



BESCHREIBUNG

Idee & Konzeption

Hast du schon einmal versucht, deine eigene Spielfigur zu entwerfen, und festgestellt, wie kompliziert der Prozess sein kann? Es steckt viel Arbeit in einem **guten Charakterdesign** und gerade der Anfang kann bereits die erste Hürde sein. Mit deinem entwickelten **Moodboard** bist du aber bereits den ersten Schritt gegangen. Betrachte einmal dein Moodboard und versuche dir vorzustellen, welche Figuren du gerne umsetzen würdest. Ob menschlich – oder fantastisches Fabelwesen ist erstmal egal. Alles ist aktuell noch möglich.

Ob du mit Adobe Illustrator, Photoshop, Procreate oder einer anderen Software arbeitest spielt dabei keine Rolle. Der erste Schritt zu einem **guten Charakter** ist immer eine **gute Idee**. In der folgenden Aufgabe wirst du dich mit den **Eigenschaften und Werten** deines Charakters beschäftigen. Du musst ihn selbst erst einmal kennenlernen, bevor du ihn zu Papier bringen kannst. Dafür nutzen wir in diesem Kurs das Hilfsmittel der **Thumbnail Sheets**. Auf dem beiliegenden **Thumbnail Sheet** siehst du eine Reihe von **Figuren und Notizzeilen** auf der rechten Seite. Schreibe zuerst in die rechte Spalte, was dir zu dem Charakter einfällt. Ist er menschlich – oder wie in unserem Beispiel ein Frosch? Wo kommt er her? Was hat er bisher erlebt? Was sind seine prägenden Charaktereigenschaften?

Trau dich, hier gerne auch ein paar lustige oder skurrile Details einzubringen. Ein spannender Charakter lädt die Spielenden später zum Entdecken ein. Wenn dir andere gespannt lauschen, wenn du über den Charakter erzählst – oder sogar lachen – scheint du die richtige Richtung für deine Figur gefunden zu haben.

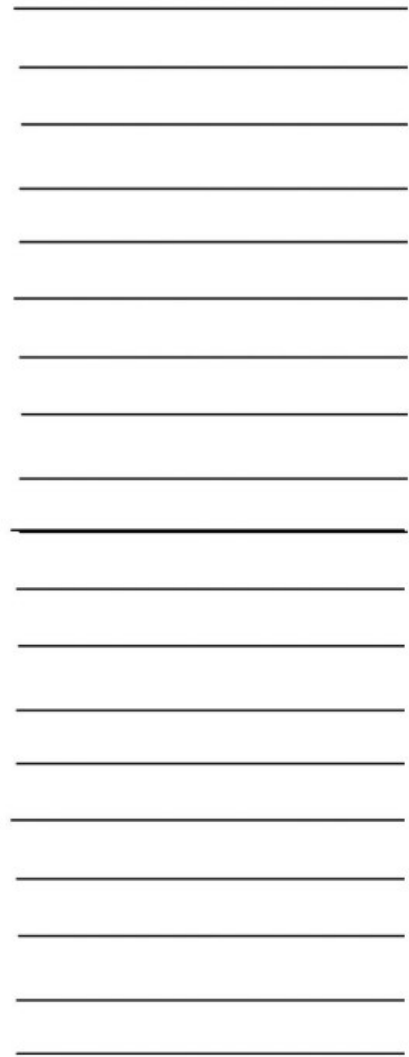


AUFGABE

Nimm dir nun das **Thumbnail Sheet** und fülle deine Ideen zum Charakter in die rechte Spalte ein. Sobald du mit der Charakterisierung zufrieden bist, versuche mit Bundstiften ein paar Varianten des Charakters zu zeichnen. Dafür kannst du einfach über die Modelle drüber malen. Versuche dabei Variationen zu finden, welche die gesammelten Eigenschaften auf der rechten Seite sichtbar machen. Das könnte z.B. eine besondere Kleidung, ausgefallene Frisuren, ein spezieller Körperbau oder Hilfsmittel des Charakters betreffen. Ziel der Übung ist, in dieser Phase viele Möglichkeiten durchzuspielen, ohne dich dabei auf einen Entwurf zu versteifen.

Bist du mit deinen Thumbnails fertig? Betrachte dein Ergebnis und zeig es gerne einmal den anderen im Team. Gibt es hier eindeutige Favoriten?

NAME : _____

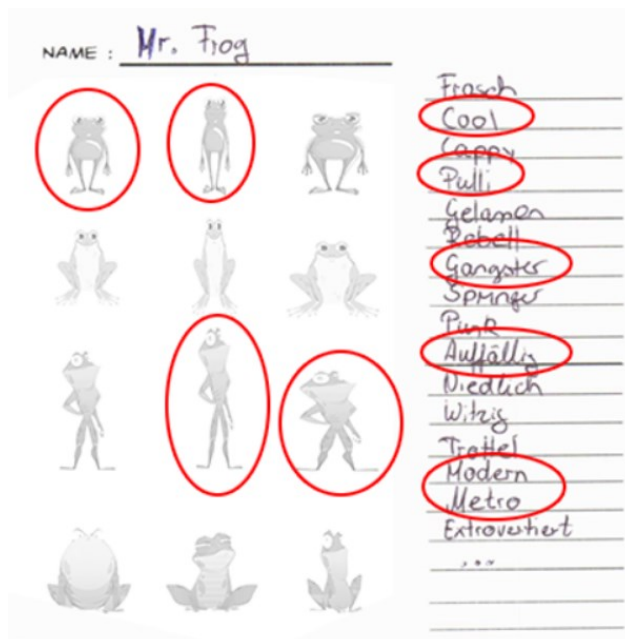


NAME : _____

[illegible]



Beispielhafte Umsetzung des Thumbnail Sheets...



Schritt 1: Eigenschaften definieren



Schritt 2: Skizzen ausprobieren



BESCHREIBUNG

Formen im Charakterdesign

Als nächstes wollen wir uns einmal der **Form** und dem **Ausdruck des Charakters** widmen. Formen zählen mit Farben zu den kleinsten Einheiten im Design – jedoch haben Sie eine große Wirkung. Jede Form bringt eigene Eigenschaften ins Design ein. z.B.:

Kreis: Charaktere, die eine kreisförmige Sprache verwenden, sind normalerweise freundlich und aufgeschlossen – die Art von Charakteren, die man einfach nur umarmen möchte. Diese Form ist perfekt für sanfte und unschuldige Charaktere.

Quadrat: Die quadratische Formsprache eignet sich hervorragend für starke, verlässliche und selbstbewusste Charaktere. Das Großartige an dieser Form ist, dass man mit ihr sehr einschüchternde oder beruhigende Charaktere erschaffen kann. Du findest das Quadrat oft in Figuren wie Helden oder klassischen Protagonisten.

Dreieck: Bekannt als die dynamischste Form, werden sie normalerweise für die Gestaltung von Antagonisten verwendet. Dreiecke können aggressiv wirken, weshalb diese Figuren oft als unheimlich und unberechenbar gelten. Es ist wichtig zu beachten, dass deine Figur umso bedrohlicher aussieht, je gestreckter die dreieckigen sind!

Hinweis: Dein Charakter muss nicht nur eine der drei Formen enthalten! Komplexere Charaktere sind oft eine Kombination aus den beiden oder gar allen Formen, die sie am meisten repräsentieren! Dein Charakter kann zum Beispiel sowohl stark und freundlich als auch böse und selbstbewusst sein

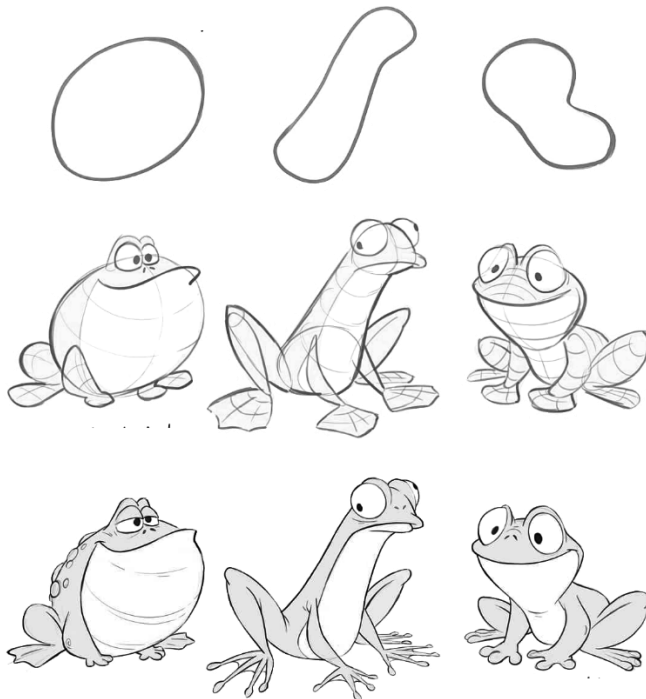


AUFGABE

Versuche nun einmal auf dem beiliegenden Arbeitsblatt ein paar Skizzen, bestehend aus groben Formen zu erstellen. Die Zeichnungen dürfen in diesem Stadium simpel sein. Am einfachsten ist es, in dieser Phase mit Bleistift und Papier zu arbeiten. Probiert gerne einmal mehrere Variationen der Formenhaften Figuren aus. Seit ihr fertig, gleicht die Ergebnisse mit eurem Thumbnail Sheet ab. In welcher Form erkennt ihr die definierten Eigenschaften am besten? Besprecht euch auch hier gerne einmal mit eurem Team.



Hier sind beispielhafte Entwürfe zum Thema Frosch Charakter.



Versucht gerne nun einmal selbst an Formen zu experimentieren...



BESCHREIBUNG

Die Umsetzung

Nun habt ihr euch eingehend mit eurem Charakter beschäftigt. Mit dem Thumbnail Sheet und den Skizzen zur Grundform eures Charakters könnt ihr nun versuchen, den Weg zu eurem ersten Charakter einzuschlagen. Es empfiehlt sich, die Skizzen nun zu digitalisieren und in das Grafikprogramm eurer Wahl zu überführen. Dafür könnt ihr eure Designs entweder einscannen oder ihr macht ein einfaches Foto von eurem aktuellen Design. Dieses könnt ihr im Grafikprogramm als Vorlage verwenden.

Arbeitet nun eure Skizzen am Computer weiter aus. Versucht Details in eure Entwürfe einzuarbeiten und stellt euren Charakter so schrittweise fertig. In eurem Arbeitsprozess werdet ihr die Funktionen und Tools eures Grafikprogramms besser kennenlernen. Nutzt gerne auch die Tutorials, welche wir euch auf Moodle bereitstellen, um den Umgang mit den Programmen zu lernen. Weiterführende Tutorials findet ihr hierzu im Internet. Seid clever und kreativ, um ein erstes Ergebnis zu erzielen. Beachtet hierbei jedoch auch die Einschränkungen, welche wir zuvor definiert haben.



AUFGABE

Überführt nun euer Design und eure Ideen digital auf euren Computer. Entwickelt eine erste Version eures Charakterdesigns. Eure Skizzen und das Thumbnail Sheet helfen euch, nun die richtigen Entscheidungen im Design Prozess zu wählen. In unserem Beispiel ist es ein „aufrecht gehender Frosch“ – schlaksig aber dennoch mit runden Formen. Nutzt bei Bedarf die angebotenen Tutorials oder weiterführende Hilfsmittel. Seid ihr mit eurem Design zufrieden, ladet eure Teammitglieder zu einer gemeinsamen Präsentation eures Werkes ein.



Tipp: Wie ihr an dem Beispiel sehen könnt, trifft man im Designprozess selbst noch ein paar zusätzliche Entscheidungen. Gerade beim Ausarbeiten von Details. Das ist grundsätzlich erlaubt! Designen und Entwerfen ist immer ein organischer Prozess.