



BESCHREIBUNG

Game Artists sind Grafikdesignerinnen oder -designer, die dem Spiel sein Aussehen geben. **Game Art** kommt in vielen Formen vor, weshalb sich Artists häufig auf Bereiche spezialisieren. **Concept Artists** erschaffen z.B. aus Idee und Vision von Game Design, Narrative Design und Story einen visuellen Stil, der zu dem Spiel passt. Andere Artists setzen die Konzepte dann entsprechend für das Spiel in 2D oder in 3D um. Dazu gehört das Modellieren von Objekten und Charakteren, das Gestalten visueller Effekte sowie das Designen von Texturen, Hintergründe und Interfaces oder der Animation im Spiel. Dieser Kurs konzentriert sich jedoch auf das Beispielhafte entwickeln eines **2D-Plattformers**. Damit bekommst du einen leicht verständlichen Einstieg in die Welt der Spieleentwicklung.

Zu den wesentlichen Disziplinen gehört das Planen, Zeichnen und Animieren, sowie der Entwurf von Interaktionskonzepten, Spielregeln und Erzählstrukturen. Mit Hilfe einer Game Engines eurer Wahl, werden die Konzepte und erstellten Grafiken in spielbaren Prototypen realisiert.

In diesem Kurs werden dir Arbeitsmethoden, Theorien und praktische Beispiele vorgestellt, mit welchen du Schrittweise dein erstes eigenes Game Art erstellen kannst. Kursvideos und Videotutorials sollen dir den Gestaltungsprozess vereinfachen und dir einen möglichen Umsetzungsansatz vorstellen. Du bist jedoch frei, deine eigenen Ideen zu entwickeln und den Kurs damit auf deine individuellen Bedürfnisse anzupassen.



ZIELE

Um die Grafiken für dein eigenes Computerspiel umzusetzen, haben wir dir ein Kursprogramm zusammengestellt, welches in Unterthemen aufgeteilt ist. Nach jedem Thema wirst du im Stande sein, neue Inhalte für dein Spiel zu produzieren.

Diese sind:

- **Charakterdesign** (Entwurfsprozess und Übungsbeispiele)
- **Farbenlehre** (Grundlagen der Farbharmonie)
- **Entwicklung** der Spielwelt (Umwelt der Spielefigur entwickeln)
- **Animation** (Bewegungsabläufe von Figuren erstellen)
- **User Interface Design** (Menüs, Schaltflächen usw.)

Schaut euch nun gerne unser Video auf der Moodle Seite an, in welchem wir euch die Aufgaben eines Game Artists zusammengestellt haben.



... nach dem Video ...

Halten wir also noch einmal fest. **Drei Aspekte** sind in Sachen Game Art von besonderer Bedeutung. Diese sind:

- **Klarheit** (Unsere Gestaltung sollte möglichst eindeutig sein)
- **Zufriedenheit** (Die Gestaltung sollte Zufriedenheit beim Spieler auslösen)
- **Stilsicherheit** (welchen grafischen Stil zum Gameplay am besten passt)

Euch fallen sicher selbst zahlreiche Beispiele an Spielen ein, welche diese drei Kernaspekte völlig unterschiedlich gelöst haben.



Ein wichtiger Aspekt in diesem Kurskapitel ist, die erfahrenen Prinzipien selbst in **praktischen Übungen** auszuprobieren. Game-Art und Grafikdesign ist als ein Handwerk zu verstehen und dieses lässt sich nur durch eigenes Anwenden, Üben und Wiederholen erlernen. Lasst euch als Anfänger nicht davon abschrecken, wenn eure Ergebnisse beim ersten Versuch nicht "perfekt" werden, sondern versucht Spaß am Umsetzen und Gestalten der Aufgaben zu entwickeln. Ein "perfektes" Ergebnis sollte nicht der Anspruch des Kurses sein. Vielmehr solltet ihr die generelle Erfahrung in den Mittelpunkt dieses Kurses stellen.



Habt ihr dieses Thema durchgearbeitet, tretet gerne mit euren Schulkollegen und Lehrkräften in eine **Diskussion** zu folgenden zwei Fragen:

1. Hattet ihr bereits eine klare Vorstellung von den Aufgaben eines Game Artists?
2. Welche großartigen Spielebeispiele kennt ihr selbst?

Tauscht euch aus und viel Spaß beim Diskutieren.