



**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...



# Charakteren



# Workflow der Charaktererstellung

- **Character-Modelling**

- Das Mesh des Charakters erstellen

- **Character-Rigging**

- Ein Skelett für den Charakter erstellen und das Mesh diesem Skelett zuweisen

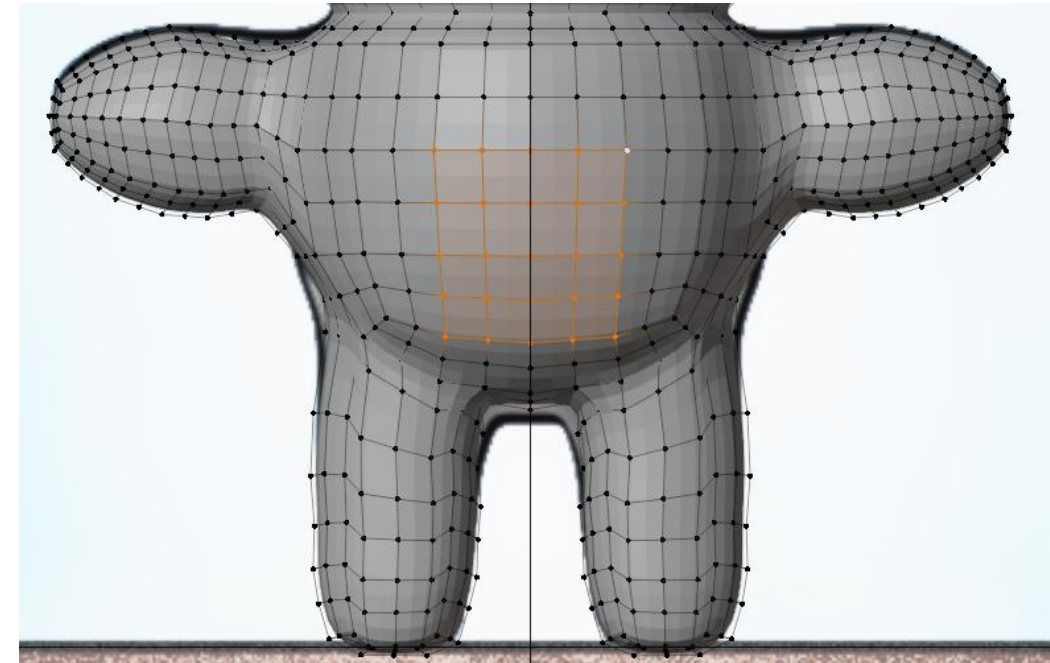
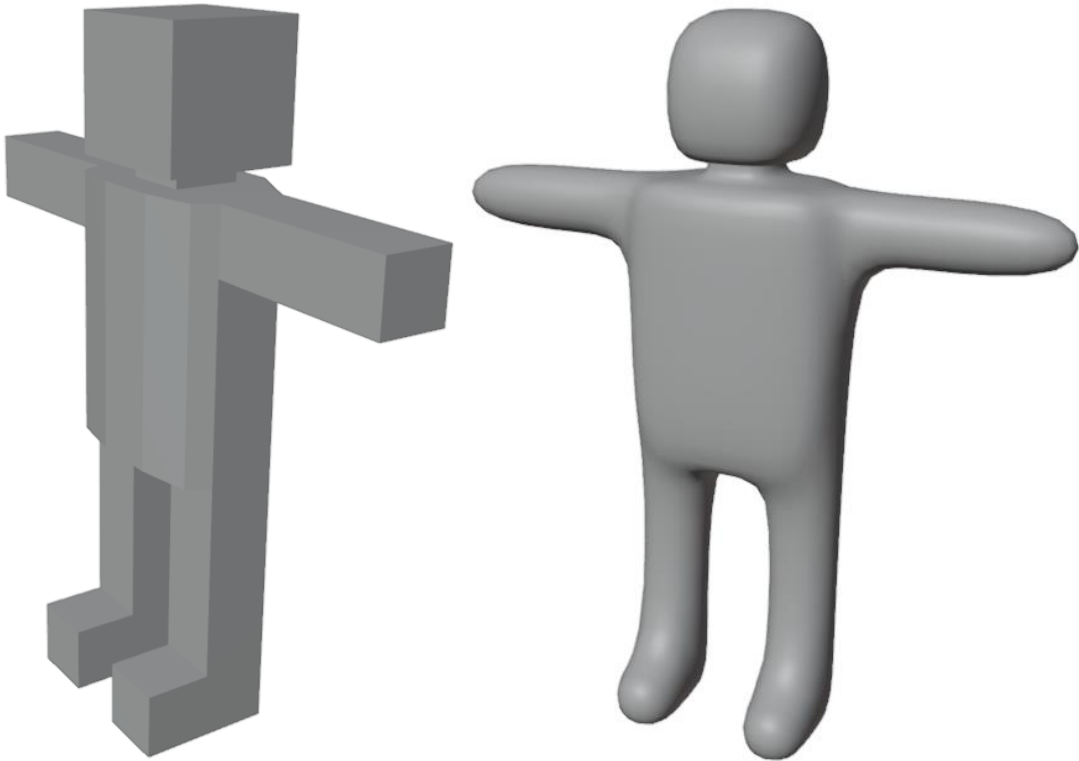
- **Character-Animation**

- Das Skelett des Charakters animieren

# Vorgehensweisen zum Character-Modelling

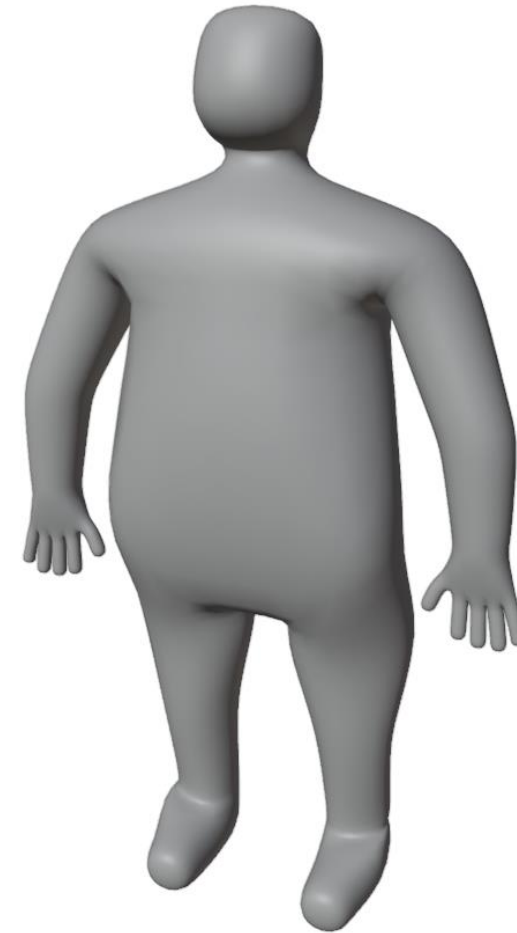
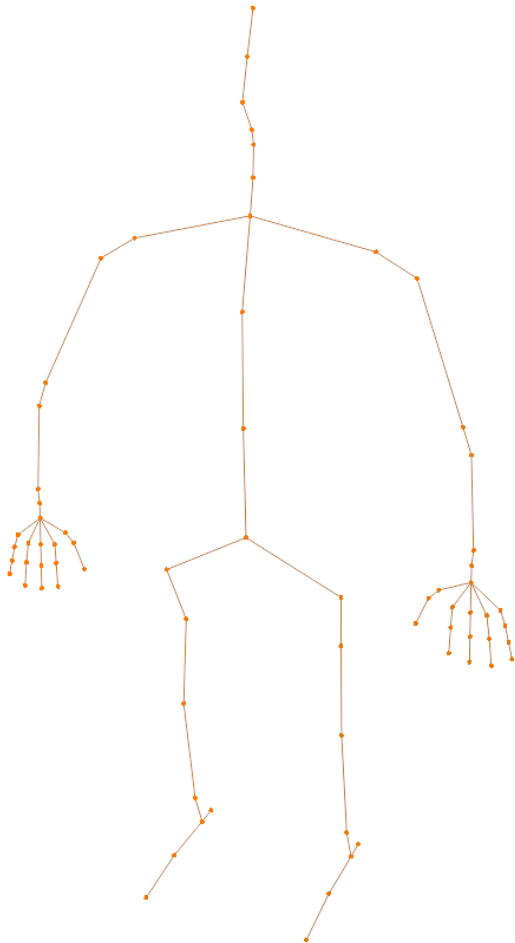
- Im Edit-Mode von Grund auf Bearbeiten
- Grundform eines Charakters durch Vertices und einen Skin-Modifier erstellen
- Mittels Sculpting

# Von Grund auf im Edit-Mode bearbeiten



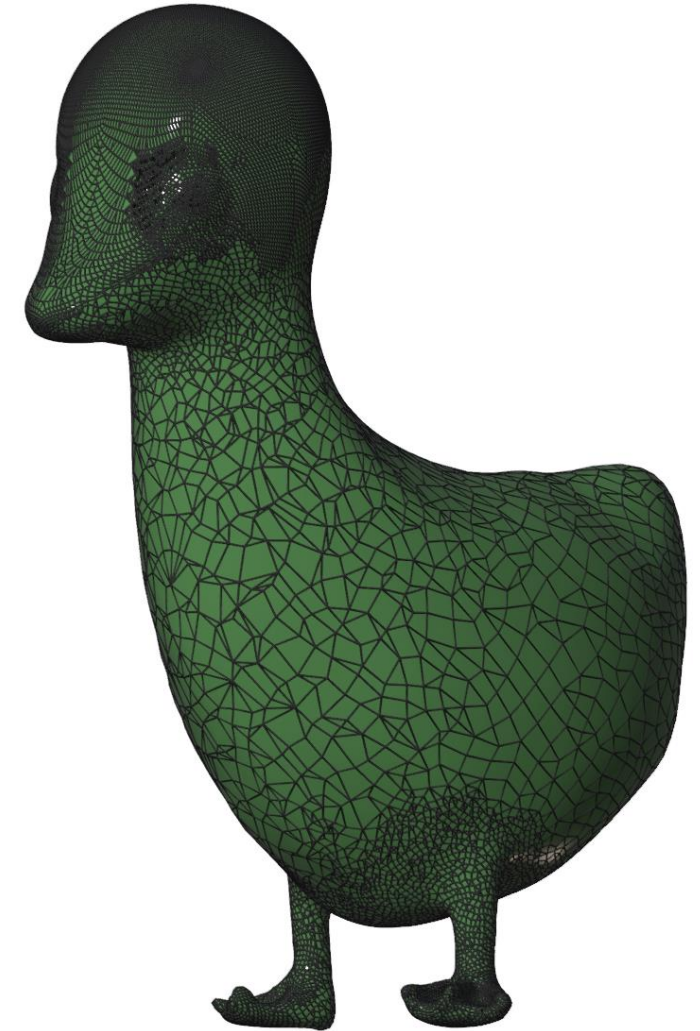


# Grundform mittels Skin-Modifizier erstellen



# Vorgehensweise mittels Sculpting

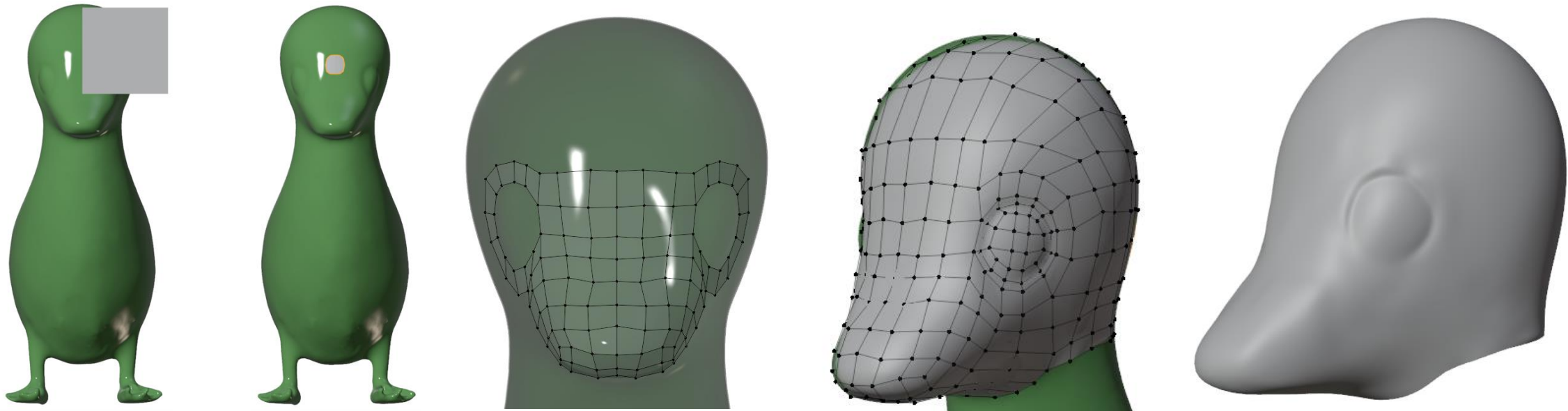
- 1) Base-Mesh mittels Sculpting erstellen
  - Details im Mesh mit Pinseln aufmalen
  - Mesh-Struktur gerät das Sculpting  
durcheinander



# Vorgehensweise mittels Sculpting

## 2) Retopology

- Zusätzliches Mesh wird über das Base Mesh erstellt

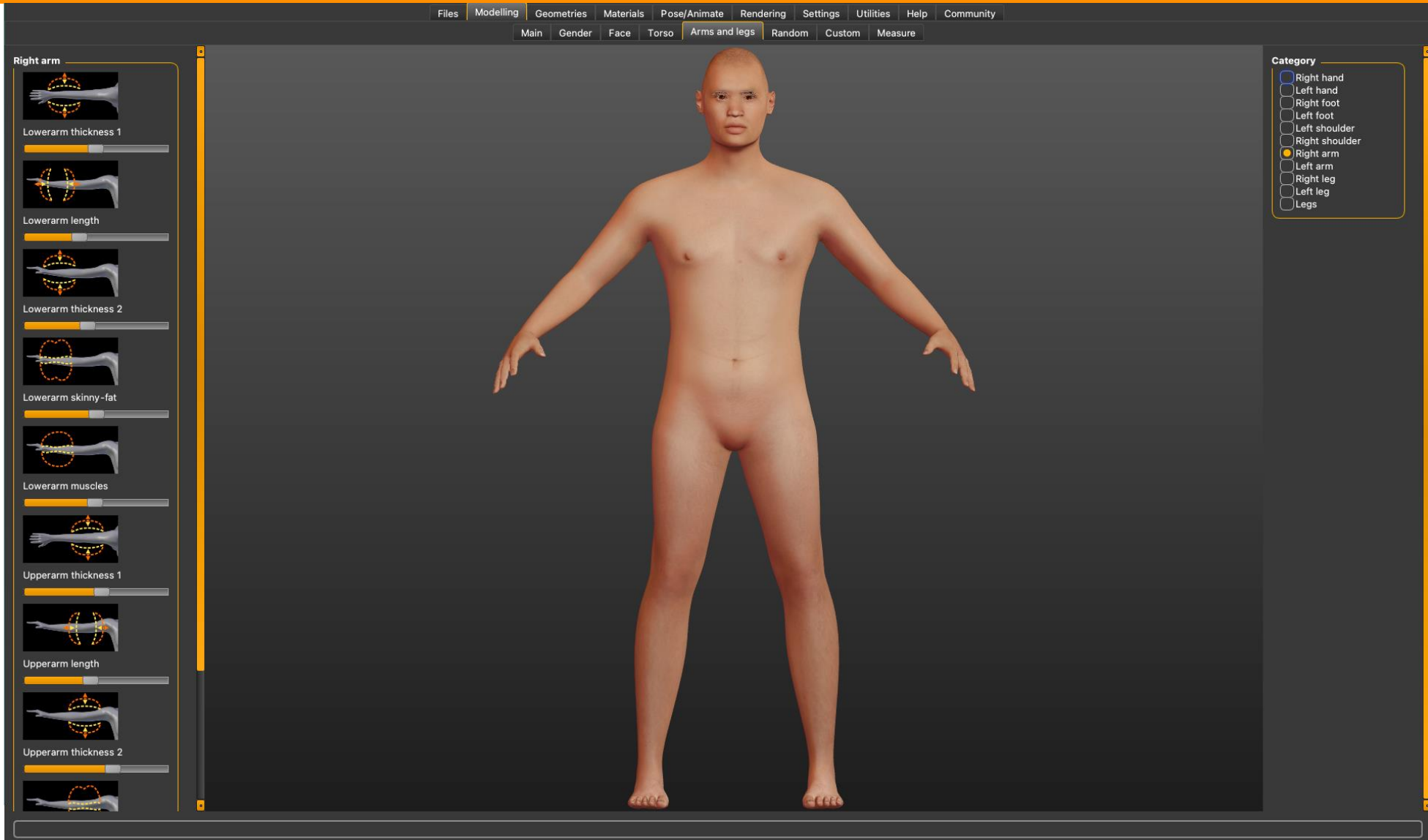


# Alternative Tools zur Charaktererstellung

- **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

