

MDBA8 Angewandte Gestaltung

Nr.: MD BA 8	Pflichtmodul: Angewandte Gestaltung	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Grafikdesign		Dr. des. Berit Andronis	L	2
Fotografie		<u>Prof. Jutta Tränkle</u>	S	2
Animationstechniken		Prof. Melanie Beisswenger	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Grafikdesign:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Angewandte Typografie und experimentelle Typografie - Werkzeuge, Arbeits- und Illustrationstechniken - Fortgeschrittene Techniken - Bilder und Kompositionen analysieren - analoge Layout-Übungen - Layouten in Illustrator - Designer Studien - Analyse und Adaption von Stilen - Formsprache und Kompositionen weiterentwickeln - Vernetzung theoretisches und praktisches Wissen 				
<u>Fotografie:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Bildformate von der Analogbildtechnik bis zu den aktuellen digitalen Formaten - Bildspeicherung - Optik in Abhängigkeit von Bildformaten - Lichtgestaltung in der Fotografie, Betrachtungen der Malerei - Licht- und Beleuchtungsmessung - Studio- und Lichttechnik - Bild- und Farbkomposition - Das Bild des Menschen: Portraitfotografie - Dokumentarfotografie – der fotografische Blick - Kunst-, Werbe-, und Modefotografie - fotografische Übung im Studio und vor Ort - Ausgabeformate - Teambildung und vernetztes Arbeiten innerhalb der Übung 				
<u>Animationstechniken:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Bildwiederholraten - Transformation und Deformation - Keys und Interpolation - Animationsprinzipien - Kombination von theoretischen und praktischen Wissen 				
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen				

Grafikdesign:

Im Bereich Grafikdesign kennen sie grundlegende Elemente und Visualisierungsmöglichkeiten, herausragende Designerpersönlichkeiten und entsprechende visuelle Trends. In diesem Kontext erhalten Studierende eine Einführung in vektorbasierter Anwendungssoftware und analysieren Unterschiede bzw. Möglichkeiten vektor- und pixelbasierter Grafik. Der sichere Umgang mit den grafischen Basisprogrammen ist vorhanden, in dem Maße, dass auftretende Problemstellungen eigenständig mit entsprechenden Funktionen der verwendeten Software gelöst werden können.

Fotografie:

In der Fotografie zählt der professionelle Umgang mit der Ausleuchtung und dem Arrangement von Studiosets ebenso wie der beobachtende Blick. Die Studierenden setzen sich mit theoretischen Fragen der Bildkomposition, stilbildenden Fotograf*innen und fotografischen Techniken auseinander. Sie erfahren die Konsequenzen der Aufnahme im Hinblick auf die Ausbelichtung mit hochauflösender Studiokameratechnik anhand konkreter Übungen.

Animationstechniken:

Animation ist die Illusion von Leben. Die Studierenden können theoretisch und praktisch die Grundlagen der digitalen Animation anwenden. Verschiedene digitale Animationstechniken und -methoden werden erlernt und geübt, um Inhalte eigenständig in visuelle Bewegungen umsetzen zu können.

Literatur und ArbeitsmaterialienGrafikdesign:

Ambrose, Gavin: Bild & Grafik: visuelle Information, neben Layout, Typografie und Farbe wichtiges Designelement. München 2006
 Gause, Monika: Adobe Illustrator CS6: das umfassende Handbuch. Bonn 2014
 Hickmann, Fonts: Von erfolgreichen Designern lernen. Bonn 2014
 Lewandowsky, Pina: Grafik-Design. Köln 2006
 Nehls, Dieter / Staubach, Helmut / Trebeß, Achim (Hg.): Am Ende ist alles Design: Texte zum Design 1971-2004. Berlin 2008
 Noble, Ian / Bestley, Russell: Visuelle Forschung: eine Einführung in die wissenschaftliche Methodologie des Grafik-Design. München 2005
 Schneider, Beat: Design: eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel 2013
 Seimert, Winfried: Das Einsteigerseminar Adobe Illustrator CS6. Heidelberg 2012
 Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2016³
 Kommer, Isolde: Classroom in a book: Adobe Ullustrator CS6: Das offizielle Trainingsbuch von Adobe Systems. München 2012
 Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung. Sulgen 1998³

Fotografie:

Blümle, Claudia / Bredekamp, Horst / Bruhn, Matthias (Hg.): Graustufen. Berlin/Boston 2017
 Eibelshäuser, Eib: Licht: die große Fotoschule. Bonn 2018²
 Freeman, Michael: Schwarzweiß-Fotografie: Die zeitlose Kunst des Monochromen. Frechen 2017
 Gockel, Tilo: Die Neue Fotoschule: Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg 2018
 Gockel, Tilo: Advanced Photoshop. Profitricks für die Bildbearbeitung mit Photoshop und Co. Heidelberg 2019
 Haas, Ernst, William A. Ewing, Phillip Prodger: Color correction. Göttingen 2016
 Held, Jürgen: Digitale Fotopraxis - HDR-Fotografie: das umfassende Handbuch. Bonn 2015
 Mante, Harald, Eva Witter-Mante: Das Foto: Bildaufbau und Farbdesign. Heidelberg 2018
 Merz, Reinhard / Stechl, Karl: Licht und Belichtung in der Fotografie. Heidelberg 2009
 Nsiah, Lydia: Hybrid Fotofilm: Dem Sehen Zeit und Raum geben. Wien/Berlin 2011
 Pauleit, Winfried / Hartung, Sabine / Hainke, Wolfgang (Hg.): Das ABC des Kinos: Foto, Film, neue Medien; 10 künstlerisch gestaltete Hefte (manueller Siebdruck, Hand-Fadenheftung) und Theoriehörbuch. Frankfurt/ Main 2009
 Roggemann, Hendrik: Entfesselt blitzen - Edition ProfiFoto. Heidelberg 2011
 Stache, Marc: Analog fotografieren und entwickeln: Die eigene Dunkelkammer. Frechen 2019
 Stiegler, Bernd: Texte zur Theorie der Fotografie. Dietzingen 2018
 Walliczek, Philipp: Stilgeschichte der Modefotografie von 1860 bis heute. Aachen 2018
 Zimmert, Gerhard / Stipanits, Beate: Bildkomposition und Bildwirkung in der Fotografie. Heidelberg 2007
 Zeitschrift: Farbfotografie. Color-Foto. München 2008

Animationstechniken:

Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005

Fontaine, Philippe: Adobe After Effects CS4: das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen. Bonn 2009

Goldberg, Eric: Character Animation Crash Cours. München 2008

Krasner, Jon: Motion graphics design & fine art animation: principles and practice. Oxford 2004

Thomas, Frank / Johnston, Ollie: The Illusion of life: Disney animation. New York 1995

Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007

Weschkalnies, Nick: Adobe Flash CS4: das umfassende Handbuch. Bonn 2009

White, Tony: Digitale Animation: vom Bleistift zum Pixel. Heidelberg 2008

Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012