

Aflevering 02.01.02 - Beskrivelse af stil

Indhold:
Moodboard og figurbeskrivelse
Baggrundsdesign
Karakterdesign
Karacterskitser + charactersheets
Illustrator-øvelse (pen-tool)

Beskrivelse af stil:

Forgrund og baggrund:

Figurerne skiller sig ud fra baggrunden ved at være stærkt i forgrunden. Det tilsigtes at lave noget af baggrunden “ude af fokus” for at skabe perspektiv, da en del af farverne vil gå igen i forgrunden og i baggrunden. Dette er dog en nødvendighed for fortællingen.

Figurbeskrivelse:

Figurerne features er inspireret af de klassiske gode/onde former - Kiki/Bouba.

Hovedpersonen er overvejende rød, har runde former, buede “knæk” og store åbne øjne, hvilket vil give ham et overvejende sympatisk udseende, mens antagonististen overvejende er blå, har spidse former, kantede “knæk” og små sprækker som øjne, hvilket vil give ham et “farligt” og usympatisk udseende.

Alle personer vil have overdrevne features som store hoveder, ører og næser, men ben og arme tegnes tynde.

Tilskuerne tegnes ud fra deres respektive loyalitet - således at de ligner den spiller, som de holder med til forveksling.

Typografi:

Typografien vælges ud fra dens letlæselighed og dens runde former, som går godt i spænd med emnet - fodbold.

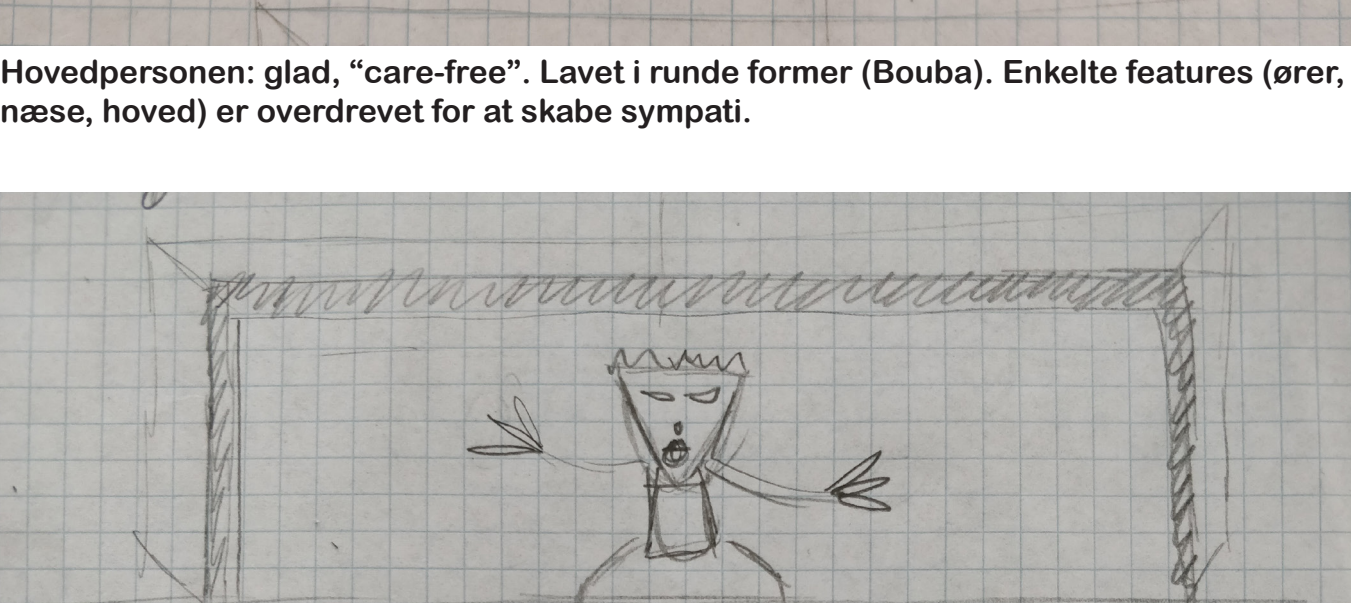
Arial Rounded MT Bold

Eksempel på baggrundsdesign:

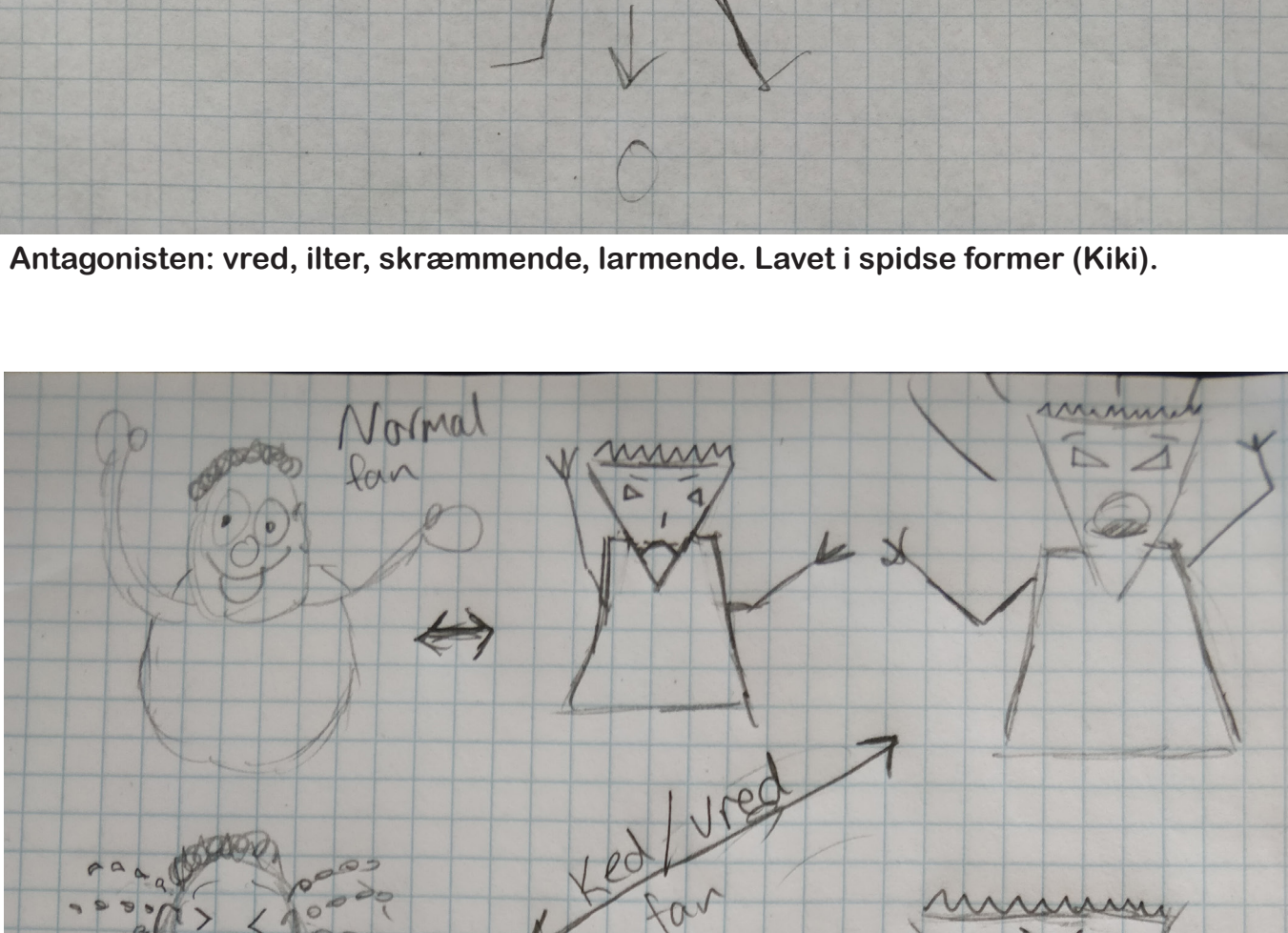
Baggrunden laves i klassisk Flat Design. Farverne er vibrante og klare - i tråd med scenen, som er et fodboldstadion. Mennesketætheden mindskes, så de enkelte personer træder mere ud, og det bliver klart, at inspirationen ift. karakterdesignet er trukket fra de to hovedpersoner.



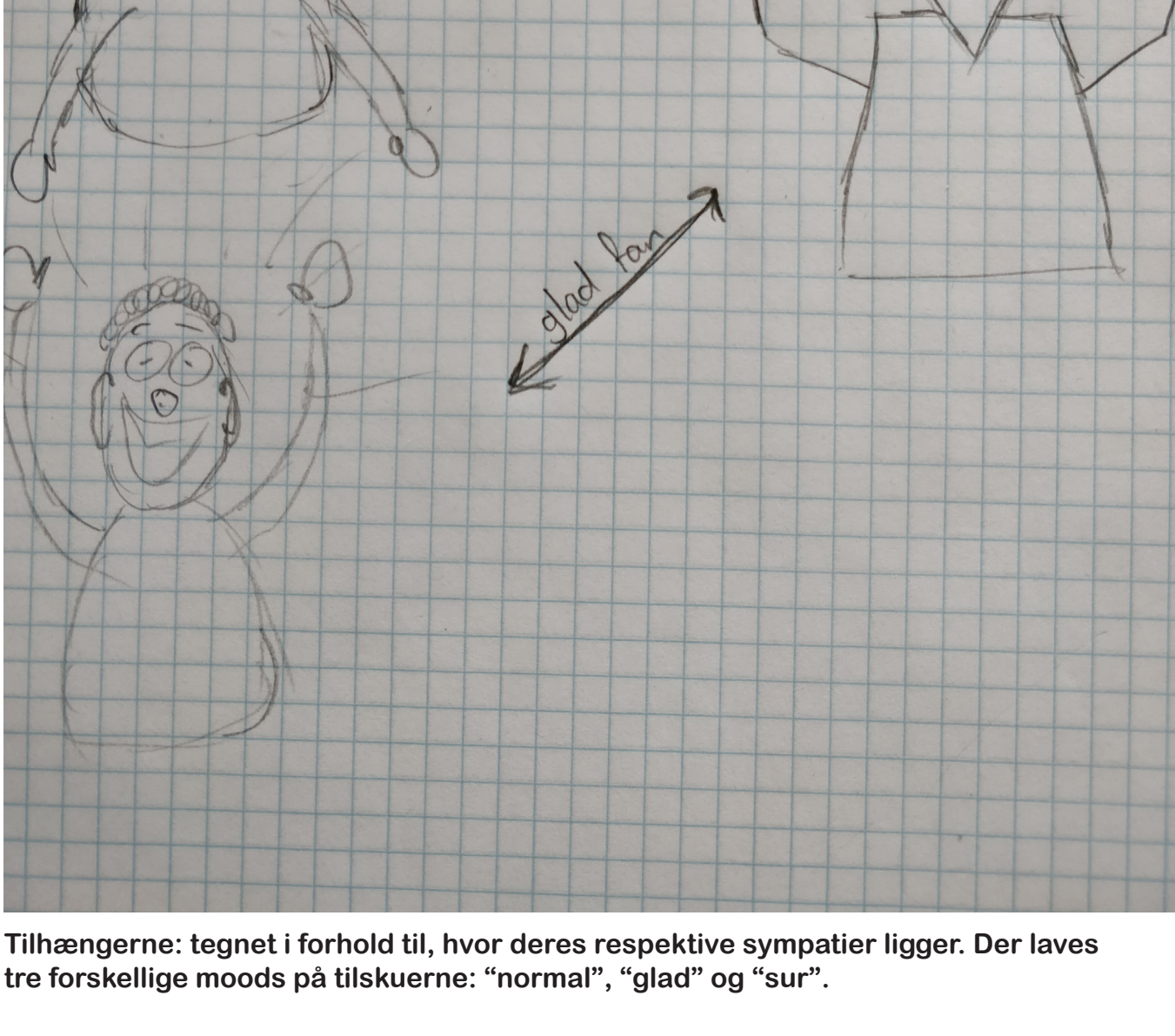
Karacterskitser



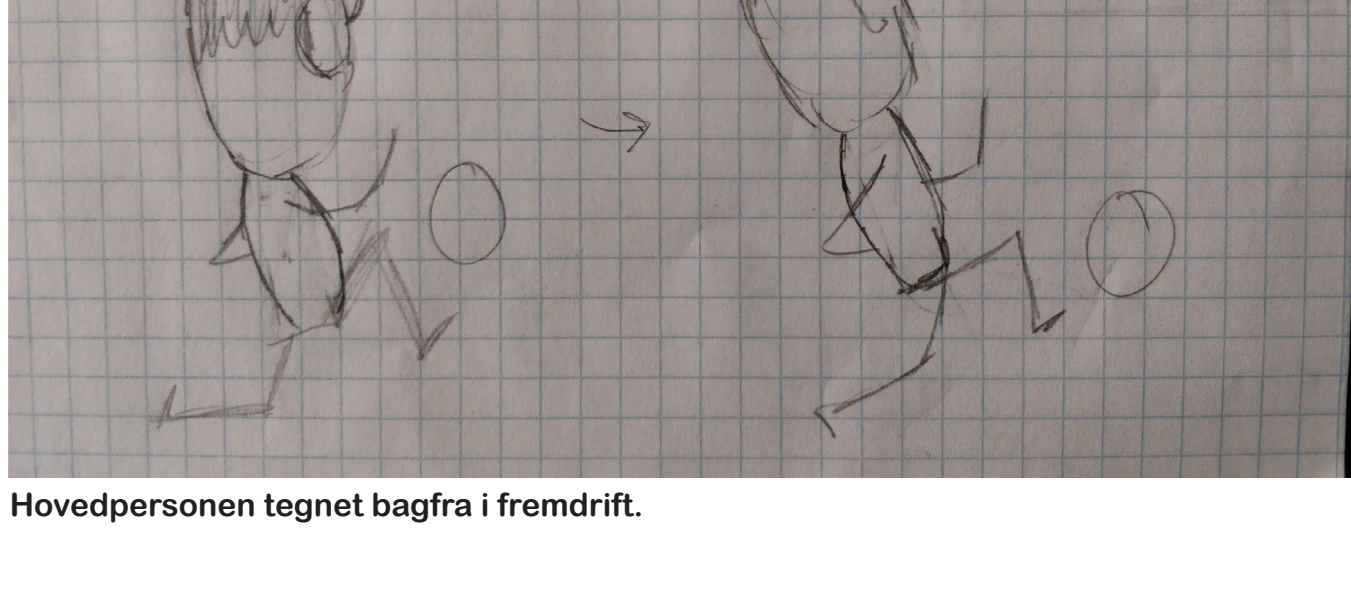
Hovedpersonen: glad, “care-free”. Lavet i runde former (Bouba). Enkelte features (ører, næse, hoved) er overdrevet for at skabe sympati.



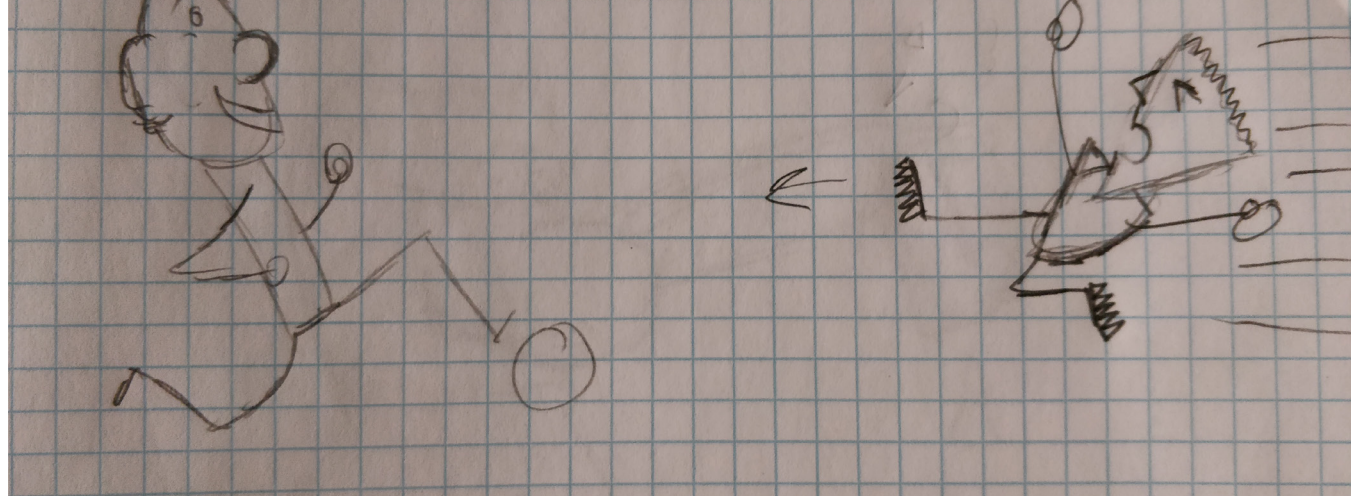
Antagonisten: vred, ilter, skræmmende, larmende. Lavet i spidse former (Kiki).



Tilhængerne: tegnet i forhold til, hvor deres respektive sympatier ligger. Der laves tre forskellige moods på tilskuerne: “normal”, “glad” og “sur”.



Hovedpersonen tegnet bagfra i fremdrift.



Hovedperson og målmand på kollisionskurs.

Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

Worksheet

Story name: **Straffesparket** / scene no.:

Character name: **Simon Allansen/skytten**

What drives the character:

[Choose 1: survival, safety and security, love and to “belong”, need to know and understand, selfworth and selfesteem, God and the noble cause, selfrealization]

Payback, tilskuerne, kampens vigtighed

Characters main goal:

At score og vinde kampen

What is at stake for the character:

At de andre vinder. At antagonististen får det sidste ord.

Characters friends and enemies:

Publikum. Brugerne

What the character needs to fulfill goal/ mission:

At score på målmanden og dermed få det sidste ord. At lade det gode sejre

Your name: _____

Karen/2015

Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

Worksheet

Story name: **Straffesparket** / scene no.:

Character name: **Rasmus Troelsen/målmanden**

What drives the character:

[Choose 1: survival, safety and security, love and to “belong”, need to know and understand, selfworth and selfesteem, God and the noble cause, selfrealization]

Ydmygelse af modstanderen

Characters main goal:

At redde straffesparket og vinde kampen for “det onde”.

What is at stake for the character:

At “det gode sejrer” og ydmygelse fra hans egne fans. At hovedpersonen får det sidste ord.

Characters friends and enemies:

Publikum.

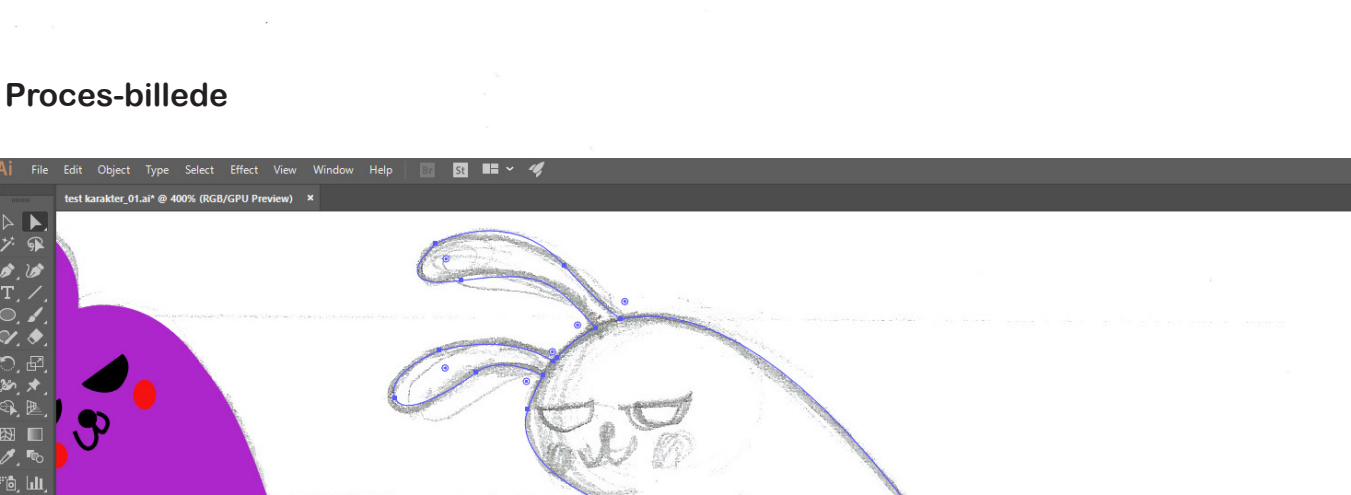
What the character needs to fulfill goal/ mission:

At edde sparket og dermed få det sidste ord. At lade det onde sejre

Your name: _____

Karen/2015

Illustrator-øvelse:



Proces-billede

