

Game Art

Game Art ist das kreative Handwerk, atemberaubende Grafiken und Designs für Spiele zu gestalten. Von der Erschaffung fantastischer Welten bis zur Entwurfskunst für Charaktere – die Quests hier zeigen dir, wie man visuelle Magie in Spielen erschafft.

- [Entwerfe digital Concept Art!](#)
- [~ToBeRemoved~ Entwerfe Concept Art mit einer Bild KI!](#)
- [Erstelle ein animiertes GIF aus Einzelbildern!](#)
- [Erstelle und animiere einen Charakter mit Keyframes!](#)
- [Erstelle und nutze eine Tilemap!](#)
- [Erstelle ein Gif für den Monitor am Eingang](#)

Entwerfe digital Concept Art!

Dauer: 2h

1. Überlege dir einen Charakter oder ein Objekt das du planst oder vielleicht schon geplant hast in einem Spielprojekt zu benutzen.

2. Versuche eine grobe Skizze davon in Sketchbook zu machen, ergänze was noch wichtig sein könnte.

3. Versuche verschiedene Posen deines Charakters oder Zustände deines Objekts zu zeichnen.

- Dabei ist es nicht wichtig das alles super aussieht, viel wichtiger ist das du und andere Laboranten erkennen können was du kommunizieren willst.
- z.B. "Mein Held ist ein grimmiger Pirat, der telepathisch mit Delfinen sprechen kann!"
- Wie könnte dein Held aussehen sodass der Spieler erkennt das er eine besondere Beziehung zu Delfinen hat ?
- Trägt er besondere Kleidung?
- Woran erkennt man das er Pirat ist?
- Gibt es eine besondere Geste oder Pose die er macht wenn er mit Delfinen spricht?

3*. Alternativ kannst du auch KI nutzen um deine Concept Art oder Ideen für das Aussehen des Charakters zu erstellen.

Dabei solltest du so vorgehen:

1. Überlege dir einen Charakter oder ein Objekt das du planst oder vielleicht schon geplant hast in einem Spielprojekt zu benutzen.
2. Schreibe einen möglichst detaillierten Beschreibungstext zu deinem Objekt oder Charakter.
3. Extrahiere aus deinem Text die wichtigsten Worte z.B. Pirat, Schnauzbart, Holzbein und Papagei.
4. Übersetze die Begriffe ins Englische und gebe sie im Interface von [Stable Diffusion](#) (Bild KI) ein.
5. Generiere so lange Bilder und passe deine Begriffe und Parameter an bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

4. Die Quest ist abgeschlossen wenn du deine Concept Art in deinem Laborantenordner gespeichert un erfolgreich dem Laborleiter präsentiert hast.

~ToBeRemoved~ Entwerfe Concept Art mit einer Bild KI!

Dauer: 15 min

Das lernst du:

- nutzen von KI um gezielte Ergebnisse zu erlangen

Vorgehen

1. Überlege dir einen Charakter oder ein Objekt das du planst oder vielleicht schon geplant hast in einem Spielprojekt zu benutzen.
 2. Schreibe einen möglichst detaillierten Beschreibungstext zu deinem Objekt oder Charakter.
 3. Extrahiere aus deinem Text die wichtigsten Worte z.B. Pirat, Schnauzbart, Holzbein und Papagei.
 4. Übersetze die Begriffe ins Englische und gebe sie im Interface von Stable Diffusion (Bild KI) ein.
 5. Generiere so lange Bilder und passe deine Begriffe und Parameter an bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist.
- 6. Die Quest ist abgeschlossen wenn du drei Bilder des Objekts oder Charakters und den Beschreibungstext in einer Collage in [Photopea](<https://www.photopea.com/>) zusammengefügt und als A4 .png Datei an diese Karte angehängt hast und ein Senior oder die Laborleitung die Collage begutachtet hat.**

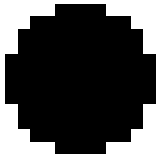
Erstelle ein animiertes GIF aus Einzelbildern!

Dauer: ~~

Das lernst du:

- Animieren mit Piskel / Aseprite
- Grundlagen der Animation

Bsp:



1. Voraussetzungen:

- Die Grundlagen der Pixel-Art

2. Anforderungen

- Die Animation soll in deinem Laborantenordner gespeichert sein
- Mindestens aus 4 Bildern bestehen
- Die Animation soll Ebenen beinhalten

3. Ideenfindung

- Überlege dir eine kurze Szene, oder einen Charakter, den du animieren könntest.
- Überlege dir, was du animieren willst

4. Durchführung

- Nutze [Piskel](#) / Aseprite, um das erste Bild der Szene zu erstellen.
- Finde heraus, wie du weitere Bilder hinzufügen kannst und animiere Bild für Bild deine Szene.
- Wenn du fertig bist, exportiere deine Animation als GIF und präsentiere dieses erfolgreich einem Senior oder der Laborleitung.

Erstelle und animiere einen Charakter mit Keyframes!

Dauer: ~~

Das lernst du:

- Animieren mit Keyframes in Construct

- 1. Zeichne mit Sketchbook einen Charakter.**
- 2. Achte darauf jedes Körperteil auf eine extra Ebene zu zeichnen.**
- 3. Exportiere jedes Körperteil als .png Datei.**
- 4. Nutze Construct um eine Animation für deinen Charakter zu erstellen.**
- 5. Präsentiere die Animation erfolgreich einem Senior oder dem Laborleiter.**

Ein Gutes Beispiel Sind die Animationen in Curious Expedition:

<https://www.youtube.com/embed/JE0yTIRkj0M>

Erstelle und nutze eine Tilemap!

Dauer: ~~

Das lernst du:

- Umgang mit Tilemaps in Construct 3

1. Schau dir die Erklärung zu Tilemaps an:

<https://www.youtube.com/embed/5DA11KeljAE>

2. Anforderungen

- Mindestens 6 verschiedene Texturen
- Erkennbare Übergänge zwischen mindestens 2 Tiles
- Einheitliche Perspektive

3. Erstelle ein neues Construct Projekt mit dem Titel “Tilemap”.

4. Zeichne in Piskel oder Asperite ein eigenes Tilesset und erstelle daraus eine ansprechende Map in deinem “Tilemap” Construct Projekt (Du kannst auch direkt in Construct Pixeln).

5. Stelle sicher, dass man in deinem Projekt auf der Map herumlaufen kann und die Kollisionen korrekt gesetzt wurden!

6. Präsentiere dem Laborleiter oder einem Senior erfolgreich deine Map.

Erstelle ein Gif für den Monitor am Eingang

Was lernst du?

- Du erweiterst deine Fähigkeiten in der Pixel art
- Verbesselter Umgang mit Aseprite oder Piskel


Voraussetzungen

- Du bist vertraut mit Piskel oder Aseprite
- Du hast bereits dich mit animation auseinandergesetzt

Anforderungen

- gif soll eine breite von 128 Pixeln und eine Höhe von 64 Pixeln haben
- Der gif sollte minimum aus 3 Bildern bestehen
- Der gif ist in deinem Laborantenordner abgespeichert

Ideenfindung

- Beispiele für ideenfindung 
- Überlege dir eine angenehme Szenerie, wo du gerne wärst Bsp.: Eine Wiese, eine Gebirge etc.
- Überlege dir eine seltsame Welt, in der sachen einfach seltsam sind Bsp.: ein Pizzamond
- Wie kann ich diese Szenerie bewegen? Interagiert mein character mit der Welt? Geht Wind oder ist es windstill?

Durchführung

- Setze deine Szene erst einmal ohne Details in grobe Form und Farbe.
- Nehme eine nächste Ebene und male dort die Details
- Hinweis: Die Sachen die du animieren willst sollten auf einer separaten Ebene sein.
- Präsentiere nun dein Werk der Laborleitung