

Stugax 19 / Gamecharakter

Zeitplan

16.10.2019

Ich habe ein Moodboard erstellt und habe versucht verschiedene Ideen zu skizzieren.

17.10.2019

Weitere Skizzen gemacht und versucht die Körperform genauer zu definieren, Hände + Füße.

17.10.2019

Mit animations Dozent Christian Schwaller die genauen 3D Arbeitsprozesse angeschaut und den Design meines Charakters besprochen.

23.10.2019

Verschiedene Designelemente verbessert um mehr Logik in meinem Charakteraufbau zu haben. Anhand von reellen Rüstungen, Gurten und überprüft das die Bewegung des Charakters nicht durch die Assets gehindert ist.

24.10.2019

Verschiedene Tutorials angeschaut um den Workflow des basic Meshes zu verbessern (Zbrush).

25.10.2019

Über Konzeptart informiert und warum diese nicht von 3D Artisten gemacht werden sollte.

30.10.2019

Angefangen mein Polymesh zu verfeinern und einzelne Details hinzuzufügen.

30.10.2019

Polypaint gemacht und ein kurzes Video des Charakters gerendert

Einleitung

Meine Überlegung war das Konzept und die komplette Gestaltung eines Gamecharakters zu erstellen. Da es nicht möglich ist, in dieser kurzen Zeit den gesamten Charakter fertig zu stellen, habe ich mich dazu beschlossen den Charakterkonzept so weit wie möglich fertig zu machen und mit der Erstellung des Polymeshes an zu fangen. Am Anfang ging es mir insbesondere darum den Charakter in eine glaubwürdige Geschichte einzubetten, um sein Aussehen der Umgebung in der dieser lebt entsprechend aussehen zu lassen. Ich habe mich dabei für ein Chameleon entschieden der im Mittelalter lebt und dass als abtrünnige Leibwache. Er versucht sich so durch sein Leben zu kämpfen. Entsprechend der Grundkonditionen die ich erstellt habe, habe ich auch versuch sein Körperbau, die Rüstung und die verschiedenen Assets zu gestalten. Mir war dabei wichtig den Charakter so zu gestalten das er auch realistische Elemente mit fiktiven in sich vereint.

Vorgehensweise / Überlegung

Ich habe mir zuerst verschiedene Ideen aufgeschrieben und anhand von diesen eine Konzeptskizze erstellt. Dabei habe ich mich entschieden eine Echsen oder Reptil ähnliche Kreatur zu erschaffen.

Schlussendlich war wie bereits erwähnt meine Idee, den gesamten Charakter erstellungs Prozess durchzulaufen. Ich habe das ganze jedoch nicht ganz realistisch eingeschätzt, da nur schon das erstellen einer Konzeptskizze sehr viel aufwand und Skill erfordert. Zuerst habe ich nicht realisiert das man um den Charakter glaubhaft aussehen zu lassen, jedes

kleine Detail genau überlegt haben muss. Wenn ich überlege wie alt mein Charakter ist oder welchen Beruf er ausübt, wie seine Umgebung ist oder was für einen Charakter er selbst hat, dann eröffnet sich eine schier unbegrenzte Anzahl an Möglichkeiten. All diese Faktoren spielen eine Rolle da sie wiederum Einfluss auf das Design nehmen.

Ich habe deswegen auch versucht herauszufinden warum so wenige 3D Artisten ihre Konzepte selber machen. Beim recherchieren ist mir insbesondere ein Video in Erinnerung geblieben, wo die gesamte Situation sehr gut beschrieben wird

(<https://www.youtube.com/watch?v=42pALQQefDk>).

In der gaming Industrie funktioniert es meistens so das ein Konzeptartist die grobe Skizze für einen Charakter erstellt und diese dann vom Konzept Artist umgesetzt wird. Ich habe jetzt einfach, versucht den Prozess soweit wie möglich voranzutreiben.

Schlussendlich habe ich eine grosse Anzahl von Skizzen erstellt und auch versucht eine gröbere Konzeptskizze zu erstellen und den Basicmesh mit Polypint erstellt.

