



**Creating the World:
Grafik, Design und Animation in 3D**

Workflow der Charakter-Erstellung

Prof. Dr. Fred Mast

M. Sc. Michael Rihs

B. Sc. Flurina Brodwolf

B. Sc. Romina Schmid

Charakteren



Ziel von heute...



Aber zuerst...



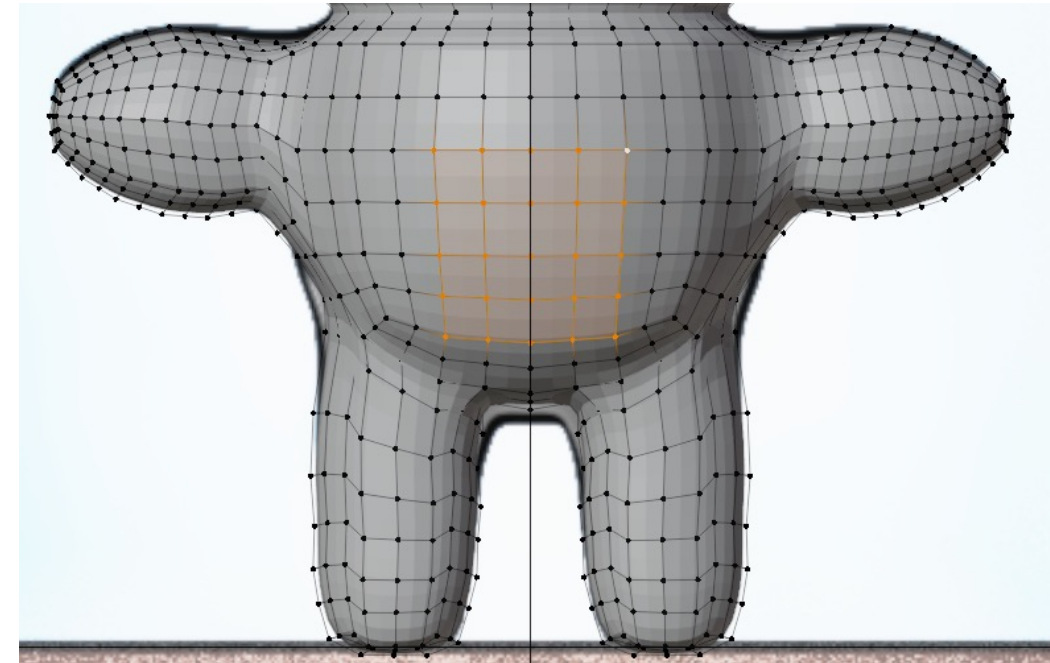
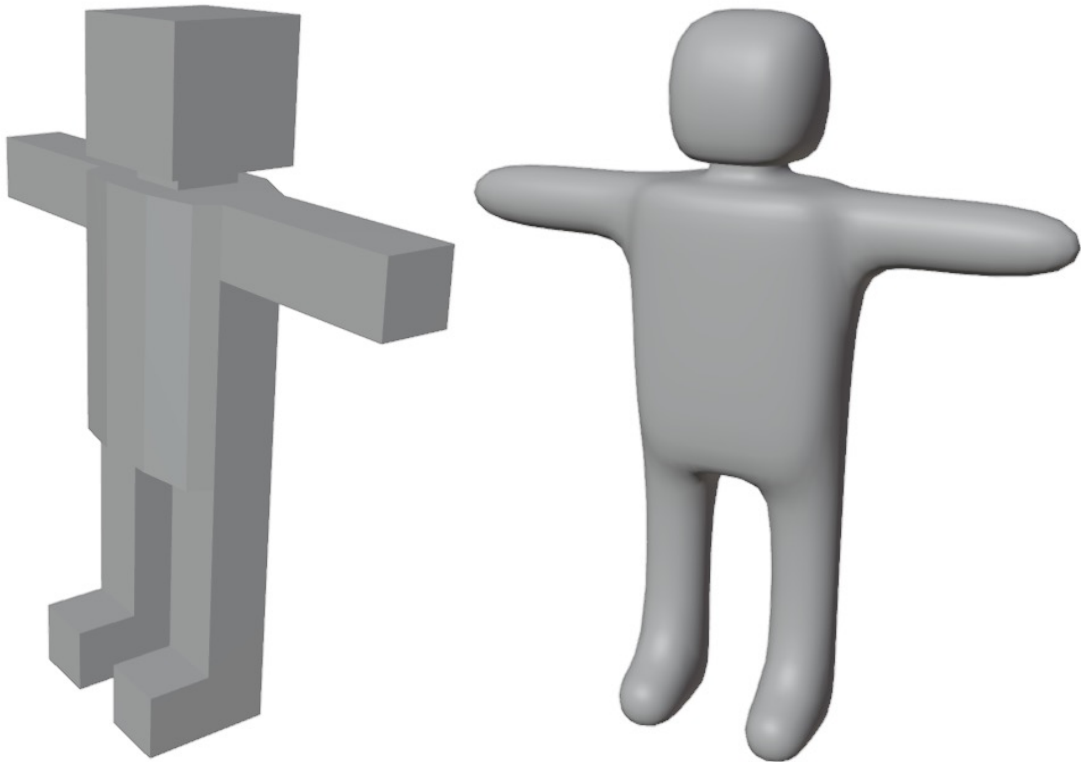
Workflow der Charaktererstellung

- **Character-Modelling**
 - Das Mesh des Charakters erstellen
- **Character-Rigging**
 - Ein Skelett für den Charakter erstellen und das Mesh diesem Skelett zuweisen
- **Character-Animation**
 - Das Skelett des Charakters animieren

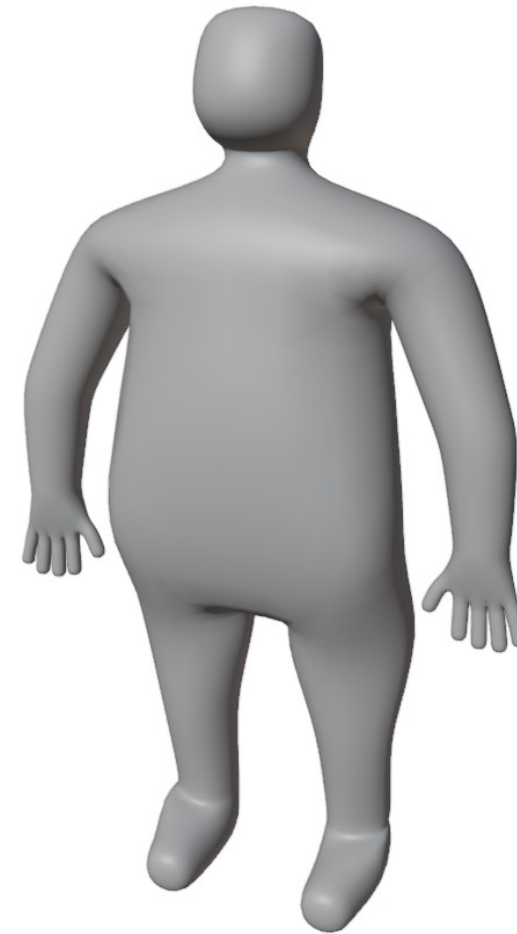
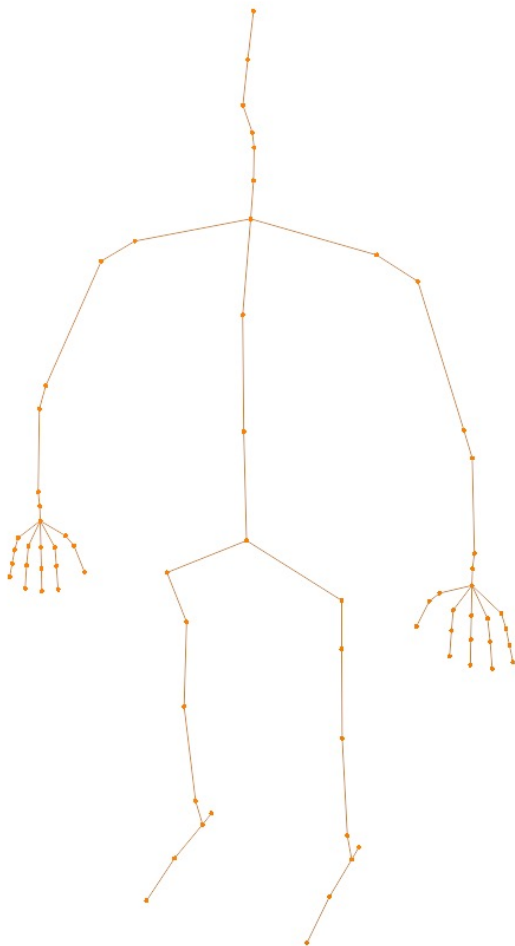
Vorgehensweisen zum Character-Modelling

- Im Edit-Mode von Grund auf Bearbeiten
- Grundform eines Charakters durch Vertices und einen Skin-Modifier erstellen
- Mittels Sculpting

Von Grund auf im Edit-Mode bearbeiten

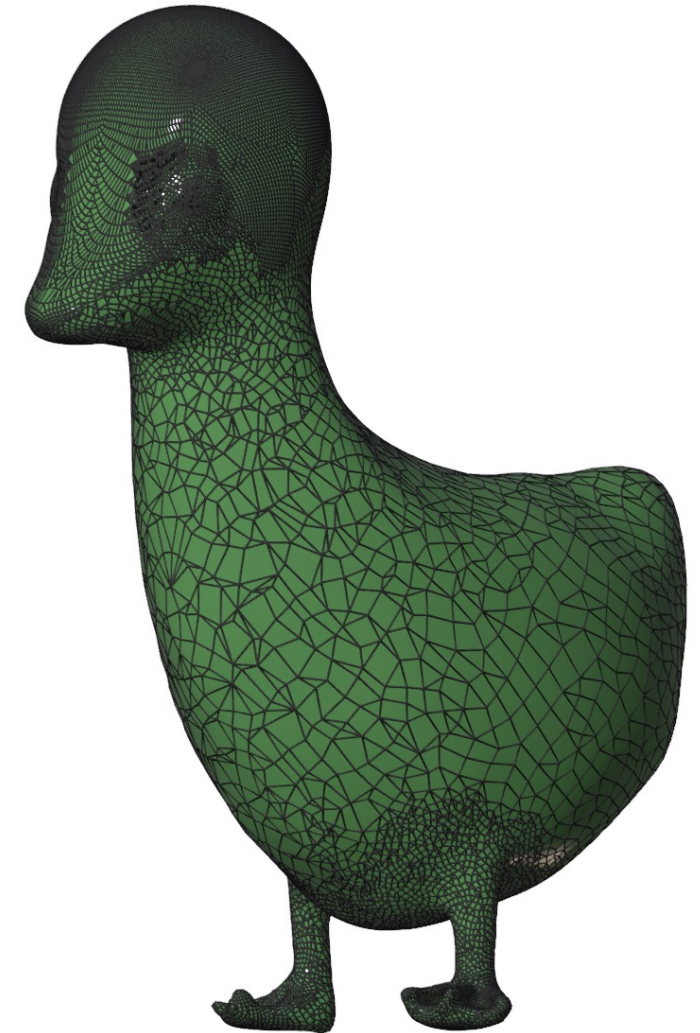


Grundform mittels Skin-Modifizier erstellen



Vorgehensweise mittels Sculpting

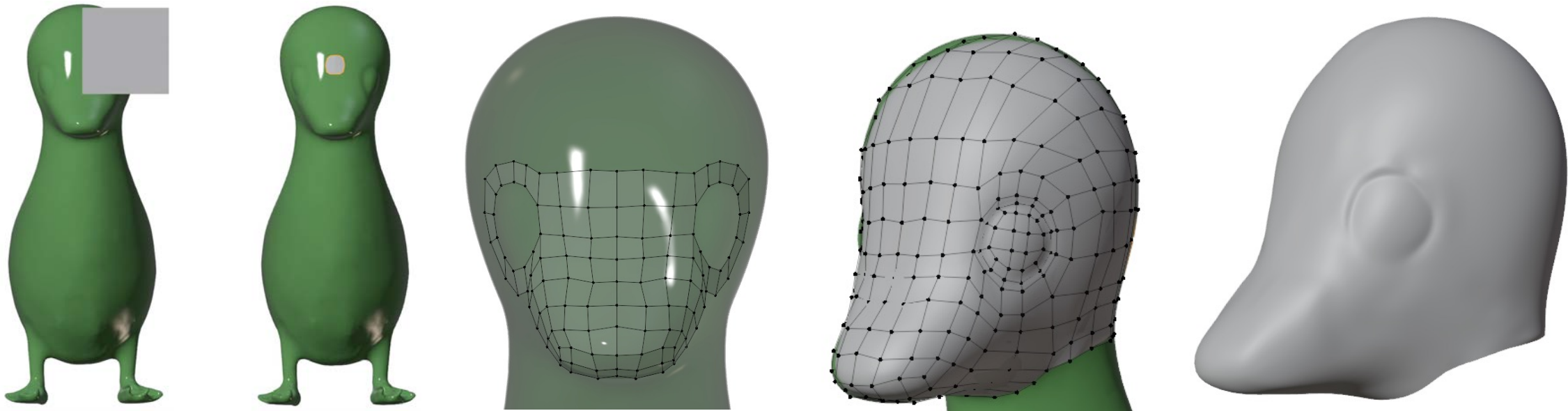
- 1) Base-Mesh mittels Sculpting erstellen
 - Details im Mesh mit Pinseln aufmalen
 - Mesh-Struktur gerät das Sculpting durcheinander



Vorgehensweise mittels Sculpting

2) Retopology

- Zusätzliches Mesh wird über das Base Mesh erstellt



Alternative Tools zur Charaktererstellung

- **MakeHuman** (<http://www.makehumancommunity.org>)
 - Früher Add-on für Blender – heute eigenständige Software
- **ManuelBastioniLAB** (<https://mb-lab-community.github.io/MB-Lab.github.io/>)
 - Add-on für Blender – muss heruntergeladen und manuell hinzugefügt werden

MakeHuman



Texturen von Charakteren

