

Kursdoku- mentation Paul Toma Visuelle Codierung

**Paul Toma
Kommunikations-
design 4. Semester
Visuelle Codierung
Konzept+Entwurf
bei Prof. Eva Vitting
Fachbereich Ge-
staltung Fh Aachen
SoSe 2020**

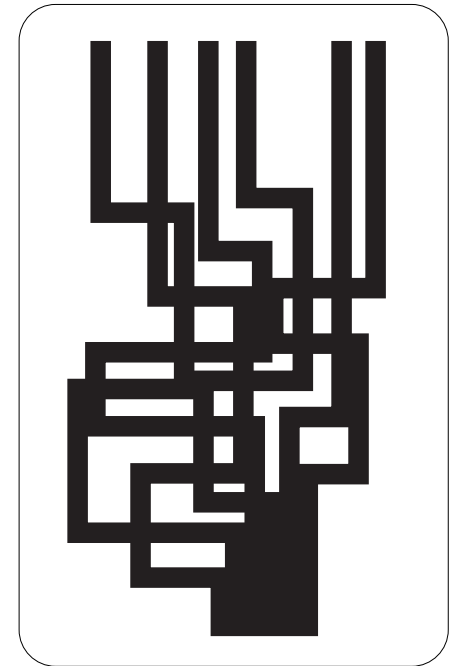
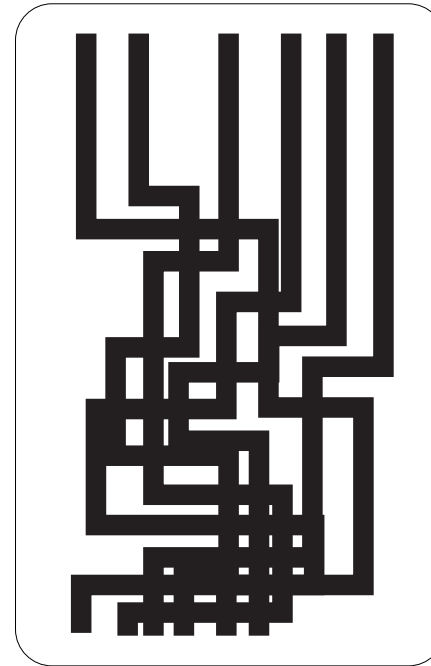
Gestaltungs	kontraste	8
animierte Gestal	tungskontraste	22
Visualisierungs	analyse	36
Spielkarten: Muster	Rückseite	40
Spielkarten: Farb	zeichen	52
Tages-Zeiten		70
Matrix		76
Zeichendiktate		82
VR Sound-	Visualisierung	88
Rückblick Online-	Lehre	116

Gestaltungs- kontraste Transition finale Ergebnis

Zu drei unterschiedlichen Gestaltungskontrast-Paaren soll in Illustrator jeweils eine attraktive, minimalistisch gestaltete Transformation entworfen werden, in den Abmessungen passend für ein Spielkartenformat (Standard Skat dt./frz.,vgl. Vorlage.) Anschließend nimmt einen 2. Gestaltungskontrast so hinzu, dass die Prägnanz eines Pols verloren geht.

Unverknotet/verknotet

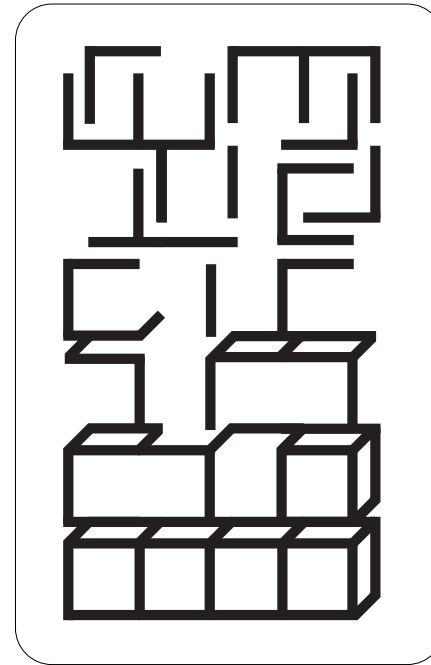
Die Entscheidung, linear zu gestalten, wurde getroffen, um den Unterschied zwischen den beiden Kontrasten besser darzustellen. Dadurch kann man die parallelen Linien und die Verknotungen besser voneinander unterscheiden.

**Unverknotet/verknotet & einfach/mehrfach**

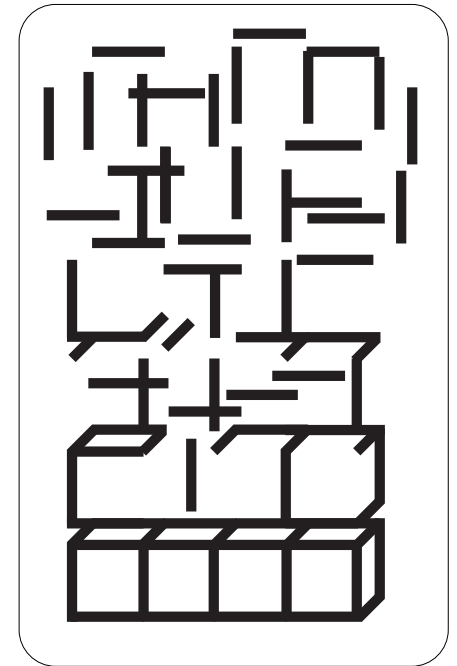
Bei dem zweiten Gestaltungskontrast habe ich mich für einfach/mehrfach entschieden, da die Komposition aus meinem Gkt1 dafür gut geeignet war.

Geöffnet/ungeöffnet

Mein erster Versuch sollte eigentlich den Übergang von 2D auf 3D darstellen, aber nach einem Feedbackgespräch wurde ich darauf hingewiesen, meinen Gestaltungskontrast in geöffnet/ungeöffnet umzubennen. Außerdem wurde die Komposition minimalistischer gestaltet und auf das Wesentliche reduziert.



Gestaltungskontraste Transition

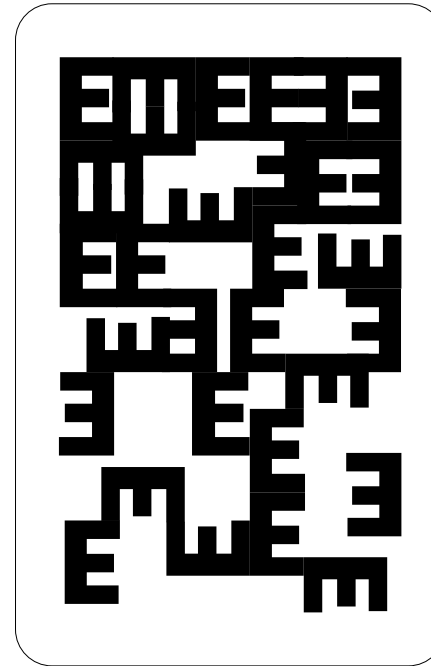


Geöffnet/ungeöffnet & ungeordnet/geordnet

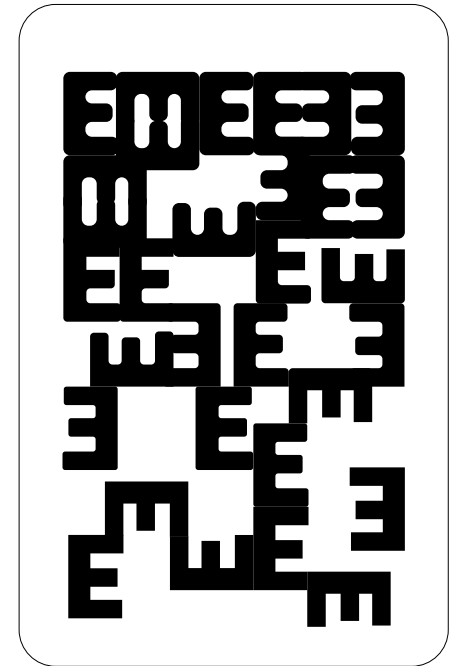
Der zweite Gestaltungskontrast wurde aus meinem ersten Versuch inspiriert und in den oberen Teil der Karte eingesetzt, um die Prägnanz der Polen auszugleichen.

Voll/leer

Dieser Gestaltungskontrast wurde aus der Kombination mehrerer "E"- Buchstaben gestaltet. Mein ursprüngliches Ziel war, den Kontrast geöffnet/ungeöffnet durch ein Labirintmuster darzustellen. Beim Feedbackgespräch wurde oft voll/leer gesagt, also habe ich mich dazu entschlossen, das Kontrastpaar umzubenennen.

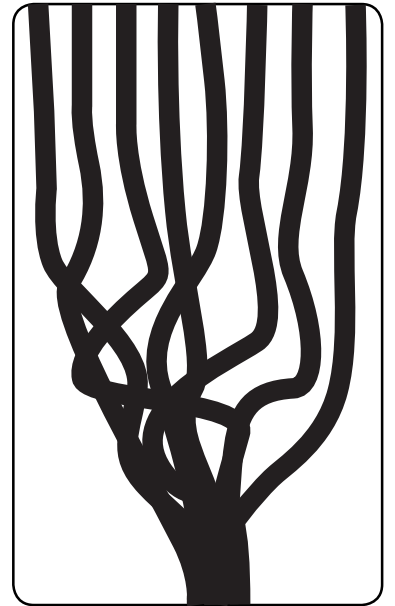
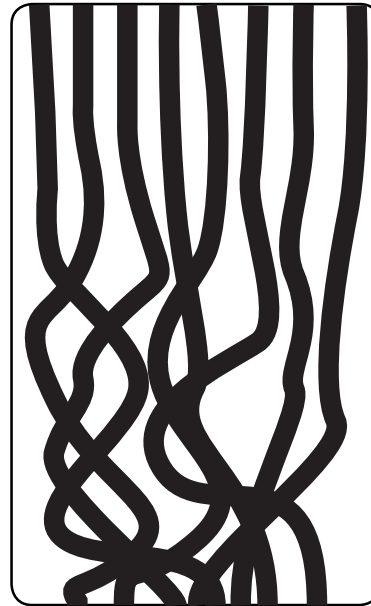
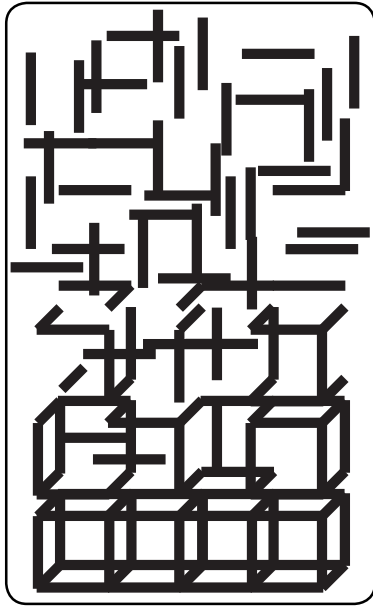
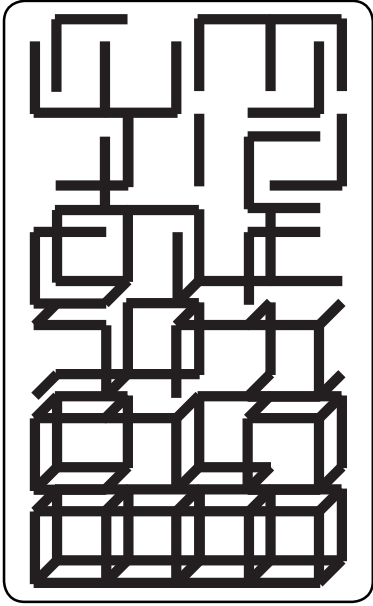
Voll/leer &
rund/eckig

Durch die Abrundung des oberen Poles versuche ich die Prägnanz der Komposition auszugleichen. Der untere Teil der Karte bleibt unverändert, da die Ecken dominanter als die Abrundungen wirken.



Gestaltungs- kontraste Transition Skizzen

In den Skizzen werden meine vorherigen Entwürfe gezeigt.
Die Veränderungen wurden mit Hilfe der Hinweise aus den Feedbackgesprächen gemacht.

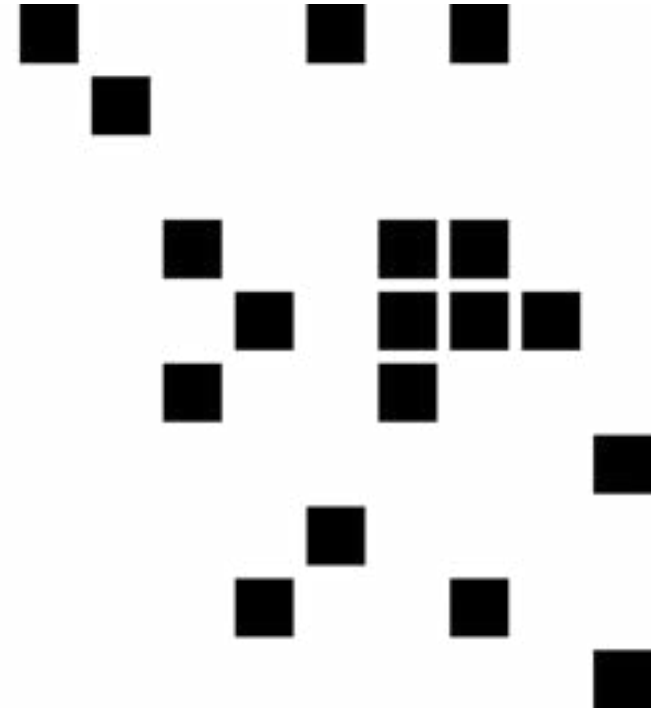
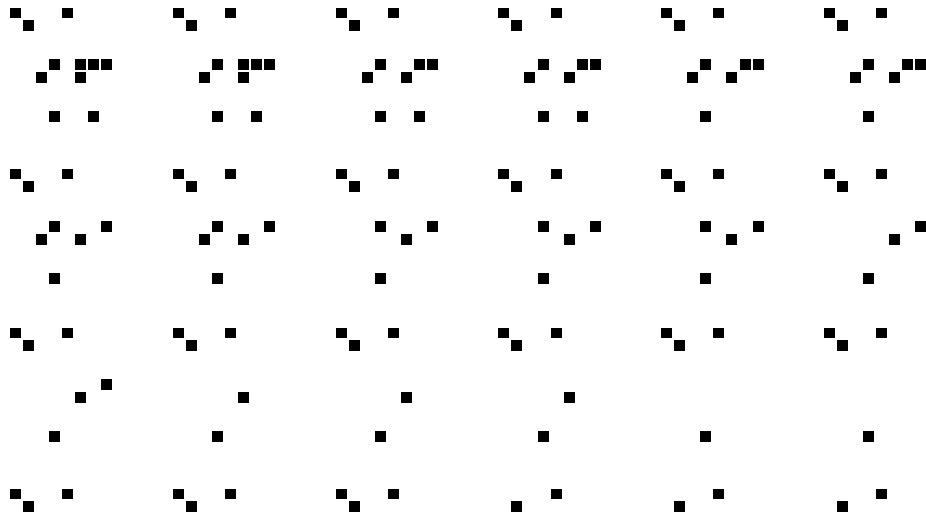


Gestaltungs- kontraste Transition Fazit

Erst durch die Übung der Gestaltungskontraste wurde mir klar, wie viel Information durch das Hinzufügen von Gkt2 kommuniziert werden kann. Während der Feedbackgespräche war es interessant, die Unterschiede und die Ähnlichkeiten in der Wahrnehmung der Menschen zu bemerken. Als Folge der Aufgaben habe ich die Gestaltungskontraste in weiteren Projekten bewusst benutzt, wzB. in der Semesteraufgabe aus dem Kurs.

animierte Gestaltungs- kontraste Transition finale Ergebnis

Zu einem Gestaltungscontrast-Paar Eurer Wahl konzipiert ihr eine Animation, die ihr attraktiv minimalistisch gestaltet im quadratischem Format 600 x 600 px. Die Animation soll zwischen den Polen des Contrasts so wechseln, dass sie ohne sichtbaren Sprung in Schleife laufen kann.

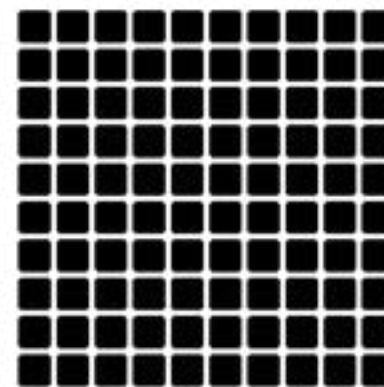
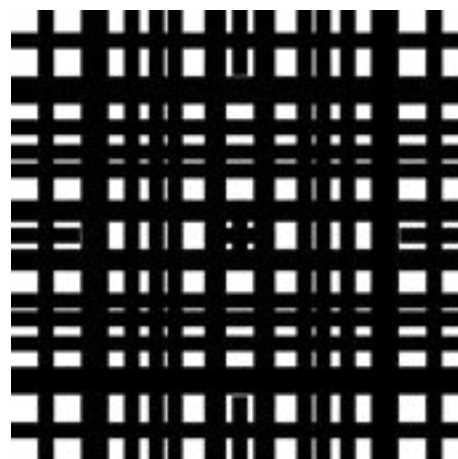
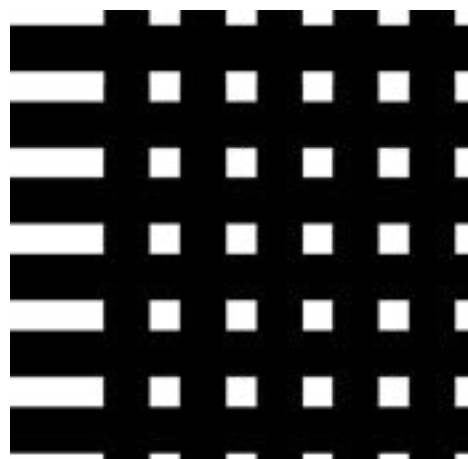


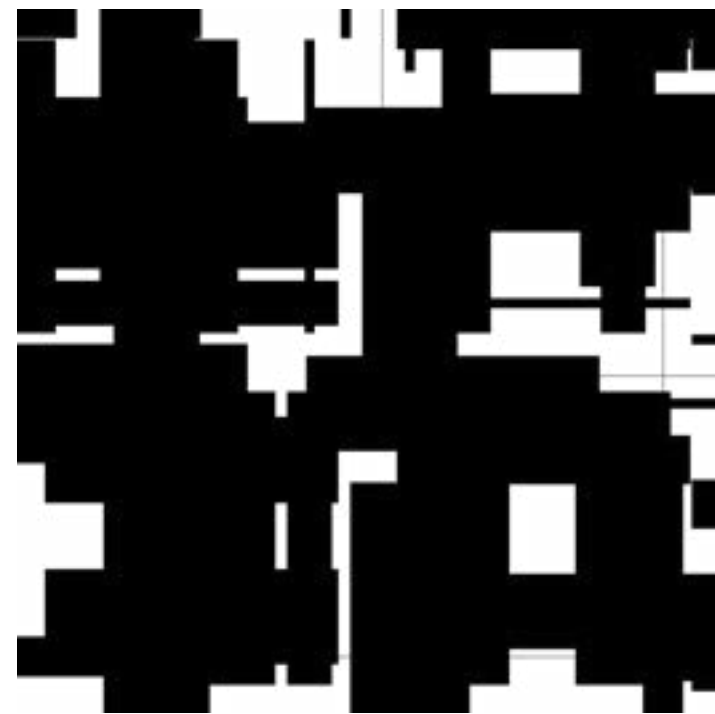
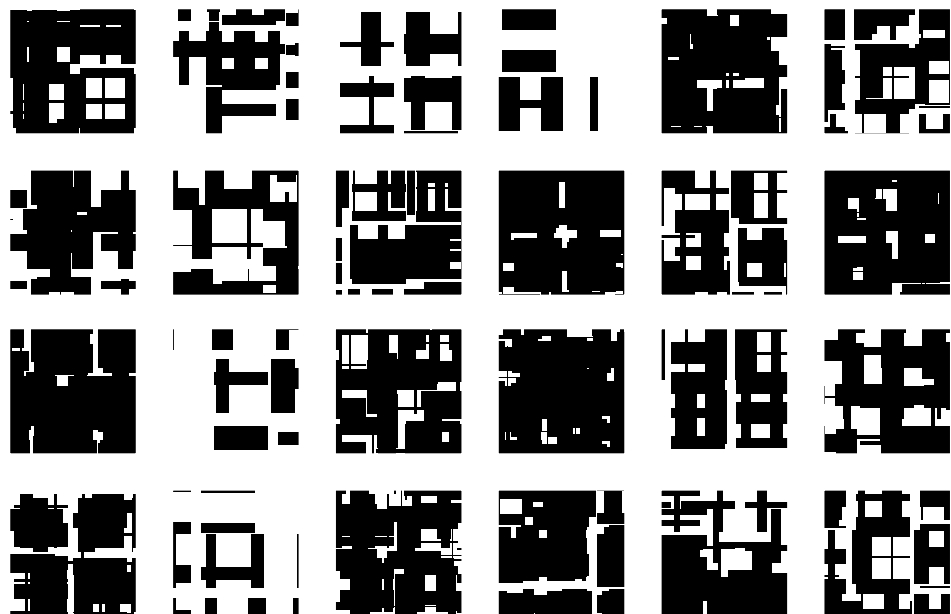
Erscheinen/verschwinden

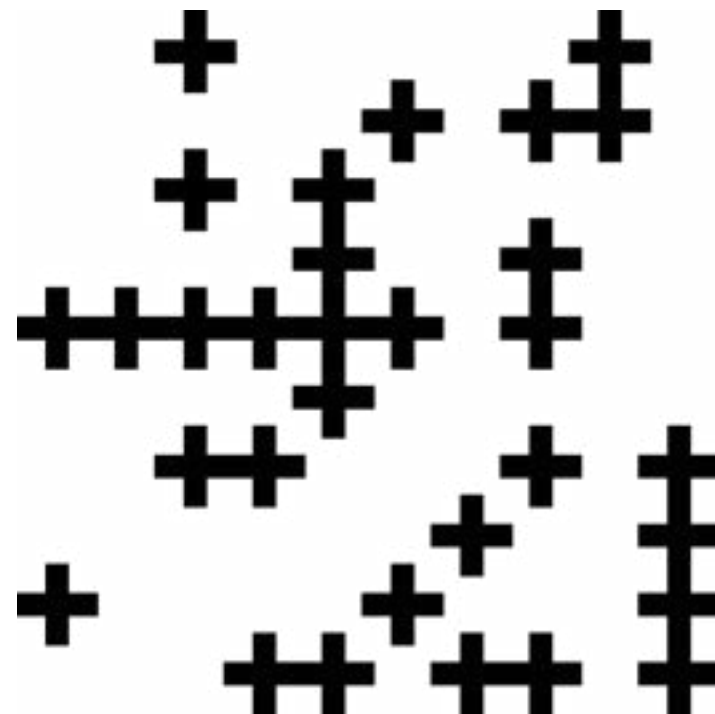
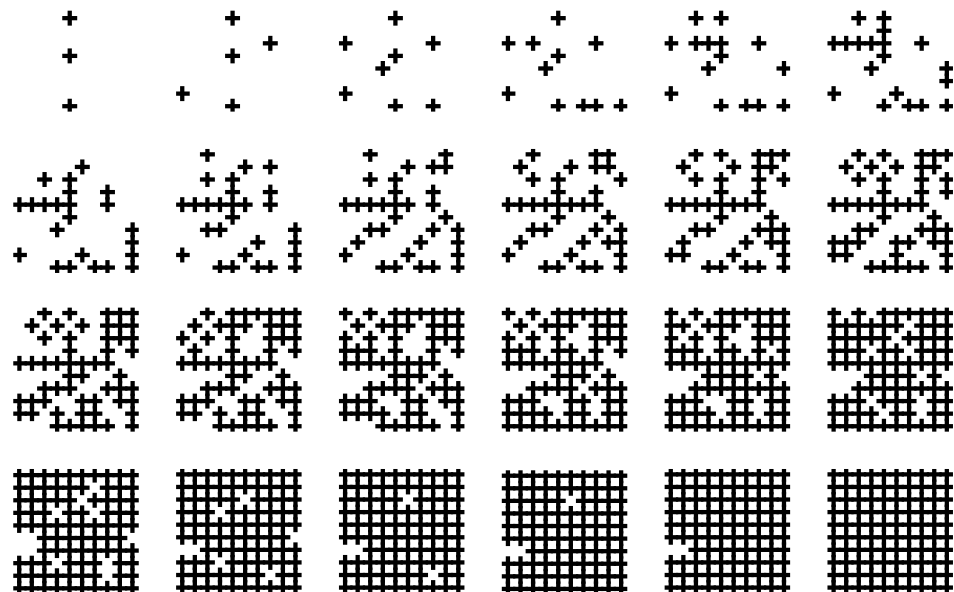
Nach mehreren Versuchen habe ich mich entschlossen, eine minimalistische Animation zu machen, die ähnlich zu einem Computerglitch ist. Die verschiedenen Gespräche mit den Feedbackpartnern waren sehr hilfreich dazu, mich ans Ziel zu bringen. Das Programm meiner Wahl war Nodebox, da es für abstrakte und generative Gestaltung gut geeignet ist.

animierte Gestaltungs- kontraste Transition Skizzen

Durch die Verwendung von Nodebox hatte ich die Gelegenheit, mich mit der Aufgabe sehr experimentell auseinanderzusetzen. Weiter werden einige Entwürfe gezeigt, die im Kurs nicht vorgestellt wurden, aber für die Entwicklung des Projektes sehr wichtig sind.





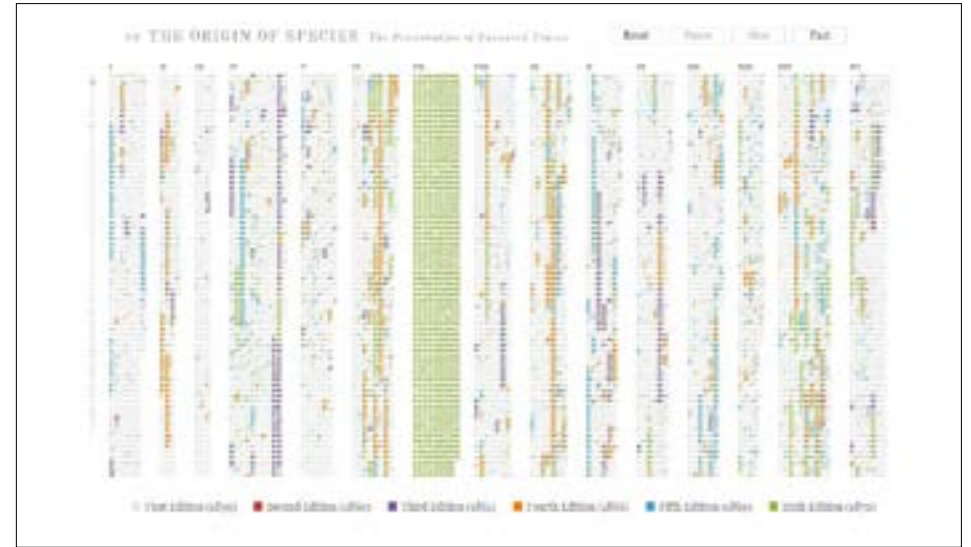
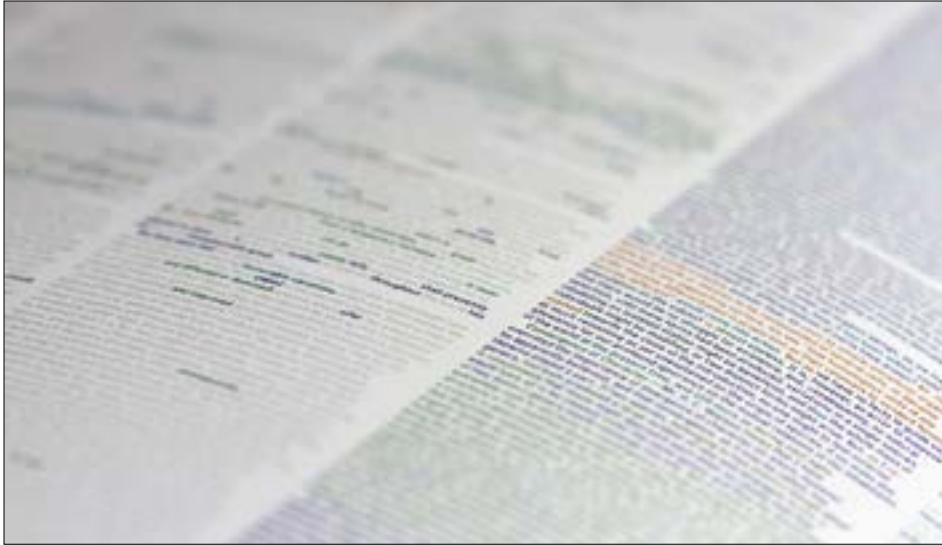


animierte Gestaltungs- kontraste Transition Fazit

Durch die agkt Aufgabe hatte ich die Gelegenheit, viel zu experimentieren und eine ganze Reihe an Animationen zu sammeln. Allgemein habe ich bemerkt, dass die Geschwindigkeit der Animation eine wichtige Rolle in der Wahrnehmung der Personen spielt.

Visualisierungs- Analyse finale Ergebnis

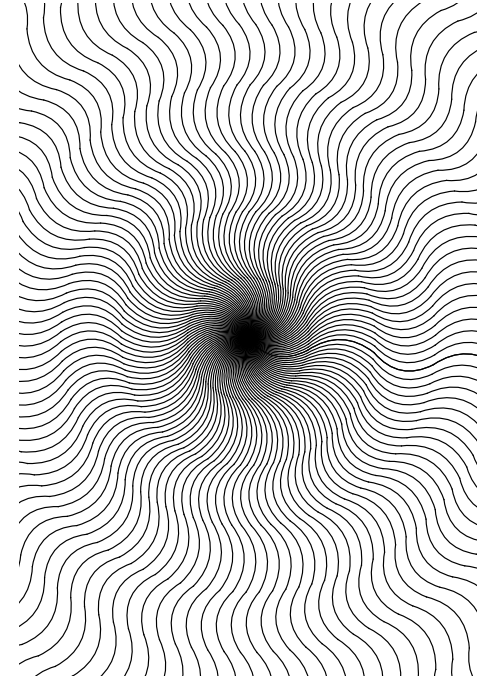
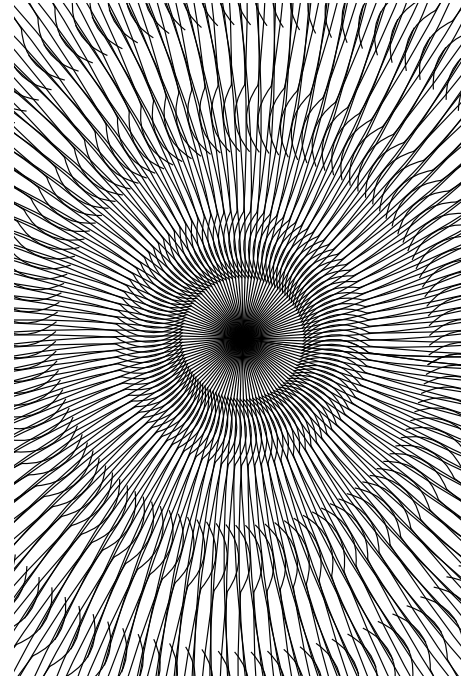
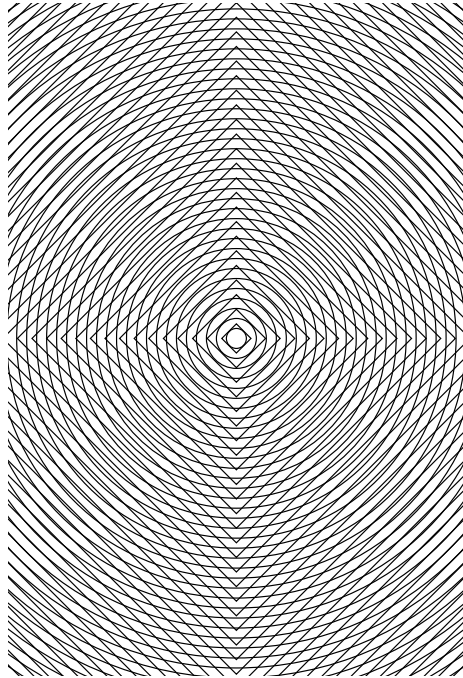
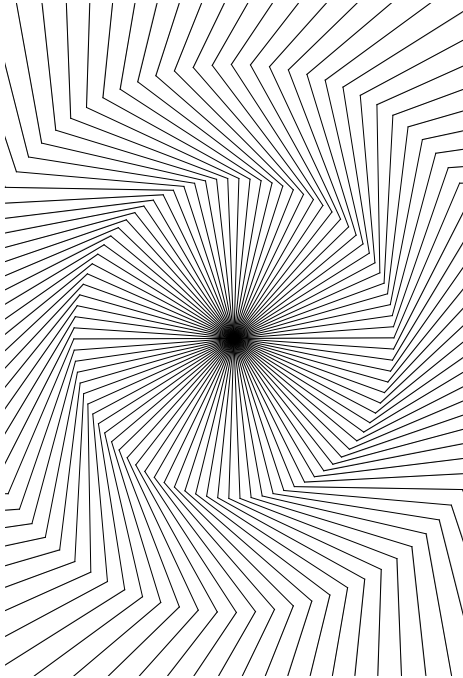
Analysiert, welche Arten von Informationen kommuniziert werden und wie diese im Detail ins Visuelle übersetzt wurden. Stellt zu einem konkreten selbst recherchierten Beispiel Eure Erkenntnisse in einer kurzen, attraktiv bebilderten Präsentation (entspreche max. 5 min Vortragszeit) dem Kurs vor.



Bei der Visualisierungs-Analyse habe ich mir eine Infografik von Fathom ausgesucht. Diese ist eine Darstellung der 6 Auflagen von der darwinistischen Theorie "On The Origin Of Species", so wie diese im Laufe der Jahre ausgefeilt und geändert wurden. Die Visualisierung ist für mich besonders spannend, da sie einen abstrakten Prozess in einer klaren Form darstellt.

Spielkarte Muster Rückseite finale Ergebnis

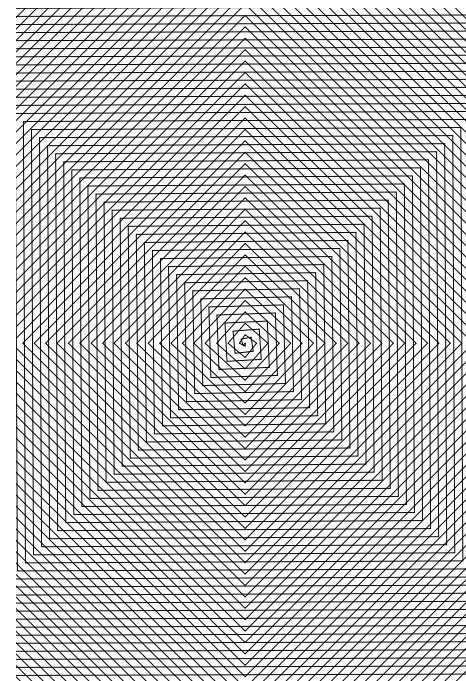
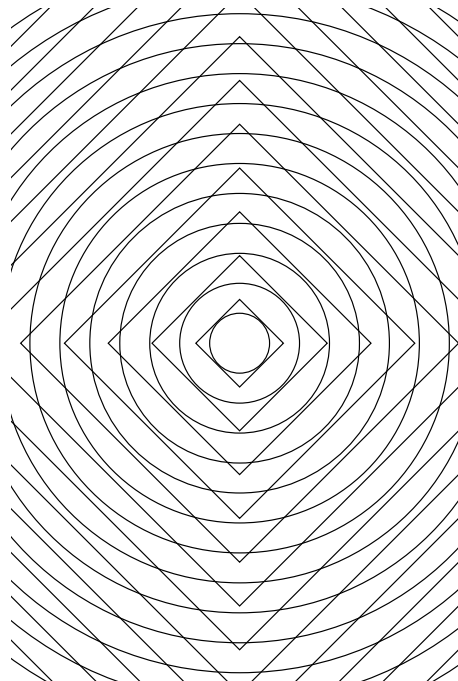
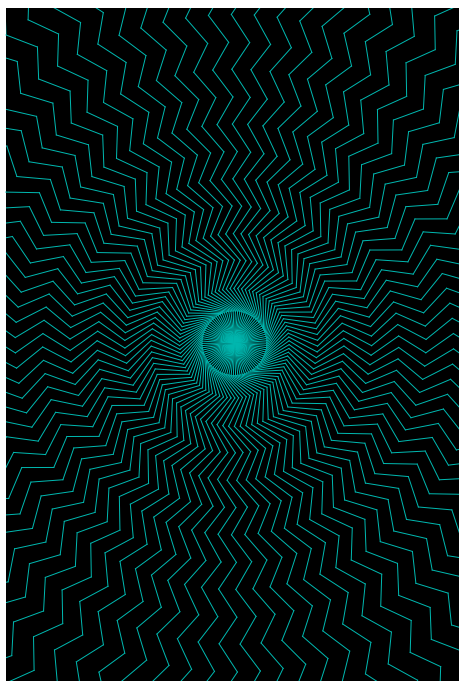
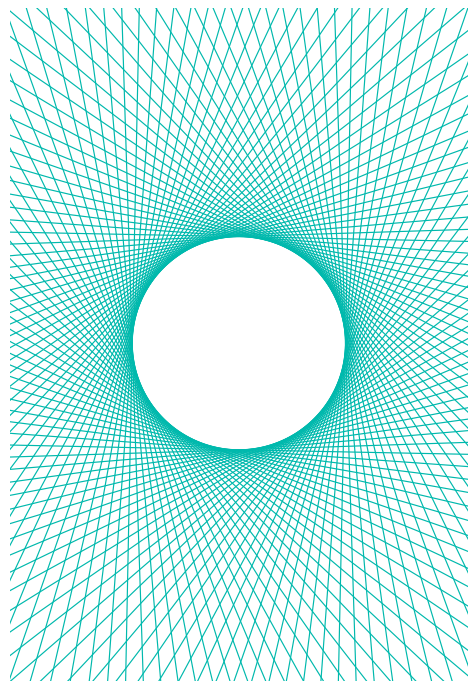
Entwurf eines ansprechenden Musters, das die Fläche der Spielkartenrückseite so symmetrisch füllt, dass gedrehte Karten gleich aussehen. (min. 2 Varianten):
Ein oder zweifarbig: schwarz, weiß, mint (C75 Mo Y40 Ko), keine Helligkeitsabstufungen und nahtloses Muster ohne sichtbare Kanten der Elemente

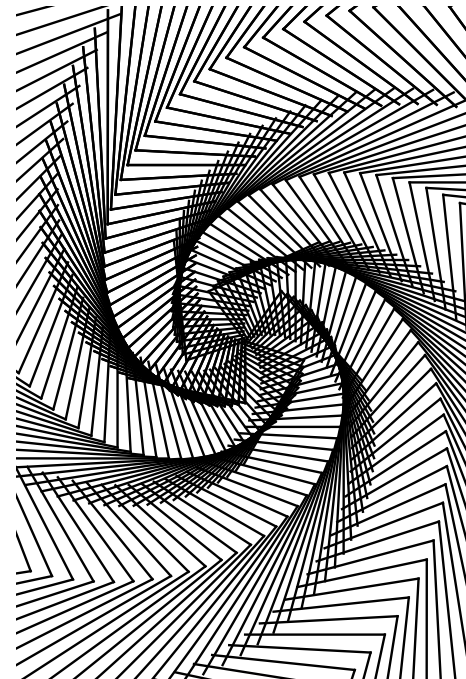
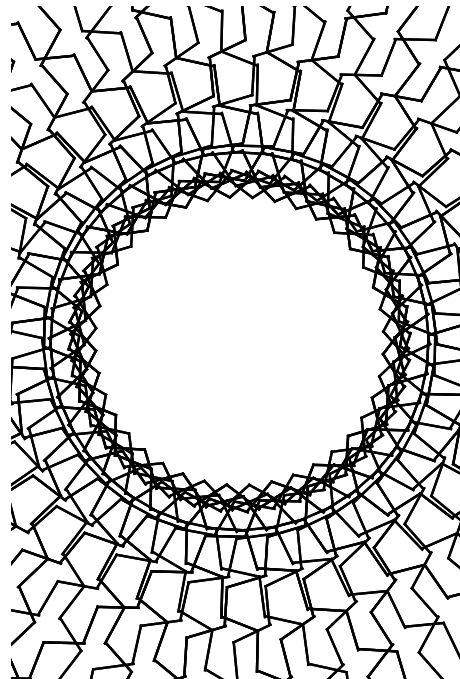
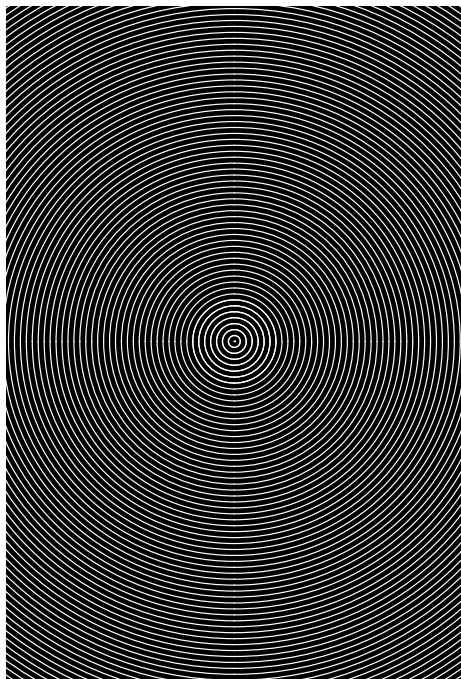
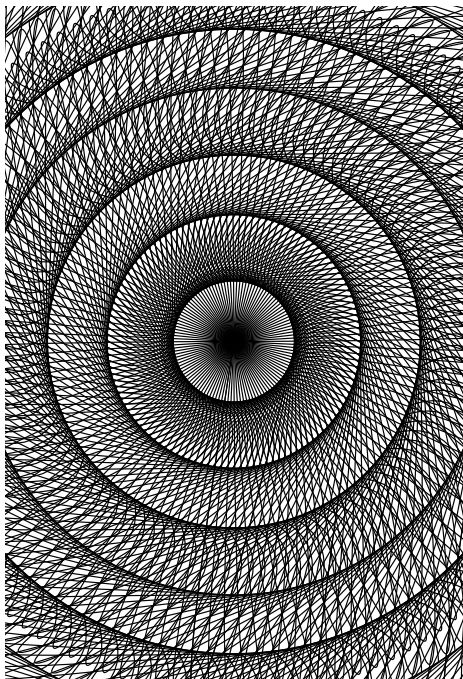


Für die Sm Aufgabe habe mich für ein Op-Art ähnliches Design entschieden. Bei den Endentwürfen habe ich auf Farbe verzichtet, da ich mich für einen weißen Hintergrund entschieden habe, der von vielen dünnen Linien gefüllt wird. Dadurch geht die optische Täuschung nicht verloren.

Spielkarte Muster Rückseite Skizzen

Die folgenden Skizzen stellen weitere Experimenten aus meinem Entwicklungsprozess dar. Alle Entwürfe aus der Sm Aufgabe wurden mit Nodebox erstellt.



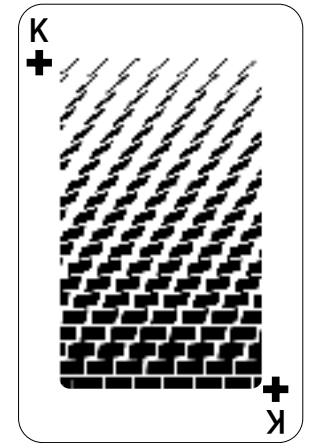
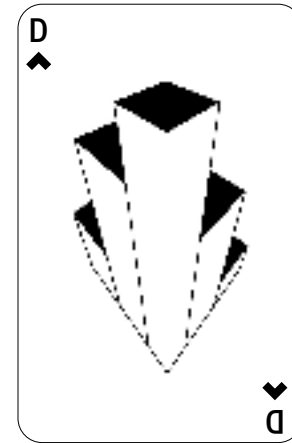
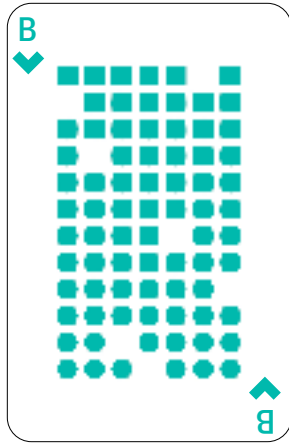
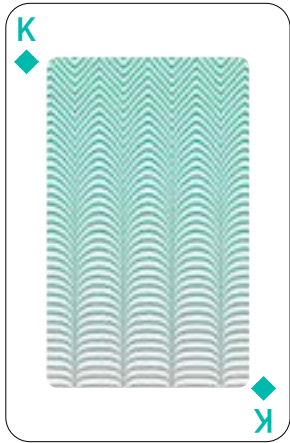


Spielkarte Muster Rückseite Fazit

Die Aufgabe wurde von mir als eine experimentelles Übung für generative Gestaltung betrachtet. Mir wurde bewusst, wie viele Möglichkeiten die Überlappung zwei einfacher Formen bietet. Außerdem konnte ich dadurch mehr über optische Täuschungen erfahren und selbst einige schaffen.

Spielkarte Farbwert- zeichen finale Ergebnis

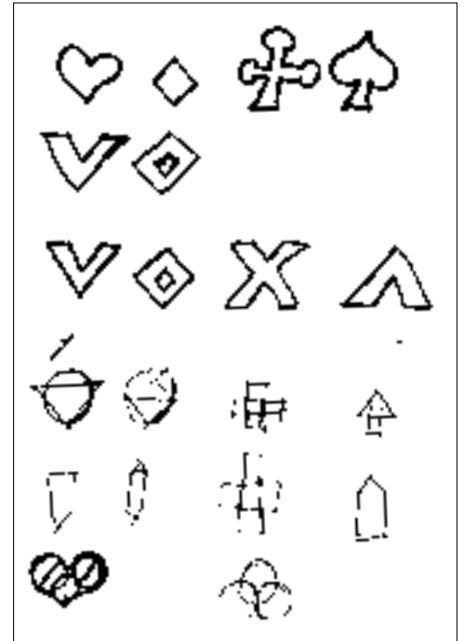
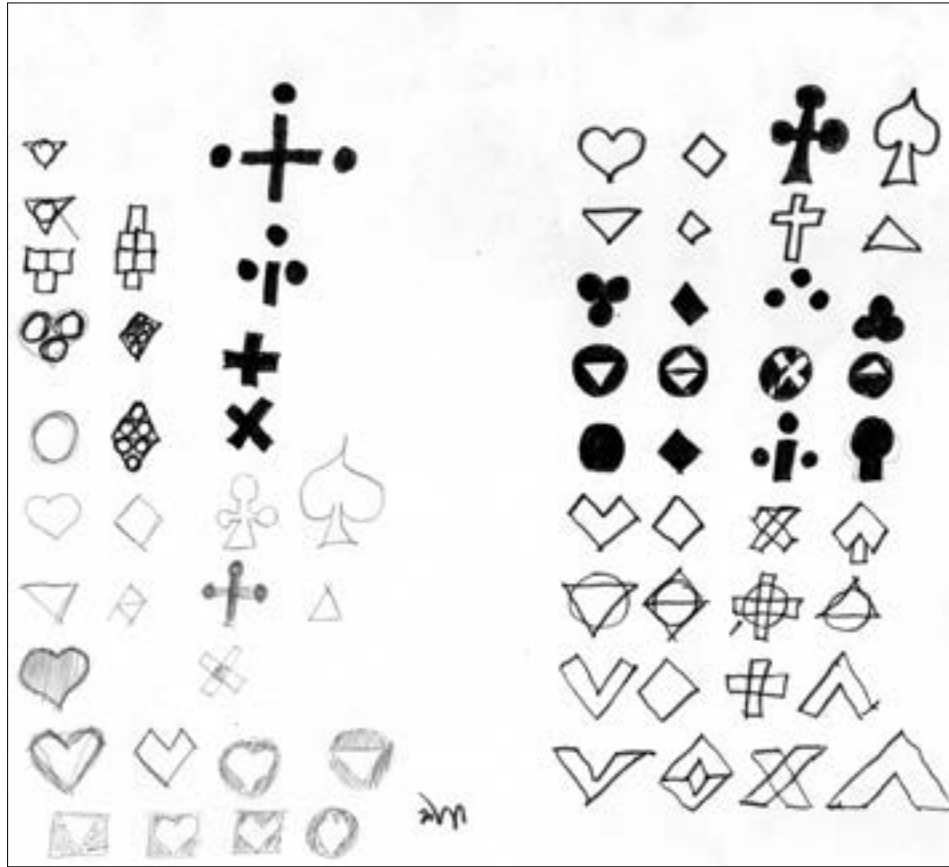
Entwurf einer Zeichenserie als Neu-Interpretation von Kreuz, Pik, Herz, Karo, (min. 3 Varianten der Serie). Gestaltung einfarbig: mint (C75 Mo Y40 Ko) = Herz, Karo schwarz bzw. weiß = Kreuz, Pik, Stil minimalistisch und für flächenfüllende Bildkarten brauchen wir eine Unterlegung mit einer attraktiven Flächenform in schwarz oder weiß.

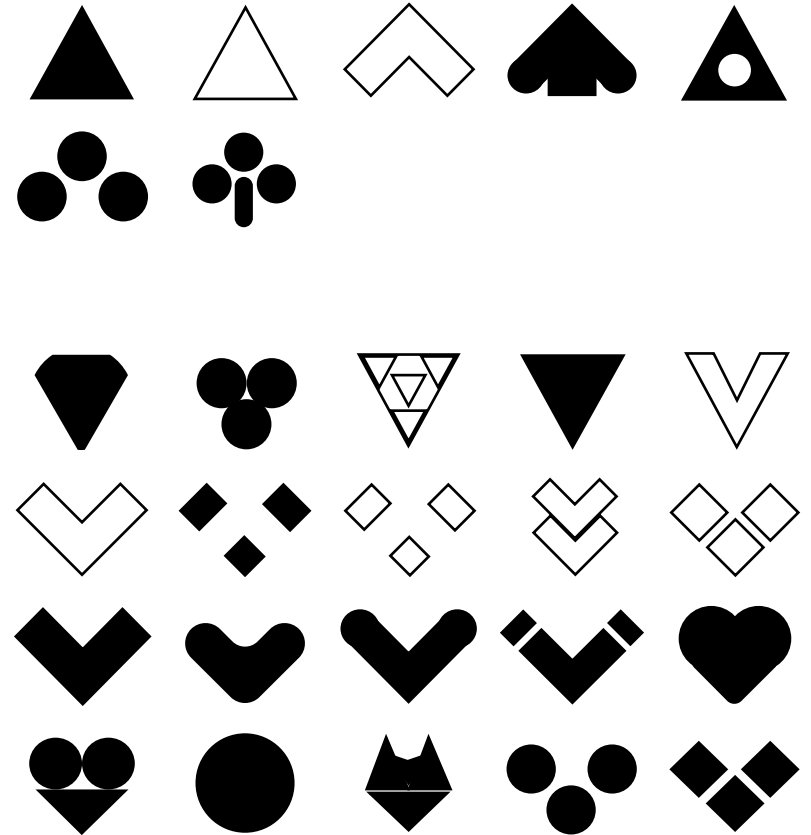
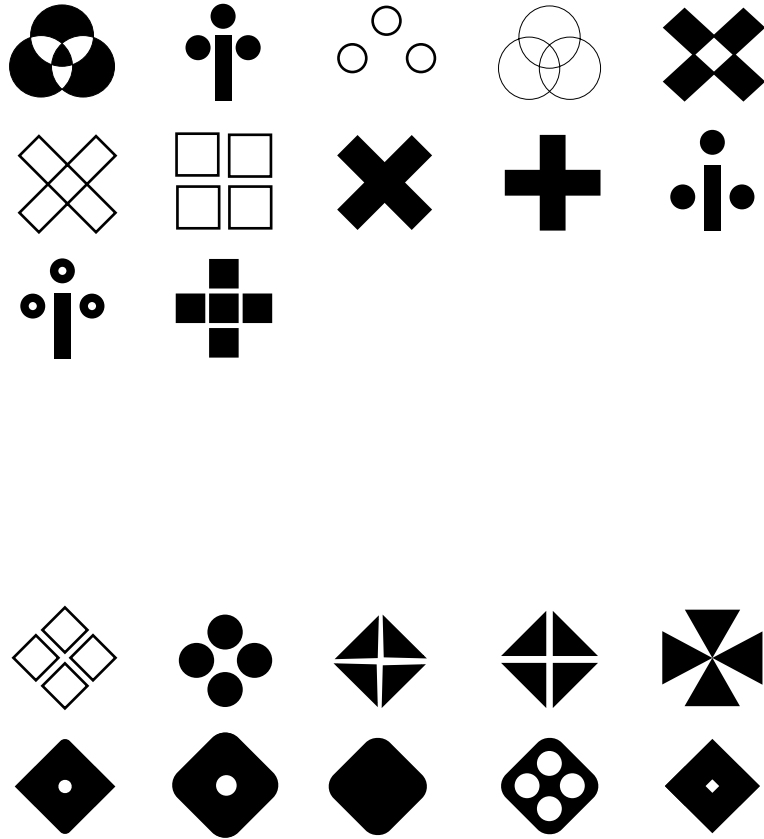


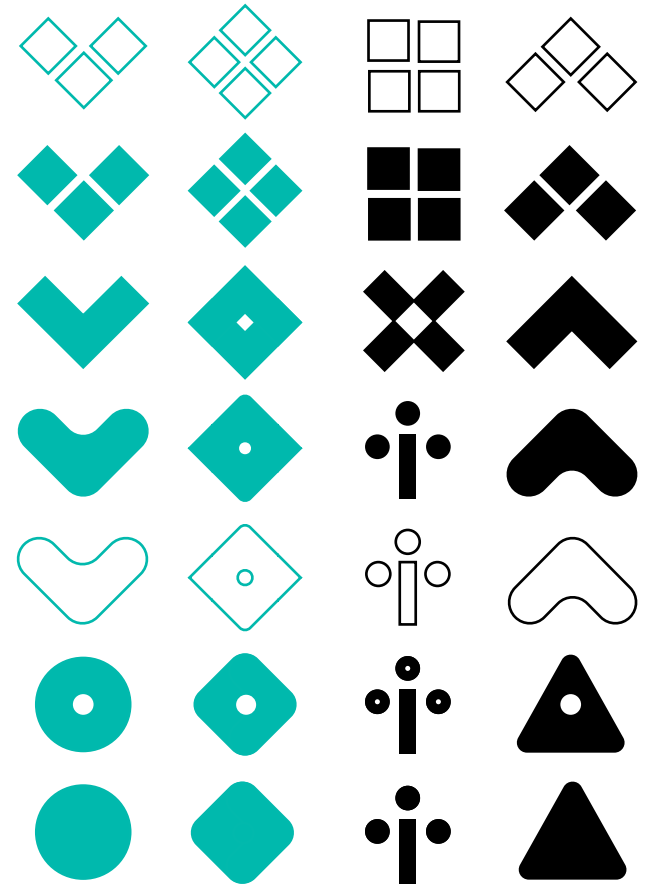
Bei dieser Übung habe ich eine minimalistische Gestaltung gewählt. Meine Entscheidung wird durch die Tatsache begründet, dass die Kartenfläche schon verschiedene Gestaltungskontraste aufweist. Der Einfachheit wegen wurden die Symbole geometrisch gestaltet, um eine Stilmischung zu vermeiden.

Spielkarte Farbwert- zeichen Skizzen

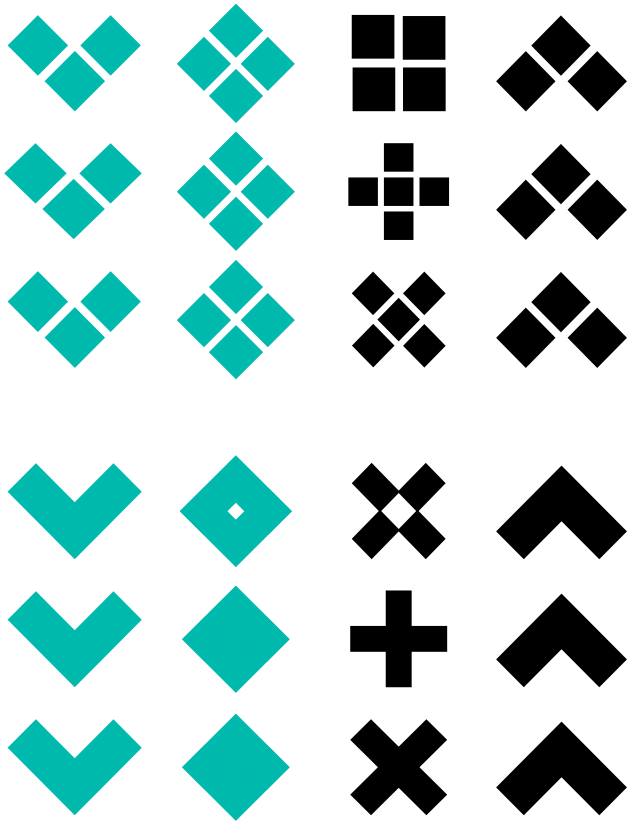
In den folgenden Skizzen wird der komplette Entwurfsprozess der Farbbeichen in einer chronologischen Reihenfolge dargestellt.



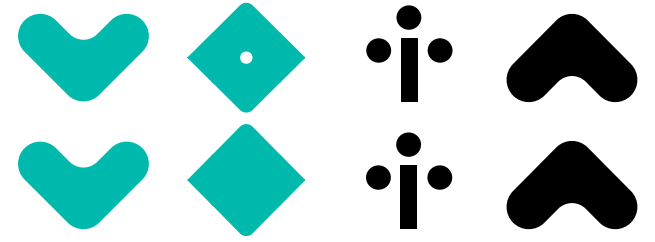


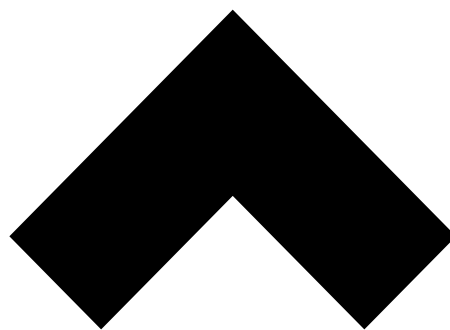
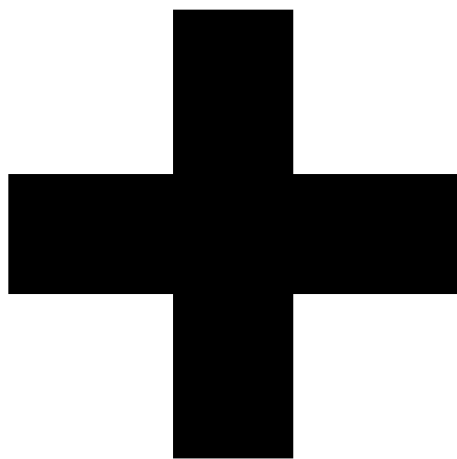
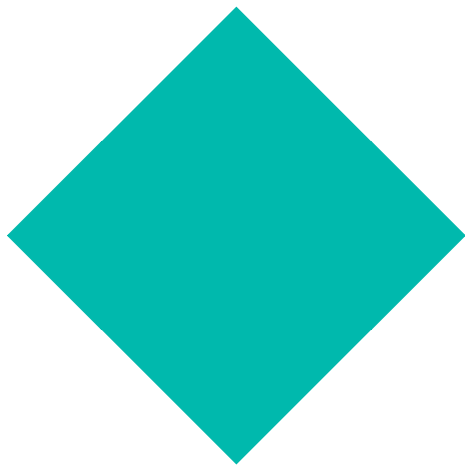


64



Spielkarte Farbwertzeichen



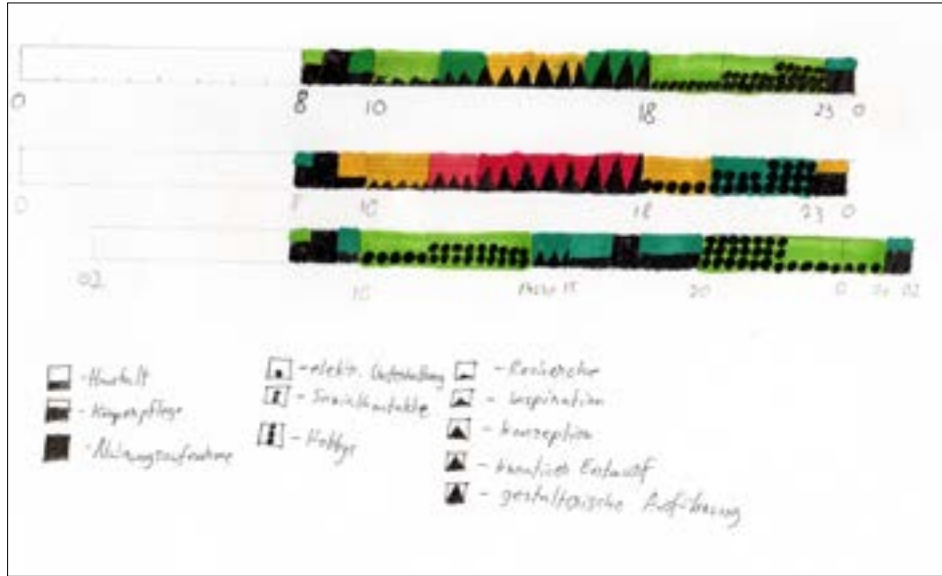


Spielkarte Farbwert- zeichen Fazit

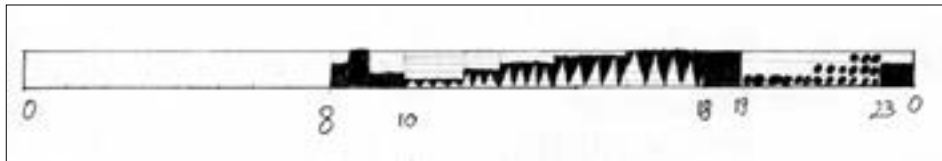
Bei der Farbwertzeichen-Übung fand ich die Neuinterpretation von bekannten Symbolen interessant. Man muss nichts Neues erschaffen, sondern man kann etwas Altes erneuern. Erst durch das Zusammenstellen der Skizzen für die Kursdoku wurde mir klar, wie viele Möglichkeiten es gibt, ein Symbol darzustellen.

Tages Zeiten finale Ergebnis

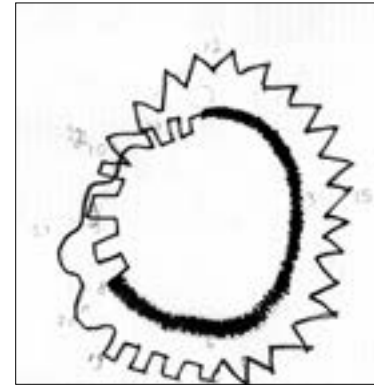
Visualisiere in einem individuell gestalteten Diagramm deinen Tageszeit-Rhythmus. Zeichne deine Entwürfe zunächst komplett analog und nutze den Rechner nur, um ggfs. ein hilfreiches Raster anzulegen.



tzrw



tzr



tz

Bei der tz-Aufgabe habe ich mich entschlossen, eine Schleife als Gestaltungsprinzip zu verwenden, weil man dadurch mehrere Tageszeiten darstellen kann. Bei der nächsten Aufgabe (tzr) habe ich auf eine lineare Gestaltung gewechselt, da die Information viel detaillierter wurde. Um noch mehr Information zu codieren, habe ich in der tzew-Übung als weitere Variable Farbe benutzt.

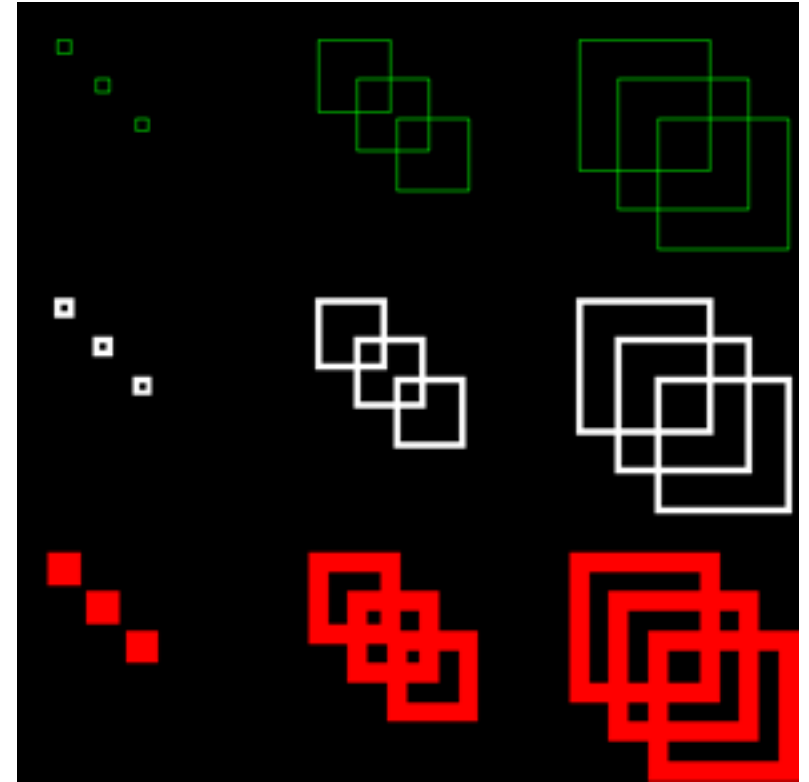
Tages Zeiten Fazit

Durch die "Tages Zeiten" ist mir klar geworden, wie detailliert die Codierung von Information werden kann. Persönlich fand ich die Vorgabe, analog zu arbeiten, sehr gut: dadurch wurde die Aufgabe abwechslungsreicher und sie war ein guter Kontrast zur Online-Lehre.

Matrix finiels Ergebnis

Matrix mit 9 Feldern mit Zeichensystem: von links nach rechts
ansteigende Menge: wenig - mittlere Menge - viel und von oben
nach unten absteigende Wertung: gut - neutral - schlecht

In meiner Matrix habe ich die quantitative Codierung durch die Überlappung und Skalierung mehrerer Quadrate geschafft. Obwohl mathematisch jedes Modul nur drei Quadraten hat, werden durch die Überlappung optisch mehrere sichtbar. Die qualitative Codierung wurde durch Farbe und Strichstärke geschafft.



Matrix Fazit

Die Gestaltung der Matrix hat meine Interessen für die Entwicklung der Zeichensysteme erweckt.

Zeichen- diktate finale Ergebnis

Zeichendiktat:

Erste Zeile

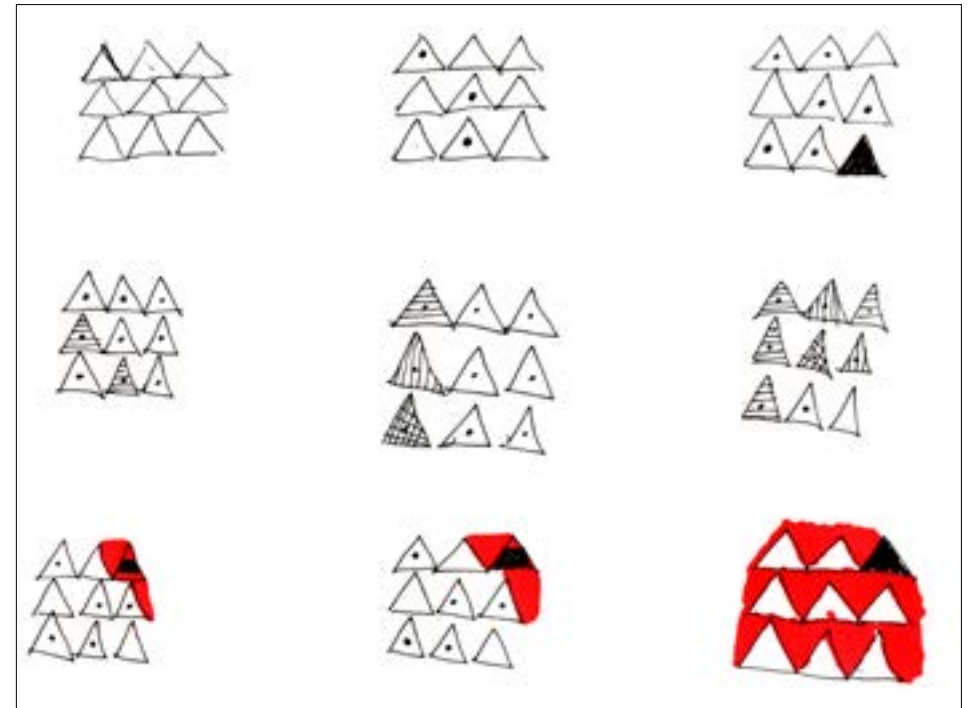
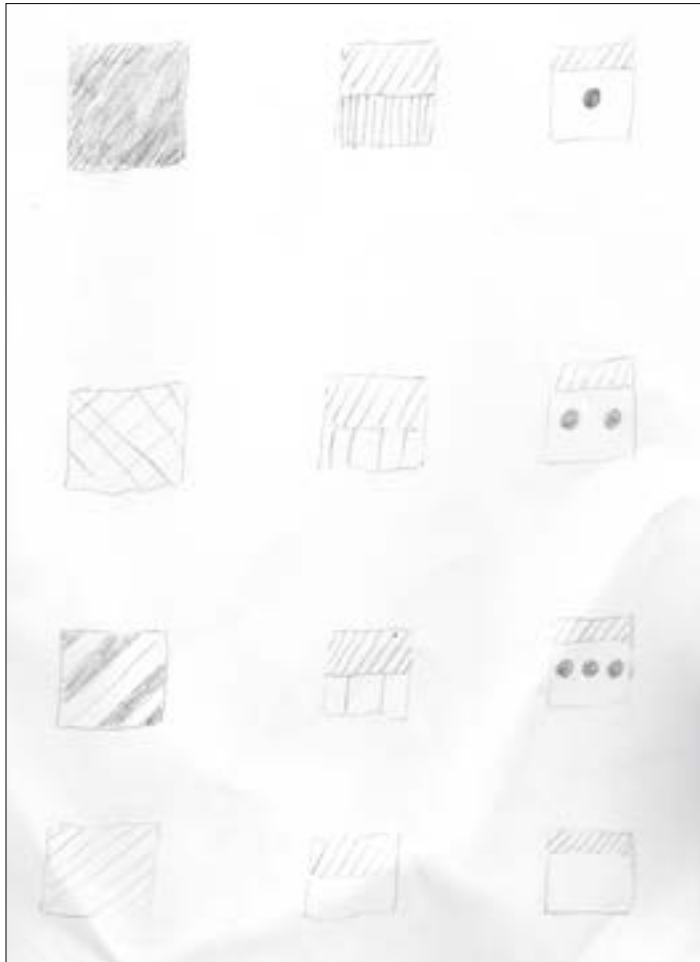
- 1 – geordnetes Muster aus 9 Modulen
- 2 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, einige sind aktiv, andere inaktiv
- 3 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, 6 sind aktiv, 2 Module sind inaktiv, 1 ist defekt (das ist aber nicht wichtig)

Zweite Zeile

- 4 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, alle sind aktiv, 2 sind besonders produktiv
- 5 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, alle sind aktiv und dabei unterschiedlich produktiv (es gibt 3 Stufen Produktivität)
- 6 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, 7 sind aktiv und dabei unterschiedlich produktiv, 2 sind inaktiv

Dritte Zeile

- 7 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, 5 sind aktiv, 3 inaktiv, 1 Modul zeigt eine wichtige Störung an
- 8 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, 5 sind aktiv, 3 inaktiv, 1 Modul zeigt eine wichtige Störung an, die sich auf die umliegenden Module negativ auswirkt
- 9 – geordnetes Muster aus 9 Modulen, alle sind inaktiv, 1 Modul zeigt eine wichtige Störung an, die alle umliegenden Module ausgeschaltet hat



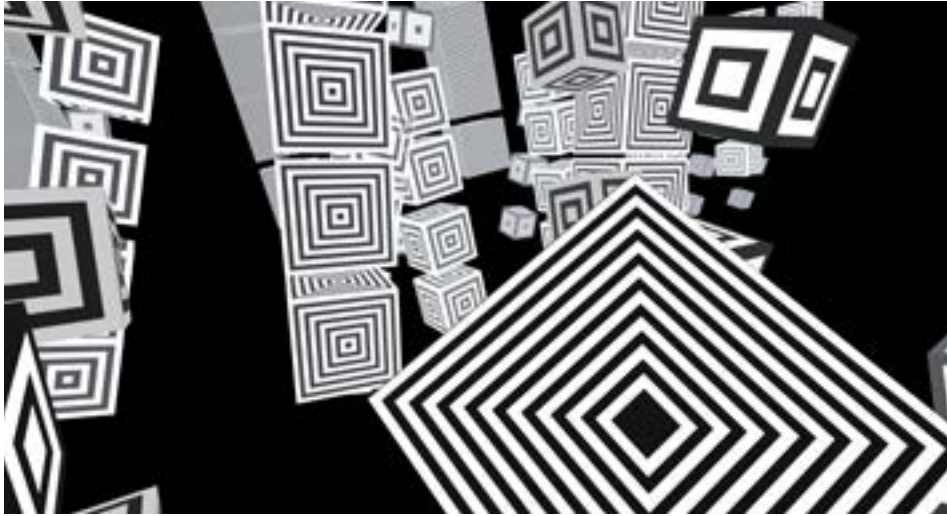
Die Zeichendiktate sind ein interessantes Experiment, um sehen zu können, welche Entscheidungen getroffen werden, wenn man eine knappe Zeitlimit hat. Ich versuche meistens, so viel wie möglich Schwarz-Weiß zu verwenden und auf Farbe nur dann zu greifen, wenn es nötig ist.

Zeichen- diktate Fazit

Durch die Zeichendiktate habe ich angefangen, Interesse an der Gestaltung von Modulen und Systemen zu zeigen. Die Aufgabe ist im Allgemeinen eine gute Übung dafür, die systematische Gestaltung zu verbessern.

VR Sound Visuali- sierung finale Ergebnis

Als Semesteraufgabe für den Kurs habe ich mir vorgenommen eine Sound Visualisierung zu gestalten. Da das Kurs sehr experimentell war, fand ich eine ganz gute Möglichkeit etwas neues auszuprobieren und mich in die virtuelle Realität zu vertiefen.



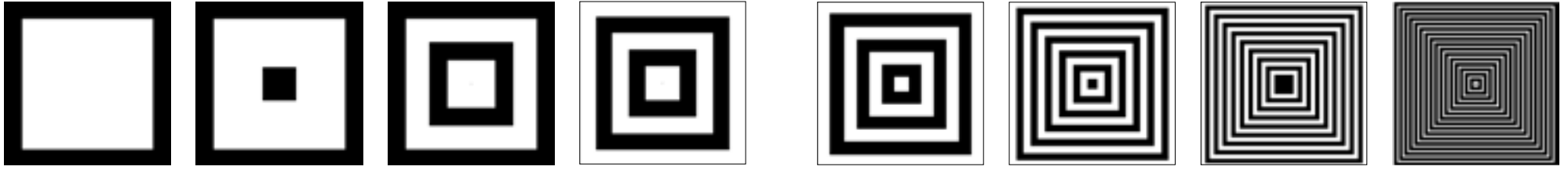
Sam Paganini – Hypnotize (Feat. Zoe)



Da ich vorhatte, nicht nur Musik zu visualisieren, sondern jede Art von Tönen, habe ich mich entschieden, gewissermaßen neutral in der Gestaltung zu bleiben. Deswegen waren Würfel eine sinnvolle Variante. Um nicht klischeehaft zu wirken, habe ich in meiner Arbeit auf Farben verzichtet.



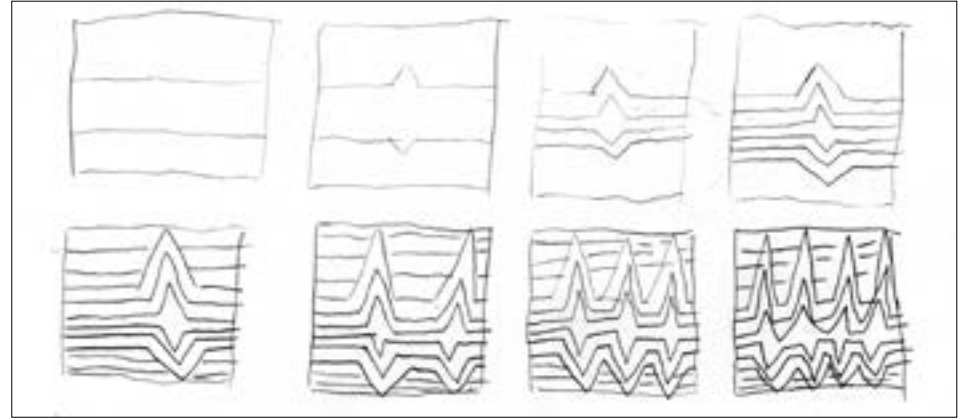
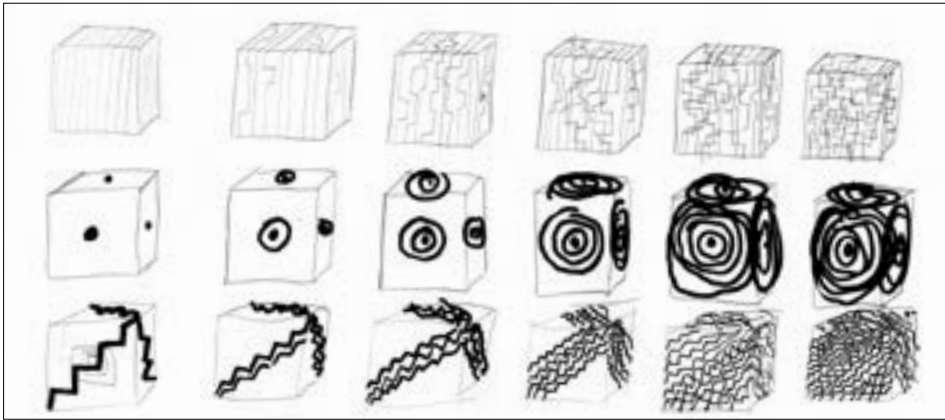
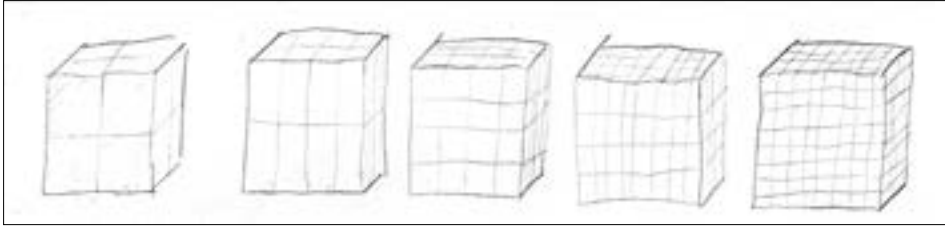


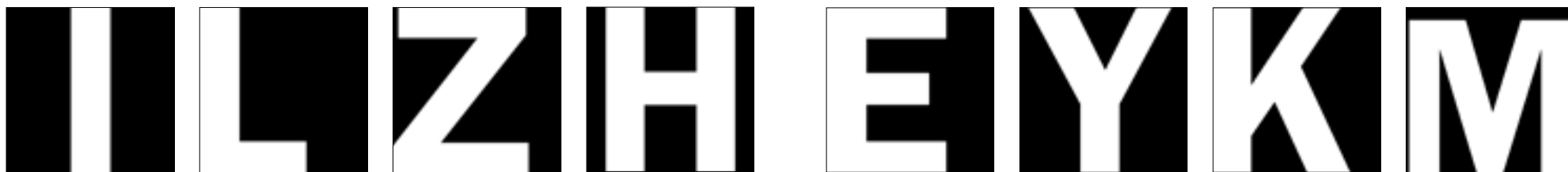
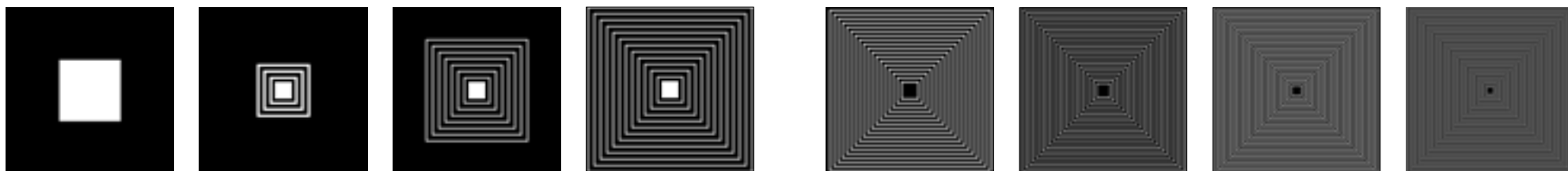


In der VR-Anwendung visualisiere ich insgesamt acht verschiedene Frequenzen. Durch mehrere Versuche ist mir bewusst geworden, dass tiefe Töne als etwas massives wahrgenommen werden. Höhe Töne mit etwas Spitzem und Dünnem assoziiert werden. Aufgrund dessen war Op-Art in dem Fall eine sinnvolle Lösung.

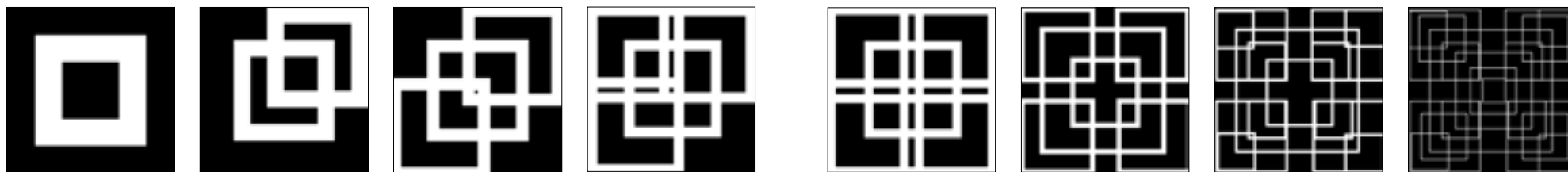
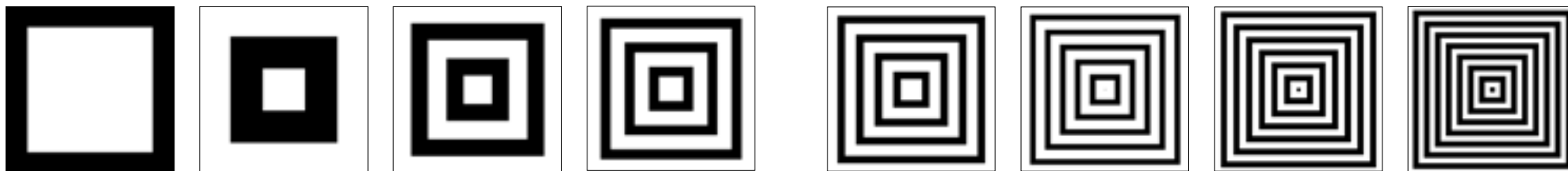
VR Sound Visuali- sierung Skizzen

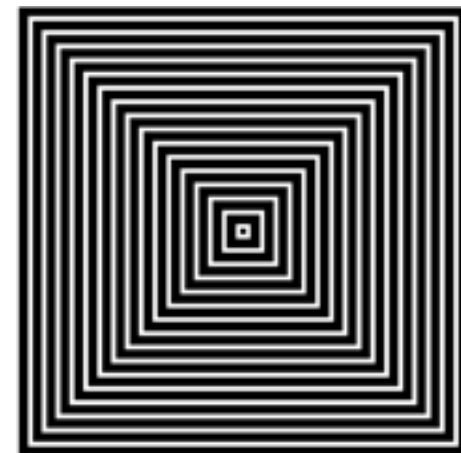
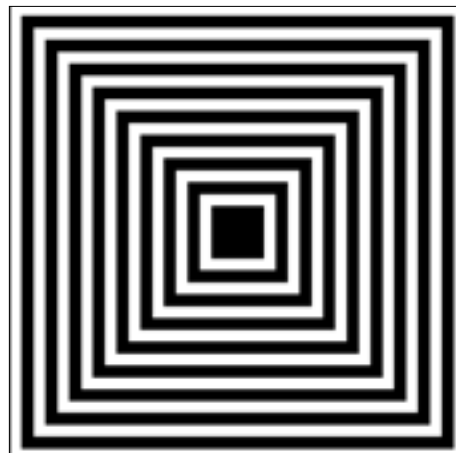
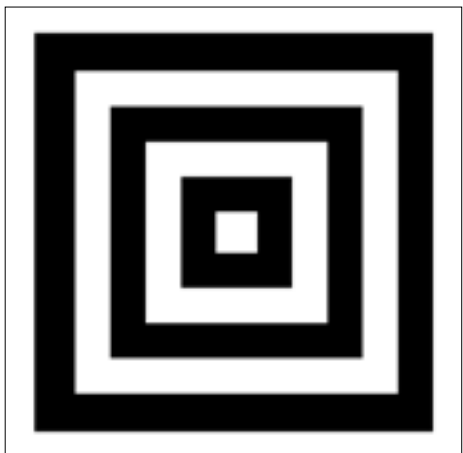
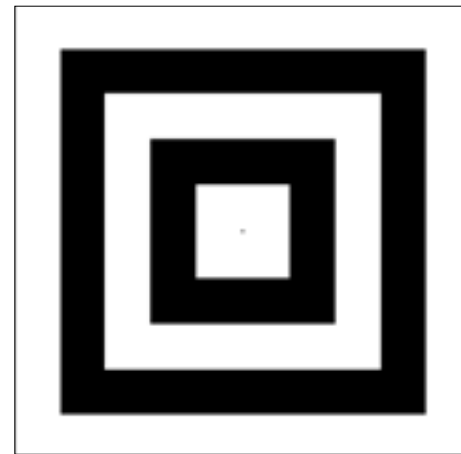
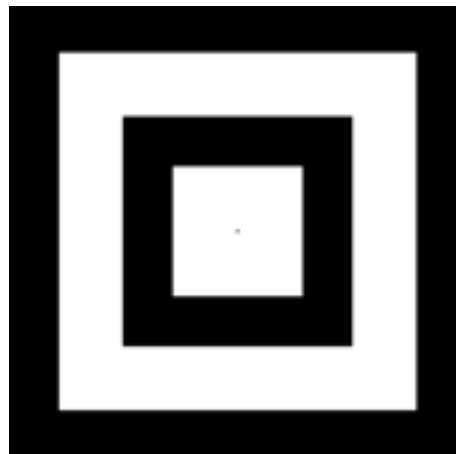
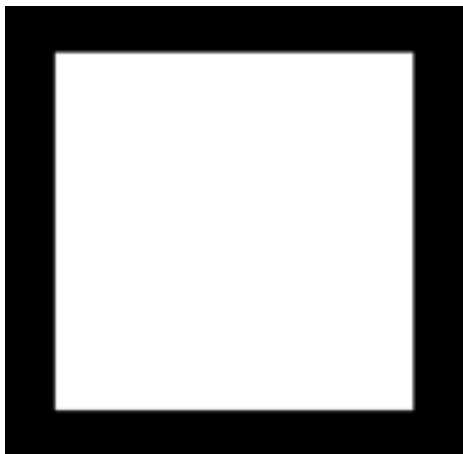
In den folgenden Seiten werden verschiedene Versuche der visuellen Codierung gezeigt. Einige der folgenden Entwürfe stammen aus meiner Sammlung für diesen Kurs.

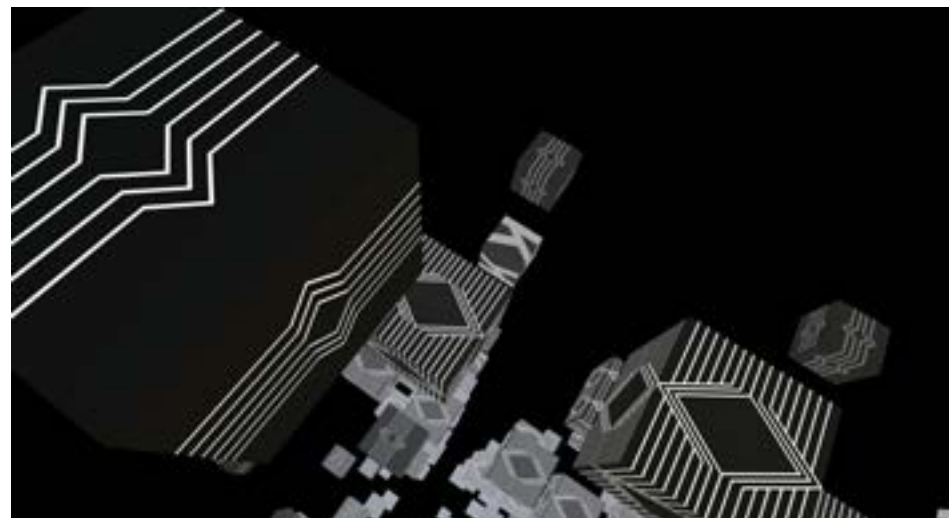


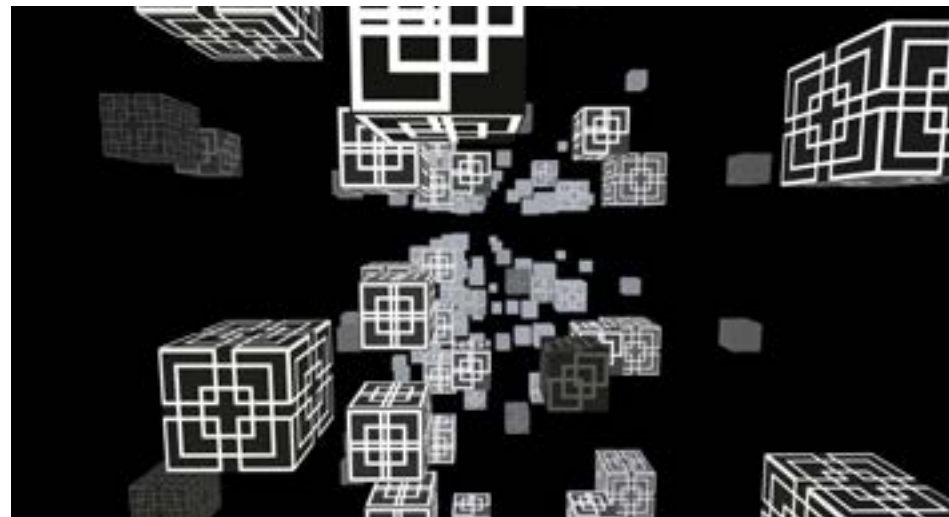
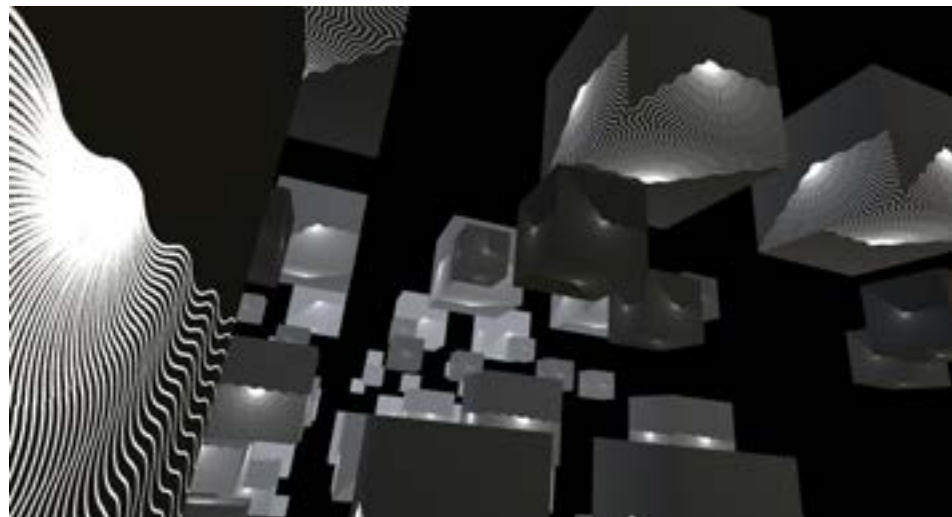












VR Sound Visuali- sierung Fazit

Eine Visualisierung in VR zu gestalten war für mich auf jeden Fall etwas ganz Neues, da ich noch nie in den Bereichen der 3D und VR tätig war. Leider habe ich viel mehr Zeit in die technische Umsetzung investiert als geplant. Trotzdem habe ich viel Erfahrung gesammelt und finde das Medium der virtuellen Realität sehr spannend.

Rückblick Online- Lehre K+E Visuelle- Codierung

Meiner Meinung nach war die Online-Lehre im Kurs besser als erwartet. Am Anfang des Kurses fand ich, dass es etwas viel Zeit in die allgemeine Organisation investiert wurde, aber nach der Gewöhnungsphase hat sich auch das erledigt. Das einzige Problem waren die Feedbackgespräche. Egal, ob es um eine Animation oder um ein Layout geht: man kann viel besser Rückmeldung durch direkten Kontakt geben.

