

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Character Design					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht Praktische Projektarbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	

Qualifikationsziele

Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Darstellung der Gestalt des Menschen und des Gesichts und können geschickt kreative Klischees einsetzen.
 Sie können eine Figur (Charakter) bis zur Produktionsreife umsetzen und verstehen die Auswirkungen des Designs auf die Produktion und ihre Kosten.
 Sie können eigene oder nach Vorgabe anderer qualitativ hochwertige Charaktere (ausgeprägte, unverwechselbare, individuelle Eigenschaften und Wesensmerkmale / Lesbarkeit) in verschiedenen Techniken für den Einsatz in Print- und Bewegtbildmedien entwickeln und realisieren.
 Sie verstehen die Grundregeln der Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Character Design bedient sich einer globalen Sprache. Virtuelle Figuren bieten unendlich viele Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen oder Emotionen hervorzurufen.
 Es wird unter Anderem Fragen nachgegangen, wie man einen Charakter definiert und welche kreativen Klischees eingesetzt werden können, oder wie eine Figur lesbar wird.
 Analyse der visuellen Aspekte menschlicher Eigenschaften und Charaktertypen. Hervorbringung und Darstellung von Nicht-Sichtbarem, von physischen zu psychischen Aspekten eines Charakters.
 Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen. Entwicklung und Ausarbeitung eines Charakters in geeigneten Darstellungstechniken. Analyse der Auswirkungen von Technik auf die Produktion.

Literatur

- Drawing on the Right Side of the Brain (Betty Edwards)
- Facial Expressions: A Visual Reference for Artists (Mark Simon)
- Notizen zur Zeichentechnik. 22 leichtsinnige Übungsanleitungen
- wider das Vergessen des Zeichnens (Peter Jenny)
- The Human Figure in Motion (Eadweard Muybridge)
- Zeichnen im Kopf: An der Quelle Ihrer Bilder (Peter Jenny)

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Character Design	4