Vertiefungsmodul Interdisziplinär VGD - Game Drawing II

Zeichnerische Entwicklung von Game-Charakteren
Zeichnerische Entwurfs- und Bewegungsstudien für Charaktere in Videospielen

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-I-3333.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vertiefungsmodul Interdisziplinär VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Serge Pinkus
Zeit	Di 5. Dezember 2017 bis Fr 22. Dezember 2017 / 8:30 - 17 Uhr 12 Tage
Anzahl Teilnehmende	8 - 22
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflichtmodul Bachelor Design, 3. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Praktische zeichnerische Erfahrung in der Entwicklung von Charakteren, die in Videospielen Verwendung finden können. Erschaffung eines Portfolios, aus dem repräsentative Arbeiten entnommen werden können, das aber auch als didaktisches Nachschlagewerk zur zeichnerischen Entwicklung von Gamecharakteren dient. Fähigkeit, "Charakter mit Charakter" zu entwickeln. Innovative neue Kombinationen von hergebrachten und eigenen Ideen und Bildern. Spielerisch/kritischer Umgang mit gängigen Klischees in der Game-Ikonographie bezüglich Geschlechterrollen, Looks, Kleidung und Gegenständen. Anatomisch und räumlich überzeugende Darstellung von Fantasiefiguren.
Inhalte	Zeichenübungen, ausgehend von der menschlichen Anatomie und Proportion über Mutationen und Kreuzungen von Charakteren zu bewusst gestalteten Figuren. Skelettale und muskuläre Anatomie von Charakteren, ihre Bewegung, Haltung/Prägung, Gesichtsmimik und charaktertypische Gestik werden zeichnerisch eruiert. Für die Bewegung von Charakteren werden Muybridge-Abläufe und Actionposen gestellt und mit der Dürerscheibe festgehalten und verwendet für die eigenen Figuren. Stills in Farbe zeigen die eigenen Figuren in Interaktion mit Figuren anderer.
Bibliographie / Literatur	Muybridge, Eadweard: The Human Figure in Motion. Mineola, NY: Dover Publications 1955. Gottfried Bammes: Die Gestalt des Menschen. Christophorus Verlag GmbH & Co. KG Freiburg 2009
Leistungsnachweis / Testatanforderung	- 80% Anwesenheit - 80% der Arbeiten im Portfolio
Termine	5. - 22. Dezember 2017 (ohne Montage)
Dauer	3 Wochen

Bewertungsform

Noten von A - F