

Workshop

Character-Design

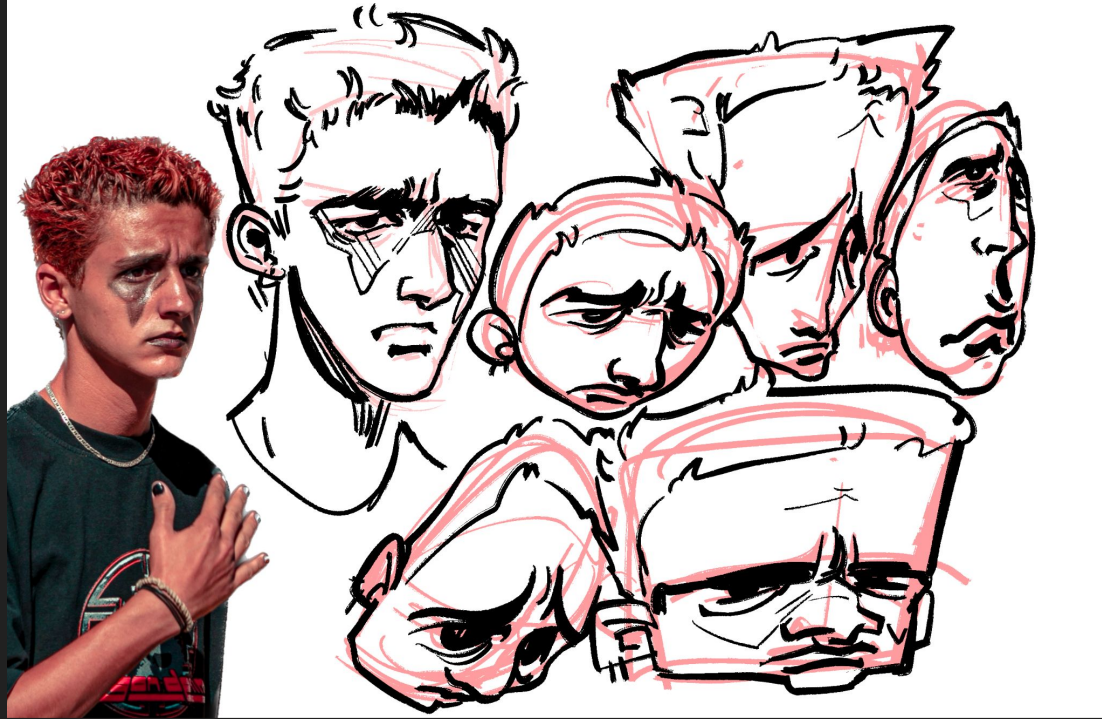
Annabelle Knajder

Ablauf

- Einführung
 - Was ist gutes Character Design?
Kunst ≠ Design, wie gut Character Design ist, ist Kontext- und Zweck abhängig
- Was ist der Sinn des Designs: Vermittlung der Charaktereigenschaften, Wiedererkennung, Klarheit der Szene, (marketability?)
- Was ist der Kontext: Medium, Genre, Zielgruppe (Animation, Videospiel, Illustration)
- z.B Animation Character (so wenig Linien wie möglich keine unnötigen Details, da Figur mehrere tausend mal gezeichnet werden muss)
Game Charakter (muss je nach Gameplay sofort in der Szene erkannt werden)
 - Beispiele
- Workshopteilnehmer geben eigene Beispiele (gut oder schlecht)
- Diskussion in der Gruppe (was ist besonders gut/schlecht an dem Design)

Ablauf

- Übung 1: Gesichter
 - street portrait photography, Portraits zeichnen (3-5 als auf Aufwärmübung)
 - eine Person auswählen und in verschiedenen Stilen zeichnen, am gesicht rumexperimentieren (finden markanter Charakterzüge - hervorheben, bestimmte Teile des Gesichtes größer oder kleiner zeichnen, alles rund/alles kantig, Gesichtsproportionen verschieben)



Ablauf

- Übung 2: Formen
 - ca 10 min. im Gebäude herumlaufen und Interessante Gegenstände fotografieren
 - aus Formen Charaktere zeichnen (digital direkt auf dem Foto)
 - eine Figur auswählen, einzelne Formen aus denen das Design besteht auseinandernehmen und mehrmals erneut zu einem komplett neuem Charakterdesign zusammensetzen
- aus verschiedenen Designs das beste auswählen und weiter ausarbeiten
- Character Sheet erstellen (Fullbody, Portraits, aus versch. Ansichten, Storytelling: Emotionen/ Situationen zeichnen die mehr vom Charakter erzählen, Farben)

