

Exposé Tutorentätigkeit

Gemeinsame Tutorentätigkeit Workshop

Janina Ratschkowski (9156) & Sasha Bauer (9089)

MM|VR-Design



Screenshot aus unserem Prototypen

Inhaltsverzeichnis

Thema	2
Ziel des Kurses	3
Inhalt	4
Ablaufplan	5
Voraussetzungen für den Kurs	6
Referenzen	7

Thema

Space Alien Dress Up Game

Ein Dress Up Game ist ein webbasiertes Minispiel, in dem man verschiedene Kleidungsstücke miteinander kombiniert, um ein Outfit zu erstellen. Oft ist es dem "Girl Games" Genre zugeordnet, was bedeutet, dass es oft an junge Mädchen gerichtet ist, weswegen es nicht so ernst wie andere Browsergames als Medium für Kreativität genommen wird. Trotzdem ist es für viele Leute mit Nostalgie verbunden. Wir wollen die Technik und Ästhetik des Dress Up Games nutzen, um mit den Kursteilnehmern projektorientiert in Unity zu arbeiten und ihre eigenen Ideen von Mode- und Charakterdesign in die Realität umzusetzen.

Ziel des Kurses

Als Ziel des Kurses möchten wir mit den Studierenden eine Unity-Applikation erstellen, bestehend aus einem kleinen Dress Up Game, welches mit eigenen Sprites erstellt wird. Anhand dieses Minispiels möchten wir auf der Seite der technischen Umsetzung das Wissen über Unity Playmaker auffrischen und zeigen, dass selbst 2D Spiele ohne Animation viel Platz für Kreativität lassen.

Des Weiteren behandelt der Kurs die Grundlagen des Modedesigns im digitalen Bereich, mit Fokus auf Faltenwurf beziehungsweise Fall des Stoffes, sowie das Darstellen von verschiedenen Materialien. Wir wollen erreichen, dass die Studierenden Freude an Game- und Charakterdesign entdecken und sehen, wie sie ihren eigenen Artstyle in einem Spiel umsetzen können.

Inhalt

Am ersten Tag möchten wir mit einer Einführung in das Thema Modedesign starten. An diesem Tag haben wir 4 Lehrstunden, inklusive einer halben Stunde Pause.

Die erste Lehrstunde werden wir dafür nutzen, um verschiedene Aspekte des Zeichnens von Klamotten hervorzuheben. Anhand einer kurzen Präsentation wird erklärt, wie das Gewicht und die Haptik von verschiedenen Stoffen den Faltenwurf beeinflussen, sowie auch Schatten und Lichtpunkte in der Zeichnung. Des Weiteren werden wir uns ausgefallenerer Stoffe als Beispiel für schwierige Lichtverhältnisse anschauen. Als Abschluss der Präsentation geben wir ein paar Beispiele, welche zur Orientierung der eigenen Zeichnungen dienen.

Die nächste Lehrstunde möchten wir nutzen, um mit einigen Übungen die Zeichenhand zu lockern und in den Fluss des Zeichnens zu kommen. Teil dieser Übungen sind zum Beispiel mit dem Lasso-Tool eine Form zu zeichnen und innerhalb von bestimmten Zeitabschnitten (1 Minute, 3 Minuten, 5 Minuten) aus diesen Formen ein Kleidungsstück zu entwerfen. Bei einer anderen Übung wird ein Wort gegeben - zum Beispiel Jupiter - und zu diesem Wort müssen einige Klamotten skizziert werden. Besonders die zeitbasierten Übungen sind wunderbar dafür, das Überdenken der einzelnen Striche auszuschalten und einfach zu zeichnen.

Nach diesen zwei Stunden würden wir eine halbe Stunde Pause einlegen. Nach der Pause beginnt die Brainstorm-Phase. Die Teilnehmer haben sich nun etwas mit Formen, Falten und Materialien auseinandergesetzt, jetzt wird sich überlegt, welche Klamotten als Sprites in das Spiel mit eingebracht werden. Die 1,5 verbleibenden Lehrstunden werden wir also skizzieren und überlegen, sodass jeder startklar ist mit einem Plan, was von sich selbst erwartet wird.

Am zweiten Tag teilen wir die Arbeit ins Zeichnen und Programmieren ein.

Die ersten 6 Lehrstunden (etwa 4.5 Lehrstunden, plus Pausen) werden damit verbracht, die Sprites zu zeichnen. Diese Sprites bestehen aus jeweils 2 Oberteilen, 2 Unterteilen, 2 Haaren/Kopfbedeckungen und 2 Schuhen. Wir arbeiten gleichzeitig mit den Teilnehmern mit und übertragen über den Beamer unser Zeichenprogramm, um während des Arbeitsflusses ein wenig weitere Inspiration geben zu können. Des Weiteren werden wir den Teilnehmern zeigen, wie man diese Sprites am einfachsten exportieren und benutzbar für den Programmierprozess machen kann.

Sollten die Teilnehmer schon eher fertig sein, so können sie optional ein weiteres Set Klamotten zeichnen.

Nach diesen 6 Lehrstunden gehen wir in den programmierteil des Tages über. Wir beginnen damit, unsere Sprites als PNGs zu exportieren und ihnen kenntliche Namen zu geben (Sortiert nach UI-Elemente, Sprites, Hintergrund), damit wir übersichtlich mit ihnen arbeiten können. Danach erstellen wir ein neues Unity Projekt und importieren unsere Assets und Playmaker. Es folgt das gemeinsame Aufbauen des Interfaces, also wie es letztendlich aussehen soll, und versuchen, damit alle gemeinsam auf den gleichen Stand zu kommen, um die Ausgangssituation für den dritten Tag zu stellen. Teilnehmer*innen können wir uns

danach Fragen zum Interface stellen, individuelle Hilfe bekommen oder eigenständig (auch nach Ende des Tages) an ihren Sprites weiterarbeiten.

Am Anfang des dritten Tages überprüfen wir erst einmal, ob alle auf dem gleichen Stand sind, und gehen noch einmal bei Bedarf den Grundaufbau unseres Projektes durch. Nachdem alle bereit sind, erstellen wir Collider und Trigger für alle nötigen UI-Elemente, damit wir sie tatsächlich auch anklicken können. Anschließend programmieren wir das Aktivieren von unserem Untermenü, indem wir eben diese UI-Elemente anklicken, und das Aktivieren und Deaktivieren von Kleidungsstücken. Darauf folgt das Programmieren von einer Screenshot Funktion. Je nachdem, wie lange dies braucht und wie viel Motivation die Teilnehmenden haben, können optional noch Soundeffekte und das Ändern der Farbe eines Kleidungsstückes eingebaut werden. Ebenfalls wollen wir zeigen, wie ein Projekt mit WebGL als Browserspiel exportiert und auf itch.io hochgeladen werden kann. Hier wollen wir uns auch an die Bedürfnisse der Teilnehmer richten: Welcher Teil wurde noch nicht verstanden? Wo braucht es noch Hilfe oder Betreuung von uns? Was wird sich noch gewünscht? Braucht es im Anschluss mehr Zeit zum Zeichnen?

Falls ein*e Teilnehmer*in nicht rechtzeitig fertig mit den Zeichnungen ist, bieten wir von uns erstellte Sprites an, welche wir vor Beginn des Workshops vorbereitet haben. Diese können entweder in Selbstarbeit nach Ende des Workshops ersetzt oder als Teil des Projektergebnis benutzt werden. Sounds und Playmaker werden von uns gestellt.

Als Abgabe wollen wir gern entweder ein hochgeladenes Browserspiel auf itch.io oder alternativ ein Unity Projekt als ausführbares Programm haben. Diese können gesammelt und untereinander getestet werden. Wir wollen den Austausch auch untereinander fördern.

Ablaufplan

1 Lehrstunde = 45 Minuten

Tag 1 4 Lehrstunden (180 Minuten):

- Einführung in simples Modedesign
- Zeichenübungen rund um Stoffe
- Skizzen Entwürfe der gewünschten Sprites

Tag 2 (8 Lehrstunden)

6 Lehrstunden (ca. 270 Minuten):

- Erstellen der Sprites = jeweils zwei Sets aus Kopfbedeckung, Oberteil, Unterteil, Schuhe
- *optional*: erstellen eines 3. Sets Sprites
- Exportieren der fertigen Sprites

2 Lehrstunden (90 Minuten):

- Erstellen eines Unity Projektes
- Exportieren, sortieren und importieren von Bilddateien (Entweder im Kurs fertig gezeichnete Sprites, oder bei Bedarf von uns vorgefertigte Dateien)

- Grundaufbau der Applikation *ohne* Funktion

Tag 3 (8 Lehrstunden)

- Grundaufbau Review - Alle auf gleichen Stand bringen
- Collider und Triggers
- Menü programmieren
- Kleidung auswählen/ändern programmieren
- Reset/Kleidung entfernen programmieren
- Screenshot/Speichern programmieren
- Export als WebGL Applikation
- *optional*: Sounds beim Anklicken
- *optional*: Hochladen bei itch.io
- *optional*: Farbwechsel von einem Kleidungsstück

Voraussetzung für den Kurs

Studierende brauchen ein Tablet mit Zeichenprogramm (ProCreate, ibisPaint, etc) und sollten Grundkenntnisse mit Unity Playmaker haben. Ein itch.io Account wäre wünschenswert für das Hochladen von Ergebnissen, ist aber kein Muss.

Wir haben den Kurs für etwa 10-15 Teilnehmer konzipiert.

Referenzen

<https://soljankas.itch.io/space-doll> & <https://soljankas.itch.io/goria-guts> – Dress Up Games von Sasha Bauer

<https://soljankas.itch.io/space-doll-redux> – Dress Up Game Referenz von Sasha Bauer (Ergebnis soll so funktionieren. Code wird von diesem Spiel übernommen.)
Passwort für Seite: mmvr

Moodboards & Planungsprozess des Kurses: https://miro.com/app/board/uXjVNh2-NFw=