

Projektarbeitsthema

Game Art im WS 2023/24

Kursbeschreibung

Das Erschaffen von einzigartigen Welten und neuen Ästhetiken ist einer der Kernbereiche der Game Art. Dieser praxisorientierte Kurs widmet sich den Grundlagen der Contentproduktion für Games und gibt einen Einblick in Tech Art Pipelines und Produktionsabläufe. Der Fokus liegt hierbei auf der Konzeption und Umsetzung von game-ready Assets, dem Erkunden von und Stylized Looks und der Umsetzung einer eigenen, interaktiven Diorama Szene in der Game Engine.

Alle kursrelevanten Inhalte wie Beispiele, Vorlagen und Infografiken finden Sie auf dem [Miroboard](#). Die Vorlesungen sind alle im .PDF Format im zugehörigen Moodle Kurs abrufbar.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist die Konzeption und Umsetzung einer kleinen Diorama **Visualisierung eines Arcade Standes** für das digitale Gamescom Format des [Indie Arena Booth](#).

Das Spiel für den Sie den Stand entwerfen ist hierbei frei wählbar, bitte nutzen sie hierzu die Auswahl auf dem kursbegleitenden Miroboard ([Spielauswahl Beispiele](#))

Die Projektarbeit ist als Einzelaufgabe angelegt. Sie dürfen die Aufgabe auch gerne in einer Gruppe mit bis zu maximal zwei Personen bearbeiten, wichtig hierbei: der Inhalt und Umfang ist dementsprechend **anzupassen**.

Bitte setzen Sie alle Assets in einem **Stylized Look** um. Die in den Vorlesungen und im Begleitmaterial besprochenen **Cel Shaded** und **Low Poly** Looks sind hierfür ideal und dem Umfang der Aufgabe angemessen.

Die finale Diorama Szene sollte folgende Elemente beinhalten:

- mind. 1 Character NPC inklusive Active Animation
- mind. 1 Prop (Gegenstand) passend zum Character und Thema inklusive Active Animation
- Environment Assets sind visuell und konzeptionell dem Thema entsprechend frei wählbar, z.B.:
 - 1 Diorama Boden (siehe Beispiele Miroboard)
 - 1 Arcade Machine / Fernseher / etc passend zum Thema
 - Diverse Environment Assets (kleines Set) passend zum Thema
- mind. 1 Partikel System

Alle Assets müssen über eine UV Map und eine Textur verfügen, die den besprochenen Anforderungen wie effizientes Layout und Größe entsprechen. Die gesamte Produktion wird auf dem Miroboard mit Screenshots auf dem Stand Up Streifens dokumentiert.

Bewertungskriterien

Bewertet werden nachfolgende Teile der Projektabgabe.

Bewertungskriterien - Miroboard Stand Up Streifen (visuelle Kurzdokumentation des Prozess)

- Vollständigkeit ([Siehe Beispiel Miroboard](#)) - Ergänzen Sie hier ggf. noch fehlende Screenshots oder Zwischenstände auf dem Miroboard.
- konzeptionelle, stilistische und inhaltliche Richtigkeit

Bewertungskriterien - Diorama

- Innovation und Konzeption der Idee
- Gestaltung (Design, Farben, finales Ergebnis)
- Vollständigkeit der Assets (siehe Liste)
- Technische Qualität
- Visuelle Konsistenz

Abgabe

Bitte reichen Sie eine ZIP-Datei ein, welche die folgenden Dateien beinhaltet:

- **Textdokument** mit Link zu **Miro Stand Up Streifen** (.txt Datei mit Link) + **itch.io Seite**
- **Mind. 3 Screenshots** aus **Unity** als **.PNG** (mind. Full HD)
- **Diorama Szene** als **.C4D** Datei inklusive aller Texturen im **.PNG** Format
- **Unity Szene** mit allen Assets als **.ZIP**
- **itch.io** Seite mit alle nötigen Informationen und korrektem Crediting (siehe [Beispiel](#)) und **WebGL Build** des Dioramas
- Unterschriebene **Ehrenworterklärung** als PDF-Datei

Bei einer Gruppenarbeit muss nur eine ZIP-Datei für die Gruppe abgegeben werden (bennenn Sie hierbei die Ordner und Dateien je nach Urheber).

Bitte geben melden Sie sich rechtzeitig und wie gewohnt zur Prüfung an und reichen Sie die Arbeit über den hochschulinternen Abgabeserver ein.

Abgabedatum ist **12.2.2024** auf dem Abgabeserver.

Der Abgabe-Link wird im Moodle-Kurs veröffentlicht.



Prof. Sebastian Stamm, 1.11.2023

Ehrenworterklärung

Hiermit bestätige ich/wir die abgegebene Projektarbeit gemäß obigen Angaben alleine angefertigt zu haben:

Name	Matrikelnummer	Unterschrift
------	----------------	--------------	-------

Name	Matrikelnummer	Unterschrift
------	----------------	--------------	-------

Einer möglichen Präsentation meiner Arbeit durch die HS-Ansbach stimme ich zu.

Ich versichere, dass ich in meiner Arbeit keine Urheber- oder Nutzungsrechte Rechte Dritter verletze.

Die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Bestandteilen ist nicht zulässig, außer der Rechteinhaber stimmt nachweislich der Verwendung zu (Nachweis beifügen).

Ich stimme einer Veröffentlichung der Arbeit auf der Plattform <https://vis-hs-ansbach.itch.io/> zu.