

# SCHATTENMALER

PROJEKT 1

# INSPIRATION



[https://www.youtube.com/watch?v=PvN\\_Ju03-gU/](https://www.youtube.com/watch?v=PvN_Ju03-gU/)

Unser Projekt wurde durch das Video "Le Roi Tulipe" (2019) inspiriert. Der Kurzfilm handelt von einem König, der von einer roten Tulpe besessen ist und im Laufe des Videos immer mehr dem Wahnsinn verfällt.

Wir waren beeindruckt von der Darstellung der idyllischen Schönheit im Kontrast zum Wahnsinn und der Besessenheit, sowie von dem Spiel mit Licht und Dunkelheit und haben uns daher dieses Video als Vorbild genommen.







# IDEE

Unsere Projektidee beinhaltet die Erstellung einer 3D-Welt, die sich mit dem **Thema Phobien** auseinandersetzt.

Die **Angst vor der Außenwelt** dient als Ausgangspunkt für die Gestaltung unserer Welt.

Die Geschichte spielt in einem **farbenfrohen Fantasiewald**, in dem der Hauptcharakter, ein **missgelaunter alter Maler**, in einer **abgeschotteten Holzhütte** lebt. Aufgrund seiner starken Waldphobie lebt er vollkommen **isoliert**, was sich sowohl in seinem Erscheinungsbild als auch in dem des Hauses widerspiegelt.

Trotz seiner Angst ist der Painter jedoch sehr fasziniert von dem Wald und verbringt viel Zeit damit, eine idealisierte und verzerrte Version auf Leinwand zu bringen.

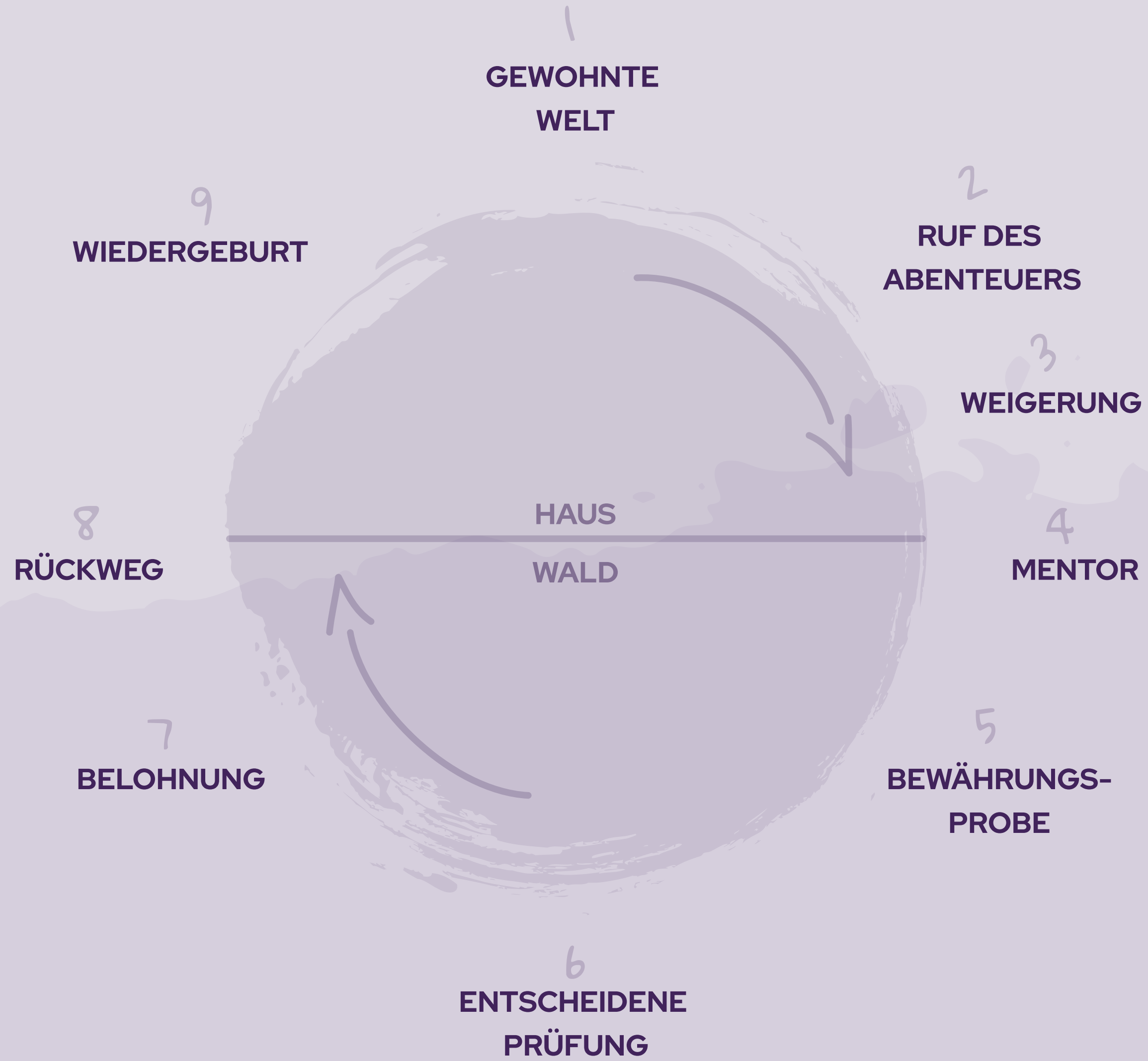
Zusätzlich tritt eine **kleine Waldkreatur namens Kilix** auf, die sich als wertvoller Freund erweist. Kilix hat das Ziel, sich mit dem Painter anzufreunden, und beschafft dafür Gegenstände aus dem Wald, die er dem Painter schenkt.

Unser **Ziel** ist es, die beiden Charaktere sowie ihre Welten umzusetzen und aus der entwickelten Geschichte einige Styleframes zu gestalten, um die Atmosphäre darzustellen.



# STORY

HELDENREISE







## 1 GEWOHNTHE WELT

In einer **abgelegenen Holzhütte** tief im Wald lebt seit vielen Jahren ein **alter, mürrischer Painter**. Dieser hat eine **schreckliche Angst vor dem Wald** und hat sich deshalb völlig von ihm abgeschottet. Aus Panik hat er alle Fenster und Türen mit Brettern und alten Tüchern zugenagelt.

Absurderweise hat der Maler trotz seiner panischen Angst eine **unverständliche Faszination für seine Außenwelt** entwickelt und malt daher verzerrte und surreale Bilder seiner Umgebung, so verworren und düster, wie er sie sich vorstellt.



## 2 RUF DES ABENTEUERS

In diesem Wald lebt ein kleines, liebenswertes Wesen namens **Kilix**. Kilix hat es sich zur Aufgabe gemacht, sich mit **dem griesgrämigen Painter anzufreunden** und legt ihm kleine **Geschenke** aus dem Wald auf die Türschwelle.

Sobald Kilix merkt, dass seine Geschenke nicht die gewünschte Wirkung haben, wagt er sich in das Haus und legt die Geschenke an das Fußende des Bettes des Painters.





## 3 WEIGERUNG

**Konfrontiert** nicht nur **mit seinen Ängsten**, sondern auch mit dem kleinen, wunderlichen Wesen, **verbrennt** der Painter alle **Geschenke** und verweist Kilix aus seinem Haus.

Kilix jedoch kommt immer wieder und weigert sich, seinen Wunsch nach Freundschaft aufzugeben.

So bildet sich langsam eine **Routine** und eine **leichte Akzeptanz** des Painters Kilix gegenüber.

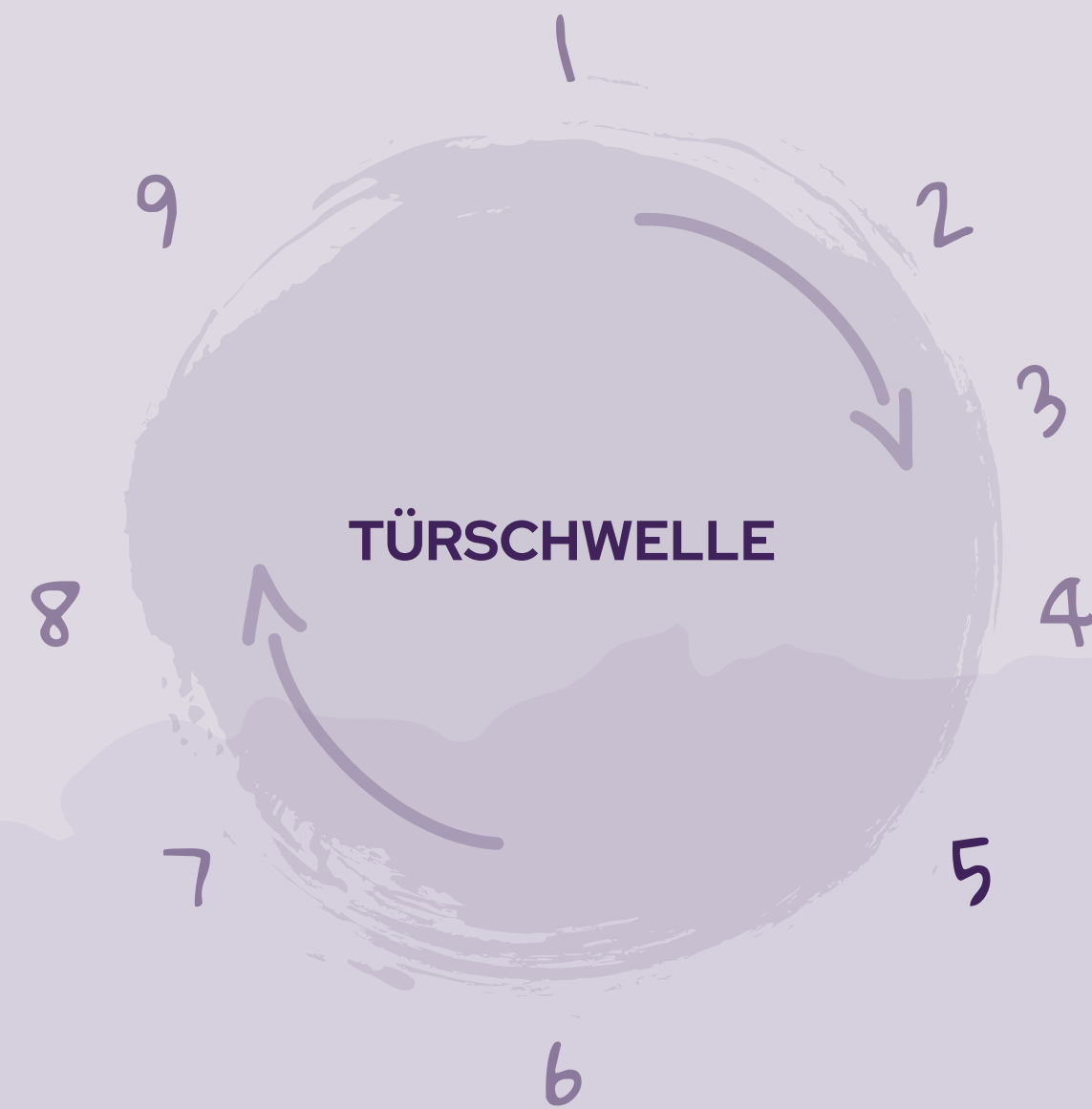


## 4 MENTOR

Eines Tages **kehrt Kilix nicht zurück**. Der Painter wird zunächst missmutig und beginnt sich dann **Sorgen** zu machen.

Mit jedem Tag, an dem Kilix verschwunden bleibt, wächst seine Angst. Schließlich sieht er sich **gezwungen**, eine **Entscheidung** zu treffen.





## 5 BEWÄHRUNGSPROBE

Nach langem Hin und Her beschließt der Maler, Kilix zu suchen.

Er bereitet sich darauf vor, sein **sicheres Zuhause zu verlassen** und sich in den von ihm so **gefürchteten Wald zu begeben**.

Die Geschenke, die er von Kilix erhalten hat, geben ihm einen **Hinweis auf dessen vermutlichen Aufenthaltsort**. Also packt er alle Zeichnungen und Skizzen ein, die er von den Geschenken gemacht hat, holt seine alten, warmen Sachen heraus und setzt schließlich, bevor ihn der Mut verlässt, **den Fuß über die Schwelle seines Hauses**.



## ENTSCHEIDENE PRÜFUNG

Der Maler wandert voller Angst durch den Wald und befindet sich in einem **ständigen Zustand der Panik**. Er hört Tiergeräusche, das Rascheln von Pflanzen und das Knacken von Zweigen, die ihn alle vor Furcht zusammenzucken lassen.

Schließlich findet er eine **dunkle, finstere Höhle mit Kilix' kleinen Fußspuren** davor.

Diese Fußspuren geben ihm etwas Hoffnung, aber die Höhle macht ihm noch mehr Angst.

Kilix' Schreie bringen ihn schließlich dazu, sich **in die Höhle zu wagen**.

Die Höhle ist gefüllt mit **riesigen Teekannen aus Porzellan und Metall**,

die wie Ruinen aussehen – alt, kaputt und mehrfach geflickt.

Der Painter entdeckt Kilix in einem **seltsamen Käfig**, der tief von der Decke in der Höhle hängt.





## 7 BELOHUNG

Nach seiner **Befreiung aus dem Gefängnis** zeigt Kilix dem Maler stolz einen blauen Kristall.

Dem Maler wird klar, dass Kilix wegen dieses Kristalls gefangen gehalten wurde.

Er erkennt auch, wie **wichtig Kilix für ihn geworden ist**, denn er kann ihm wegen seiner Naivität nicht lange böse sein.

Und so werden **Angst und Panik** im Inneren des Malers langsam durch **Hoffnung und Freude** ersetzt. Sie lassen den Kristall im Käfig der verlassenen Teekannen-Zivilisation und **kehren nach Hause zurück**.



## RÜCKWEG

Der Rückweg mit Kilix gestaltet sich viel leichter als der Hinweg.

**Ohne die ständige Panik** realisiert der Painter, wie wunderschön der Wald ist. Seine **Faszination überwiegt die Angst**, bis diese schlussendlich **komplett verschwindet**.

**Kilix** freut sich darüber sehr. Er hüpfert herum und ist zutiefst erfreut, dass sein **Wunsch in Erfüllung gegangen** ist und der Painter ihn nun vollständig akzeptiert hat.



## WIEDERGEBURT

Zu Hause angekommen **entfernen** sie die Bretter und Stoffe von den Fenstern und erwecken das alte Haus zu neuem Leben.

**Wunderschönes Licht** fällt durch die bunten Fenster und taucht das Innere des Hauses in eine **zauberhafte Atmosphäre**.

# PIPELINE

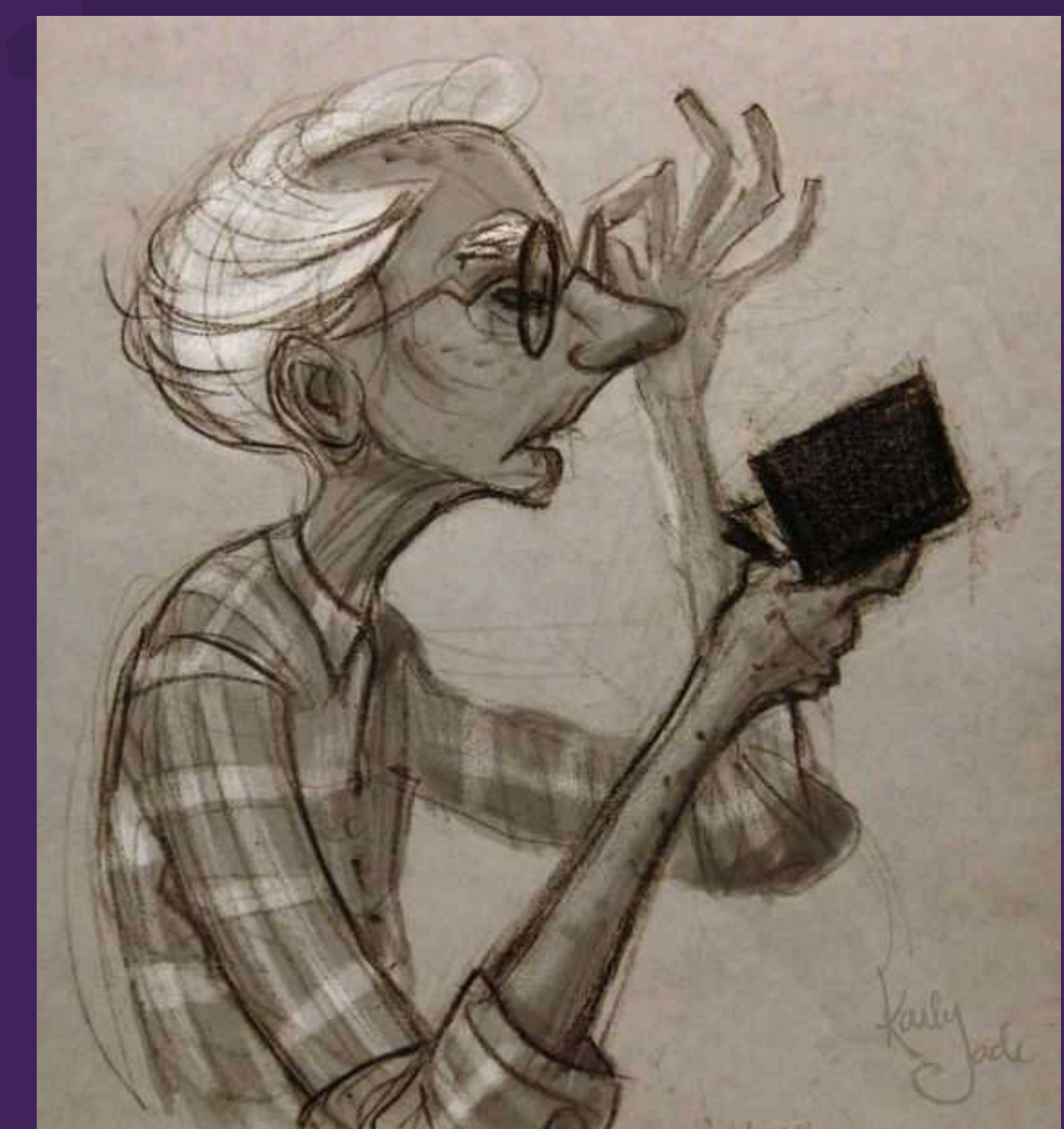


# PAINTER

CHARAKTER



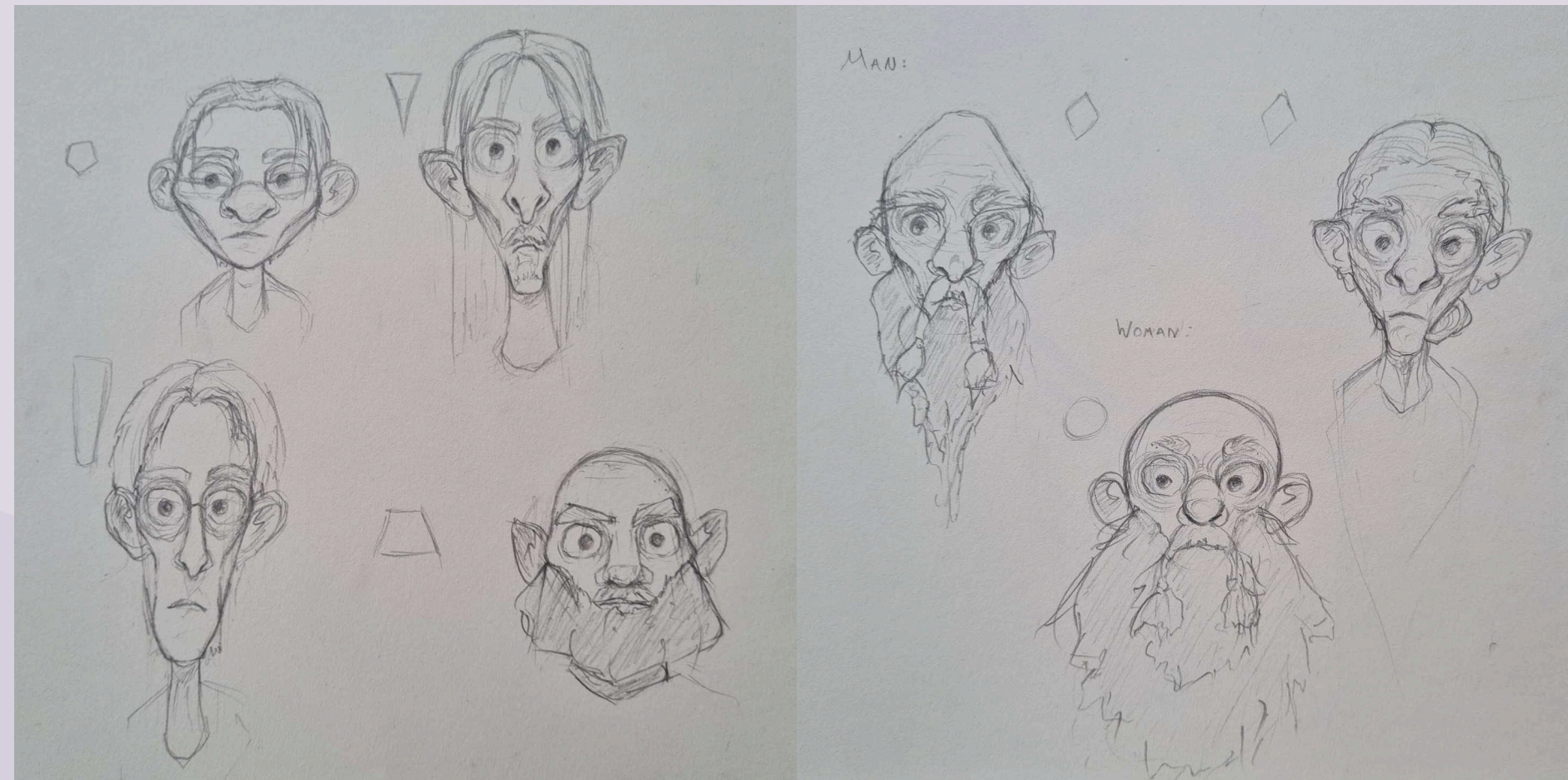
# INSPIRATION





## THE PAINTER - SKIZZEN

## SKIZZEN



Zum Anfang habe ich erste verschiedenen wichtigen Charakteristiken des Charakters aufbereitet.

Diese sollten die paranoide und isolierte Lebensweise des Painters deutlich machen.

Sie bestehen aus:

- große Augen (ängstlicher Ausdruck, Gewöhnung an Dunkelheit)
- magerer Körper (Isolation, wenig Nahrung)

Alter und Geschlecht waren zu diesem Zeitpunkt nicht von Bedeutung. Daraus entstanden erste schnelle verschiedene Skizzen.

## THE PAINTER - SKIZZEN

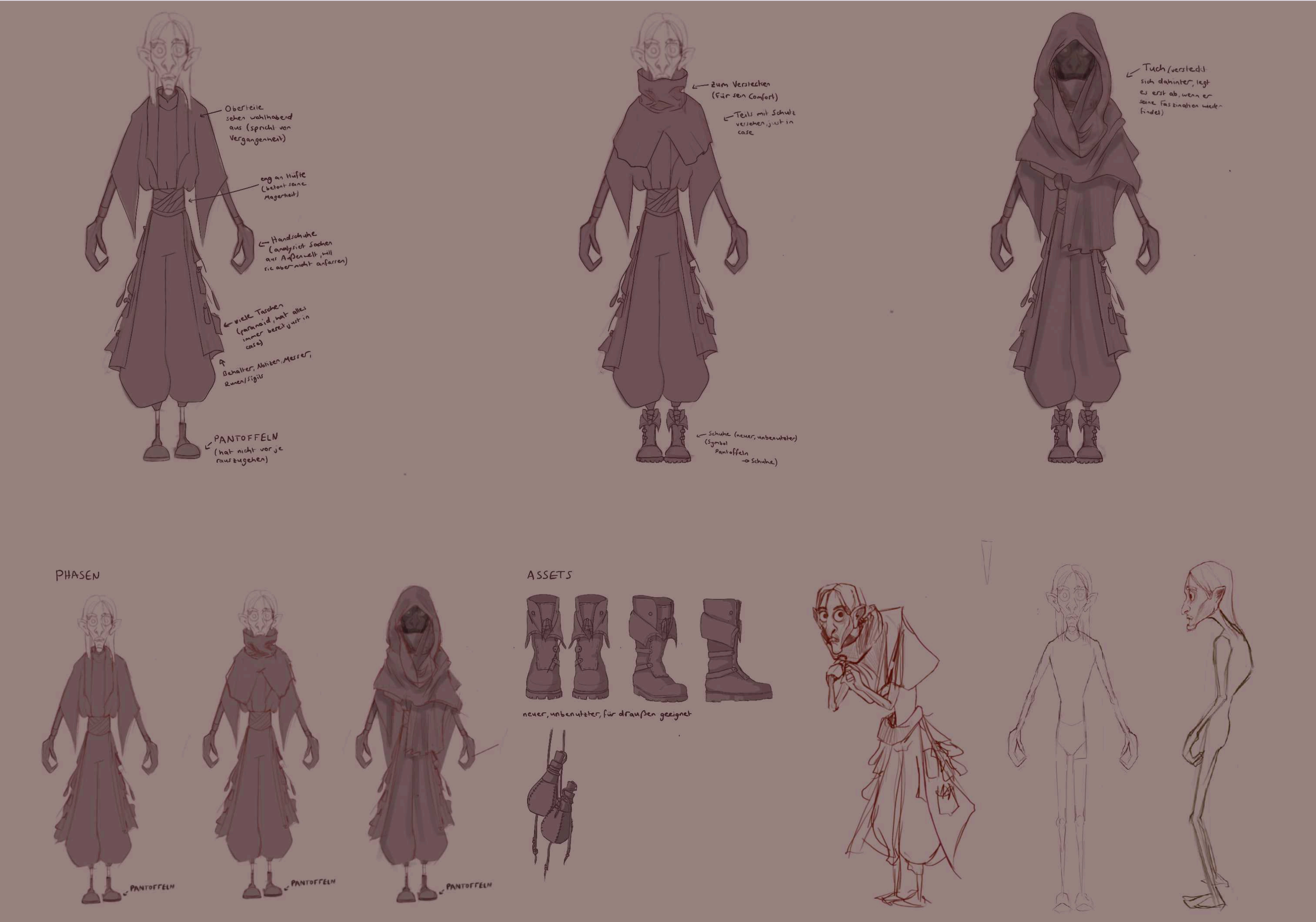


## SKIZZEN

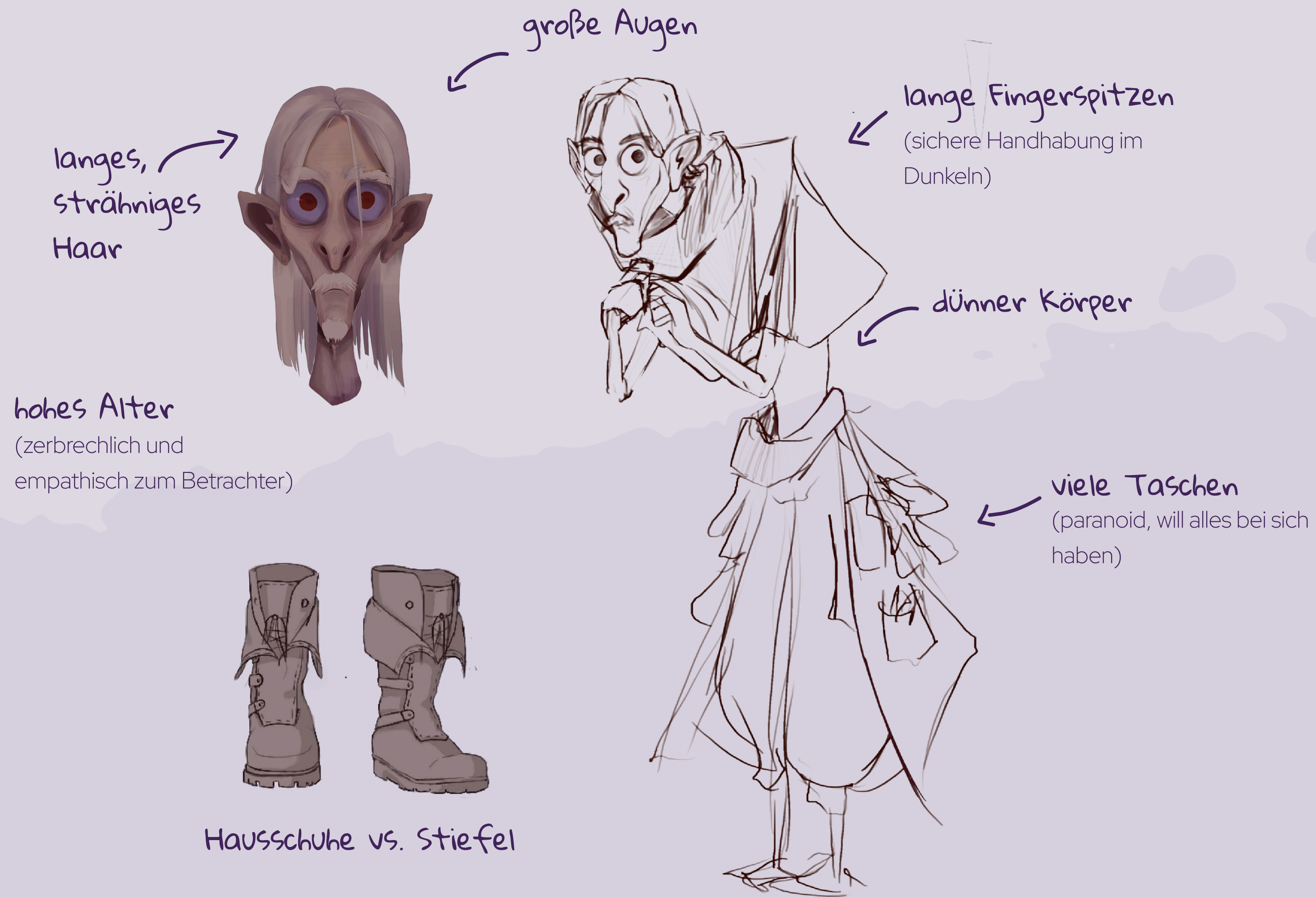
Aus den ersten Skizzen habe ich die **zwei Favoriten** mit Farbe ausgearbeitet. Hier habe ich mich auch für das höhere Alter und blasser Haut entschieden.



THE PAINTER - CHARACTER SHEET



## THE PAINTER - CHARACTER SHEET



## SKIZZEN

Letztendlich habe ich mich für die männliche Variante entschieden. Aus den ersten Entwürfen wurden ein **Character Sheet**, die **Kleidung** und verschiedene **Assets** entwickelt. Außerdem entstand die erste ikonische Pose, die sich später im fertigen Modell wiederfinden wird.

Einige der wichtigen Merkmale und Funktionen des Designs werden links und im Character Sheet veranschaulicht.



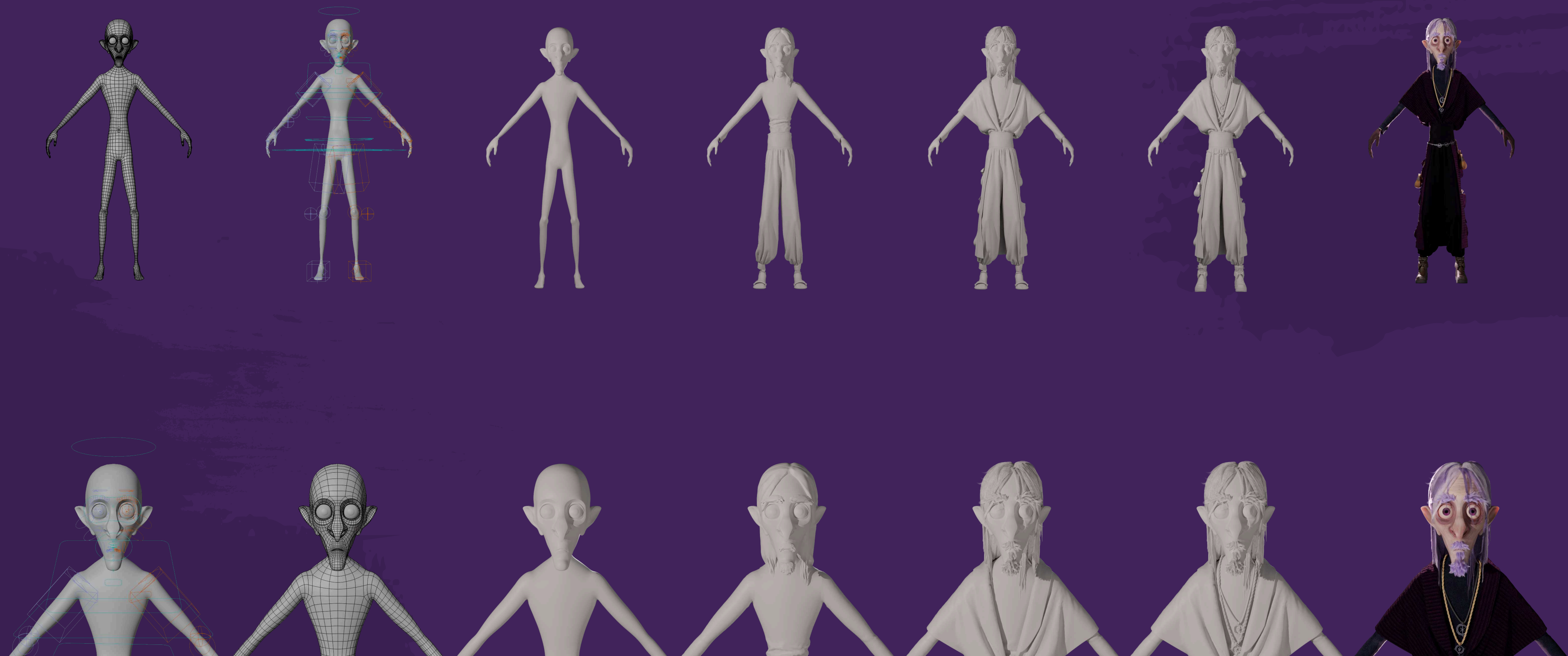
## THE PAINTER - CONCEPT SKETCH



Um mich besser in den Charakter zu versetzen habe ich ihn durch einen schnellen Sketch ins Leben erweckt.

Hier war es mir wichtig das Konzept trotz des Zeitdruckes näher darzustellen und den Charakter zu posieren.

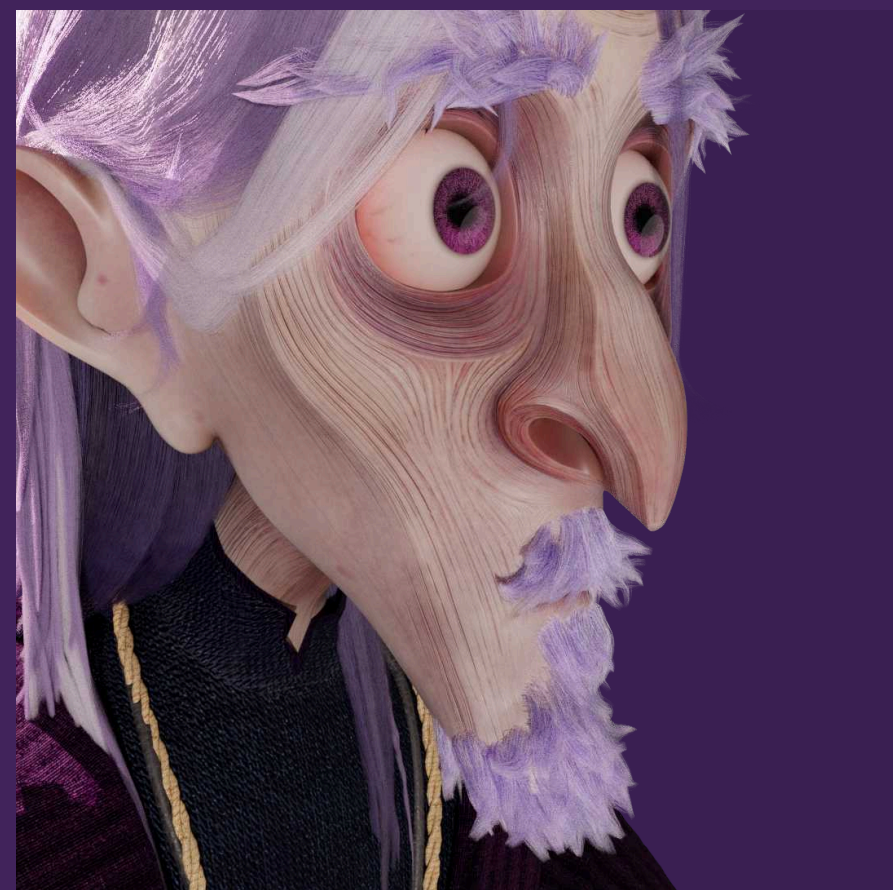




## THE PAINTER - POSIERT

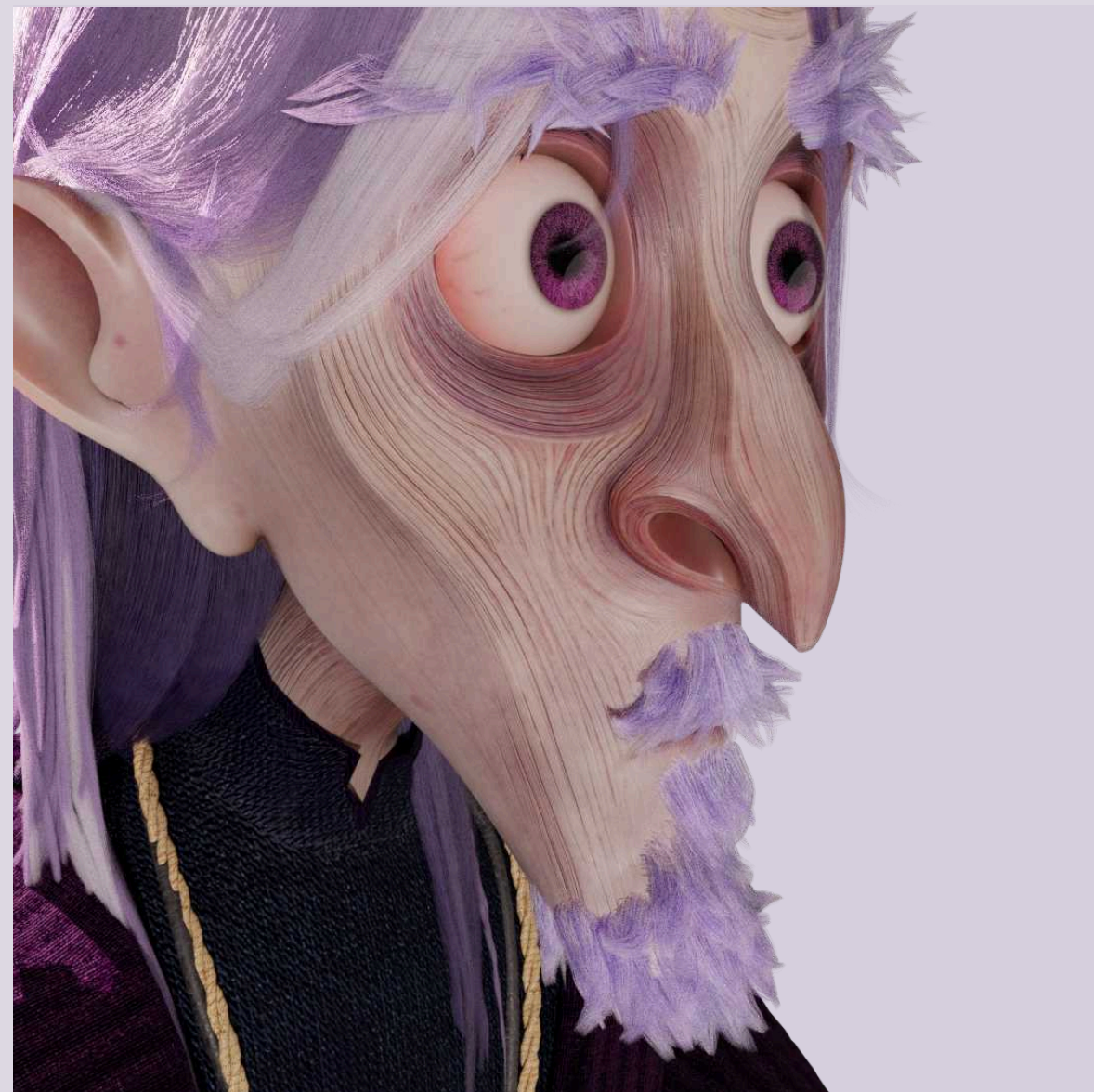








## THE PAINTER - STIL



### STILISIERTE STRUKTUR

Um der Inspiration näher zu kommen, habe ich die Haut der Figur mit einer stilisierten Struktur versehen. Diese wurde in Substance Painter mit handgemalten Strichen erzeugt. Mit diesen Strichen wird der Welt ein fantasievoller, stilisierter Charakter verliehen und der Painter selbst erhält eine alte, mürrische Persönlichkeit.

Im Inspo-Video wurde die Hautstruktur als Zeichen für den Verfall in den Wahnsinn verwendet. Da unsere Hauptfigur bereits eine irrationale und angsterfüllte Person ist, bildet dieses Merkmal die Grundlage für ihr Design.



THE PAINTER - POSE



**KILIX**

CHARAKTER

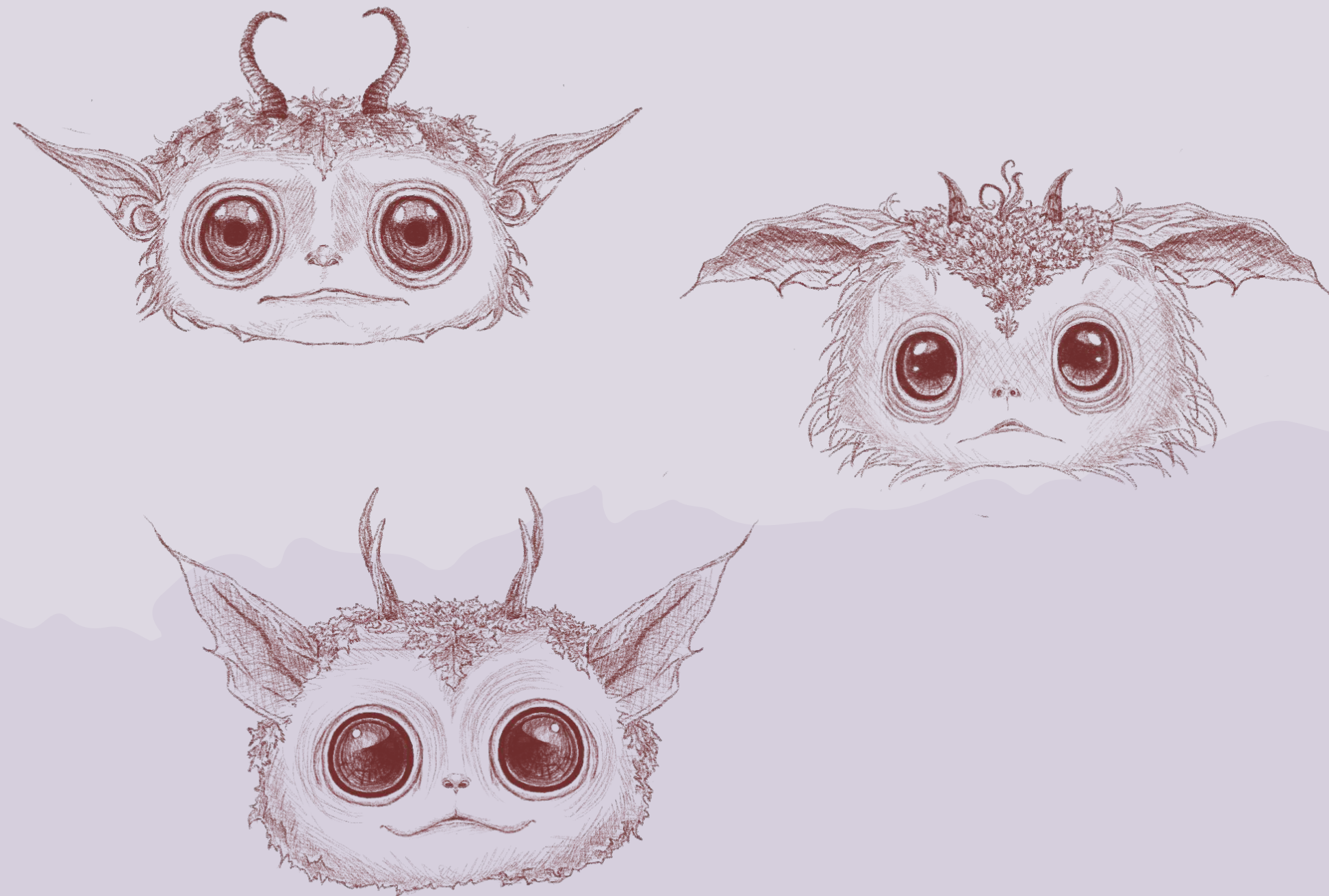


# INSPIRATION





## THE PAINTER - SKIZZEN



## SKIZZEN

Die Grundidee von Kilix war ein **süßes, aber etwas dummes Wesen**, das aus einem Fantasiewald stammt und es liebt, kleine Gegenstände und Dinge zu sammeln.

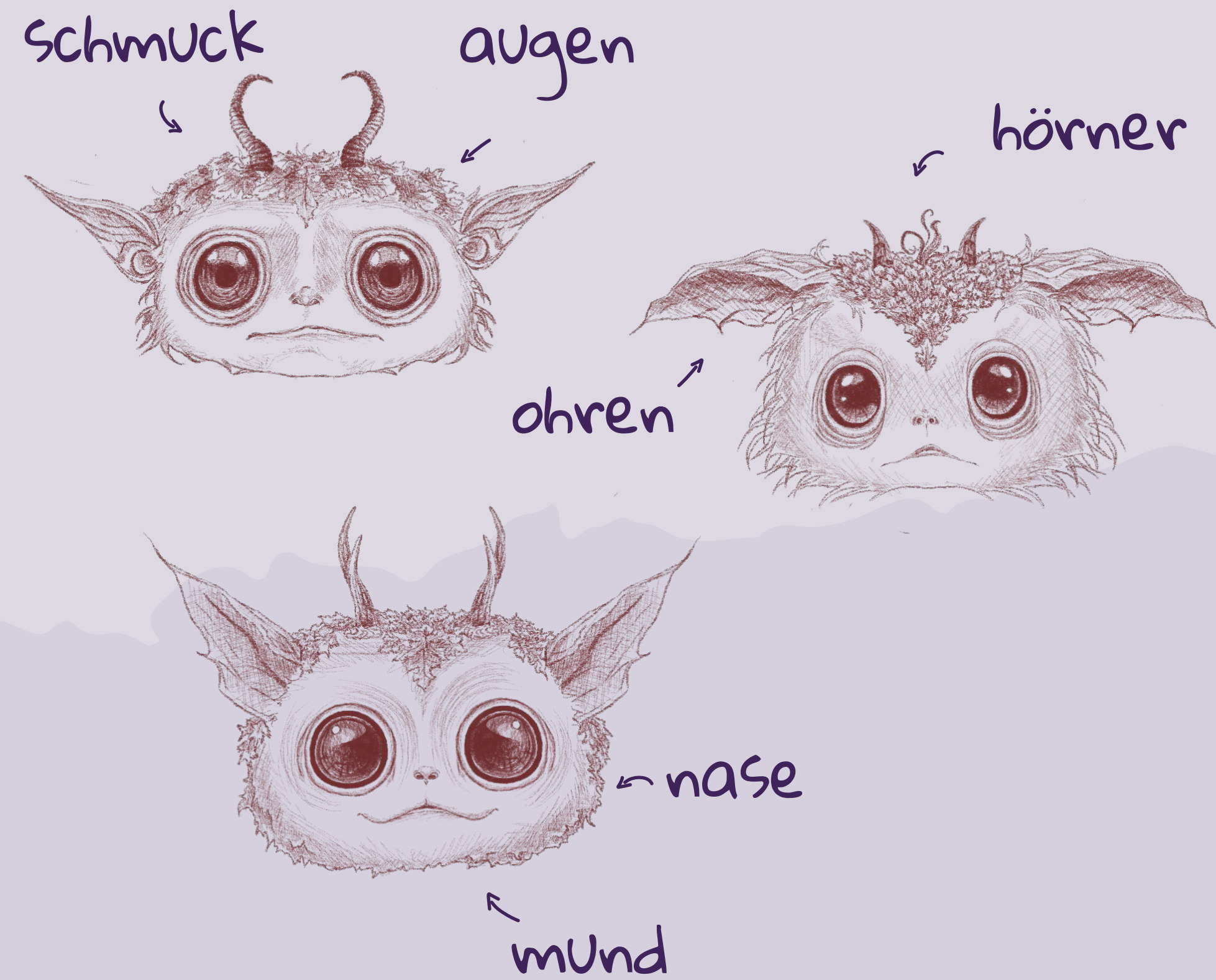
Daher war es mir wichtig, dass das ganze Design von Kilix den Wald, seine Naivität und seine Freude am Sammeln durch Farben, Struktur, kleine Verzierungen und andere Details widerspiegeln sollte.

Also habe ich mir zunächst andere Tiere als Vorlage genommen und **Skizzen und Varianten** angefertigt. Die Hörner zum Beispiel sind nach dem Vorbild von Ziegen, Gazellen und Rehen entstanden.

Aus den drei ausgearbeiteten Versionen links habe ich mir dann die besten Eigenschaften genommen und den Charakter Kilix collagiert.



# THE PAINTER - SKIZZEN



**KILIX-COLLAGE**

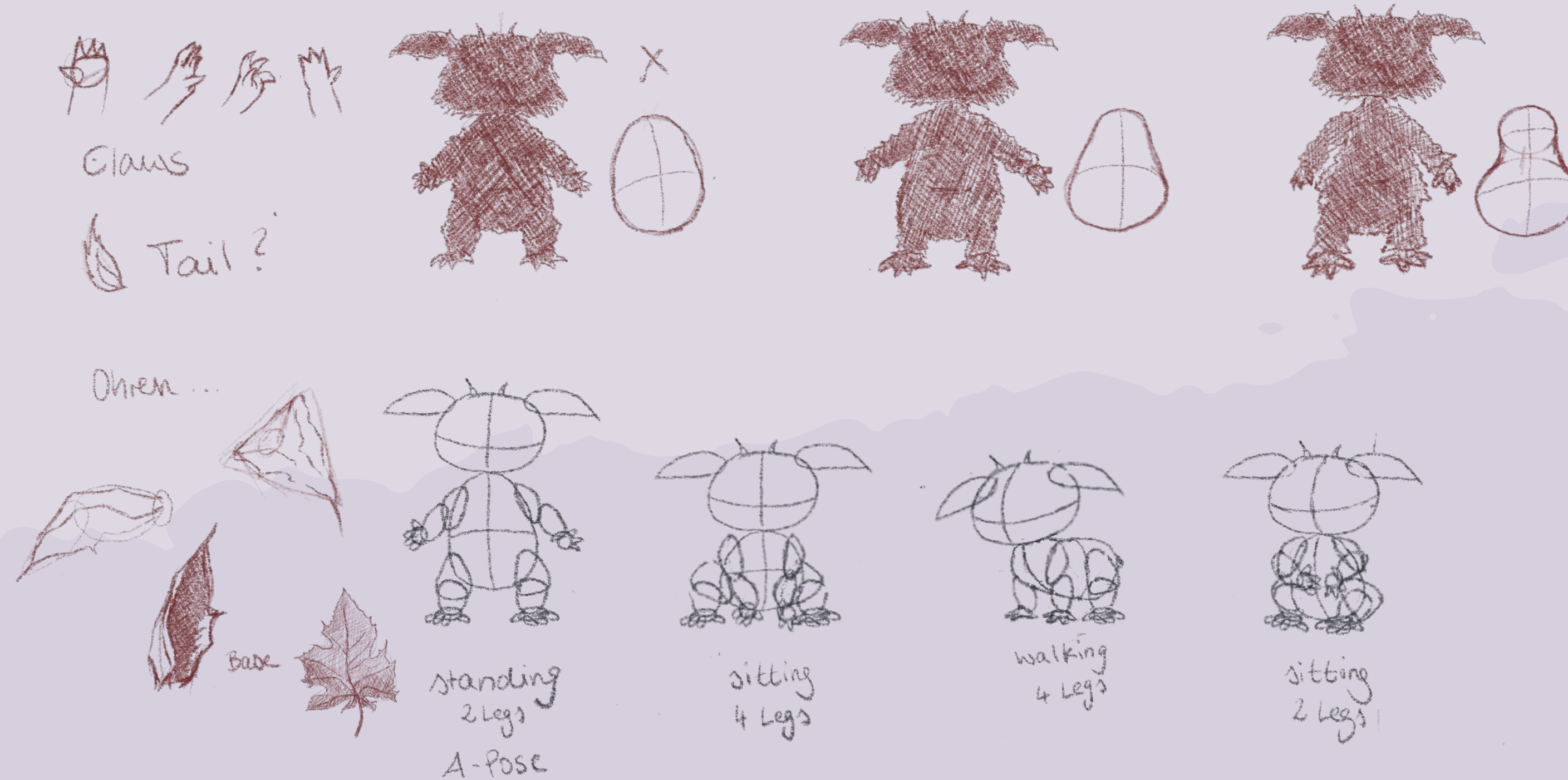


## THE PAINTER - CHARACTER SHEET

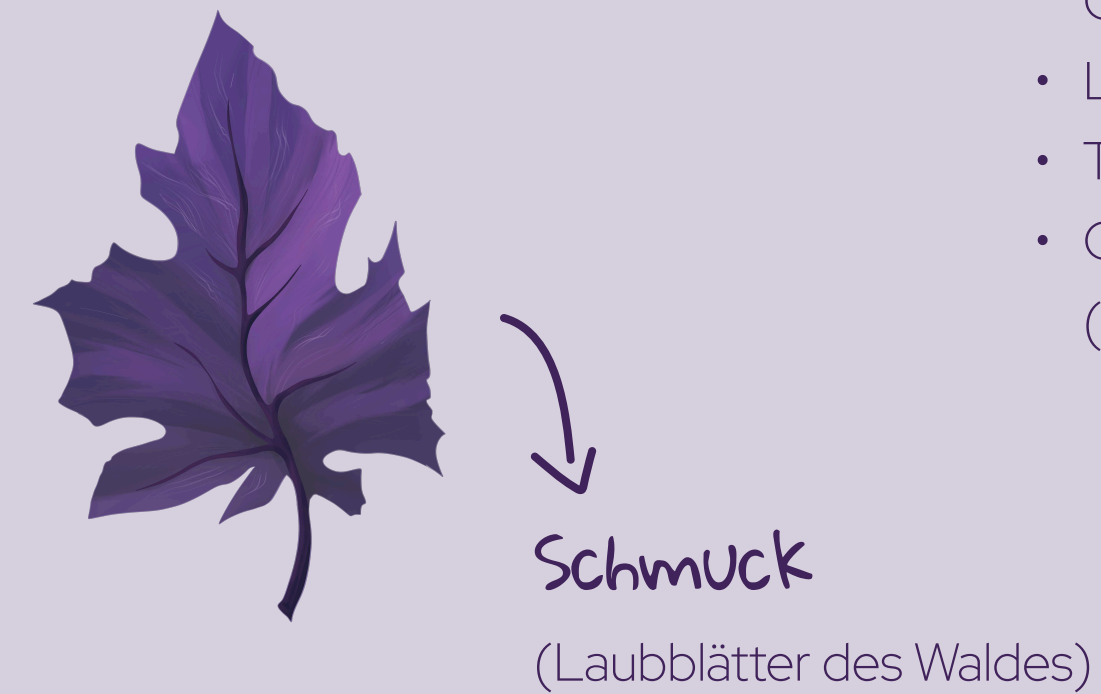
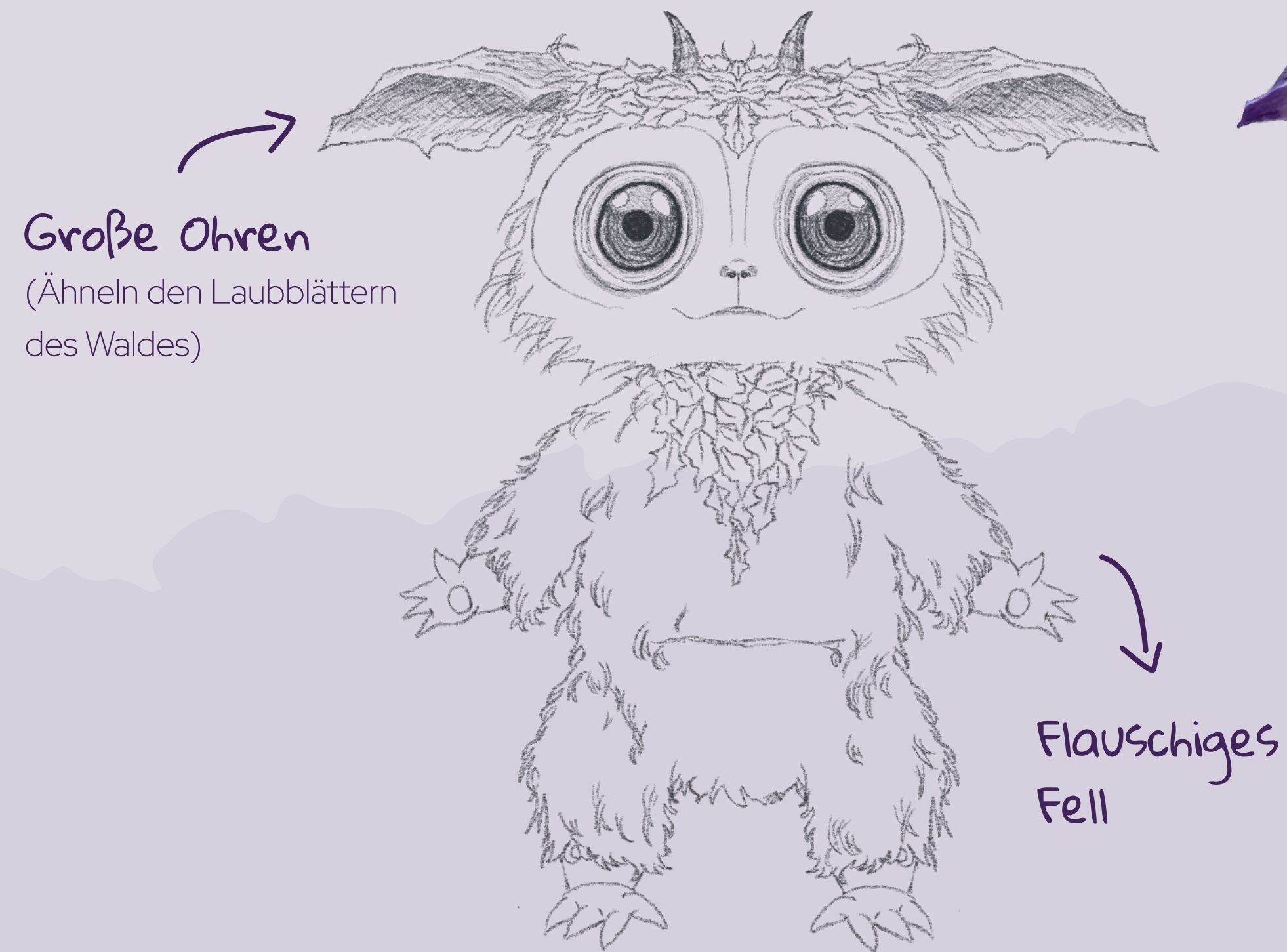
## SKIZZEN

Mit Hilfe von einfachen Silhouetten habe ich den **Körperbau** von Kilix erarbeitet und später verfeinert.

Um ein besseres Verständnis für die Persönlichkeit und das **Verhalten** meiner Figur zu bekommen, skizzierte ich verschiedene Posen, die später als Grundlage für die Animation dienen.



## THE PAINTER - CONCEPT SKETCH



## CHARAKTERISTIKEN

Hier nochmal die wichtigsten Merkmale

- Süß (Mitgefühl)
- Großer Kopf mit ebenfalls großen Augen
- Große Ohren
- Hörner und Krallen (Verteidigung)
- Beutel am Bauch zum Transport der Gegenstände
- Laubblätter auf Rücken/Oberkörper
- Textur gleicht den Bäumen und Pflanzen
- Gleiche Farbpalette wie des Waldes (Mimese)















## THE PAINTER - STIL



### STILISIERTE STRUKTUR

Um der Inspiration näher zu kommen, habe ich die Haut der Figur mit einer stilisierten Struktur versehen. Diese wurde in Substance Painter mit handgemalten Strichen und Swirls erzeugt. Mit diesen Strukturen wird der Welt ein fantasievoller, stilisierter Charakter verliehen und Kilix selbst erhält eine fantasievolle, mystische Persönlichkeit.

Im Inspo-Video wurde die Hautstruktur als Zeichen für den Verfall in den Wahnsinn verwendet. Bei Kilix bildet dieses Merkmal die Grundlage für ihr Design und spiegelt seine Verbindung zum Wald wieder.



KILIX - POSEN



# DER WALD

ENVIRONMENT

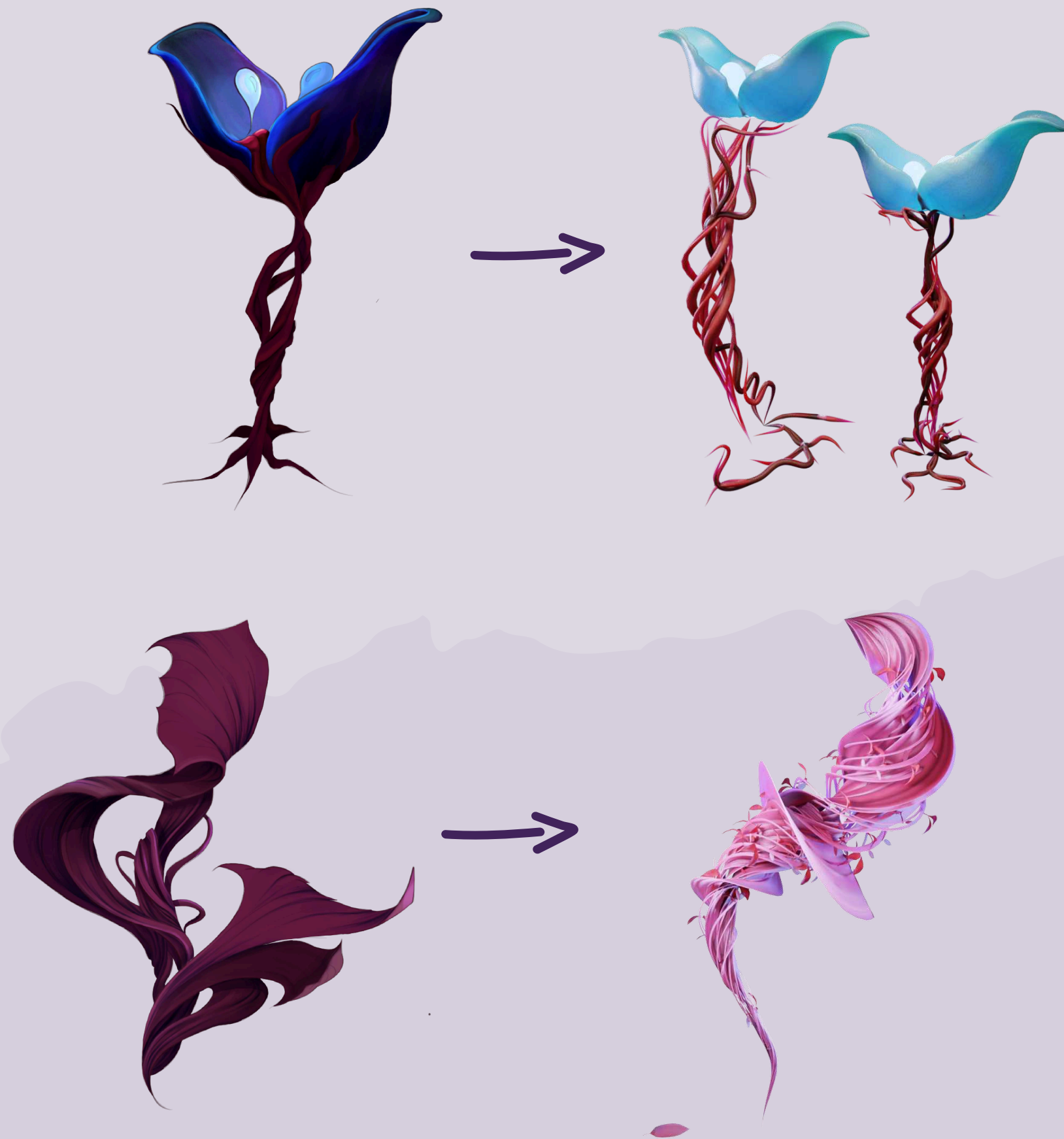


# INSPIRATION





## WALD - PFLANZEN



## PROZEDUALER WORKFLOW

Bei der Arbeit an den Waldpflanzen war eines der Ziele, den **prozeduralen Workflow mit Geometry Nodes** besser kennenzulernen.

Ich benutzte die Pflanzenkonzepte als Grundlage für eine **Node-based Arbeit**. Durch die eingeschränkte Freiheit, die dieser Workflow mit sich bringt, musste ich bei einigen Schritten improvisieren, was zu **neuen Entwürfen** führte.

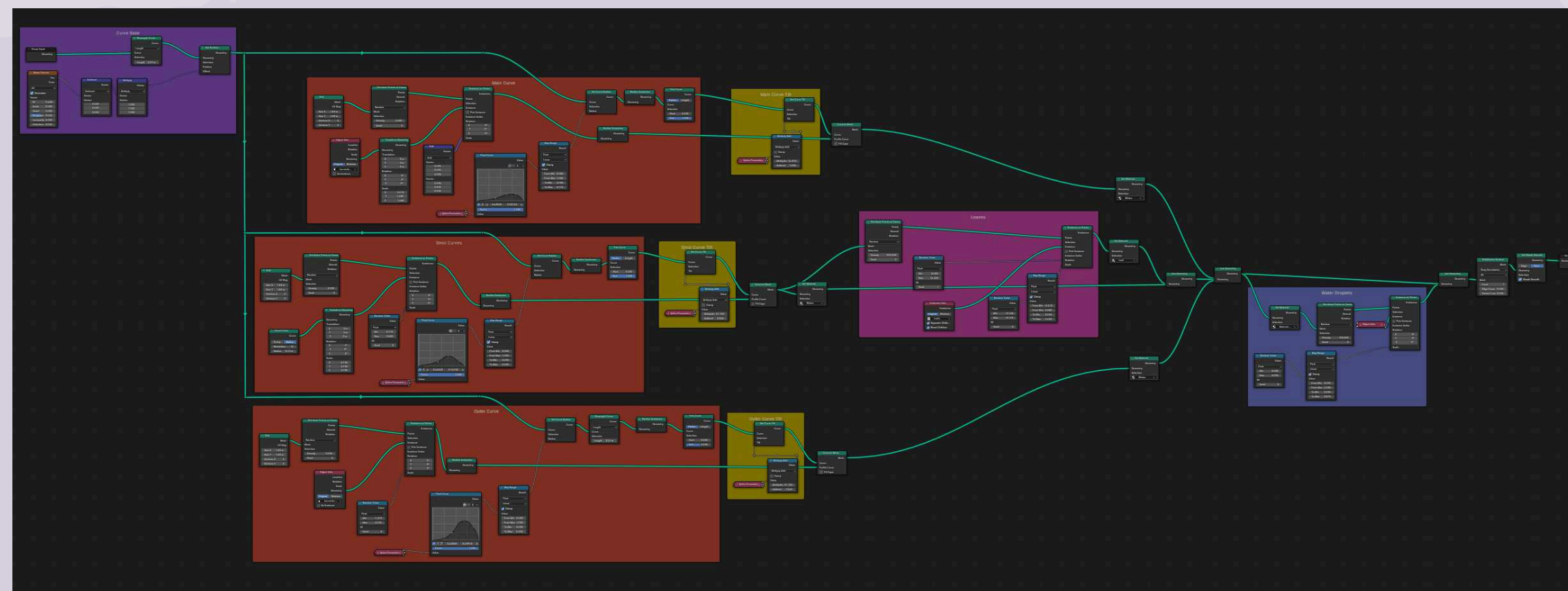
## WALD - NODETREES

**TEARDROP-FLOWER**

Eine Mischung aus modellierten und prozedural generierten Formen hat mir geholfen, ein sehr originalgetreues Ergebnis zu erzielen.

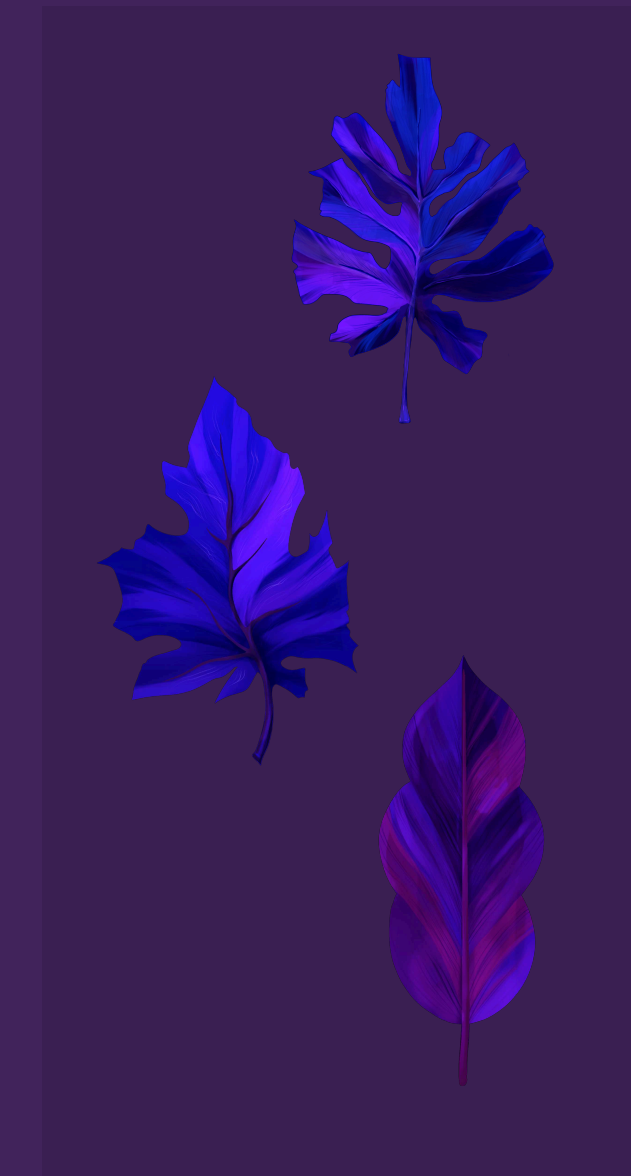
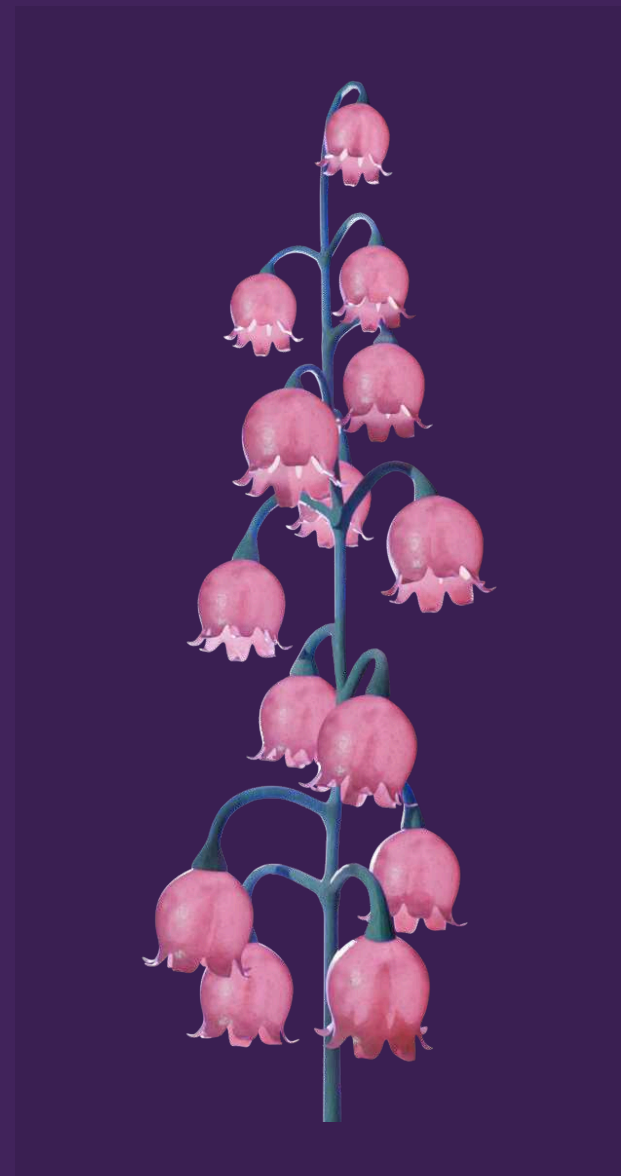
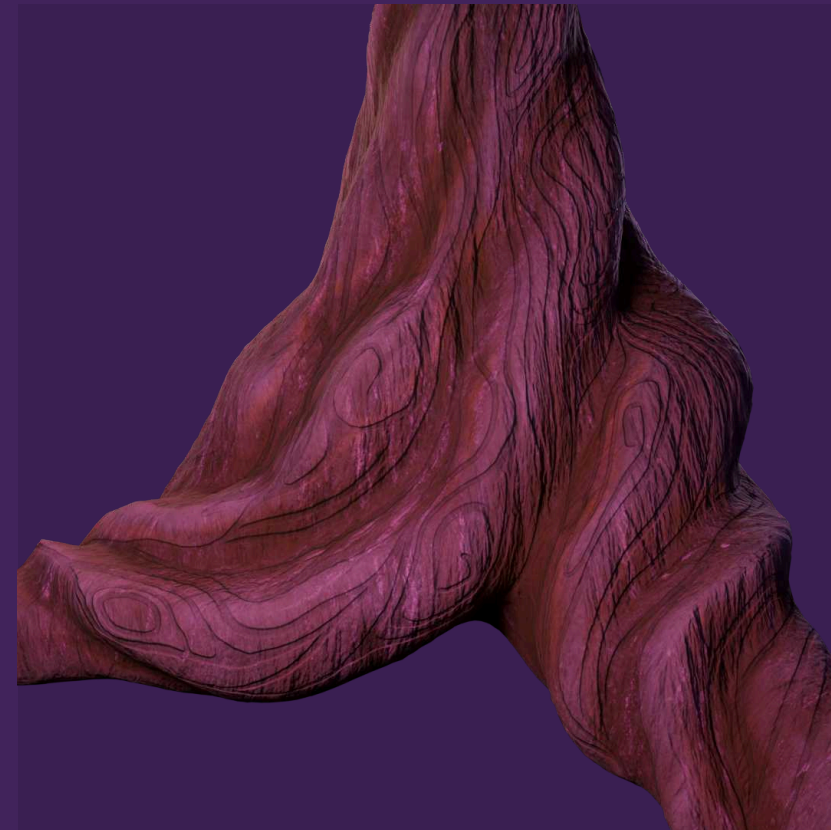
**SWIRLY-FLOWER**

Durch verschiedene Schichten von Kurven und Blättern konnte ich eine interessante Fantasiepflanze gestalten. Auch wenn sie zunächst nicht ganz meiner eigenen Skizze entspricht.



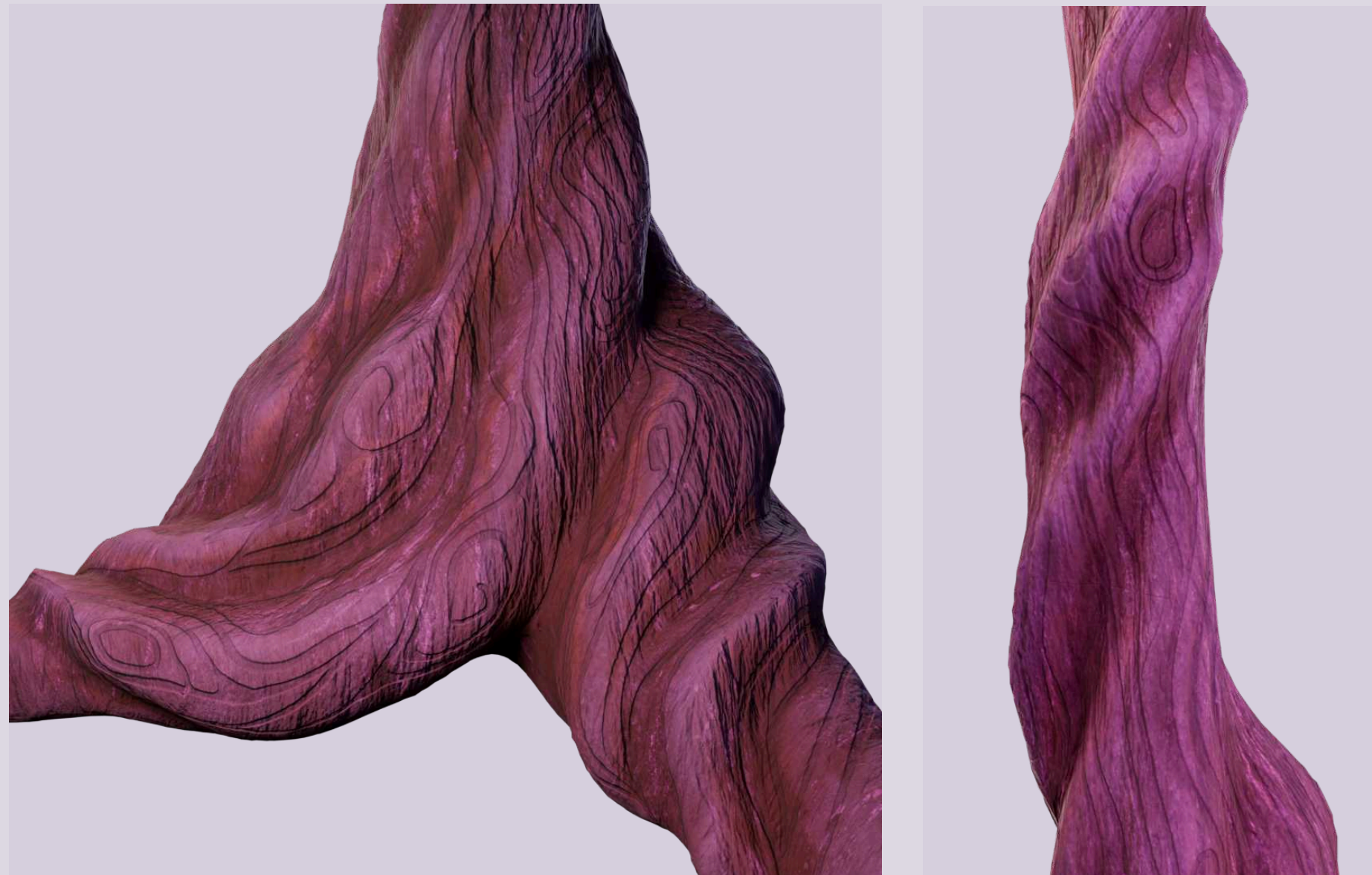


WALD - ASSETS





## WALD - STIL



## STILISIERTE STRUKTUR

Die **stilisierten Merkmale** wollte ich auch in die Environments einbringen. Neben der typischen Baumstruktur zeichnete ich **handgemalte, reliefartige Muster**, um der Welt einen fantasievollen Charakter zu verleihen.

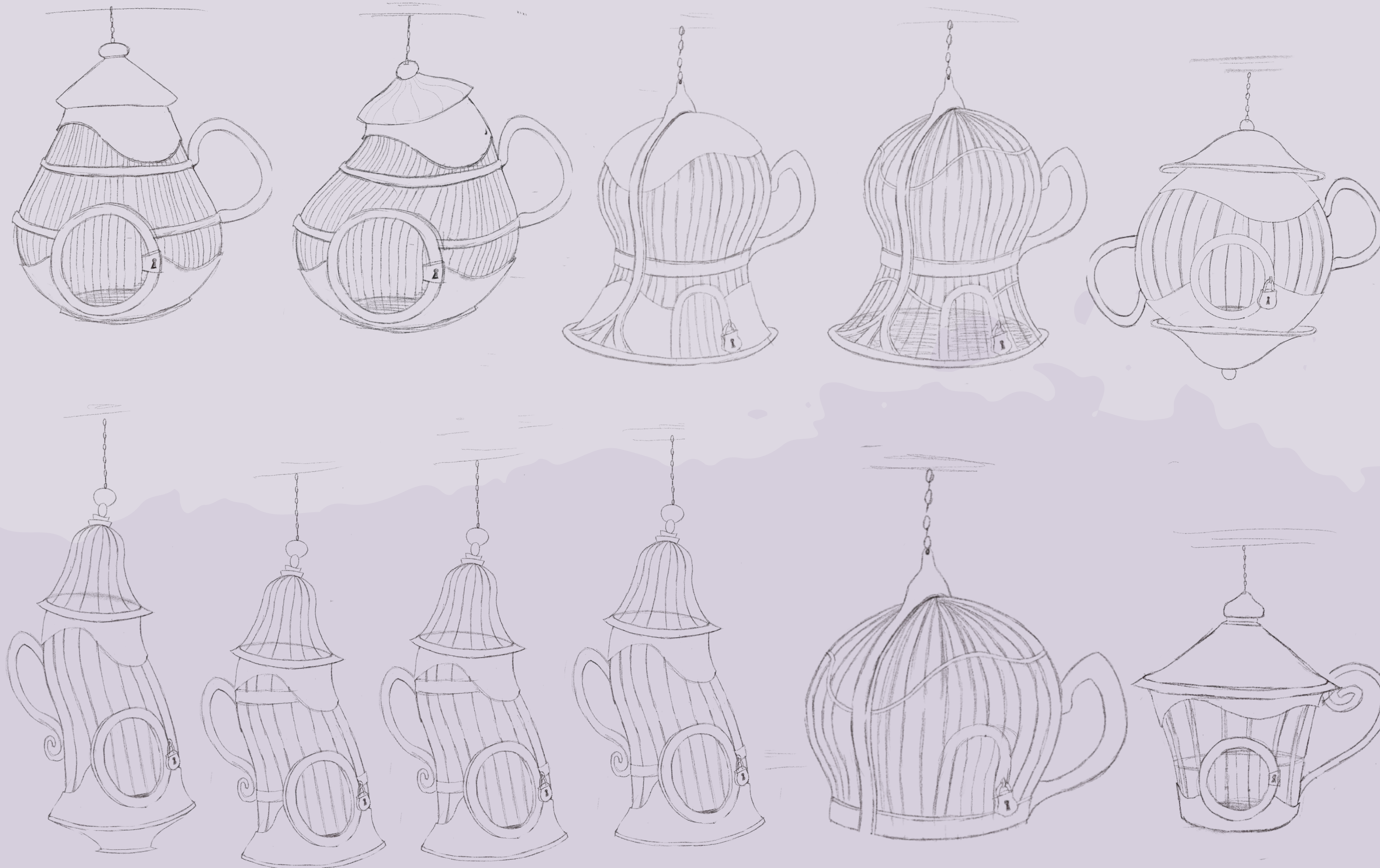
Diese Elemente helfen auch, die Figuren und ihre eigenen stilisierten Strukturen mehr mit der Welt zu **verbinden**.



# **DIE HÖHLE**

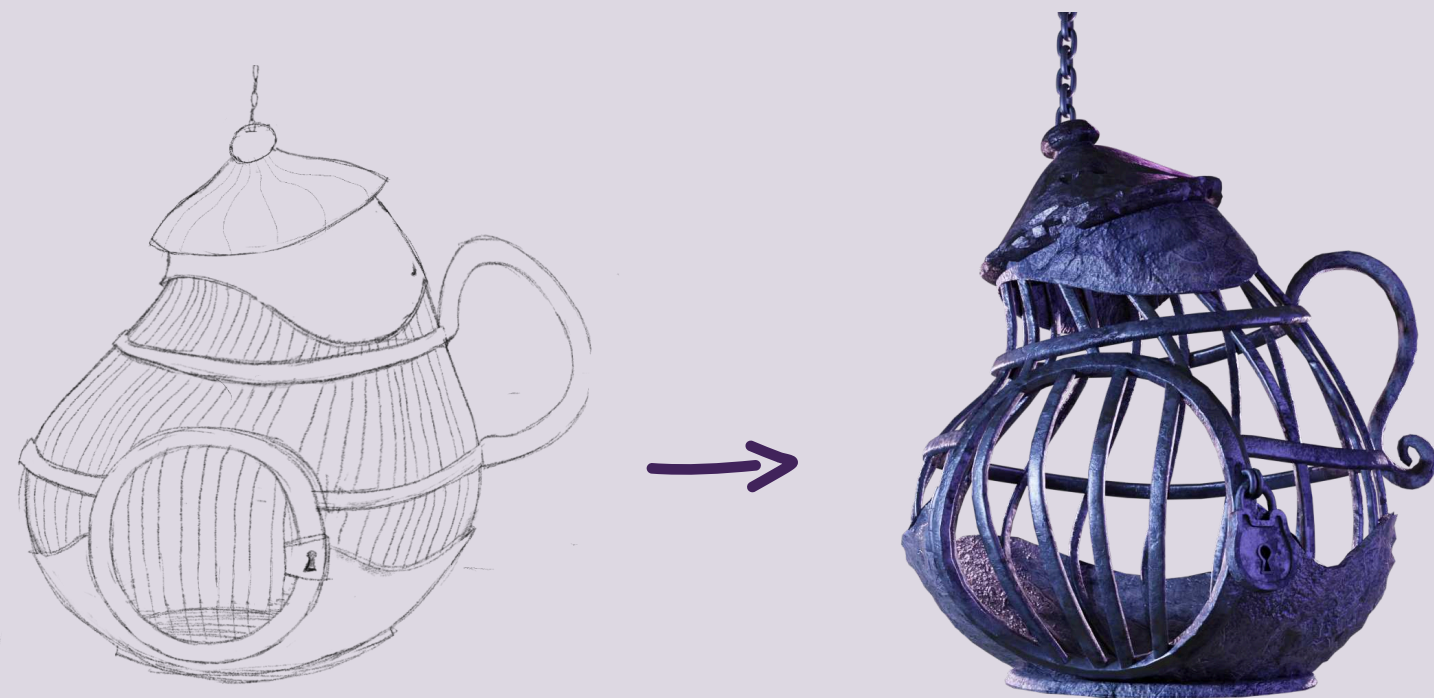
ENVIRONMENT

# HÖHLE - CAGE SKIZZEN





## HÖHLE - CAGE MODEL

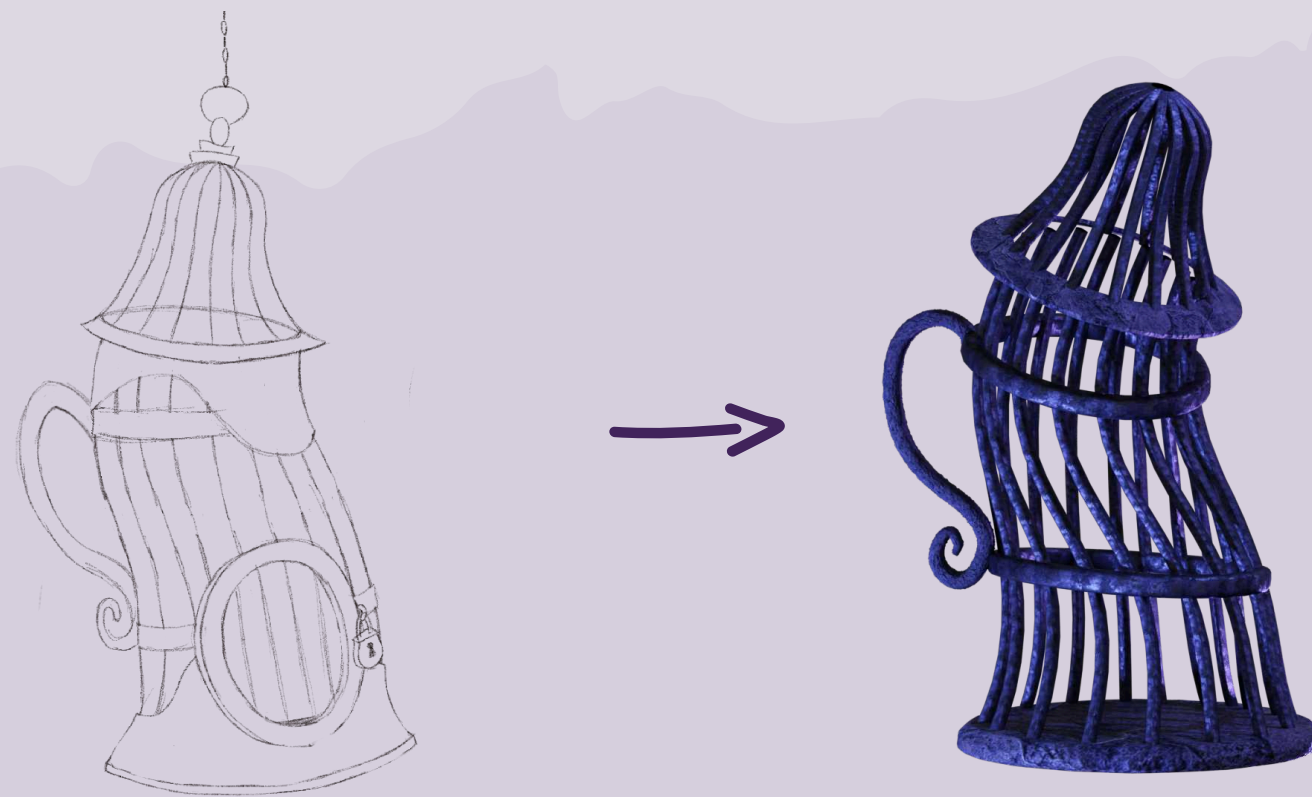


## ERSTE MODELLE

Da einer der wichtigsten Handlungspunkte die Gefangenschaft von Kilix ist, spielt der Käfig der Teekannenzivilisation natürlich eine große Rolle.

Genau wie bei dem Painter habe ich auch hier meine zwei Favoriten aus den vielen Skizzen herausgearbeitet und diesmal schon direkt in Blender zu schnellen Modellen umgesetzt.

So konnte ich schnell entscheiden, welches Design am besten funktioniert und mich weiter an die Einzelheiten begeben.

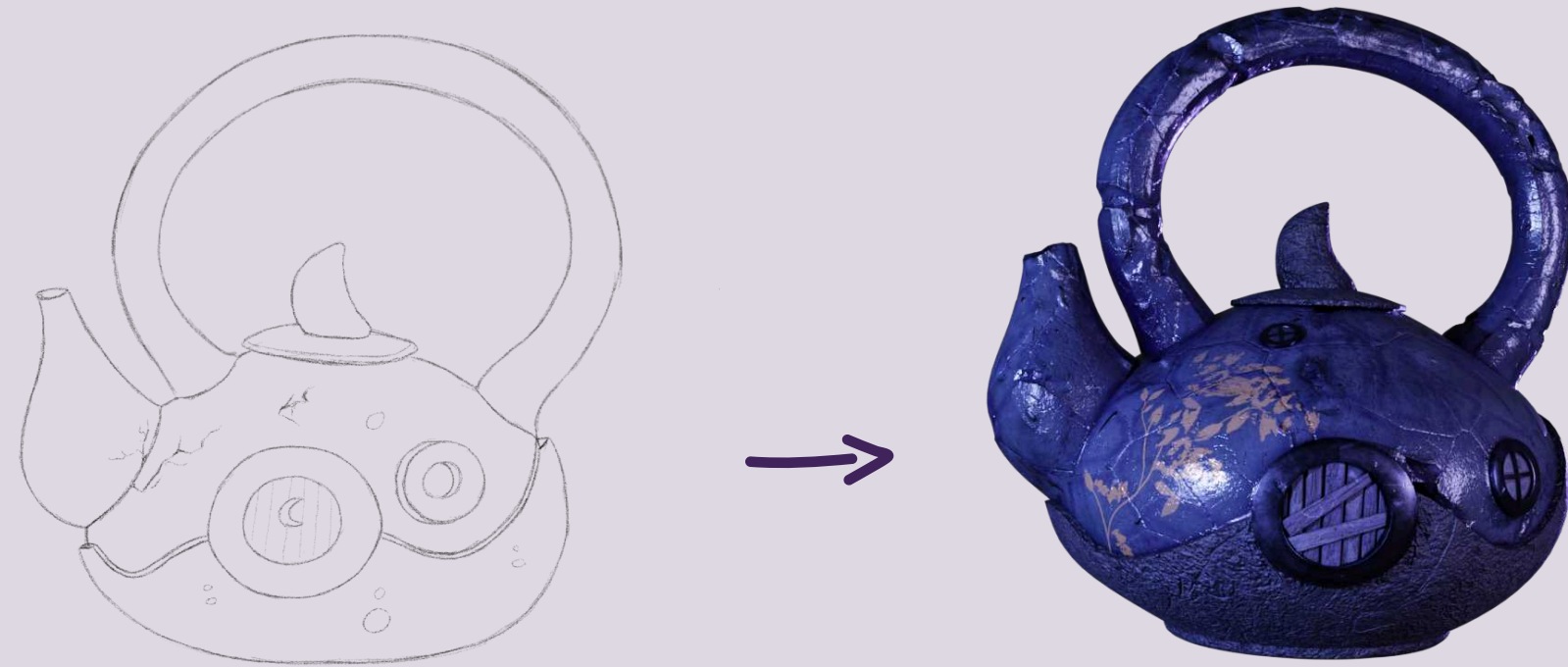


# HÖHLE - CAGE





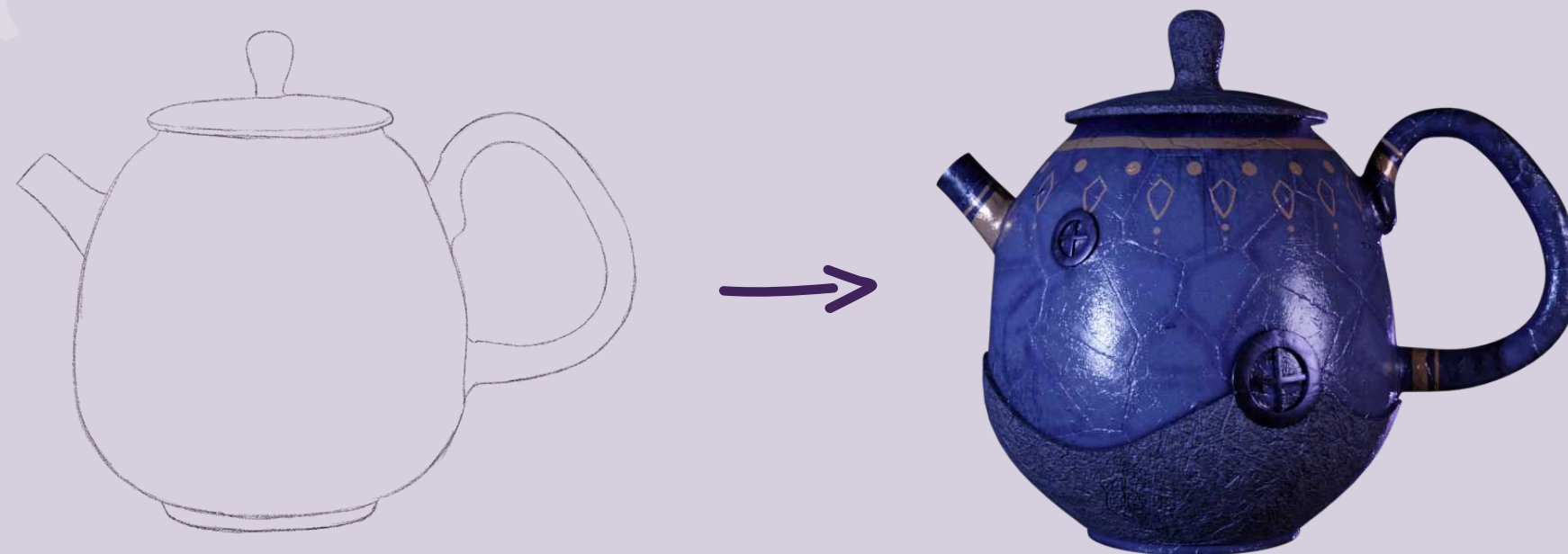
## TEEKANNEN - SKIZZEN



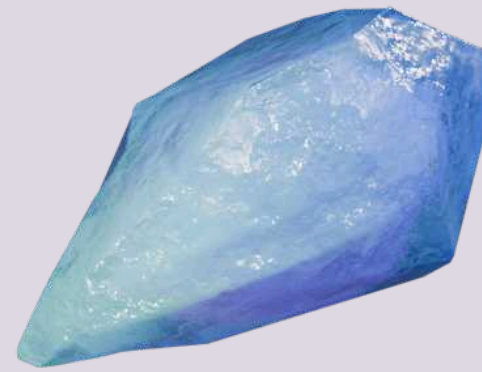
## ERSTE MODELLE

Um die Höhle zu beleben, habe ich einige Teekannenhäuser skizziert und modelliert. Das Ziel ist die Schaffung eines alten, verborgenen Konzeptes, das auf die Existenz kleinerer Wesen in der Höhle hindeutet, die Kilix schließlich gefangen nehmen.

Die Käfige und Häuser sind die einzigen Hinweise darauf, dass es sich bei der Höhle um eine Stadt handelt.



## TEEKANNEN - MODELS



Neben den Gebäuden habe ich auch Kristalle gestaltet, die in der Höhle verstreut sind.

Einer der Kristalle ist der Gegenstand, den Kilix als Geschenk für den Painter stehlen wollte.



# DAS HAUS

ENVIRONMENT



# INSPIRATION





## HAUS - SKIZZEN



## SKIZZEN

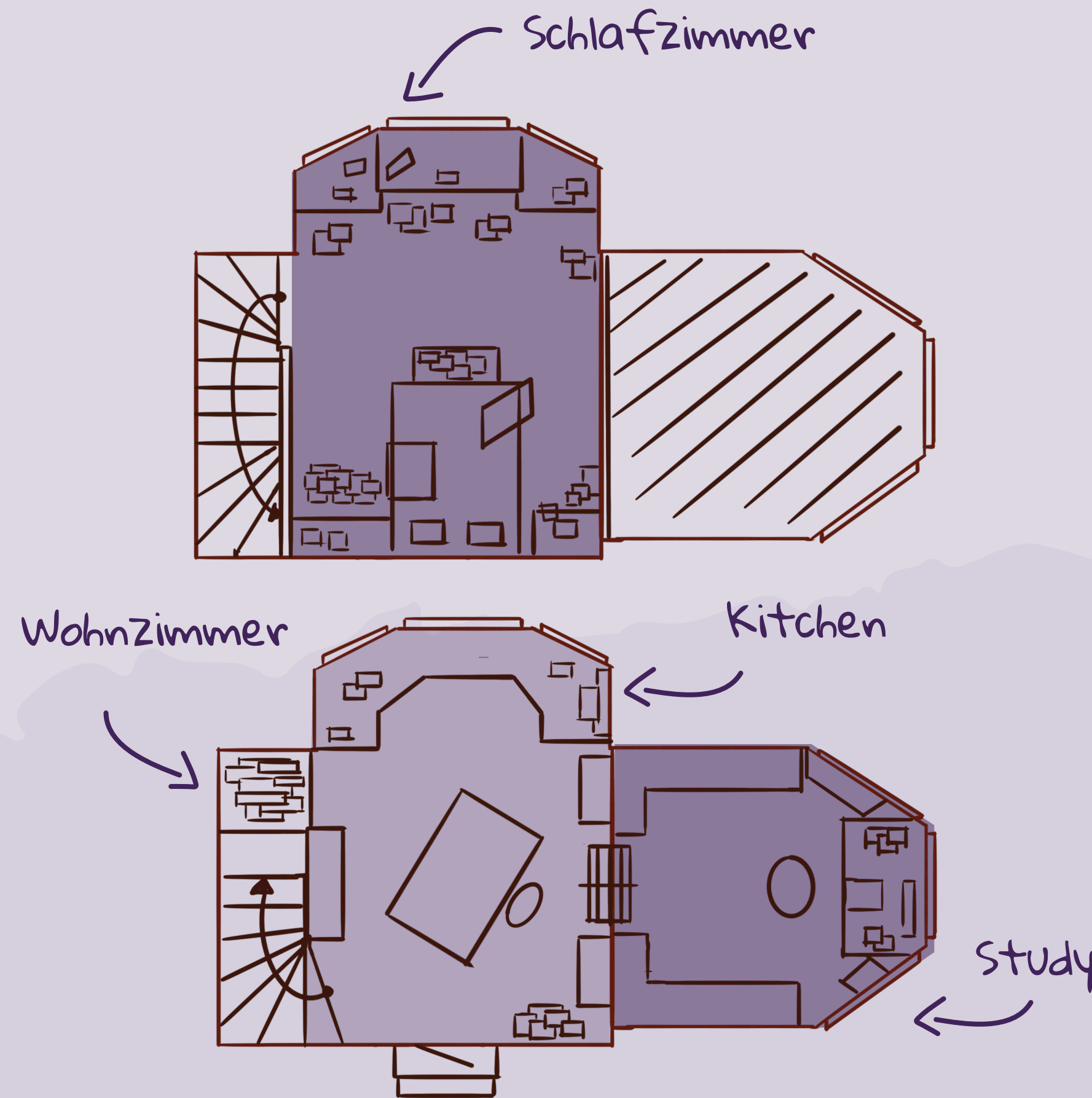
Bei dem Haus war es mir wichtig, die Persönlichkeit und Charaktereigenschaften des Painters widerzuspiegeln.

Dafür habe ich eine grobe Hausstruktur in Blender modelliert und daraufhin die Skizzen gezeichnet.

Obwohl sich der grobe Aufbau der Skizzen verändert hat, konnte ich viele kleinere Details übernehmen, wie beispielsweise die vernagelten Fenster, den Balkon, den Steinboden sowie die Vasen und Krüge.



## HAUS - LAYOUT



## LAYOUT DES HAUSES

Der finale Aufbau des Hauses entstand während der Modellierphase, ebenso wie die Proportionen und Verhältnisse der Räume sowie die Beziehung zum Painter.

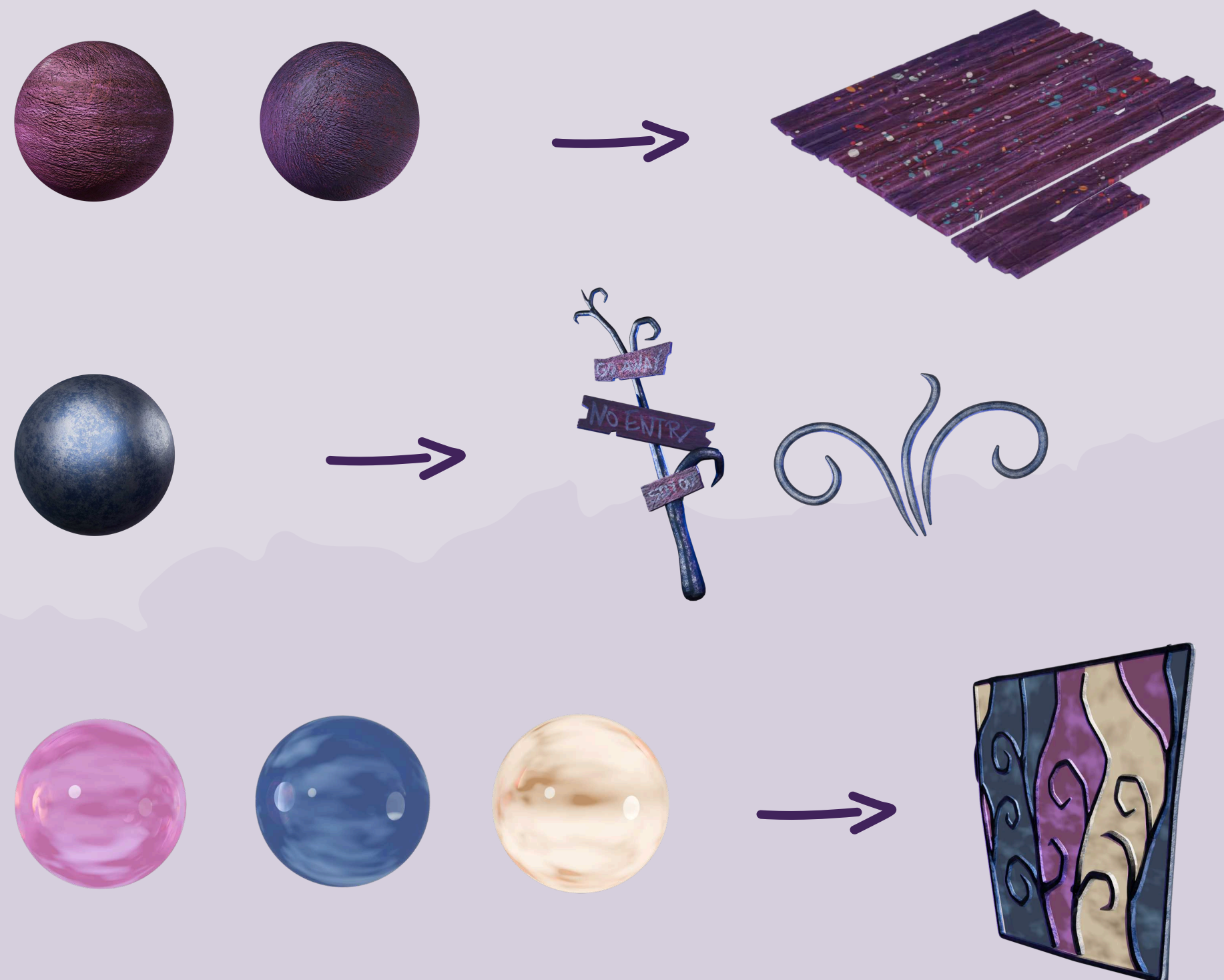
Die **Räume** und der Aufbau wurden von den **Styleframes der Geschichte beeinflusst**.

Ein wichtiges Merkmal ist, dass alle drei Räume miteinander verbunden sind. Man gelangt einfach vom Wohnzimmer ins Schlafzimmer, welches offen gestaltet ist und nur durch ein Geländer vom Study-Bereich getrennt wird.

Somit ist das **Haus eigentlich wunderschön** und offen gebaut und die **Isolation und Dunkelheit des Painters** kommen dadurch stärker zum Vorschein.



## HAUS - MATERIALS



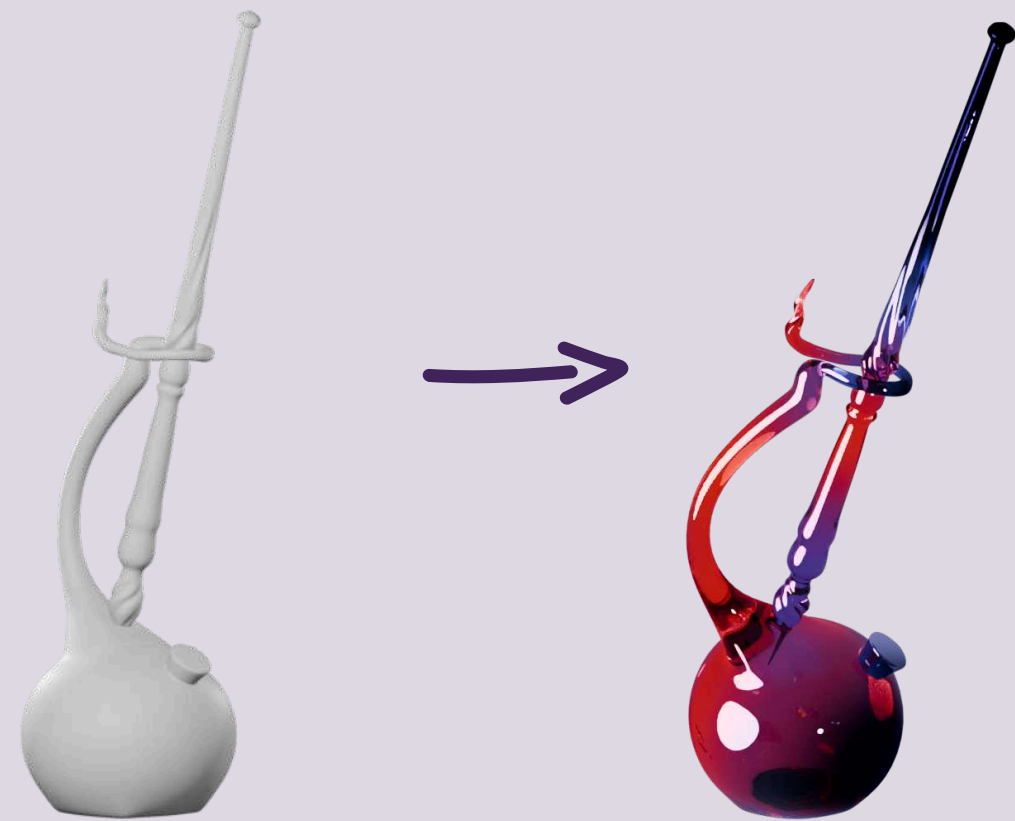
## MATERIALIEN

Ich habe einen Großteil der Modelle mithilfe von **Substance Painter** texturiert. So habe ich zum Beispiel die Textur der Bäume aus dem Wald für das Holz leicht angepasst und diese auf die einzelnen Bretter und Balken abgestimmt.

Diese Prozedur erlaubte es mir, dem **Haus und seinen Möbeln** viele **Details** und **spezifische Merkmale** wie Farbkleckse, gemalte kleine Bilder oder Kratzer zu geben.

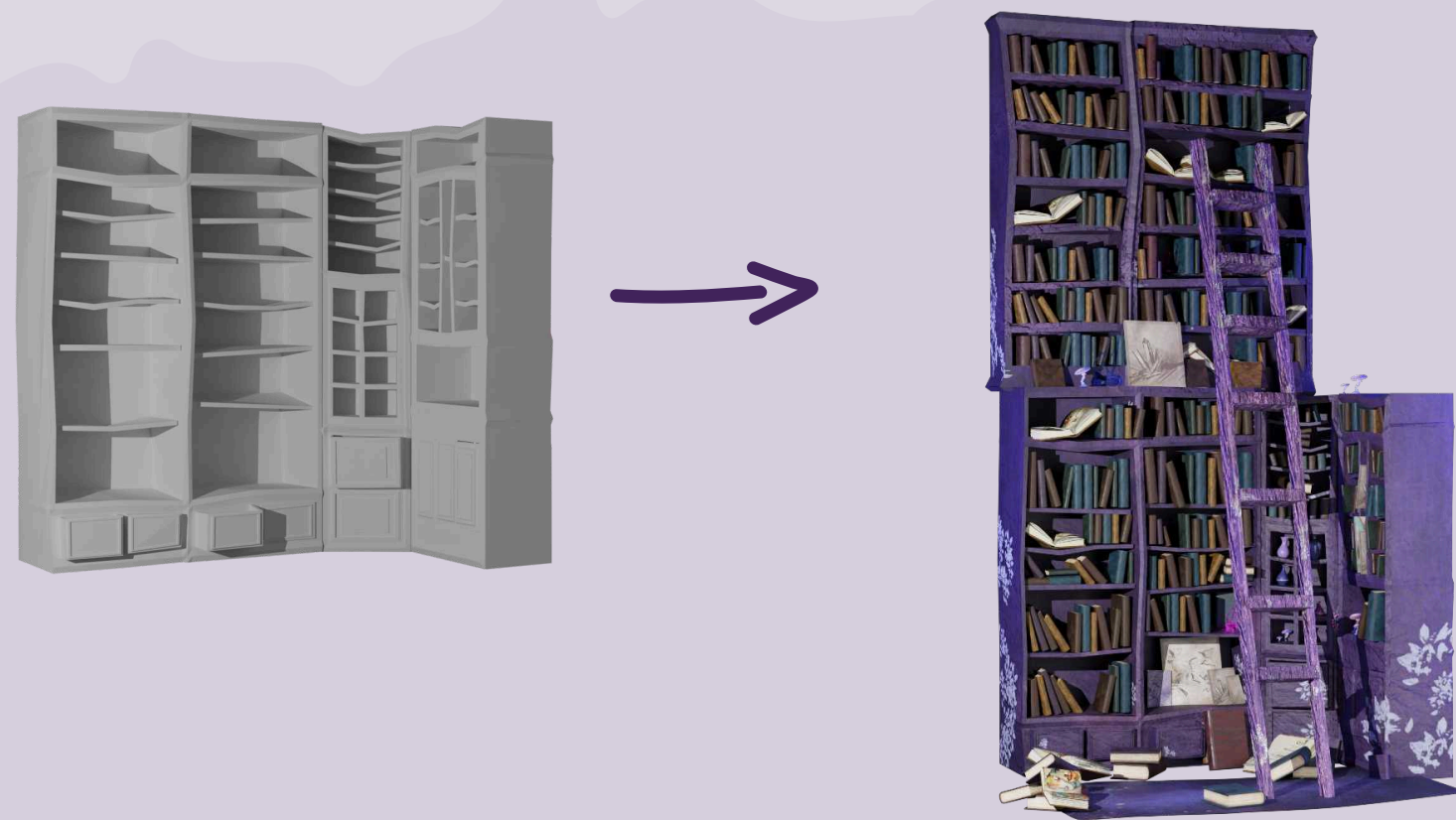
Ansonsten habe ich **Prozedural Glass und Metall in Blender** erstellt. Diese Materialien konnte ich insbesondere bei den Fenstern, dem Zaun sowie den Geländern innerhalb und außerhalb des Hauses und den Warnschildern verwenden, um Zeit zu sparen.

## HAUS- TEXTURES

**MATERIALIEN**

Durch die Verwendung verschiedener Materialien und zusätzlicher Details wurden aus einfachen Modellen interessante Objekte geschaffen, die zur Welt und zur Handlung beitragen.

Die Materialien wurden sowohl in Blender als auch in Substance Painter erstellt.





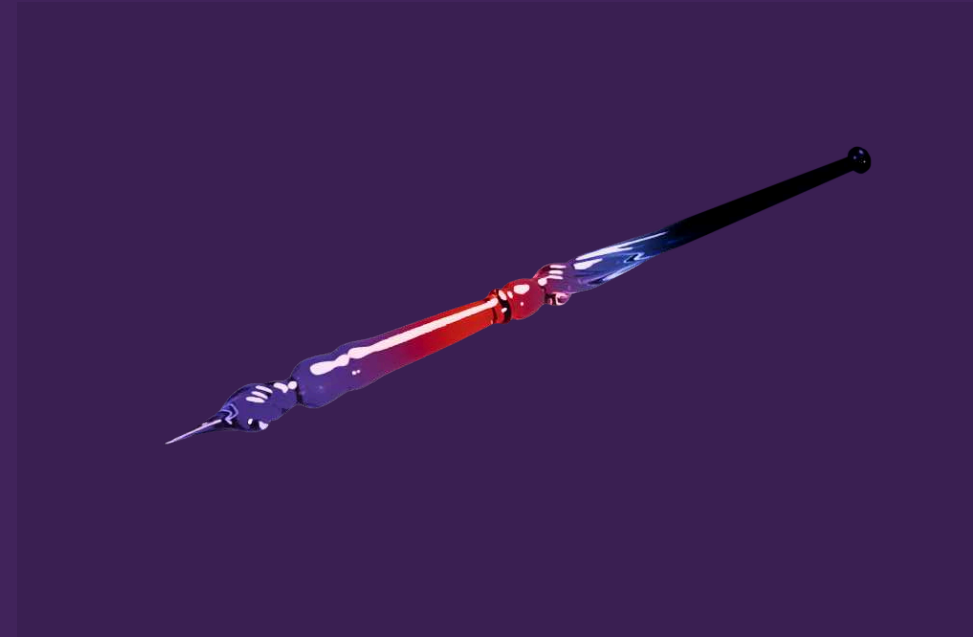
## HAUS - MODELL

**HAUS**

Hier ist das Haus zu sehen, bevor der Painter zurückkehrt und seine Belohnung erhält.

Um die Isolation des Painters zu verdeutlichen, wurden die eigentlich wunderschönen Fenster mit Holzbrettern verbarrikadiert. Außerdem erkennt man an der Außenfassade, dass das Haus fast unbewohnt und alt wirkt. Wenn man jedoch das Innere betrachtet, erkennt man schnell, dass es noch vom Painter bewohnt wird.







# STYLEFRAMES

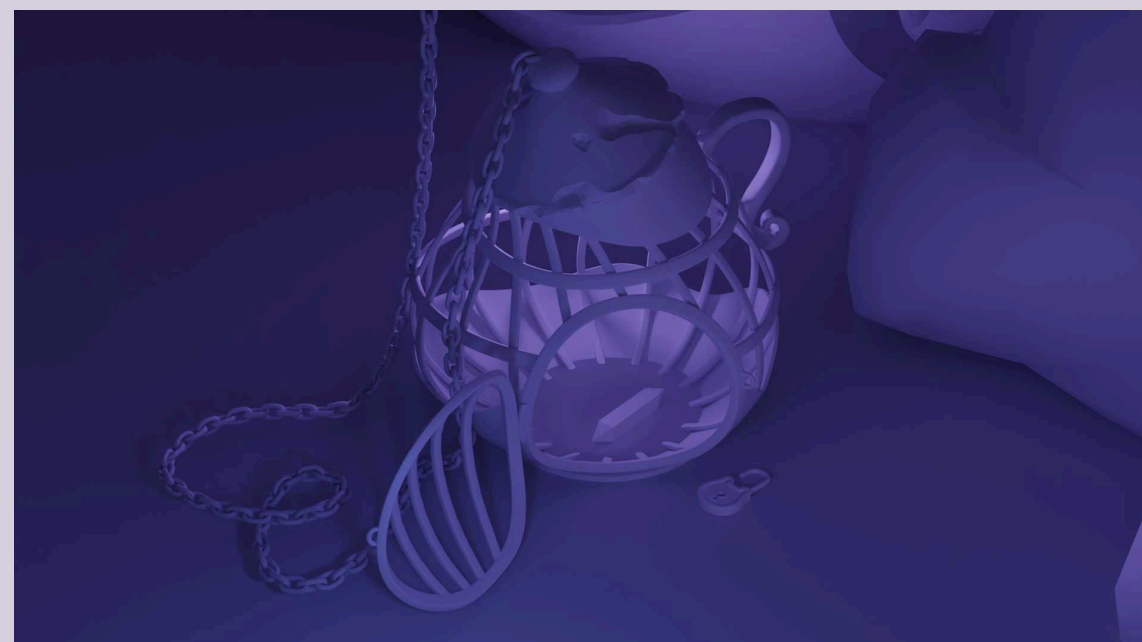
## BLOCKOUT



## BLOCKOUT

Um die Styleframes einfacher umzusetzen, haben wir sie zunächst im Clay Render erstellt und mit wenigen Ressourcen zusammengesetzt.

Später wurden sie natürlich mit Licht und weiteren Models zum Leben erweckt





KALENDER - WO IST KILIX





SCHUHE - ÜBERWINDUNG









WALD - HINDERNIS





# HÖHLE - KILIX IN GEFANGENSCHAFT





HÖHLE - KILIX IN GEFANGENSCHAFT





HÖHLE - KILIX BEFREIT









## 3D ENVIRONMENT & CHARAKTERE

RWU Hochschule Ravensburg-Weingarten  
Koen Vissers

Farah Diab Harake  
35194  
farah.diabharake@hs-weingarten.de  
Mediendesign 5. Semester

Elisabeth Schenk  
35618  
elisabeth.schenk@hs-weingarten.de  
Mediendesign 5. Semester