

# Game Art



**Inhalte:** Im Seminar Game Art entwerfen wir verschiedene Game Worlds. Dazu werden auf der Grundlage unterschiedlicher Modelle Charactersets entwickelt. Hintergründe für 2D-Spiele (z.B. mit Parallax-Effekt) oder 3D-Spiele sowie Collectibles werden erstellt. Es werden die Grundlagen der Asset-Creation für 2D und 3D behandelt. Zudem wird Game-UI-Graphics und Game Design (Game Mechanics, Level Design) thematisiert. Ergebnis des Seminars ist ein Artbook. Voraussetzung zur Teilnahme ist gestalterische Begabung und Ausdauer in der Variantenbildung. Vorkenntnisse mit einer Game Engine oder Programmierkenntnisse sind nicht notwendig.

**Ort und Zeit:** donnerstags 8:00 bis 13:10 im H313 u.a.

**Modul:** für IA3/IA4 (Raum und Zeit), KD-Projekt

**Dozent:** Prof. Jens Müller