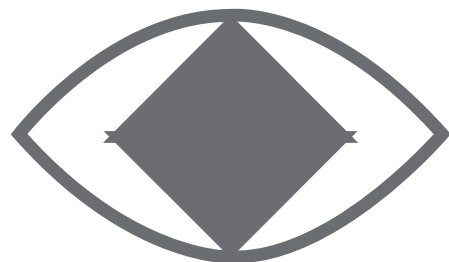
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Veranschaulichung der Schachfiguren mit Hilfe von Illustrator.

BAUER

1. unbearbeitete Rolle



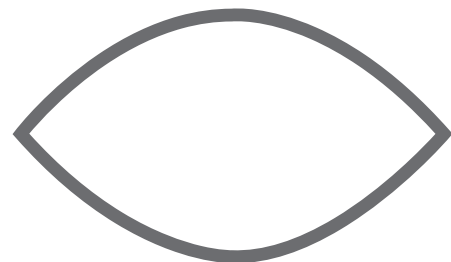
3. Ansicht der bearbeiteten Rolle



3. 3D Rolle



4. Durchsicht



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

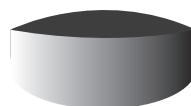
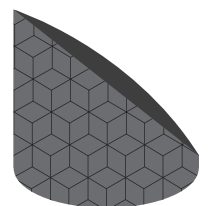
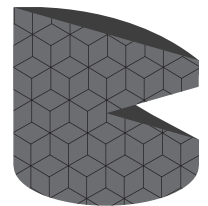
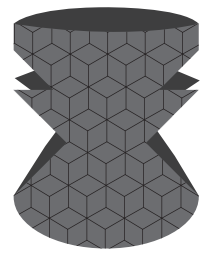
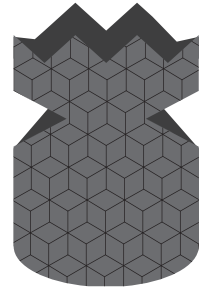
Grafische Gestaltung durch Einsatz von Mustern und Farbe.

Da sich die Figuren von einander abheben sollen, ist es mir wichtig, dass diese ein besonderes Muster und oder Farbe bekommen.

Matt Schwarz sowie Silber heben sich gut voneinander ab und sind klar erkennbar.

Spielfarben:

- Matt Schwarz
- Silber
- Muster

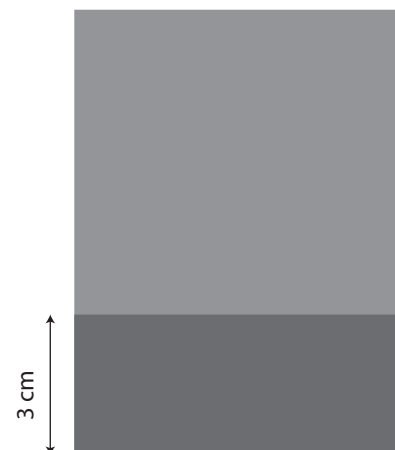
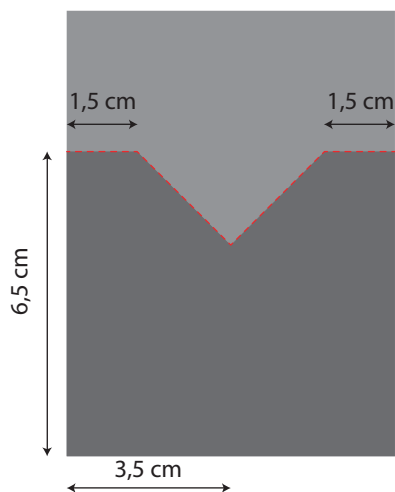
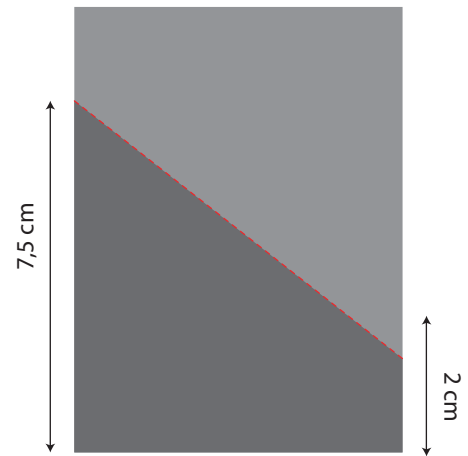
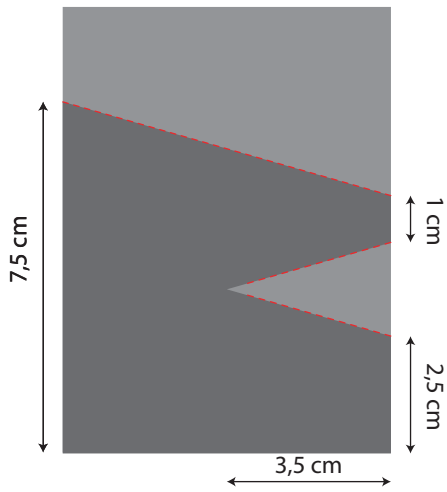
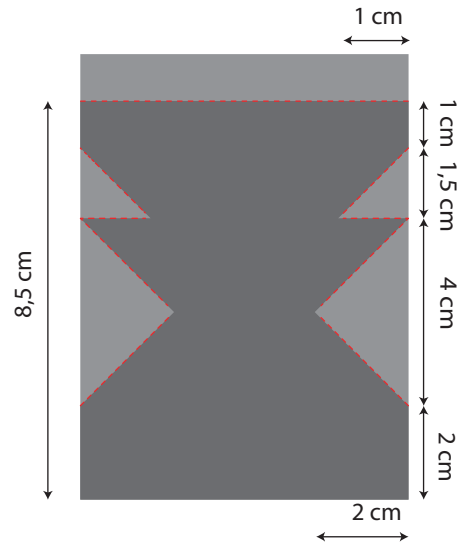
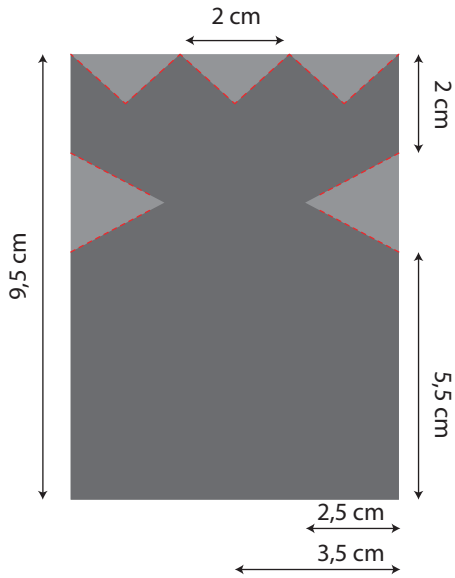


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung der Schachfiguren als Cutterschnitt

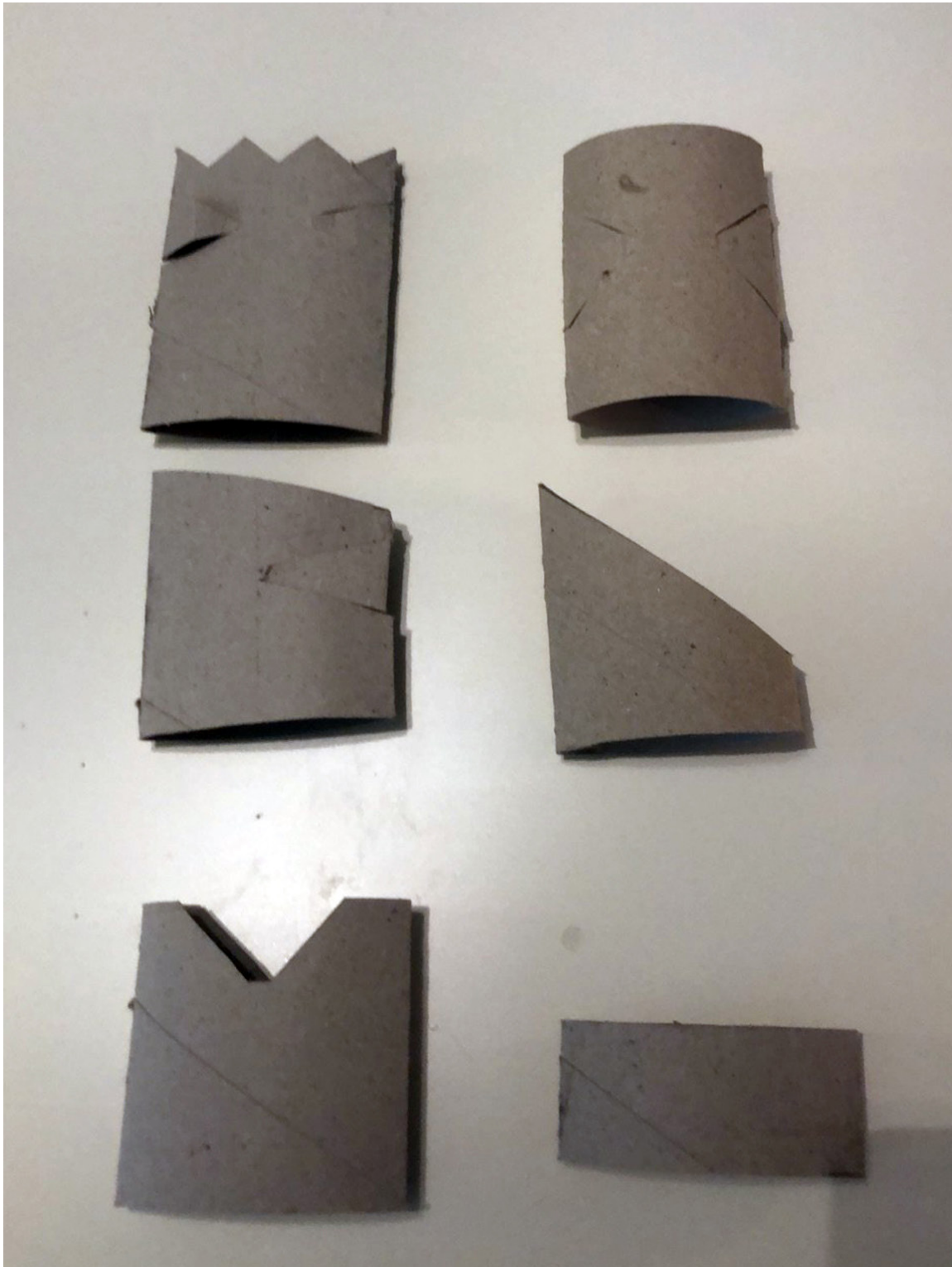


Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung der Schachfiguren als Cutterschnitt /Bild



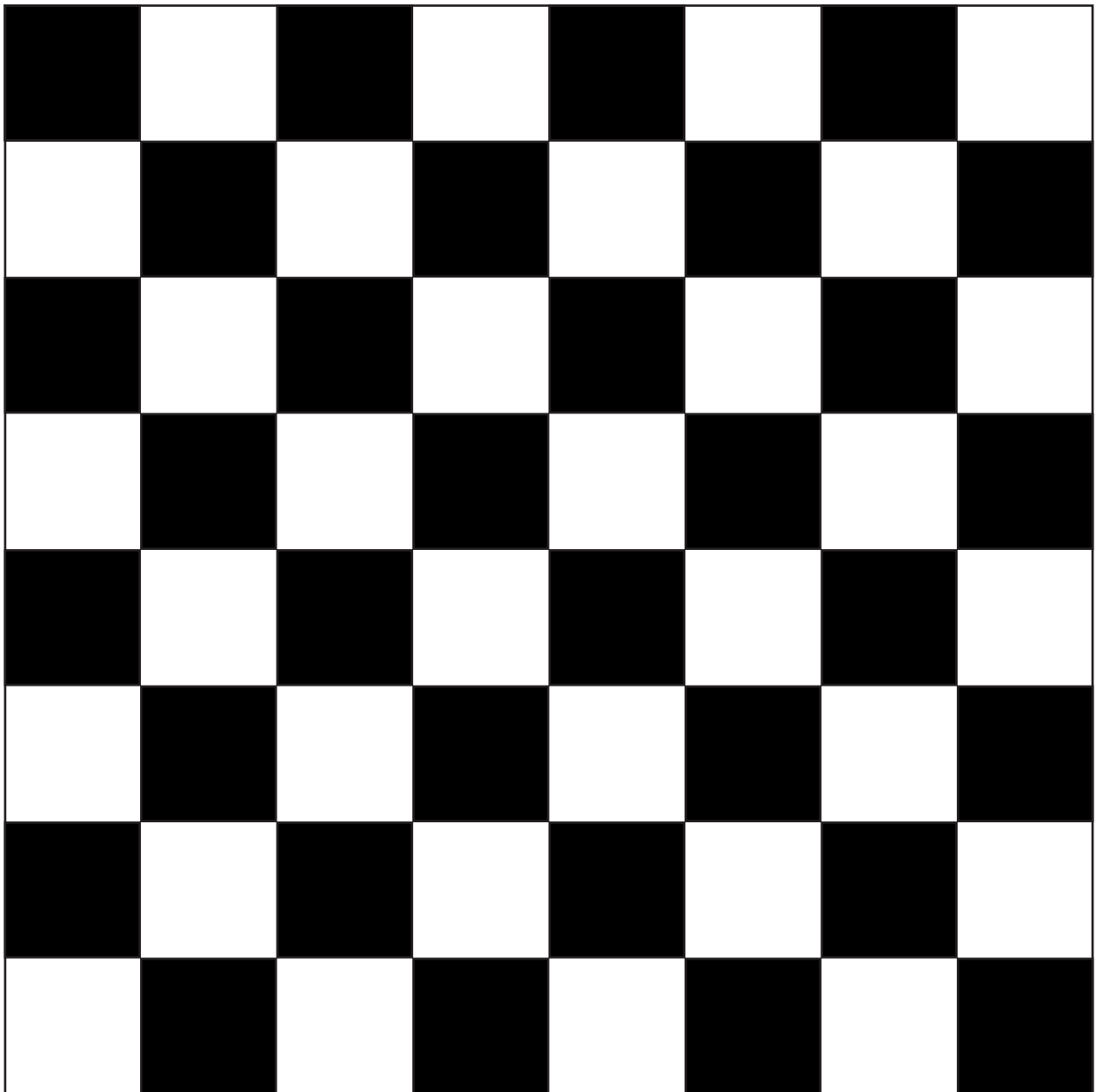
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung des Spielbretts in Illustrator

Das Spielbrett hat eine Maße von 48 cm x 48 cm.
Dabei haben die Felder jeweils eine Größe von 6 cm x 6 cm.



Grundlagen Grafik 2D

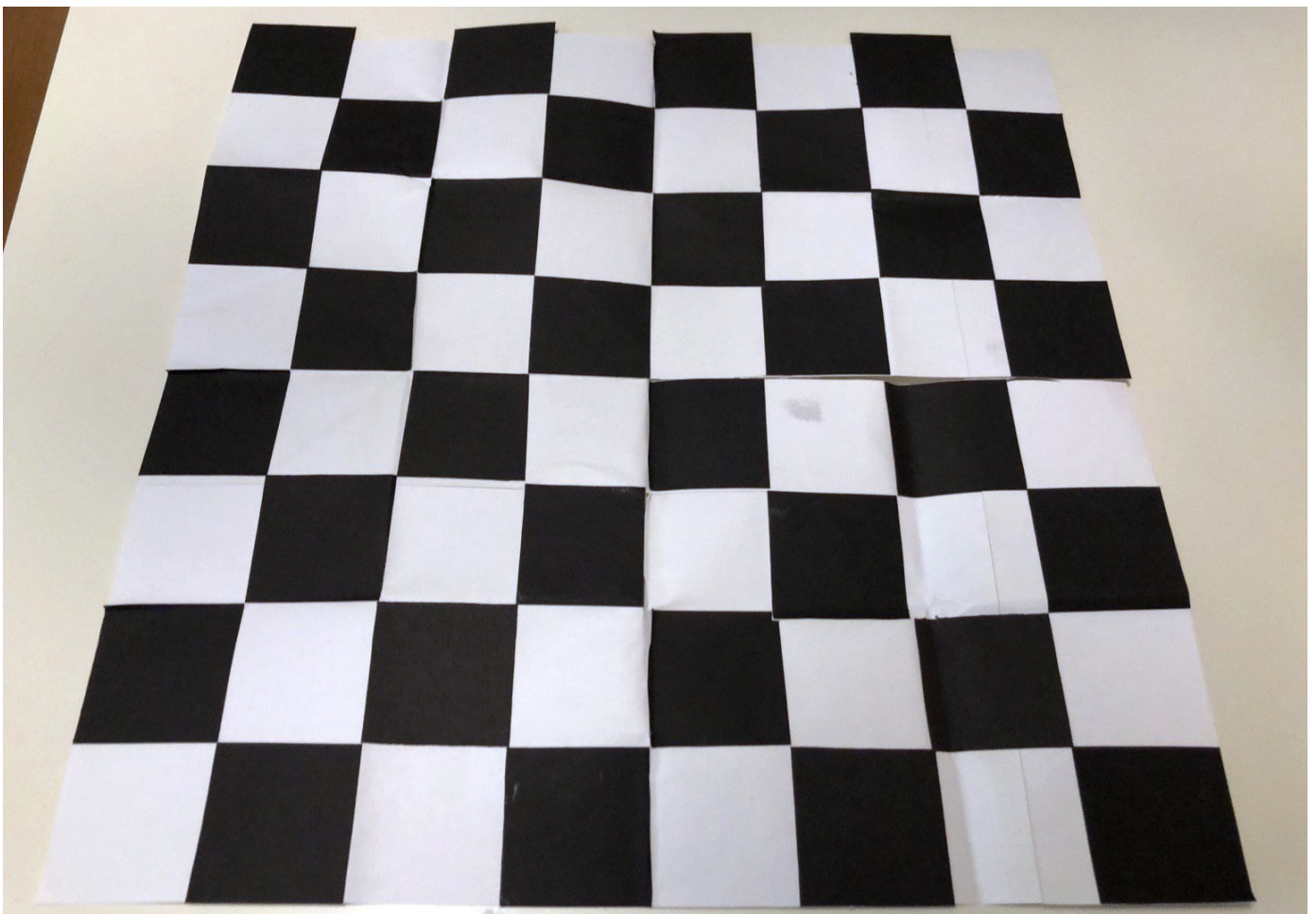
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung des Spielbretts PAPIER

Das Spielbrett habe ich mit Hilfe von Weißen Blättern zusammengeklemt, so dass ich die Grundmaße hatte.

Anschließend habe ich mit 6 cm x 6 cm große schwarze Felder ausgeschnitten und diese genau nach Maße drauf geklebt.



Grundlagen Grafik 2D

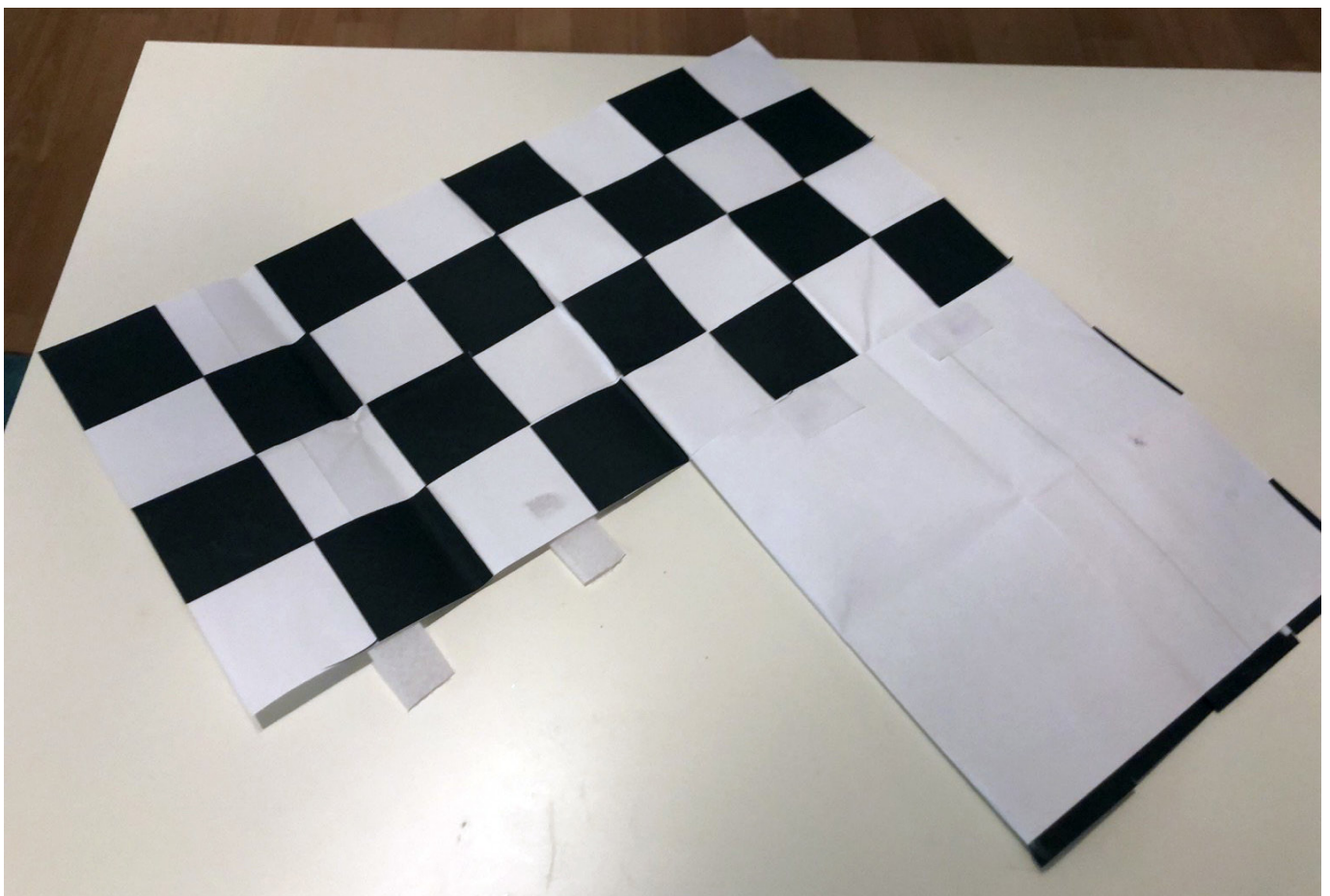
Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung des Spielbretts PAPIER

Da diese Form eine beachtliche Größe hat, habe ich das Feld bis zur Mitte eingeschnitten und jeweils jedes daraus entstandene Viereck nach innen geknickt.

Zum Schluss habe ich noch zwei Klebepunkte für den Klettverschluss gesetzt, dass es auch beim Spielen einen halt hat.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung der Verpackung

Meine entstandene Verpackung ist der Grundgedanke einer Verpackung „Gutscheinkarte“ nur viel größer.

Bei der Farbgestaltung war es mir sehr wichtig, dass alle Farben und Muster miteinander harmonisieren.

Die dargestellten Streifen in Schwarz und Silber, sollen später die Farben der Spielfiguren darstellen.

Das Wort Schach ist aus Buchstaben von Stempeln entstanden.

Wenn man an der kleinen vorderen Lasche greift öffnet sich die Verpackung, die auch hier mit Klettverschluss versehen worden ist um einen stabileren Halt zu bekommen.



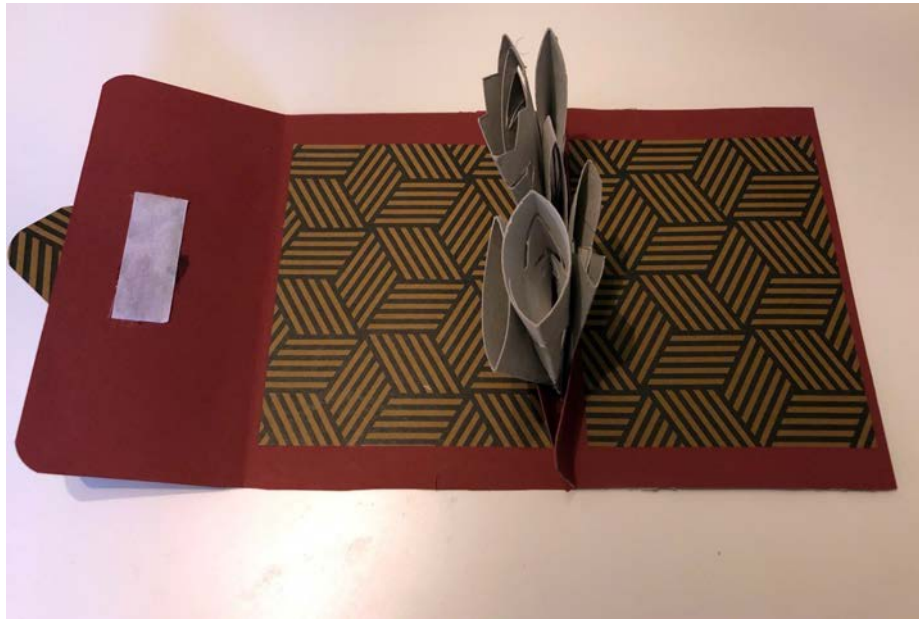
Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung der Verpackung/innen

Im inneren Teil der Verpackung habe ich in der Mitte eine aufklappbare Lasche, in der man die Schachfiguren reinstecken kann. Hier habe ich auf das Design zurück gegriffen, was zuvor in 2D zum Thema Netze entstanden ist.



Das Schachbrett, welches im hinteren Teil zusehen ist, bekommt so seinen Platz und Halt in der Verpackung.



Grundlagen Grafik 2D

Doz: Tilo Schneider

Entwurfsprojekt „Paper Chess“

Darstellung der Verpackung/Produkt

Das fertige Produkt lässt sich nun in einer Tasche gut verstauen.
Es hat eine Maße von 15 cm x 22 cm und Tiefe von 3 cm.

