

Design Basics



Christof Rezk Salama
Severin S. Todt
Computergraphik und Multimediasysteme

Gedanken zum Design

● Character Eigenschaften festlegen

- Vor dem Design festlegen, ob er alt oder jung, groß oder klein, nett oder böse, ... ist
- Welche Rolle soll er spielen (Held, Antiheld)

● Design Entscheidungen vor Modellierung

- Gut designer Character verkörpert Persönlichkeit
- Character muß angenehm für's Auge gut proportioniert sein
- Beim Design die Animation im Hinterkopf behalten
- Einfachheit ist oft der Schlüssel zu gutem Character Design



Design Kategorien

● Realistisches Design

- Realität zu simulieren ist sehr schwer, setzt hohes Maß an Wissen über Anatomie voraus
- Reales Design erzwingt reale Animation

● Stilisiertes Design

- Stilisierte Character erlauben mehr Freiheit im Design
- Beste Animationen gehen weit über Realität hinaus
- Karikaturen dürfen sich bewegen wie sie wollen, Betrachter ohne Erwartung
- Auch einfachste Charactere können überzeugen (z.B. Bernd das Brot)



Character Design Grundlage

- **Character Design abhängig von seiner Persönlichkeit**

- Ein gemeiner Character zeichnet sich z.B. aus durch:

- Große Statur
- Breite Schultern
- Grimmige, wachsame Augen

- **Design entgegen den Typ**

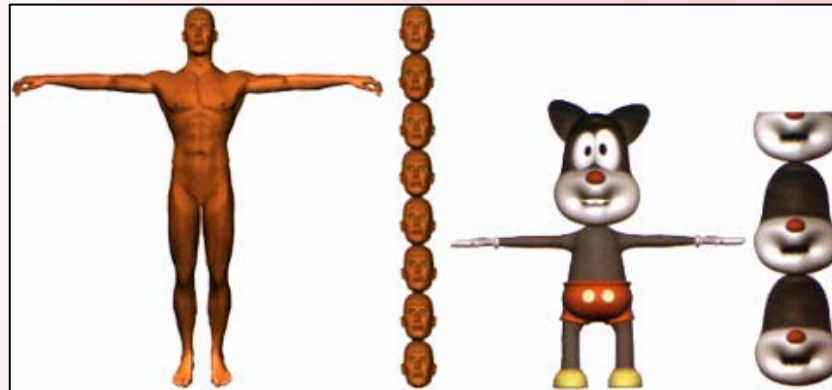
- Character Design entgegen dem Typ kann erfolgreich sein:

- Muskelprotz mit Piepsstimme und kleinem ...
- Superheld mit dickem Bauch



Kopf und Körper Proportionen

- **Bestimmung der Körpergröße mit dem Kopf als Maß**
 - Durchschnittlicher Mensch ca. 6- 8 Köpfe groß (Größere (in Maßen) wirken eher graziler)
 - Cartoon Character können relativ zum Körper größere Köpfe haben (Viele nur 2-3 Köpfe groß, Mr. Potatoe Head hat gar keinen Körper)



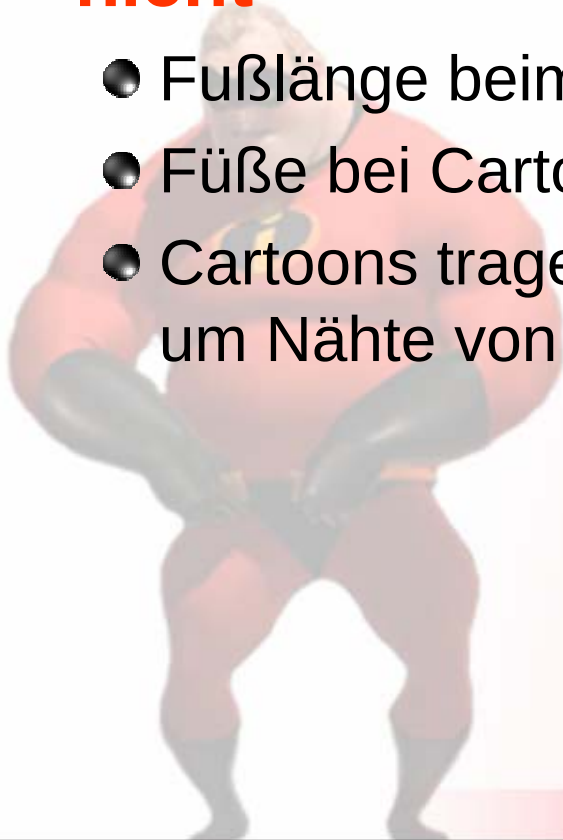
Augen

- **Augengröße und Position bestimmt Wahrnehmung des Characters**
 - Große Augen eher niedlich und unschuldig
 - Unten sitzende Augen lassen Character älter und hirnig aussehen
 - Höher sitzende Augen wirken jünger
 - Die Form der Augen kann bei Stilisierten Charactern zum Ausdruck von Emotionen dienen



Füße & Hände

- **Füße und Hände können bei Cartoons überproportional sein – bei realen Charactern nicht**
 - Fußlänge beim Menschen ca. 1 Elle
 - Füße bei Cartoons sollten nicht länger sein als die Beine
 - Cartoons tragen oft Handschuhe und Schuhe (Hilfreich, um Nähte von Patches zu verstecken)



Bekleidung & Accessoires

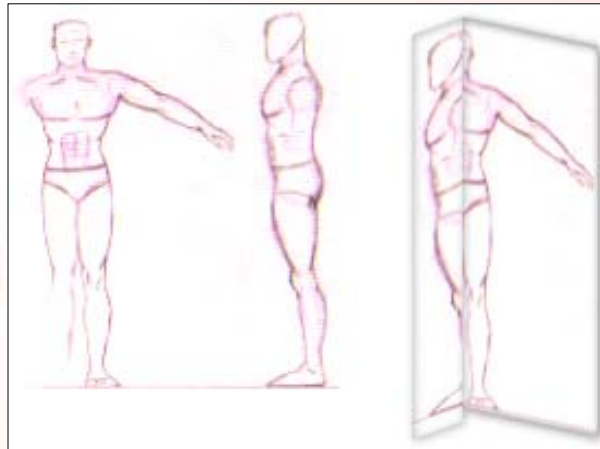
- **Kleidung hilft die Rolle des Characters zu definieren**
 - Typische Bekleidung für Polizisten, Mafia-Boss,...
- **Kleidung kann Modellierung vereinfachen**
 - Nähte werden versteckt, komplette Partien verborgen



Character Entwurf

- **Papier und Bleistift**

- Skizzen des Characters in Da Vinci Pose aus verschiedenen Perspektiven
- Skizzen dienen beim Modellieren als Vorlage



- **Ton**

- Manche modellieren besser mit Ton
- Fotos oder Scans des Modells dienen beim Modellieren als Vorlage



Abgabe Entwurf

- **Abgabetermin : 26. April 2005**
 - Abgabe des Character Design in Da Vinci Pose als Email an Severin (todt@fb12.uni-siegen.de)
- **Beantwortung folgender Fragen für euch:**
 - Welcher Typ von Character (Real, Cartoon)
 - Wie wird die Persönlichkeit am besten beschreiben
 - Wie läßt sich die Persönlichkeit im Design berücksichtigen
 - Wie könnte die Modellierung erfolgen

