Digitale Illustration

Vom analogen zum digitalen Illustrieren.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2077.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Guido Köhler, Fabienne Boldt
Zeit	Do 9. März 2023 bis Fr 24. März 2023 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	- Mittlere bis gute Photoshop-Kenntnisse, kein Anfänger*innen-Kurs - WACOM-Zeichnungsboard muss vorhanden sein. Kann im Leih ausgeliehen werden: https://ausleihe.zhdk.ch - Eigener Laptop mit den Programmen der Creative Suite, wenn möglich mind. Version CC2022 unterrichtet wird in CC2023. Achtung diese Version bedarf Windows 10 oder MacOS 11.x (Big Sur) oder höher.
Lehrform	Die Studierenden können nach einer intensiven Übungs- und Anleitungsphase selbstständig eine anspruchsvolle digital-illustrative Aufgabe lösen. Geeignet für Studierende, die ihre illustrativen Fähigkeiten und ihre Photoshop-Kenntnisse auf ein hohes Niveau bringen möchten. Theorieblöcke ergänzen die gestalterische Arbeit. Übungen: Einzelarbeiten und Übungen (z.B. vorgegebenen Bilder verwenden, verfremden und einen Text illustrieren, einen Urban-Gardening Roboter entwerfen, ein Kochrezept illustrieren, mit Texturen experimentieren) Projektaufgabe: auf ein Zielgruppe ausgerichtete illustrative Textinterpretation; Gruppenarbeit, Einzelarbeit möglich
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse in Photoshop und dem Arbeiten mit dem WACOM-Zeichnungsboard. Erstellen komplexer, digitaler Illustrationen in einer eigenen illustrativen Sprache. Theoretische Einführung in die technischen Bild- und Dateiformate und deren Anwendung. Kompetenz Bild: Komposition und Bildidee, Raumwirkung, Bilddynamik, Farbkonzept und Wahl des Bildausschnitts usw. Kompetenz Photoshop/Illustrator: Einsatz des WACOM Zeichnungsboards mit Pinseln und deren detaillierten Einstellungen und Verwaltung, komplexe Workflows anwenden können, einen Look oder Mood kreieren können. Das Programm Illustrator wird nur am Rande angeschaut. Kompetenz Illustration: Lernen von Crossover-Techniken (Kombination analog-digital), Stilanalyse, Moodboard, Illustrationskonzept sowie Import- Export nach Adobe Illustrator und InDesign
Inhalte	Gestaltungsgrundlagen und Vorgehensweise Bedienung des WACOM-Boards (dies ist kein iPad-Kurs!) Pinsel und Werkzeugspitzen im Einsatz mit dem WACOM-Zeichnungsboard

	<p>Lineares Skizzieren, Linienqualität Untermalen/Übermalen Struktur: analog und digital (Aquarellpapier usw.) Muster- und Musterapplikation Dynamische Ebenen und Kanalberechnungen Komplexe Workflows mit Filteranwendungen und Auswahlen KI: Bildprozessor, Photomerge, Inhaltsbasiertes skalieren/löschen/einfügen usw. Integration in die Programme der Creative Suite</p>
Bibliographie / Literatur	<p>Der Link für den Download des Skripts wird 7 Tage vor dem Kurs bekannt gegeben. Datenablage Fabienne Boldt: auf dem ZHdK-Server > DDE > alle > digitale Illustration > FS22. Datenablage Unterrichtsmaterial: Guido Köhler auf PAUL Im Falle von Hybridem- und/oder Fernunterricht Zoom-Einladung via PAUL</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	<p>80% Anwesenheit, beendete Projektarbeit, Präsentation im Plenum, PDF-Abgabe der erstellten Illustrationen. Die Bewertungskriterien der Projektarbeit erhalten Sie mit der Aufgabe. Es stehen mehrere Aufgaben zur Auswahl. Dementsprechend variieren die Bewertungskriterien.</p>
Termine	<p>Bachelor-Praxismodule 2. Teil: 9. bis 24. März 2023 (Do-Fr, Di-Fr, Di-Fr)</p>
Bewertungsform	<p>Noten von A - F</p>
Bemerkung	<p>Ein WACOM-Zeichnungsboard muss jeweils von den Studierenden selbst organisiert werden. Es kann im Leih ausgeliehen werden: https://ausleihe.zhdk.ch Wir empfehlen den Studierenden das Board rechtzeitig zu reservieren! Ohne Board ist der 2. Teil des Kurses mit Guido Köhler sinnlos.</p>