

2D DESIGN

VL 1 – Überblick & Grafikdesign

Victoria Wolfersberger, BSc MA
victoria.wolfersberger@fh-hagenberg.at

ÜBERBLICK

VISUAL COMMUNICATION

**VISUAL
AESTHETICS**

FOTOGRAFIE

DESIGN FUNDAMENTALS

2D DESIGN

3D DESIGN



ÜBERBLICK SEMESTER

VORLESUNG 1 Überblick Semester Grafikdesign	VORLESUNG 2 Workflow & Grundlagen Teil 1	VORLESUNG 3 Workflow & Grundlagen Teil 2	VORLESUNG 4 Grafikdesign & GenAI	VORLESUNG 5 Designpraxis & Freelancing
ÜBUNG 1 Illustrator (Basic)	ÜBUNG 3 Photoshop (Basic)	ÜBUNG 5 InDesign (Basic)	ÜBUNG 7 Special Topic I	ÜBUNG 9 Special Topic III
ÜBUNG 2 Illustrator (Advanced)	ÜBUNG 4 Photoshop (Advanced)	ÜBUNG 6 InDesign (Advanced)	ÜBUNG 8 Special Topic II	ÜBUNG 10 Special Topic IV
AUFGABE 1	AUFGABE 2	AUFGABE 3	AUFGABE 4	

ÜBUNGEN

In den Übungen werden grundlegende und vertiefende Kenntnisse in den Programmen:

- Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
 - Adobe InDesign
- vermittelt.

Neben gemeinsamen Workshops werden begleitende Video-Tutorials zur Verfügung gestellt. (Kopfhörer in den Übungen mitnehmen!)

Außerdem werden individuelle Feedback-Sessions durchgeführt.

**GEMEINSAMER
WORKSHOP**

VIDEO-TUTORIALS

FEEDBACK-SESSIONS

ABGABE / BENOTUNG

Die Benotung in 2DD erfolgt durch die Abgabe von **vier** Projekten / Aufgaben.
Eine der Abgaben wird in Verbindung mit 3DD erfolgen. Jede Aufgabe macht 25% der Note aus.

(Begleitend zur LV Visual Aesthetics wird ein Portfolio realisiert. Dieses beinhaltet unter anderem die Übungsabgaben (Aufgaben) aus 2DD und 3DD sowie Fotografie. Außerdem sind weitere Projekte aus dem 1. Semester (z.B. Fotografie) sowie persönliche Arbeiten erwünscht. Das Portfolio (Design & Layout) wird für die Bewertung von Visual Aesthetics herangezogen.)

9-PUNKTE-SYSTEM

9-8 = Sehr Gut

7-6 = Gut

5-4 = Befriedigend

3-2 = Genügend

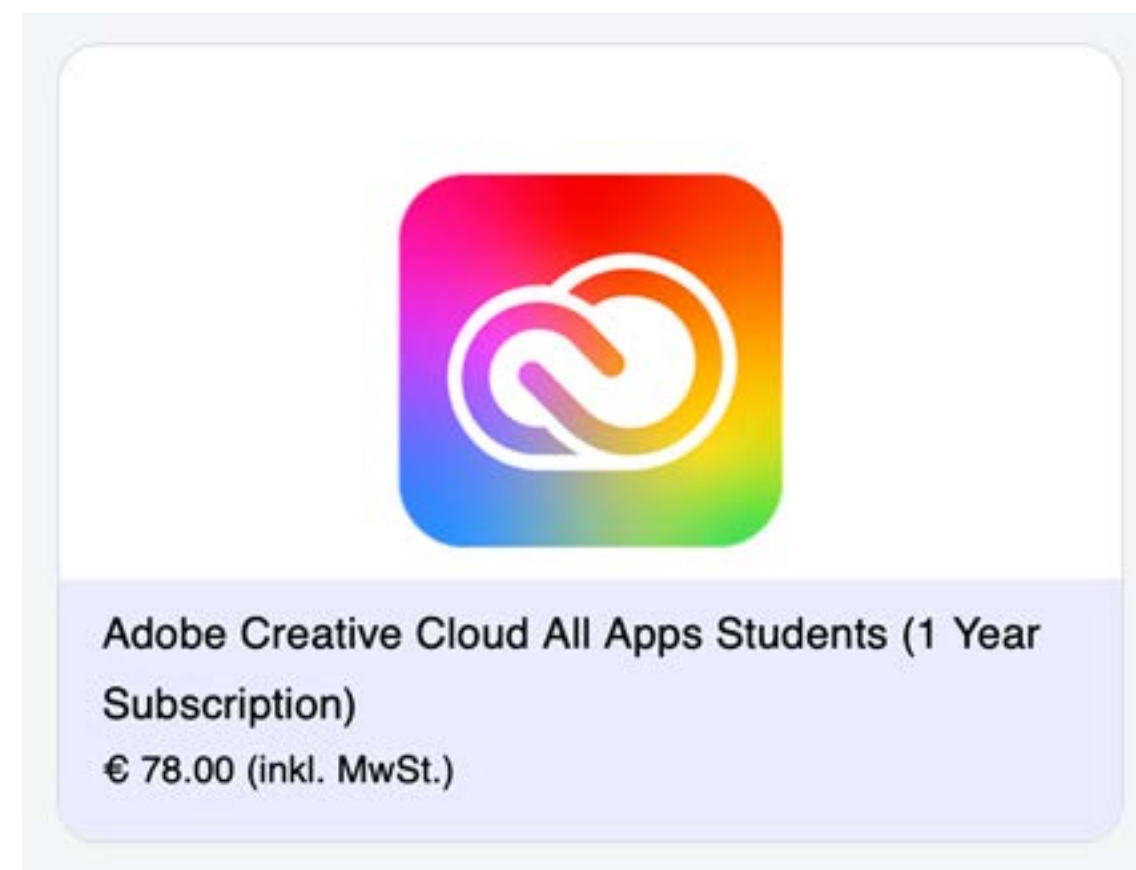
1-0 = Nicht Genügend

ADOBE CREATIVE CLOUD

LIZENZ

FH OÖ Website

<https://fh-ooe.at/campus-hagenberg/campus-services/adobe-creative-cloud>



EN Q ≡

Home → Campus Hagenberg → Campus Services → **Adobe Creative Cloud**

Adobe Creative Cloud

Adobe Creative Cloud Lizenz

Für Studierende

Studierende der FH OÖ können im Webshop von ACOmarket eine Adobe Creative Cloud Lizenz erwerben. Dazu bitte mit folgenden Link den Webshop aufrufen:

https://academic.softwareone.com/#/FHOOE_ACOM_Stud

ACHTUNG: Studierende, die bisher noch keine Adobe Creative Cloud Lizenz hatten, müssen sich zuerst einmalig bei <https://www.adobe.com/at/creativecloud.html> mit ihrer s-Nummer (z.B. s1234567890@students.fh-hagenberg.at) und ihrem FH-Passwort anmelden. Erst nach einer Bestätigungsmail von Adobe können sie sich im Webshop von ACOmarket anmelden und die Adobe Creative Cloud Lizenz erwerben.

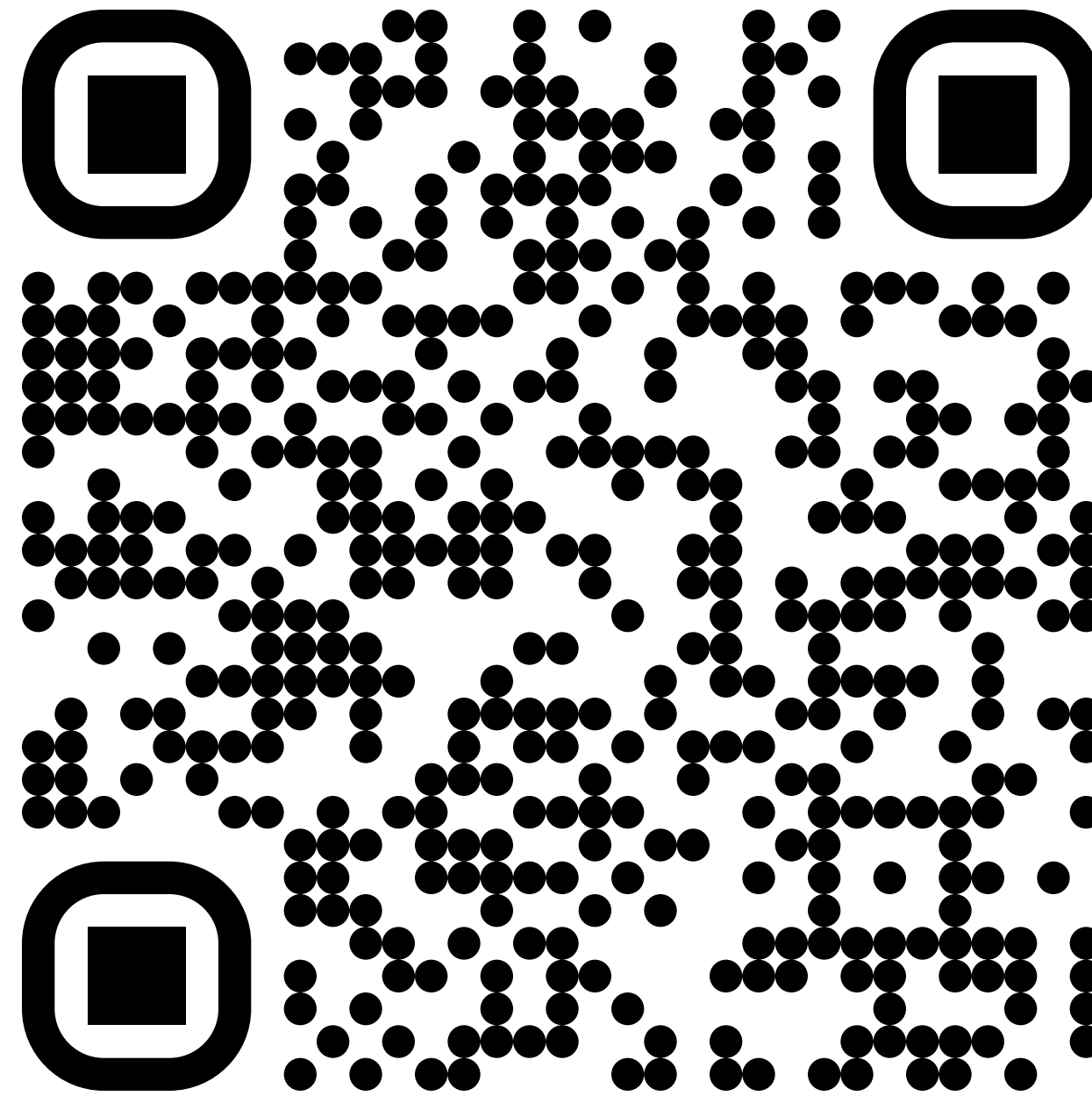
Bei Fragen zu ACOmarket und zum Kauf einer Lizenz wenden Sie sich bitte an den Servicedesk der FH OÖ: servicedesk@fh-ooe.at.

TUTOR:INNEN

Drei erfahrende Studierende aus höheren Semestern werden bei Bedarf Workshops – sogenannte “Tutorien” – abhalten, die auf freiwillige Basis besucht werden können. Die Tutor:innen werden Hilfestellung in den Programmen bieten und individuelle Fragen klären. Außerdem unterstützen sie mich bei einer Studie zu meinem PhD-Thema.



UMFRAGE





GRAFIKDESIGN



GRAPHIC DESIGN IS DEFINED AS

“the art and practice of planning and projecting ideas and experiences with visual and textual content.”

AMERICAN INSTITUTE OF GRAPHIC ARTS (AIGA)

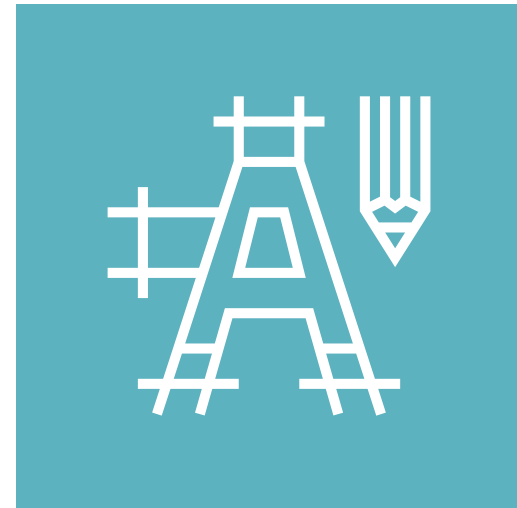
<https://www.aiga.org/>

GRAPHIC DESIGN communicates certain ideas or messages in a **visual way**.



PROJEKTARTEN

ANWENDUNGEN / PROJEKTARTEN



LOGO DESIGN

- Logo-Konzepte
- Variationen
- Logo-Anpassungen



UX / UI WEB DESIGN

- Icon-Design
- Web-Layout
- UI-Entwurf
- Landing Pages



EDITORIAL DESIGN

- Zeitschriften
- Look Books
- Bücher
- E-Bücher



BRANDING & EVENT DESIGN

- T-Shirts
- Kleidung
- Begleitmaterial
- Briefpapier
- Visitenkarten
- Event-Beschilderung
- Große Banner
- Plakate
- Gestaltung von Folien (PPT)



SOCIAL MEDIA & DIGITALES

- Beiträge / Posts
- Anzeigen
- Digital-Anzeigen
- Display-Anzeigen
- Pop-Ups
- Web-Anzeigen
- E-Mail-Kampagnen



ILLUSTRATION DIGITAL ART

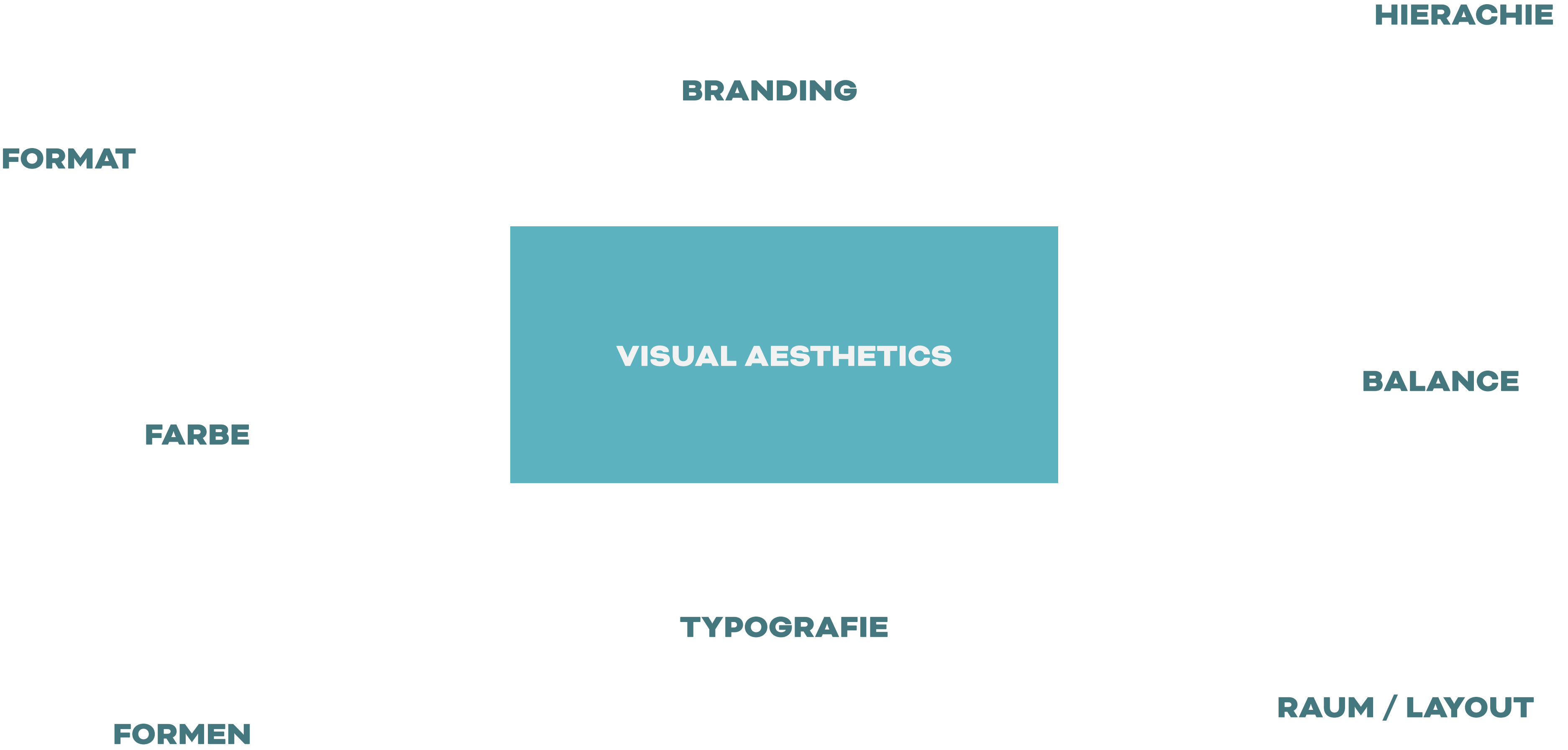
- Vektor Art
- Illustrationen
- Mixed Media Art
- Digital Sketching
- Digitale Kunst
- Fotobearbeitung
- Pattern Design
- Product Art
- Motion Design



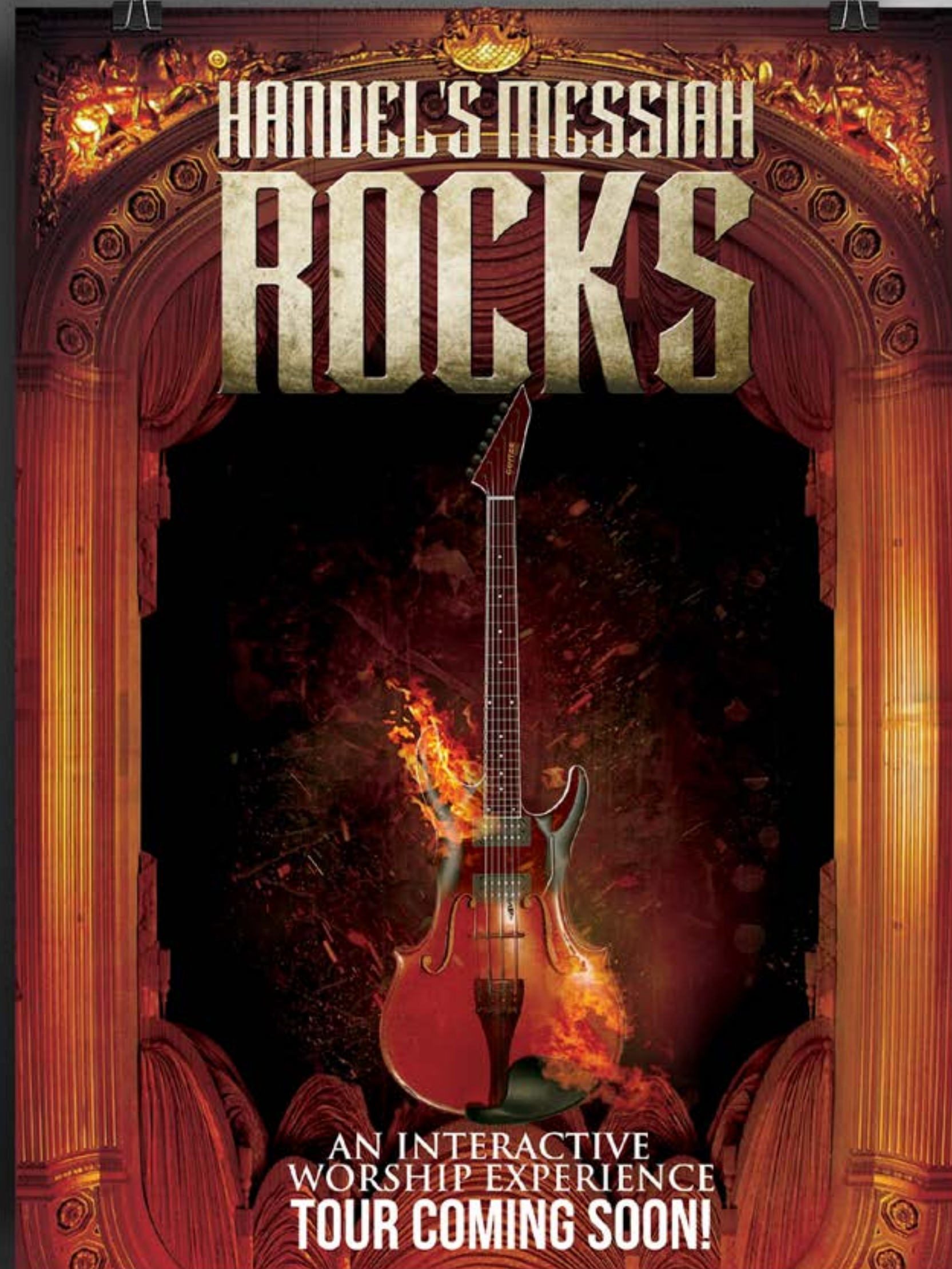
PACKAGE DESIGN

- Schachteln
- Dosen
- Lebensmittel-verpackungen
- Beauty Produkte
- Etiketten und Anhänger

GRUNDLAGEN DES GRAFIKDESIGNS



DIE 7 DESIGN-PRINZIPIEN



1) EMPHASIS / SCHWERPUNKT

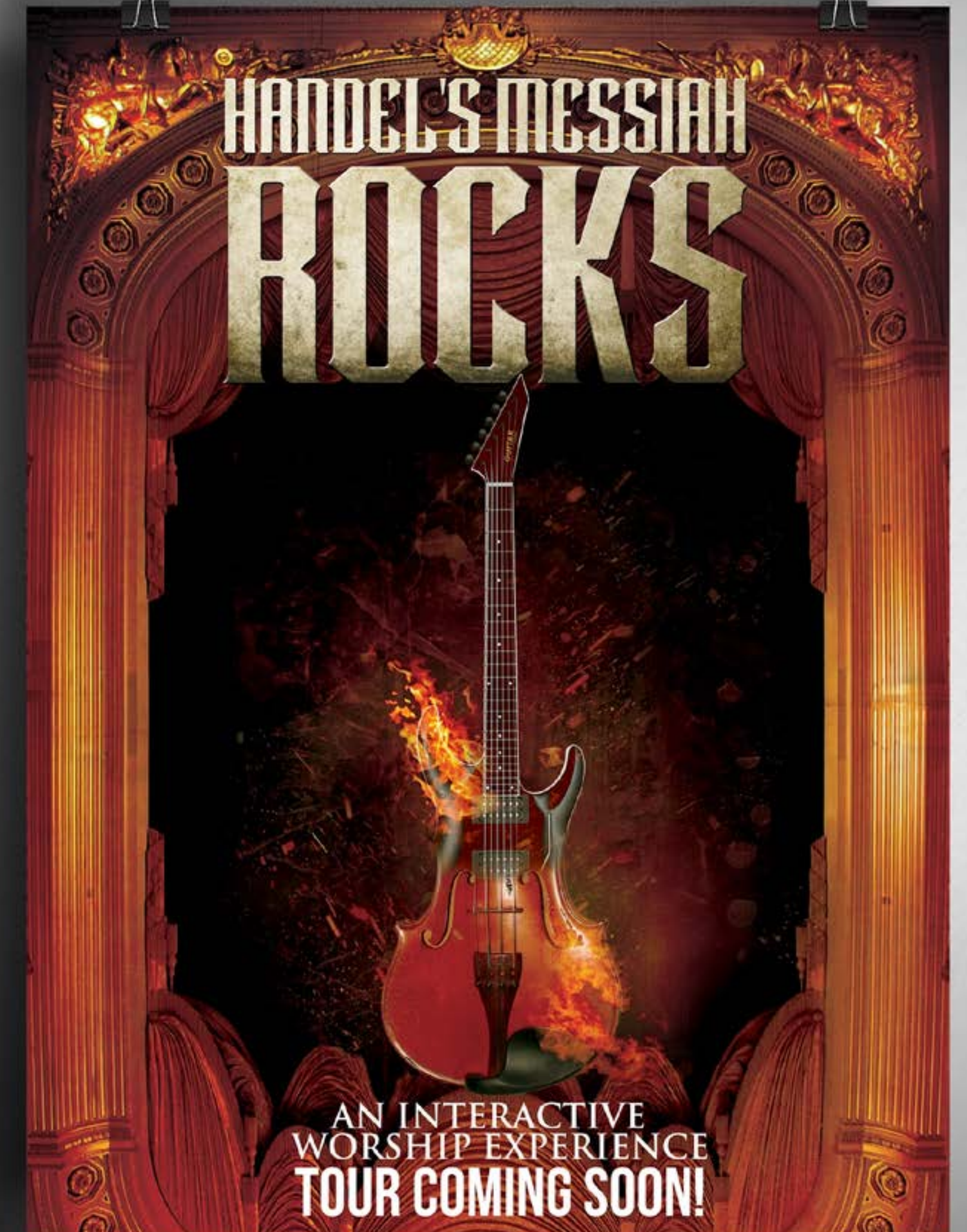
Was ist die wichtigste Information, die meine Zielgruppe erfahren muss?

Ist es der Bandname?

Oder der Veranstaltungsort?

Was ist mit dem Datum oder dem Preis?

Die wichtigste Information könnte z.B. in der Mitte des Plakats platziert oder als größtes Element (Hierarchie) eingebunden werden. Außerdem spielt die Farbgebung ebenso eine wichtige Rolle. (Farbpsychologie)



A BRAND NEW WEB SERIES

RUMSPRINGA



VIRGIN SOIL PICTURES



Poster-Design von Shwin für Rumspringa

2) BALANCE & ANORDNUNG

Das Gewicht eines Designs kann durch die Farbgebung, Größe oder Textur eines Elements definiert werden.

SYMMETRISCHES DESIGN

Durch gleichmäßig platzierte sowie ausgewogene Elemente, die beiderseits einer Mittellinie angeordnet sind, wird Balance erzielt. Symmetrische Designs werden oft als angenehm empfunden, können aber auch sehr gewöhnlich wirken.

ASYMMETRISCHES DESIGN

Hier werden gegensätzliche Gewichte – wie z.B. ein großes Element, das im Kontrast zu mehreren kleineren Elementen steht, eingesetzt, um eine Komposition zu erzeugen, die zwar nicht gleichmäßig ist, aber dennoch ein Gleichgewicht hat. Sie können optische Hingucker sein und liefern Bewegung.

Liquid Joes
10pm-1am

Opener
Talia Keys
and the Love

Buy tickets online
www.MamaJ.love



3) KONTRAST

Kontrast erzeugt den Raum und die Unterschiede zwischen den Elementen in einem Design.
Er definiert Vorder- und Hintergrund und muss sich deutlich von den Farben anderer Elemente unterscheiden, damit sie harmonisch zusammenarbeiten und lesbar sind.

Wenn Schrift eingesetzt wird, ist es unerlässlich, die Bedeutung von Kontrast zu verstehen. (Lesbarkeit!)



“ YOUR TWELVE
DAILY THOUGHTS

1 “Any fool can criticize, condemn,
and complain — and most fools do.
But it takes character and
self-control to be understanding
and forgiving.”
- Dale Carnegie

2 “In the beginner's mind
there are many possibilities.
In the expert's mind there are few.”
- Shunryu Suzuki

3 “If you can't explain it
simply, you don't
understand it well enough.”
- Albert Einstein

4 “Prove your words by your deeds.”
- Seneca the Younger

5 “Judge a man by his questions
rather than his answers.”
- Pierre-Marc-Gaston de Lévis

6 “Money won't create success,
but the freedom to make it will.”
- Nelson Mandela

7 “If you always put limits on
everything you do, physical or
anything else, it will spread into
your work and into your life.
There are no limits.
There are only plateaus, and
you must not stay there, you
must go beyond them.”
- Bruce Lee

8 “You will never change your
life until you change
something you do daily.
The secret of your success is
found in your daily routine.”
- John C. Maxwell

9 “If you let your learning
lead to knowledge,
you become a fool.
If you let your learning
lead to action,
you become wealthy.”
- Tony Robbins

10 “The best way to predict
the future is to create it.”
- Peter Drucker

11 “Discipline is remembering
what you want.”
- David Campbell

12 “Your work is going to fill a
large part of your life, and
the only way to be truly
satisfied is to do what you
believe is great work.”
- Steve Jobs

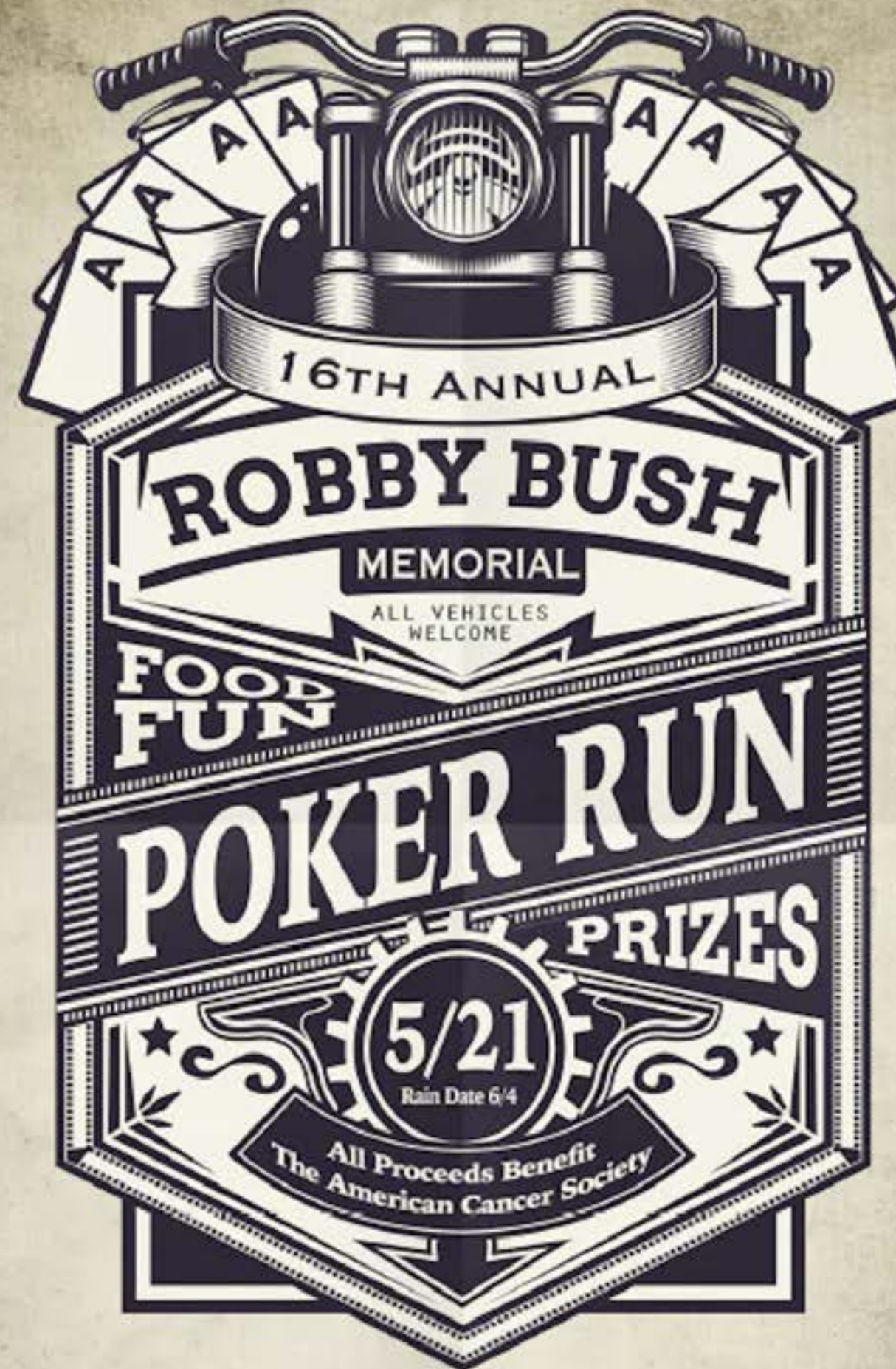
BE INSPIRED EVERY DAY



4) WIEDERHOLUNG

Wenn du dich auf zwei starke Schriftarten oder drei starke Farben beschränkst, wirst du schnell merken, dass du manche Dinge wiederholen musst. Das ist auch gut so! Oft wird gesagt, dass Wiederholung ein Design vereinheitlicht und stärkt. Wenn nur ein einziges Element auf einem Bandplakat in blauer Serifenschrift gehalten ist, kann es wie ein Fehler aussehen.

Wiederholung kann über gedruckte Produkte hinaus wichtig sein. Ein Trend im aktuellen Verpackungsdesign sind beispielsweise wunderschöne, wiederkehrende illustrierte Muster.



Starting from The Convention Center Rockford Road
& Veterans Boulevard Ardmore, Oklahoma

Registration Fee \$20.00 Per Vehicle
First 50 Pre-registered Entries get Free T-Shirt
and Jacket Patch
580.221.1156 or kennital@1nb.com

Enjoy the Ride

5) PROPORTION

Proportion ist die visuelle Größe und das Gewicht von Elementen in einer Komposition und wie sie sich zueinander verhalten. Es hilft oftmals, das Design in Teilen anzugehen, anstatt es als Ganzes in Angriff zu nehmen.

Sobald man Ausrichtung, Balance und Kontrast gemeistert hat, sollte die Proportion auf natürliche Weise entstehen.



STRINGBAND FEVER



ONE GRASS
TWO GRASS

THE GOOD
BAD

THE
CREAK

\$15.00
ALL AGES

AT THE
GREAT
AMERICAN MUSIC HALL SAN FRANCISCO, CA

SATURDAY
APRIL 8

8:00PM DOORS OPEN - 9:00PM SHOW

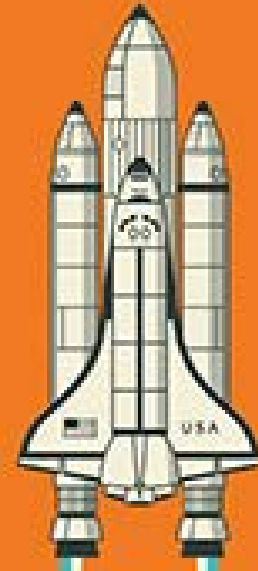
SHELBY ASH PRESENTS



Poster-Design von Stefanosp für Great American Music Hall

6) MOVEMENT / BEWEGUNG

Die Bewegung im Grafikdesign bestimmt die Blickführung von einer Information zur nächsten. Bewegung erzeugt die Geschichte, die das Werk erzählt.



THE SPACE SHUTTLE

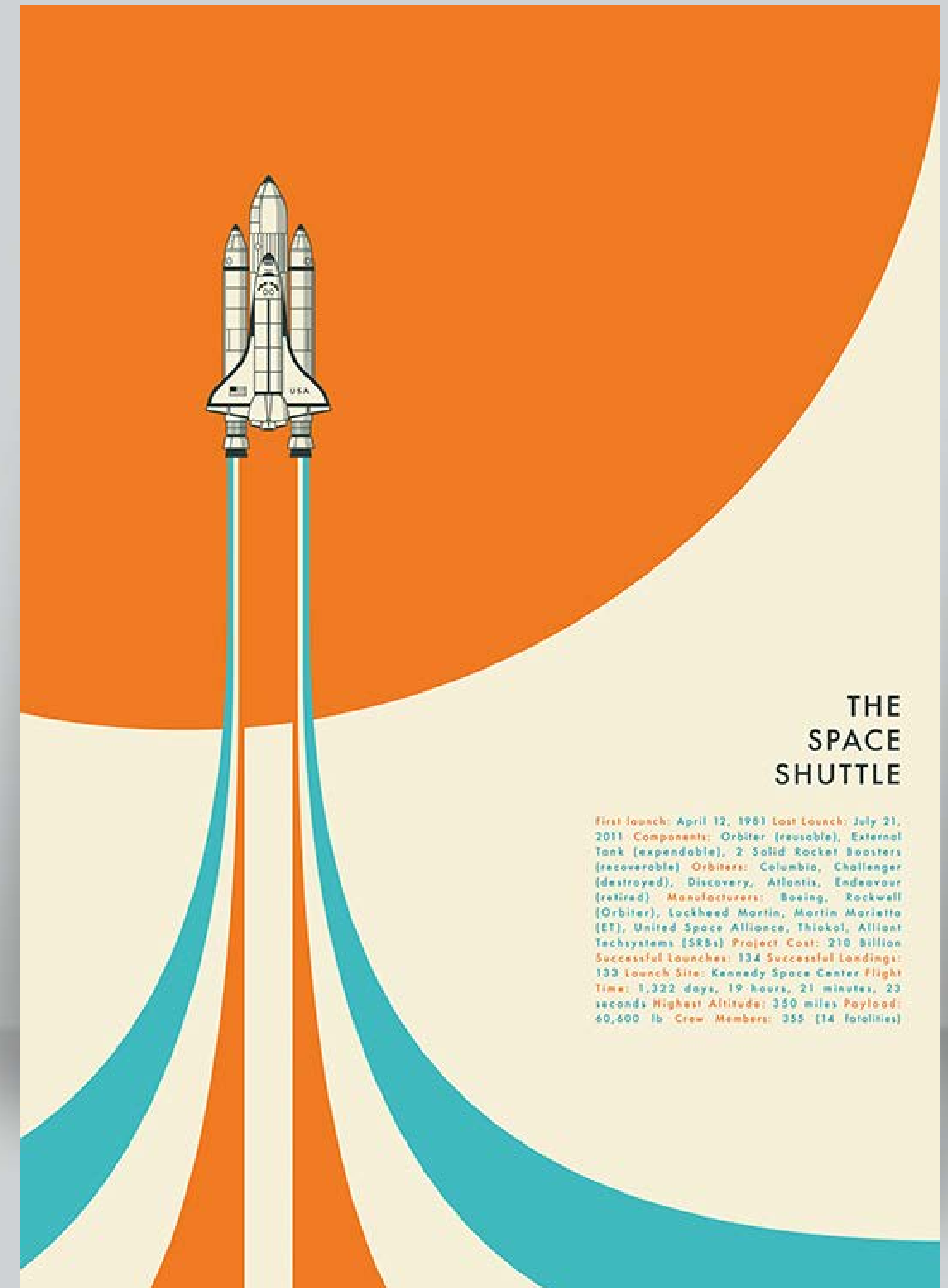
First launch: April 12, 1981 Last launch: July 21, 2011 Components: Orbiter (reusable), External Tank (expendable), 2 Solid Rocket Boosters (recoverable) Orbiters: Columbia, Challenger (destroyed), Discovery, Atlantis, Endeavour (retired) Manufacturers: Boeing, Rockwell (Orbiter), Lockheed Martin, Martin Marietta (ET), United Space Alliance, Thiokol, Alliant Techsystems (SRBs) Project Cost: 210 Billion Successful Launches: 134 Successful Landings: 133 Launch Site: Kennedy Space Center Flight Time: 1,322 days, 19 hours, 21 minutes, 23 seconds Highest Altitude: 350 miles Payload: 60,600 lb Crew Members: 355 (14 fatalities)

7) WHITE SPACE / NEGATIVRAUM

Weißraum (oder Negativraum) ist – genau wie das Wort schon sagt – der leere Raum, der die Elemente der Komposition umgibt. Weißraum ist nicht einfach da und tut nichts – er erzeugt Hierarchie und Ordnung.

Unser Gehirn assoziiert naturgemäß Weißraum um ein Element herum mit Wichtigkeit und Überfluss. Er sagt unseren Augen, dass Objekte in einem Bereich getrennt von anderen Objekten zu betrachten sind.

<https://99designs.de/blog/design-tipps/design-prinzipien/>



<https://desenio.co.uk/p/posters-prints/children-and-youth/retro-space-shuttle/>

INSPIRATION

LINKS

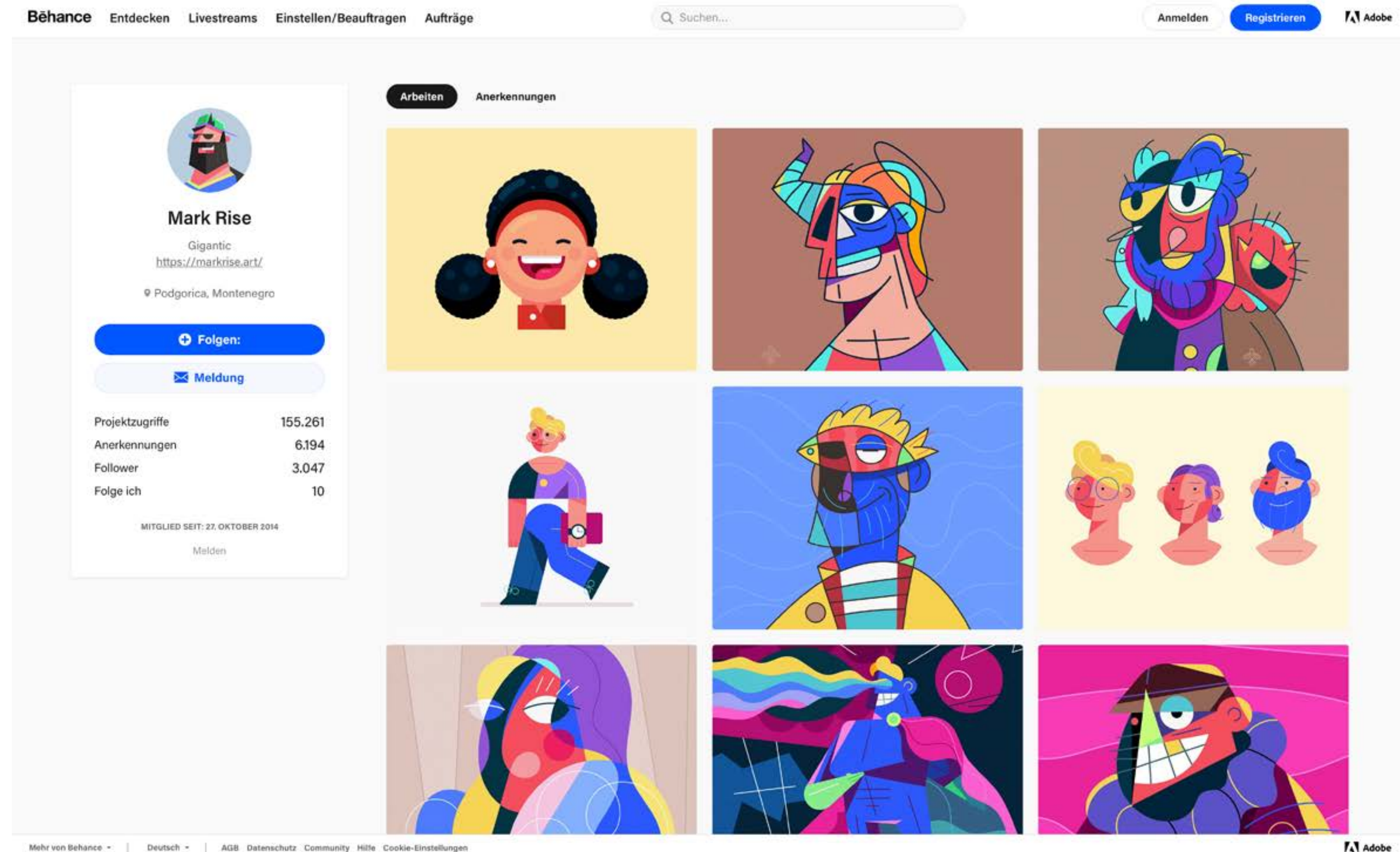
WO FINDE ICH ARTISTS / DESIGNER?

BEHANCE
www.behance.com

DRIBBBLE
www.dribbble.com

ARTSTATION
www.artstation.com

INSTAGRAM
www.instagram.com



<https://www.behance.net/markrise>

LINKS

DESIGN CHALLENGES

36 Days of Type

www.36daysoftype.com

The Daily Logo Design Challenge

dailylogochallenge.com

Inktober Challenge

<https://inktober.com>

Sharpen.Design

www.sharpen.design



[Katrina Navasca / 36 Days of Type 2021](#)

2D DESIGN

VL 1 – Überblick & Grafikdesign

Victoria Wolfersberger, BSc MA
victoria.wolfersberger@fh-hagenberg.at