Sketch Modeling

Sketch Modeling bezeichnet eine schnelle, spontane Methode, um Designideen dreidimensional und physisch zu erkunden. Dabei werden einfache, leicht verfügbare Materialien wie Pappe, Papier, Schaumstoff, Draht, Holzreste oder Ton verwendet, um grobe Modelle oder Volumenstudien zu erstellen. Ziel ist es, erste räumliche Vorstellungen, Proportionen, Formen oder Nutzungsszenarien schnell sichtbar und erlebbar zu machen.

Im Unterschied zu detaillierten Prototypen oder Mock-ups liegt der Fokus beim Sketch Modeling nicht auf Präzision oder feiner Ausarbeitung, sondern auf Geschwindigkeit, Experimentierfreude und explorativem Denken. Die Modelle dienen dazu, Ideen physisch zu “skizzieren”, räumliche Probleme frühzeitig zu erkennen und verschiedene Varianten ohne großen Aufwand zu testen.

Sketch Modeling wird häufig in frühen Phasen des Designprozesses eingesetzt, insbesondere im Produktdesign, Architekturentwurf, Möbeldesign oder Interaction Design. Es unterstützt die iterative Entwicklung, erleichtert Teamdiskussionen und hilft, Ideen weiterzuentwickeln, bevor mehr Zeit und Ressourcen in detaillierte Ausarbeitungen investiert werden. Oft entstehen durch das schnelle Arbeiten im Raum neue, unerwartete Lösungsansätze, die auf rein zeichnerischem Weg schwer erfassbar wären.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/about:sketch-modeling?rev=1745927795

Last update: **2025/04/29 11:56**