

Workshops

mögliche Workshops im Rahmen des Spiellabors.

- [Minecraft Server Workshop](#)
- [Roblox Studio Workshop](#)
- [3D Modeling Workshop](#)
- [Einführung in die Unreal Engine](#)
- [Einführung in die Godot Engine](#)

Minecraft Server Workshop

Einführung in Hosting und Administration von Minecraftservern, insbesondere auf der Spiellabor Infrastruktur

- Kennenlernen der Infrastruktur des Spiellabors und dessen Möglichkeiten und Limitierungen / was geht, was nicht?
- Kennenlernen und testen der verschiedenen Konfigurationen
- Möglichkeiten und Bedienung des Adminpanels
- Troubleshooting und Bugfixing : Was tun bei Fehlern?
- Bilden eines Adminteams bzw. Ernennung eines Admins
- Dokumentation der wichtigsten Punkte im Wiki
- Beantwortung von Fragen die vor dem Workshop im Plan gestellt wurden

Roblox Studio Workshop

Einführung in Roblox Studio, Lua Programmierung & 3D Asset Erstellung

- Kennenlernen von Lua Scripting in Roblox
- Tools für die Roblox Asset Erstellung und Import in Roblox (Blockbench, Blender)
- Möglichkeiten der Roblox Engine
- Vor und Nachteile von Roblox für die Spieleentwicklung
- Umsetzung eines einfachen Prototyps mit eigenen Scripts und Assets

3D Modeling Workshop

3D Modeling für Games mit Blender und weiteren Tools

- Grundlagen zu 3D Modellen in Games
- Formate, Import und Export von Dateien
- Blender Grundlagen und Setup eines Workflows für die Nutzung mit Unreal oder Godot

Einführung in die Unreal Engine

Einführung in die Godot Engine