

Game Artist [notwendig]

Aufgaben eines Game Artists

Ein Game Artist ist für die visuelle Gestaltung und Ästhetik eines Spiels verantwortlich. Diese Rolle umfasst ein breites Spektrum an künstlerischen Aufgaben, von der Konzeptkunst bis hin zur finalen Asset-Erstellung.

- 1. Concept Art:**
 - Erstellung von Konzeptzeichnungen, um das visuelle Erscheinungsbild, die Atmosphäre und die Charaktere des Spiels zu definieren.
- 2. Charakterdesign:**
 - Gestaltung von Charakteren, inklusive ihrer Kleidung, Waffen und Accessoires, unter Berücksichtigung der Spielwelt und -geschichte.
- 3. Umwelt- und Level-Design:**
 - Entwurf von Spielumgebungen, Levels und Hintergründen, die die Spielwelt lebendig und immersiv gestalten.
- 4. UI/UX-Design:**
 - Gestaltung von Benutzeroberflächen und Benutzererfahrungen, einschließlich Menüs, HUDs und Steuerungselementen, um eine intuitive Spielerinteraktion zu gewährleisten.
- 5. Animation:**
 - Erstellung von Animationen für Charaktere, Kreaturen und Umgebungselemente, um Bewegung und Leben ins Spiel zu bringen.
- 6. Texturierung und Beleuchtung:**
 - Entwicklung von Texturen für Modelle und Umgebungen sowie Arbeit an der Beleuchtung, um Atmosphäre und Realismus zu erzeugen.
- 7. 3D-Modellierung:**
 - Erstellung von 3D-Modellen von Charakteren, Objekten und Umgebungen, die im Spiel verwendet werden.
- 8. Asset-Integration:**
 - Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam, um sicherzustellen, dass künstlerische Assets korrekt im Spiel integriert werden.
- 9. Qualitätssicherung:**
 - Überprüfung der visuellen Elemente auf Konsistenz und Qualität, um ein einheitliches Erscheinungsbild sicherzustellen.
- 10. Kollaboration und Feedback:**
 - Enge Zusammenarbeit mit Game Designern und Programmierern, um sicherzustellen, dass die visuellen Elemente die Spielmechanik und -erzählung unterstützen.

- Austausch von Feedback innerhalb des Kunstteams, um kreative und technische Standards zu verbessern.

Besondere Verantwortung des Lead Game Artist:

Qualitätssicherung, Mentorship & Kommunikation

- Sicherstellung, dass alle visuellen Assets den festgelegten Qualitätsstandards entsprechen.
- Überprüfung und Genehmigung von künstlerischen Arbeiten vor ihrer Implementierung im Spiel.
- Mentorship und Förderung der künstlerischen Fähigkeiten innerhalb des Teams.
- Präsentation der künstlerischen Fortschritte und Visionen intern und gegenüber externen Partnern.

Revision #5

Created 14 February 2024 10:53:20 by max

Updated 27 February 2024 17:34:10 by max