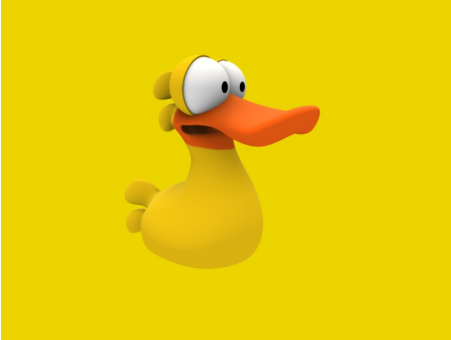


# 3D Charakter - Modellierung

*Tutorial von Tobias Knitt*



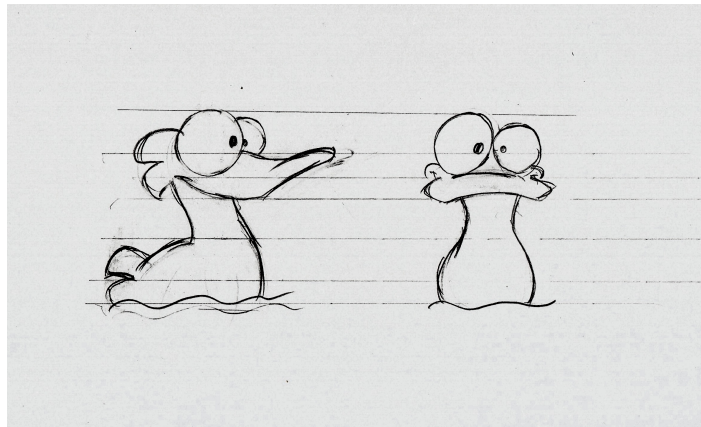
In diesem Tutorial siehst du den Werdegang einer Figur, dessen Projekt leider eingeschlafen ist. Gearbeitet habe ich mit Blender. Die Prinzipien müssten sich aber in jedes Programm übertragen lassen.  
Dies ist mein erstes Tutorial.  
Ich freue mich also, wenn mir jemand Verbesserungsschläge hier zu geben kann.

## Skizzen und Ideen

Viele glauben, es sei alles gut, so lange es 3D ist. Dass das absoluter Bullshit ist, haben schon viele Firmen und Künstler bewiesen. Ohne die richtige Idee ist jeder Film und jede Figur immer noch eindimensional.

Bevor du also eine Figur modellierst, solltest du erstmal deine Ideen irgendwo festhalten. Dabei ist es oft hilfreich, wenn man zeichnen kann. Manchmal reichen aber auch richtig grobe Skizzen. Das tolle am skizzieren ist, dass man in diesem kreativen Prozess noch viel ändern kann. Das selbe geht nicht so einfach, wenn man direkt im Programm anfängt.

Wenn man sein Design festgelegt hat, sollte man am besten eine mehrseitige Ansicht davon anfertigen. Eine Perspektive von der Seite und von Vorne ist völlig ausreichend.



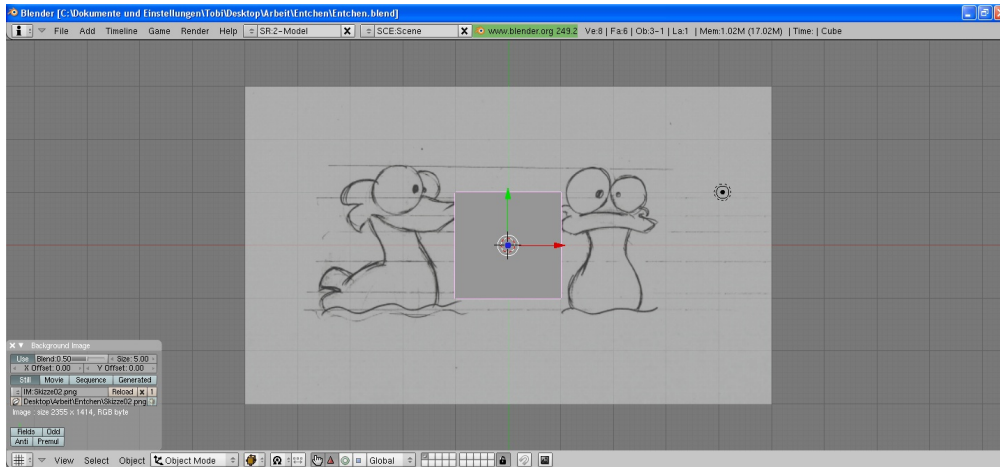
*Fertiges Modelsheet für meine Gummi-Ente*

## Aller Anfang ist schwer?

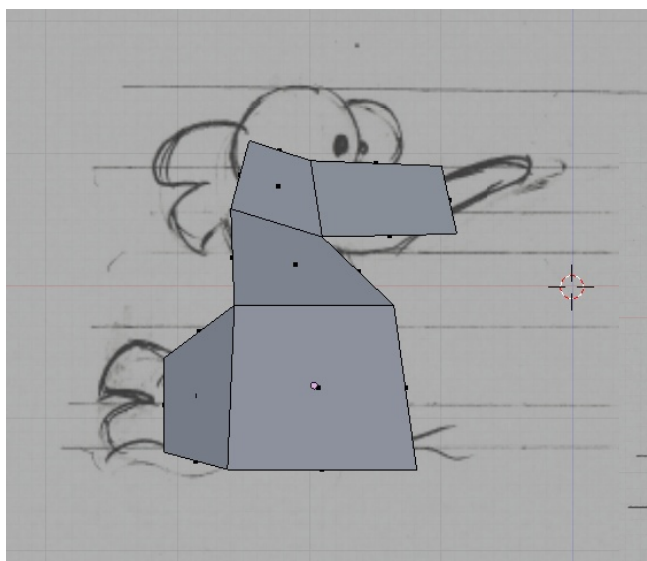
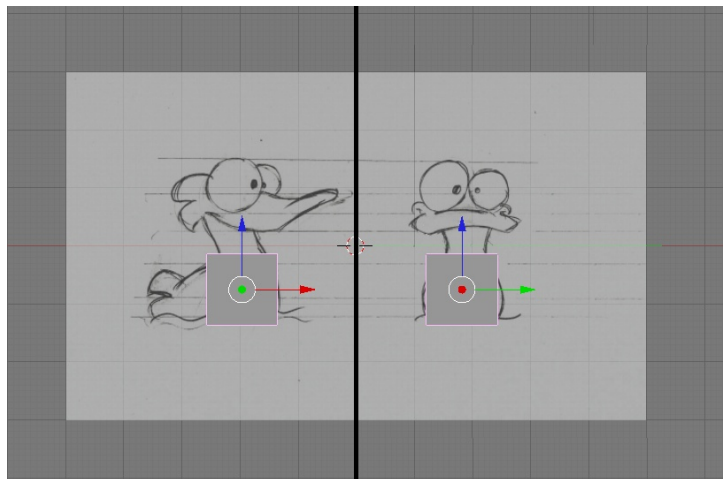
Wenn du das Modelsheet (so nennt man das Ding) fertig hast, ist es am Besten, wenn du das Bild als Hintergrund in dein 3D Programm importierst.

In Blender geht das per *View-> Backgroundimage*.

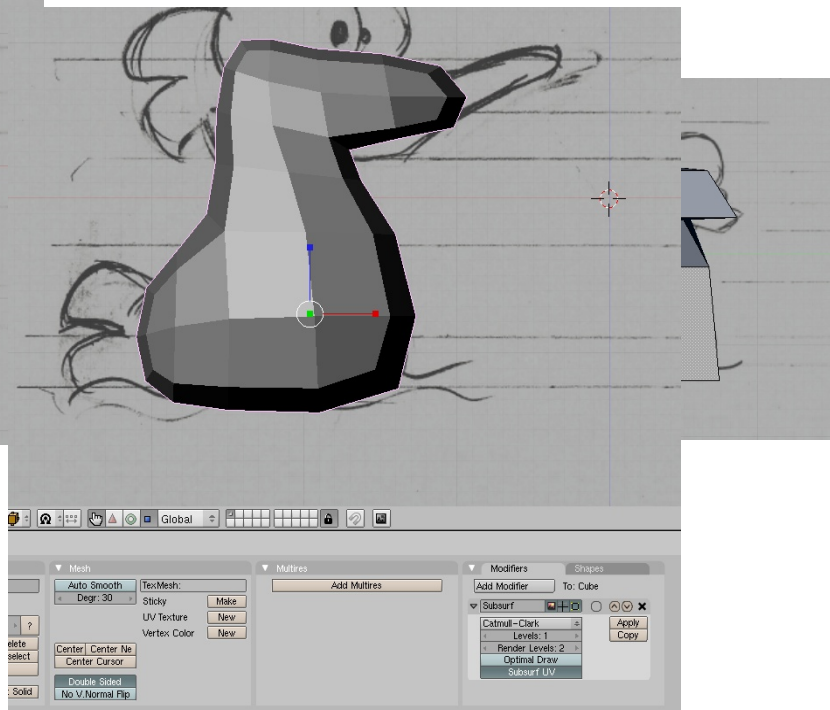
Als erstes solltest du einen Würfel erstellen.



Als nächstes positionierst du den Würfel in beiden Perspektiven etwa auf dem Schwerpunkt deiner Figur.



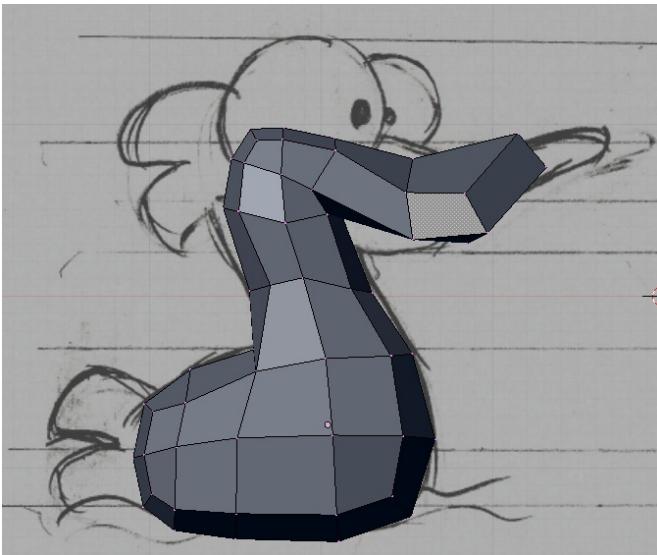
Nun extrudierst du den Würfel so weit, dass er in etwa die grobe Form deiner Figur hat.



von Vorne und von der Seite  
Als nächstes wird das Modell per

Glättungsmodus (in Blender Subsurf-Modifizier) geglättet.

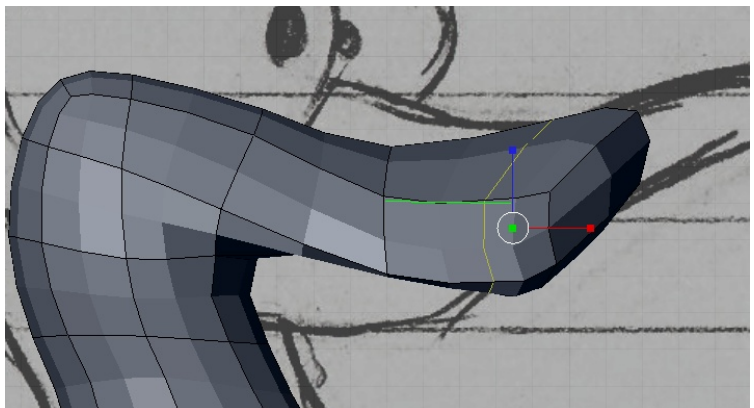
## Das Modell verfeinern

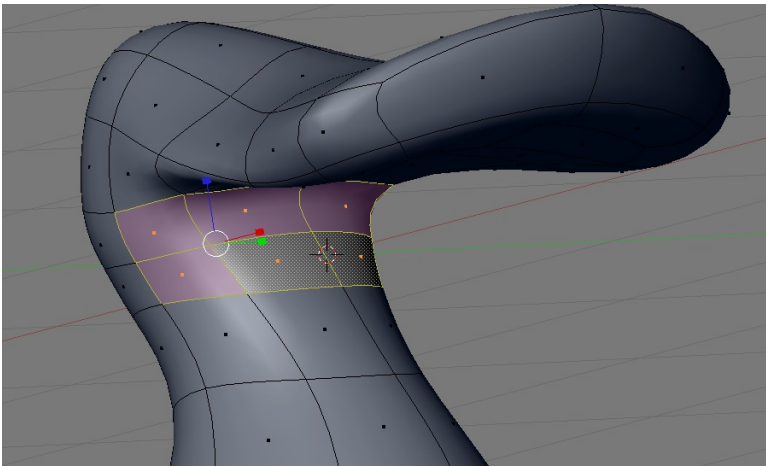


Wenn man jetzt den Glättungsmodus „applied“, also auf das Modell zurücksetzt, kann man die Figur weiter anpassen.

Ab jetzt können weitere Details eingefügt werden. Welche Möglichkeiten du dabei hast, oder wie diese heißen, hängt ganz von der jeweiligen Software ab.

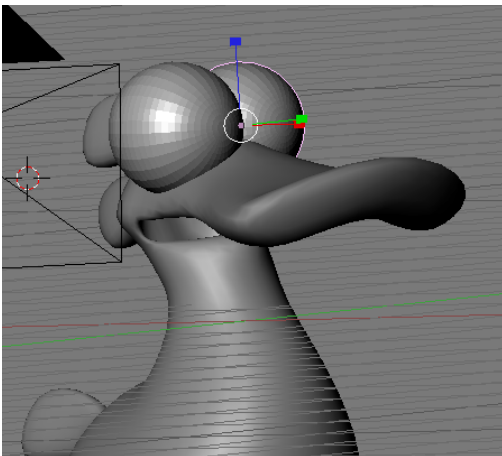
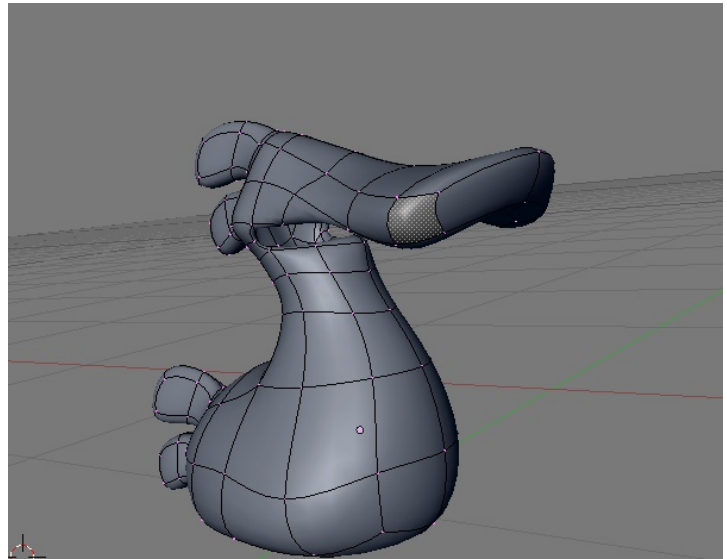
Um zu testen, wie die Figur aussieht, kann man noch mal die Subsurf-Funktion verwenden.





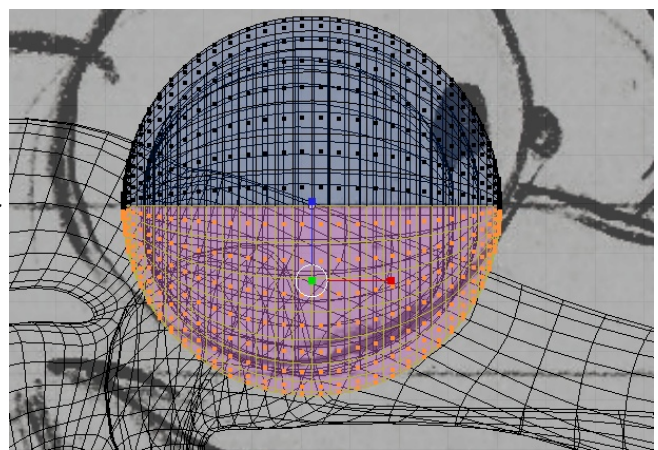
Um einen Mund zu modellieren, solltest du möglichst viele Flächen auswählen (damit der Mund später besser verformt werden kann) und diese nach innen extrudieren.

Damit der Mund auch innen schön dunkel ist, sollte man eine möglichst große Mundhöhle modellieren.



Für Augen reichen oft einfache Kugeln aus, die man auf Bedarf mit einem Lattice deformiert, damit sie noch beweglich sind.

Wenn du wie ich mit einem minimalistischen Comic Stil arbeitest, kannst du die Augenlider folgendermaßen erstellen: Einfach eine Kugel erstellen, eine Hälfte löschen und die Kanten der zurückgebliebenen Halbkugel nach innen extrudieren. Fertig.



Ja, fertig.

Ich hoffe, dass ich euch mit diesem Tutorial weiterhelfen konnte.  
Wenn ich irgendwo Fehler gemacht habe, oder noch Fragen offen sind, meldet euch bitte bei mir.  
Danke!

Liebe Grüße,  
Euer

Weitere hilfreiche Tutorials und Bücher, die nicht von mir sind:

[http://de.wikibooks.org/wiki/Blender\\_Dokumentation:\\_Rigging](http://de.wikibooks.org/wiki/Blender_Dokumentation:_Rigging)

*Tony White* Digitale Animation Vom Bleistift zum Pixel - ISBN 9783827418678

*TonyMullen* *Introducing Charakter Animation with Blender* - ISBN 9780470102602