

# Beskrivelse af stil og skitser på karakterdesign.

02.01.02

1. Billedeeksempel på kunstner/stil og hvem der står bag stilen.
2. Farvepalet
3. Typografi
4. Mine egne skitser
5. Illustrator øvelse 4.4.18
6. Charactersheet

## Billedeeksempel på kunstner/stil og hvem der står bag stilen, Stilens udtryk, former og farver.

Min inspiration bag billedet er de her ninjaer lavet af en bruger på shutterstock der hedder **Hittoon**. Grunden til jeg valgte at bruge dem er at de er simple, men samtidig også detaljeret ved fx at der er et sværd og at øjenene siger helt om den her Ninja om han fx er god eller ej. På de nedenstående billeder ser han meget ond ud. hvor i de skitser jeg har tegnet er øjnene væsentlige mere sympatiske. Former er alle runde, hvilket er lidt i hvad man fx så i videoerne om "det gode og det onde" men samtidig giver det også en rolighed omkring vektor figuren. Farverne er meget simple, de er sorte, hudfarvet og så skal øjnene blå. Ellers er der noget rødt ved hans bælte. Samurai sværdet er også en lille fin detalje.



## Farvepalet for baggrund

Jeg har valgt en baggrund som kunne sætte en fed ramme om den historie jeg har tænkt mig at fortælle. Baggrund er typisk japansk og derfor tror jeg også at når man ser den ved man automatisk hvor man er henne. Forgrunden er også god, da det er et godt sted for handlingen kan foregå. Min vel nok ikke være ligeså detaljeret, men derhen af.



# Typografi

Jeg har ikke gjort de store tanker omkring min typografi, udover jeg godt kunne tænke mig at bruge en klassisk "Gamer" font. Da den ville skabe lidt nostalgi og humor. Jeg har vedlagt nogle eksempler på hvad det kunne være.

Eksempel 1



GAME OVER

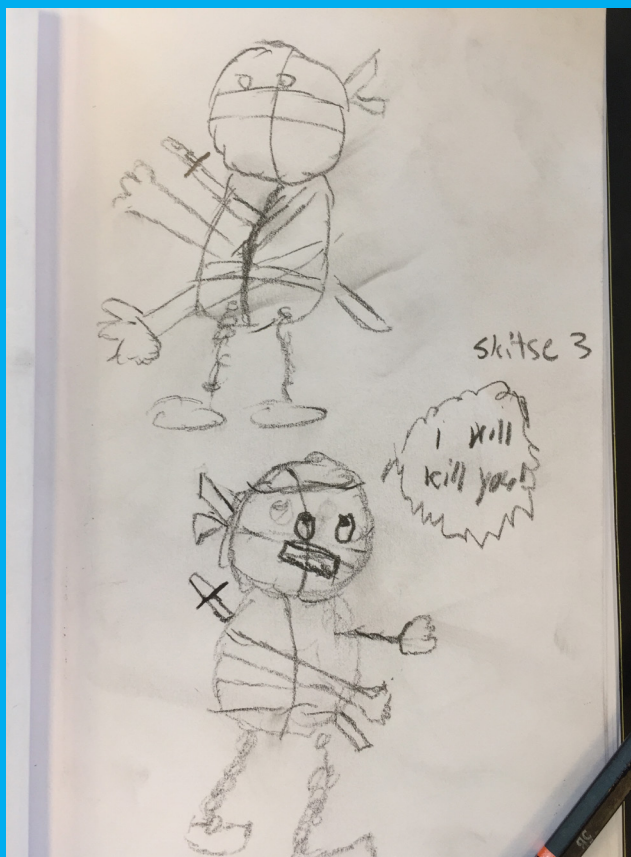
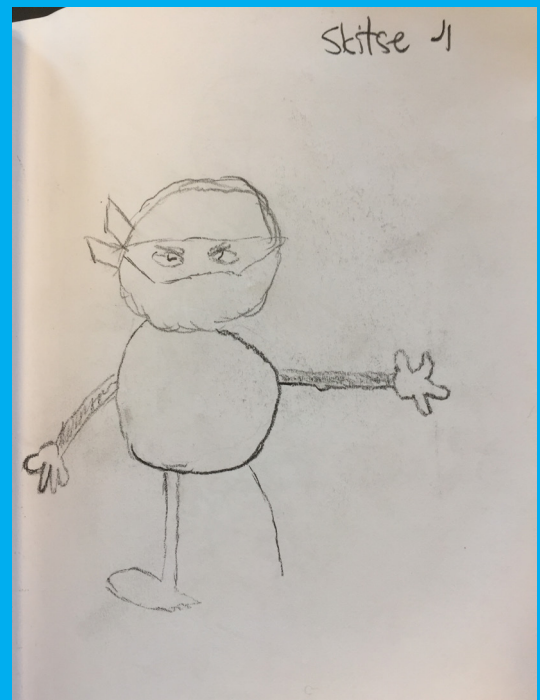
Eksempel 2



MANHATTAN  
NEW YORK CITY  
BROADWAY & 34TH STREET  
BROOKLYN BRIDGE SUBWAY CROSSING  
LOUD HOT DOG VENDORS DOTTING EVERY STREET CORNER

## Mine egne skitser

Da jeg er ringe til at tegne har jeg prøvet og prøvet for at se om jeg kunne dem til at virke lidt livlige især mht appeal. Jeg har prøvet især ved skitse 3 at gøre dem mere livlige når de kommer gående.



## Illustrator øvelse fra d. 4/4

