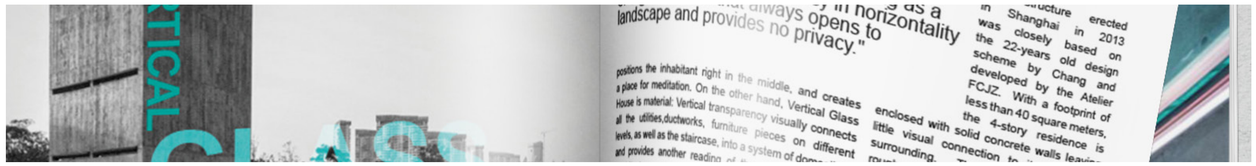
TIME ELISABETH

GRAPHIC & DESIGN

PORTFOLIO 2016

Layout



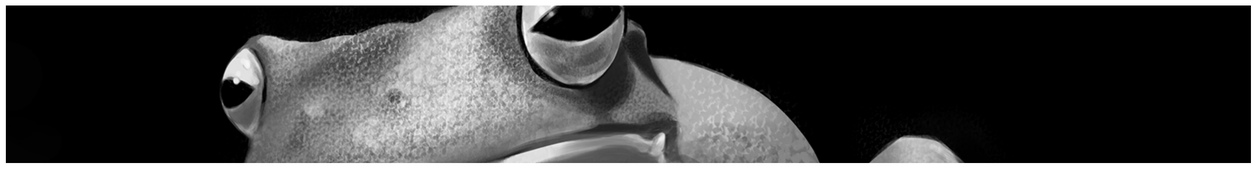
Design

Html

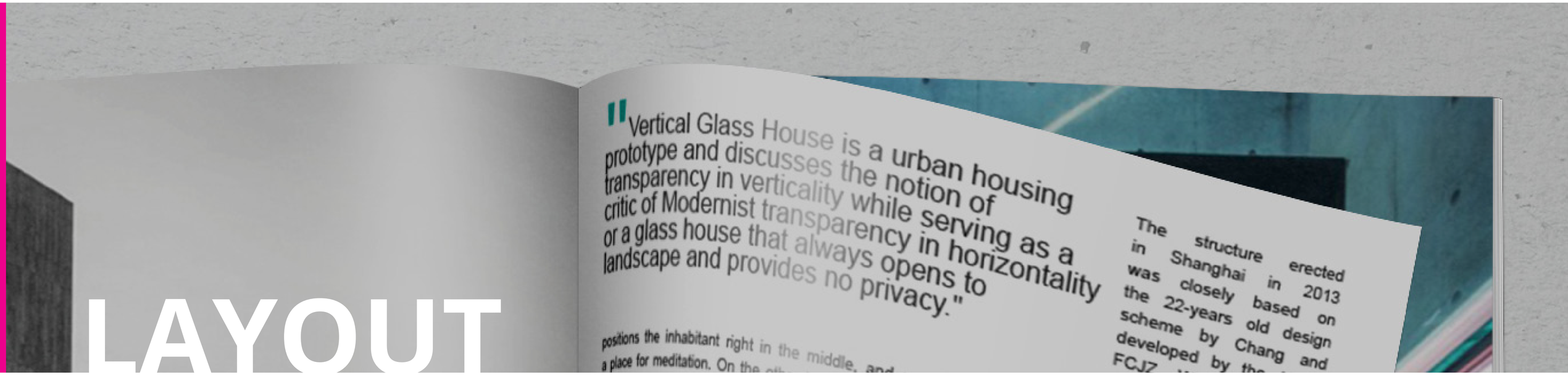
Fotografie

3D

Illustration



LAYOUT


"Vertical Glass House is a urban housing prototype and discusses the notion of transparency in verticality while serving as a critic of Modernist transparency in horizontality or a glass house that always opens to landscape and provides no privacy."
positions the inhabitant right in the middle, and
a place for meditation. On the
The structure erected in Shanghai in 2013 was closely based on the 22-years old design scheme by Chang and developed by the
FCJZ

“GLASS HOUSE”

Dieses Layout wurde erstellt, um das vertikale Glashaus von Yung Ho Chang zu präsentieren. Dabei habe ich verschiedene Ebenenstile eingesetzt, um einen ebenso transparenten und leichten Eindruck zu erzeugen wie das Gebäude. Zudem habe ich Zitate des Künstlers besonders hervorgehoben.

Als Farbschema hab ich mich auf Farbtöne von blassgrün bis hellblau beschränkt, da diese Farben sich auch im Haus durch das Glas wieder finden, das je nach Lichtstimmung unterschiedlich gefärbt erscheint.

From the architect

Vertical Glass House was designed by Yung Ho Chang as an entry to the annual Shinkenchiku Residential Design Competition organized by the Japan Architect magazine in 1991. Chang received an Honorable Mention award for the project.

”Twenty-two years later in 2013, the West Bund Biennale of Architecture and Contemporary Art in Shanghai decided to build it as one of its permanent pavilions."

While turning the classic glass house 90 degrees, Vertical Glass House is on one hand spiritual: With enclosed walls and transparent floors as well as roof, the house opens to the sky and the earth,

”Vertical Glass House is a urban housing prototype and discusses the notion of transparency in verticality while serving as a critic of Modernist transparency in horizontality or a glass house that always opens to landscape and provides no privacy."

positions the inhabitant right in the middle, and creates a place for meditation. On the other hand, Vertical Glass House is material: Vertical transparency visually connects all the utilities,ductworks, furniture pieces on different levels, as well as the staircase, into a system of domesticity and provides another reading of the modern theory of “Architecture as living machine."

The structure erected in Shanghai in 2013 was closely based on the 22-years old design scheme by Chang and developed by the Atelier FCJZ. With a footprint of less than 40 square meters, the 4-story residence is enclosed with solid concrete walls leaving little visual connection to its immediate surrounding. The walls were cast in rough wooden formwork on the exterior and smooth boards on the interior to give a contrast in texture in surface from the inside out. Within the concrete enclosure, a singular steel post is at the center with steel beams divide the space in quarters and frame each domestic activity along with the concrete walls. All the floor slabs for the Vertical Glass House, which consists of 7cm thick composite tempered glass slabs, cantilevers beyond the concrete shell through the horizontal slivers on the façade.

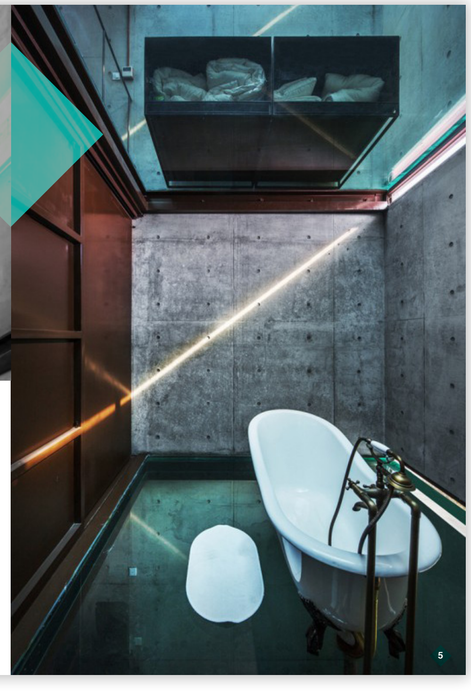
SECTION A 1:50

BASEMENT PLAN 1:50

”The perimeter of each glass slab is lit from within the house; therefore, light transmits through the glass at night to give a sense of mystic for the pedestrians passing by."

All the furniture were designed specifically for the rooms inside the Vertical Glass House to be true to the original design concept and keep a cohere appearance with its structures and stairs. Air conditioning was added to the House.

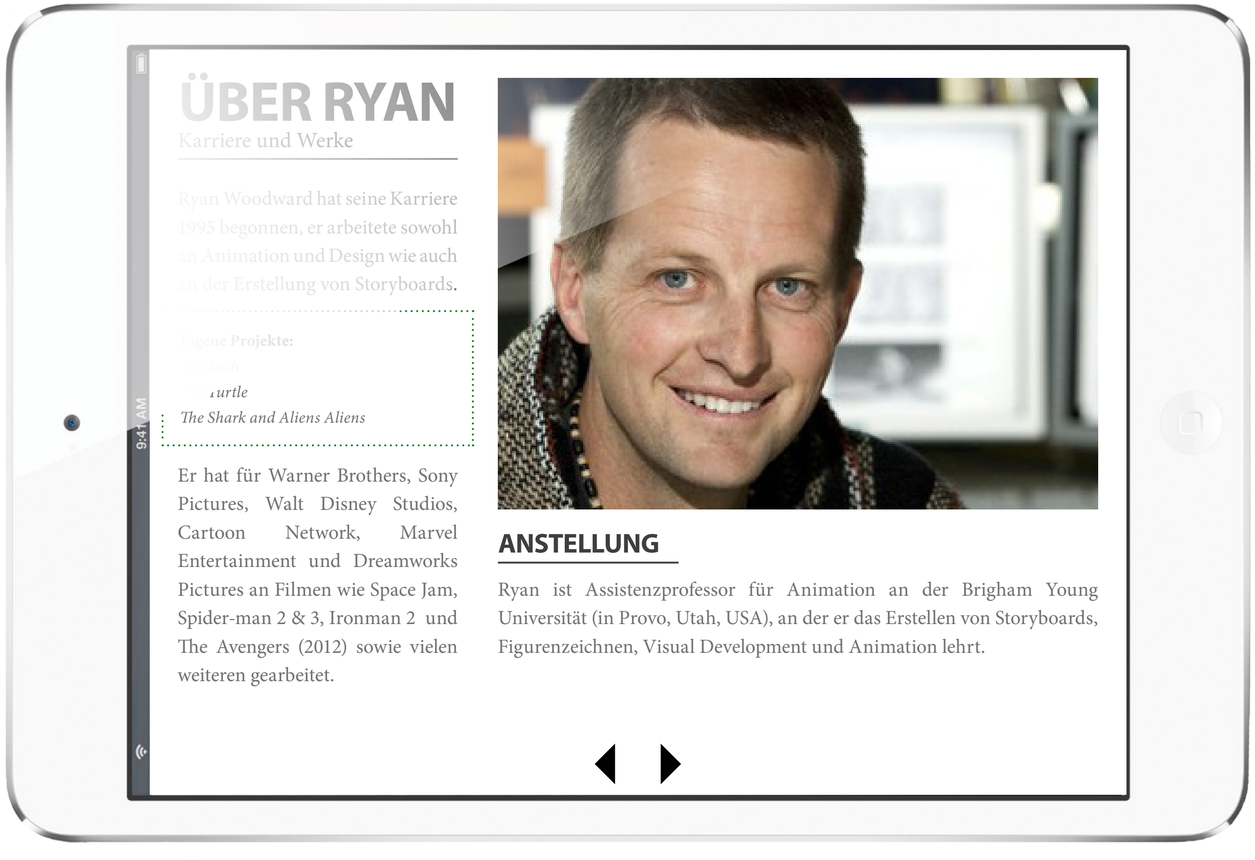
The Vertical Glass House will be operated by the West Bund Biennale as a one-room guest house for visiting artists and architects while serving as an architectural exhibition.



“RYAN WOODWARD”

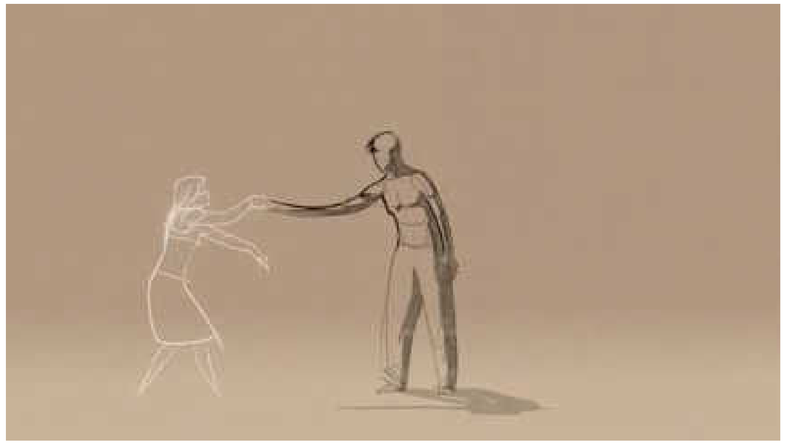
Hier ging es um eine interaktive Anwendung, die sowohl auf Standrechnern sowie auch auf Tablets zum Einsatz kommen kann.

Dabei wurden alle Formen der Button-Navigation verwendet, sowie auch die integrierte Filmsteuerung, doch auch eine manuell erstellte Steuerung wurde mit Buttons erstellt. Zudem wurde Objektstatus eingesetzt, um eine intuitive Galerie zu erstellen, wie im unteren Bild zu erkennen. Fährt man über eines der Bilder, so erscheint die Abbildung an der Stelle der großen Grafik.



BILDERGALERIE: BOTTOM OF THE NINTH

► Interaktion nur mit Liquid HTML 5 und SWF möglich (auch SWF-Vorschau)



THOUGHT OF YOU

Regie und Animation

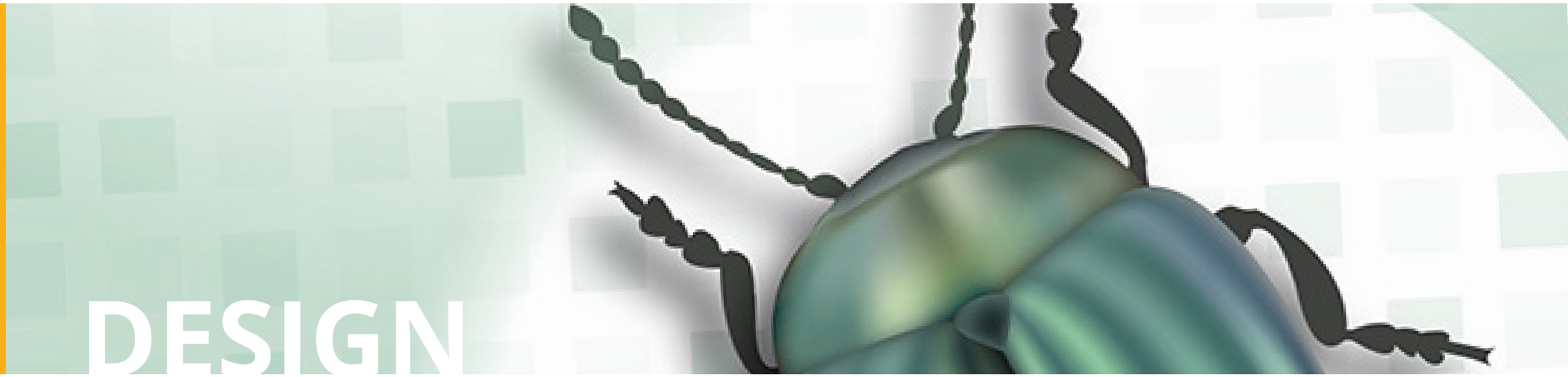
Der Film führt die 12 Regeln von Disneys Nine Old Men zur Perfektion. Die Anmut, der Strich, die Kurven, das Staging, Squash und Stretch.

Neben dem Film gibt es noch ein Making-Of und ein Behind-the-Scenes Clip.

► Starten Sie das Video mit Klick auf das Video

“UHREN-KATALOG”

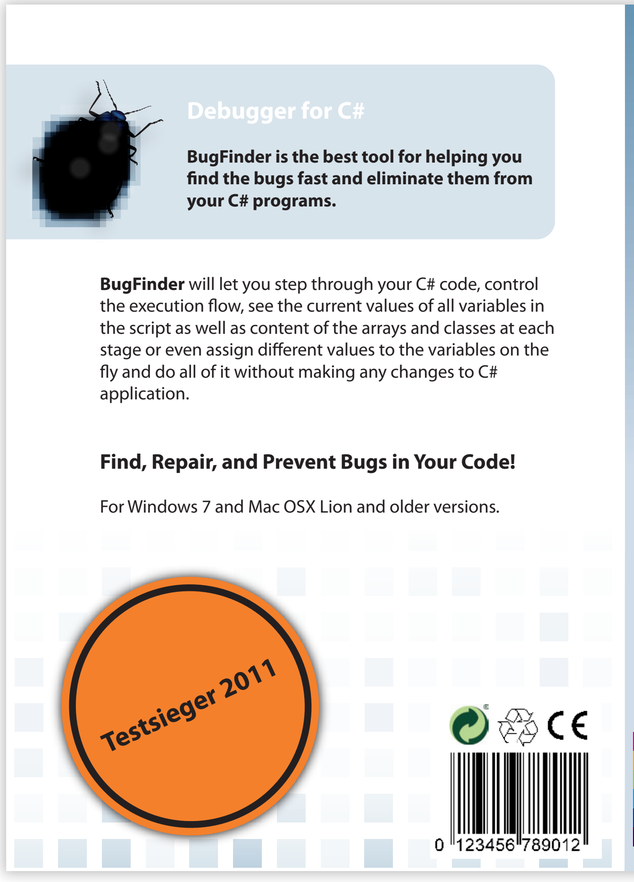
Bei diesem Uhrenkatalog wurde auf einen sehr reduzierte aber hochwertig wirkende Gestaltung wert gelegt. Der Katalog ist als Wendeheft gedacht, der auf einer Seite die Herrenmodelle zeigt und sobald man ihn wendet, die Damenmodelle zu sehen sind.



DESIGN

“DEBUGGER”

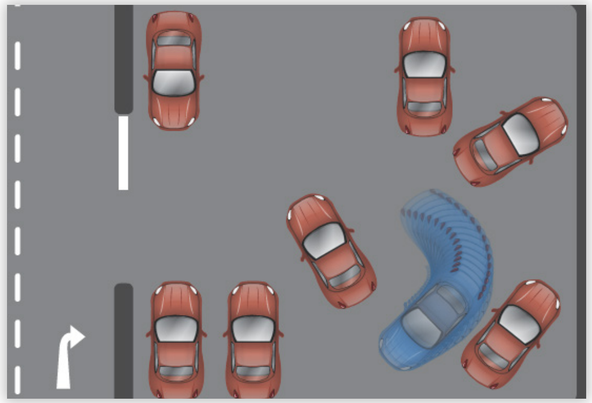
Hierbei handelt es sich um eine Produktserie für Debugger, also für die Fehlersuche in Codes. Ziel war es, deutlich zu machen, dass die einzelnen Produkte aus einer Produktlinie stammen und dennoch klar auf den ersten Blick zu unterscheiden sind. Ich habe mich für drei unterschiedliche Käfer entschieden und die Produkte zudem farbcodiert.

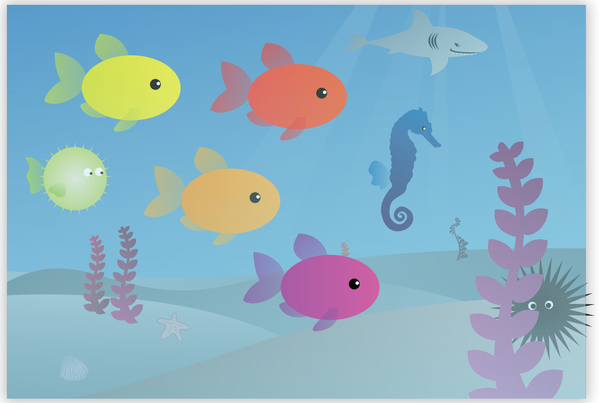


“SPIELE & ANIMATIONEN”

Mit Flash habe ich mehrere interaktive Anwendungen erstellt, von einfachen Sprachspielen, wie unten links, oder auch komplexere Spiele wie das Kunstquiz auf der rechten Seite.

Zudem habe ich mehrere Animationen erstellt, bei denen ich unterschiedliche Möglichkeiten erprobt habe, von einfachen Pfad- und Formanimationen bis hin zu verschachtelten Animationen, bei der jede Verschachtelung dennoch per Buttonsteuerung anzusprechen ist.



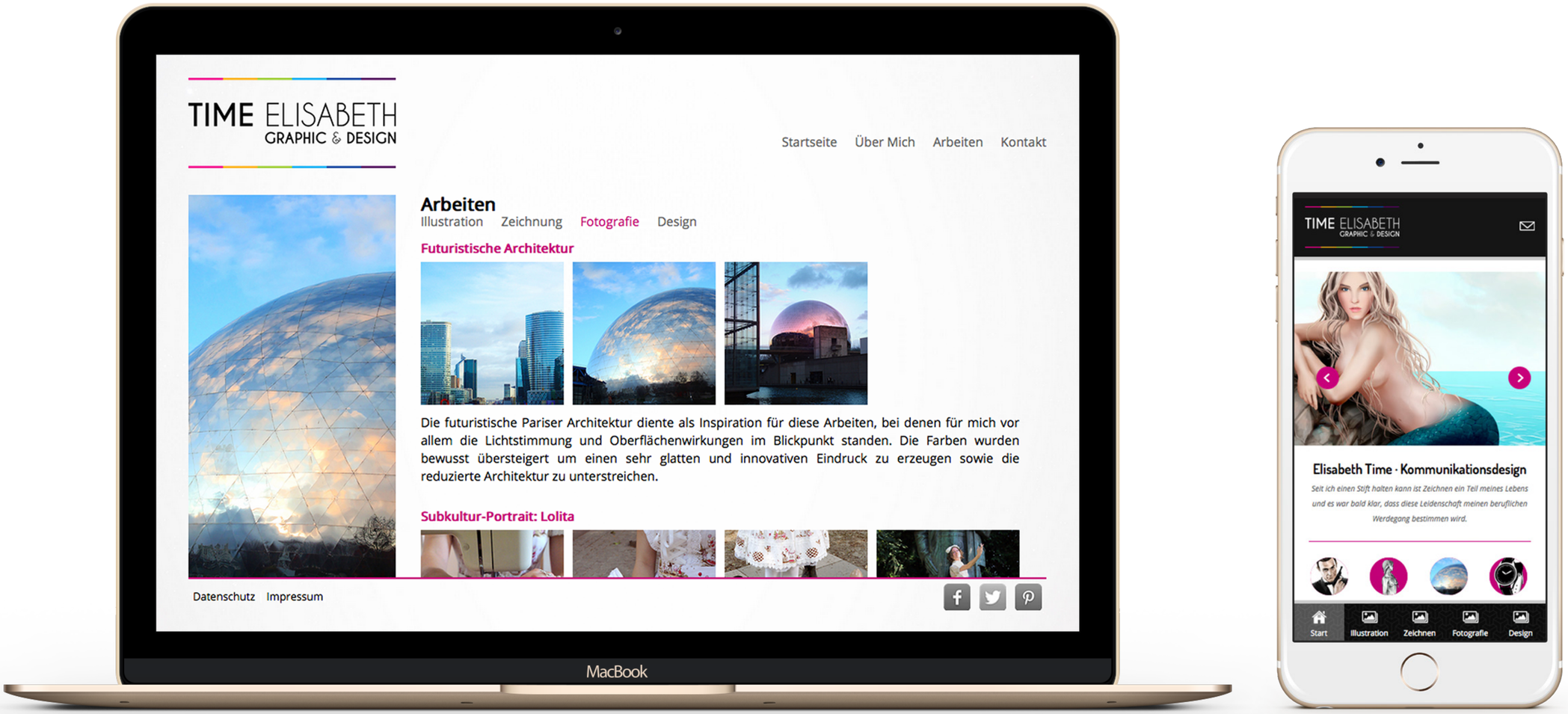


```
<head>
  <title>Titel</title>

  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=ISO-8859-1" />
  <meta name="description" content="" />
  <meta name="author" content="" />
  <meta name="keywords" content="" />
  <meta name="generator" content="Webocton - Scriptly (www.scriptly.de)" />

  <link href="css/style.css" type="text/css" rel="stylesheet" />
  <link rel="stylesheet" href="css/lightbox.css" type="text/css" media="screen" />

  <script src="js/prototype.js" type="text/javascript"></script>
  <script src="js/scriptaculous.js?load=effects,builder" type="text/javascript"></script>
```

HTML

“PORTFOLIO WEBSITE”

Hier ist die aktuelle Version meiner Portfolio-Website, die für verschiedene Endgeräte unterschiedliche Versionen anbietet. Um eine simple und fehlerfreie Bedienung auf jedem Gerät zu ermöglichen, wurden nicht nur die Gestaltung sondern auch diverse Funktionen darauf ausgelegt.



FOTOGRAFIE

“ARCHITEKTUR”

Die futuristische Pariser Architektur diente als Inspiration für diese Arbeiten, bei denen für mich vor allem die Lichtstimmung und Oberflächenwirkungen im Blickpunkt standen. Die Farben wurden bewusst übersteigert um einen sehr glatten und innovativen Eindruck zu erzeugen sowie die reduzierte Architektur zu unterstreichen.

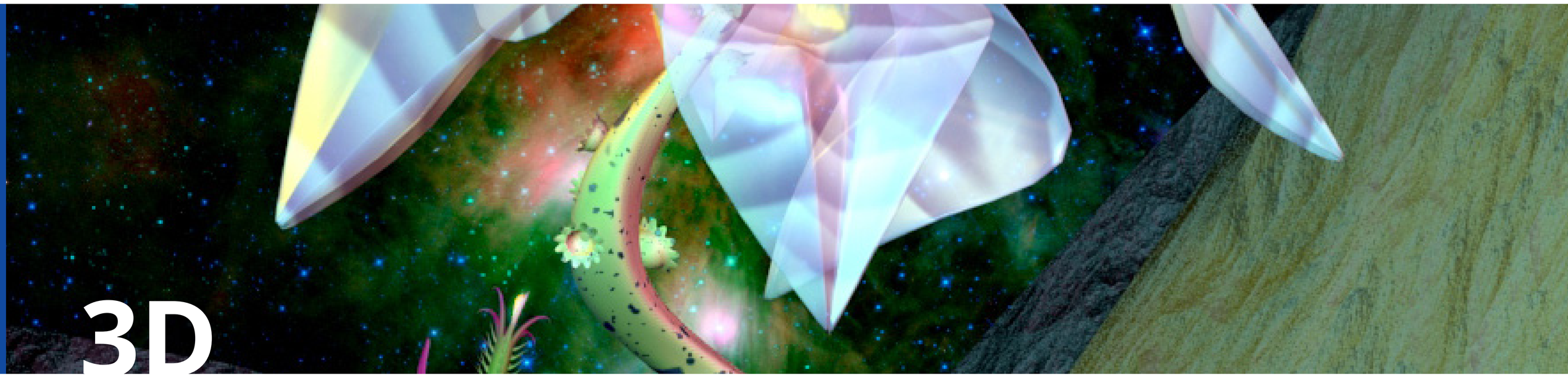
“TEE”

Hier handelt es sich um eine Fotostrecke, die ich wärend meiner Zeit an der Kunstuniversität angefertigt habe. Ich wollte die kühlere Jahreszeit thematisieren.

Ich habe mich für zwei Elemente entschieden, die noch auf den Herbst hindeuten, wie die Nuss und den Zweig, der zusätzlich als Farbtupfer dient. Diese organischen Elemente bilden einen guten Kontrast zu den geometrischeren Objekten wie dem Spiegelsplitter und den Steinen. Die Tasse Tee soll dabei als verbindendes Element dienen, die dem ganzen Bild zudem Wärme verleiht.

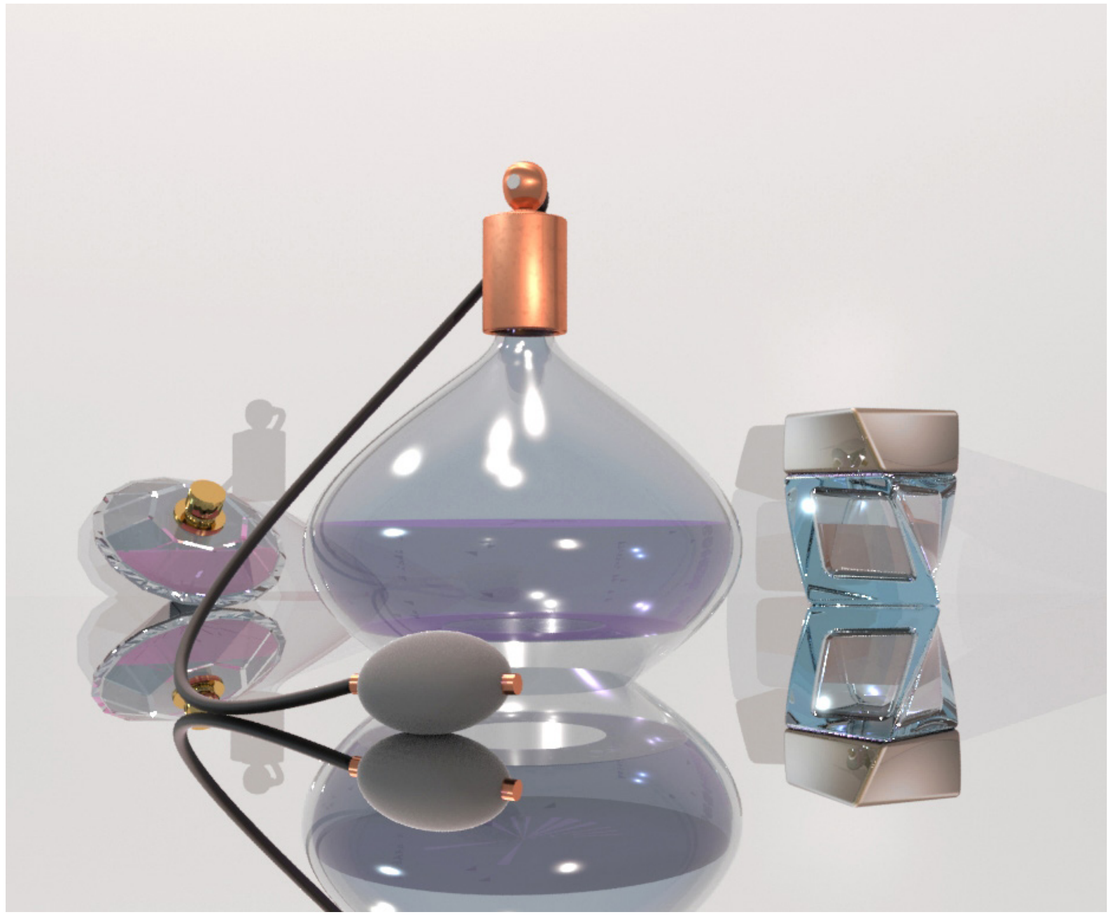
“HERBST”

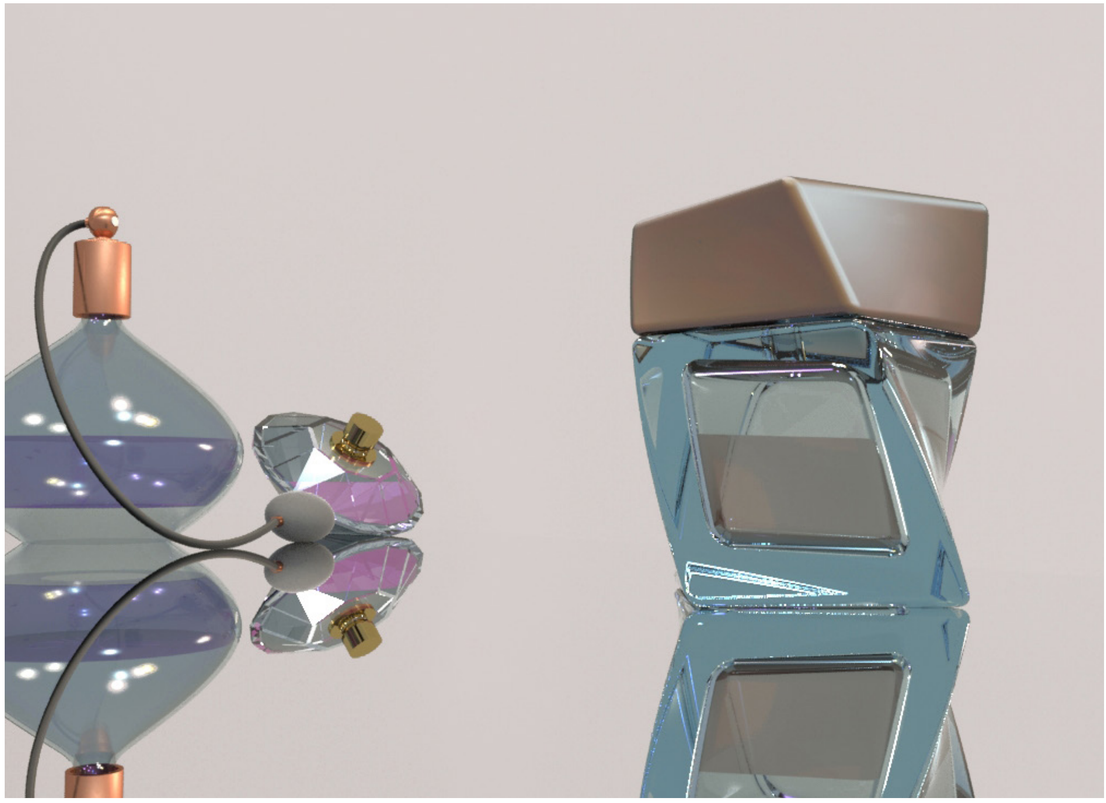
Diese Fotos wurden ebenfalls zum Thema “Herbst” erstellt, jedoch habe ich mich hier auf organische Elemente wie Blätter, Moos, Zweige, Gras und Orangen entschieden. Es handelt sich hierbei um ursprünglich zufällige Anordnungen, die durch das Fallenlassen der Objekte erzeugt wurden - die auf das Fallen der Blätter im Herbst hinweisen sollen. Anschließend habe ich noch Details arrangiert.


3D

“PARFUM”

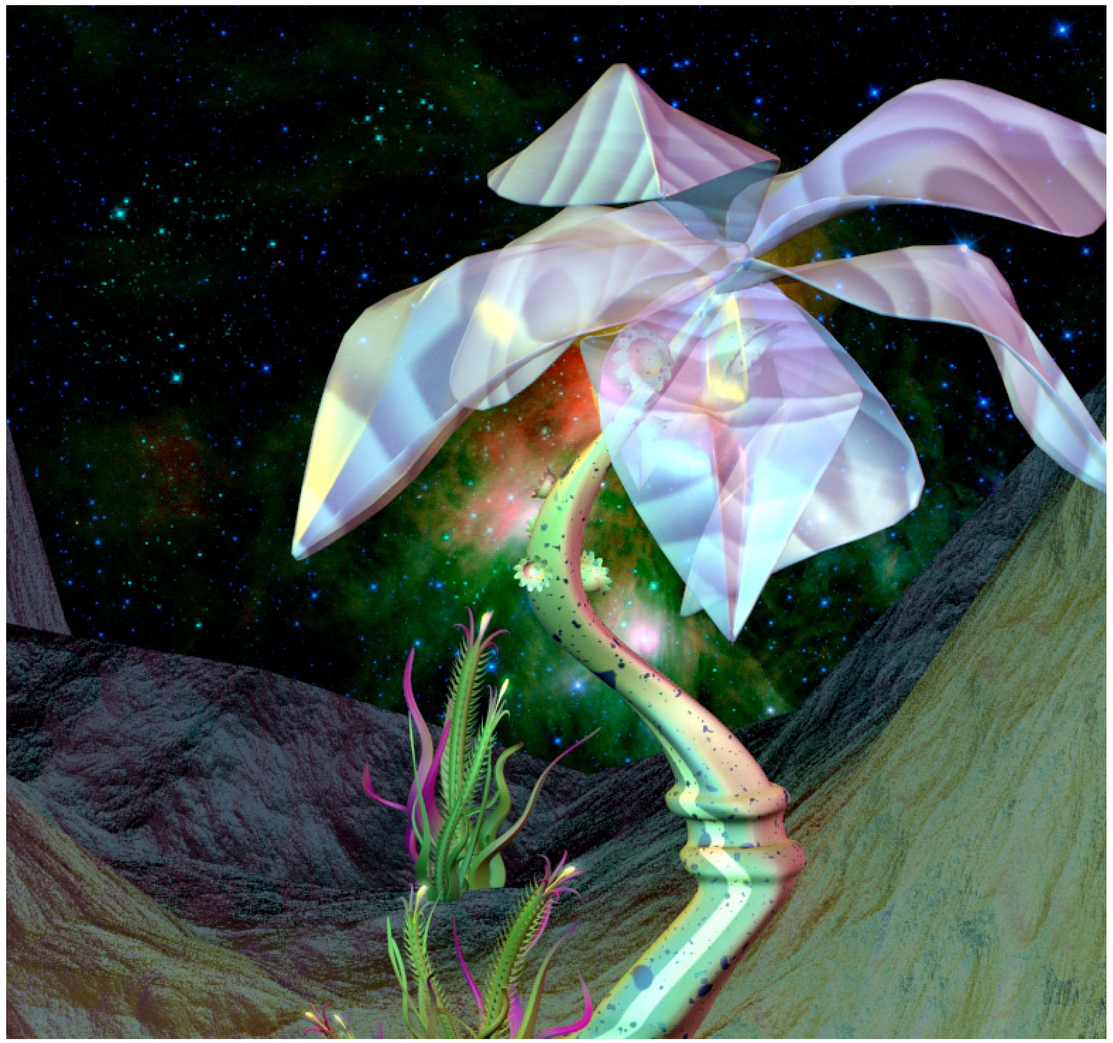
Das Ziel war hier drei Parfum-Flakons in unterschiedlichen Techniken zu erstellen. So wurde für den Runden Flakon nur ein Pfad für die äußere Kontur erstellt, der anschließend um den so entstehenden Mittelpunkt rotier wurde, der Diamanten-Flakon wurde mit der Low-Poly-Methode erstellt und der leicht gedrehte Quader wurde mit Hilfe eines Filters gefertigt. Besonders wichtig war mir bei dieser Arbeit die Betonung der unterschiedlichen Materialen mitsamt ihrer Eigenschaften bezüglich Reflexion und Transparenz.

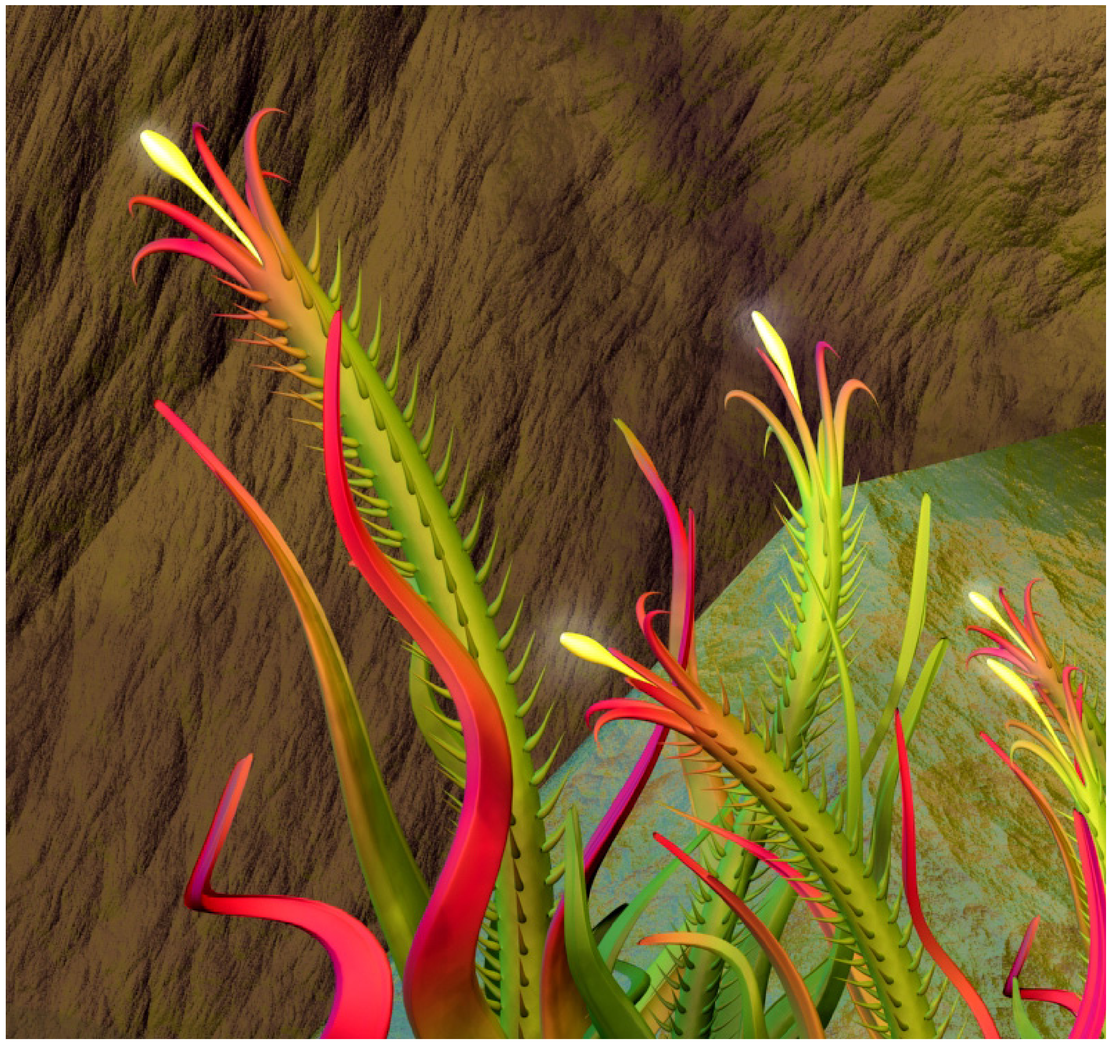




“PLANETEN-LANDSCHAFT”

Hierbei handelt es sich um den Entwurf einer Planetenlandschaft, bei der die Vegetation zwar etwas an jene der Erde erinnern, aber sich im Einzelnen deutlich davon unterscheiden soll. Ich habe mich vor allem von der Formenwelt inspirieren lassen und wollte mit Texturen und Oberflächen einen surrealen Effekt erzeugen, wie etwa durch leuchtende Blütenstempel oder transluzente „Palmblätter“.





ILLUSTRATION

“CHARAKTERE”

“STUDIEN”