

BOP3102
Grafisk design
Bacheloroppgave
Høyskolen Kristiania

Bilaga 2: Processhäfte – Skisser

VÅR 2017

"Denne bacheloroppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania.
Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger."

1. Moodboard





2. Research, sneakersvarumärken

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.1. NIKE

Nikelogon, även kallad "swoosh" är tänkt att symbolisera den samma grekiska gudinnans vingar. Syftet är även att den ska förmedla fart och rörelse. Logon, som ofta ses i rött mot vit bakgrund symboliserar med sin röda färg passion, energi och glädje, mot den vita bakgrunden som står för ädelhet, charm och renhet. Namnet Nike är taget från den grekiska mytologins gudinna med samma namn. Nike var segrers gudinna.



Bild via StockX (<https://stockx.com/nike-air-max-1-sport-red-2017>)



Bild via A Social Media Agency (<http://www.asocialmediaagency.com/blog/wp-content/uploads/2014/02/Nike-logos.jpg>)



Bild via Logok (<http://logok.org/wp-content/uploads/2014/03/Nike-logo--wordmark.png>)



Bild via Pngall (<http://www.pngall.com/nike-logo-png>)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.2. AIR JORDAN

Air Jordan är del av varumärket Nike, och Jordanlinjen är uppkallad efter basketspelaren Michael Jordan.



Bild via Pinterest (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/a4/60/62/a46062a8a521825a75caf335475a20f9.jpg>)



Bild via Wikipedia (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/3/37/Jumpman_logo.svg/1024px-Jumpman_logo.svg.png)



2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.3. ADIDAS

Namnet adidas kommer från den ena grundarens namn, Adolph Dassler. Adolphs gick under smeknamnet Adi, vilket resulterade i att Adi sammansatt med första tre bokstäverna i efternamnet bildade adidas. Adidas använder sig av en liten stavelse i namnet för att urskilja sig från andra märken. Från början grundades adidas under ett annat namn av de två bröderna Adolph och Rudolph, namnet Dassler shoes. Bröderna skiljdes åt efter oenseheter och Rudolph skapade sitt eget märke, Puma. Den senaste adidaslogon symboliserar ett berg, vilket står som en metafor för de utmaningar och mål alla atleter ställs inför och måste överkomma.



Bild via End Clothing (https://www.endclothing.com/media/catalog/product/cache/0/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/3/1/31-07-2015_adidas_superstar80s-dlx_vintagewhite_coreblack_restock_1.jpg)



Bild via Fine Print NYC (<https://www.fineprintnyc.com/images/blog/history-adidas-logo/adidas-heritage-logo.png>)



Bild via Pinterest (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/77/c1/d6/77c1d6fcb94d1bfaad4f82c6aea7a016.jpg>)



Bild via Pinterest (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/77/c1/d6/77c1d6fcb94d1bfaad4f82c6aea7a016.jpg>)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.4. PUMA

Puma, med sina rötter i adidas, grundades av den andra Dasslerbrodern, Rudolph. Namnet och djuret Puma valdes för att det symboliserar fart och styrka i ett djur som är aktivt dag som natt, allt detta värderingar som Puma ville förkroppsliga i sitt varumärke.



Bild via Fine Print NYC (<https://www.fineprintnyc.com/blog/puma-logo-history>)



Bild via Fine Print NYC (<https://www.fineprintnyc.com/blog/puma-logo-history>)



Bild via Fine Print NYC (<https://www.fineprintnyc.com/blog/puma-logo-history>)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.5. NEW BALANCE

New Balance startade som ett företag som sålde ortopediska sulor innan de producerade skor, som även de var tänkta som ortopediska skor till en början. Namnet kommer utav att grundaren hade observerat kycklingar, och hur de stödde sig med sina tre klor. Detta menade han var en ny typ av balans, på engelska "New Balance".



Bild via Pinterest (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/7e/30/71/7e30717f5dadc08585e139b670726397.jpg>)



Bild via New Balance ([http://nb.scene7.com/is/image/NB/w990gl4_nb_02_i?\\$dw_temp_default_gallery\\$](http://nb.scene7.com/is/image/NB/w990gl4_nb_02_i?$dw_temp_default_gallery$))

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.6. ASICS

Asics startade under namnet Onitsuka Tiger. Onitsuka efter grundaren Kihachiro Onitsuka, och Tiger ifrån ett mindre företag som Onitsuka köpte upp. På 70-talet gick Onitsuka Tiger ihop med två andra företag. Dessa tre samlades under namnet Asics. Namnet Asics är en akronym av orden "Anima Sana In Corpore Sano", vilket betyder "en sund själ i en sund kropp". Onitsuka Tiger finns fortfarande kvar som ett eget märke. För att behålla och förtydliga sitt ursprung, används ränderna som visas i en av logotyperna för att syfta till ränderna hos en tiger.



Bild via End Clothing (<https://www.endclothing.com/row/asics-gel-lyte-iii-og.html>)



Bild via Logos Download (http://logos-download.com/wp-content/uploads/2016/12/Onitsuka_Tiger_logo.png)



Bild via Wikipedia (<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/c/cd/Asics.svg/1200px-Asics.svg.png>)



Bild via All Free Download (http://images.all-free-download.com/images/graphicthumb/asics_tiger_logo_27857.jpg)



Bild via SGB Media (https://sgbonline.com/wp-content/uploads/2016/10/ASICS-TIGER_logo2_original.jpg)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.7. REEBOK

Namnet Reebok kommer ifrån en afrikansk gasell kallad rhebok. Den nya logotypen bestående av tre delar bildar deras röda deltalogo, där varje del representerar den förändring träning kan ha för en person. Fysisk, mental och socialförändring.



Bild via Reebok (http://www.reebok.com/dwstatic/aaip_prd/on/demandware.static/-/Sites-reebok-products/en_US/dwd94e4402/zoom/9771_01.jpg)



Flera av logotyperna här ovan är "endorsed logos", d.v.s. de används/har använts inom andra idrottsfält och för andra produkter utöver skor, så som ishockey t.ex.



Bild via Fonts In Use (https://d35fkjhg199.cloudfront.net/static/use-media-items/16/15518/full-1400x311/56702b08/reebok_logo-1970s-1986.png?resolution=0)



Bild via Fonts In Use (https://d35fkjhg199.cloudfront.net/static/use-media-items/16/15518/full-1400x311/56702b08/reebok_logo-1970s-1986.png?resolution=0)



Bild via Twitter (<https://twitter.com/ReebokCLASSICjp>)



Bild via Pinterest (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5e/ac/44/5eac44ffb0e46c196109a50691337da8.jpg>)



Bild via Reebok (http://preview.thenewsmarket.com/Previews/RBOK/StillAssets/321451_v2.jpg)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.8. VANS

Namnet Vans kommer från grundaren Paul Van Dorens namn. Off the wall syftar till tomma swimmingpoler där det går att köra skateboard upp på kanterna för att komma över de, upp i luften, off the wall.



Bild via Vans (<https://www.vans.eu/shop/en-gb/vans-eu/old-skool-shoes-D3HNVY>)



"OFF THE WALL"

Bild via Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Vans#/media/File:1_999_PREVIEW_IMAGE.png)



Bild via Pixels Talk (<http://www.pixelstalk.net/vans-logo-wallpapers-hd/>)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

2.9. CONVERSE

Tidigare bestod Converse logo enbart av namnet, vilket kommer ifrån efternamnet till grundaren Marquis M Converse. Senare tillkom stjärnan som en referens till all-star basketspelaren Chuck Taylor.



Bild via Converse (http://demandware.edgesuite.net/aalw_prd/on/demandware.static/-/Sites-ConverseMaster/default/dw-f49ae8ce/images/hi-res/M7650C_standard.jpg)



Bild via Blogspot (http://1.bp.blogspot.com/_7yB-eeGvii/TM-vx3-R0qxl/AAAAAAAAACj8/onK-1I6OTX4/s1600/converse_logo.jpg)



CONVERSE®

Bild via Logok (<http://logok.org/wp-content/uploads/2014/03/Converse-logo-old-1024x768.png>)



Bild via Famous Logos (<https://www.famouslogos.net/images/converse-star-chevron.jpg>)

CONVERSE

Bild via Logok (<http://logok.org/wp-content/uploads/2014/03/Converse-Logo-New-1024x768.png>)

2. RESEARCH: SNEAKERSVARUMÄRKEN

3. Namnprocess

3. NAMNPROCESS

Bakgrunden till namnet jag valt för mitt fiktiva sneakersmärke är Ymse. Ymse är ett ord som härstammar från Jämtland, det landskap i Sverige jag kommer ifrån. I efterkant har jag även funnit ut att det är ett ord i det norska språket.

På jämtländska betyder Ymse "lite av varje", något som jag tycker är passande för detta projekt, då det består av många olika delar, som kommer tillsammans och bildar en helhet.

Tanken bakom att leta efter ord i det jämtländska språket (Jämtländskan är egentligen en dialekt, men uppfattas som ett eget språk då den skiljer sig mycket från rikssvenska.) kommer genom att jag studerade andra varumärken, och märkte att många har en historia knutet till sitt namn, flera av de på något vis till begreppen rörelse och styrka. Då detta är ett nytt märke utan tidigare bakgrund eller en idrottsrelaterad historik valde jag därför att utgå ifrån min egen historia, och vad som är typiskt jämtländskt.

I utgångspunkt såg jag efter jämtländska ord som betyder eller kan förknippas med begreppen rörelse och styrka, men jag noterade även ned andra ord som hade ett tilltalande uttal eller en betydning som kunde vara passande, trots att de inte var direkt associerande till styrka eller rörelse.

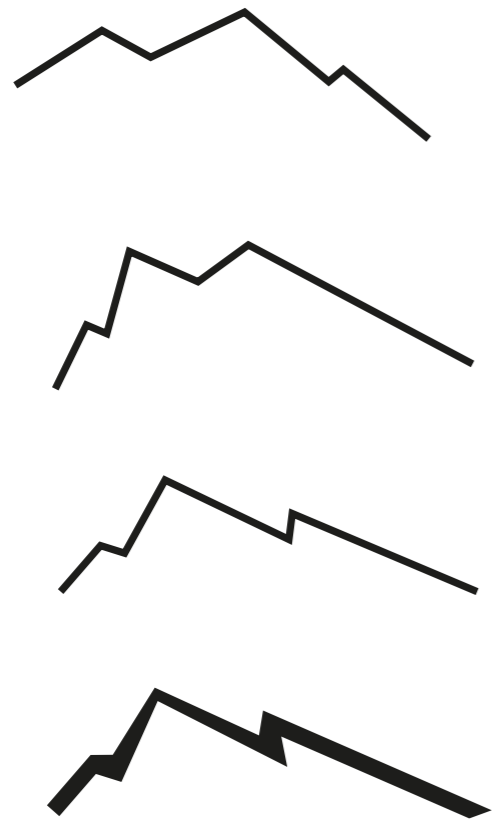
Ordet i sig har vid första syn kanske ingen direkt betydelse som stämmer överens med de värderingar jag valt att arbeta utifrån, men jag finner det ändå passande då ordets betydning lämnar det öppet för mottagare att fylla med sina egna tolkningar. Namnets innebörd kommer även reflekteras genom sneakerns visuella formspråk, i det avseende att den består av flera komponenter, former och färger. För begreppen styrka och rörelse kommer sneakerns former vara en bidragande faktor till att visualisera dessa.

Goaktu - Frikostig
Fäles - Färdas
Gjeling - Häftig vindby
Flyt - Snabb
Keivu - Svår att komma överens med
Kjava - Ta sig fram
Allstäns - Överallt
Enkom - Lämpligt, passande
Ansoles - Mot solen
Ensis, ansys - Energisk, flitig, arbetsam
Haglän - Smakfull, präktig
Av å tä - Till och från, fram och tillbaka
Hått - Behag, charm
De värom - De bästa, de värsta, framstående
Kvek - Pigg, vid liv, vaken
Malna - Molnen
Månsam - Trivsamt
Nautut - Enormt, väldigt
Nola - Norr om, nordanvind
Oppi veran - Upp i luften
Oppneat - Upp och ner
Ovonsla, ovonsle - Oerhört, överdrivet
Ovårut - Storartat, ofantligt
Ru - Fjällliknande berg
Sjäpa - Göra sig till
Säder - Senare, längre fram i tiden
Vetin - Nyfiken
Vä - Vara
Ymse - Lite av varje
Ännlaus - Ändlös
Bjänn - Björn

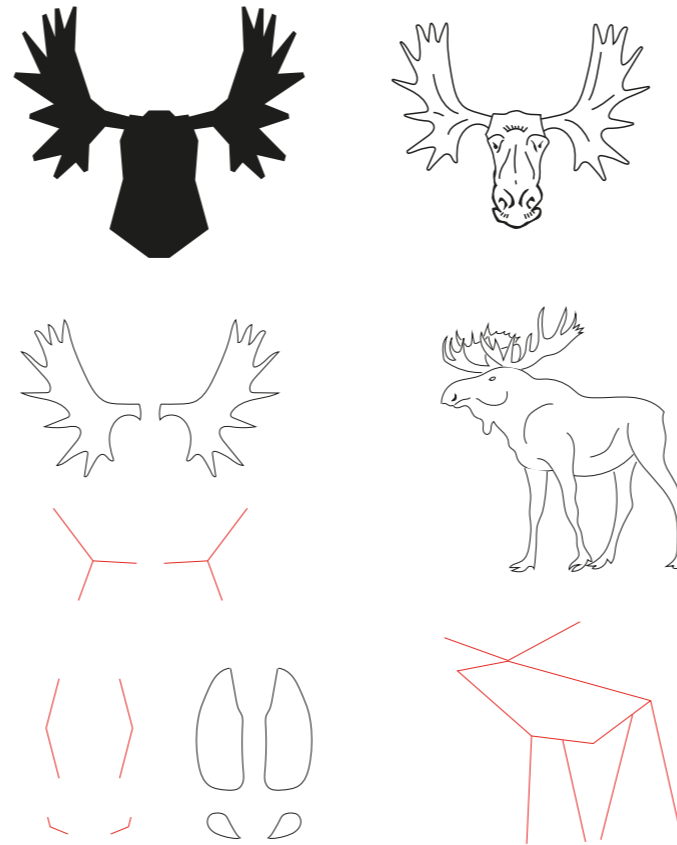
4. Logotyp

4. LOGOTYP

Syftet med illustrationerna här nedan har varit att försöka fånga former som går att relatera till styrka, hastighet eller rörelse. För detta har jag utgått ifrån fjället Åreskutan, samt Jämtlands landskapsdjur älg. Genom att utgå ifrån en siluetten av Åreskutan finner vi linjen som sedan stiliseras vidare för att slutligen få en form som kan liknas vid hos en sneaker, eller vara ett element i sneakers form.



Genom att stilisera älgan blir det möjligt att hitta dess enklaste former. I och med det så blir det möjligt att hitta former som jag kan bygga vidare på till logotypen, och även formen till sneakern.



Stilisering av älgens fotavtryck kan enkelt justeras till att påminna om sulan på en sko.



Älgens horn, och variationer av de, nederst kan vi se hur de istället mer för tankarna till vind och rörelse.



4. LOGOTYP

För arbetet med logon har jag försökt att utgå ifrån de begrepp jag identifierat utifrån existerande skomärken. Det som oftast är genomgående är att de antingen vill kommunicera styrka eller någon form av rörelse. Jag har främst utgått utifrån styrka, för att försöka distansera mig från andra sneakersmärken, där fokus ofta verkar ligga vid att förmedla hastighet i sin logotyp.

Figur 1



YMSE

Figur 4



YMSE

Figur 6



YMSE

Figur 2



YMSE

Figur 5



YMSE

Figur 7



YMSE

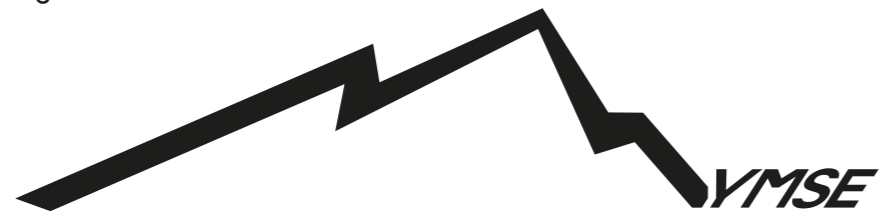
Figur 3



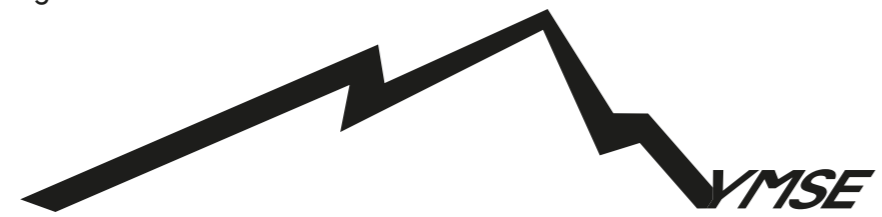
YMSE

4. LOGOTYP

Figur 8



Figur 9



Figur 10



Figur 11



Figur 12

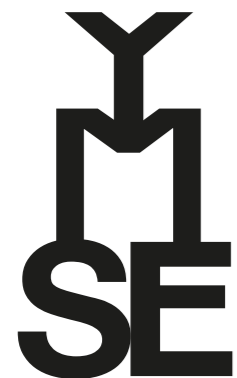


Figur 13



4. LOGOTYP

Figur 14



Figur 17



Figur 15



Figur 18



Figur 16



4. LOGOTYP

Som vi kan se på logotyperna på föregående sida så upplevs S och E som ett eget ord, därför valde jag att abstrahera dessa bokstäver, för att få en bättre helhet i logon.

Figur 19



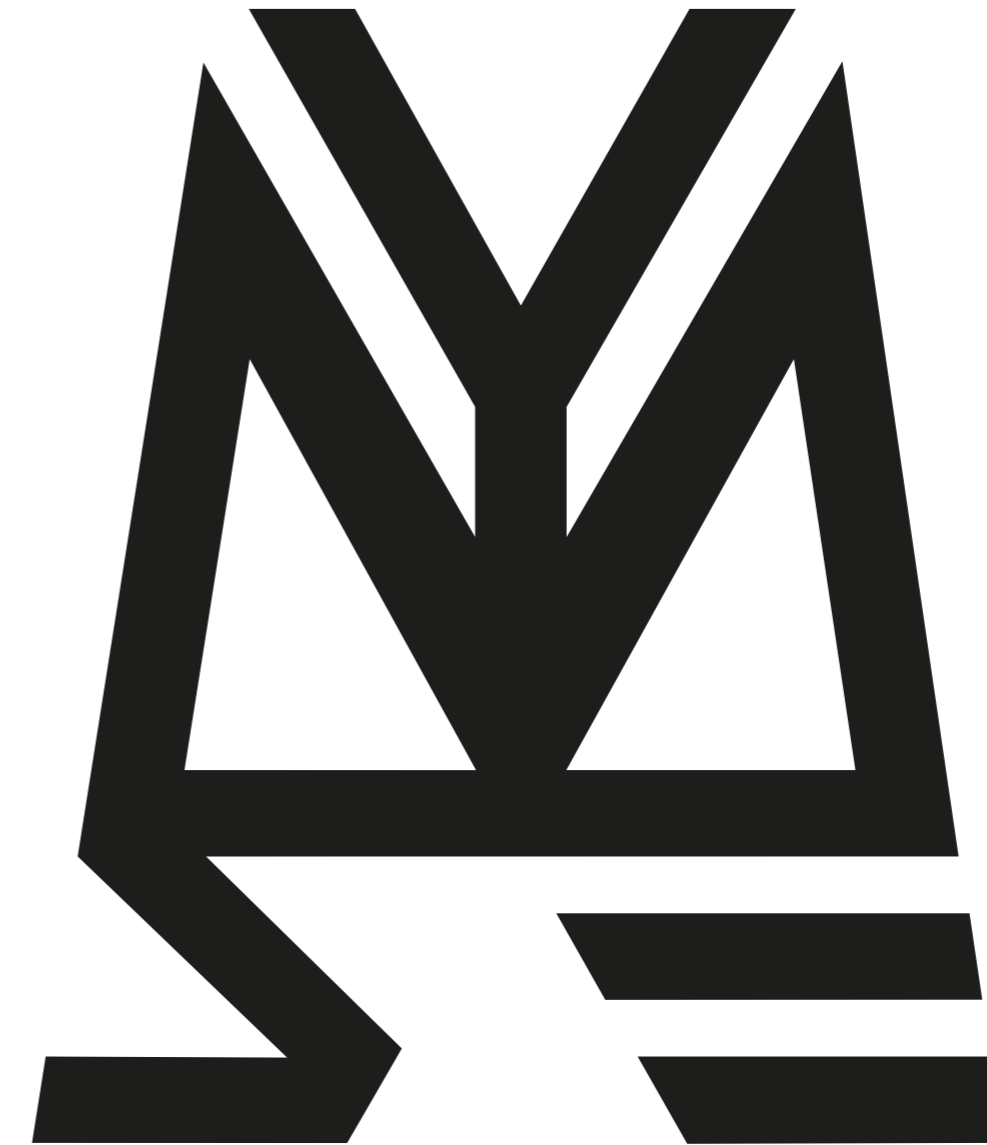
Figur 21



Figur 20



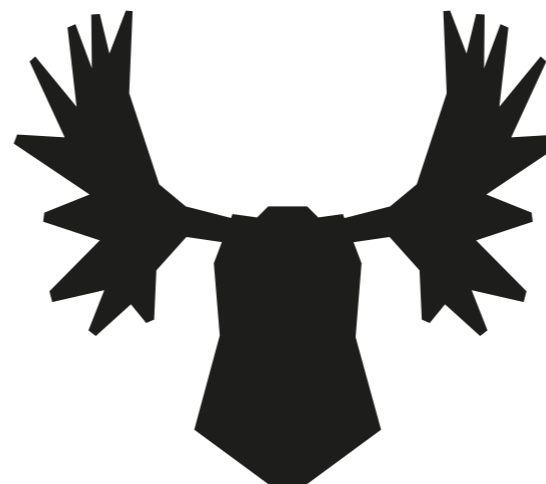
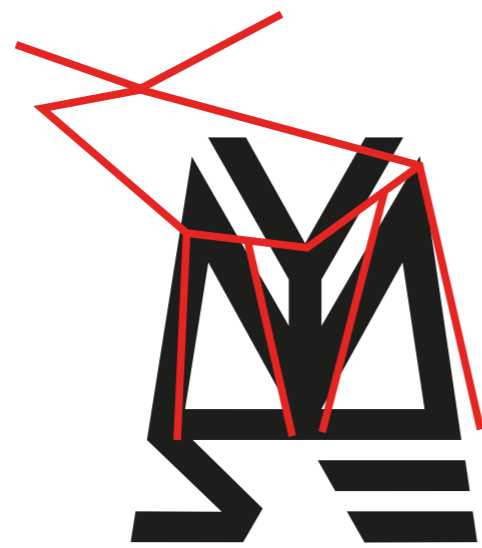
Figur nr 21 som är den slutgiltiga logotypen består av bokstäverna Y M S E, som tillsammans ger en helstöpt känsla. Genom skisserna har vi kunnat följa hur den utvecklats sig, samt hur den hämtar inspiration från Jämtland i form av berget vi kan se bokstaven M som, men även hur det går att dra liknelser till djuret älgen, Jämtlands landskapsdjur.



4. LOGOTYP

I loggan så kan här se hur den inspirerats av de abstraherade formerna från en älg. Vi kan se hur Y'et representerar en vidare stilisering av hornen och den övergripande formen är inspirerad av fotavtrycket och kroppsiluetten hos älgen. Genom att visualisera och abstrahera detta in i logotypen är detta med på att förstärka kvaliteterna hos älgen, nämligen dess styrka, och kanske inte fullt lika känt även dess hastighet. Om vi ser vidare till älgen och det den representerar finner vi även dess titel skogens konung, och att det även uppfattas som ett stolt djur.

Vi kan här se hur de båda formerna har likheter och påminner om varandra, med logotypen som ser ut att ha något djuriskt över sig, likt ett ansikt med ögon.

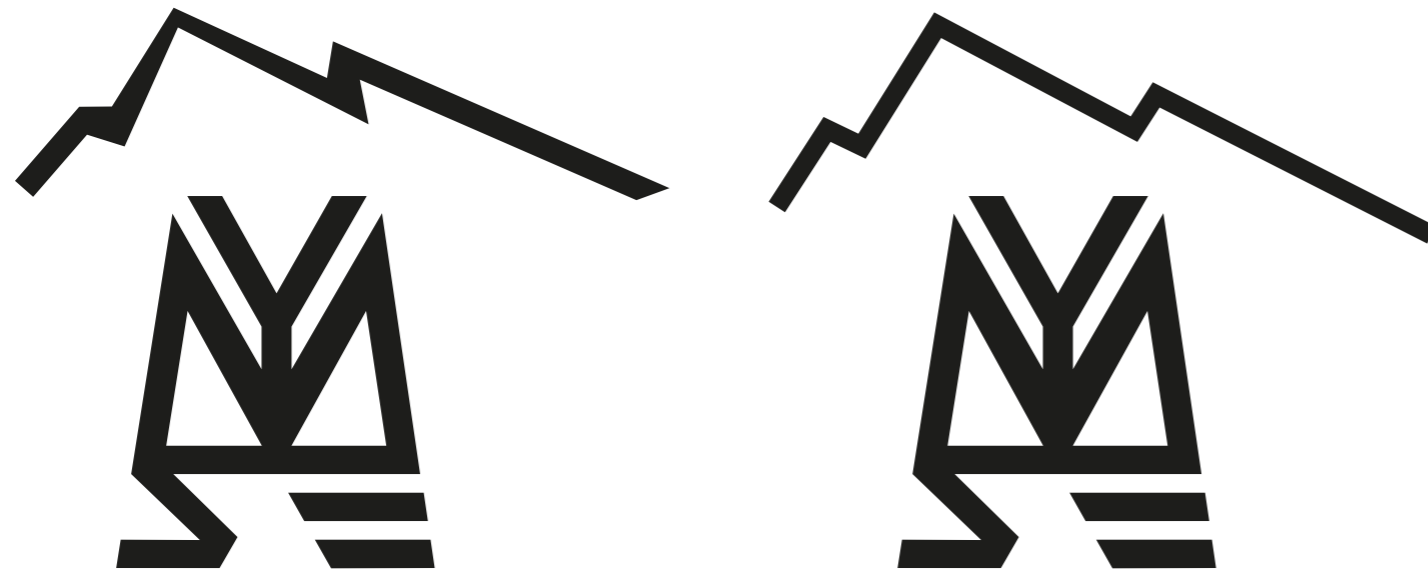


5. Tilläggselement

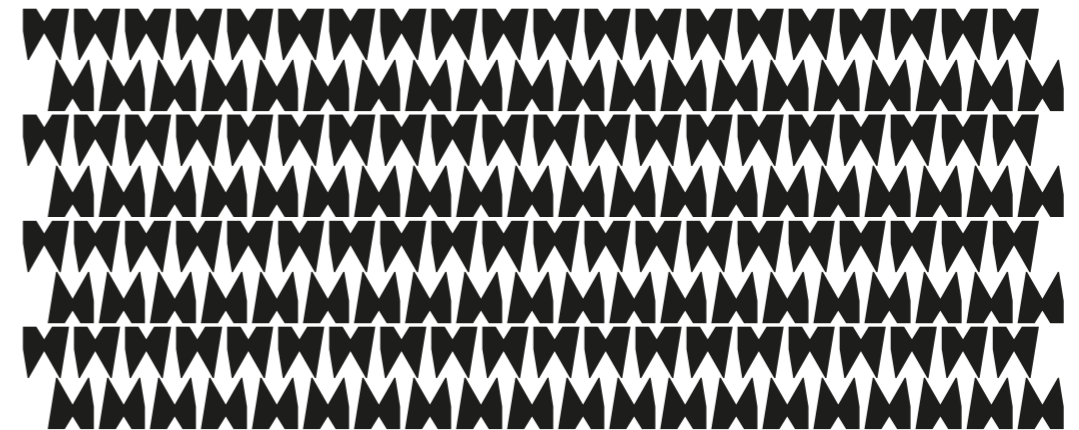
5. TILLÄGGSELEMENT

Som tilläggs-element har identiteten två, fjällsiluetten och en form tagen ur själva logon. Logoformen kan användas som ett eget fristående element, eller användas för mönsterdesign. Dessa är främst tänkt för att vara element till sneakern, som visat tidigare så abstraherades fjälllinjen utifrån den kurviga formen för att bli hård och kantig för att få samma formspråk som logon.

Under denna process upplevde jag det som att logotypen och denna form inte samspelar så väl som jag önskade. Detta har jag försökt åtgärda genom att återgå till en av de tidigare formerna med en monolinje.



Genom att identifiera inbördes former i logon finner vi formen som utgör komponenten för mönstret.



6. Profilfärger

6. PROFILFÄRGER

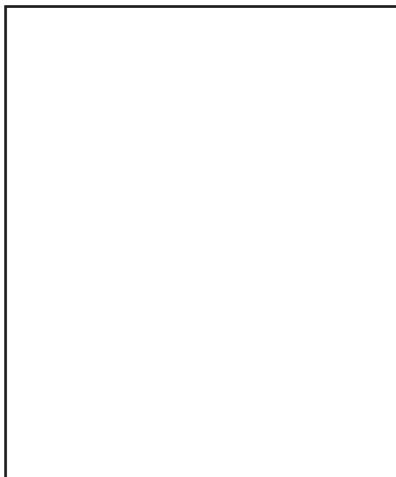
Utifrån min research där jag fann ut att färgerna svart och vitt var de vanligast förekommande valde jag att göra en palett med neutrala färger. Färgerna är ofta färger vi finner i naturen vintertid, då de går från svart, till vitt, med två olika toner därimellan. Paletten är inspirerad av Åre i Jämtland där jag kommer ifrån.

Det jag förknippar Åre starkast med är att det är känt som en vinterort för skidåkning, något som hela min uppväxt har präglats av. Med vintern kommer naturligt nog snön, och dess vita färg som täcker allt annat.

CMYK-VÄRDE
C: 0%, M:0%, Y:0%, K:0%

RGB-VÄRDE
R: 255, G: 255, B: 255

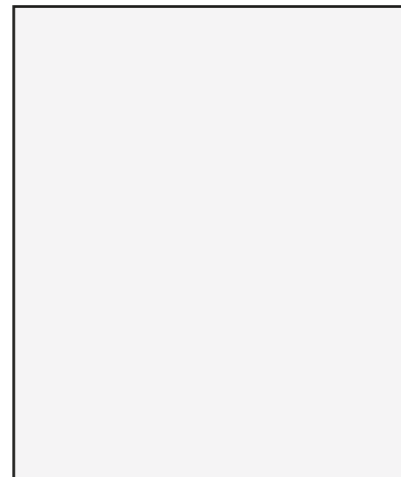
HEXADECIMALT-VÄRDE
#FFFFFF



CMYK-VÄRDE
C: 5%, M:4%, Y:4%, K:0%

RGB-VÄRDE
R: 245, G: 244, B: 244

HEXADECIMALT-VÄRDE
#F4F4F4



CMYK-VÄRDE
C: 69%, M:57%, Y:53%, K:57%

RGB-VÄRDE
R: 59, G: 62, B: 64

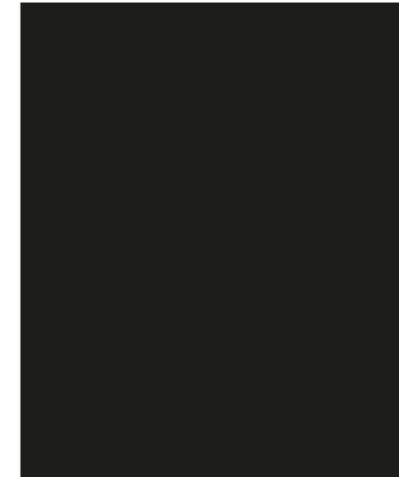
HEXADECIMALT-VÄRDE
#3B3E3F



CMYK-VÄRDE
C: 0%, M:0%, Y:0%, K:100%

RGB-VÄRDE
R: 29, G: 29, B: 27

HEXADECIMALT-VÄRDE
#000000



7. Typografi

7. TYPOGRAFI

Det jag har sett efter i ett typsnitt är främst ett som ska innehålla några av de dragen vi finner i logotypen. Med logon som tagit utgångspunkt ifrån M i familjen Futura har jag sökt efter typsnitt med liknande uppbyggnad i bokstaven M. Inte enbart för själva liknelsens skull, men formen M har kan liknas vid ett fjäll med sina sluttande toppar och dalar. Vidare begränsade jag mig till sans seriffer för att få ett modernare uttryck. Av de som passade, vissa mer andra mindre, valde jag att gå vidare med typsnittet Sofia Pro, som är genomgående för detta dokument, och är endel av identiteten till YMSE.

Helvetica Neue
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Futura
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Futura PT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Adrianna
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Sofia Pro
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Seravek
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

PT Sans
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

Myriad Pro
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

DIN Alternate
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
1234567890?!

8. Sneakersiluetter

8. SNEAKERSILUETTER



Nike Air Presto



Adidas Yeezy 350 V1



Y3 Ultra Boost High



Puma Disc Blaze



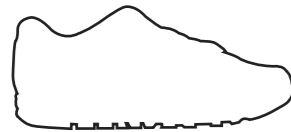
Adidas Clima Cool



Y3 Kohna



Adidas Superstar



Nike Air Max 1



Balenciaga Triple S



Raf Simons Ozweego 2



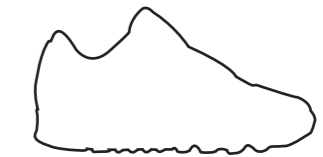
Asics Gel Kayano



Nike Air Max 97



Y3 The Mira



Nike Air Max 90



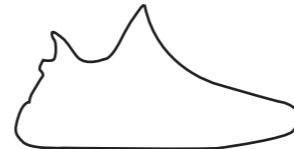
Raf Simons Response Trail



Nike Air Max Plus



Reebok Instapump Fury



Adidas Yeezy 350 V2



Adidas Ultra Boost



Nike Air Huarache

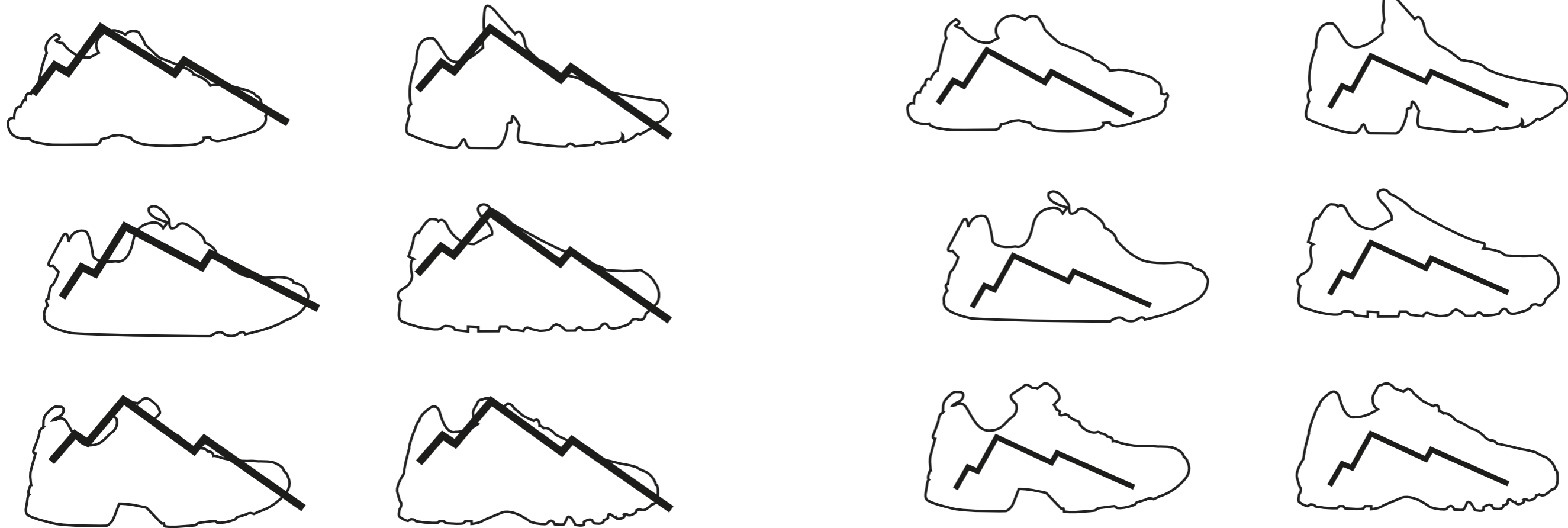


Nike Air Max 95

9. Skissprocess för sneaker

9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

Utifrån siluetterna på föregående sida har jag valt ut sex stycken vars form kan påminna om den hos ett fjäll. Vi kan här se hur linjen löper i överkant med de olika modellerna, samt hur den skulle kunna tänkas vara ett inslag som löper genom hela formen.



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

De former jag valde att gå vidare med från föregående sida lade grunden för skissarbetet för min egen modell. Som regel försökte jag utgå ifrån sulan av skon, och sedan arbeta mig uppåt. Jag har i de flesta av skisserna utgått ifrån en fjällliknande form för att ämnebetona YMSE in i formen av sneakern, eller genom element synliga i den.

Figur 1



Figur 2



Figur 3



Figur 4



Figur 5



Figur 6



Figur 7



Figur 8



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

Figur 9



Figur 10



Figur 11



Figur 12



Figur 13



Figur 14



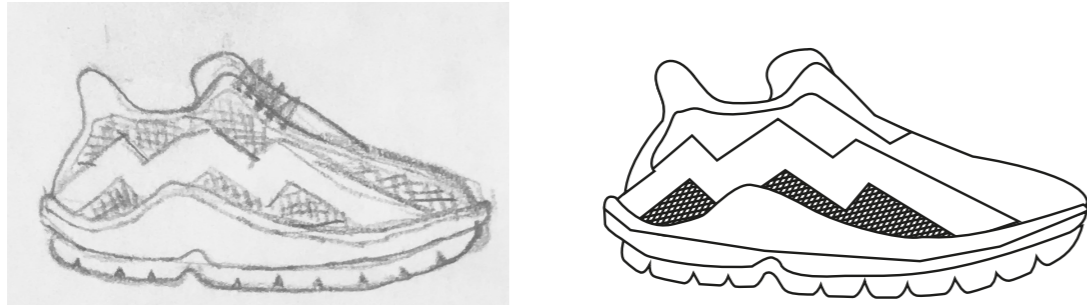
Figur 15



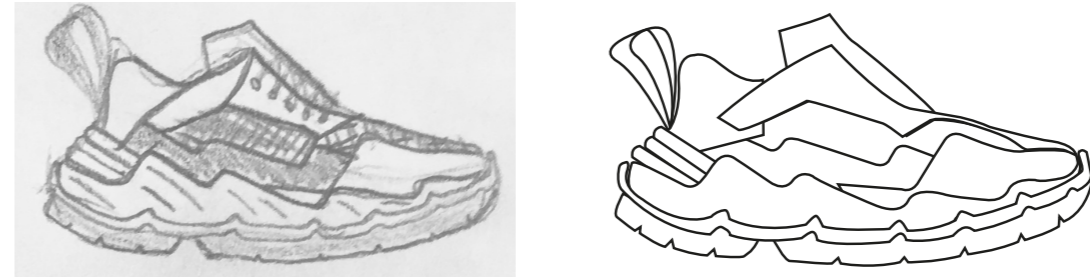
9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

För det vidare arbetet tog jag de handritade skisserna till illustrator för att vektoriseras. I och med att dessa skisser håller en relativt låg och jämn nivå blir metoden av att välja inte lika influerad av detaljer, detta gör att jag inte låst mig till detaljer som då kan vara med på att påverka mina val.

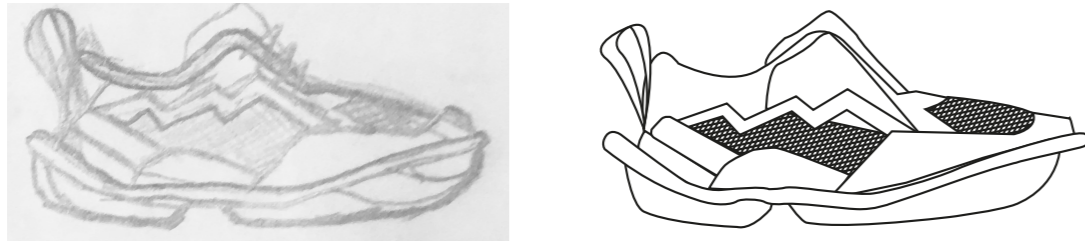
Figur 1



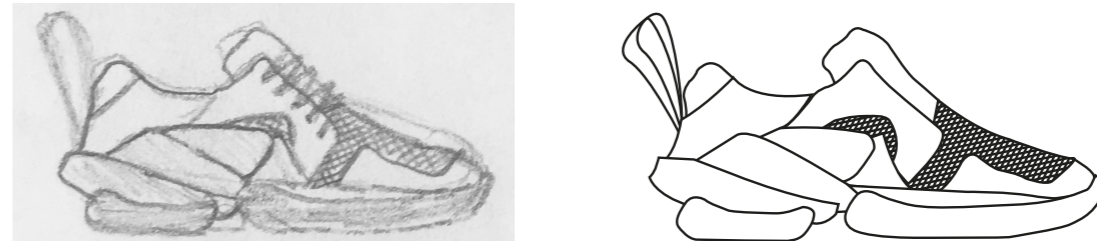
Figur 2



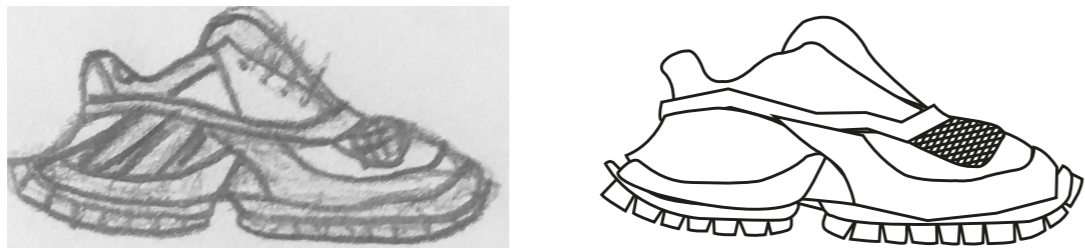
Figur 3



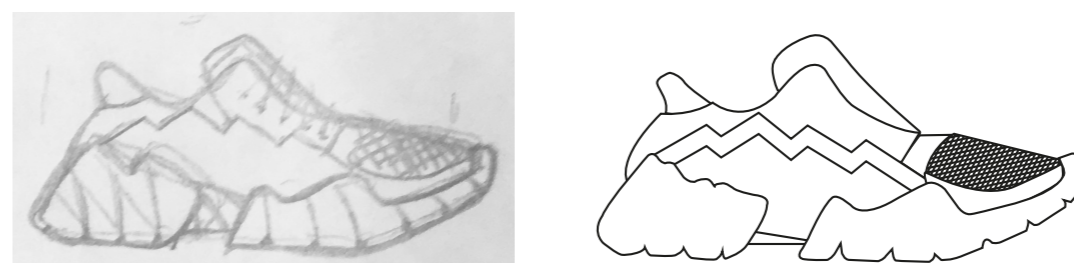
Figur 4



Figur 5

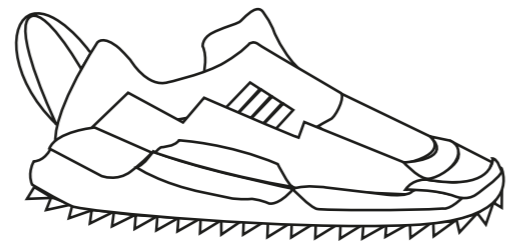
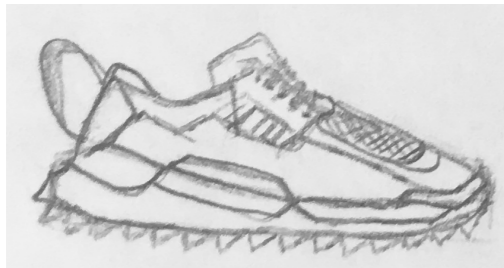


Figur 6



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

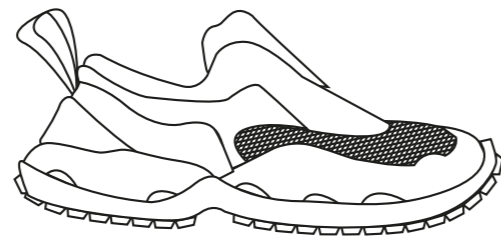
Figur 7



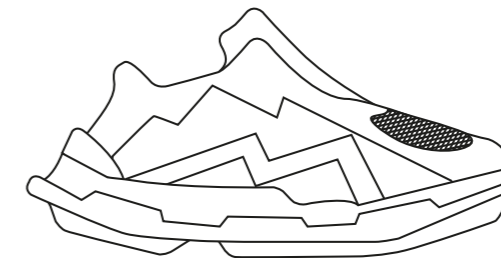
Figur 8



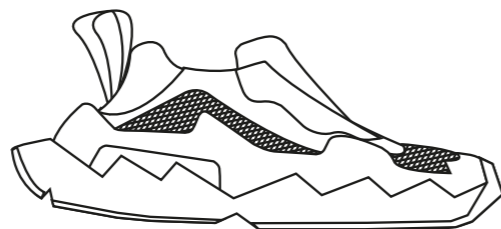
Figur 9



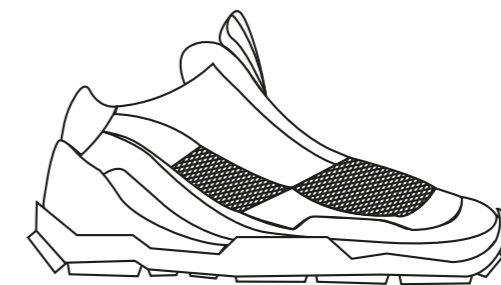
Figur 10



Figur 11

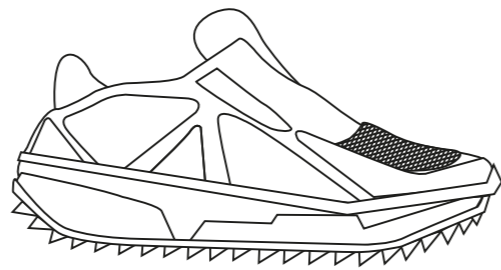


Figur 12

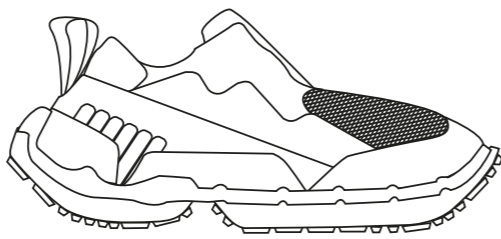


9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

Figur 13



Figur 14






Figur 15

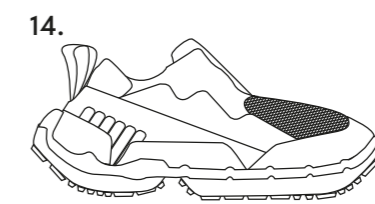
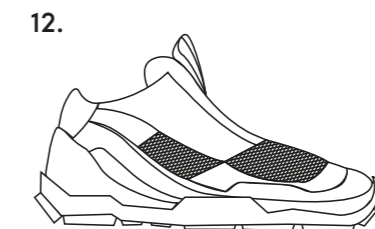
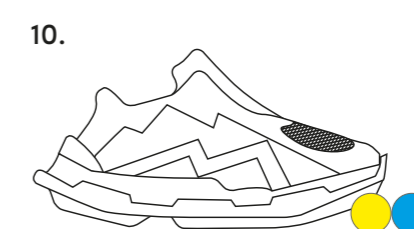
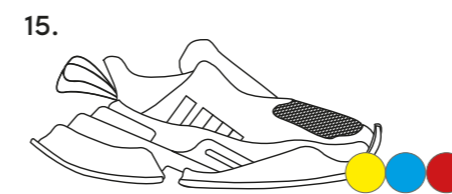
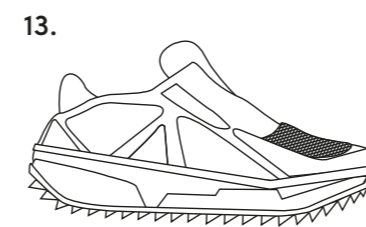
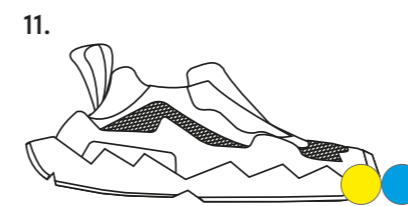
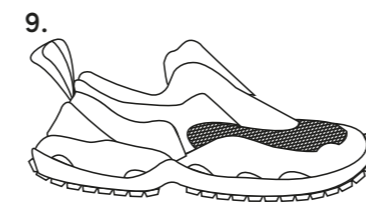
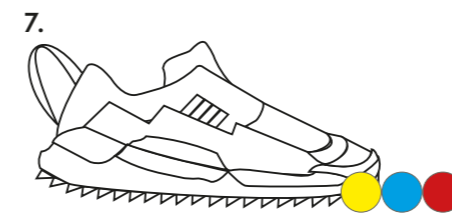
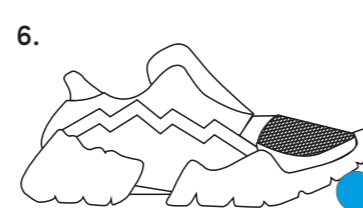
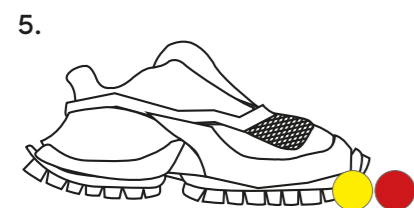
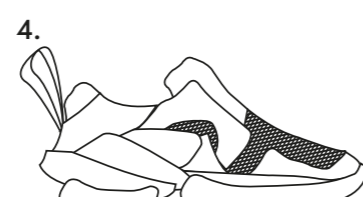
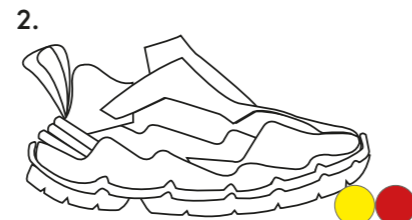
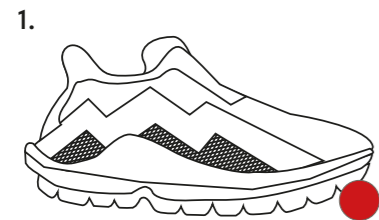


9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

Med hjälp av färgprickmetoden har jag sorterat ut skisser för att utarbeta ytterligare. Färgprickmetoden går ut på att ge skisserna poäng i form av färgmarkeringar, där varje färg representerar följande kriterier jag gett de:

-  Generell form, 2 poäng
-  Snabbhet/rörelse, 1 poäng
-  Styrka/stabilitet, 1 poäng

Utöver själva formen på sneakern som kommer ta utgångspunkt i personliga preferenser, så har jag valt de andra två kriterierna på bakgrund av att de båda är begrepp som jag vill förmedla i logotypen. För poänggivningen har jag valt att den generella formen ska väga tyngst för i min mening är det visuella det överordnade, därav att den ger 2 poäng. Syftet med denna metod är att de skisser med den högsta totala summan är de jag vidareutvecklat. Av de 15 har jag gått vidare med de 5 skisser som fick högst poäng.



| | |
|--------------|-------------|
| Poäng | 7: 5 poäng |
| 1: 1 poäng | 8: 1 poäng |
| 2: 3 poäng | 10: 3 poäng |
| 5: 3 poäng | 11: 3 poäng |
| 6: 1 poäng | 15: 5 poäng |

Denna metod gav mig 6 modeller, då jag ville begränsa mig till 5 stycken så har jag valt att exkludera nr 5. Anledningen till detta är enbart utifrån personliga preferenser, då jag tror de andra har mer potential.

9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

På följande fem sidor är de fem olika modellerna återgivna i färg, samt något mer detaljerade. Utifrån dessa har jag valt en att representera YMSE. Valet av en visade sig vara svårt, då alla i min mening har potential.



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

För att välja en av de fem använde jag mig inte av en metod, utan jag tog ett eget val baserat på hur skon stämmer överens med vad YMSE är förankrat i. Dess hårda och mjuka former skapar en komposition som jag upplever både som stark och snabb. Formerna är till viss del överdrivna, något som är inspirerat av modetrenden gällande "fula" skor, samtidigt som de mjuka formerna i sneakern kan påminna om något organiskt, detta i kontrast till logotypen som har en hård geometrisk form. Det var också en avgörande faktor att bergssiluetten är endel av sneakern.



9. SKISSPROCESS FÖR SNEAKER

Arbetet med att illustrera sneakern från övriga vinklar visade sig vara ett tidskrävande jobb, då jag enbart hade en vy att utgå ifrån. För att försöka göra processen så genomförbar som möjligt, med tanke på att de olika vyerna bör stämma överens med varandra, använde jag mig av tekniken som bilderna visar.



Väl i illustrator byggde jag först upp skon grovt med hjälp av kvadrater. För att få fram rätt proportioner på dessa mätte jag upp en kvadrat mot både bilderna för att se till att de hade rätt längd, höjd och placering.

Figur 1 visar hur längden mäts upp med en kvadrat, medans bredden tas fram i figur 2. Kvadraterna från de båda figurerna ger mig då figur 3, vilket är en grov skiss för sulan på sneakern. På detta vis fortsatte jag hitta proportionerna för de övriga vinklarna.

Figur 1



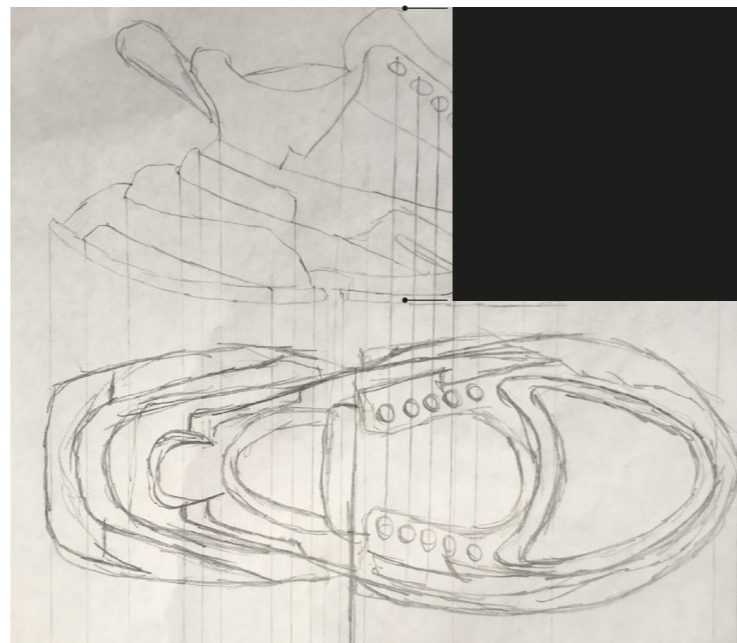
Figur 2



Figur 3



Figur 4



Som vi ser från figur 4 tar vi där fram höjden till sneakern, för att sedan kombinera höjden med längden och bredden från de andra figurerna. Detta gav grundlaget till skissandet och modellerandet för framsida och baksida.

9. FÄRDIGSTÄLLDA ILLUSTRATIONER



Vy utsida

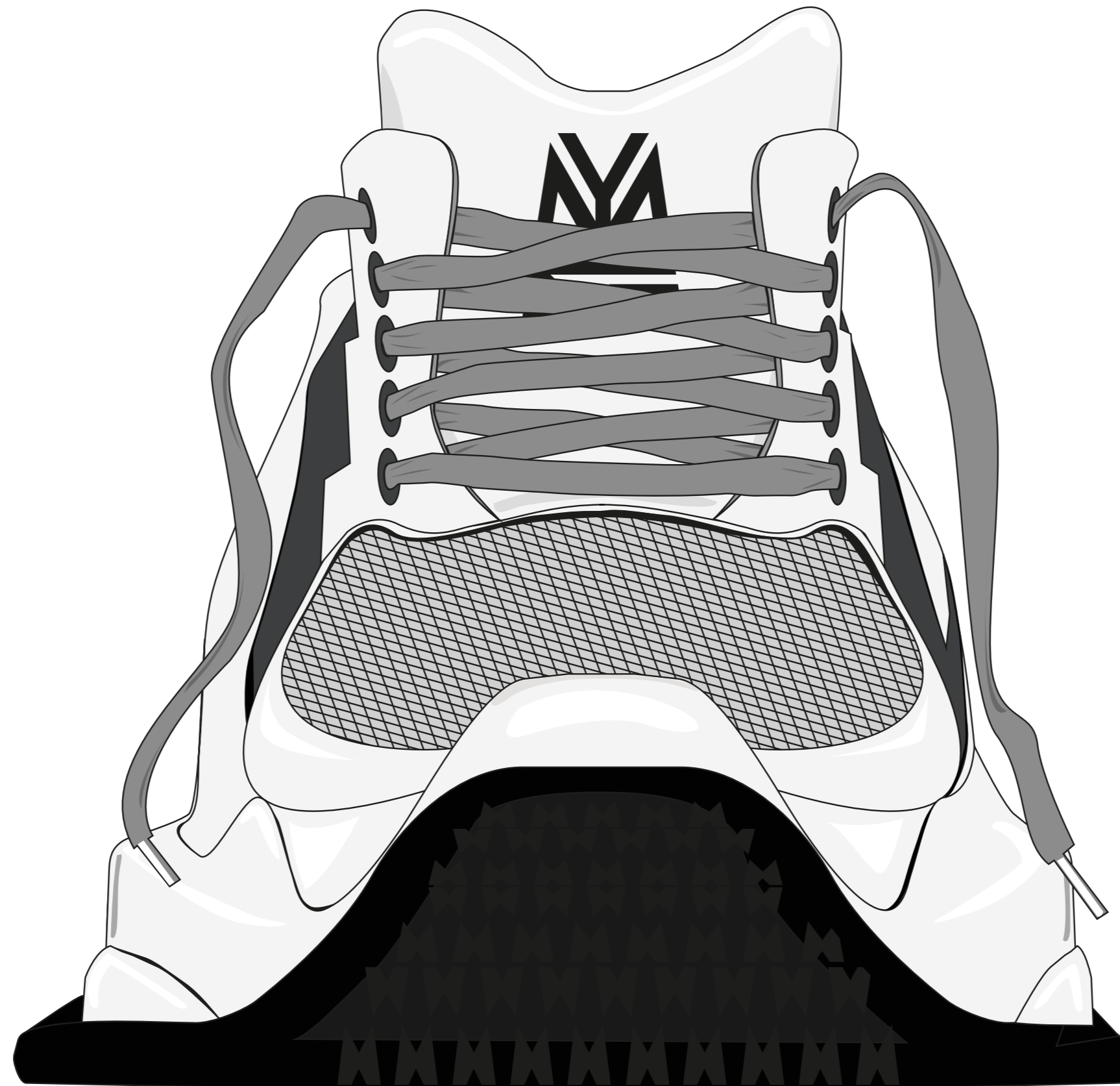
10. Färdiga illustrationer

10. FÄRDIGA ILLUSTRATIONER



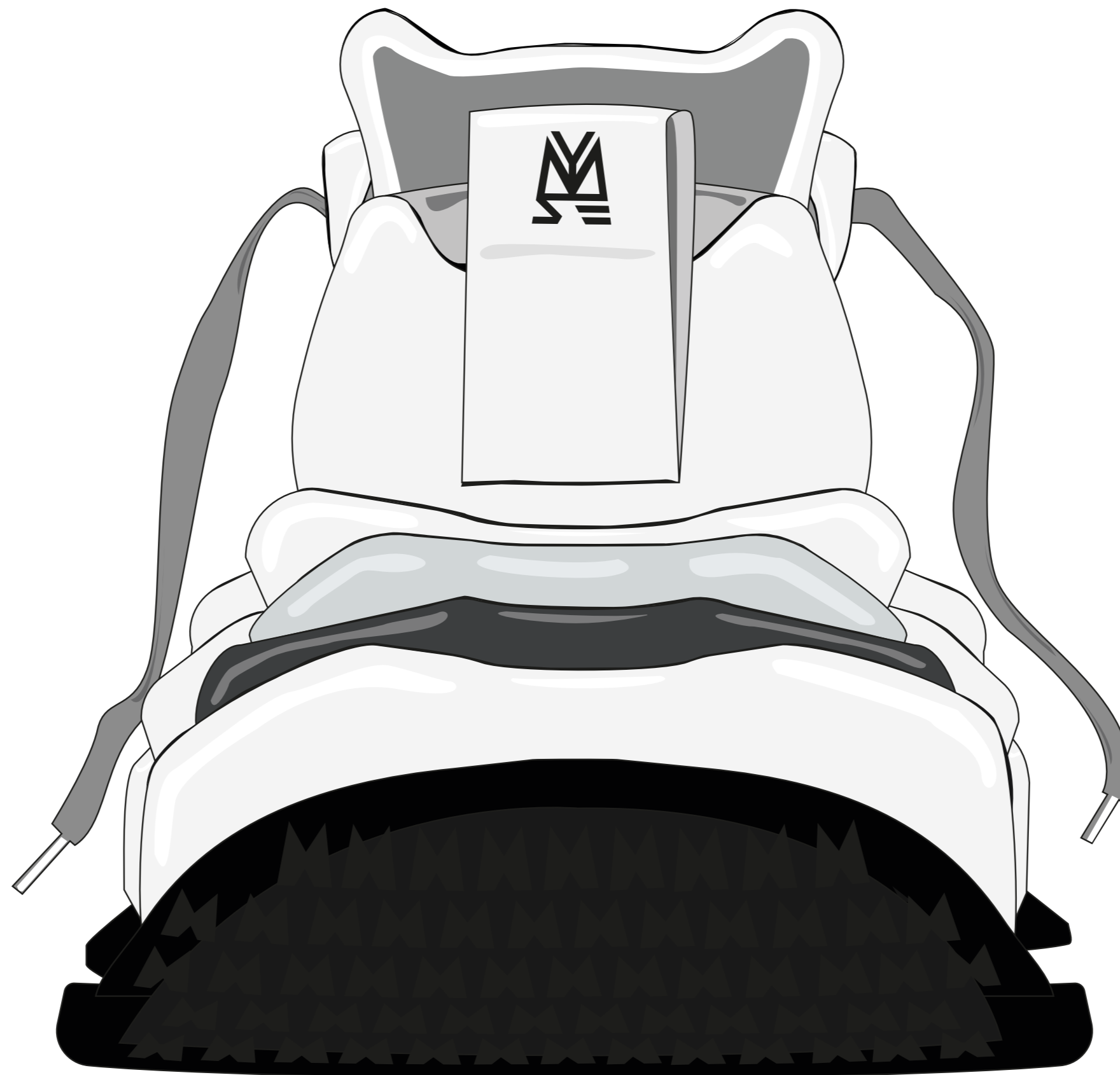
Vy insida

10. FÄRDIGA ILLUSTRATIONER



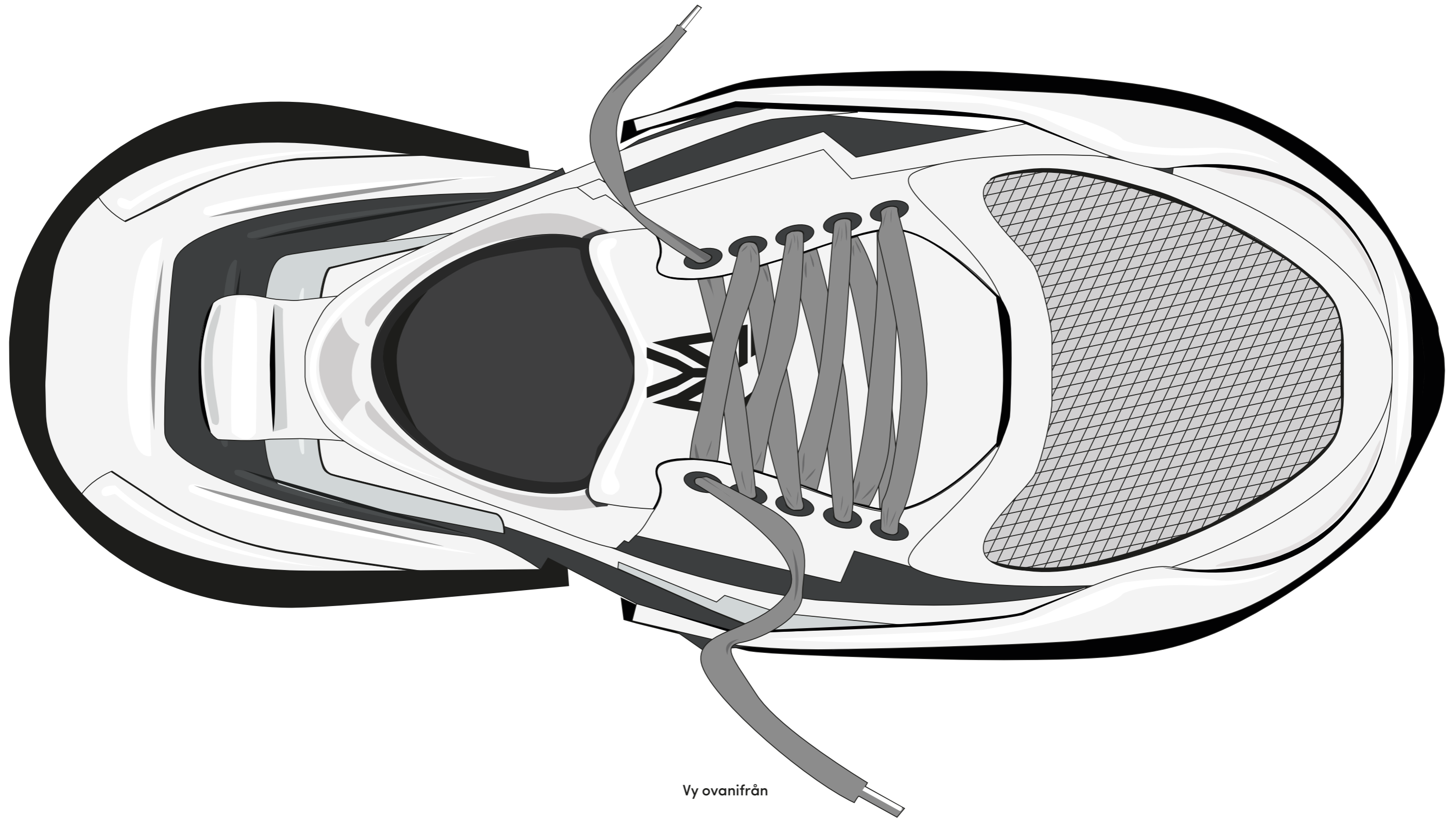
Vy framifrån

10. FÄRDIGA ILLUSTRATIONER

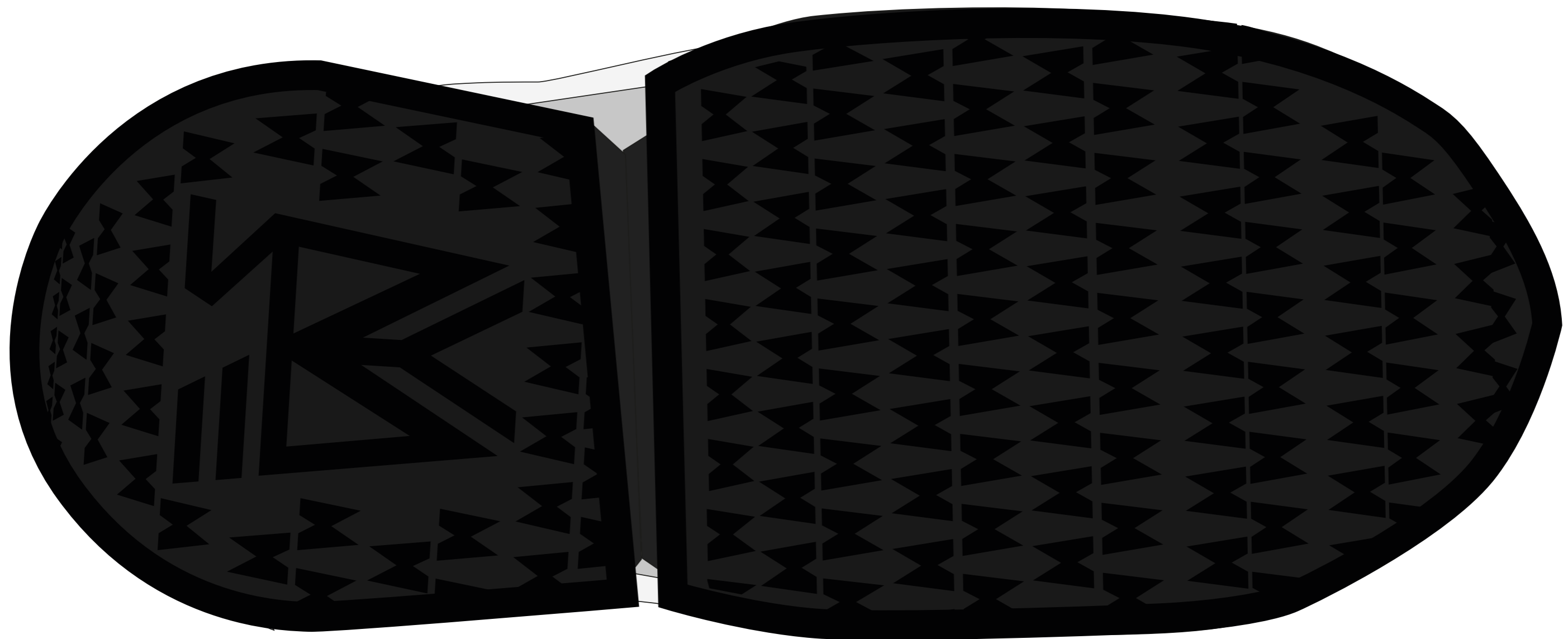


Vy bakifrån

10. FÄRDIGA ILLUSTRATIONER



10. FÄRDIGA ILLUSTRATIONER



Vy underifrån