

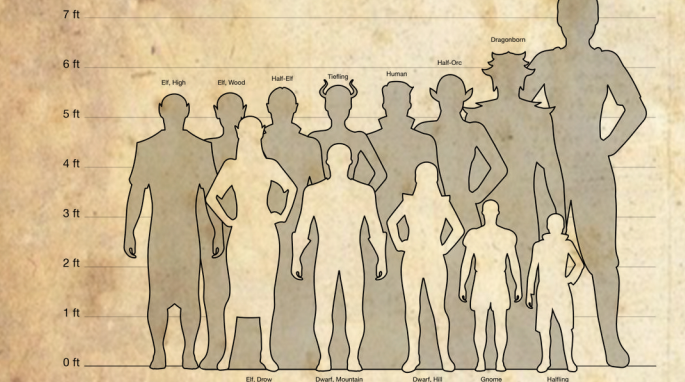


CHARACTER DESIGN

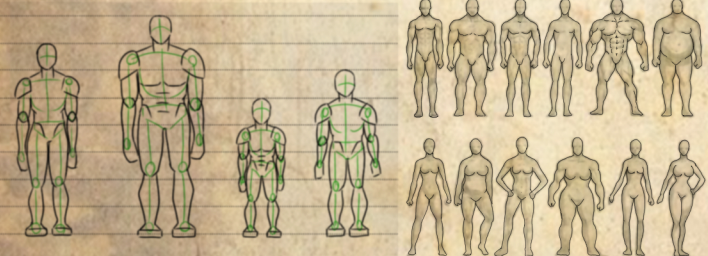
GESTALTE DEINEN EIGENEN CHARAKTER



• Schritt 1: Charakter-Eigenschaften festlegen
Bestimme Spezies, Klasse, Geschlecht, Alter und Persönlichkeit.



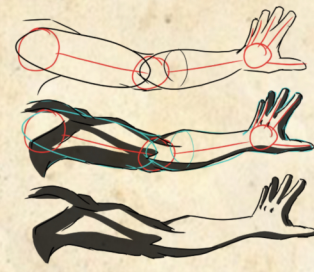
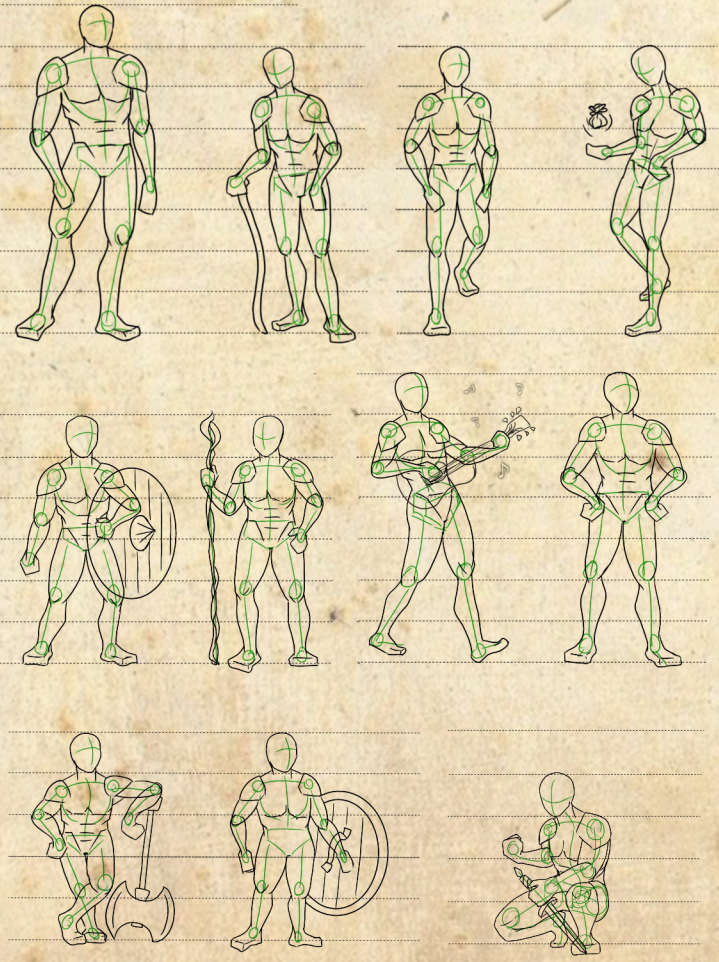
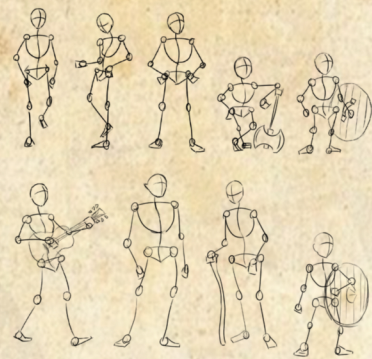
Volk: Mensch, Elf, Halb-Elf, Ork, Halb-Ork, Zwerg, Halbling, Drachenblütiger, Gnom, Tiefling, Goliath
Klasse: Barbare, Barde, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Paladin, Schurke, Waldläufer, Zauberer, Magieschmied



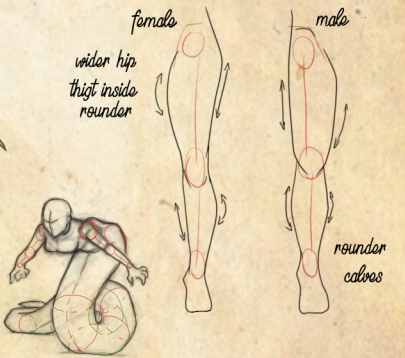
• Schritt 2: Statur und Pose

Statur und Pose drücken die Persönlichkeit deines Charakters aus und sind ausschlaggebend für den Wiedererkennungswert deines Charakters.

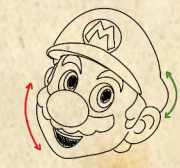
Z.B. Soll der Charakter selbstbewusst wirken, zeichne ihn/sie aufrecht und gestreckt. Soll er/sie schwach und ängstlich wirken, zeichne ihn/sie zusammengekauert.



Mit geometrische Formen Muskeln und Gliedmassen darstellen. Kreise als Gelenke (Kugellager), Trapeze, Rechtecke und Dreiecke als Muskeln.



Weiche und harte Kanten zum Ausdrücken der Persönlichkeit. Weiche Kanten wirken positiver, gutmütiger, harmloser. Harte Kanten hingegen wirken strenger, brutaler, unsympathischer.



Weiche und harte Kanten auf alles anwenden
⇒ Haare, Kleidung, Augen, Gesichtsform, ...
Ein Charakter kann aber sowohl runde als auch kantige Formen haben. Dies macht ihn/sie interessanter und kann symbolisieren, dass dein Charakter es faustdick hinter den Ohren hat.
Z.B. ein lieber, gemütlicher Char. Mit eher rundlichem, weichem Körper und Gesicht aber mit eckigen, spitzen Haaren.

• Schritt 3 : Details

Wenn du alle grundlegenden Entscheidungen für deinen Charakter getroffen hast, kannst du dich mit den Details befassen. Was für Ohren hat dein Char., spitz, lang, klein. Hat dein Char. Hörner und welche Form haben diese. Vielleicht sogar einen Schweif oder Flügel oder Hufe. Hier ein paar Beispiele:



• Schritt 4: Farbschema

Die Farbwahl bei deinem Charakter ist entscheidend für seinen Wiedererkennungswert, kann aber auch schnell zu viel wirken. Um dir diese Entscheidung zu vereinfachen, kannst du einen Farbkreis zur Hilfe nehmen.



Monochromatic



Analogous



Complementary



Bei einem monochromen oder analogen Schema liegen die Farben nebeneinander im Farbkreis und wirken harmonisch. Bei diesem Beispiel hier ist es ein warmes Farbschema.

Bei einem komplementären Schema liegen die Farben auf der gegenüberliegenden Seite des Farbkreises und ihr Kontrast sticht mehr ins Auge.



Sei bei der Farbwahl lieber zurückhaltender und nimm nicht zu viele verschiedene Farben, dies wirkt schnell übertrieben, kurz gesagt wie ein Clown. Bei der Farbwahl gilt weniger ist mehr! Such dir ein Schema aus und bleib auch in diesem. Bei der Sättigung solltest du dich auch lieber zurückhalten. Bleib bei pastelligeren Farben, dies bringt mehr Kontrast.

Nachdem du Aussehen und Farbe bestimmt hast, kannst du Waffen, Schmuck, Stab, Bücher und andere Items deiner Wahl hinzufügen.



Detaillierte Beschreibungen und Tutorials wie man humanoide Körperteile anatomisch korrekt zeichnet, findet ihr auf YouTube, Pinterest und in Büchern über Anatomie.



Instagram der Verfasserinnen



YouTube Channels für Zeichenvideos

