

2D VOOR GAMES: EINDOPDRACHT

Deadline:

Controleer uw tijdschema voor datum.

Dien in 1 UUR voor het presentatieslot van jouw klasgroep (dus voor 7:30 of 12:30)

Je maakt de assets voor een 2D platformer. U kiest een specifiek thema en ontwerpt het level volgens de structuur in dit document. U gebruikt niet-destructieve technieken in Photoshop. Wij zorgen voor een werkend project waarin de 2d game assets getest kunnen worden.

DE OPDRACHT:

1. Lees de opdracht!

2. Kies een thema

- Piraten, Vikingen, barbaren, ...
- Ridder, Kastelen & Draken, kerkers, ...
- Griezelig spul: Vampieren, mummies, begraafplaatsen, ...
- De gekke professor en zijn machines
- Superheld, schurken, monsters, ...
- De toekomst
- Nautisch
- Eigen thema

Tenzij anders vermeld, moet elk bestand 1920x1080 pixels zijn!

3. Verzamel en analyseer referentie.

➔ [01_Reference.psd/01_Reference.jpg](#)

Zoek naar referentiemateriaal over het door u gekozen thema. Je hebt referentie nodig voor de omgeving, personages en assets zoals pick-ups. Je gebruikt het referentiemateriaal om je 2D-spelassets te ontwerpen. Vergeet niet dat dit een referentie uit het echte leven moet zijn, geen concept of game art.

Presenteer je referentie in een mooi bestand genaamd "01_Reference" en sla dit file op als een PSD en jpg.

4. Maak een stijlguide.

➔ [02_Styleguide.psd/02_Styleguide.jpg](#)

De volgende stap is het maken van de stijlguides, deze loopt samen met het ontwerpproces. Het is belangrijk om te beseffen dat dit een iteratief proces is gedurende de hele ontwerpfase. De stijlguide is het document waarin je het uiterlijk van je game beschrijft, zodat andere ontwikkelaars 2D-assets kunnen ontwerpen in dezelfde stijl als je game. Je beschrijft de lijnen, de vormen, de kleuren, compositie, atmosferisch perspectief, karakter,Zorg er ook voor dat u een mooi uitziende lay-out maakt voor uw stijlguides.

Sla je stijlguide op als een psd en jpg met de naam "02_Styleguide".



5. Begin met het ontwerpen van je level

➔ [03_DesignProcess.psd/03_Ontwerpproces.jpg](#)

Ontwerpen is een proces, dus laat ons zien hoe je tot je ontwerp en stijl bent gekomen. Je maakt iteraties op alle rekvisieten, einditem, platform en natuurlijk karakters (maar die moeten in een ander document worden gepresenteerd, zie punt 6). Dit proces loopt nauw samen met de stijlguide. Tijdens het iteratieproces kunt u bijvoorbeeld een nieuwe vormtaal vinden.

Presenteer uw ontwerpproces in een document met de naam "03_DesignProcess" en sla dit op als een psd en jpg. Dit kunnen meerdere documenten zijn, noem ze logischerwijs, bijv. 03_DesignProcess_01, 03_DesignProcess_02,

6. Het karakter

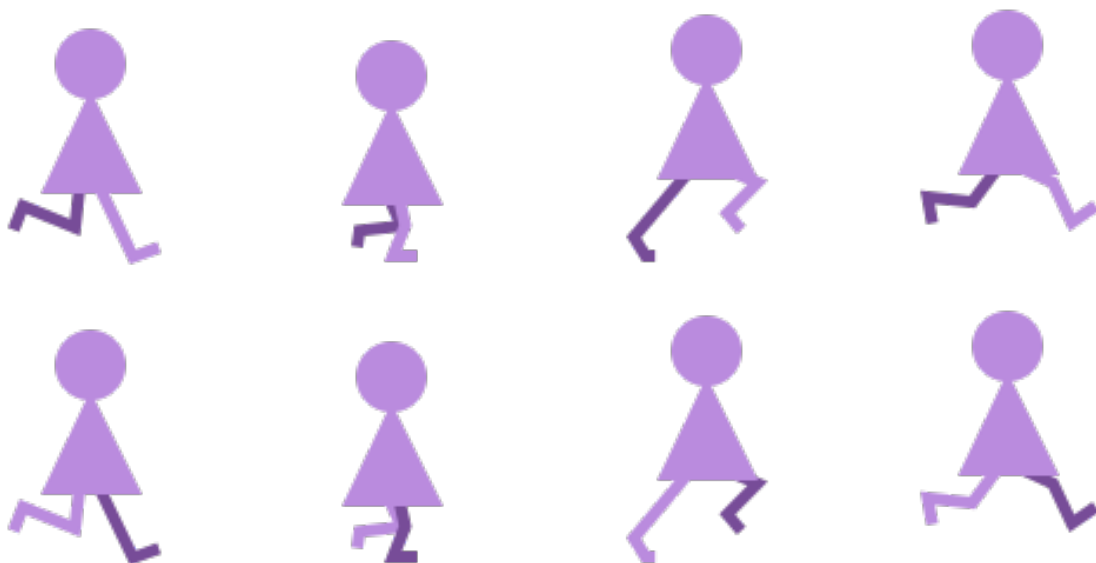
➔ 04_CharacterDesign.psd /04_CharacterDesign.jpg

Je ontwerpt een spelerpersonage en een vijand. Maak ten minste 3 horizontale en 3 verticale iteraties per teken. Presenteer deze in een mooi document. Als je ontwerp klaar is, leg je het in het sprite-blad. Zorg ervoor dat je bij het maken van je karakter de armen, benen, lichaam en hoofd in verschillende lagen houdt, dit zal het gemakkelijker maken om de loopcyclus te maken. Hetzelfde geldt voor de vijand.

Zet je ontwerpproces van karakter en vijand in een document genaamd 04_CharacterDesign en sla het op als jpg en psd. U hoeft niet al het sprite-blad in te leveren, deze bevinden zich in uw map met streaming assets.

SPRITES DIE U MOET HEBBEN:

- Speler personage met een run cyclus van ten minste 4 frames
- Speler karakter sprong, ten minste 1 frame
- Speler karakter dood, ten minste 1 frame
- Speler karakter inactief, ten minste 1 frame
- Vijand met animatiecyclus, minimaal 4 frames.



7. Begin- en eindscherm

➔ 06_StartScreen. PSD/06_Startscreen.jpg

➔ 07_EndScreen. PSD/07_Endscreen.jpg

Je ontwerpt een begin- en eindscherm. Denk na over ui-ontwerp, zorg ervoor dat de juiste informatie wordt gecommuniceerd naar de speler. Probeer iets origineels te maken, gebruik niet alleen een screenshot met wat tekst erop. Zorg ervoor dat het de juiste maat heeft, 1920x1080.



8. De Assets

➔ [08_Assets. PSD](#)

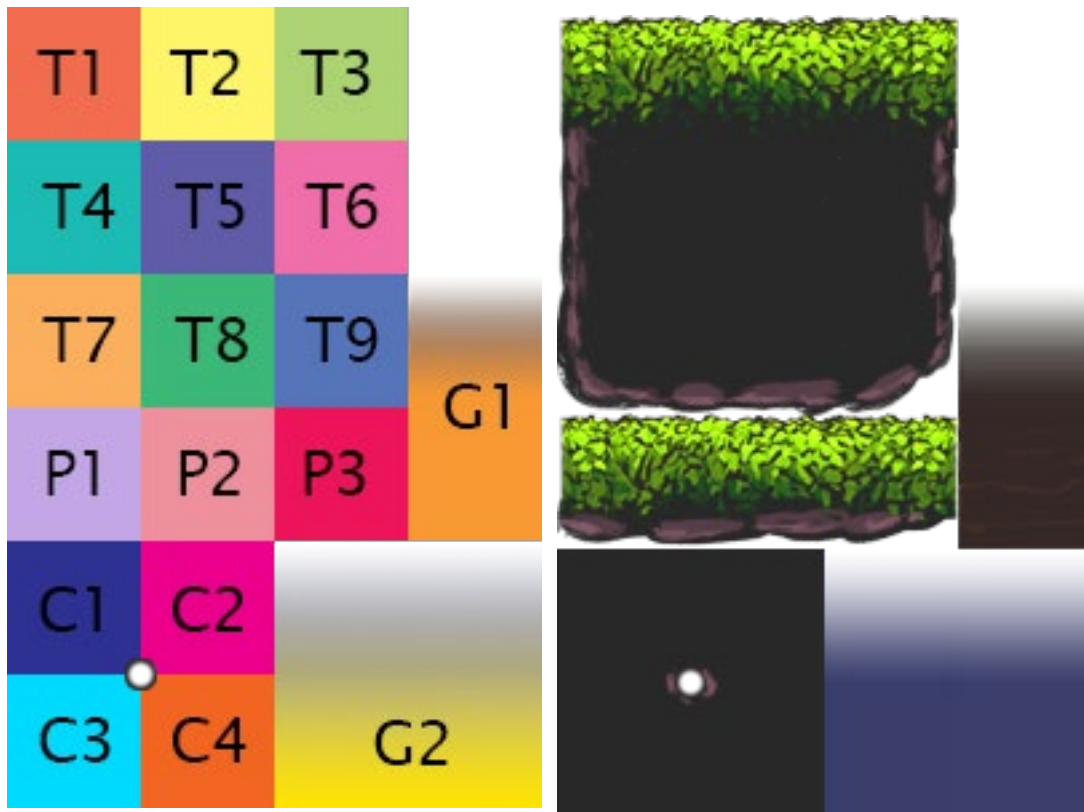
Maak al je assets in een photoshop-bestand (1920x1080). Vervolgens sleept u ze naar het nieuwe bestand met de juiste grootte van de asset.

Hier is een overzicht van alle assets, u kunt de theorie opnieuw bekijken voor verdere uitleg. Tekst in **rood en vet** is de naam die dit item nodig heeft.

1. Tiles (200x300 px)

➔ **tiles.png**

Dit is de tileset voor je level, elke tegel is 50 bij 50 pixels.



2. End Item(666x500 px)

➔ **endItem.png**

Deze asset moet iets zijn waar je karakter kan in lopen, bv. gebouw, voertuig, ...

3. Prop 01 (150x150 px)

➔ **prop01.png**

4. Prop 02 (150x150 px)

➔ **prop02.png**

5. Prop 03 (150x150 px)

➔ **prop03.png**

Zorg ervoor dat al deze rekwisieten verschillend zijn

6. Floating Prop 01 (128x32 px)

➔ **envFloatingProp01.png**

Hoeven geen wolken te zijn, kan alles zijn wat zweeft.

7. Floating Prop 02 (128x32 px)

➔ **envFloatingProp02.png**

Hoeven geen wolken te zijn, kan alles zijn wat zweeft.

8. Collectible (64x64 px)

→ **objCollectible.png**

9. Environment Background Far (256 x123 px)

→ **envFarBack01.png**

10. Environment Middle Back 01 (256x256 px)

→ **envMiddleBack01.png**

11. Environment Middle Back 02 (256x256 px)

→ **envMiddleBack02.png**

12. Environment Middle 01 (512x512 px)

→ **envMiddle01.png**

13. Environment Middle 02 (512x512 px)

→ **envMiddle02.png**

14. Start screen (1920x1080 px)

→ **startScreen.png**

15. End screen (1920x1080 px)

→ **endScreen.png**

16. Character Die (At least 1 frame)

→ **characterDie.png**

17. Character Idle (At least 1 frame)

→ **characterIdle.png**

18. Character Jump (At least 1 frame)

→ **characterJump.png**

19. Character Run (At least 4 frames)

→ **characterRun.png**

20. Enemy (At least 4 frames)

→ **enemy.png**

HOE EN WAAR INLEVEREN

Inleveren: Leho dropbox

1 UUR voor het presentatieslot van jouw klas (dus voor 7:30 of 12:30)

Je moet nog steeds de presentatie komen, alleen indienen is niet genoeg.

Dien een .rar bestand van de hoofdmap in met de volgende naamgevingsconventie:

XX_FamilyName_Name_examen.rar

XX = uw klasgroep

1IGP13E_Ingels_Joost_Exam.rar

Deze hoofdmap bevat:

Psd_files:

01_Reference.psd

02_Styleguide.psd

03_DesignProcess.psd

04_CharacterDesign. PSD

06_StartScreen. PSD

07_EndScreen. psd

08_Assets.psd

Jpg_files:

01_Reference. jpg

02_Styleguide. jpg

03_DesignProcess. jpg

04_CharacterDesign. jpg

06_StartScreen. Jpg

07_EndScreen. jpg

Game:

Hierin zit het spel dat je kunt downloaden van LEHO, maar met de assets vervangen door je eigen assets. Zorg ervoor dat uw assets zich in de map StreamingAssets bevinden.