

Aflevering karakterdesign og stil

Eksempel på aflevering

Indhold:

Moodboard og beskrivelse af stil

Skitser (udvikling) på karakterdesign

Skitser niveau C

Skitser niveau B

Navn: Jannic Erik Koch

Klasse: A

Tema: Grundlæggende Animation

Opgave: Opgave 02.01.02. Beskrivelse af stil og skitser på karakterdesign

Beskrivelse af stil

Inspiration fra stil arten Mr. Men, Limbo og Japansk design med de såkaldte "manga øjne".

Figur og baggrund:

De "gode" figure altså heltene er her tydeligt differentieret ved at være farvefyldte og står derfor klart frem med deres kontraster. De "onde" altså skurkene bærer præg af sorte kroppe og hvide øjne og munde for at skabe uhygge og mystik (Limbo), og til sidst fremhæves de ondes egenskab (ild/bombe/sprængfare) via. Sammensætningen af 3 farver.

Særlige kendetegn ved stilen/karakterdesignet: Karaktererne er baseret ud fra geometriske former (Mr. Men) og videreudviklet, til at fremstå med hver deres personlighed.

Øjnene på de gode er her baseret på japansk manga altså med forholdsvis store ovale øjne og sorte pupiller. Det har derfor et snært af tado.co.uk stilarten.

De gode hjælpere er her baseret på runde og bløde former. Arme og ben er her afvigende fra normen både på størrelse, form og eksistens.

De gode karakterer komplimentere alle 3 hinanden med deres venlige udtryk og der skabes ikke tvivl om hvad de kan bidrage med af egenskaber.

Med henblik på karakterernes fødder og hænder har 'helten' og 'skurken' ingen af disse da de står i kontrast til hinanden via. Kropsform, ansigtsudtryk og farver.

De ondes øjne er herved bestående af spidse trekanter for at symbolisere ondskaben og mystikken. Det gør at forholdet til disse bliver upersonlig og hadefuldt.

Hjælperne til helten og skurken har her hver deres særprægede egenskaber og er har den onde hjælper de samme træk som skurken for at de kan komplimentere hinanden og repræsentere samme udtryk.

Typografi:

Klinic Slab typografien bliver brugt her, årsagen er at den både kan bruges til brødtekst og overskrifter. Det betyder at den er alsidig, læselig og stadig kan bruges til visuelle udtryk.

Farver:

Farverne er klare og skarpe på karaktererne for at fremhæve de personlige kontrastforhold og dermed også tydeliggøre konflikten. Heltens farve, håbets farve, lidenskabens farve, mystikkens/magiens farve, ondskabens farve, dødens farve mm. Kan ses på karaktererne, det gør at egenskaberne, hensigterne og farverne suplere hinanden.

Eksempel på former til karakterdesign:



Farvepalette til god karakter og ond karakter:



Typografi:



Eksempel på stil til baggrundsdesign:



<https://www.pinterest.dk/pin/353884483198580022/>

På dette eksempel ses et åbent område med baggrund bestående af en mark, træer, et hus, samt bjerge himmel og skyer. Dette skaber dybden og selve billedet er jord.

Dette skaber relation til min egen idé mht. baggrund da jeg før har angivet at det gerne skulle foregå på en åben eng eller lignende.

Der ses ingen konturstreg og farverne er dæmpede, dette gør at billedet skaber ro og man ser tydeligt det område hvori af en evt. historie kan foregå da linjerne pejer ind mod midten.



<https://www.pinterest.dk/pin/444449056953045326/>

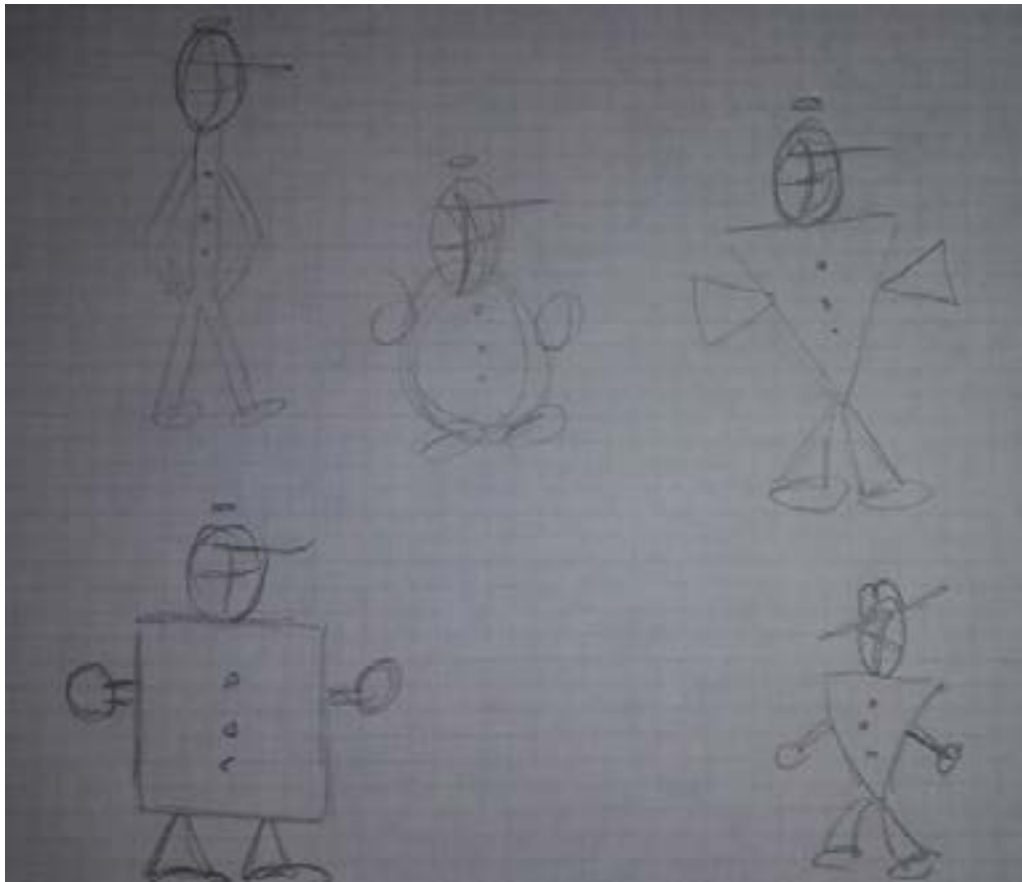
Her ses et billedet med dybde som bliver skabte fra siderne af. Træerne og stenen bruges som ramme for horisonten. Skyerne og farverne, som igen er dæmpede skaber sammen en fornemmelse af en blæsense forårsdag.

Igen ses ingen konturstreg og linjerne fra træerne, bladende, skyerne og diver sten peger igen ind mod centrum hvor en historie kan ske. Her ses det tydeligt at det er græs der bliver til jord.

Begge ovenstående eksempler er typisk flask design med simpeltheden der gentages for at skabe liv og genkendende følelser for illustrationens egenskab.

Skitser på karakterdesign (hovedperson/helten)

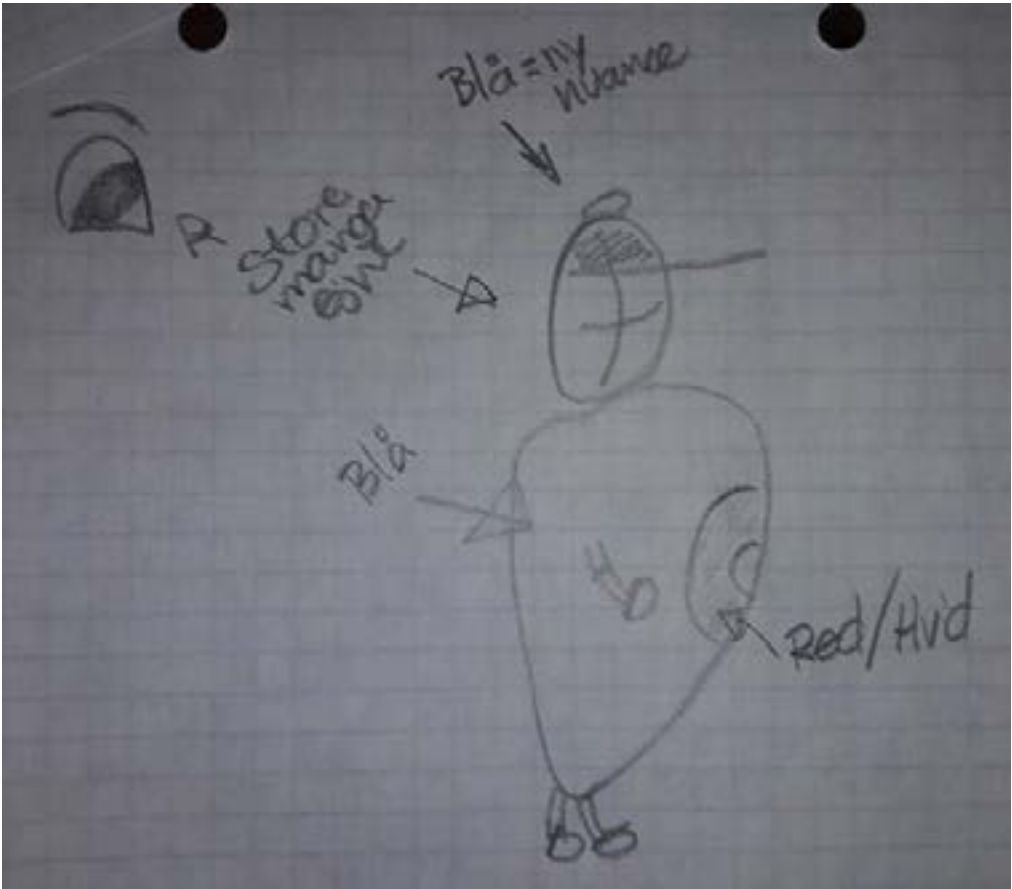
1



2



3



4



Final



Hovedkarakteren er her bestående af bløde og runde former. Brystkassen er skubbet fremad så det symbolisere stolthed.

Han har et kækt smil, store øjne en omvendt kasket på og hår der stikker ud. Det gør ham venlig, ungdommelig og livsglad at se på.

Han består af lyse og stærke farver der symbolisere heldtemod og liv.

Skitser på karakterdesign (heltens hjælper nr. 1/ninja)

Hovedkarakterens ene hjælper er en ninja der er baseret på de forkerte former i forhold til at være en ninja. Hans hænder og fødder er blot runde og medvirker til at han er nuttet og elskelig.

Hovedet er stort og kroppen ligeså og er baseret på cirkel former. Det gør ham overvægtig at se på.

Samtidig er han udstyret med 2 våben, en kastestjerne der er forholdsvis stor og et samuraisværd.

Det betyder at selvom han ikke ser ud at så meget, skal han ikke undervuderes.

1



2



Final



Skitser på karakterdesign (heltens hjælper nr. 2/kondom der bokser)

Hovedkarakterens anden hjælper er et kondom der bokser med kæmpe store boksehandsker.

Denne karakter er meget atypisk, og bringer lidt humor ind på banen i dette action eventyr. Det boksende kondom har ligesom hovedpersonen et kækt smil og store øjne.

Han viser at han er klar på den værste ved hans udtoning og de store handsker. Selvom han har en flabet attitude fremstår han troværdig grundet de runde og bløde former.

Men trods alt ved man jo aldrig helt med et kondom, han er derfor også 'jokeren' i historien.

Boksehandskerne får farven rød ligesom hovedpersonens kasket og derfor komplimentere de hinanden.

1



2



Final



Skitser på karakterdesign (skurken)

1



2



3



4



Skurken i denne historie består af spidse, og trekantede former. Her håret, øjnene og hans krop.

Håret får farverne rød, orange og gul og symbolisere ild og farer.

Kroppen bliver sort og skaber derfor mystik og en klar kontrast til 'de gode'.

Øjne og mund bliver hvide således undgår man at få 'et forhold' til karakteren.

Han virker mystisk, skræmmende og upersonlig.

5



6



Final



Skitser på karakterdesign (skurkens hjælper/bombe)

1



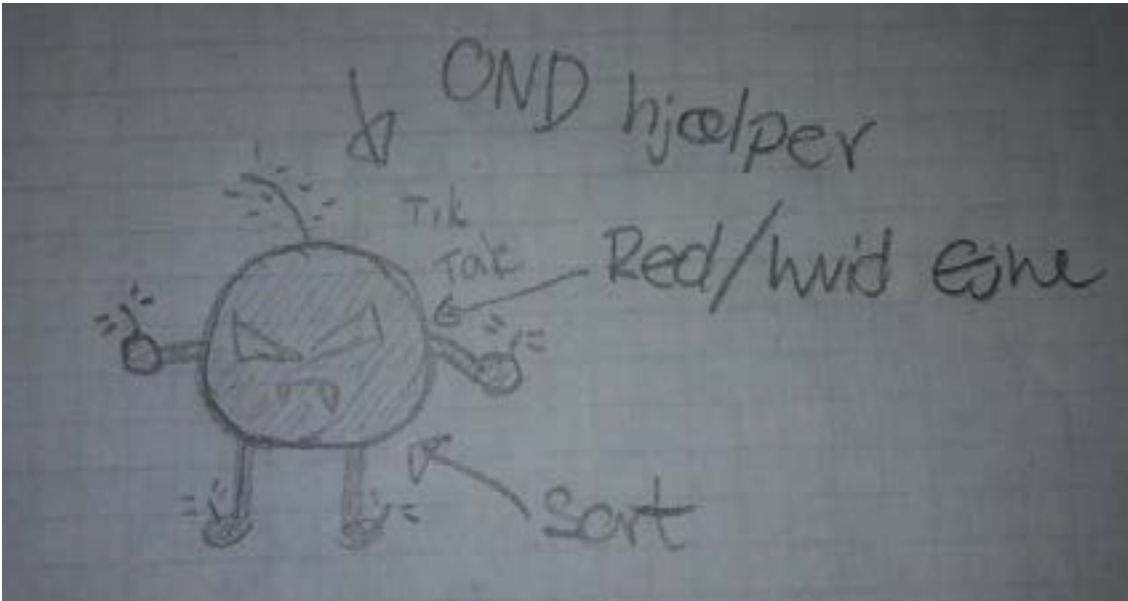
2



3



4



Final



Skurkens hjælper i historien er en bombe. Den er baseret på en rund cirkelform, men selvom den er rund har den hænder og fødder som bomber og for enden af alle 5 bomber er der tændt i luntene, hvilke t signalere farer.

Luntens ende har samme 3 farver som skurkens hår, rød, orange og gul. Bomben har ligeledes trekantede øjne og hugtænder, som også er hvide.

Derudover er bombens krop også sort ligesom skurken. Det gør at disse to karakter tydeligt supplerer hinanden i attitude, egenskaber og formål.

Skitser på karakterdesign - Udtryk (helten)

Selvglad



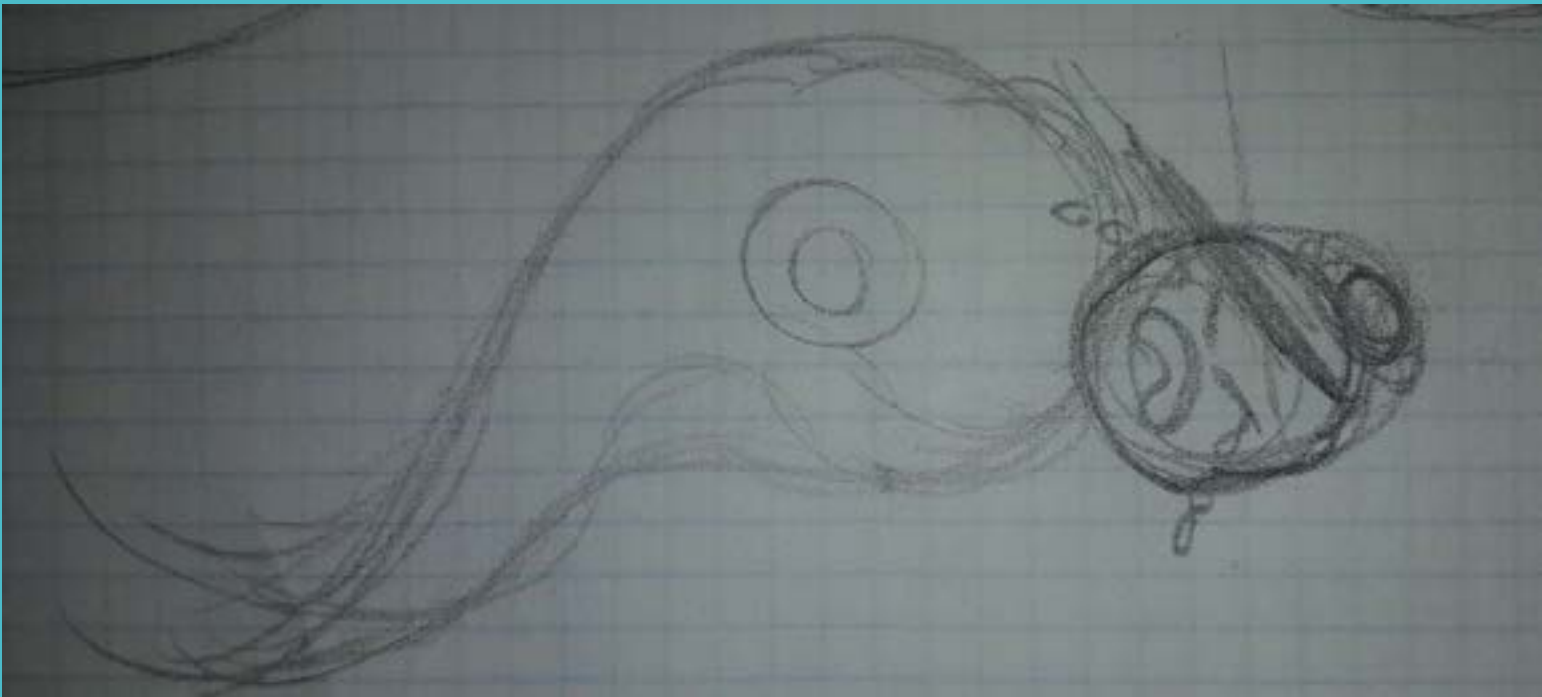
Forvirret



Overrasket/Forbavset



Tilfredshed



Ked af det/Trist



Formærmet

Skitser på karakterdesign - Udtryk (heltens hjælper nr 1./ninja)

Overrasket/Forbavset



Klar til kamp



Angriber med kastestjerner



Angriber med Samuraisværd

Skitser på karakterdesign - Udtryk (heltens hjælper nr 2./kondom der bokser)

Selvtilfreds



Forvirret



Overrasket/Forbavset



Angriber/Bokser

Skitser på karakterdesign - Udtryk (skurken)

Provokeret



Rasende



Trist/Bedrøvet



Skitser på karakterdesign - Udtryk (skurkens hjælper / bombe)

Ligeglad og Provokeret



Trist/Bedrøvet



Rasende/Angriber med bomber

