



BACHELORARBEIT

Frau
Hannah Paulmann

**Erforschung von Methoden
und Techniken der Concept
Art mit dem Schwerpunkt auf
die Videospielementwicklung**

Fakultät: MNI

BACHELORARBEIT

Erforschung von Methoden und Techniken der Concept Art mit dem Schwerpunkt auf die Video- spielentwicklung

Autorin:
Frau Hannah Paulmann

Studiengang:
Medieninformatik und interaktives Entertainment

Seminargruppe:
MI11w2-B

Erstprüfer:
Prof. Alexander Marbach

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant

Einreichung:
Mittweida, 16.02.2015

Faculty of MNI

BACHELOR THESIS

Research of concept art methods and techniques focusing on video game development

author:

Ms. Hannah Paulmann

course of studies:

Media Informatics and Interactive Entertainment

seminar group:

MI11w2-B

first examiner:

Prof. Alexander Marbach

second examiner:

Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant

submission:

Mittweida, 16.02.2015

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Paulmann, Hannah

Erforschung von Methoden und Techniken der Concept Art mit dem Schwerpunkt auf die Videospieldentwicklung

Research of concept art methods and techniques focusing on video game development

159 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät MNI, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Diese Bachelorarbeit erforscht Methoden und Techniken für die Erstellung von Concept Art bei der Entwicklung von Videospiele. Mithilfe von Aussagen renommierter Concept Artists sowie einer qualitativen Umfrage in Unternehmen wird ein de facto Industriestandard ermittelt und Probleme mit der Arbeitsweise und den Arbeitsergebnissen der Concept Artists in der Videospieldindustrie analysiert. Das Ergebnis der Analyse zeigt, dass in den Firmen Concept Art eine zu geringe Relevanz besitzt und durch eine genauere Definition eines Standards die Qualität der Arbeit gesteigert werden könnte.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
Abkürzungsverzeichnis	IV
Glossar	V
Abbildungsverzeichnis	VII
Tabellenverzeichnis	X
A Einleitung	1
B Theoretischer Teil	2
1 Begriffsdefinition Concept Art	2
2 Techniken der Concept Art.....	5
2.1 Visuelles Erforschen einer Idee.....	5
2.1.1 Traditionelles Zeichnen	5
2.1.2 Cluster	6
2.1.3 Thumbnail Skizzen.....	8
2.1.4 Zeichentechniken mit dem Zufall als Einflussfaktor	9
2.2 Literarisches Erforschen einer Idee.....	14
2.2.1 Design-Schritte nach Chris Solarski	14
2.3 Gegenüberstellung: visuelles / literarisches Erforschen	16
2.4 Idee vermitteln	17
2.4.1 Collagen.....	17
2.4.2 3D Grundlage	20
3 Typen der Concept Art	22
3.1 Character Art	22
3.1.1 Thumbnail Entwicklung eines Character Concepts	23
3.1.2 Ausarbeiten und Variation	31
3.1.3 Polishing und Modellplan	41
3.2 Environment Art	47
3.2.1 Thumbnail Entwicklung eines Environment Concepts	48
3.2.2 Konzept ausarbeiten	53
3.2.3 Polishing und Modellplan	65
3.3 Prop Art.....	70
3.3.1 Design entwerfen	70
3.3.2 Aussagekräftiges Konzept	77

3.3.3	Polishing und Modellplan	82
4	Zusammenfassung.....	92
C	Praktischer Teil	93
5	Problemstellung/Fragestellung	94
5.1	Persönliche und unternehmensspezifische Fragen	95
5.2	Persönliche Definition von Concept Art	96
5.3	Kernelemente der Concept Art.....	97
5.4	Probleme der Concept Art.....	98
5.5	Abschlussworte.....	100
6	Ergebnisse der Umfrage	101
6.1	Frage 4: Concept Art inhouse oder outsourcing	101
6.2	Frage 5: Definition von Concept Art	102
6.3	Frage 6: Input für den Concept Artist	104
6.4	Frage 7: Wichtigkeit von Concept Art generell	105
6.5	Frage 8: Wichtigkeit von Concept Art in der Firma	107
6.6	Frage 9: Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken	108
6.7	Frage 10: Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe	110
6.8	Frage 11: Merkmale guter Concept Art	111
6.9	Frage 12: Zufriedenheit mit Concept Art.....	112
6.10	Frage 13: Korrekturbedarf von Concept Art.....	113
6.11	Frage 14: Beteiligung am Entwicklungsprozess	115
6.12	Frage 15: Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess.....	116
6.13	Frage 16: Persönlicher Zweck von Concept Art	117
6.14	Frage 17: Zweck von Concept Art in der Firma	119
6.15	Frage 18: Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art.....	121
6.16	Frage 19: Probleme mit Concept Art.....	122
6.17	Frage 20: Verbesserungsmöglichkeiten von Concept Art.....	124
7	Auswertung der Umfrage	125
7.1	Definition von Concept Art	125
7.2	Relevanz von Concept Art	126
7.3	Input und Vorgaben für die Erstellung von Concept Art.....	127
7.4	Outsourcing von Concept Art	128
7.5	Das wichtigste Merkmal guter Concept Art.....	129
7.6	Feste Vorgehensweisen und Techniken.....	129

7.7	Entscheidung für viele schnelle oder weniger dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe.....	130
7.8	Allgemeine Zufriedenheit mit Concept Art.....	131
7.9	Korrekturanzahl bis zur Zufriedenheit.....	131
7.10	Integration in den Arbeitsprozess des Concept Artist.....	132
7.11	Zweck und Zielsetzung der Concept Art.....	133
7.12	Zufriedenheit der Mitarbeiter mit der Concept Art.....	134
7.13	Probleme mit Concept Art.....	134
7.14	Verbesserungsmöglichkeiten des Entwicklungsprozesses.....	135
D	Fazit.....	137
	Literaturverzeichnis.....	VII
	Eigenständigkeitserklärung.....	XI

Abkürzungsverzeichnis

- **dt.:** deutsch
- **etc.:** Et cetera (lateinisch), entspricht: und so weiter¹

¹ Bibliographisches Institut GmbH, : et cetera, 2013. in: http://www.duden.de/rechtschreibung/et_cetera (Zugriff am 06.12.2014).

Glossar

- **Apophänie:** Die Fähigkeit des menschlichen Gehirns, in scheinbar bedeutungslosen Formen Objekte zu entdecken.²
- **Character Art:** Die Kunst, einen fiktiven Charakter zu entwerfen und designen.³
- **Concept Art:** Concept Art (aus dem Englischen; dt.: Konzept-Kunst) bezeichnet Illustrationen, die geschaffen werden, um Ideen zu entwickeln und zu visualisieren.^{4,5,6} Die Begriffe Concept Art und Konzept-Kunst, sowie Konzept und Concept und ebenfalls Artist und Künstler werden in dieser Arbeit synonym verwendet.
- **Environment Art:** Die Kunst, eine Umgebung zu entwerfen, die oftmals einen Lebensraum für bestimmte Charaktere darstellt.⁷
- **Gameplay:** Als Gameplay bezeichnet man die Möglichkeiten, die der Spieler hat, mit dem Spiel zu interagieren und Entscheidungen zu treffen. Diese Möglichkeiten werden von den Regeln des Spiels gesteuert und begrenzt.^{8,9}
- **High Concept:** Ein High Concept ist ein Text, der die Designziele klar und prägnant definiert. Innerhalb dieses Textes wird erklärt, was die emotionale Erfahrung ist, die dem Empfänger vermittelt werden soll. Er besteht aus Schlüsselwörtern, die häufig während eines Brainstormings entwickelt werden. Die Schlüsselwörter sind Adjektive, die Emotion, Farbe, Form, Textur, Linie, Geschwindigkeit, Größe und kontrastierendes Konzept beschreiben. Ein High Concept wird zunächst für ein ganzes Spiel entwickelt, dann werden alle Charaktere und Plätze auf ein eigenes High Concept herunter gebrochen.¹⁰ Weitere Informationen befinden sich im Abschnitt 2.2.1 Design-Schritte nach Chris Solarski.
- **Immersion:** Wenn eine Erfahrung in einem Videospiel sehr intensiv ist und den Spieler vollkommen einnimmt, wird von Immersion gesprochen.¹¹

² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.197.

³ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.188-202.

⁴ vgl. Velinov, Svetlin: Soldat aus der Zukunft, in: 2dartist, 02 (2012), S.26-27

⁵ vgl. Coppola, Francis Ford u.a.: Concept Design. Works from seven Los Angeles entertainment designers, Kalifornien 2003.

⁶ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

⁷ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.203-222.

⁸ vgl. Velinov, Svetlin: Soldat aus der Zukunft, in: 2dartist, 02 (2012), S.26-27

⁸ vgl. Perry, David: Game Design. A Brainstorming Toolbox, USA 2009, S.XXV-XXVI.

⁹ vgl. Ermi, Laura; Mäyrä, Frans: Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research, New York 2007, S.37.38.

¹⁰ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.190-192.

¹¹ vgl. Brown, Emily; Paul Cairns: A Grounded Investigation of Game Immersion, in: Late Breaking Results Paper, 2004, <http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+%282004%29.pdf>.

- **Modellplan:** Ein finales Design eines Konzepts wird in der Form eines Modellplans präsentiert. Dieser besteht aus detaillierten Zeichnungen des Konzepts aus mehreren Perspektiven (Front-, Seiten und Rückansicht) und dient anderen Teammitgliedern als Hauptreferenz.¹²
- **Mood Concept:** (aus dem Englischen; dt.: Stimmungskonzept) Ein Mood Concept ist eine Art der Konzeptzeichnung, die im Regelfall in Farbe angefertigt wird. Ein Mood Concept soll die Stimmung einer Umgebung oder eines Charakters vermitteln.
- **Production Art:** Als Production Art werden in der Computerspielentwicklung die Kunstwerke oder Erzeugnisse bezeichnet, welche in der Produktionsphase des Computerspiels entstehen. Diese Phase beginnt mit dem Modellplan, den Concept Artists erstellen, um Modellierern, Leveldesignern, Animatoren und Weiteren eine Referenz zu bieten, und geht vom erstellten Modell über die Animation bis hin zur Platzierung der Modelle in der Engine. Der Prozess der Ideenfindung ist in der Produktionsphase weitestgehend abgeschlossen. Die Aufgabe des Concept Artists bei der Erstellung von Production Art ist es, die ausgewählten Ideen so zu präsentieren, dass sie von den Modellierern, Designern und Entwicklern effektiv in der Produktion genutzt werden können.¹³
- **Prop Art:** Prop Art ist die Kunst, meist komplexere Gegenstände zu entwerfen, die oftmals ein Kernelement der Handlung darstellen.¹⁴

¹² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.202.

¹³ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

¹⁴ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.203-222.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ideenskizze eines Charakterneudesigns von „der Zauberer von Oz“	6
Abbildung 2: Zwei Cluster für ein Frankenstein Charakter-Konzept.....	7
Abbildung 3: Thumbnail Skizzen	8
Abbildung 4: symmetrische Bogenkonzepte für das Spiel „Diablo 3“	9
Abbildung 5: Symmetrisches Charakter Design.....	10
Abbildung 6: Designentwicklung unterschiedlicher Köpfe mithilfe der Flecken-Technik	11
Abbildung 7: Gestaltung von Raumschiff-Silhouetten mithilfe der Flecken-Technik	11
Abbildung 8: Beispiel einer Ausarbeitung/Weiterentwicklung einer Flecken-Technik-Zeichnung (links Flecken-Technik, rechts Weiterentwicklung).....	12
Abbildung 9: Entwicklungsprozess des "Dark Angel" Konzepts	13
Abbildung 10: Entwicklungsprozess des "Si-Fi Waterhorse"	13
Abbildung 11: Charakterentwicklung mit Alchemy (links: Zufallsformen aus Alchemy, rechts: entstandenes Charakterkonzept)	14
Abbildung 12: Beispiel für ein High Concept.....	15
Abbildung 13: Struktur einer Mind-Map für die Ideenfindung	16
Abbildung 14: Concept Art eines Charakters, in das viele Details mit Fotos collagiert wurden	18
Abbildung 15: Environment Art von Dwarven City aus „The Witcher 2“	19
Abbildung 16: Environment Art von einem freien Feld aus „The Witcher 2“	19
Abbildung 17: Concept Art für das Spiel „Gears of War 3“, entstanden aus der Übermalung eines Basis 3D Modells.....	21
Abbildung 18: Stilisierung eines Charakters, Grundformen definieren die Form	24
Abbildung 19: Thumbnail character sketches von Bart Tiongson.....	25
Abbildung 20: schnelle Graustufen-Iterationen	26
Abbildung 21: Silhouette Design bei Team Fortress 2	27
Abbildung 22: Kompositionslinien von Charakteren.....	29
Abbildung 23: Team Fortress 2 Character Heavy.....	30
Abbildung 24: Skizze zum Charakter-Konzept von Ian McCaig	30
Abbildung 25: verschiedene Versionen eines Charakters.....	31
Abbildung 26: Konzeptvariationen des „Geißel“ Charakters aus „World of Warcraft“ ...	32
Abbildung 27: Unterschiedliche Kleidungskonzepte für einen Charakter aus dem Spiel „Mass Effect 2“	33
Abbildung 28: Entwickelte Skizzen	35
Abbildung 29: Farbkombinationen von Videospielecharakteren	36
Abbildung 30: Finales Design mit Entwürfen für Gesicht und Haar	38
Abbildung 31: Hauptemotionen, die der Mensch mit dem Gesicht ausdrücken kann ...	39
Abbildung 32: Mimik eines Sackboy/girl	40
Abbildung 33: 15 Gesichtsausdrücke im Comic-Stil.....	41
Abbildung 34: Finales, koloriertes Design.....	42
Abbildung 35: 3/4 Ganzkörperansicht des Charakters eines fertigen Konzepts	43
Abbildung 36: finales Charakterkonzept mit verschiedenen Ansichten	44
Abbildung 37: 3/4 Ganzkörperansicht des Charakters ohne Kleidung	45
Abbildung 38: Modellplan von Fable 3.....	45

Abbildung 39: Concept Art des Kopfes für einen Charakter aus mehreren Perspektiven	46
Abbildung 40: Harmonie und Dissonanz von Charakter und Umgebung	50
Abbildung 41: Thumbnails von Umgebungen und Landschaften mit Tinte (je 3x10cm)	51
Abbildung 42: Thumbnail Sketches	52
Abbildung 43: Environment Concept einer Fabrikhalle, Formkontraste wurden hervorgehoben	52
Abbildung 44: Skizzen (aus Thumbnails entwickelt)	54
Abbildung 45: Concept Art eines futuristischen Flugzeugs mit Umgebung	55
Abbildung 46: Konzept der Farbstimmung des Dorfes.....	57
Abbildung 47: Sculptor's Workshop, Dimensionen werden mithilfe von Menschen als Bezugspunkte vermittelt	58
Abbildung 48: Finale Umgebungszeichnungen.....	59
Abbildung 49: Level concepts für die Eisebene	61
Abbildung 50: Mood Concept / Farbkonzept für die Eisebene	61
Abbildung 51: Gameplay Map Gears of War	62
Abbildung 52: Grundlegende Deformation von Gebilden, um Schwerkraft zu visualisieren	63
Abbildung 53: eine Taverne aus „Fable 2“, Beispiel für die Visualisierung von physikalischen Kräften	64
Abbildung 54: Concept Art des Hauses vom Häuptling	64
Abbildung 55: Concept Art eines Hauses mit Grasdach	65
Abbildung 56: Finale Farben Konzeptzeichnung	65
Abbildung 57: Mood Concepts des Moorfriedhofs von „The Witcher“	66
Abbildung 58: Moorfriedhof Kapelle von „The Witcher“, 3D Skizze	67
Abbildung 59: Planskizze und daraus erstelltes 3D Modell von „The Witcher“	68
Abbildung 60: Concept Art / Planskizze des Tempelgebäudes	69
Abbildung 61: 3D Modell des Tempelgebäudes	69
Abbildung 62: geschulterte Waffe, Ideenfindung mithilfe einer Basisfigur	71
Abbildung 63: unterschiedliche Variationen einer geschulterten Waffe.....	72
Abbildung 64: grobe Skizzen für ein Sturmgewehr	73
Abbildung 65: Designentwürfe für ein Raumschiff zum Gefangenentransport	74
Abbildung 66: Silhouette / Thumbnail Design eines Fahrzeugs	76
Abbildung 67: Thumbnail Skizzen von Waffen auf Dreifüßen	76
Abbildung 68: Silhouette- und Symmetrie-Konzepte von Waffen für das Videospiel „Diablo 3“	77
Abbildung 69: Waffe mit Dreifuß, Thumbnail Skizze	78
Abbildung 70: Waffe mit Dreifuß, ausgearbeitete Skizze	78
Abbildung 71: Harpune Detailzeichnung, koloriert	79
Abbildung 72: ausgearbeitete Version eines Sturmgewehr-Konzepts.....	79
Abbildung 73: Alien-Wurfmesser mit Referenztexturen	80
Abbildung 74: Technische Skizze Wacom Tablet	81
Abbildung 75: Technische Skizze Laptop	81
Abbildung 76: Technische Skizze Internet.....	82
Abbildung 77: Konzept von Schildern aus „Diablo 3“	82
Abbildung 78: Farbillustration des Gefängnistransporters.....	83

Abbildung 79: Skizze eines Fahrzeugs.....	84
Abbildung 80: finales Design des Fahrzeugs.....	84
Abbildung 81: finales Design eines Sturmgewehrs mit verschiedenen Versionen	85
Abbildung 82: Konzept eines dreifachen Morgensterns mit Konzept für einen Effekt von „Diablo 3“	86
Abbildung 83: ausgearbeitete Schildkonzepte mit unterschiedlichen Ansichten	87
Abbildung 84: Helmkonzept „Diablo 3“	88
Abbildung 85: Detailskizze einer Armbrust-Artillerie von „The Witcher“	89
Abbildung 86: Destillierapparat aus einem Labor, Konzept und 3D Modell von „The Witcher“	89
Abbildung 87: Operationstisch aus dem Labor von „The Witcher“	90
Abbildung 88: Mobiles Fort mit Detail- und Funktionskizzen von „The Witcher“	91
Abbildung 89: Grafik zur Verdeutlichung des Arbeitsablaufes für die Erstellung von Concept Art	92
Abbildung 90: Fragebogen, Informationen zur Umfrage	94
Abbildung 91: Fragebogen, persönliche und unternehmensspezifische Angaben	95
Abbildung 92: Fragebogen, persönliche Definition von Concept Art	96
Abbildung 93: Fragebogen, Kernelemente der Concept Art.....	97
Abbildung 94: Fragebogen, Probleme bei der Arbeit mit Concept Art, Teil 1	98
Abbildung 95: Fragebogen, Probleme bei der Arbeit mit Concept Art, Teil 2	99
Abbildung 96: Fragebogen, Danksagung	100
Abbildung 97: Ergebnisse Frage 4, Concept Art inhouse oder outsourcing	101
Abbildung 98: Ergebnisse Frage 5, Definition von Concept Art	102
Abbildung 99: Ergebnisse Frage 7, Wichtigkeit von Concept Art generell.....	105
Abbildung 100: Ergebnisse Frage 8, Wichtigkeit von Concept Art in der Firma	107
Abbildung 101: Ergebnisse Frage 9, Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken	108
Abbildung 102: Ergebnisse Frage 10, Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe	110
Abbildung 103: Ergebnisse Frage 12, Zufriedenheit mit Concept Art.....	112
Abbildung 104: Ergebnisse Frage 13, Korrekturbedarf von Concept Art.....	114
Abbildung 105: Ergebnisse Frage 14, Beteiligung am Entwicklungsprozess	115
Abbildung 106: Ergebnisse Frage 15, Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess.....	116
Abbildung 107: Ergebnisse Frage 16, Persönlicher Zweck von Concept Art	118
Abbildung 108: Ergebnisse Frage 17, Zweck von Concept Art in der Firma	120
Abbildung 109: Ergebnisse Frage 18, Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art.....	121
Abbildung 110: Ergebnisse Frage 19, Probleme mit Concept Art	123

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Ergebnisse Frage 4, Concept Art inhouse oder outsourcing	101
Tabelle 2: Ergebnisse Frage 5, Definition von Concept Art.....	102
Tabelle 3: Ergebnisse Frage 6, Input für den Concept Artist.....	104
Tabelle 4: Ergebnisse Frage 7, Wichtigkeit von Concept Art generell.....	105
Tabelle 5: Ergebnisse Frage 8, Wichtigkeit von Concept Art in der Firma	107
Tabelle 6: Ergebnisse Frage 9, Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken.	108
Tabelle 7: Ergebnisse Frage 10, Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe	110
Tabelle 8: Ergebnisse Frage 11, Merkmale guter Concept Art	111
Tabelle 9: Ergebnisse Frage 12, Zufriedenheit mit Concept Art.....	112
Tabelle 10: Ergebnisse Frage 13, Korrekturbedarf von Concept Art.....	113
Tabelle 11: Ergebnisse Frage 14, Beteiligung am Entwicklungsprozess	115
Tabelle 12: Ergebnisse Frage 15, Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess	116
Tabelle 13: Ergebnisse Frage 16, Persönlicher Zweck von Concept Art.....	117
Tabelle 14: Ergebnisse Frage 17, Zweck von Concept Art in der Firma	119
Tabelle 15: Ergebnisse Frage 18, Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art.....	121
Tabelle 16: Ergebnisse Frage 19, Probleme mit Concept Art	122
Tabelle 17: Ergebnisse Frage 20, Verbesserungsmöglichkeiten von Concept Art:	124

A Einleitung

Diese Arbeit erforscht die Methoden und Techniken für die Erstellung von Concept Art¹⁵ bei der Entwicklung von Videospielen. Concept Art ist ein Begriff, der sehr frei für Illustrationen verwendet wird, die eine Idee visualisieren. Es gibt weder feste Konventionen noch Regeln für die Erstellung von Concept Art, dennoch haben sich bestimmte Vorgehensweisen in der Industrie etabliert.

Mithilfe von Aussagen und Arbeiten renommierter Concept Artists der Video- und Filmindustrie werden im theoretischen Teil der Arbeit die derzeit üblichen Methoden und Arbeitsweisen präsentiert und analysiert. Die Ergebnisse dieser Analyse beschreiben den de facto Industriestandard, der die Concept Art prägt und als Maßstab dient.

Im praktischen Teil dieser Arbeit wird mithilfe einer qualitativen Umfrage ermittelt, ob der von den Concept Artists definierte Maßstab in den Firmen etabliert und anerkannt ist sowie ob Probleme mit der Arbeitsweise und den Arbeitsergebnissen der Concept Artists in der Videospieleindustrie bestehen.

Ziel dieser Arbeit ist es, den de facto Industriestandard von Concept Art für Videospiele zu erarbeiten und Probleme mit dem derzeitigen Arbeitsprozess zu ermitteln. Dabei wird vorausgesetzt, dass der Leser die kunsttheoretischen Grundlagen beherrscht.

“Video games are a natural progression of classical art, and the same visual grammar and artistic techniques and principles underpin both disciplines.”¹⁶

¹⁵ Siehe Glossar

¹⁶ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.9.

B Theoretischer Teil

Concept Art unterwirft sich keinen festen Regeln und es kann demnach auch keine im klassischen Sinne „wahre“ Aussage getroffen werden. Im folgenden Part soll lediglich der Industriestandard erfasst werden, welcher durch renommierte Concept Artists aus der Industrie bestimmt wird.

Dazu wird im theoretischen Teil eine Begriffsdefinition der Concept Art vorgestellt und allgemein etablierte Methoden und Techniken für die Erstellung von Concept Art erschlossen. Anschließend wird auf die verschiedenen Typen von Concept Art in Spielen eingegangen und die jeweilige spezifische Vorgehensweise sowie wichtige Merkmale dargelegt.

1 Begriffsdefinition Concept Art

Concept Art ist eine künstlerische Entwurfsarbeit, die geschaffen wird, um eine Idee zu entwickeln und zu visualisieren. Im Fokus steht dabei nicht das Kunstwerk selbst, sondern die Ideen, die mit dem Kunstwerk visualisiert werden. Aufbauend auf diesen Ideen kann anschließend ein eigenständiges Produkt geschaffen werden.¹⁷¹⁸¹⁹

Wie Paolo Puggioni erläutert, ist Concept Art keine Illustration im herkömmlichen Sinn:

“Most people mistake concept art with illustration. Both disciplines are indeed based on a solid knowledge of traditional art, perspective, anatomy and color theory. However, as far as concept art goes, drawing skills are just a tool to convey ideas, game mechanics, mood and so on.”²⁰

Das Kreieren von „hübschen“, teilweise auch künstlerisch wertvollen Zeichnungen ist demnach mehr ein Nebenprodukt.²¹

Zu Beginn eines Projekts wird der Concept Artist mit einer schriftlich ausgearbeiteten Idee konfrontiert, meist in der Form eines Skripts und eines High Concepts²². Die Aufgabe des Concept Artists ist es, den ersten Schritt der Visualisierung zu übernehmen, indem der Künstler das Aussehen und die Stimmung des Spiels, einer speziellen Umgebung, eines Gegenstands oder eines Charakters visuell entwickelt.²³ Die Designs werden in der Konzeptionsphase detailgenau ausgearbeitet, um später in der Produktionsphase strukturiert und zielgerichtet darauf aufbauen zu können. So wird der Entwicklungsprozess optimiert und die Produktionskosten minimiert.²⁴ Die Concept Art ist die erste Visualisierung eines Produkts und oft ein ausschlaggebendes Kriterium für die Entscheidung, ob ein Projekt weitergeführt wird.²⁵

Der erste Schritt, um ein Spiel visuell einzigartig zu gestalten, ist ein einzigartiges Design. Von einem Concept Artist wird daher erwartet, dass er Konzepte schaffen kann,

¹⁷ vgl. Velinov, Svetlin: Soldat aus der Zukunft, in: 2dartist, 02 (2012), S.26-27.

¹⁸ vgl. Coppola, Francis Ford u.a.: Concept Design. Works from seven Los Angeles entertainment designers, Kalifornien 2003.

¹⁹ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

²⁰ Puggioni, Paolo: How to form fungal villians, in: 2dartist, 10 (2013), S.55.

²¹ vgl. Puggioni, Paolo: How to form fungal villians, in: 2dartist, 10 (2013), S.55.

²² Siehe Glossar

²³ vgl. Hull, George: Concept Art. D’artiste digital artists master class, Australien 2008, S.30.

²⁴ vgl. Gahan, Andrew: Game Art Complete: All-in-One: Learn Maya, 3ds Max, Zbrush and Photoshop Winning Techniques, Kanada 2008.

²⁵ vgl. Paletta, Claas: Interview mit Daedalic Entertainment in Hamburg, in: 2dartist, 02 (2012), S.60.

die neu und innovativ sind. Oftmals sind in der Spieleindustrie zusätzlich Designs gefordert, die fiktive, noch nie zuvor visualisierte Dinge darstellen sollen. Dies ist vor allem in der wettbewerbstarken Spieleindustrie eine große Herausforderung und erfordert ein hohes Maß an Kreativität.²⁶

Doch die wichtigste Eigenschaft einer Concept Art ist die gute Lesbarkeit und Verständlichkeit. Die Ideen müssen möglichst einfach und prägnant dargestellt werden, so dass sie für alle Beteiligten verständlich sind.²⁷ Die Concept Art soll informieren, die gewünschte Stimmung übertragen und den gewünschten Sachverhalt einfach und klar darstellen.²⁸ Damit eine Concept Art auch später von einem 3D Artist verstanden und zu einem 3D Modell umgesetzt werden kann, durchläuft jede Concept Art mehrere Phasen.²⁹

1. Phase des Experimentierens: In dieser ersten Phase geht es darum, möglichst viele Zeichnungen anzufertigen, um das Thema zu erkunden und eine Vielzahl an unterschiedlichen visuellen Konzeptideen präsentieren zu können. Der Concept Artist experimentiert und erforscht das Thema mit visuellen Bildern. Wenn er oder in vielen Fällen der Klient sich für die stärksten Ideen entschieden hat, wird zur Phase 2 übergegangen.³⁰
2. Phase des Ausarbeitens: Die vorhandenen Ideen werden verfeinert, neu mit einander kombiniert und detaillierter ausgearbeitet, bis ein schlüssiges Konzept entsteht. Wenn der Concept Artist und der Klient mit dem Ergebnis zufrieden sind, wird zur finalen Phase gewechselt.
3. Phase der Production Art³¹: In dieser Phase wird die Concept Art zu Production Art. Der Concept Artist zeichnet orthographische und Detailansichten von Mo-

²⁶ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.28.

²⁷ vgl. Bouvier, Nicolas "Sparth": Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.154.

²⁸ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

²⁹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.193-201.

³⁰ vgl. Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Zugriff am 10.11.2014).

³¹ Siehe Glossar

dellen, Farbkompositionen werden sorgfältig geplant und technische Zeichnungen werden erstellt. Mit den Ergebnissen können nun der Modellierer, Leveldesigner, Animator, etc.³² arbeiten und die Ideen des Concept Artists umsetzen.³³

³² Siehe Abkürzungsverzeichnis

³³ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

2 Techniken der Concept Art

Das Ziel der Concept Art ist die Entwicklung einer Idee, die visuelle Erkundung eines Gebiets und die Selektion gelungener Ideen. Für jedes fertige 3D Modell und jede Umgebung werden eine Vielzahl von unterschiedlichen Techniken angewandt, um eine passende Idee und ein passendes Design zu finden³⁴. Wie der Concept Artist dabei vorgeht, ist ihm überlassen. Jeder hat bei der Ideenfindung seine eigene ganz persönliche Technik. Dennoch gibt es einige Techniken und Vorgehensweisen, die sich etabliert haben.³⁵

Zu Beginn wird auf Techniken eingegangen, mit der eine Idee erforscht und entwickelt werden kann. Dazu werden einige visuelle Ansätze und ein literarischer Ansatz vorgestellt. Beide Ansätze werden miteinander verglichen, um Vor- und Nachteile aufzuzeigen. Anschließend wird auf Techniken eingegangen, die helfen können, die entwickelte Idee in eine Form zu bringen, um sie vermitteln zu können.

2.1 Visuelles Erforschen einer Idee

2.1.1 Traditionelles Zeichnen

„First of all, take the time to learn traditional drawing and painting.“³⁶

Viele Artists raten, bevor man sich mit dem digitalen Zeichnen beschäftigt, zuerst die Basisfähigkeiten der traditionellen Zeichenkunst zu lernen, und viele greifen auch bei der Concept Art wieder auf diese Fertigkeiten zurück.³⁷ Traditionelle Zeichnungen sind spontan und dynamisch, der Künstler kann sie zu jeder Zeit und überall mit traditionellen Mitteln direkt visualisieren.³⁸ Bei komplexeren Szenen mit Hintergrund und Schatten empfiehlt es sich wiederum, auf digitale Werkzeuge zu wechseln.³⁹

³⁴ vgl. Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Zugriff am 10.11.2014).

³⁵ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

³⁶ Antonov, Viktor: Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.165.

³⁷ vgl. Brinkley, Ed: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014, S.26-27.

³⁸ vgl. Puggioni, Paolo: How to form fungal villians, in: 2dartist, 10 (2013), S.55.

³⁹ vgl. Etchepare, Xavier: Ubisoft character designer, in: 2dartist, 10 (2013), S.16-21.

In der Abbildung 1 ist beispielhaft der Entwicklungsprozess eines Charakterneudesigns der Charaktere des "Zauberer von Oz" zu sehen.⁴⁰ Der dynamische und skizzenhafte Stil der Zeichnungen lässt die Charaktere sehr lebendig wirken.



Abbildung 1: Ideenskizze eines Charakterneudesigns von „der Zauberer von Oz“⁴¹

2.1.2 Cluster

Ein Cluster ist eine Sammlung von Referenzbildern zu einem Thema. Die Referenzbilder können zum Teil von einem Klienten stammen, sollten aber immer durch eigene Recherche erweitert werden, da dies dem Artist die Möglichkeit bietet, sich mit dem Thema und möglichen Ideen umfassend auseinander zu setzen. Die Recherche ist ein wichtiger Teil der Concept Art, sie hilft dem Künstler bei der Ideenfindung und Konzipierung von komplexeren Gebilden.⁴²

⁴⁰ vgl. Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.45-46.

⁴¹ Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.45-46.

⁴² vgl. Richard, Paul: Find the Design , 19.10.2011. in: <http://autodestructdigital.blogspot.de/2011/10/find-design.html?zx=141aaad2bc12f02a> (Zugriff am 12.11.2014).

⁴³ vgl. Nerurkar, Martin/ Anhut, Anjin (2014): Art Direction for Video Games Crash Course, Part 1, veröff. bei YouTube am 27.09.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dbJPlzkipyE> (Zugriff am 10.11.2014).

⁴⁴ vgl. Bertolin, Paride: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014, S.21.

⁴⁵ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.5.

2.1.3 Thumbnail Skizzen

Thumbnail Skizzen sind kleine, schnelle, gestische Zeichnungen.⁵⁰ Sie werden angefertigt, um Komposition, Silhouette und grobe Formen des Konzepts zu entwickeln.⁵¹ Eine Thumbnail Skizze ist oft der erste Schritt bei der Entwicklung von Umgebungen, da so visuelle Ideen in kürzester Zeit erforscht werden können.^{52,53}

Thumbnail Skizzen werden in der Regel in schwarz-weiß erstellt, Alexandru Negoita empfiehlt sogar, sich nur auf 3 Töne zu beschränken: Schwarz, ein grauer Ton und Weiß.⁵⁴ Die entstandenen Konzepte der Thumbnail Skizzen können immer wieder miteinander kombiniert und weiter entwickelt werden, bis ein Bildaufbau entsteht, der dem Künstler zusagt.⁵⁵ Thumbnail Skizzen sind allerdings nur für die grobe Vorarbeit geeignet; sobald ein passender Bildaufbau entwickelt wurde, sollte mit einem größeren und feineren Konzept begonnen werden.⁵⁶

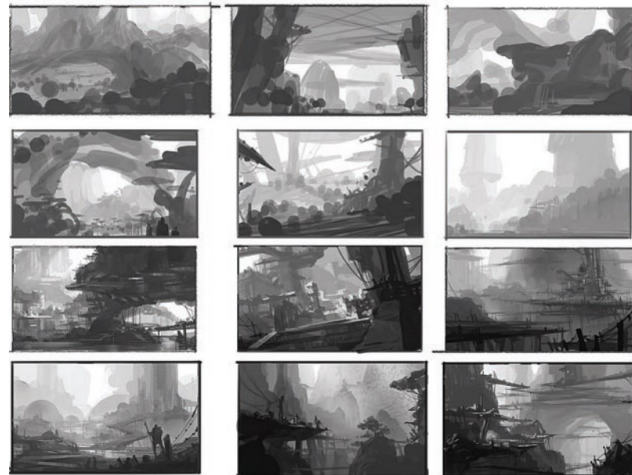


Abbildung 3: Thumbnail Skizzen⁵⁷

⁵⁰ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

⁵¹ vgl. Ruppel, Robh: Futuristische Kulisse: Grossstadt bei Nacht, in 2dartist, 04 (2011), S.49.

⁵² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.197.

⁵³ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.19.

⁵⁴ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

⁵⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.197.

⁵⁶ vgl. Ruppel, Robh: Futuristische Kulisse: Grossstadt bei Nacht, in 2dartist, 04 (2011), S.49.

⁵⁷ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

2.1.4 Zeichentechniken mit dem Zufall als Einflussfaktor

Ein weit verbreiteter Ansatz Ideen zu entwickeln ist, den Zufall und die Fähigkeit des menschlichen Gehirns zu nutzen, in scheinbar bedeutungslosen Formen Objekte zu entdecken (Apophänie⁵⁸). Dieser Prozess liefert oft überraschende und unvorhersehbare Ergebnisse.⁵⁹ Im Folgenden werden drei Varianten vorgestellt, bei denen der Zufall und die Apophänie zur Entwicklung von Ideen genutzt wird.

Symmetrisches Zeichnen

Vor allem bei der Entwicklung einer Waffen- oder Charakteridee bietet es sich an, mit einer symmetrischen Skizze zu beginnen. Hierzu verwendet man ein digitales Zeichenprogramm, das es ermöglicht, die Arbeitsfläche zu spiegeln. Durch diese Zeichenweise entstehen intuitive neue Formen und Designs, ohne zielgerichtet darauf hingearbeitet zu haben.⁶⁰⁶¹

Abbildung 4 und Abbildung 5 zeigen Zeichnungen, in denen Künstler mithilfe von symmetrischen Zeichentechniken Bogen- (Abbildung 4) und Charakterkonzepte (Abbildung 5) erstellt haben.



Abbildung 4: symmetrische Bogenkonzepte für das Spiel „Diablo 3“⁶²

⁵⁸ Siehe Glossar

⁵⁹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.197.

⁶⁰ vgl. Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Zugriff am 10.11.2014).

⁶¹ vgl. DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

⁶² Unbekannter Titel (Paul Warzecha, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.108.

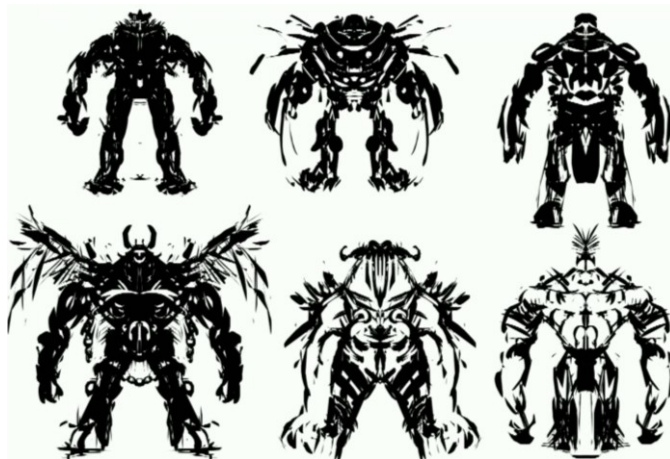


Abbildung 5: Symmetrisches Charakter Design⁶³

Flecken-Technik⁶⁴

John McCoy erklärt, dass man bei der Flecken-Technik in einem digitalen Malprogramm einen Pinsel mit geringer Deckkraft verwendet. Mit diesem trägt man nun eine Struktur aus mehreren Lagen auf, um dunklere Töne zu erzeugen. Durch zufällige Überschneidungen und eine rasche Pinselführung entstehen so oft ungeplante Formen und zufällige Designs.⁶⁵

Zu Beginn überlegt sich der Künstler das grobe Thema seiner Zeichnung, die Idee kann er dann während des Malens entwickeln.⁶⁶

⁶³ Unbekannter Titel (David Revoy, k.A.) DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

⁶⁴ vgl. McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.49-50.

⁶⁵ vgl. McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.50

⁶⁶ vgl. McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.50

In Abbildung 6 entwickelt John McCoy unterschiedliche Köpfe für Charaktere mithilfe der Flecken-Technik, in Abbildung 7 Raumschiffe.



Abbildung 6: Designentwicklung unterschiedlicher Köpfe mithilfe der Flecken-Technik⁶⁷



Abbildung 7: Gestaltung von Raumschiff-Silhouetten mithilfe der Flecken-Technik⁶⁸

⁶⁷ Unbekannter Titel (John McCoy, k.A.), McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.49

⁶⁸ Unbekannter Titel (John McCoy, k.A.), McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.50

Abbildung 8 zeigt eine weitere Zeichnung von John McCoy, welche er mithilfe der Flecken-Technik entwickelt hat. Die Idee wurde im weiteren Prozess zu einem komplexeren Konzept ausgearbeitet.⁶⁹

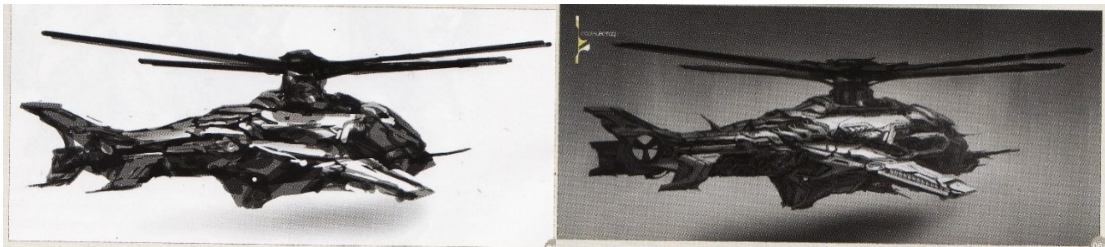


Abbildung 8: Beispiel einer Ausarbeitung/Weiterentwicklung einer Flecken-Technik-Zeichnung (links Flecken-Technik, rechts Weiterentwicklung)⁷⁰

Zufällige Formen

Ein weiterer Ansatz ist es, ein Malprogramm zu verwenden, das Pinsel besitzt, die zufällige Formen generieren. Das Malprogramm Alchemy wurde speziell für das Experimentieren und Erforschen von alternativen Malmethoden entwickelt und bietet genau diese Möglichkeit.⁷¹

„Use Alchemy as a tool to find new shapes, if you come in with a too defined idea it will be hard.“⁷²

⁶⁹ vgl. McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.50

⁷⁰ Unbekannter Titel (John McCoy, k.A.), McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.50

⁷¹ vgl. Willis, Karl D. D. u.a.: About, k.A., in: <http://al.chemy.org/about/> (Zugriff am 20.11.2014).

⁷² vgl. DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

Die Abbildung 9 zeigt den Entwicklungsprozess eines weiblichen Charakter-Konzepts von David Revoy. Zu Beginn ist es wichtig, sich bei einem Charakter-Konzept die groben Proportionen zu markieren. Danach kann mit zufällig generierten Formen der Charakter erforscht und entwickelt werden.⁷³



Abbildung 9: Entwicklungsprozess des "Dark Angel" Konzepts⁷⁴

Abbildung 10 zeigt die Entwicklung einer Kreatur. David Revoy hat mithilfe von zufälligen Formen die Anatomie der Kreatur entwickelt. Diese Technik funktioniert vor allem gut mit organischen Formen und Kreaturen.⁷⁵

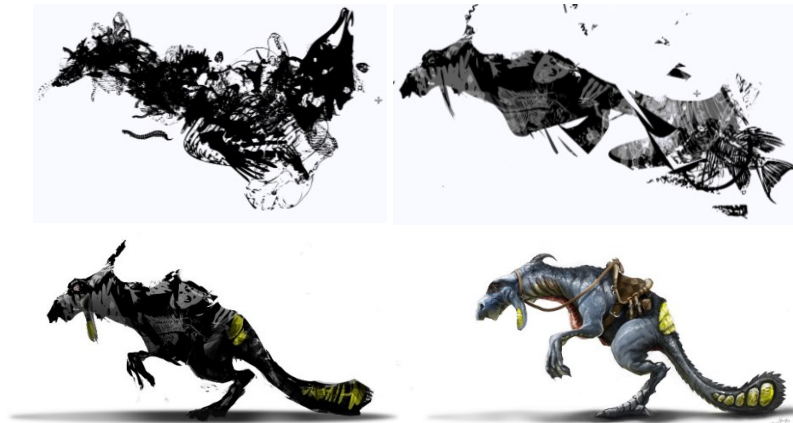


Abbildung 10: Entwicklungsprozess des "Si-Fi Waterhorse"⁷⁶

⁷³ vgl. DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

⁷⁴ Unbekannter Titel (David Revoy, k.A.) DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

⁷⁵ vgl. DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

⁷⁶ Unbekannter Titel (David Revoy, k.A.) DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).

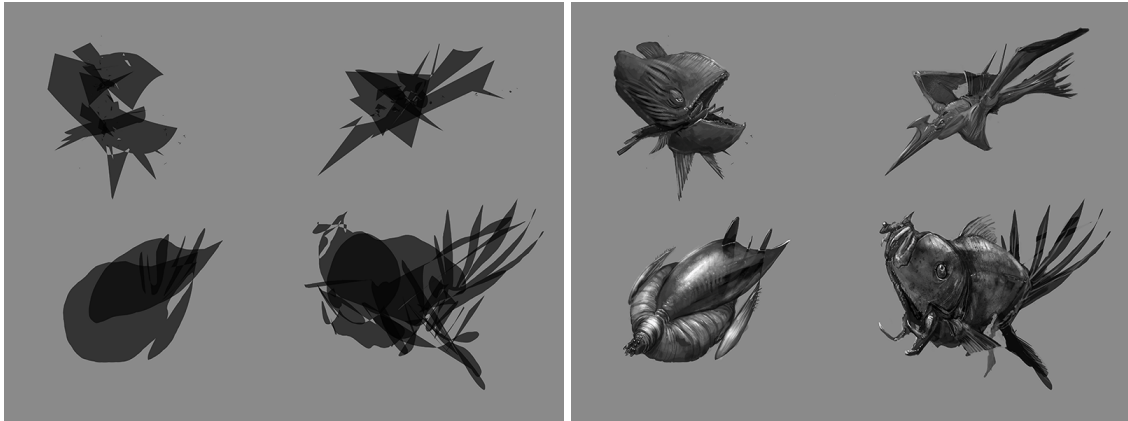


Abbildung 11: Charakterentwicklung mit Alchemy (links: Zufallsformen aus Alchemy, rechts: entstandenes Charakterkonzept)⁷⁷

In dem Beispiel aus Abbildung 11 sind Konzepte zu sehen, die der Künstler Chris Waller geschaffen hat. Er hat sich zufällige Formen mit Alchemy generiert und sich von diesen Formen zu Charakterkonzepten inspirieren lassen.⁷⁸

2.2 Literarisches Erforschen einer Idee

2.2.1 Design-Schritte nach Chris Solarski

Chris Solarski beschreibt in seinem Buch⁷⁹ eine Ideenentwicklung, die einem stärker literarischen und gedanklichen Ansatz folgt. Er empfiehlt, dass man vor der visuellen Ideenentwicklung zunächst über Brainstorming und umfangreiche Recherchen mit einer verbalen Ideenentwicklung beginnt. Sein Ansatz lässt sich in 3 Schritte gliedern:

Schritt 1: High Concept

Zu Beginn eines Konzepts wird ein High Concept angefertigt. Ein High Concept ist ein Text, der die Designziele klar und prägnant formuliert. Innerhalb dieses Textes wird erklärt, welche emotionale Erfahrung dem Empfänger vermittelt werden soll. Er besteht aus Schlüsselwörtern, die während eines Brainstormings entwickelt werden. Die Schlüsselwörter sind Adjektive, die Emotion, Farbe, Form, Textur, Linie, Geschwindigkeit, Größe und das kontrastierende Konzept beschreiben. Ein High Concept wird zuerst für

⁷⁷ Unbekannter Titel (Chris Waller, k.A.) Willis, Karl D. D. u.a.: About, k.A., in: <http://al.chemy.org/gallery/> (Zugriff am 20.11.2014).

⁷⁸ vgl. Willis, Karl D. D. u.a.: About, k.A., in: <http://al.chemy.org/gallery/> (Zugriff am 20.11.2014).

⁷⁹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.190-192.

ein ganzes Spiel entwickelt, dann werden alle Charaktere und Plätze auf ein eigenes High Concept herunter gebrochen. Abbildung 12 zeigt ein High Concept von Chris Solarski: Der kurze Absatz enthält alle wichtigen Informationen über das gewünschte Charakter-Konzept.⁸⁰

CHARACTER CONCEPT FOR [Character name]

The [...] is a race of creatures whose lines, shapes, and colors mirror their lofty home of strange, natural beauty. These creatures are delicate, gentle, and quiet in contrast to the **dark** and **aggressive** [...] creatures that live nearby.

SUPPORTING KEYWORDS**OPPOSING KEYWORDS**

Abbildung 12: Beispiel für ein High Concept⁸¹

Schritt 2: Mind-Map mit visuellen Metaphern

Im zweiten Schritt werden Nachforschungen zu dem bestehenden Konzept angestellt. Nachdem durch das High Concept die Gefühle, die der Betrachter des Konzepts haben soll, herausgearbeitet sind, soll der Künstler die abstrakten Gefühle in visuellen Metaphern ausdrücken. Visuelle Metaphern werden erzeugt, indem Objekte, die der Betrachter mit einem emotionalen Gefühl assoziiert, mit dem Charakter / der Umgebung kombiniert werden.

Die visuellen Metaphern können über eine Mind-Map geordnet werden, so wird vermieden, dass der Künstler gleich das erste und offensichtlichste Konzept wählt. Die visuellen Metaphern der Mind-Map sind Nomen, die die gewünschte Emotion reflektieren. Mithilfe von Recherchen können weitere Metaphern gefunden werden, um das Hintergrundwissen zu dem Thema zu erweitern.

⁸⁰ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.190-192.

⁸¹ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.191.

Abbildung 13 zeigt ein Beispiel für eine Struktur einer solchen Mind-Map. In der Mitte steht das High Concept, sternförmig darum herum sind die Schlüsselkategorien angeordnet. Die visuellen Metaphern werden den unterschiedlichen Kategorien zugeordnet und helfen dann, den Charakter zu gestalten.⁸²

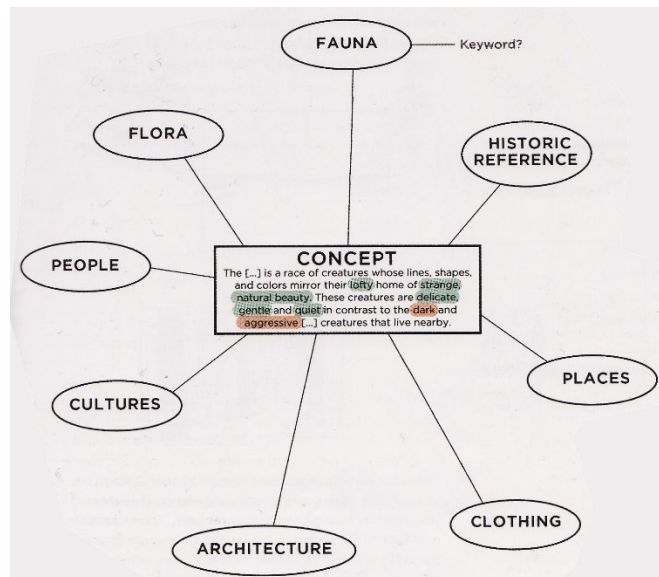


Abbildung 13: Struktur einer Mind-Map für die Ideenfindung⁸³

Schritt 3: Malen

Erst nachdem diese Vorüberlegungen getätigt wurden, so Chris Solarski, sollte der Künstler mit dem Zeichnen beginnen. Zunächst sollte der Künstler grobe Skizzen anfertigen, diese im späteren Prozess ausarbeiten und zuletzt kolorieren.⁸⁴

2.3 Gegenüberstellung: visuelles / literarisches Erforschen

Beide Ansätze bieten Vor- und Nachteile. Welchen Ansatz der Künstler letztendlich verwendet, hängt zum Teil von der persönlichen Arbeitsweise und Präferenz ab, ist aber

⁸² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.192-193.

⁸³ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.193.

⁸⁴ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.194-200.

auch zu einem Großteil von dem Klienten und den spezifischen Aufgabenstellungen des Projekts abhängig.

Der visuelle Ansatz ist für den Künstler viel intuitiver und bietet mehr Möglichkeiten, einzigartige Formen und Designs zu entdecken. Allerdings ist er durch den großen Einfluss des Zufalls eine weniger zielgerichtete Methode. Wenn der Klient klare und enge Vorgaben gibt, wird es schwierig, mit dieser Methode Designs zu entwickeln, die den Anforderungen gerecht werden.

Der literarische Ansatz bietet durch sein gezieltes Sondieren und Recherchieren bessere Möglichkeiten, eine klare Vorgabe umzusetzen. Die Designentwicklung lässt sich gut steuern und Konzepte sind fundiert und schlüssig. Allerdings fehlt dem Prozess ein wenig das Experimentieren und Erforschen, die visuelle Entwicklung des Designs ist aufgrund der verbal entwickelten Vorgaben weniger ausgeprägt.

Es kann der Schluss gezogen werden, dass die beste Vorgehensweise zur Ideenentwicklung ist, eine gute Balance aus beiden Ansätzen zu finden. Die literarische Entwicklung des High Concepts und der visuellen Metaphern können als zusätzliche Inspiration bei der visuellen Erforschung eines Charakters dienen, sollten dabei jedoch die Kreativität des Künstlers nicht einschränken. Die Kunst des Concept Artists besteht darin, sich in einem kreativen Entwicklungsprozess der verschiedenen Techniken zu bedienen, um ein optimales Ergebnis zu erzielen und einzigartige Konzepte von hoher Qualität zu entwickeln.

2.4 Idee vermitteln

2.4.1 Collagen

Wenn sich der Künstler für ein grobes Konzept entschieden hat und eine detailliertere Skizze anfertigen möchte, sollte er immer in Betracht ziehen, dass er nicht alle Elemente selbst malen muss. Es geht bei der Concept Art darum, schnellstmöglich seine Ideen zu visualisieren; Elemente aus bestehenden Bildern in das eigene Bild einzufügen ist dabei eine legitime und weitverbreitete Arbeitsweise. Man sollte nur darauf achten, dass das Konzept dennoch eine eigene und innovative Idee besitzt und nicht wie eine Collage aus bereits bestehenden Ideen wirkt.⁸⁵

⁸⁵ vgl. Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Zugriff am 10.11.2014).

Abbildung 14, Abbildung 15 und Abbildung 16 zeigen Beispiele, wo Referenzbilder in das Konzept mit eingearbeitet wurden. Abbildung 14 zeigt einen Charakter, bei dem es dem Künstler wichtig war, den gruseligen Ausdruck zu vermitteln, viele der kleinen Details sind collagiert.⁸⁶



Abbildung 14: Concept Art eines Charakters, in das viele Details mit Fotos collagiert wurden⁸⁷

⁸⁶ vgl. Etchepare, Xavier: Ubisoft character designer, in: 2dartist, 10 (2013), S.20.

⁸⁷ Unbekannter Titel (Xavier Etchepare, k.A.) Etchepare, Xavier: Ubisoft character designer, in: 2dartist, 10 (2013), S.20.

Abbildung 15 und Abbildung 16 zeigen Environment Concepts von „The Witcher 2“; der Künstler hat Boden- und Felsentexturen in seine Zeichnung mit eingearbeitet.⁸⁸



Abbildung 15: Environment Art von Dwarven City aus „The Witcher 2“⁸⁹



Abbildung 16: Environment Art von einem freien Feld aus „The Witcher 2“⁹⁰

⁸⁸ vgl. CD Projekt: The Witcher 2 Assassins of the Kings. Enhanced Edition Artbook, k.A. 2012.

⁸⁹ Unbeannter Titel (CD Projekt, 2012) CD Projekt: The Witcher 2 Assassins of the Kings. Enhanced Edition Artbook, k.A. 2012.

⁹⁰ Unbeannter Titel (CD Projekt, 2012) CD Projekt: The Witcher 2 Assassins of the Kings. Enhanced Edition Artbook, k.A. 2012.

2.4.2 3D Grundlage

Der Künstler kann für seine Konzeptzeichnung die grobe Form mithilfe eines 3D Programms dreidimensional erstellen und dies als Grundlage für seine Konzeptzeichnung verwenden. Dies erleichtert das perspektivische Zeichnen und Einhalten von Proportionen, die grafische Qualität ist im ersten Schritt jedoch häufig nicht sehr hoch.⁹¹

Es ist wichtig, vor der Erstellung einer 3D Grundlage mit einigen freieren Techniken (wie Thumbnail Skizzen oder Techniken mit dem Zufall als Einflussfaktor) das Design zu erforschen und grundlegend zu festigen. Erst nachdem grundlegende Entscheidungen getroffen wurden, ist die Erstellung eines 3D Modells sinnvoll, da diese Methode den Artist sehr stark auf eine Perspektive festlegt.

Die Meinungen zu dieser Technik sind allerdings sehr unterschiedlich.

Nicolas "Sparth" Bouvier arbeitet selbst viel mit dieser Technik und ist von dem Arbeitsprozess überzeugt:

„I'm convinced that mixing of 2D and 3D techniques will eventually become the norm for concept artists in future.“⁹²

Ron Ashtiani steht dieser Technik eher skeptisch gegenüber:

„Es gibt viele großartige Concept Artists, die 3D-Vorlagen verwenden oder Fotomontagen; und diese Techniken mögen etabliert und für hyperrealistische Stilrichtungen gut sein; doch in den meisten Fällen limitieren diese Techniken die Geschwindigkeit und Kreativität.“⁹³

⁹¹ vgl. Etchepare, Xavier: Ubisoft character designer, in: 2dartist, 10 (2013), S.16-21.

⁹² Bouvier, Nicolas "Sparth": Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.116.

⁹³ Ashtiani, Ron: Interview mit Atomhawk Design, in: 2dartist, 02 (2012), S.20.

Abbildung 17 zeigt zwei Charakter-Konzepte, bei denen ein 3D Modell als Grundlage verwendet wurde. Das grundlegende Charakter-Modell hat der Concept Artist in 3D erstellt, die Details auf Kleidung und Waffen sind Teil der 2D Zeichnung.



Abbildung 17: Concept Art für das Spiel „Gears of War 3“, entstanden aus der Übermalung eines Basis 3D Modells⁹⁴

⁹⁴ Unbekannter Titel (Epic Games, 2011)Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/2014/02/concept-art-tutorial-and-myth-busting-gears3.jpg/> (Zugriff am 10.11.2014).

3 Typen der Concept Art

Nach der Vorstellung der gängigen Techniken der Concept Art wird nun auf die unterschiedlichen Typen der Concept Art eingegangen. Concept Art lässt sich grundlegend in die 3 Bereiche Character Art, Environment Art und Prop Art einteilen. Die Arbeitsweisen für die Erstellung der Concept Art unterscheiden sich bei den genannten 3 Bereichen voneinander, da in der Production Art unterschiedliche Ergebnisse gefordert sind.⁹⁵⁹⁶ Im Folgenden werden die Arbeitsweisen der Character Art, Environment Art und Prop Art erläutert.

3.1 Character Art

Charaktere haben in Videospielen eine große Bedeutung. Sie präsentieren dem Spieler die Handlung und erhalten die meiste Aufmerksamkeit. Daher kommt den Charakteren auch im Entwicklungsprozess ein großes Gewicht zu. Die Charaktere sollen einerseits den Spieler ansprechen, Emotionen ausdrücken und den Spieler mit der Geschichte fesseln. Andererseits sollen sie schnell und einfach zu erkennen sein und einen hohen Wiedererkennungswert besitzen, ähnlich wie ein Firmenlogo, um dem Spieler im Gedächtnis zu bleiben.⁹⁷

Wenn der Künstler einen Charakter entwirft, macht er sich vorher Gedanken über das Ziel des Designs und die Persönlichkeit sowie die Geschichte des Charakters. In den meisten Fällen wird dem Künstler ein High Concept oder eine vergleichbare Charakterbeschreibung geliefert.⁹⁸⁹⁹ Für den Concept Artist ist es von oberster Priorität, dass das Character Concept zum grundsätzlichen Design des Videospieles und zu der Rolle des Charakters passt.¹⁰⁰ Bart Tiongson bringt dies auf den Punkt:

⁹⁵ vgl. Gahan, Andrew: Game Art Complete: All-in-One: Learn Maya, 3ds Max, Zbrush and Photoshop Winning Techniques, Kanada 2008.

⁹⁶ vgl. Solarski, Chris: The Aesthetics of Game Art and Game Design, 30.01.2013, in: http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php (Zugriff am: 03.10.2014).

⁹⁷ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

⁹⁸ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.188.

⁹⁹ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹⁰⁰ vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.10-15.

„[...] so it's the concept artist's job to try and use his talents to create a character that suits the game design whether or not it's your preference.“¹⁰¹

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass der Concept Artist berücksichtigt, wie wichtig die Figur für die Geschichte und das Gameplay¹⁰² des Spiels ist. Charaktere, die für die Geschichte des Spiels relevant sind, sollen ein einzigartiges und ikonisches Aussehen mit einem hohen Wiedererkennungswert besitzen. So erhält der Spieler einen visuellen Hinweis, der ihm hilft, der Geschichte des Spiels zu folgen.¹⁰³ Im Folgenden wird vor allem auf die Charakterentwicklung für ein einzigartiges und ikonisches Design eines Hauptcharakters eingegangen. Nebencharaktere besitzen meist ein weitaus schlichteres Design.

3.1.1 Thumbnail Entwicklung eines Character Concepts

Form

Bevor der Künstler die ersten Zeichnungen beginnt, entwickelt er eine grobe Form für seinen Charakter. Diese abstrakte Form legt die Proportionen des Charakters fest. Dies gilt auch, wenn der Künstler einen visuell erforschenden Ansatz wählt, denn die grundlegende Form ist ausschlaggebend für die Emotion, die der Charakter vermittelt.¹⁰⁴

¹⁰¹ Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.18.

¹⁰² Siehe Glossar

¹⁰³ vgl. Nerurkar, Martin/ Anhut, Anjin (2014): Art Direction for Video Games Crash Course, Part 1, veröff. bei YouTube am 27.09.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dbJPlzkipyE> (Zugriff am 10.11.2014).

¹⁰⁴ vgl. Snowswell, Mark/ Teo, Leonardo: The World's Most Beautiful CG Characters Exotique, Australien, 2005.

Abbildung 18 zeigt eine vereinfachte Darstellung, die diesen Grundgedanken verdeutlicht: Ein rundlicher Charakter wirkt organisch, freundlich und jugendlich, ein eher eckiger Charakter wirkt stark und stabil, ein spitzer Charakter wirkt grazil bis bedrohlich.¹⁰⁵¹⁰⁶

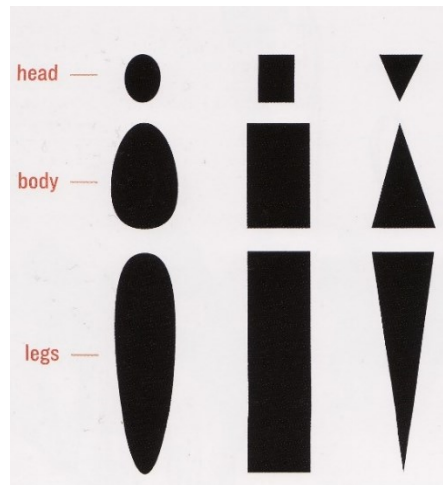


Abbildung 18: Stilisierung eines Charakters, Grundformen definieren die Form¹⁰⁷

Nachdem Form und Proportionen des Charakters definiert sind, beginnt der Künstler mit ersten Thumbnail Skizzen. Kleine Thumbnail Skizzen helfen dem Künstler, sich zunächst auf grobe Formen zu konzentrieren, anstatt sich zu früh im Detail zu verlieren.¹⁰⁸ Chris Solarski betont die Wichtigkeit der groben Skizzen mit seiner Aussage:

„By keeping your drawing simple for as long as possible, you'll be less reluctant to make bold changes and more inclined to experiment with proportions than if you were to start out with detailed drawings.“¹⁰⁹

Die Wirkung unterschiedlicher Proportionen ist dabei äußerst eindrucksvoll. Ein durchschnittlicher Erwachsener ist 7,5 bis 8 Köpfe groß. Verändert man dieses Verhältnis und gestaltet ihn 1 bis 7 Köpfe groß, wirkt er kindlich und unschuldig. Wenn ein Charakter größer als 7 Köpfe ist wirkt er heroisch und mächtig.¹¹⁰

¹⁰⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S. 176-179,198.

¹⁰⁶ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14.

¹⁰⁷ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.199.

¹⁰⁸ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14.

¹⁰⁹ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.198.

¹¹⁰ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.68-71.

Bei den ersten Skizzen ist es hilfreich, möglichst viele und möglichst unterschiedliche Skizzen anzufertigen, so dass die Charakterform und die Idee in jedem Bild anders ist. Diese ersten Skizzen können dann dem Klienten präsentiert werden, um sich für eine grobe Richtung zu entscheiden.¹¹¹

Abbildung 19 zeigt unterschiedliche Arten der ersten Thumbnail Skizzen von Bart Tiongson. Oben links wurden die Charaktere mit deckender schwarzer Farbe ausgemalt. So konzentriert man sich zunächst auf Silhouette, Pose und Proportion. Oben rechts und in der unteren Reihe hat Bart Tiongson mit groben Flächen der Silhouette angefangen und diese Stück für Stück verfeinert, bis das gewünschte Design erreicht wird. In der mittleren Skizze beginnt er mit einem hellen Grau als Basisfarbe für die Silhouette und zeichnet anschließend mit einem dunkleren Stift Details auf.¹¹²

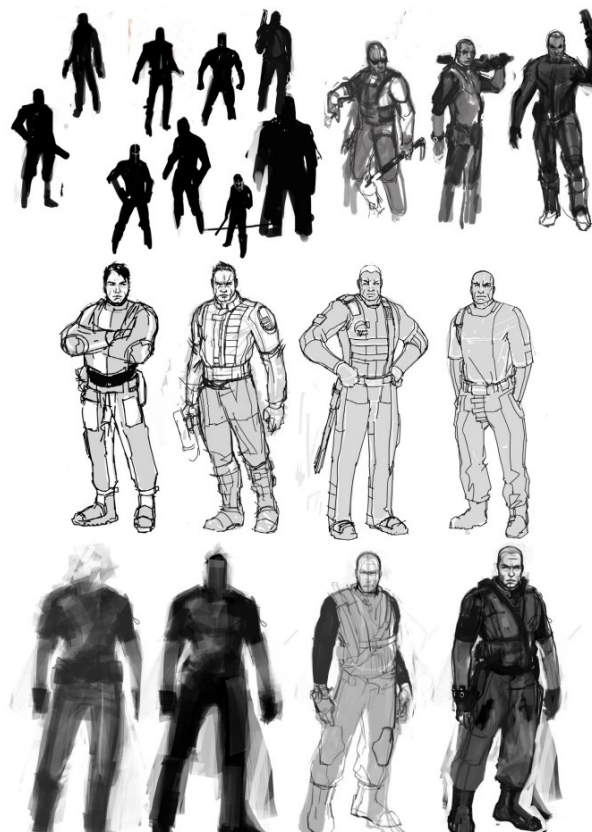


Abbildung 19: Thumbnail character sketches von Bart Tiongson¹¹³

¹¹¹ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹¹² vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

¹¹³ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

Abbildung 20 zeigt schnelle Graustufen-Iterationen des Künstlers Alexandru Negoita. Er legt in seinen Skizzen großen Wert auf eine gute Lesbarkeit und eine Balance aus Form und Funktion des Charakters.¹¹⁴



Abbildung 20: schnelle Graustufen-Iterationen¹¹⁵

Silhouette Design

Aus Proportion und charakteristischer Form des Charakters wird die Silhouette. Sie wird demnach in der ersten Skizzenphase gemeinsam mit der Charakteridee entwickelt. Die Silhouette soll das Grundkonzept des Charakters kommunizieren und sofort identifizierbar sein.¹¹⁶¹¹⁷ Edwin Remrev sagt über die Silhouette folgendes:

„Für mich zeichnet sich ein guter Charakterdesign-Entwurf durch eine einzigartige und wiedererkennbare Silhouette aus, die sofort die Stimmung und Persönlichkeit der Figur transportiert.“¹¹⁸

Bei einer Silhouette muss der Künstler immer wieder überprüfen, ob die einzelnen Elemente des Charakters klar zu erkennen und auseinanderzuhalten sind, auch wenn der Charakter sich weiter im Hintergrund befindet. Sehr kleine Winkeländerungen etwa zwischen Kleidung und Haut sind oft aus weiteren Entfernungen schwer zu erkennen. Daher

¹¹⁴ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹¹⁵ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹¹⁶ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.2.

¹¹⁷ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.32,198-199.

¹¹⁸ Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.42.

übertreibt der Künstler an wichtigen Stellen diese Elemente der Silhouette, um sie ansprechender und klarer zu gestalten. Ähnliches gilt für zwei überlappende Elemente einer Silhouette: Der Winkel der zwei Elemente muss groß genug sein, damit der Betrachter sie als separate Elemente wahrnimmt¹¹⁹¹²⁰. Chris Solarski schreibt hierzu:

„Consider featuring such exaggerations in your designs, because the resolution at which players may eventually view your characters may mean that nuances will be too subtle to notice.“¹²¹

Des Weiteren sollen die großen Formen der Silhouette die ausschlaggebenden und bestimmenden Formen sein, da der Spieler diese zuerst erfasst. Sie bestimmen aus diesem Grund die Richtung und die Lesbarkeit des ganzen Designs.¹²² ¹²³

Abbildung 21 zeigt die Silhouetten der Charaktere des Videospiele „Team Fortress 2“. Diese sind ein gutes Beispiel für ein klares und leicht lesbares Silhouette Design. Ohne das Spiel oder die Charaktere zu kennen, kann man das Charaktergrundkonzept an der Silhouette erkennen.¹²⁴¹²⁵



Abbildung 21: Silhouette Design bei Team Fortress 2¹²⁶

¹¹⁹ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

¹²⁰ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.32,198-199.

¹²¹ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.90.

¹²² vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

¹²³ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.32,198-199.

¹²⁴ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

¹²⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.199.

¹²⁶ Unbekannter Titel (Valve Corporation, 2007) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.199.

Kompositionslinien und Pose

Eine weitere wichtige Charakteristik, die in den ersten Thumbnail Skizzen entwickelt wird und die Silhouette mit prägt, ist die Pose und Haltung des Charakters. Über diese kann dem Spieler das Gefühl von Energie, Dynamik und Gewicht kommuniziert werden. Um eine charakteristische Pose für einen Charakter wählen zu können, muss sich der Künstler vorstellen, wie die Figur im Spiel wirkt, wie sie lebt, wie sie sich bewegt, Angriffe durchführt und stirbt.¹²⁷

Der Künstler realisiert dies über entgegengesetzte, geschwungene Kompositionslinien. Chris Solarski beschreibt diese als entgegenwirkende Kurven:

„Drawing figures vertically straight is a common mistake. The human figure has an innate rhythm of opposing curves running from head to toe. These opposing curves can be drawn to communicate energy and weight with stronger forces being communicated by lines with a stronger curve.“¹²⁸

Gerade Linien erzeugen das Gefühl von Klarheit, Stabilität und Unterstützung, was wiederum einen Kontrast zu geschwungenen Linien darstellen kann. Um mit einem Charakter ein realistisches Gefühl von Energie zu vermitteln, muss der Künstler zum Ausdruck bringen, wie sich der Charakter bewegt und wie seine Anatomie im echten Leben funktionieren würde. Als Stütze kann sich der Concept Artist vorstellen, dass die Kompositionslinien immer entgegenwirken müssen, so dass sich die Energien ausgleichen.¹²⁹¹³⁰¹³¹

¹²⁷ vgl. Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.42.

¹²⁸ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.64.

¹²⁹ vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.25-27.

¹³⁰ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.63.

¹³¹ vgl. Erbaut, Geoffrey: Building a career as a concept artist, in: 2dartist, 06 (2014), S.9.

Abbildung 22 zeigt stark vereinfacht, wie die Kompositionslinien unterschiedlicher Charakterkonzepte aussehen und wie diese wirken. Charakter 1 und 2 haben beide guten Kontakt zum Boden und wirken so standsicher. Bei Charakter 1 wird dies durch die konkaven Linien am Bauch noch verstärkt. Charakter 2 hat hingegen dynamisch konvexe Linien und eine kleinere Form, die ihn noch etwas graziler wirken lassen. Die geraden Kompositionslinien von Charakter 3 besitzen eine lineare Steigung. Dies und die massive Form erzeugt das Gefühl von Energie und Stärke. Charakter 4 hat komplett gerade Kompositionslinien, die sich im 90° Winkel zum Boden befinden. Dadurch wirkt der Charakter neutral. Charakter 5 und 6 haben beide nur einen geringen Kontakt zum Boden, was sie sehr grazil wirken lässt. Bei dem Charakter 6 wird das Gefühl noch verstärkt, indem mehrere Kompositionslinien die spitze Form wiederholen und die Formen des Charakters sehr klein und detailliert sind.¹³²

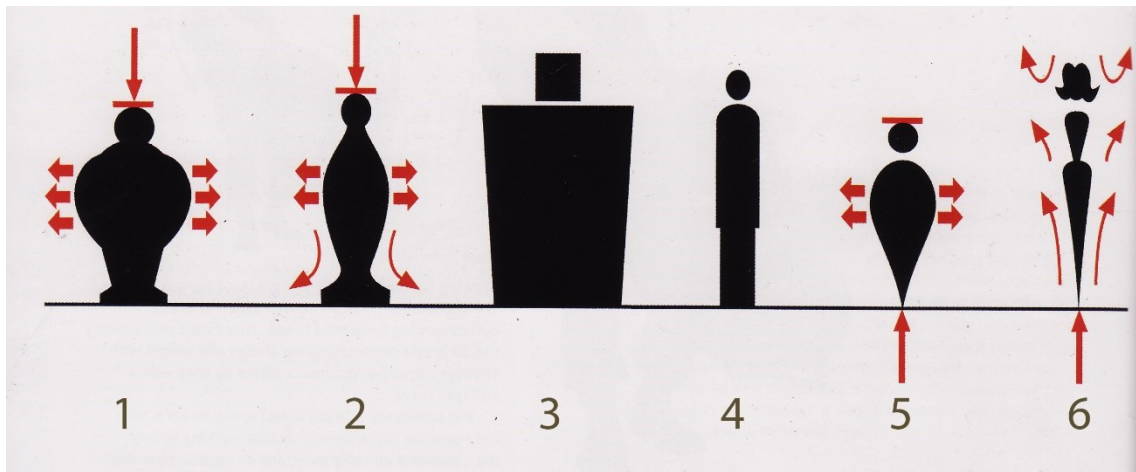


Abbildung 22: Kompositionslinien von Charakteren¹³³

¹³² vgl. Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.63-64.

¹³³ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.64.

Abbildung 23 zeigt den Charakter „Heavy“ aus dem Spiel „Team Fortress 2“ mit seinen entgegenwirkenden Kompositionslinien.



Abbildung 23: Team Fortress 2 Character Heavy¹³⁴

Ein weiterer Einflussfaktor ist der Verlauf der Kompositionslinien. Der Verlauf ist ausschlaggebend dafür, welches Körperteil des Charakters diesen anführt oder dominiert. Nach dem Konzept von Ian McCaig kann man über diese physischen Eigenschaften die Charaktereigenschaften kategorisieren. Präziser bedeutet dies, dass der Teil des Körpers, der diesen anführt, den Charakter prägt. In Abbildung 24 ist dies noch einmal visualisiert. Die führenden Körperteile sind rot markiert, von links nach rechts: Kopf, Brust, Hüfte, Knie. Ein Charakter, bei dem das anführende Körperteil der Kopf ist, wird als Denker kategorisiert; wenn das anführende Körperteil die Brust ist, als Held, bei der Hüfte wird er als faul charakterisiert und die Knie vermitteln das Bild eines dummen Charakters.¹³⁵

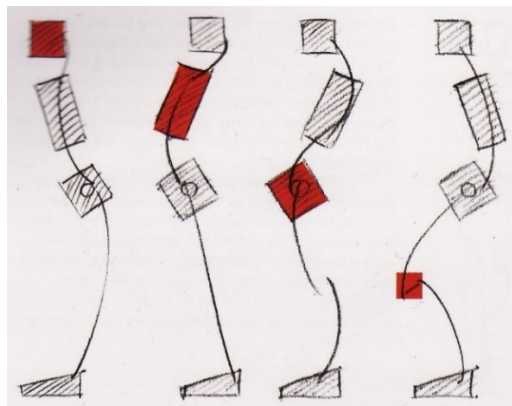


Abbildung 24: Skizze zum Charakter-Konzept von Ian McCaig¹³⁶

¹³⁴ Unbekannter Titel (Valve Corporation, 2007) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.63.

¹³⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.64-65.

¹³⁶ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.64.

3.1.2 Ausarbeiten und Variation

Nachdem Idee, Form und Silhouette des Charakters erforscht wurden, müssen die entstandenen Skizzen weiterentwickelt werden. Es ist wichtig, sich auch zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu früh für eine Idee zu entscheiden, sondern möglichst viele Versionen des Charakters zu erstellen und unterschiedliche Konzepte noch einmal miteinander zu kombinieren.¹³⁷

Auch Chris Solarski misst dem Kombinieren und Experimentieren unterschiedlicher Ideen bei einem Character Design hohe Bedeutung zu:

„Think of a composite sketch as a mannequin over which you can loosely try out different visual ideas.“¹³⁸

Abbildung 25 zeigt einige Skizzen von Bart Tiongson, in denen er mit unterschiedlichen visuellen Ideen an seinem Charakter experimentiert. Die vielen verschiedenen Designs sind nötig, um die endgültige Pose und das Outfit des Charakters zu erforschen.



Abbildung 25: verschiedene Versionen eines Charakters¹³⁹

¹³⁷ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

¹³⁸ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.198.

¹³⁹ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

Abbildung 26 zeigt Variationen und Ideen zu dem Charakter „Geißel“ aus „World of Warcraft“. Die vielen verschiedenen Konzeptideen zeigen, wie sich der Concept Artist mit dem Charakter auseinandergesetzt hat.

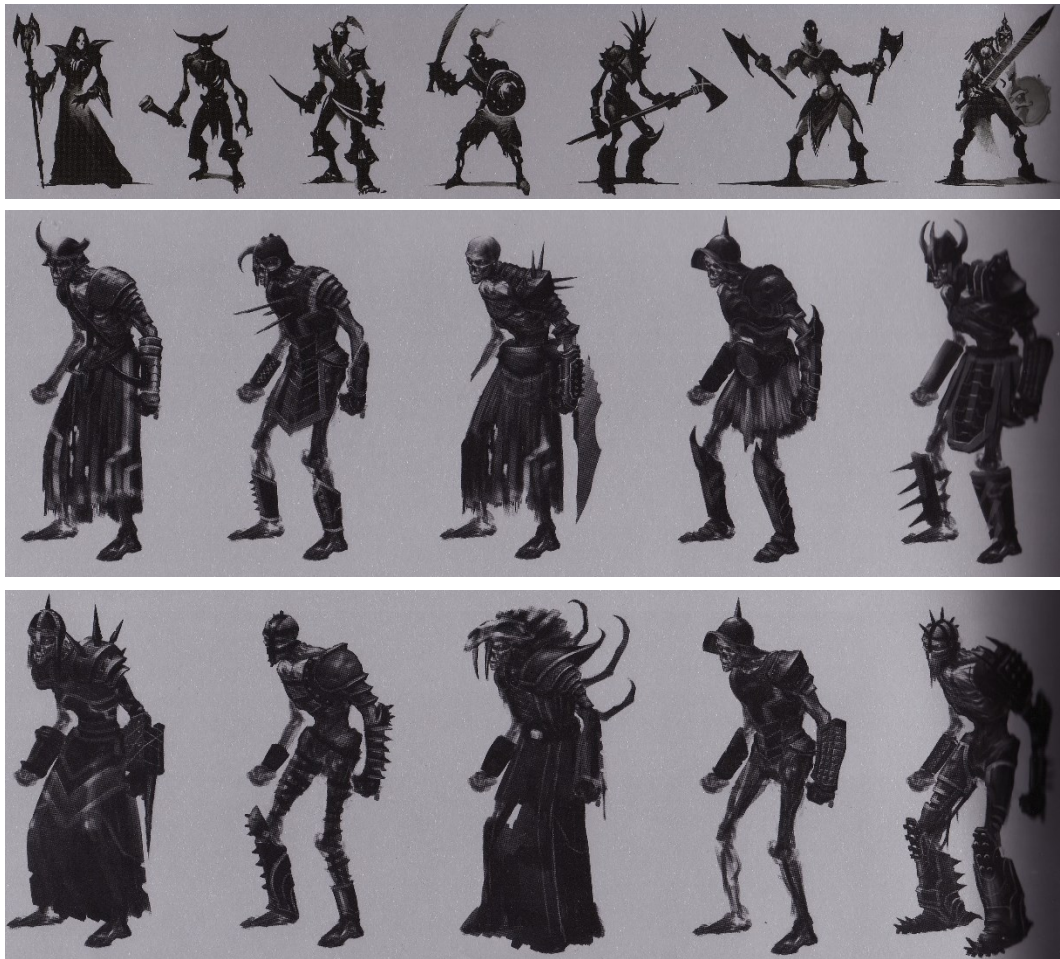


Abbildung 26: Konzeptvariationen des „Geißel“ Charakters aus „World of Warcraft“¹⁴⁰

Kleidung

Neben Form, Proportion und Pose des Charakters werden in diesen ersten Konzept-Schritten auch ein Großteil der Kleidung erforscht und entwickelt. Der Künstler muss neben einem interessanten Aussehen und einer lesbaren Silhouette darauf achten, dass die Kleidung in gewisser Weise die Anatomie des Charakters suggeriert und unterstützt.

¹⁴⁰ Unbekannter Titel (Blizzard Entertainment, k.A.) Blizzard Entertainment: Fantastische Welten von World of Warcraft Warth of the Lich King, k.A. 2009, S.92.

Die Kleidung soll den Zweck oder die Aufgabe des Charakters erklären. Die verwendeten Materialien der Kleidung sollen dies ebenfalls unterstützen. Texturreferenzen können dabei helfen, die Oberflächen genauer zu bestimmen.¹⁴¹¹⁴²¹⁴³

Abbildung 27 zeigt unterschiedliche Konzepte für Kleidung und Haar eines Charakters aus „Mass Effect 2“. Durch einfaches Übermalen und Rekombinieren von Ideen hat der Künstler vier einzigartige und interessante Designs entwickelt.

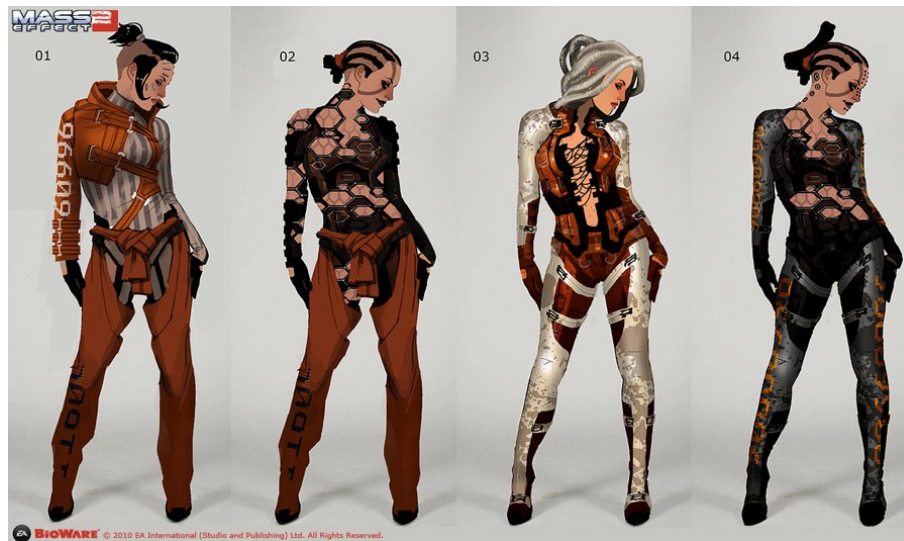


Abbildung 27: Unterschiedliche Kleidungskonzepte für einen Charakter aus dem Spiel „Mass Effect 2“¹⁴⁴

Der Detailgrad

Ein wichtiger Aspekt der Ausarbeitung eines Designs ist der Detailgrad. Viktor Arnov äußert sich diesbezüglich wie folgt:

„Showing the minimum of important information is a rule that applies very well in concept design.“¹⁴⁵

¹⁴¹ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14-16.

¹⁴² vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.7.

¹⁴³ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.198.

¹⁴⁴ Unbekannter Titel (BioWare, 2010)Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/2014/02/concept-art-tutorial-and-myth-busting-mass-effect-2-matt-rhodes.jpg> (Zugriff am 10.11.2014).

¹⁴⁵ Arnov, Viktor: Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.163.

Svetlin Velinov hingegen betont die Wichtigkeit der Details für ein Charakterkonzept:

„Die Details sind ein wichtiger Aspekt, der eine Figur vervollständigt. Sie machen sie einzigartig und originell. Je origineller das Konzept, desto besser und origineller ist dann das Endprodukt.“¹⁴⁶

Wenn man beide Aussagen bei der Erstellung von Concept Art beachtet, so lassen sie sich wie folgt zusammenführen: Es ist für die Concept Art angeraten, mit einem Minimum an Informationen die gewünschten Eigenschaften und Emotionen zu transportieren, um den Entwurf nicht zu überlasten. Allerdings sind Details unerlässlich, um ein Character Concept interessant zu gestalten. Chris Solarski bringt dies noch einmal auf den Punkt: Er erklärt, dass das Basislevel für die emotionale Erfahrung des Charakters verantwortlich ist, die Details des Charakters sind nur der Feinschliff.¹⁴⁷ Der Concept Artist sollte daher erst dann Details zu seinem Konzept hinzufügen, wenn das Basiskonzept feststeht.

Des Weiteren ist zu beachten, dass die Zeichnung visuell nicht zu komplex wird, da dies auf den Betrachter leicht monoton wirken kann. Detaillierte Bereiche und schlichte Bereiche müssen ausbalanciert sein, indem es auch größere Bereiche mit weniger Details gibt, wo sich das Auge ausruhen kann. Bereiche mit vielen Details hingegen ziehen den Fokus des Betrachters auf sich und sollten daher mit Bedacht eingesetzt werden und auch nur einen Bruchteil des Bildes ausmachen. Der Concept Artist muss die Details des Charakters immer im Verhältnis zur präsentierten Größe im Spiel (Bildschirmfläche, die der Charakter ausfüllt) sehen. Zu kleine Details können störend wirken, große Flächen und Bereiche fördern wiederum die Lesbarkeit des Designs.¹⁴⁸¹⁴⁹¹⁵⁰

¹⁴⁶ Velinov, Svetlin: Soldat aus der Zukunft, in: 2dartist, 02 (2012), S.26-27.

¹⁴⁷ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.14.

¹⁴⁸ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.9.

¹⁴⁹ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹⁵⁰ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14-18.

Abbildung 28 zeigt ausgearbeitete Designs für 3 Charaktere von Alexandru Negoita: Man erkennt sehr gut die Komplexität und den Detailgrad der unterschiedlichen Skizzen. Alle Skizzen besitzen eine hohe Detaildichte im Bereich des Oberkörpers, wodurch der Fokus des Betrachters auf diese Bereiche fällt. Die mittlere Abbildung ist dabei die komplexeste Zeichnung. Dies lässt vermuten, dass der erstellte Charakter für ein Spiel designt wurde, bei dem er einen großen Teil des Bildschirms einnimmt.



Abbildung 28: Entwickelte Skizzen¹⁵¹

Helligkeitswerte, Farben und Sättigung

Helligkeitswerte, Farben und Sättigung eines Charakters sind weitere ausschlaggebende Charakteristiken, die die Persönlichkeit und Stimmung prägen. Neben dem Detailreichtum eines Charakters können die Helligkeitswerte, Farben und Sättigung außerdem die Fokusbereiche des Charakters festlegen.

Der Konzept Artist muss sich demnach beim Definieren und Ausarbeiten des Fokusbereichs auch über diese Parameter im Klaren sein. Kontrastierende Flächen an einem Character Concept helfen dem Spieler, diesen zu erfassen: Je stärker der Kontrast zwischen zwei kontrastierenden Flächen ist, umso stärker ist das visuelle Interesse.¹⁵² Einzelne Elemente des Charakters können bei intensiveren Kontrasten besser einzeln wahrgenommen und verarbeitet werden¹⁵³, dabei rücken hellere Bereiche des Charakters stärker in den Focus als dunklere.¹⁵⁴

¹⁵¹ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹⁵² vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.4.

¹⁵³ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.4.

¹⁵⁴ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.3.

Bei der Kolorierung eines Charakters ist die grundlegende Farbenlehre wichtig. Allgemein ist zu sagen, dass jede Temperatur einer Farbe mit einem psychologischen Gefühl assoziiert wird. Dies prägt die Persönlichkeit und Stimmung des Charakter-Konzepts.¹⁵⁵ Die grundlegende Farbenlehre kann teilweise von Kultur zu Kultur etwas variieren,¹⁵⁶ aber das allgemeine Farb- und Formkonzept des Charakters ist ausschlaggebend, ob dem Spieler das Bild von einem „guten“ oder einem „bösen“ Charakter übermittelt wird.¹⁵⁷ Bei Kreaturen muss der Künstler, zusätzlich zu der Wirkung, auch den Einfluss der Kolorierung auf seine Umgebung berücksichtigen. Manche Tiere tragen Signalfarben um abzuschrecken, andere wiederum tarnen sich mithilfe ihrer besonderen Färbung.¹⁵⁸

Eine klare und individuelle Farbpalette ist dabei für einen Charakter ausschlaggebend. Sie stärkt den Wiedererkennungswert und macht den Charakter ikonisch.¹⁵⁹¹⁶⁰ Abbildung 29 zeigt einige Farbkombinationen von bekannten Videospielehden. Es lässt sich leicht erkennen, was eine klare und individuelle Farbpalette bewirken kann. Die Kombination der Farben reicht, um den Charakter zu erkennen.



Abbildung 29: Farbkombinationen von Videospielehden¹⁶¹

In Mehrspieler-Spielen übernimmt die Charakterfarbe oft zusätzlich einen Gameplay-Aspekt wie Gruppenzugehörigkeit oder Zugehörigkeit vom Charakter zu der Umgebung.¹⁶² Den Spielern dabei unterschiedliche Farben zuzuweisen fördert das Konkurrenzdenken

¹⁵⁵ vgl. Sumutchaya, Aekkarat: Design narrative compositions, in: 2dartist, 06 (2014), S.9.

¹⁵⁶ vgl. Edwards, Betty: Color. A course in mastering the art of mixing color. New York, 2004, S.173-188.

¹⁵⁷ vgl. Puggioni, Paolo: How to form fungal villains, in: 2dartist, 10 (2013), S.54.

¹⁵⁸ vgl. Erbault, Geoffrey: Building a career as a concept artist, in: 2dartist, 06 (2014), S.9.

¹⁵⁹ vgl. Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

¹⁶⁰ vgl. Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

¹⁶¹ Unbekannter Titel (Anjin Anhut, 13.01.2011) Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

¹⁶² vgl. Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014)

und den Zusammenhalt.¹⁶³ Es ist jedoch sicherzustellen, dass kein Spieler durch die Charakterfarbe seiner Spielfigur Vor- oder Nachteile hat.¹⁶⁴

Eine hohe Sättigung der Farben kann das Auge des Betrachters lenken: Kleine Bereiche mit hoher Sättigung werden als ansprechend empfunden. Zu große Bereiche mit hoher Sättigung wirken schnell überwältigend und überladen.¹⁶⁵ Wenn ein Spieler einen kleinen Bereich einer einzigartigen Farbe mit hoher Sättigung bemerkt, wird er diesem Bereich mehr Aufmerksamkeit schenken. Aus diesem Grund bietet es sich an, beispielsweise Schwachstellen von Gegnern in einem spezifischen Farbton mit hoher Sättigung zu gestalten.¹⁶⁶

¹⁶³ vgl. Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

¹⁶⁴ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.4.

¹⁶⁵ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.5.

¹⁶⁶ vgl. Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

Der Kopf

Nachdem der Concept Artist das finale Design des Körpers herausgearbeitet hat, muss er sich noch einmal intensiv mit dem Gesicht und den Haaren befassen.¹⁶⁷ Abbildung 30 zeigt ein Design von Bart Tiongson mit unterschiedlichen Entwürfen für Gesicht und Haar.



Abbildung 30: Finales Design mit Entwürfen für Gesicht und Haar¹⁶⁸

Das Gesicht ist ein sehr ausdrucksstarker Teil des Charakters. Es kann dem Spieler Rückschlüsse auf Gemütszustand, die Herkunft und die Charakterzüge der Person geben.¹⁶⁹ Auch David Nakayama misst dem Gesichtsausdruck eine hohe Bedeutung zu:

„Der Gesichtsausdruck ist eines von nur zwei Schlüsselementen (das andere ist die Körpersprache), um den Gemütszustand der Figur sowie ihre Persönlichkeit und ihre Absichten zum Ausdruck zu bringen.“¹⁷⁰

¹⁶⁷ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

¹⁶⁸ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.24.

¹⁶⁹ vgl. Bowater, Charlier: Die geheimnisvolle „hagere“ Lady. Character Portrayal von Charlie Bowater, in: 2dartist, 02 (2012), S.75.

¹⁷⁰ Nakayama, David: Comic-Design von David Nakayama (Teil 1). Tech Angel, in: 2dartist, 06 (2011), S.62.

Die Fähigkeit, Emotionen auszudrücken und dem Spieler zu vermitteln, hängt vor allem von vier spezifischen Bereichen des Gesichts ab: den Augenbrauen, den Augen, der Stirn und dem Mund. Abbildung 31 zeigt stilisiert die 6 Hauptemotionen, die ein Charakter ausdrücken kann: Fröhlichkeit, Traurigkeit, Überraschung, Angst, Zorn und Ekel.¹⁷¹

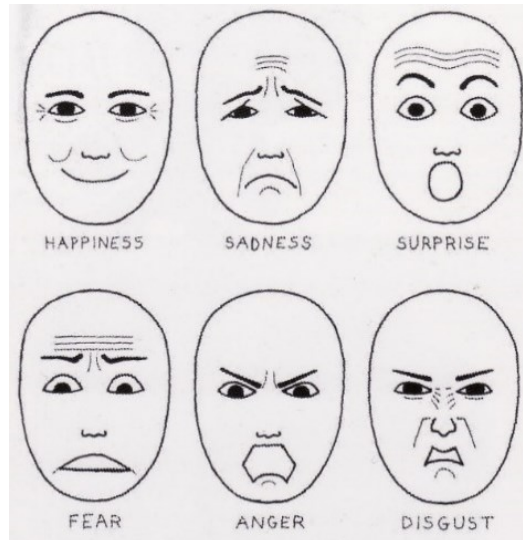


Abbildung 31: Hauptemotionen, die der Mensch mit dem Gesicht ausdrücken kann¹⁷²

¹⁷¹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.142.

¹⁷² Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.144.

Abbildung 32 zeigt die Emotionen des Hauptcharakters aus „Little Big Planet“. Der Charakter ist auf dem Bildschirm sehr klein. Um ihm dennoch Persönlichkeit zu geben, ist sein Gesicht überproportional groß und die dargestellten Emotionen übertrieben. Seine Gesichtsausdrücke und dadurch transportierten Emotionen sind für den Spieler klar lesbar. Des Weiteren wirkt er durch seine Proportionen (Charaktergröße entspricht dem dreifachen seiner Kopfgröße) kindlich und niedlich.



Abbildung 32: Mimik eines Sackboy/girl¹⁷³

¹⁷³ Unbekannter Titel (Sony Computer Entertainment, 2008) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.143.

Abbildung 33 zeigt 15 Gesichtsausdrücke eines stilisierten 3D Comic-Charakters, der für einen Wettbewerb erstellt wurde. Das Beispiel zeigt, wie eine plakative Darstellung eines Gesichtsausdrucks dem Betrachter ermöglicht, diese Emotion sofort zu erfassen. Der Künstler dieses Modells hat des Weiteren noch die Haare des Charakters genutzt, um die Emotion, die über den Gesichtsausdruck vermittelt wird, zu unterstreichen. Diese Veränderung der Silhouette trägt ebenfalls zur einfachen und schnellen Lesbarkeit bei.



Abbildung 33: 15 Gesichtsausdrücke im Comic-Stil¹⁷⁴

3.1.3 Polishing und Modellplan¹⁷⁵

Nachdem eine Konzeptidee ausgewählt wurde, fertigt der Concept Artist eine ausgearbeitete Version seines Charakters an, um diese zu präsentieren. Dies ist meist eine $\frac{3}{4}$ Ansicht des Modells in einer dynamischen und ansprechenden Pose und Perspektive, da diese Zeichnung ausschlaggebend dafür ist, ob der Charakterentwurf verwendet wird

¹⁷⁴ Mei 15 expressions (d8ds, 2009), in: Mei, d8ds: HMC 15 expressions, 21. Juni 2009, <http://www.zbrushcentral.com/attachment.php?attachmentid=145492> (Zugriff am 15.11.2014)

¹⁷⁵ Siehe Glossar

und Einzug ins Spiel findet. In dieser Ansicht müssen alle wichtigen Details des Charakters zu sehen sein.¹⁷⁶¹⁷⁷ Bart Tiongson beschreibt diesen letzten Schritt wie folgt:

„Once you’ve decided which designs to go with you do your best to make it as polished and cool as possible.“¹⁷⁸

Abbildung 34 zeigt finale Designs von Alexandru Negoita. Da der erste Charakter (Big Daddy aus Bioshock) eine komplexe Apparatur auf dem Rücken trägt, war es wichtig, auch hier noch eine Zeichnung von seiner Rückseite anzufertigen. Bei den übrigen Designs ist dies nicht notwendig; eine dynamische $\frac{3}{4}$ Ansicht bietet alle notwendigen Informationen, um den Charakterentwurf zu erfassen.



Abbildung 34: Finales, koloriertes Design¹⁷⁹

¹⁷⁶ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S. 46.

¹⁷⁷ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.25-26.

¹⁷⁸ Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.25.

¹⁷⁹ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

Abbildung 35 zeigt ein Charakterkonzept von Bart Tiongson. Seine $\frac{3}{4}$ Ansicht des Charakters beinhaltet alle wichtigen Details. Die ausgewählte Pose des Charakters mit der heraus gestreckten Brust und der erhobenen Waffe wirkt heldenhaft. Durch die starken Helligkeitskontraste wirkt das Bild dynamisch und ansprechend, durch die helleren Farbflächen wird die Aufmerksamkeit auf Brust und Kopf gelenkt.



Abbildung 35: $\frac{3}{4}$ Ganzkörperansicht des Charakters eines fertigen Konzepts¹⁸⁰

Wenn die $\frac{3}{4}$ Ansicht des Charakters den Concept Artist und den Klienten überzeugt hat, beginnt die Production Art. Der Concept Artist muss zusätzlich zu seiner $\frac{3}{4}$ Ansicht vom Charakter eine Frontansicht und, falls für das Verständnis des Designs notwendig, noch eine Seiten- und/oder eine Rückenansicht anfertigen. Diese kann nun der 3D Modellierer nutzen, um aus dem Character Concept ein 3D Modell zu erstellen.¹⁸¹ Bei Kreaturen und Fantasiegestalten ist es für die Lesbarkeit des Designs noch wichtig, einen Hinweis auf die Skalierung zu geben. Dies kann über eine Notiz oder visuell über einen Vergleich gelöst werden.¹⁸²¹⁸³ Die Zeichnungen müssen nicht an allen Stellen technisch voll ausgereift sein; ein 3D Modellierer benötigt ebenfalls seinen Freiraum zum Arbeiten. Falls

¹⁸⁰ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.26.

¹⁸¹ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14-18.

¹⁸² vgl. Dixon, Matt: Dschungel Monster. Making-Of von Matt Dixon, in: 2dartist, 04 (2011), S.35.

¹⁸³ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

der Concept Artist allerdings eine spezielle Design-Entscheidung exakt umgesetzt haben möchte, muss er diese auch möglichst genau darstellen.¹⁸⁴ Wie Nicolas Bouvier schreibt:

„A good concept design is one that can be easily realized by a 3D artist.“¹⁸⁵

Abbildung 36 zeigt ein weiteres finales Charakterkonzept von Bart Tiongson. Die Rücken- und Seitenansicht kann der 3D Modellierer nutzen, um die Anatomie und Proportionen des Charakters richtig umzusetzen. Die nackte Ansicht hilft dabei, die Proportionen und Funktionsweise des Körpers der Kreatur zu verstehen. Die $\frac{3}{4}$ Ansicht des Charakters mit der Gefängnisuniform zeigt alle wichtigen Details. Die kleinen blauen Details an den Fesseln lenken die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich, so unterstreicht der Künstler die Bedeutsamkeit der Fesseln für den Charakter.



Abbildung 36: finales Charakterkonzept mit verschiedenen Ansichten¹⁸⁶

Auch wenn der Charakter im späteren Spiel nie nackt zu sehen ist, so ist eine nackte Ansicht oftmals für den Modellierer, Art Director oder Game Designer hilfreich, um zu verstehen, wie der Charakter genau aussieht und sich bewegt. Wie Bart Tiongson betont, ist es für ein Character Concept förderlich, eine Fiktion zu entwickeln; es gibt niemals zu viel Information.¹⁸⁷

¹⁸⁴ vgl. Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14-18.

¹⁸⁵ Bouvier, Nicolas "Sparth": Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.154.

¹⁸⁶ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.19-21.

¹⁸⁷ Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.14-18.

Abbildung 37 zeigt ein nacktes Character Concept von Bart Tiongson: An Arm und Bein sind Prothesen zu sehen, die der Betrachter an dem bekleideten Character Concept nicht erkennen würde.



Abbildung 37: 3/4 Ganzkörperansicht des Charakters ohne Kleidung¹⁸⁸

Abbildung 38 zeigt ein finales Character Concept von Fable 3: Durch kleinere kontrastreichere Flächen am Oberkörper und am Kopf wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf diesen Bereich gelenkt. Des Weiteren wird das ganze Konzept von unten nach oben heller, was diesen Effekt noch verstärkt. Kleine Notizen und Detailzeichnungen ergänzen die Zeichnung, um dem Modellierer exakt zu erklären, wie bestimmte Details aussehen sollen. In diesem Fall ist es nicht notwendig, weitere Konzepte aus anderen Perspektiven anzufertigen. Der Künstler konnte mit den beiden Zeichnungen alle notwendigen Informationen vermitteln.



Abbildung 38: Modellplan von Fable 3¹⁸⁹

¹⁸⁸ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotal-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.27.

¹⁸⁹ Model sheet from Fable 3 (Microsoft Game Studios, 2010) Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.202.

Abbildung 39 zeigt das finale Concept Art für das Gesicht eines Charakters. Der zornige Gesichtsausdruck sowie das zernarbte Auge vermitteln den Eindruck eines ernsten und aggressiven Charakters.



Abbildung 39: Concept Art des Kopfes für einen Charakter aus mehreren Perspektiven¹⁹⁰

¹⁹⁰ Unbekannter Titel (Bart Tiongson, k.A.) Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.26.

3.2 Environment Art

Environment Art ist ein sehr großes Feld der Concept Art und muss vielen unterschiedlichen Anforderungen gerecht werden. Die ersten Skizzen und Konzepte einer neuen Umgebung sollten allerdings vor allem die Stimmung und allgemeine Idee der Umgebung wiedergeben.¹⁹¹¹⁹² Um dies umzusetzen, konzentriert sich der Concept Artist zu Beginn auf die Informationen, die er übermitteln möchte, etwa was in der Szene zu sehen sein soll.¹⁹³ Der Klient übergibt dem Concept Artist meist eine kurze Beschreibung der Umgebung mit Referenzbildern oder einer schnellen Skizze des Levellayouts, die als Vorlage verwendet werden kann.¹⁹⁴

In diesem Abschnitt wird zunächst allgemein auf das Vorgehen bei der Erstellung von Environment Art eingegangen, bevor das Erstellen von Thumbnail Skizzen, die Ausarbeitung und das Erstellen von Production Art beschrieben wird. Das Entwerfen und Zeichnen von imaginären Welten für Environment Concepts erfordert dabei sehr viel Erfahrung. Chris Solarski empfiehlt hier:

„By mastering the classical concepts of landscapes, you’ll have a repertoire of real-life skills to apply to imaginary video game landscapes.“¹⁹⁵

Allgemeines Vorgehen

Für die Environment Art ist es wichtig, dass sich die verschiedenen Umgebungen eines Spiels in eine homogene große Welt integrieren lassen und die jeweiligen Charaktere und Umgebungen visuell zusammen passen. Wenn bereits Charaktere oder andere Konzepte für die Umgebung angefertigt wurden, sind viele visuelle Elemente und Rahmenbedingungen bereits vorgegeben, die der Concept Artist beachten muss.¹⁹⁶

¹⁹¹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.204-211.

¹⁹² vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.15.

¹⁹³ vgl. Godde, Benoit: Beyond: Two Souls concept artist, in: 2dartist, 10 (2013), S.6-13.

¹⁹⁴ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹⁹⁵ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.53.

¹⁹⁶ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal’s Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <http://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.4-6.

Einen weiteren wichtigen Punkt spricht Alexandru Negoita an:

„Always try to tell a story with your picture.“¹⁹⁷

Die Hintergrundgeschichte einer Handlung sollte immer in das Konzept der Umgebung mit einfließen. Für ein gutes Design einer Welt muss ein solider Hintergrund und eine fundierte Kultur über die Umgebung vermittelt werden.¹⁹⁸ Des Weiteren kann der Künstler den Spieler neben den Storysequenzen auch über die Umgebung eines Spiels an das Spiel fesseln und ihn motivieren weiter zu spielen, wie Marcos Mateu-Mestre beschreibt:

„Let’s always leave them wondering about a little something, longing to know a bit more, to continue watching or reading, and let’s give them answers while simultaneously raising new questions.“¹⁹⁹

Die Möglichkeiten des gezielten Einsatzes des Environments in Spielen sind sehr groß. Beispielsweise kann dem Spieler zu Beginn eines Levels schon eine Vorschau auf den Weg des restlichen Levels gegeben werden. Es ist auch möglich, über einen Gegenstand, den der Spieler findet, eine Wendung einer Handlung oder das Auftauchen eines Gegners oder Freundes auszulösen. So kann der Spieler stärker in die Geschichte involviert werden, da er nun nicht nur den Spielverlauf von Außen betrachtet, sondern die „Welt“ selbst entdeckt.²⁰⁰

3.2.1 Thumbnail Entwicklung eines Environment Concepts

Thumbnails sind bei der Environment Art die wichtigste Phase. Neben der allgemeinen Idee legt der Concept Artist hier die Komposition fest.²⁰¹ Er konzentriert sich darauf, aussagekräftige Formen zu erstellen, die dazu genutzt werden können, den Gesamteindruck und die allgemeine Stimmung des Levels zu stützen.²⁰²²⁰³ Die Szene darf nicht

¹⁹⁷ Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

¹⁹⁸ vgl. Antonov, Viktor: Concept Art. D’artiste digital artists master class, Australien 2008, S.165.

¹⁹⁹ Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.18.

²⁰⁰ vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.18.

²⁰¹ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²⁰² vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.13.

²⁰³ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal’s Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.12

unklar oder diffus sein; vor allem bei Videospielen, wo der Charakter mit der Umgebung interagieren kann, ist es wichtig, dass der Spieler sie schnell versteht.^{204 205}

Kleine perspektivische Fehler sind in diesem Schritt noch nicht gravierend, es soll vor allem das generelle Layout, der visuelle Fluss und das Größenverhältnis der Elemente beachtet werden.²⁰⁶ Beim Entwickeln der Thumbnail Skizze wird der Schwerpunkt des Bildes bestimmt. Dieser soll so plakativ und direkt sein, dass der Fokus klar und schnell zu erkennen ist, aber dennoch so dezent, dass Emotionen übermittelt werden können.

Form

Die grobe Idee und Form werden dabei zuerst entwickelt.²⁰⁷ Der Concept Artist muss eine Balance in seiner Zeichnung schaffen, die durch die grobe Konzeption bestimmt wird.²⁰⁸ Formen haben einen großen Einfluss auf das Gefühl in der Welt und bestimmen, ob sich ein Charakter in einer Welt willkommen oder bedroht fühlt.²⁰⁹ Die Form einer Umgebung und die Form eines Charakters sollten dabei optisch zusammen passen, damit der Charakter in der Welt heimisch wirkt.²¹⁰

Die Kombinationen aus Charakter und Umgebungsformen haben dabei unterschiedliche Wirkungen und können sich auch dynamisch von Level zu Level im Spiel ändern.²¹¹ Runde Formen erscheinen dem Menschen von Natur aus sicher, ein Charakter mit einer runden Form wird als freundlich eingestuft. Bei spitzen und scharfen Formen ist der Mensch hingegen achtsam und vorsichtig. Sie wirken auf den Betrachter gefährlich und aggressiv, was in vielen Spielen und Filmen als Stilmittel eingesetzt wird.²¹²

²⁰⁴ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in:

<http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²⁰⁵ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A.,

<https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.12

²⁰⁶ vgl. Broeckel, Alex: Mittelalterliche Fantasy-Illustration: Burg in den Bergen, in: 2dartist, 04 (2011), S.20.

²⁰⁷ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A.,

<https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.13.

²⁰⁸ vgl. Boykinov, Sabin: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014, S.40.

²⁰⁹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.204.

²¹⁰ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A.,

<https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.4-6.

²¹¹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.176-179, 204.

²¹² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.176-179.

Abbildung 40 verdeutlicht diesen Gedanken. Sie zeigt stilisiert 4 mögliche Szenarien eines Charakters in einer Umgebung. Der Charakter wird durch eine schwarze Form dargestellt, die Umgebungsform ist in einem dunklen Grau dargestellt. In den Bildern 1 und 4 besteht Harmonie zwischen Charakter und Umgebung, da jeweils die Form der Umgebung die des Charakters widerspiegelt. Dennoch erzeugen sie unterschiedliche Emotionen durch ihre Grundformen: Abbildung 1 strahlt eine dynamische und positive Energie aus, Bild 4 hat eine beängstigende oder bedrohliche Wirkung. Bei den Bildern 2 und 3 besteht eine Dissonanz zwischen dem Charakter und der Umgebung. Der Charakter in Bild 2 wirkt verletztlich in der bedrohlichen Welt, in Bild 3 ist der Charakter ein Aggressor in der positiven Landschaft.²¹³

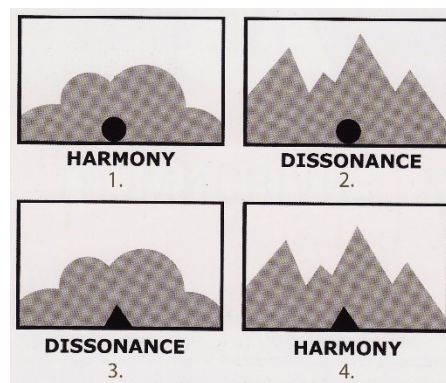


Abbildung 40: Harmonie und Dissonanz von Charakter und Umgebung²¹⁴

Diese Basisformen und deren Wirkung sind ein wertvolles Hilfsmittel bei dem Gestalten von virtuellen Umgebungen, vor allem in Videospiele, in denen es notwendig ist, dass der Spieler eine Umgebung schellstmöglich erfasst. Dennoch muss dem Concept Artist bewusst sein, dass ein Bild immer von Kontrasten lebt, denn erst der Kontrast hebt die dominierende Emotion hervor. Ebenfalls ein gutes Stilmittel ist das Erzeugen einer umgekehrten Wirkung, etwa das Gestalten einer feindlichen Umgebung mit runden Formen. Dies überrascht den Spieler und verleiht dem Spiel mehr Tiefe.²¹⁵

²¹³ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.204.

²¹⁴ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.), Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.204.

²¹⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.180-184.

Abbildung 41 zeigt Thumbnail Skizzen von Edwin Rhemrev. Bemerkenswert ist, wie er an vielen Stellen nur über eine schemenhafte Form und die Silhouette seine Idee vermittelt. Er deutet Details nur durch eine leichte Schraffur an. Die vielen schrägen Kompositionslinien und die Kombination von runden und eckigen Formen bringen Dynamik und Tiefe in seine Skizzen.



Abbildung 41: Thumbnails von Umgebungen und Landschaften mit Tinte (je 3x10cm)²¹⁶

²¹⁶ Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.43.

Abbildung 42 zeigt Thumbnail Skizzen von Alexandru Negoita. Mithilfe weniger großer Formen erzeugt er beeindruckende Wirkung. Auch in seinen Zeichnungen ist deutlich zu sehen, wie runde Formen für die natürliche und organische Umgebung verwendet wurden. Durch das Aufhellen des Hintergrunds erzeugt er eine starke Tiefenwirkung, die selbst in den kleinen Thumbnail Skizzen das Gefühl von Weite vermitteln.

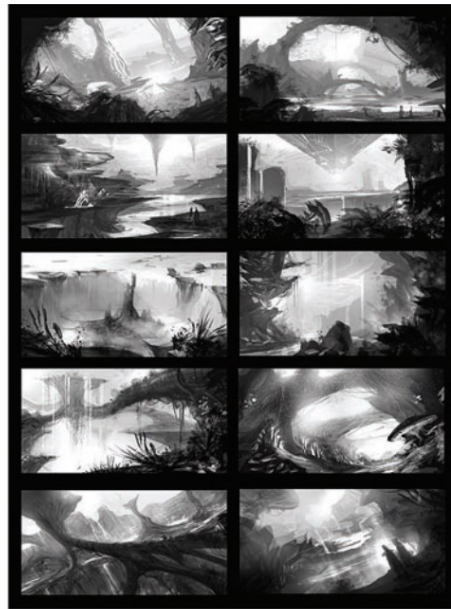


Abbildung 42: Thumbnail Sketches²¹⁷

Abbildung 43 zeigt ein Konzept einer Fabrikhalle von Gerhard Mozsi. Durch die kontrastierenden Formen im Bild erzeugt er Dynamik und weckt Interesse.

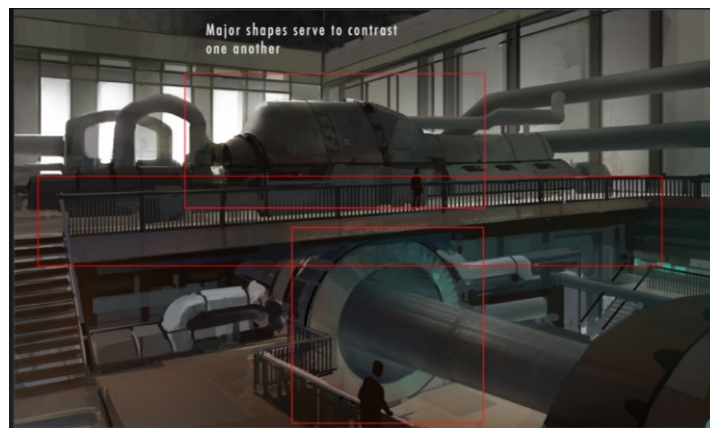


Abbildung 43: Environment Concept einer Fabrikhalle, Formkontraste wurden hervorgehoben²¹⁸

²¹⁷ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²¹⁸ Unbekannter Titel (Gerhard Mozsi, k.A.), Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.33.

3.2.2 Konzept ausarbeiten

Nachdem der Concept Artist mit den Thumbnail Skizzen die ersten Ideen und Kompositionen erkundet hat, kann er sich im nächsten Schritt näher mit dem Bild befassen. In diesem Schritt ist es wichtig, dass die Perspektive und Form stimmen. Falls dies für den Concept Artist schwierig ist, kann er ein 3D Blockout als Hilfestellung verwenden.

Des Weiteren muss der Concept Artist in dieser Phase immer wieder überprüfen, ob das Konzept die gewünschte Stimmung erzeugt.²¹⁹ Daher wird im Folgenden auf die Punkte Beleuchtung, Farbe, Skalierung, Details, physikalische Erfahrung und Pfad des Spielers eingegangen.

Beleuchtung

Nachdem der Concept Artist in den Thumbnails bereits grundlegende Beleuchtungsentscheidungen getroffen hat, müssen diese während der Ausarbeitung noch einmal genauer betrachtet werden. Die Beleuchtung spielt eine zentrale Rolle für die Stimmung und Wirkung einer Szene. Gerhard Mozsi äußert sich hierzu wie folgt:

“The light is where the real drama comes into play; specifically it is how you nurture and direct the drama within your work.”²²⁰

Die allgemeine Wirkung einer Szene hängt zum Großteil vom Schlüsselwert für die Helligkeit des Bildes ab. Der Schlüsselwert für die Helligkeit ist das Verhältnis von hellen zu dunklen Bereichen in einem Bild. In den meisten Fällen besitzen Umgebungen einen ausgeglichenen Schlüsselwert, das bedeutet, dass die Verteilung von hellen und dunkleren Bereichen recht ausgeglichen ist. Dies ähnelt der natürlichen Balance von Helligkeitswerten, die der Mensch in Realität tagsüber wahrnimmt. Die Veränderung des Schlüsselwerts in Richtung der helleren oder der dunkleren Werte erzeugt eine bestimmte Atmosphäre in der Spielumgebung. Umgebungen mit einem niedrigen Schlüsselwert wirken dunkel, sie erzeugen Angst und Unwohlsein. Umgebungen, die wiederum einem hohen Schlüsselwert besitzen, wirken sehr hell, sie erzeugen ein leichtes und positives Gefühl. Eine Möglichkeit, den Schlüsselwert für die Helligkeit zu erhöhen, ist

²¹⁹ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.4-6.

²²⁰ Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.14.

es, die Schatten zu entfernen. Dies ist meist bei Kinderspielen der Fall, so wird ein sicheres und surreales Gefühl vermittelt. Allerdings wirken Objekte so flacher und die räumliche Beziehung zwischen den Objekten ist schwerer zu bewerten.^{221 222}

Neben dem Ausdruck der allgemeinen Stimmung kann Licht auch dazu dienen, die Aufmerksamkeit des Betrachters zu lenken.²²³ Der stärkste Helligkeitskontrast befindet sich dort, wo das Licht von einem Schatten unterbrochen wird. Diese Bereiche erzeugen ein großes Interesse und bilden einen Fokusbereich.²²⁴ Für das Environment Concept kann dieser Effekt genutzt werden, indem wichtige Gegenstände oder der Weg des Spielers durch einen Helligkeitskontrast hervorgehoben werden, bei Umgebungen mit niedrigen Schlüsselwerten durch helle Akzente und in Umgebungen mit hohen Schlüsselwerten durch dunkle Hervorhebungen.²²⁵²²⁶

Abbildung 44 zeigt einige ausgearbeitete Konzepte von Alexandru Negoita. In den schwarz-weiß-Zeichnungen ist sehr gut zu erkennen, wie er durch unterschiedliche Helligkeitswerte und Licht Kontraste erzeugt und den Blick des Betrachters lenkt.



Abbildung 44: Skizzen (aus Thumbnails entwickelt)²²⁷

²²¹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.162-163.

²²² vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.19.

²²³ vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.19.

²²⁴ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.16.

²²⁵ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.162-163.

²²⁶ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotal-s-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.6.

²²⁷ Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

Abbildung 45 zeigt eine Concept Art von John McCoy mit starken Strukturlichtern auf dem futuristischen Flugzeug und dem schemenhaften Gebäude im Hintergrund. Der Künstler lenkt die Aufmerksamkeit auf die beiden Objekte und stellt eine Beziehung zwischen ihnen her. Es wird dem Betrachter suggeriert, dass das Flugzeug zu dem Gebäude fliegt.



Abbildung 45: Concept Art eines futuristischen Flugzeugs mit Umgebung²²⁸

Farbe

Neben der Beleuchtung spielen die Farben, die für eine Umgebung verwendet werden, eine große Rolle für die erzeugte Stimmung.²²⁹ Wie beim Schlüsselwert der Helligkeit muss auch bei der Farbe der Gesamteindruck bewertet werden. Anjin Anhut beschreibt diesen Eindruck:

"[...] just the actual colors that hit our eye in all their complexity are summed up into one manageable overall color situation."²³⁰

Diesen Gesamteindruck detailliert auszuwerten ist sehr komplex und erfordert kunsttheoretisches Grundwissen, das bei einem Concept Artist vorausgesetzt wird. Allgemein gilt, dass kalte Farben beruhigend, besänftigend oder auch traurig wirken. Warme Farben hingegen können Emotionen wie Liebe, Leidenschaft, Wut, Bedauern, Gefahr, Aufregung, Stärke und Energie vermitteln. Der Concept Artist muss allerdings beachten, dass ein zu geringes Farbspektrum ein Bild oder eine Umgebung schnell unausgewogen

²²⁸ Unbekannter Titel (John McCoy, k.A.), McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011), S.51.

²²⁹ vgl. Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010, S.18.

²³⁰ Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part one, 13.01.2011, in: <http://how-tonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-1.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

wirken lässt.²³¹²³² Durch ein breiteres Farbspektrum wirkt das Bild nicht nur ausgewogener, der Concept Artist kann zusätzlich durch Kombination und Kontrast unterschiedlicher Farbeindrücke die Aufmerksamkeit des Spielers lenken.²³³ Farbkombinationen können Harmonien und Dissonanzen erzeugen²³⁴, so muss bei der Farbwahl von Charakter und Umgebung auch diese Beziehung beachtet werden. Der Farbeindruck des Charakters und der der Umgebung müssen harmonisch aufeinander abgestimmt sein, wenn der Charakter in der Umgebung natürlich wirken soll. Wenn eine Dissonanz erzeugt wird, wird suggeriert, dass der Charakter nicht in der Umgebung heimisch ist.

Bei der Farbgebung in Videospielen muss der Concept Artist außerdem die Game Design spezifischen Ziele des Farbdesigns berücksichtigen. Dem Spieler soll zum Einen mithilfe von Farben ein räumliches Bewusstsein generiert und die Navigation in den virtuellen Welten erleichtert werden. Dies kann unterstützt werden, indem jedes Level einen spezifischen Farbschlüssel besitzt.²³⁵ Des Weiteren kann über Farben dem Spieler eine Regel oder ein Mechanismus verdeutlicht werden. Beispiele hierfür sind die Makierung der Gruppenzugehörigkeit und andere Beziehungen zwischen Spielentitäten durch einen speziellen Farbcode oder die Kennzeichnung von Interaktionsmöglichkeiten in Bezug auf deren Funktion und Spielmechanismen. Zusätzlich können Farben sofortiges Feedback auf die emotionalen Zustände der unterschiedlichen Gameplay Situationen geben, etwa das Symbolisieren von Schmerz.²³⁶

Damit der Spieler die Farbcodes und Kennzeichnungen wahrnimmt, muss der Farbhinweis in einem Kontrast zu der restlichen Umgebung stehen. Dabei gilt die Regel, dass die Farbe, die mehr Platz im Raum einnimmt, den Kontext angibt, in dem die andere Farbe gesehen wird. Das bedeutet, die Farbe die weniger Platz einnimmt, ist die, die der Spieler aktiv wahrnimmt.²³⁷

²³¹ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.12.

²³² vgl. Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).

²³³ vgl. Sumutchaya, Aekkarat: Design narrative compositions, in: 2dartist, 06 (2014), S.9.

²³⁴ vgl. Edwards, Betty: Color. A course in mastering the art of mixing color. New York, 2004, S.12, 84-96.

²³⁵ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²³⁶ vgl. Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014).

²³⁷ vgl. Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014).

Abbildung 46 zeigt ein Konzept für den Film “How to train your Dragon” von Zhaoping Wei, das den Farbschlüssel des Wikingerdorfes festlegt. Das Bild besitzt einen sehr ausbalancierten Helligkeitswert und klare Farben, so dass weitere Konzepte sich leicht nach diesem richten können.



Abbildung 46: Konzept der Farbstimmung des Dorfes²³⁸

Skalierung

In der Concept Art muss der Künstler oft fiktive Umgebungen entwerfen. Aus diesem Grund fällt es einem Außenstehenden oft schwer, Größen einzuschätzen. Daher ist es wichtig, im Konzept einen Hinweis auf die Skalierung der Entitäten zu geben.²³⁹ Dies wird häufig durch menschliche Figuren im Bild umgesetzt; diese helfen gleichzeitig dem Betrachter, sich mit dem Bild auseinander zu setzen und es zu lesen.^{240 241} Dabei hat die relative Größe von Charakter und Umgebung noch eine ganz eigene Wirkung. Ein sehr großer Charakter wirkt übermächtig, während ein Charakter, der in Relation zu seiner Umgebung sehr klein ist, wiederum schwach und verletzlich wirkt.²⁴²

²³⁸ Village Color key (Zhaoping Wei, k.A.), Miller-Zarneke, Tracey: The Art of DreamWorks How To Train Your Dragon, New York 2010, S.116.

²³⁹ vgl. Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).

²⁴⁰ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²⁴¹ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.34.

²⁴² vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.158.

Abbildung 47 zeigt ein anschauliches Konzept einer Werkstatt eines Bildhauers. Die Charaktere wirken in Relation zu den großen Statuen und hohen Gerüsten sehr klein und zerbrechlich.

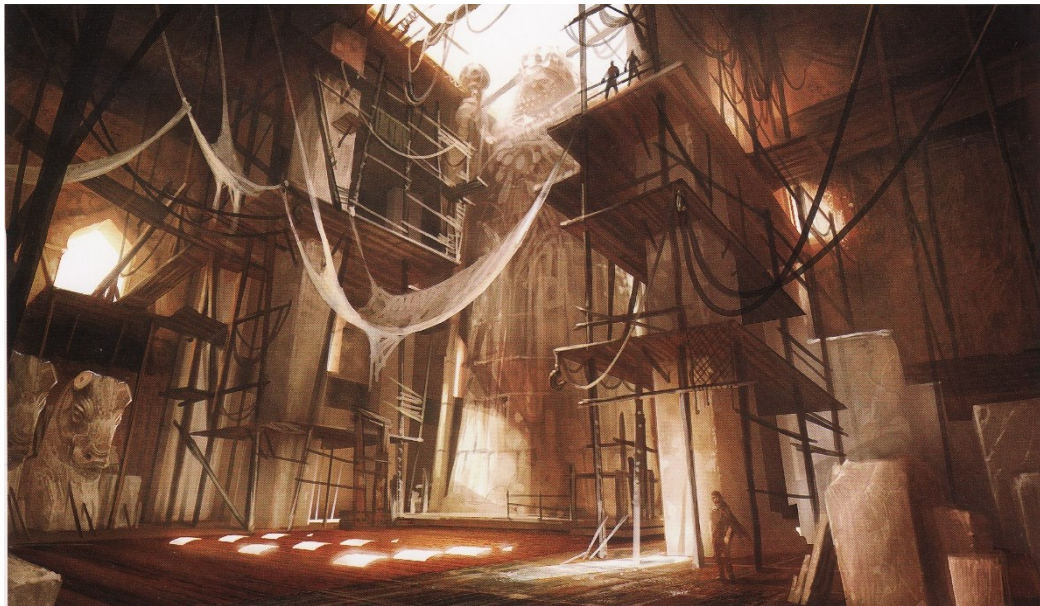


Abbildung 47: *Sculptor's Workshop*, Dimensionen werden mithilfe von Menschen als Bezugspunkte vermittelt²⁴³

Details

Umgebungen von Spielen können in zwei Ebenen unterteilt werden: die Objektebene, die alle relevanten Objekte beinhaltet, und die Leinwandebene, die den Kontext bietet, vor dem die Objekte herausstechen sollen. Die Objektebene wird auch als „positive Space“ bezeichnet, in dieser Ebene liegt der aktive Inhalt, der das Bild gestaltet und den der Betrachter wahrnimmt. Die Leinwandebene wiederum wird auch „negative Space“ genannt, sie ist der Gegenpol zur Objektebene und bietet dem Auge des Betrachters Bereiche zum Ausruhen.²⁴⁴²⁴⁵

Der Concept Artist muss sicherstellen, dass die relevanten Objekte in der Objektebene liegen. Dies wird einerseits durch Farben, Form und Beleuchtung gesteuert, andererseits kann der Concept Artist auch direkt über das Anordnen der Objekte und Details den Blick

²⁴³ Sculptor's workshop (Levy David, k.A.), Nicolas "Sparth": Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008, S.154.

²⁴⁴ vgl. Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014)

²⁴⁵ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.34.

des Betrachters steuern. Bereiche mit einer hohen Informationsdichte bieten einen Kontrast zu Bereichen mit einer geringen, der Betrachter wird seinen Blick auf die Bereiche mit hoher Informationsdichte richten. Details sollten daher in diesem Fokusbereich liegen, um den Blick des Betrachters darauf zu lenken. Bereiche, die nicht im Zentrum des Geschehens liegen, sollten auch weniger Detail besitzen und vage gehalten werden, um die Aufmerksamkeit des Betrachters nicht abzulenken.²⁴⁶²⁴⁷

Abbildung 48 zeigt zwei finale Umgebungszeichnungen von Edwin Rhemrev. Beide besitzen einen ähnlichen Farbschlüssel mit warmen Tönen. Im linken Bild nimmt der Detailgrad der Felsen nach hinten hin zu, so wird das Auge des Betrachters auf das Raumschiff im Hintergrund gelenkt. Das rechte Bild besitzt einen starken Kontrast zwischen der Objekt- und der Leinwandebene. Die Leinwandebene ist nur schemenhaft angedeutet, dadurch wirken der Baum und der Hut noch präsenter. Zusätzlich befindet sich der Hut umgeben von einem großen "negative Space", was den Kontrast zwischen Objekt- und Leinwandebene noch verstärkt und den Hut noch stärker in den Fokus des Betrachters rückt.



Abbildung 48: Finale Umgebungszeichnungen²⁴⁸

Interaktion - der Pfad des Spielers (Linien)

In der traditionellen Kunst erstellt der Künstler ein System aus Kompositionslinien, die als visueller Leitpfad fungieren und das Auge des Betrachters leiten. Dies hilft dem Künstler, den gesamten Eindruck, den der Betrachter erfährt, zu steuern. Sanfte Kompositionslinien erzeugen eine friedvolle Emotion, wohingegen gerade, kantige Linien Aggression und explosive Kraft kommunizieren.²⁴⁹

²⁴⁶ vgl. Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

²⁴⁷ vgl. Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.6.

²⁴⁸ Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.43.

²⁴⁹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.164.

In einem Videospiel kann der Spieler die Umgebung interaktiv mitgestalten und ist so aktiv am Formen des Kunstwerks beteiligt, indem er die Abbildung auf dem Bildschirm beeinflusst. Das direkte Übertragen des traditionellen Konzepts ist aus diesen Gründen nicht möglich. Chris Solarski hat sich mit diesem Problem genauer befasst:

“How can you translate the concepts of classical composition to a video game to design powerful emotional experiences? By conceptualizing classical composition in a new way. Don’t think of compositional lines purely as visual pathways on a static medium, conceptualize them as an interactive virtual map whose pathways can be actively experienced by players.”²⁵⁰

Das Gestalten eines Spielerpfades in der Umgebung kann die emotionale Erfahrung des Spielers steuern, während er durch diesen Raum reist. Die Bewegung, die der Spieler ausführen muss, wenn er sich in der Videospielwelt langsam entlang einer sanften Kurve bewegt, löst friedvolle und ruhige Emotionen aus. Die physische Bewegung des Spielers entlang eckiger Linien und scharfer Kurven ist hektisch und hart, die emotionale Erfahrung des Spielers ist dabei aggressiver.²⁵¹

Abbildung 49 und Abbildung 50 zeigen Konzepte für eine Eislandschaft aus dem Spiel “The Witcher”. Die Concept Artists haben für das Konzept der Eislandschaft in den Skizzen in Abbildung 49 den Pfad des Spielers entwickelt. Abbildung 50 zeigt ein farbiges Konzept, das die Stimmung der Umgebung wiedergibt. Die blauen und durchgehend kalten Farben vermitteln einen frischen und frostigen Eindruck. Der Betrachter sieht den vor sich liegenden Pfad von geraden Wegen und scharfen Biegungen. Schon beim Betrachten werden die Emotionen von Aggression und Hektik vermittelt, einerseits durch die Kompositionslinien, andererseits durch die Erfahrung und das Wissen des Spielers, welche Emotion der betrachtete Pfad beim Beschreiten erzeugen wird.

²⁵⁰ Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.166.

²⁵¹ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.166-175.

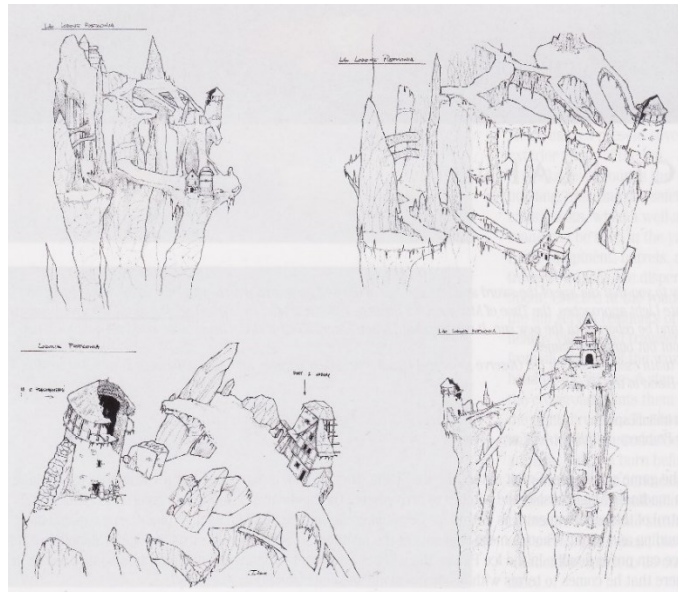


Abbildung 49: Level concepts für die Eisebene²⁵²



Abbildung 50: Mood Concept²⁵³ / Farbkonzept für die Eisebene

Basierend auf den Konzepten, die den Pfad des Spielers entwickeln, kann eine Gameplay Map erstellt werden. Eine Gameplay Map ist eine Repräsentation einer Umgebung

²⁵² Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.74.

²⁵³ Siehe Glossar

aus der Vogelperspektive, in der der Pfad des Spielers dargestellt ist. Sie kann Anmerkungen zu interessanten Orten und markanten Punkten besitzen. Die Gameplay Map dient dazu, den Pfad des Spielers genauer zu analysieren und zu optimieren.²⁵⁴

Abbildung 51 zeigt eine Gameplay Map des Spiels "Gears of War"; der Pfad des Spielers von Deckung zu Deckung ist rot eingezeichnet. Die Dominanz von scharfkantigen schnellen Richtungswechseln ist deutlich, wodurch dieses Level dem Spieler eine hektische und aggressive Erfahrung bietet.

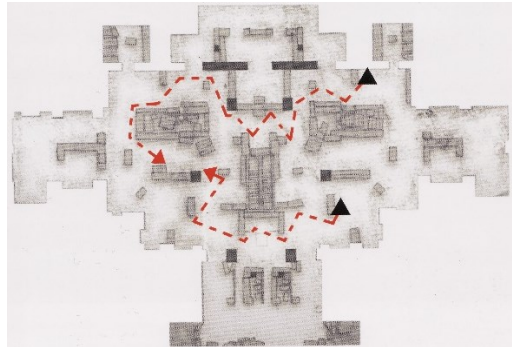


Abbildung 51: Gameplay Map Gears of War²⁵⁵

Physikalische Erfahrung darstellen

In einem Videospiel hat der Spieler nicht die Möglichkeit, physikalische Eigenschaften eines Gegenstandes wie das Gewicht oder die Stabilität eines Objektes zu fühlen. In den virtuellen Welten muss dem Spieler das physische Bewusstsein daher visuell vermittelt werden.²⁵⁶

Dies kann der Concept Artist durch visuelle Schlüssel erreichen. Sie können dem Spieler das Gefühl von Schwerkraft und Bewegung geben, obwohl in einer virtuellen Welt keine echte physikalische Erfahrung möglich ist. Der Concept Artist muss dazu dem Spieler die unterliegende Struktur eines Objektes vermitteln, so dass der Spieler erfahren kann, wie die Struktur sich gegen die wirkenden Kräfte wie Schwerkraft behauptet. Um einem Objekt ein imaginäres Gewicht zu geben, wird die Struktur deformiert. Dies verhindert,

²⁵⁴ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.220-221.

²⁵⁵ Unbekannter Titel (Epic Games, 2006), Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.221.

²⁵⁶ vgl. Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuck-atgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014).

dass große Objekte, auf die normalerweise große Kräfte wirken, wie gewichtslose Boxen ohne Masse aussehen.²⁵⁷

Abbildung 52 zeigt eine Skizze von Chris Solarski, die den Grundgedanken der Darstellung von Schwerkraft mithilfe von Deformation an einigen Gebilden visualisiert. Die oberen Zeichnungen zeigen die starren Ausgangsformen, die roten Pfeile stehen für die wirkende Schwerkraft und die daraus resultierende Deformation. In der unteren Reihe sind die deformierten Grundgebilde zu sehen. Sie wirken dynamischer und realistischer als die starren Ausgangsgebilde.

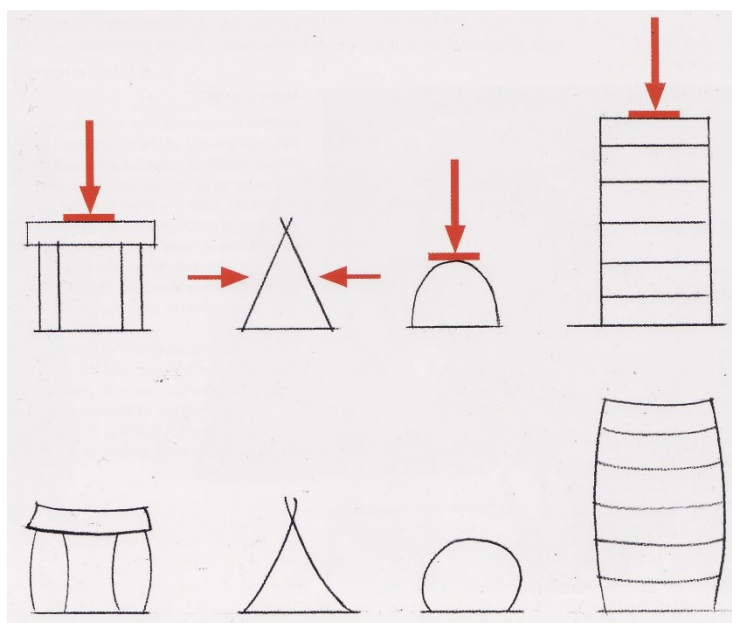


Abbildung 52: Grundlegende Deformation von Gebilden, um Schwerkraft zu visualisieren²⁵⁸

²⁵⁷ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.208-209.

²⁵⁸ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.), Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.209.

Abbildung 53 zeigt ein Konzept einer Taverne aus dem Videospiel „Fable 2“. Die Struktur der Taverne wurde sehr stark deformiert, das Gebäude wirkt dadurch alt, schwer und dynamisch. Eine solche starke Übertreibung der Deformation ist allerdings nur in Spielen mit einem stark stilisierten Stil sinnvoll, in vielen Fällen ist die Deformation geringer und damit subtiler.



Abbildung 53: eine Taverne aus „Fable 2“, Beispiel für die Visualisierung von physikalischen Kräften²⁵⁹

Abbildung 54 und Abbildung 55 zeigen Konzepte von Häusern aus dem Animationsfilm „How To Train Your Dragon“. Auch hier wurde die Struktur des Hauses leicht deformiert, allerdings viel geringer, wodurch die Wirkung subtiler ist.



Abbildung 54: Concept Art des Hauses vom Häuptling²⁶⁰

²⁵⁹ Unbekannter Titel (Chris Solarski, k.A.), Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.208.

²⁶⁰ vgl. Viking Chief House (Pierre Oliver Vincent, k.A.), Miller-Zarneke, Tracey: The Art of DreamWorks How To Train Your Dragon, New York 2010, S.116.



Abbildung 55: Concept Art eines Hauses mit Grasdach²⁶¹

3.2.3 Polishing und Modellplan

Nachdem der Concept Artist seine Ideen ausgearbeitet hat, müssen diese für die weitere Verwendung noch angepasst und ergänzt werden. Das finale Environment Concept soll die Stimmung und die Emotion im Level oder spezifischen Levelabschnitt widerspiegeln, es soll den Betrachtern die Idee für die Gestaltung der Umgebung vermitteln. Diese Konzepte werden Mood Concepts genannt.

Abbildung 56 zeigt drei Mood Concepts von drei ganz unterschiedlichen Umgebungen des Künstlers Alexandru Negoita. Beim Anschauen der Konzepte kann sich der Betrachter vorstellen, wie die weitere Landschaft um das Konzept aussehen könnte.

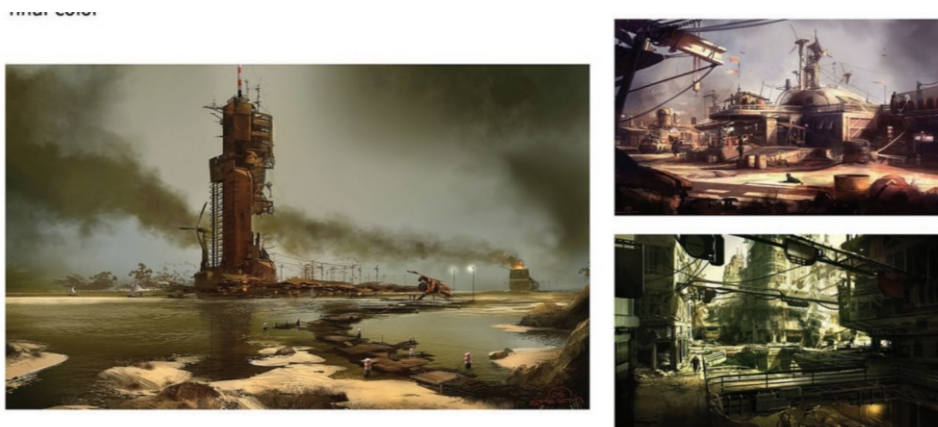


Abbildung 56: Finale Farben Konzeptzeichnung²⁶²

²⁶¹ Viking Grass House (Pierre Oliver Vincent, k.A.), Miller-Zarneke, Tracey: The Art of DreamWorks How To Train Your Dragon, New York 2010, S.116.

²⁶² Unbekannter Titel (Alexandru Negoita, k.A.) Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).

Wenn das erste Mood Concept den Klienten überzeugt, sollte der Concept Artist Mood Concepts von weiteren Orten im Level anfertigen. Zusätzlich kann der Künstler noch 3D Planskizzen entwerfen, die der 3D Modellierer als Referenz für das Modell verwenden kann.

Abbildung 57 und Abbildung 58 zeigen Konzepte eines Moorfriedhofs aus „The Witcher“. Abbildung 57 zeigt dabei zwei Mood Concepts, die die aufwühlende, düstere und male-
rische Stimmung des Moorfriedhofs darstellen. Auf Abbildung 58 ist eine dreidimensionale Planskizze des Kirchenmodells zu sehen, welches der 3D Modellierer nutzen kann.

263



Abbildung 57: Mood Concepts des Moorfriedhofs von „The Witcher“²⁶⁴

²⁶³ vgl. Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.42-44.

²⁶⁴ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.43.



Abbildung 58: Moorfriedhof Kapelle von „The Witcher“, 3D Skizze²⁶⁵

Planskizzen vereinfachen die Erstellung des Modells, da hier alle Details der Struktur des Modells erkennbar sind. Der 3D Modellierer kann so die Entwurfszeichnung direkt als Vorlage verwenden.

²⁶⁵ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.42.

Abbildung 59 zeigt eine Planskizze und das daraus generierte 3D Modell aus dem Videospiel „The Witcher“. Das Beispiel zeigt deutlich, wie viele Informationen eine detaillierte 3D Planskizze dem Modellierer bieten kann. Der Concept Artist kann mit einer so detaillierten Zeichnung sicher stellen, dass das fertige 3D Modell seinen Vorstellungen entspricht.²⁶⁶

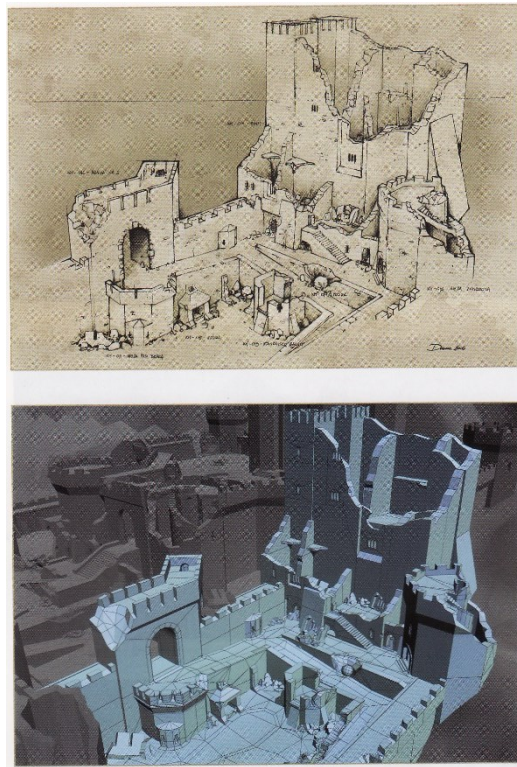


Abbildung 59: Planskizze und daraus erstelltes 3D Modell von „The Witcher“²⁶⁷

Abbildung 60 und Abbildung 61 zeigen eine weitere Planskizze eines Tempelgebäudes aus „The Witcher“ und die Umsetzung als 3D Modell. In diesem Fall hat der Concept Artist zusätzlich zu der 3D Planskizze noch eine Seiten- und Frontansicht sowie einen Grundriss gezeichnet, damit der 3D Modellierer konkrete Vorgaben dafür hat, wie er dieses Gebäude von allen Seiten gestalten soll.

²⁶⁶ vgl. Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.24.

²⁶⁷ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.24.



Abbildung 60: Concept Art / Planskizze des Tempelgebäudes²⁶⁸



Abbildung 61: 3D Modell des Tempelgebäudes²⁶⁹

²⁶⁸ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S. 37.

²⁶⁹ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.25.

3.3 Prop Art

„The first thing I learned when diving into the film world was a film designer must be able to draw everything.“²⁷⁰

Dieser Satz von George Hull beschreibt den Bereich der Prop Art eines Concept Artist. Das Wort “Prop” kann vom Englischen ins Deutsche als “Requisit” übersetzt werden. Der Begriff umfasst alle kleinen und einzelnen Dinge, Gegenstände, Waffen, etc.²⁷¹, die in einem Videospiel oder Film vorkommen. Jeder dieser Gegenstände muss vom Concept Artist gestaltet werden. Ein Concept Artist muss also in der Lage sein, jeden Gegenstand zu visualisieren.

3.3.1 Design entwerfen

Hintergrund

Der Concept Artist muss häufig einen Gegenstand gestalten, der Teil einer fiktiven Welt eines Videospiels ist und suggeriert, in diese Welt zu gehören. Die Welt muss als Ganzes stimmig wirken, und der Betrachter soll bei jedem Objekt, das er betrachtet, in seiner Immersion bestärkt werden. Dafür muss der Gegenstand vermitteln, zu wem er gehört, ob er der Person am Herzen liegt, ob er schon viel benutzt wurde und wie er entstanden ist.²⁷²²⁷³ Zusammengefasst bedeutet dies: Der Concept Artist muss den Hintergrund des Gegenstands herausfinden, oder wie Craig Sellars es ausdrückt:

„Immer wenn ich ein Objekt für ein Spiel designe, versuche ich alles mit einzubeziehen, was helfen könnte, die Geschichte zu erzählen oder eine bestimmte Atmosphäre zu kreieren.“²⁷⁴

Funktion

Zusätzlich zu dem Hintergrund eines Gegenstands spielt die Funktion des Gegenstands eine wichtige Rolle in der Prop Art, denn wenn der Betrachter einen Gegenstand sieht, sollte er erkennen, um was für eine Art von Gegenstand es sich handelt und wie dieser

²⁷⁰ Hull, George: Concept Art. D’artiste digital artists master class, Australien 2008, S.11.

²⁷¹ Siehe Abkürzungsverzeichnis

²⁷² vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.42.

²⁷³ vgl. Sellars, Craig (2011): 3DTotal’s Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014), S.26.

²⁷⁴ Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.42.

zu gebrauchen ist. Der Concept Artist muss nicht nur ein Konzept für ein Design erstellen, er muss dem Design auch Funktionalität geben.²⁷⁵²⁷⁶ Bei einem technischen Gegenstand wie einer Waffe oder einem Fahrzeug muss der Concept Artist die Funktionalität genau studieren, da der Gegenstand für den Betrachter voll funktional aussehen soll.²⁷⁷²⁷⁸

„It's my job as a concept artist to really rationalise a design [...]“²⁷⁹

Abbildung 62 zeigt eine erste Thumbnail Skizze einer Waffe von Brian Sum. Ziel seines Konzeptes ist es, eine geschulterte Waffe zu gestalten. In der Ideenfindung startet er so mit einer Basisfigur, die zeigt, wie die Waffe genutzt wird, um die Funktionalität sicher zu stellen.²⁸⁰

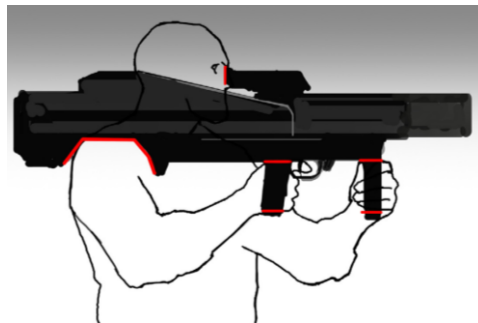


Abbildung 62: geschulterte Waffe, Ideenfindung mithilfe einer Basisfigur²⁸¹

²⁷⁵ vgl. Sverdlov, Vadim (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.22.

²⁷⁶ vgl. Erbaut, Geoffrey: Building a career as a concept artist, in: 2dartist, 06 (2014), S.9.

²⁷⁷ vgl. Sverdlov, Vadim (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.21.

²⁷⁸ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.19.

²⁷⁹ Baker, Daniel (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.32.

²⁸⁰ vgl. Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.15.

²⁸¹ Unbekannter Titel (Brian Sum, k.A.), Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.15.

Abbildung 63 zeigt nun die weitere Thumbnail Entwicklung der Waffe. Hier hat der Künstler für die Waffe unterschiedliche Läufe und Arten erforscht, das Magazin anzustecken. Die Funktion steht dabei stets im Mittelpunkt seiner Designentwicklung.²⁸²

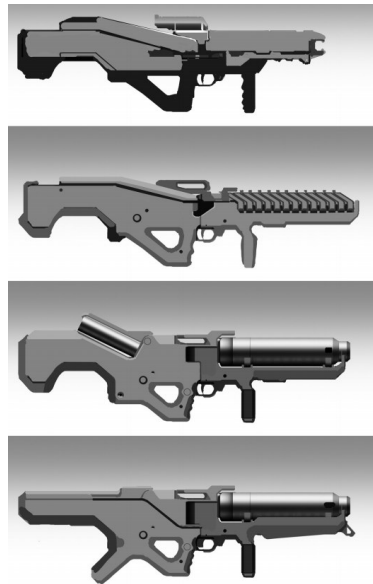


Abbildung 63: unterschiedliche Variationen einer geschulterten Waffe²⁸³

²⁸² vgl. Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S. 15.

²⁸³ Unbekannter Titel (Brian Sum, k.A.), Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.15.

Abbildung 64 zeigt drei Konzepte für ein Sturmgewehr von Kris Thaler. Auch hier steht im Vordergrund, das Design durch unterschiedliche Funktionsweisen des Sturmgewehrs zu entwickeln. Neben einer leichten Formänderung unterscheiden sich die Konzepte in Magazinkapazität, Form der Schulterstütze und Laufmündungsarten.

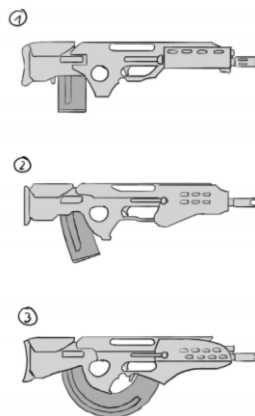


Abbildung 64: grobe Skizzen für ein Sturmgewehr²⁸⁴

²⁸⁴ Unbekannter Titel (Kris Thaler, k.A.), Thaler, Kris (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröffentlicht bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.5.

Abbildung 65 zeigt drei Designentwürfe eines Raumschiffes, das als Gefangenentransporter genutzt wird, erstellt von Craig Sellars. Die Kernaussage seiner Entwürfe ist das klobige und massive Design eines Militärtransporters, um die Sicherheit der Gefangenen zu garantieren und genügend Platz für die Unterbringung der Gefangenen im Rumpf zu bieten. Des Weiteren muss das Raumschiff den Anschein erwecken, dass es im Welt- raum von Planet zu Planet fliegen kann.²⁸⁵

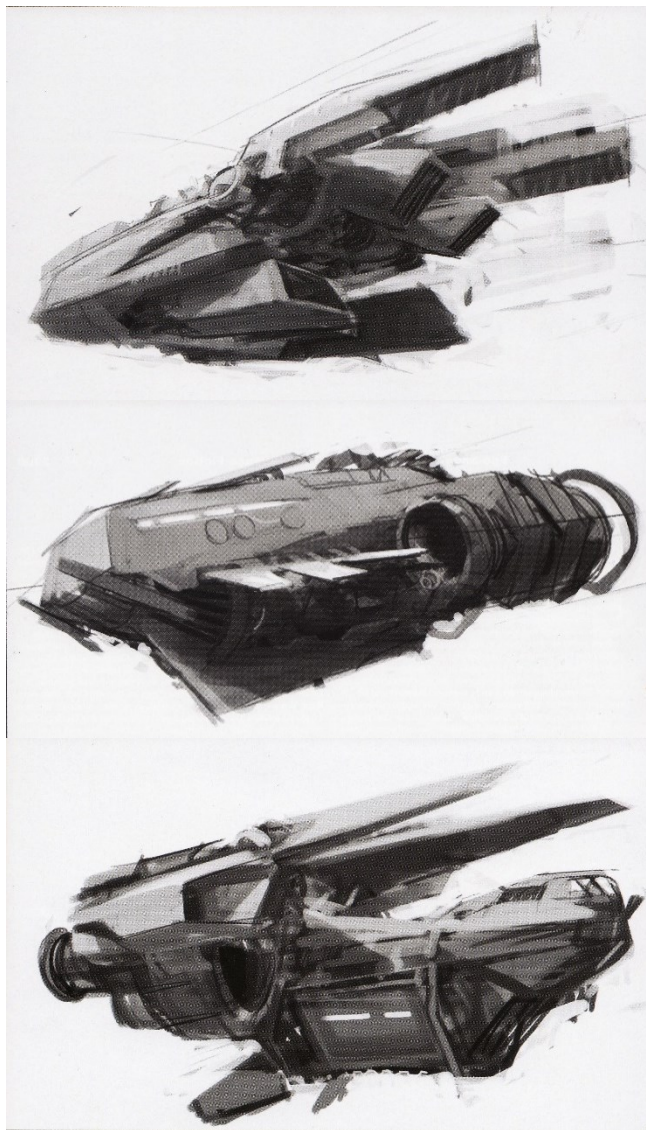


Abbildung 65: Designentwürfe für ein Raumschiff zum Gefangenentransport²⁸⁶

²⁸⁵ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.40–43.

²⁸⁶ Unbekannter Titel (Craig Sellars, k.A.), Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.40–43.

Form

Um ein Design interessant zu gestalten, sollte es möglichst viele interessante Formen besitzen.²⁸⁷ Die Form wird stets von der Funktion des Gegenstands vorgegeben.²⁸⁸ Zudem ist ein Hauptmerkmal eines guten Designs der Wiedererkennungswert.²⁸⁹ Der Gegenstand muss den Spieler mit Form und Silhouette ansprechen.²⁹⁰ In manchen Fällen mag der Concept Artist den technischen Aspekt eines Designs als zweitrangig sehen und sich darauf konzentrieren, interessante Details zu kreieren.²⁹¹ So äußerte sich auch Feng Zhu zu diesem Thema:

„Als Entertainment-Designer gibt es eine besonders wichtige Sache, worauf man sich konzentrieren muss. Es muss sehr cool aussehen. Aspekte wie Funktionalität sollten zwar auch bedacht werden, aber da meine Objekte nicht in der realen Welt existieren, habe ich den Luxus, mich darauf konzentrieren zu können, dass sie cool aussehen.“²⁹²

Neben der generellen Wirkung einer Form muss der Concept Artist beachten, dass die Form eines Objektes zu der Form seiner Umgebung oder der Form seines Besitzers passt, damit der Betrachter das Objekt richtig zuordnen kann.²⁹³ Um eine solche Form für einen Gegenstand zu entwickeln, kann der Concept Artist Silhouette Designs entwerfen, da sie schnell zu erstellen sind und die Ergebnisse sich leicht interpretieren und modifizieren lassen.²⁹⁴ Wichtige Gegenstände wie Waffen müssen einzigartig lesbar sein, aber sich dennoch in das allgemeine Design einfügen.²⁹⁵

²⁸⁷ vgl. Zhu, Feng: Feng Zhu. Von der Skywalker-Ranch zur eigenen Design-Schule, in: 2dartist, 04 (2011), S.59.

²⁸⁸ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.19.

²⁸⁹ vgl. Zhu, Feng: Feng Zhu. Von der Skywalker-Ranch zur eigenen Design-Schule, in: 2dartist, 04 (2011), S.55.

²⁹⁰ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.40–46.

²⁹¹ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.43.

²⁹² Zhu, Feng: Feng Zhu. Von der Skywalker-Ranch zur eigenen Design-Schule, in: 2dartist, 04 (2011), S.59.

²⁹³ vgl. Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012, S.176-179.

²⁹⁴ vgl. Baker, Daniel (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.31.

²⁹⁵ vgl. Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>, S.2.

Abbildung 66 zeigt Fahrzeugdesigns von Gerhard Mozsi. Das Ziel seines Designs ist, ein schnelles, massives, starkes, aggressives und „cooles“ Landfahrzeug für ein bis zwei Personen zu entwickeln. Dies erreicht er durch die dynamische Form und das frontlastige Design. Die unteren Zeichnungen zeigen Thumbnails, auf die mithilfe von Alpha Channel Schattierungen aufgetragen wurden. So wird die Form des Fahrzeugs deutlicher.²⁹⁶

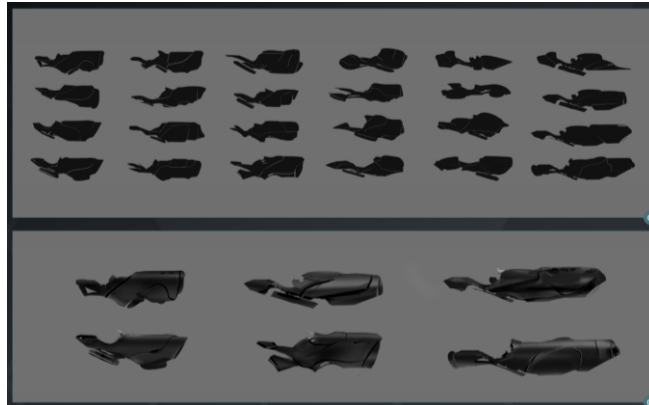


Abbildung 66: Silhouette / Thumbnail Design eines Fahrzeugs²⁹⁷

Abbildung 67 zeigt Thumbnail Skizzen von Waffen auf Dreifüßen des Künstlers John Park. In seinen Konzepten erarbeitet er mit Größe und Proportion unterschiedlicher Wafenelemente interessante Formen und Silhouetten.²⁹⁸

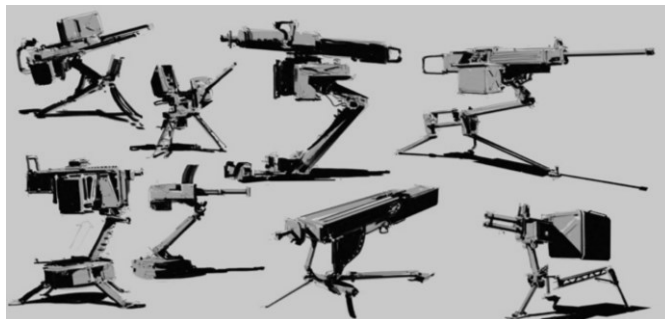


Abbildung 67: Thumbnail Skizzen von Waffen auf Dreifüßen²⁹⁹

²⁹⁶ vgl. Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.19.

²⁹⁷ Unbekannter Titel (Gerhard Mozsi, k.A.), Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.19.

²⁹⁸ vgl. Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.11.

²⁹⁹ Unbekannter Titel (John Park, k.A.), Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.11.

Abbildung 68 zeigt Silhouette-Konzepte von Waffen für das Videospiel „Diablo 3“ von Paul Warzecha. Der Künstler hat bei diesen Konzepten jeder Waffe eine einzigartige und starke Silhouette gegeben. Es ist klar erkennbar, um was für eine Waffe es sich jeweils handelt.

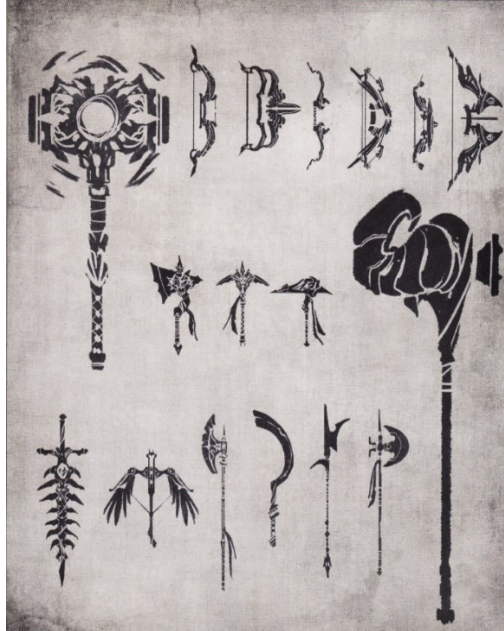


Abbildung 68: Silhouette- und Symmetrie-Konzepte von Waffen für das Videospiel „Diablo 3“³⁰⁰

3.3.2 Aussagekräftiges Konzept

Hat der Concept Artist nach der Ideenfindung ein ansprechendes Konzept für sein Design gefunden, so kann er beginnen dieses auszuarbeiten. An diesem Punkt muss noch nicht alles entschieden sein, wie Kris Thaler formuliert:

„At this point you can still make a lot of changes, but you should be finished with additions to your design after it.“³⁰¹

Farbe

Zunächst muss der Concept Artist ein Farbkonzept für den entworfenen Gegenstand erarbeiten. Hierbei gelten die allgemeinen Kriterien zur Farbgestaltung, die schon zu Character und Environment Art erläutert wurden. Bei der Farbwahl des Gegenstands ist

³⁰⁰ Unbekannter Titel (Paul Warzecha, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.108.

³⁰¹ Thaler, Kris (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.5.

zu beachten, in welcher Umgebung sich dieser befindet und wem er gehört. Über Farbharmonien oder gleiche Farbcodes kann so eine Verbindung suggeriert werden.

Abbildung 69 und Abbildung 70 zeigen Prop Concepts einer Waffe auf einem Dreifuß von John Park. In Abbildung 69 ist die detaillierte Thumbnail Skizze mit dem ausgewählten Farbcode zu sehen. Abbildung 70 zeigt eine Kolorierung der Zeichnung. Dabei hat der Künstler die ursprüngliche Thumbnail Skizze zur Orientierung mit eingefügt.³⁰²



Abbildung 69: Waffe mit Dreifuß, Thumbnail Skizze³⁰³



Abbildung 70: Waffe mit Dreifuß, ausgearbeitete Skizze³⁰⁴

³⁰² vgl. Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.11.

³⁰³ Unbekannter Titel (John Park, k.A.), Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.11.

³⁰⁴ Unbekannter Titel (John Park, k.A.), Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.11.

Abbildung 71 zeigt die Detailzeichnung einer Harpune von Daniel Baker, auf der alle wichtigen Elemente visualisiert wurden. Mithilfe von flächigen Farben und groben Schatten definiert er die einzelnen Materialien und technischen Teile des Konzepts.

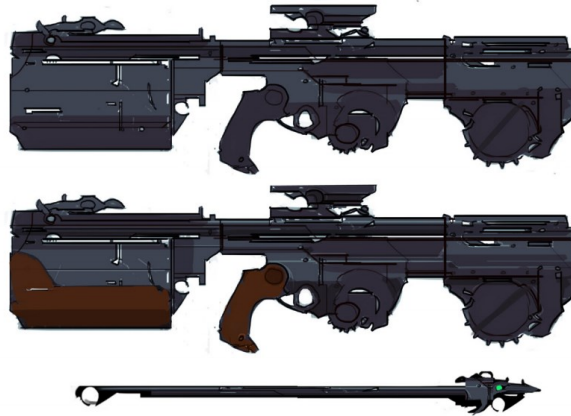


Abbildung 71: Harpune Detailzeichnung, koloriert³⁰⁵

Abbildung 72 zeigt eine Detailskizze eines Sturmgewehr-Konzepts von Kris Thaler. Durch die flache Kolorierung kann der Betrachter leicht die unterschiedlichen Materialien und Farben der Waffe erkennen, es ist allerdings schwer, sich ohne Schatten die genauen Formen der einzelnen Teile vorzustellen.

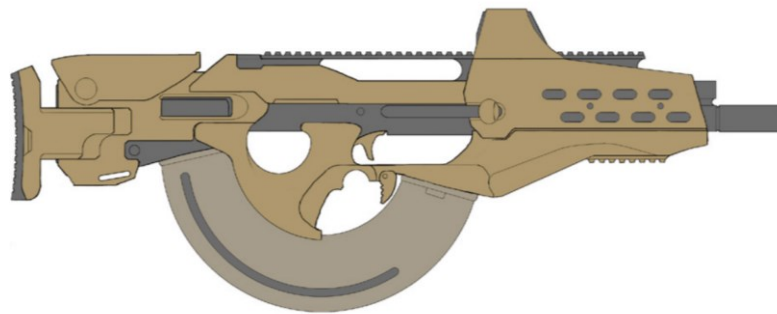


Abbildung 72: ausgearbeitete Version eines Sturmgewehr-Konzepts³⁰⁶

³⁰⁵ Unbekannter Titel (Daniel Baker, k.A.), Baker, Daniel (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.5.

³⁰⁶ Unbekannter Titel (Kris Thaler, k.A.), Thaler, Kris (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.5.

Details

Durch das Ausarbeiten der Details wird der Gegenstand realistischer und dem Betrachter wird das Gefühl vermittelt, dass er auch tatsächlich verwendet werden kann. Die Details sollten dabei nicht zu gleichmäßig verteilt werden, da dies eine monotone und eintönige Wirkung erzeugt. Auch ein einzelner Gegenstand sollte Bereiche mit „negative Space“ besitzen, wo das Auge des Betrachtes sich ausruhen kann und kontrastierende Bereiche mit Details wiederum in den Vordergrund rücken.³⁰⁷ Dabei muss sich der Concept Artist über die Informationsdichte des Objekts Klarheit verschaffen. Eine geringe Informationsdichte mit großen Flächen wirkt sauber und ordentlich, eine hohe Informationsdichte wirkt überladen, unordentlich und schwer.³⁰⁸

Abbildung 73 zeigt eine Detailskizze eines Alien-Wurfmessers von Vadim Sverdlov. In die untere Skizze hat der Künstler detaillierte Schattierungen eingezeichnet, wodurch die Form des Wurfmessers klar erkennbar ist. Das Messer wirkt durch die vielen kleinen Details und die unregelmäßige Struktur filigran und interessant. Die ungleichmäßige Verteilung der Details am Griff und an der Messerspitze schaffen einen angenehmen Kontrast und einen klaren Fokus. Die kleinen Referenzbilder, die um die Zeichnung herum angeordnet sind, zeigen die gewünschte Texturierung des Objektes. So gelingt es dem Künstler, dem Betrachter eine gute Vorstellung von den kleinen Details des finalen Konzept geben.

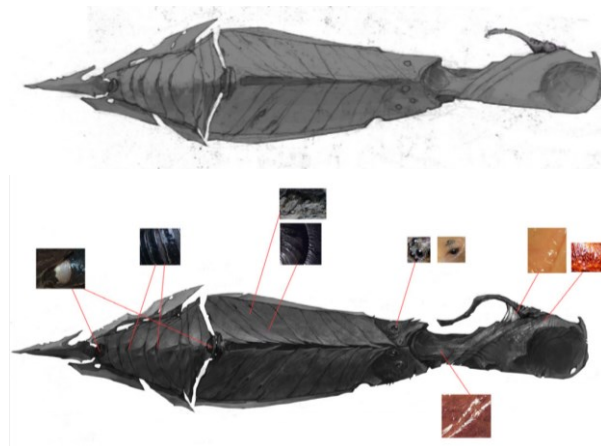


Abbildung 73: Alien-Wurfmesser mit Referenztexturen³⁰⁹

³⁰⁷ vgl. Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.16.

³⁰⁸ vgl. Nerurkar, Martin/ Anhut, Anjin (2014): Art Direction for Video Games Crash Course, Part 1, veröff. bei YouTube am 27.09.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dbJPlzkipyE> (Zugriff am 10.11.2014).

³⁰⁹ Unbekannter Titel (Vadim Sverdlov, k.A.), Sverdlov, Vadim (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs.

Abbildung 74, Abbildung 75 und Abbildung 76 zeigen technische Zeichnungen von Edwin Rhemrev. Sie zeigen eine Idee von einem Laptop, einem Wacom Tablet und dem Internet, wie sie ausgesehen haben könnten, wenn sie in den 50er Jahren erfunden worden wären.³¹⁰ Der Künstler hat in allen Zeichnungen die Objekte mit Details überladen, der Betrachter wird von Eindrücken überflutet. Dies lässt die Objekte unordentlich und selbstgebastelt wirken.

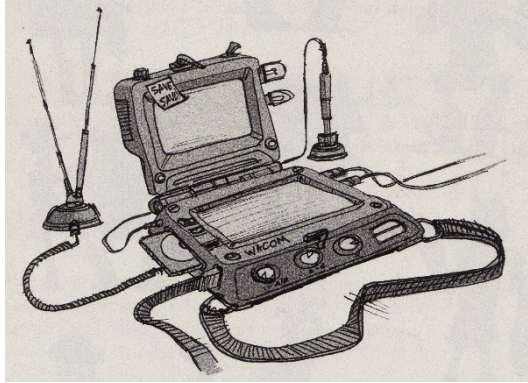


Abbildung 74: Technische Skizze Wacom Tablet³¹¹

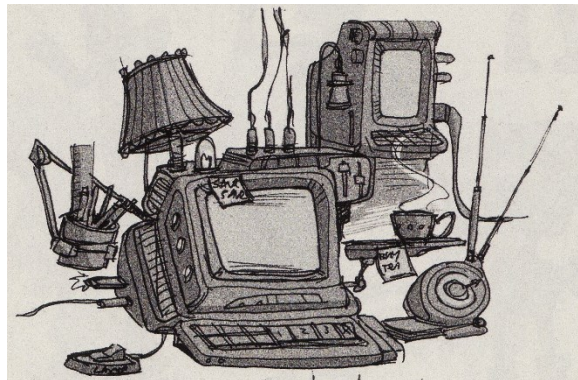


Abbildung 75: Technische Skizze Laptop³¹²

E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.23.

³¹⁰ vgl. Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.46.

³¹¹ Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.46.

³¹² Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.46.

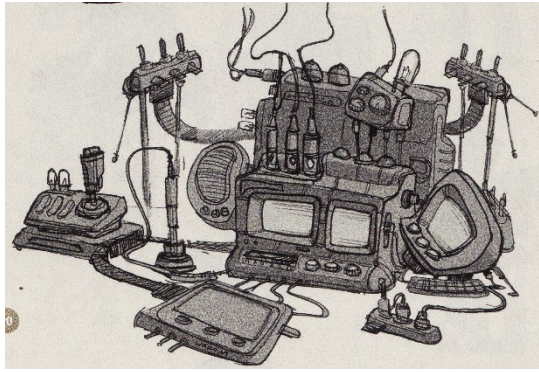


Abbildung 76: Technische Skizze Internet³¹³

Abbildung 77 zeigt einige Schildkonzepte von Aaron Gaines für das Spiel „Diablo 3“. Die Konzepte zeigen eine gute Balance aus „positive Space“ und „negative Space“, sie wirken dadurch sehr ansprechend und interessant.

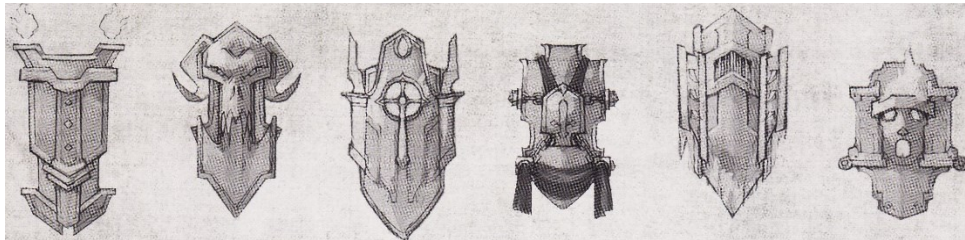


Abbildung 77: Konzept von Schildern aus „Diablo 3“³¹⁴

3.3.3 Polishing und Modellplan

Nachdem der Concept Artist das Design für seinen Gegenstand ausgearbeitet hat, sind noch einige weitere Schritte erforderlich, bis ein 3D Modell aus dem Konzept erstellt werden kann. Es ist nun für den Concept Artist von höchster Priorität, sein fertig entwickeltes Konzept für die Präsentation aufzubereiten.

Aussagekräftige Farbillustration

Die erste präsentationsreife Zeichnung muss den Gegenstand möglichst gut präsentieren und seine Stimmung und Form gut einfangen. Meist eignet sich eine Perspektive mit einem möglichst dynamischen Blickwinkel für die Zeichnung. Wenn dem Klienten das

³¹³ Unbekannter Titel (Edwin Rhemrev, k.A.), Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011), S.46.

³¹⁴ Unbekannter Titel (Aaron Gaines, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.110.

Design gefällt, können weitere Zeichnungen angefertigt werden.³¹⁵ Craig Sellars beschreibt dies wie folgt:

„Diese Art von Farbillustration ist oft ausschlaggebend, um eine Idee genehmigt zu bekommen, da auf diese Weise ein Konzept auf dynamisch-beschreibende Art dargestellt wird, so dass jeder ein ungefähres Gefühl bekommt, wie das finale Design aussehen wird.“³¹⁶

Abbildung 78 zeigt eine erste Präsentationszeichnung des bereits vorgestellten Gefängnistransporters von Craig Sellars. Der Künstler hat hier eine sehr dynamische Perspektive von schräg unten verwendet, die die klobige und massive Form unterstützt. Die inhaltlich relevanten Teile des Designs wie der Frachtraum sind sehr gut zu erkennen.

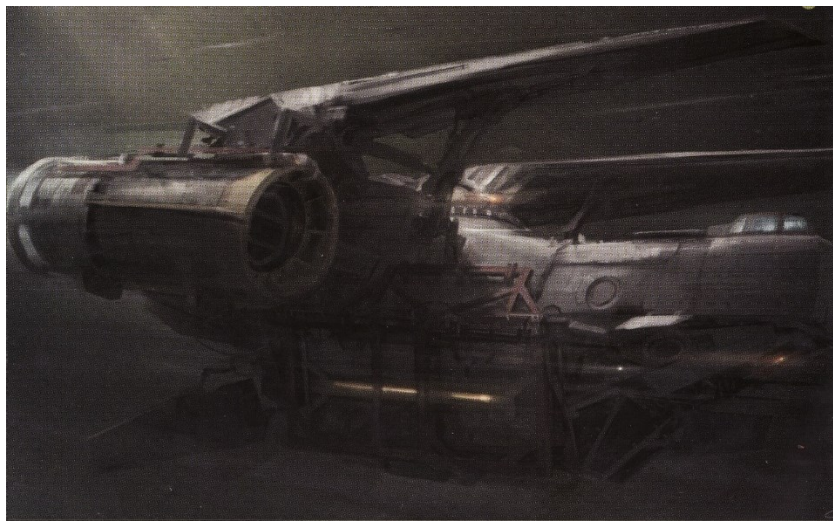


Abbildung 78: Farbillustration des Gefängnistransporters³¹⁷

Zu diesem Zeitpunkt ist das finale Design schon fertig ausgearbeitet und der Artist sollte sich beim Erstellen der Farbillustration an sein Design halten. Dennoch beschreibt Gerhard Mozsi, dass auch während dieses Schrittes das Design eine Entwicklung durchläuft:

„It should be stated that no design is really final until the actual image is complete. It will be seen that during the course of the rendering, the basic design of the craft is continually being altered. This is a natural result of the idea been developed. So by no means should the final thumbnail or sketch be the final design; it's simply a starting point.“³¹⁸

³¹⁵ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.40–46.

³¹⁶ Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S. 46.

³¹⁷ Unbekannter Titel (Craig Sellars, k.A.), Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S. 46.

³¹⁸ Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.20.

Abbildung 79 und Abbildung 80 zeigen ein Fahrzeugdesign von Gerhard Mozsi. Abbildung 79 zeigt eine Schwarzweiß-Skizze des Konzepts. Davon ausgehend wurde die finale Zeichnung des Fahrzeugs (Abbildung 80) angefertigt. Am grundlegenden Design hat sich nichts geändert, der Künstler hat während des Ausarbeitens der finalen Zeichnung lediglich kleine Formänderungen vorgenommen, wodurch das Design deutlich aerodynamischer wirkt.

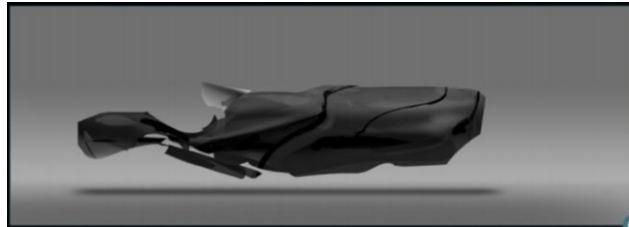


Abbildung 79: Skizze eines Fahrzeugs³¹⁹



Abbildung 80: finales Design des Fahrzeugs³²⁰

³¹⁹ Unbekannter Titel (Gerhard Mozsi, k.A.), Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.20.

³²⁰ Unbekannter Titel (Gerhard Mozsi, k.A.), Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.20.

Abbildung 81 zeigt ein finales Design eines Sturmgewehrs von Kris Thaler. Er hat für die präsentationsreife Farbillustration die für Waffen übliche Seitenansicht gewählt. Unterschiedliche Designs lassen sich so einfach vergleichen und die komplexe Mechanik ist leichter zu verstehen. Des Weiteren hat er in seiner Illustration Texturen verwendet, so sieht die Zeichnung realistischer aus und der Betrachter kann die unterschiedlichen Materialien der Waffe besser erkennen.



Abbildung 81: finales Design eines Sturmgewehrs mit verschiedenen Versionen³²¹

³²¹ Unbekannter Titel (Kris Thaler, k.A.), Thaler, Chris (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014), S.8-9.

Abbildung 82 zeigt ein Konzept für einen dreifachen Morgenstern von Sojin Hwang für das Spiel „Diablo 3“. Das rechte Bild zeigt das reine Design des Morgensterns, im linken Bild hat er noch zusätzlich die visuellen Effekte der Waffe eingezeichnet. Dies gibt der Waffe noch mehr Persönlichkeit, der Betrachter bekommt einen guten Eindruck, wie die Waffe im Kampfeinsatz aussehen wird.

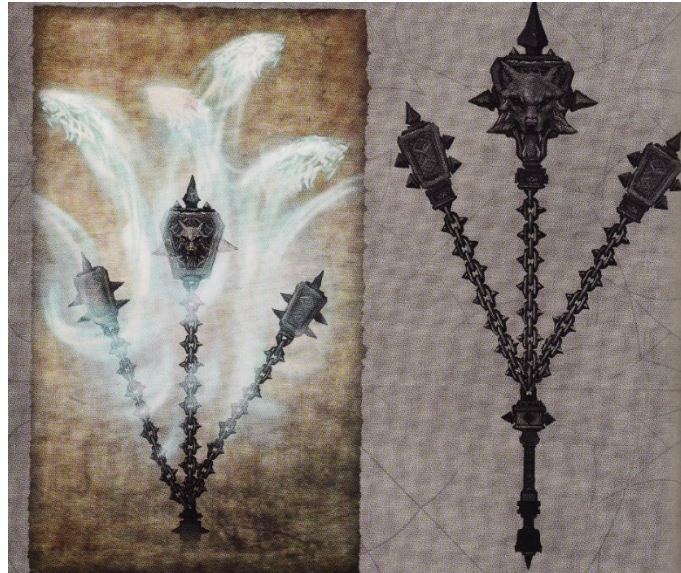


Abbildung 82: Konzept eines dreifachen Morgensterns mit Konzept für einen Effekt von „Diablo 3“³²²

Modellplan

Wenn der Concept Artist und der Klient mit der Farbillustration zufrieden sind, muss der Concept Artist weitere Zeichnungen als Arbeitsgrundlage für den Modellierer anfertigen. Abhängig von der Komplexität des Gegenstands muss an dieser Stelle eine Zeichnung von der Vorder-, Seiten-, Ober- und Unteransicht angefertigt werden.³²³

Bei Waffen ist dies oftmals nicht nötig, da sie meist schon in der ersten Skizze seitlich gezeichnet wurden und diese Ansicht alle notwendigen Informationen für den Modellierer enthält. Da für ein Videospiele oft sehr viele Waffen angefertigt werden müssen, kann der Concept Artist so effizient und schnell verschiedene Konzepte für den Modellierer entwerfen.

³²² Unbekannter Titel (Sojin Hwang, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.104.

³²³ vgl. Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011), S.40–46.

Abbildung 83 zeigt ausgearbeitete Schildkonzepte von Victor Lee für das Spiel „Diablo 3“. Bei diesen Konzepten hat der Künstler zusätzlich zu der Frontansicht noch eine Skizze der Seiten- und Rückansicht erstellt, da bei einem Schild die Frontansicht nicht die nötigen Information über die Dicke und Biegung sowie das Aussehen der Rückseite bietet. Allerdings hat er die Seit- und Rückansicht nicht koloriert, da die Materialien schon in der Illustration der Frontansicht ersichtlich sind.



Abbildung 83: ausgearbeitete Schildkonzepte mit unterschiedlichen Ansichten³²⁴

³²⁴ Unbekannter Titel (Victor Lee, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.114.

Abbildung 84 zeigt zwei Helmkonzepte von Sojin Hwang für das Spiel „Diablo 3“. Die modularen Kleidungsstücke haben einen ähnlichen Stellenwert wie die Waffen und Schilde. Sie werden auch meist direkt in einer Frontalperspektive gezeichnet, zusätzlich wird bei Bedarf noch eine Seiten- und/oder Rückansicht angefertigt. Zu einem Helm wurde zusätzlich noch eine Skizze erstellt, in der zu sehen ist, wie ein Charakter diesen tragen würde. Dies ist bei komplexen Konzepten wie diesem sehr hilfreich, um sich besser vorstellen zu können, wie die Kleidung später am Charakter aussehen wird.



Abbildung 84: Helmkonzept „Diablo 3“³²⁵

³²⁵ Unbekannter Titel (Sojin Hwang, k.A.) Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013, S.99.

Abbildung 85 zeigt eine Detailskizze einer Armbrust-Artillerie. Die technische Perspektivzeichnung enthält viele Beschriftungen, die Modellierer und später Animator helfen zu verstehen, wie die Waffe zu bedienen ist.

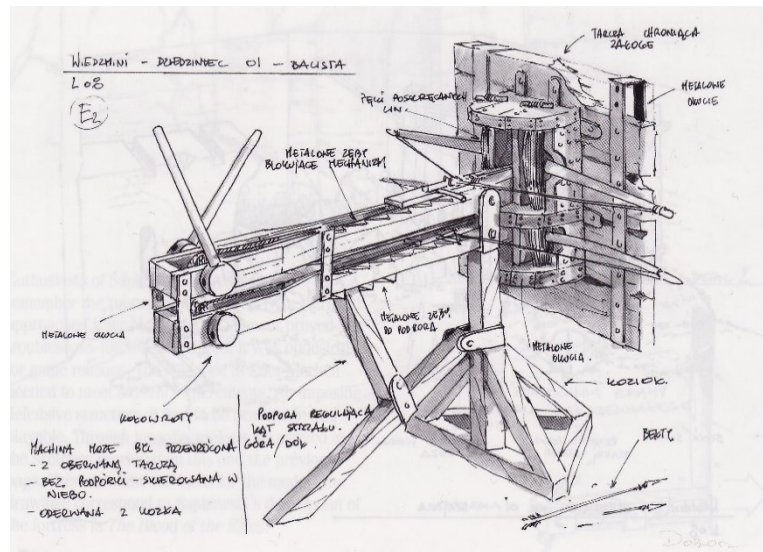


Abbildung 85: Detailskizze einer Armbrust-Artillerie von „The Witcher“³²⁶

Abbildung 86 zeigt einen Destillierapparat eines Labors von „The Witcher“, links ist die Skizze des Concept Artists und rechts das daraus erstellte 3D Modell zu sehen. Bei diesem kleinen Modell reicht die eine Skizze mit einer groben Beschreibung des Materials aus. Der Concept Artist sollte immer abwägen, wie viel Aufwand sich für das Modell lohnt und wie wichtig dieses ist.



Abbildung 86: Destillierapparat aus einem Labor, Konzept und 3D Modell von „The Witcher“³²⁷

³²⁶ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.20.

³²⁷ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.130.

Abbildung 88 zeigt eine technische Zeichnung eines mobilen Forts (oben) sowie das daraus entwickelte 3D Modell (unten). Zu der technischen Zeichnung hat der Concept Artist sehr viele Beschreibungen und Detailskizzen angefertigt, um seine Idee für Modellierer und Animator bestmöglich zu visualisieren.

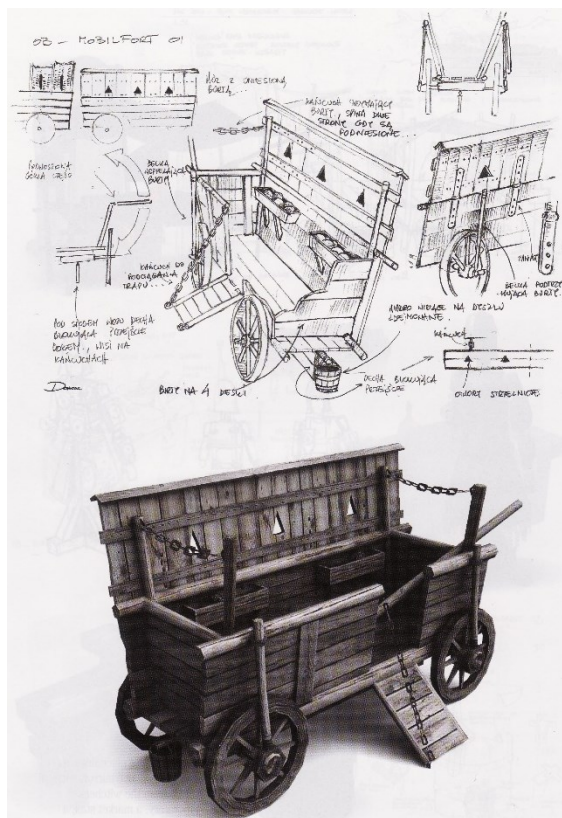


Abbildung 88: Mobiles Fort mit Detail- und Funktionsskizzen von „The Witcher“³²⁹

³²⁹ Unbekannter Titel (k.A., k.A.), Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007, S.134.

4 Zusammenfassung

Die Analyse der Arbeitsweise in der Industrie anhand von Aussagen und Arbeiten renommierter Concept Artists hat einen guten Gesamtüberblick über das Themengebiet ergeben. Für einen Concept Artist besteht die Hauptaufgabe in dem Entwickeln der Ideen und die Präsentation dieser in einer aussagekräftigen Form. In Abbildung 89 ist der Arbeitsablauf eines Concept Artists für die Erstellung eines Konzepts noch einmal visualisiert. Er entwickelt zunächst unterschiedliche Ideen und Konzepte, präsentiert diese und wählt gemeinsam mit dem Klienten das beste Konzept aus. Danach fertigt er eine präsentationsreife Zeichnung an, die das Konzept verdeutlicht. Ist der Klient mit dem Ergebnis einverstanden, so wird anschließend ein Modellplan erstellt, den 3D Modellierer und Animator als Hauptreferenz für ihre weitere Arbeit zur Umsetzung des Konzepts nutzen. Der Modellplan ist dabei streng genommen schon Teil der Production Art, da er nicht mehr zum Ideenfindungsprozess der Concept Art gehört, sondern die bereits entwickelte Idee für die Weiterverarbeitung aufbereitet.

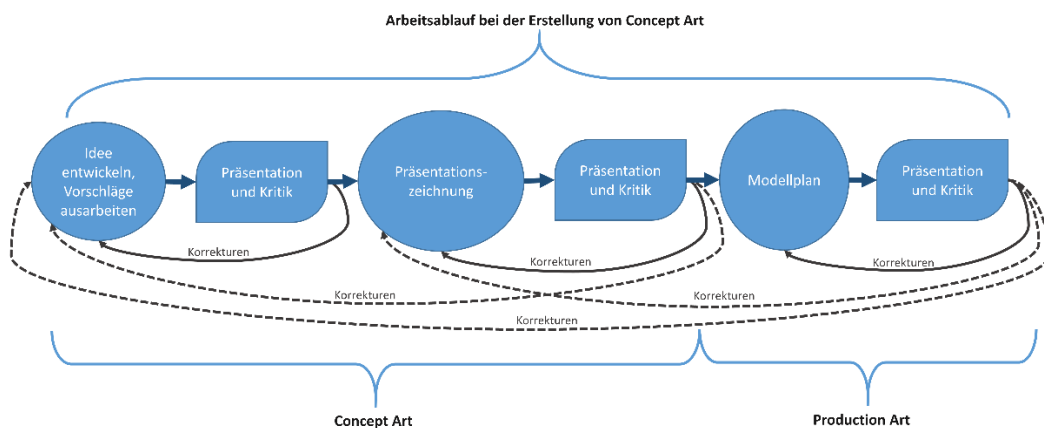


Abbildung 89: Grafik zur Verdeutlichung des Arbeitsablaufes für die Erstellung von Concept Art

Es wurden diverse unterschiedliche Techniken vorgestellt, die der Concept Artist nutzen kann, eine Idee zu erforschen und zu entwickeln. Dabei ist die Auswahl der Technik von persönlichen Präferenzen des Concept Artists und den Vorgaben des Projekts abhängig. Bei der Kategorisierung der Concept Art in die 3 Typen Character Art, Environment Art und Prop Art wurden die Besonderheiten und wesentlichen Merkmale des jeweiligen Typs herausgearbeitet und ihre Spezifika bei der Entwicklung von Videospiele konkretisiert. Die Tipps und Hinweise renommierter Concept Artists wurden gegliedert und strukturiert zusammengetragen. Das Ergebnis kann Concept Artists helfen, die eigene Arbeitsweise noch einmal reflektiert zu betrachten und den Arbeitsablauf gemeinsam mit dem Klienten zu optimieren.

C Praktischer Teil

Die Betrachtung der Techniken und Methoden der Concept Artists sowie die genaue Darstellung des Arbeitsablaufes bietet einen sehr guten Überblick über die Aufgaben und die Arbeitsweise eines Concept Artists. Da diese Ergebnisse auf einer Analyse der Aussagen von Concept Artists beruhen, stellt sich die Frage, ob in den Firmen der Videospiegelindustrie das gleiche Verständnis für Concept Art und deren Anforderungen sowie Arbeitsweisen etabliert ist und ob die Mitarbeiter, die mit den Concept Artists zusammenarbeiten, diesen Arbeitsablauf adäquat unterstützen bzw. hilfreich für ihre eigene Arbeit empfinden.

Der praktische Teil soll erforschen, in wie weit die theoretisch erarbeiteten Grundlagen in den Videospieelfirmen umgesetzt werden und welche Probleme mit Concept Art bestehen. Hierzu wurde eine qualitative Umfrage durchgeführt, in der 8 Personen aus deutschen Entwicklerstudios befragt wurden. Ihre Aufgaben in den Firmen entsprechen denen eines Art Directors. Sie haben direkten Kontakt zu Concept Artists und Modellierern und überprüfen die Qualität ihrer Arbeit. Diese Personen können somit Aufschluss darüber geben, wie in einigen Studios mit Concept Art gearbeitet wird.

Die geringe Anzahl an Befragten lässt natürlich nur eine Auswertung basierend auf Stichproben zu. Für eine aussagekräftigere Studie müsste die Umfrage auf eine breitere Basis gestellt, etwa international in allen größeren Entwicklerstudios durchgeführt werden.

Der praktische Teil umfasst zunächst eine Vorstellung der Umfrage, in der die einzelnen Fragen und die erwarteten Ergebnisse dokumentiert werden, darauffolgend die Umfrageergebnisse in tabellarischer, schriftlicher und grafischer Form und im letzten Teil eine Auswertung der Ergebnisse in Textform.

5 Problemstellung/Fragestellung

Die Umfrage wurde mithilfe des online Umfrage-Tools von „Survey Monkey“ durchgeführt. Den Befragten wurde dabei per Mail ein Weblink geschickt, über welchen sie zu der Umfrage gelangen konnten.

Die Online-Umfrage besteht aus 6 Seiten und beginnt mit einem Einleitungstext, der das Thema und das Ziel der Umfrage für die Teilnehmer erklärt. Die Seiten sind nach Themengebieten strukturiert, die Unterüberschrift gibt jeweils Aufschluss über das Thema der aktuellen Seite. Zusätzlich befindet sich auf jeder Seite noch ein kurzer Satz, der das Thema und die Fragen einleitet, um dem Befragten einen besseren Überblick zu geben. Der Teilnehmer wird darauf hingewiesen, dass er die Möglichkeit hat, jede Frage zu überspringen. So wird sichergestellt, dass die Fragen möglichst gewissenhaft beantwortet werden und Fragen, zu denen der Befragte keine Meinung hat, ausgelassen werden können.

Probleme bei der Arbeit mit Concept Art

Informationen zu der Umfrage

Sehr geehrter Teilnehmer,

ich freue mich, dass Sie mich bei meiner Bachelor-Arbeit mit Ihrer Teilnahme an dieser Umfrage unterstützen.

Diese Umfrage befasst sich mit der Entwicklung und Problemen der Concept Art für digitale Produkte aus der Sicht des Klienten. Auf 4 Seiten finden Sie insgesamt 20 Fragen (meist Multiple Choice) zu Ihren Erfahrungen mit Concept Art. Falls Sie eine Frage nicht beantworten möchten, können Sie diese einfach überspringen.

Herzlichen Dank für Ihre Mitarbeit!

Hannah Paulmann

Weiter

Abbildung 90: Fragebogen, Informationen zur Umfrage

5.1 Persönliche und unternehmensspezifische Fragen

Die ersten drei Fragen betreffen den Namen, die Firma und die Position der Befragten. Diese werden allerdings an dieser Stelle nicht veröffentlicht und wurden nur für interne Zwecke und Rückfragen verwendet.

Frage 4 befasst sich mit dem Umstand, ob in der Firma der Befragten Concept Art von einem Team vor Ort erstellt wird oder ob die Concept Art von einer externen Firma angefertigt wird. Die Zielsetzung ist festzustellen, ob sich die Arbeitsweise einer Firma, die Concept Art vor Ort erstellt, von der Arbeitsweise einer Firma unterscheidet, die eine externe Firma mit der Erstellung von Concept Art beauftragt.

Probleme bei der Arbeit mit Concept Art

Persönliche und unternehmensspezifische Angaben

Diese erste Seite befasst sich mit Ihrer Person und Ihrer Position im Unternehmen.

1. Name (optional)

2. Firma (optional)

3. Position

4. Wird bei Ihnen Concept Art von einem fest angestellten Team vor Ort angefertigt oder betreiben Sie Outsourcing?

Team vor Ort

Outsourcing

beides

Kommentar (optional)

Zurück Weiter

Abbildung 91: Fragebogen, persönliche und unternehmensspezifische Angaben

5.2 Persönliche Definition von Concept Art

Die Fragen 5 und 6 sollen einen Überblick darüber verschaffen, welches Bild die Befragten von Concept Art persönlich haben. Hierzu wird ihnen in Frage 5 eine gängige Definition von Concept Art gezeigt und gefragt, ob sie dieser Aussage zustimmen. Frage 6 befasst sich mit dem Input, den Concept Artists von der Firma erhalten, da dies Aufschluss über die Arbeitsweise mit Concept Art gibt.

Probleme bei der Arbeit mit Concept Art

persönliche Definition von Concept Art

Diese Seite befasst sich mit Ihrem persönlichen Verständnis der Bedeutung von Concept Art.

5. Definition von Concept Art: Concept Art hat den Zweck, eine Idee zu erforschen, zu entwickeln und zu visualisieren. Es geht dabei weniger um das Kunstwerk selbst, sondern um die Idee, die mit dem Kunstwerk geschaffen wird.

Würden Sie dieser Aussage zustimmen?

Ja

Nein

Wenn Nein: Wie würden Sie Concept Art definieren?

6. Welchen Input erhält der Concept Artist von Ihnen, um eine Konzeptzeichnung anzufertigen?

Zurück Weiter

Abbildung 92: Fragebogen, persönliche Definition von Concept Art

5.3 Kernelemente der Concept Art

Die Fragen 7 bis 11 befassen sich mit der grundsätzlichen Position des Befragten zu Concept Art in seiner Firma. Dazu werden ihm allgemeine und kurze Fragen zur generellen Arbeit mit Concept Art gestellt, diese bieten Aufschluss über die Arbeitsweise mit Concept Art in seiner Firma.

Probleme bei der Arbeit mit Concept Art

Kernelemente der Concept Art

Diese Seite befasst sich mit den Kernelementen und der Bedeutung von Concept Art.

7. Für wie wichtig halten Sie Concept Art für eine digitale Produktion grundsätzlich? (Ankreuzen 1-4; 1: wichtigster Schritt bei der Entwicklung, 4: unwichtig, wird eigentlich nicht benötigt)

1 (extrem wichtig)
 2 (eher wichtig)
 3 (eher weniger wichtig)
 4 (unwichtig)

Kommentar

8. Wie wichtig würden Sie die Erstellung von Concept Art für die digitale Produktion in Ihrer Firma einschätzen? (Ankreuzen 1-4; 1: wichtigster Schritt bei der Entwicklung Ihres Produkts, 4: extrem unwichtig, wird eigentlich nicht benötigt)

1 (extrem wichtig)
 2 (eher wichtig)
 3 (eher weniger wichtig)
 4 (unwichtig)

Kommentar

9. Wie wichtig ist es Ihnen, dass der Concept Artist bei der Erstellung der Concept Art bestimmte feste Vorgehensweisen und Techniken verwendet und welche wären dies? (Ankreuzen 1-4; 1: Konventionen und Techniken sind fest vorgegeben und sehr wichtig, 4: Konzept muss nur den Zweck erfüllen, Techniken und Vorgehensweisen sind egal)

1 (Einhalten ist sehr wichtig)
 2 (eher wichtig, sollte möglichst eingehalten werden)
 3 (eher weniger wichtig)
 4 (unwichtig, Zweck steht im Vordergrund)

ggf.: Welche Konventionen und Techniken sind Ihnen wichtig?

10. Was ist für Sie wichtiger: viele schnell erstellte oder wenige dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe? (Ankreuzen 1-4; 1: sehr viele schnelle, 4: ein perfekt ausgearbeiteter Entwurf)

1 (viele schnelle Entwürfe)
 2 (eher mehr schnelle Entwürfe)
 3 (eher weniger und dafür ausgearbeitete Entwürfe)
 4 (wenige ausgearbeitete Entwürfe)

11. Was ist für Sie das wichtigste Merkmal guter Concept Art?

Abbildung 93: Fragebogen, Kernelemente der Concept Art

5.4 Probleme der Concept Art

Die Fragen 12 bis 20 sollen Erkenntnisse zu Problemen mit Concept Art liefern. Diese Fragen befassen sich direkt mit der Zufriedenheit mit der Concept Art allgemein und einzelnen Ergebnissen sowie möglichen Problemen. So kann ein möglichst genaues Bild über die auftretenden Probleme mit Concept Art herausgearbeitet werden.

Probleme bei der Arbeit mit Concept Art

Probleme der Concept Art

Diese Seite befasst sich mit den Problemen und Schwierigkeiten mit Concept Art, die in Ihrer Firma auftreten.

12. Wie zufrieden sind Sie allgemein mit der Concept Art, die Sie bekommen? (Ankreuzen 1-4; 1: sehr zufrieden, 4: sehr unzufrieden)

1 (sehr zufrieden)
 2 (meist zufrieden)
 3 (meist unzufrieden)
 4 (sehr unzufrieden)

ggf.: Was sind die Gründe für Ihre Unzufriedenheit?

13. Wie oft muss Concept Art durchschnittlich korrigiert werden, bis es Ihre Erwartungen erfüllt? (Ankreuzen 1-6; 1: durchschnittlich über 10 mal, 6: nie)

1 (über 10 mal)
 2 (5-10 mal)
 3 (2-4 mal)
 4 (1-2 mal)
 5 (selten)
 6 (nie)

ggf.: Wieso entspricht die Concept Art nicht Ihren Erwartungen?

14. Fühlen Sie sich in den Entwicklungsprozess der Erstellung von Concept Art integriert? (Ankreuzen 1-4; 1: Ich fühle mich voll integriert und habe jeder Zeit Einfluss auf Änderungen, 4: ich werde vor vollendete Tatsachen gestellt)

1 (voll integriert und jeder Zeit Einfluss auf Änderungen)
 2 (meist integriert)
 3 (eher weniger integriert)
 4 (keine Integration, erst fertige Konzepte werden präsentiert)

Kommentar

15. In wie weit möchten Sie in den Entwicklungsprozess von Concept Art integriert werden? (Ankreuzen 1-4; 1: Ich würde gern voll integriert sein und jeder Zeit Einfluss auf Änderungen haben, 4: ich wünsche keine Integration)

1 (möchte voll integriert werden)
 2 (möchte meist integriert werden)
 3 (möchte eher weniger integriert werden)
 4 (wünsche keine Integration)

Kommentar

16. Welchen Zweck muss Concept Art Ihrer Meinung nach erfüllen (unabhängig von der tatsächlichen Arbeitsweise Ihrer Firma)? (Ankreuzen 1-4; 1: muss diesen Zweck voll und ganz erfüllen, 4: muss diesen Zweck gar nicht erfüllen)

	1 (Zweck muss voll und ganz erfüllt sein)	2 (Zweck muss größtenteils erfüllt sein)	3 (Zweck muss eher weniger erfüllt sein)	4 (Zweck muss nicht erfüllt sein)
Ideen für die digitale Produktion visuell entwickeln und erforschen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unterschiedliche Ideen dem Team präsentieren, so dass gemeinsam eine Auswahl getroffen werden kann	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stimmung einer Szene / eines Objekts / eines Charakters einfangen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grobe Richtung vorgeben, an die sich Modellierer, Animatoren etc. halten müssen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Detaillierte Planskizze vorgeben, die keine Fragen bei Modellierern, Animatoren etc. offen lässt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sonstige Zwecke oder Anmerkungen

Abbildung 94: Fragebogen, Probleme bei der Arbeit mit Concept Art, Teil 1

17. Welchen Zweck erfüllt Concept Art in Ihrer Firma? (Jeweils ankreuzen 1-4; 1: erfüllt diesen Zweck voll und ganz, 4: erfüllt diesen Zweck gar nicht)

	1 (Zweck wird voll und ganz erfüllt)	2 (Zweck wird größtenteils erfüllt)	3 (Zweck wird eher weniger erfüllt)	4 (Zweck wird nicht erfüllt)
Ideen für die digitale Produktion visuell entwickeln und erforschen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unterschiedliche Ideen dem Team präsentieren, so dass gemeinsam eine Auswahl getroffen werden kann	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stimmung einer Szene / eines Objekts / eines Charakters einfangen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grobe Richtung vorgeben, an die sich Modellierer, Animatoren etc. halten müssen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Detaillierte Planskizze vorgeben, die keine Fragen bei Modellierern, Animatoren etc. offen lässt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kommentar oder weitere Zwecke von Concept Art in Ihrer Firma

18. Sind Ihre Mitarbeiter, die mit der Concept Art arbeiten müssen (Modellierer, Animatoren, etc.), zufrieden mit der Concept Art? (Ankreuzen 1-4; 1: geben nur positives Feedback, 4: geben nur negatives Feedback)

- 1 (fast ausschließlich positives Feedback)
 2 (mehr positives Feedback)
 3 (mehr negatives Feedback)
 4 (fast ausschließlich negatives Feedback)

Was ist der Inhalt des negativen Feedbacks?

19. Wenn es Probleme mit Concept Art gibt: treten diese häufig an bestimmten Merkmalen oder Aspekten auf? (Jeweils ankreuzen 1-4; 1: Problem tritt bei diesem Aspekt sehr häufig auf, 4: Problem tritt bei diesem Aspekt fast nie auf)

	1 (tritt sehr häufig auf)	2 (tritt öfters auf)	3 (tritt selten auf)	4 (tritt fast nie auf)
Perspektive (Perspektive der Concept Art entspricht nicht der Perspektive des digitalen Produkts)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FOV (Field of View der Concept Art entspricht nicht der Perspektive des digitalen Produkts)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Farbe (Farben aus Mood Concepts lassen sich schlecht im digitalen Produkt realisieren)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Helligkeitswerte/Belichtung (Helligkeits- und Kontrastwerte der Concept Art sind nicht auf das digitale Produkt übertragbar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
technische Grenzen (Concept Art berücksichtigt nicht ausreichend technische Grenzen wie Engine-Limitierungen oder Ressourcen-Verbrauch)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Design / Level Design (Concept Art lässt sich nicht mit dem Game Design oder Level Design realisieren)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aufwand (der Aufwand für die Umsetzung des Konzepts ist zu groß)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kommentar und/oder weitere Merkmale, die häufig Probleme verursachen:

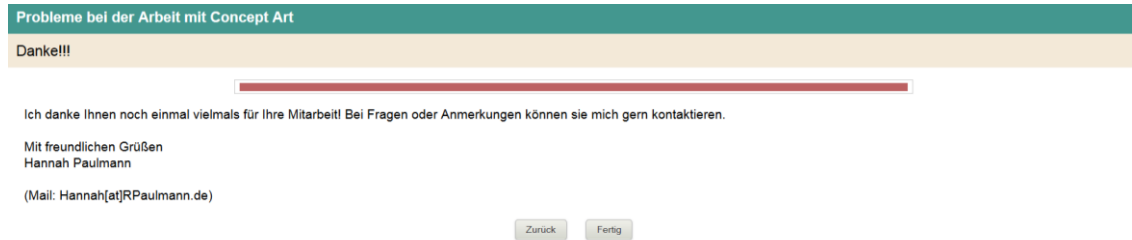
20. Wie könnte man Ihrer Meinung nach Concept Art vor allem im Bezug auf ihre weitere Verwendbarkeit bei der Entwicklung von digitalen Produkten verbessern?

Zurück Weiter

Abbildung 95: Fragebogen, Probleme bei der Arbeit mit Concept Art, Teil 2

5.5 Abschlussworte

Die letzte Seite beinhaltet eine Danksagung. Die Daten werden anschließend an den Server übermittelt.



The screenshot shows a web page with a green header bar containing the text "Probleme bei der Arbeit mit Concept Art". Below the header is a light beige section with the text "Danke!!!". A red horizontal line is positioned below this section. The main content area contains the following text: "Ich danke Ihnen noch einmal vielmals für Ihre Mitarbeit! Bei Fragen oder Anmerkungen können sie mich gern kontaktieren.", "Mit freundlichen Grüßen", "Hannah Paulmann", and "(Mail: Hannah[at]RPaulmann.de)". At the bottom of the page, there are two buttons: "Zurück" and "Fertig".

Abbildung 96: Fragebogen, Danksagung

6 Ergebnisse der Umfrage

Im Folgenden sind die Umfrageergebnisse zu jeder Frage aufgeführt. Falls sinnvoll möglich sind die Ergebnisse kumuliert und mit ihrer prozentualen Verteilung verzeichnet, bei Fragen mit textlichen Antworten sind alle Antworten im Einzelnen gelistet.

6.1 Frage 4: Concept Art inhouse oder outsourcing

Wird bei Ihnen Concept Art von einem fest angestellten Team vor Ort angefertigt oder betreiben Sie Outsourcing?		
Answer Options	Response Percent	Response Count
Team vor Ort	37,5%	3
Outsourcing	25,0%	2
beides	37,5%	3
Kommentar (optional)		1
<i>answered question</i>		8
<i>skipped question</i>		0

Tabelle 1: Ergebnisse Frage 4, Concept Art inhouse oder outsourcing

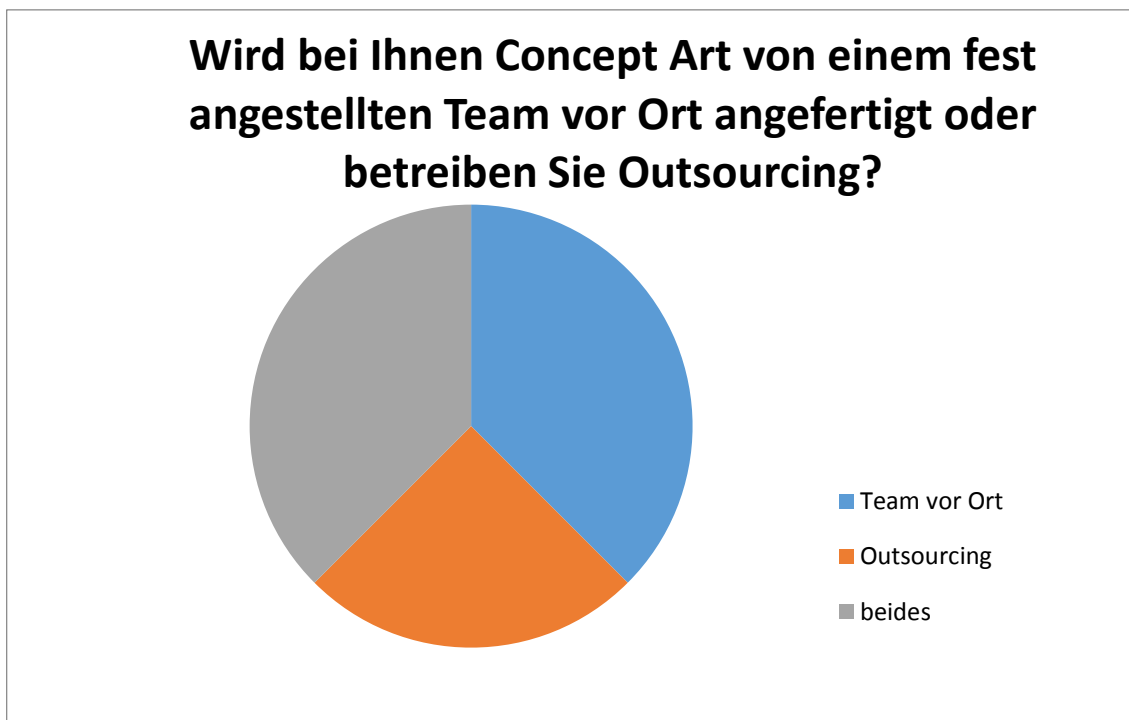


Abbildung 97: Ergebnisse Frage 4, Concept Art inhouse oder outsourcing

Kommentar 1 (Antwort: beides)

„outsourcing da man verschiedene stile braucht die nicht von einer person abgedeckt werden koennen. inhouse damit man flexibel und schnell reagieren kann um kunden auch vor vertragsabschluss scribbles zeigen zu koennen, die helfen, das geschaeft abzuschliessen“

6.2 Frage 5: Definition von Concept Art

Definition von Concept Art: Concept Art hat den Zweck, eine Idee zu erforschen, zu entwickeln und zu visualisieren. Es geht dabei weniger um das Kunstwerk selbst, sondern um die Idee, die mit dem Kunstwerk geschaffen wird. Würden Sie dieser Aussage zustimmen?		
Answer Options	Response Percent	Response Count
Ja	85,7%	6
Nein	14,3%	1
Wenn Nein: Wie würden Sie Concept Art definieren?		3
<i>answered question</i>		7
<i>skipped question</i>		1

Tabelle 2: Ergebnisse Frage 5, Definition von Concept Art



Abbildung 98: Ergebnisse Frage 5, Definition von Concept Art

Wenn Nein: Wie würden Sie Concept Art definieren?**Antwort 1 (Antwort: Nein)**

„klassisches JAIN, es geht zwar schon primär um die Idee, diese zu finden und zu entwickeln, aber am Ende steht das Kunstwerk, welches die Idee visualisiert, so dass jeder im Team sie versteht und mit am selben Strang zieht.“

Antwort 2 (keine Antwort)

„es hängt an wo du genau arbeitest, wenn man in Agentur arbeitet dann kommt es selten das du deine Idee selbst zu schaffen“

Antwort 3 (Antwort: Ja)

„Ich würde "jain" sagen, da man generell zwischen Concept Art und Concept Design unterscheidet. Bei Concept Design geht es weniger um eine schöne Optik des visuellen Ergebnisses, weit mehr um die Funktion und Sinnhaftigkeit. Concept Art legt einen deutlich stärkeren Fokus auf ein optisch schönes Bild und ist nicht immer so sinnvoll durchdacht wie Concept Design.“

6.3 Frage 6: Input für den Concept Artist

Welchen Input erhält der Concept Artist von Ihnen, um eine Konzeptzeichnung anzufertigen?	
Answer Options	Response Count
	7
<i>answered question</i>	7
<i>skipped question</i>	1

Tabelle 3: Ergebnisse Frage 6, Input für den Concept Artist

Antwort 1

„- Angaben zu relevanten Projektdetails (Plattform, Zielgruppe, allgemein angestrebter Stil und Genre, weitere Besonderheiten wie bspw. Interaktionskozepte)

- Hintergrundinfos zu den einzelnen zu zeichnenden Elemente (bspw. Hintergrundgeschichte einzelner Charaktere)“

Antwort 2

„so wenig wie moeglich, damit die krativitaet nicht jetzt schon eingeschraenkt wird“

Antwort 3

„Thema, Mood, Zielgruppe + Verwendungszweck“

Antwort 4

„Briefing vom Game Designer, sowie vom Kunden (Auftraggeber)“

Antwort 5

„Story Lore, Colors & Forms, Materials, Styleguide“

Antwort 6

„Hintergrundgeschichte, zeitliche Einordnung, Umfeld, ggf Charakterisierung von Personen“

Antwort 7

„Wenn es bereits eine Richtung gibt, in die es gehen soll, benötigt der Concept Artist viele Bild-Referenzen und Textbeschreibungen, um genau zu wissen, was er machen soll. Falls der Concept Artist erst die Marschrichtung definieren soll, reichen ein paar grobe Vorgaben. Generell sind Limitierungen und Vorgaben gut. Gibt es keine, kann der Artist nicht effizient arbeiten und verläuft sich eventuell, weil er in jede erdenkliche Richtung marschieren könnte. Ein erfahrener Concept Artist braucht meistens weniger Vorgaben, stellt dafür aber mehr sinnvolle Fragen.“

6.4 Frage 7: Wichtigkeit von Concept Art generell

Für wie wichtig halten Sie Concept Art für eine digitale Produktion grundsätzlich? (Ankreuzen 1-4; 1: wichtigster Schritt bei der Entwicklung, 4: unwichtig, wird eigentlich nicht benötigt)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (extrem wichtig)	62,5%	5
2 (eher wichtig)	37,5%	3
3 (eher weniger wichtig)	0,0%	0
4 (unwichtig)	0,0%	0
Kommentar		5
<i>answered question</i>		8
<i>skipped question</i>		0

Tabelle 4: Ergebnisse Frage 7, Wichtigkeit von Concept Art generell



Abbildung 99: Ergebnisse Frage 7, Wichtigkeit von Concept Art generell

Kommentar 1 (Antwort: eher wichtig)

„Letztlich ist gute Concept Art nur ein Vehikel zur Entwicklung einer funktionierenden Figur oder eines funktionierenden Levels. Ohne die "Übersetzung" in ein funktionierendes 3D bzw. 2D Elemente bleibt Concept Art nur ein "schönes Bild".“

Kommentar 2 (Antwort: extrem wichtig)

„Stilfindung und visualisieren einer Idee“

Kommentar 3 (Antwort: eher wichtig)

„manche projects sind einfach business as usual... da kann man fast drauf verzichten, alles was aber komplexer oder hoher quali sein muss, braucht unbeding konzepte“

Kommentar 4 (Antwort: eher wichtig)

„Digitale Produkte werden zunächst immer visuell wahrgenommen, dann inhaltlich --> erster Eindruck“

Kommentar 5 (Antwort: extrem wichtig)

„Hier auch nochmal erwähnt, bitte auch in Richtung Concept Design recherchieren und die Unterschiede zu Concept Art ausarbeiten. Es gibt für beide Bereiche Verwendung - für 3D-Produktionen würde ich Concept Design als weit wichtiger ansehen, um eine glaubhafte Welt zu schaffen.“

6.5 Frage 8: Wichtigkeit von Concept Art in der Firma

Wie wichtig würden Sie die Erstellung von Concept Art für die digitale Produktion in Ihrer Firma einschätzen? (Ankreuzen 1-4; 1: wichtigster Schritt bei der Entwicklung Ihres Produkts, 4: extrem unwichtig, wird eigentlich nicht benötigt)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (extrem wichtig)	25,0%	2
2 (eher wichtig)	62,5%	5
3 (eher weniger wichtig)	12,5%	1
4 (unwichtig)	0,0%	0
Kommentar		2
<i>answered question</i>		8
<i>skipped question</i>		0

Tabelle 5: Ergebnisse Frage 8, Wichtigkeit von Concept Art in der Firma



Abbildung 100: Ergebnisse Frage 8, Wichtigkeit von Concept Art in der Firma

Kommentar 1 (Antwort: eher wichtig)

„Andere Konzepte und vor allem 3D Previsualisierung sowie (Software) Prototypen haben zum Testen von Wirkung und Funktionsweise einen fast wichtigeren Nutzen als Concept Art.“

Kommentar 2 (Antwort: eher wichtig)

„Bei Auftragsarbeiten liegen oft schon entwürfe bzw Ideen vor“

6.6 Frage 9: Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken

Wie wichtig ist es Ihnen, dass der Concept Artist bei der Erstellung der Concept Art bestimmte feste Vorgehensweisen und Techniken verwendet und welche wären dies? (Ankreuzen 1-4; 1: Konventionen und Techniken sind fest vorgegeben und sehr wichtig, 4: Konzept muss nur den Zweck erfüllen, Techniken und Vorgehensweisen sind egal)

Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (Einhalten ist sehr wichtig)	12,5%	1
2 (eher wichtig, sollte möglichst eingehalten werden)	37,5%	3
3 (eher weniger wichtig)	37,5%	3
4 (unwichtig, Zweck steht im Vordergrund)	12,5%	1
ggf.: Welche Konventionen und Techniken sind Ihnen wichtig?		5
<i>answered question</i>		8
<i>skipped question</i>		0

Tabelle 6: Ergebnisse Frage 9, Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken

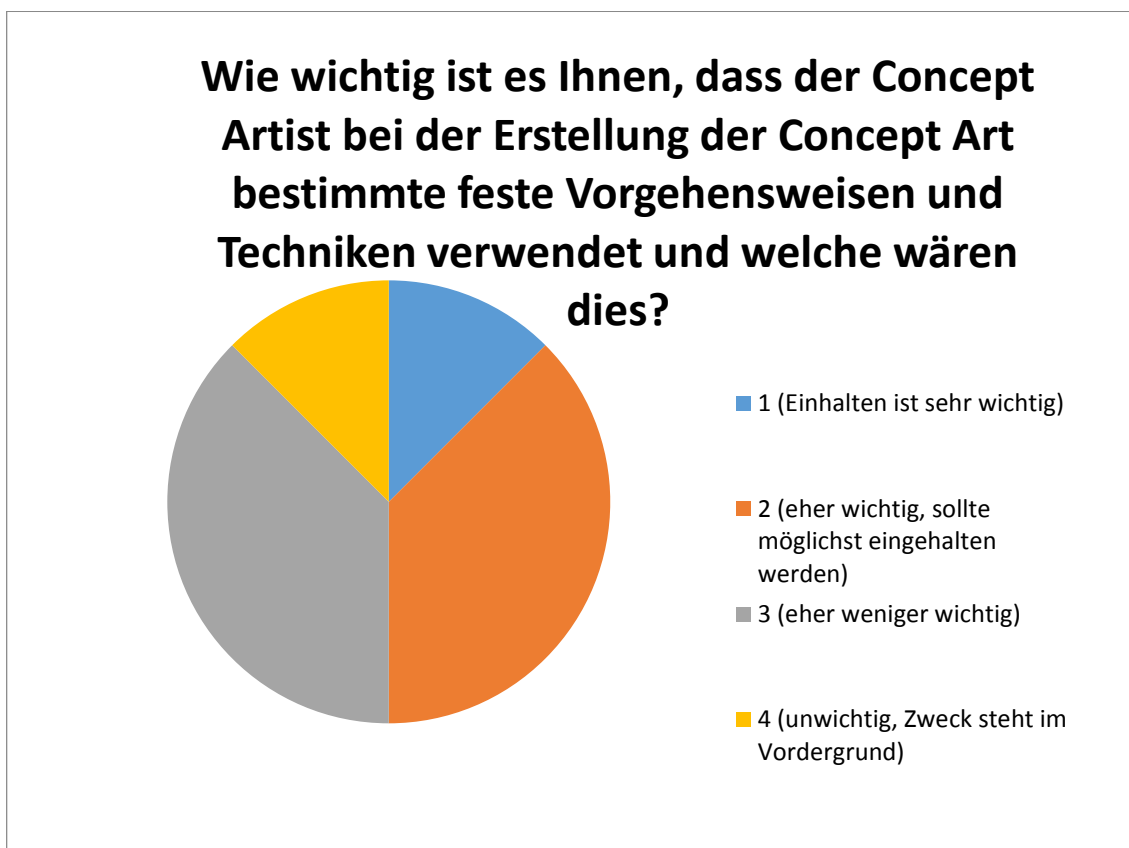


Abbildung 101: Ergebnisse Frage 9, Wichtigkeit fester Vorgehensweisen und Techniken

ggf.: Welche Konventionen und Techniken sind Ihnen wichtig?**Kommentar 1 (Antwort: eher wichtig, sollte möglichst eingehalten werden)**

„- Erstellung von korrekten Teilansichten (Profil, Seite, Top) die als Ausgangsgrundlage für 3D Modelle dienen können --> Überprüfung der Funktionalität von Concept Art „

Kommentar 2 (Antwort: eher wichtig, sollte möglichst eingehalten werden)

„bein concept ist die technik wichtig, sobald der konzepter in zbrush arbeitet, was hervorragend fuer uns ist. bei 2d zeichnern ists voellig egal...hauptsache das bild passt“

Kommentar 3 (Antwort: eher wichtig, sollte möglichst eingehalten werden)

„meist eher stilistische Dinge wie Proportionen, Formsprache und Farben.“

Kommentar 4 (Antwort: eher weniger wichtig)

„Wichtig ist das Ergebnis, der Weg dorthin ist eher unwichtig, solange das Ergebnis die Vorgaben einhält“

Kommentar 5 (Antwort: eher weniger wichtig)

„Meistens hat jeder erfahrene Artist einen oder mehrere Workflows, in denen er oder sie arbeitet. Er liefert dann gute Ergebnisse, wenn er sich wohlfühlt und in seiner vertrauten Umgebung arbeiten kann. Gewisse Einschränkungen sind wichtig - meistens sind das in meinen Augen aber eher Einschränkungen des Settings, weniger der verwendeten Techniken.“

6.7 Frage 10: Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe

Was ist für Sie wichtiger: viele schnell erstellte oder wenige dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe? (Ankreuzen 1-4; 1: sehr viele schnelle, 4: ein perfekt ausgearbeiteter Entwurf)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (viele schnelle Entwürfe)	12,5%	1
2 (eher mehr schnelle Entwürfe)	50,0%	4
3 (eher weniger und dafür ausgearbeitete Entwürfe)	37,5%	3
4 (wenige ausgearbeitete Entwürfe)	0,0%	0
<i>answered question</i>		8
<i>skipped question</i>		0

Tabelle 7: Ergebnisse Frage 10, Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe

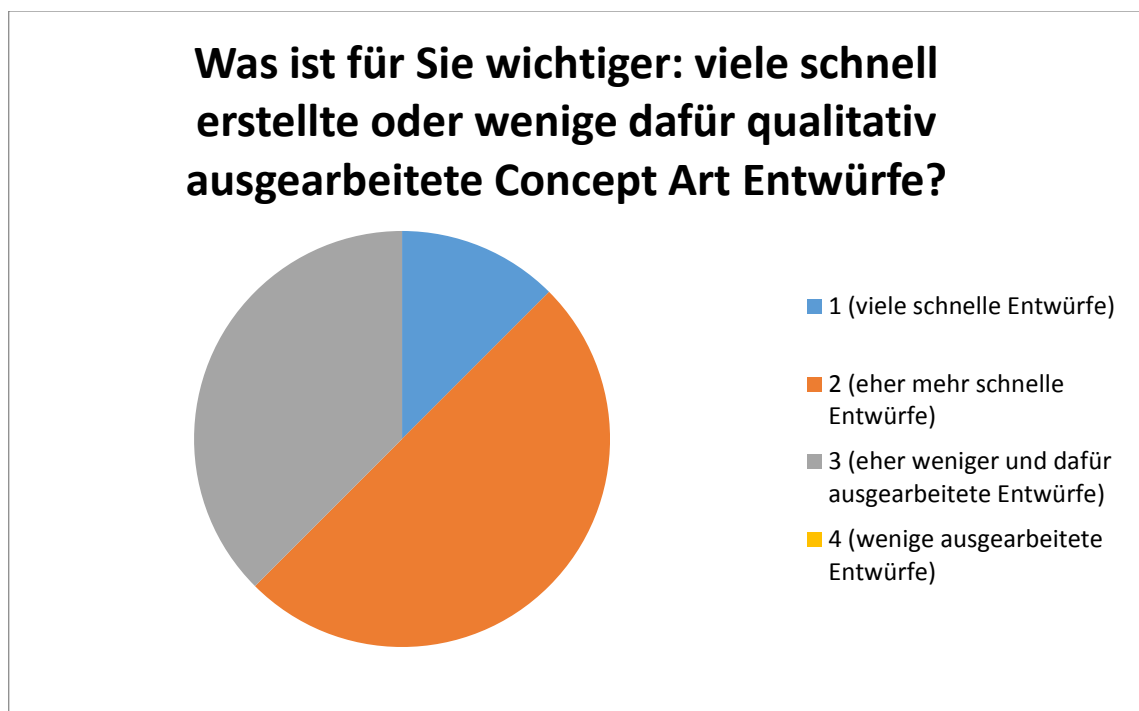


Abbildung 102: Ergebnisse Frage 10, Schnelle versus ausgearbeitete Entwürfe

6.8 Frage 11: Merkmale guter Concept Art

Was ist für Sie das wichtigste Merkmal guter Concept Art?	
Answer Options	Response Count
	6
<i>answered question</i>	6
<i>skipped question</i>	2

Tabelle 8: Ergebnisse Frage 11, Merkmale guter Concept Art

Antwort 1

„flexibilitaet, kritikfaehigkeit!!!!“

Antwort 2

„Keine offenen Fragen (speziell in Bezug auf meine Arbeit als 3D-Artist) ... Form + Farben + Mood sollen eindeutig definiert sein, um einen möglichst reibungslosen Ablauf in der Produktion zu erhalten.“

Antwort 3

„Effizienz und Ideen-Ausdruck“

Antwort 4

„Kreativität, Plausibilität, Variation“

Antwort 5

„der darunter liegende Gedanke ist am wichtigsten, etwas weniger die optische Ausgestaltung.“

Antwort 6

„In der Realität ist Masse oft beliebter.“

6.9 Frage 12: Zufriedenheit mit Concept Art

Wie zufrieden sind Sie allgemein mit der Concept Art, die Sie bekommen? (Ankreuzen 1-4; 1: sehr zufrieden, 4: sehr unzufrieden)

Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (sehr zufrieden)	16,7%	1
2 (meist zufrieden)	50,0%	3
3 (meist unzufrieden)	33,3%	2
4 (sehr unzufrieden)	0,0%	0
ggf.: Was sind die Gründe für Ihre Unzufriedenheit?		1
<i>answered question</i>		6
<i>skipped question</i>		2

Tabelle 9: Ergebnisse Frage 12, Zufriedenheit mit Concept Art

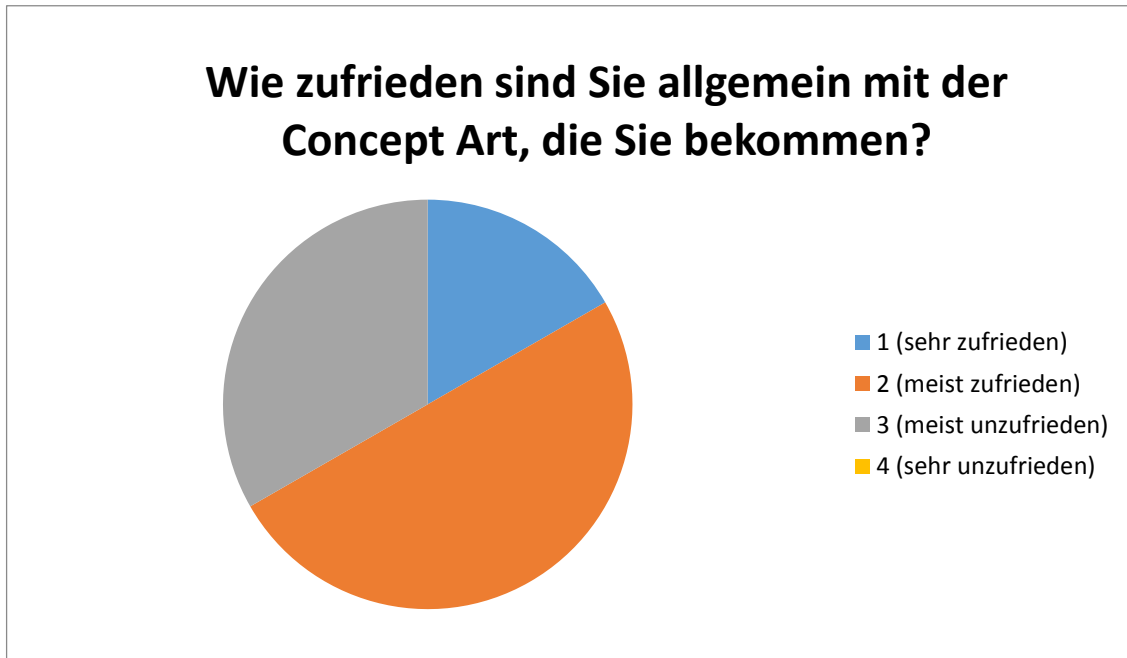


Abbildung 103: Ergebnisse Frage 12, Zufriedenheit mit Concept Art

ggf.: Was sind die Gründe für Ihre Unzufriedenheit?**Kommentar 1 (Antwort: meist zufrieden)**

„Mit der Arbeit von den wenigen professionellen Concept Artists, mit denen wir gearbeitet haben waren wir meist zufrieden bis sehr zufrieden. -Die Concept Arts, die wir von Studenten bekommen haben waren wir in 95 Prozent aller Fälle nicht verwendbar.“

6.10 Frage 13: Korrekturbedarf von Concept Art

Wie oft muss Concept Art durchschnittlich korrigiert werden, bis es Ihre Erwartungen erfüllt? (Ankreuzen 1-6; 1: durchschnittlich über 10 mal, 6: nie)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (über 10 mal)	0,0%	0
2 (5-10 mal)	50,0%	3
3 (2-4 mal)	50,0%	3
4 (1-2 mal)	0,0%	0
5 (selten)	0,0%	0
6 (nie)	0,0%	0
ggf.: Wieso entspricht die Concept Art nicht Ihren Erwartungen?		2
<i>answered question</i>		6
<i>skipped question</i>		2

Tabelle 10: Ergebnisse Frage 13, Korrekturbedarf von Concept Art

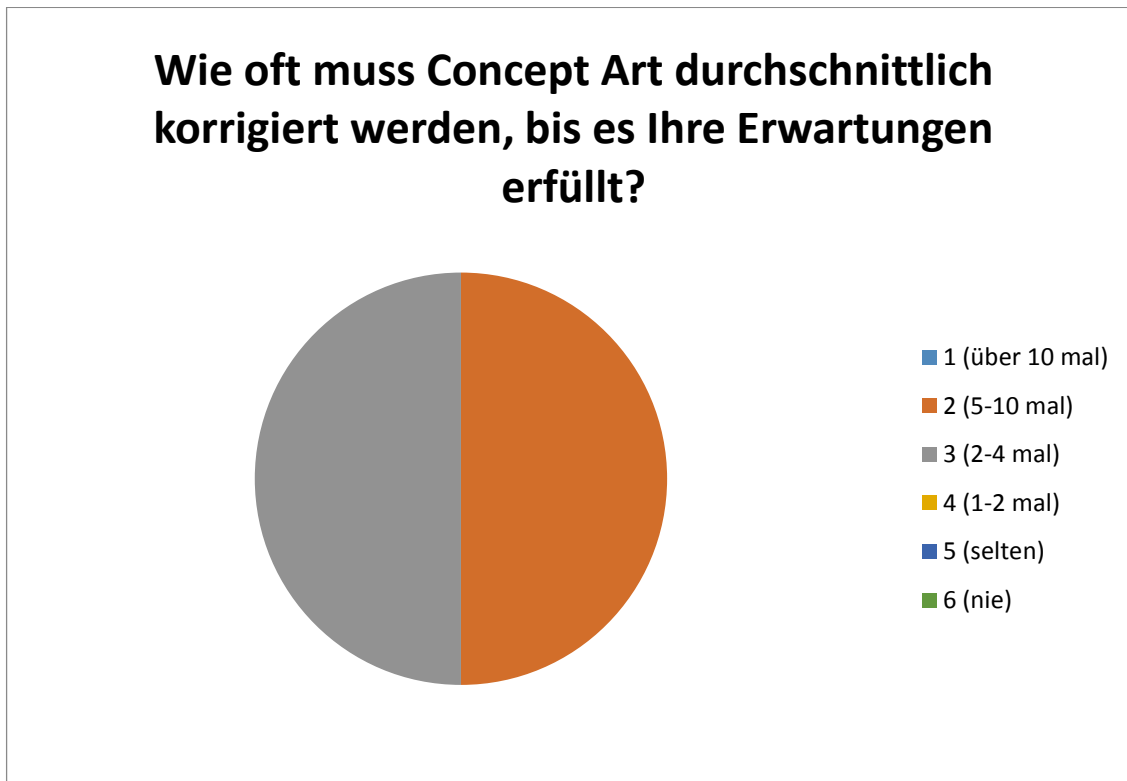


Abbildung 104: Ergebnisse Frage 13, Korrekturbedarf von Concept Art

ggf.: Wieso entspricht die Concept Art nicht Ihren Erwartungen?

Kommentar 1 (Antwort: 5-10 mal)

„Zufriedenheit mit dem eigenen Ergebnis behindert die Weiterentwicklung ;)”

Kommentar 2 (Antwort 5-10 mal)

„Es liegt in der Natur der Sache, dass viele Überarbeitungen passieren müssen. Deshalb ist es auch sinnvoller, schnell und effizient zu arbeiten, um schneller zum eigentlichen Ziel zu kommen.“

6.11 Frage 14: Beteiligung am Entwicklungsprozess

Fühlen Sie sich in den Entwicklungsprozess der Erstellung von Concept Art integriert? (Ankreuzen 1-4; 1: Ich fühle mich voll integriert und habe jeder Zeit Einfluss auf Änderungen, 4: ich werde vor vollendete Tatsachen gestellt)

Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (voll integriert und jeder Zeit Einfluss auf Änderungen)	50,0%	3
2 (meist integriert)	50,0%	3
3 (eher weniger integriert)	0,0%	0
4 (keine Integration, erst fertige Konzepte werden präsentiert)	0,0%	0
Kommentar		0
<i>answered question</i>		6
<i>skipped question</i>		2

Tabelle 11: Ergebnisse Frage 14, Beteiligung am Entwicklungsprozess

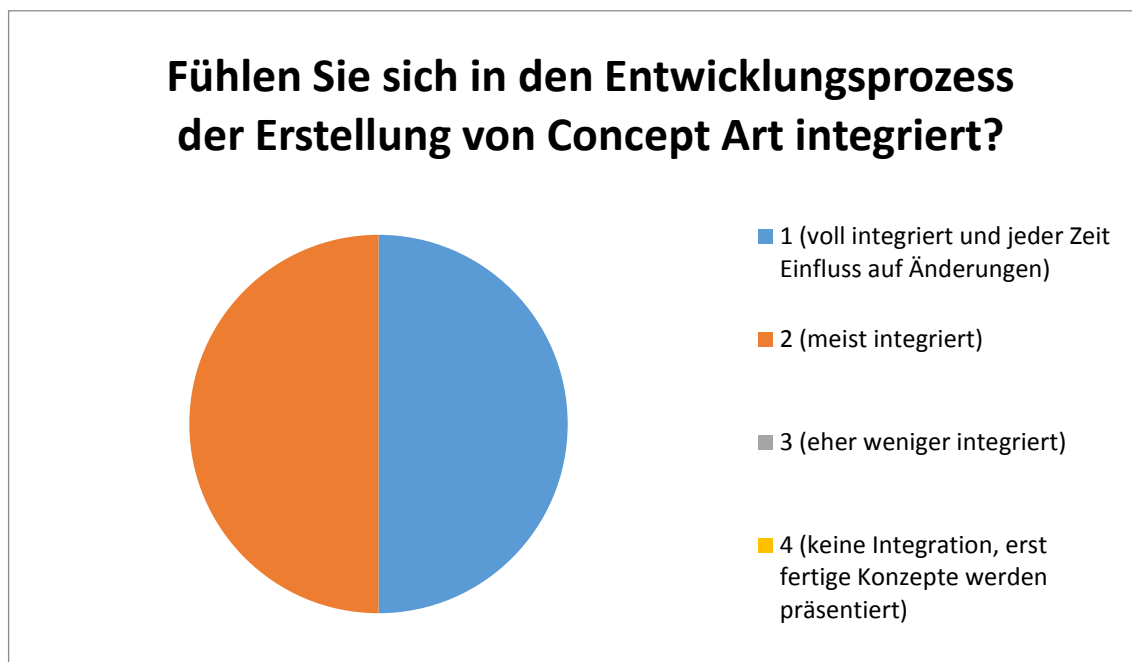


Abbildung 105: Ergebnisse Frage 14, Beteiligung am Entwicklungsprozess

6.12 Frage 15: Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess

In wie weit möchten Sie in den Entwicklungsprozess von Concept Art integriert werden? (Ankreuzen 1-4; 1: Ich würde gern voll integriert sein und jeder Zeit Einfluss auf Änderungen haben, 4: ich wünsche keine Integration)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (möchte voll integriert werden)	16,7%	1
2 (möchte meist integriert werden)	83,3%	5
3 (möchte eher weniger integriert werden)	0,0%	0
4 (wünsche keine Integration)	0,0%	0
Kommentar		1
<i>answered question</i>		6
<i>skipped question</i>		2

Tabelle 12: Ergebnisse Frage 15, Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess

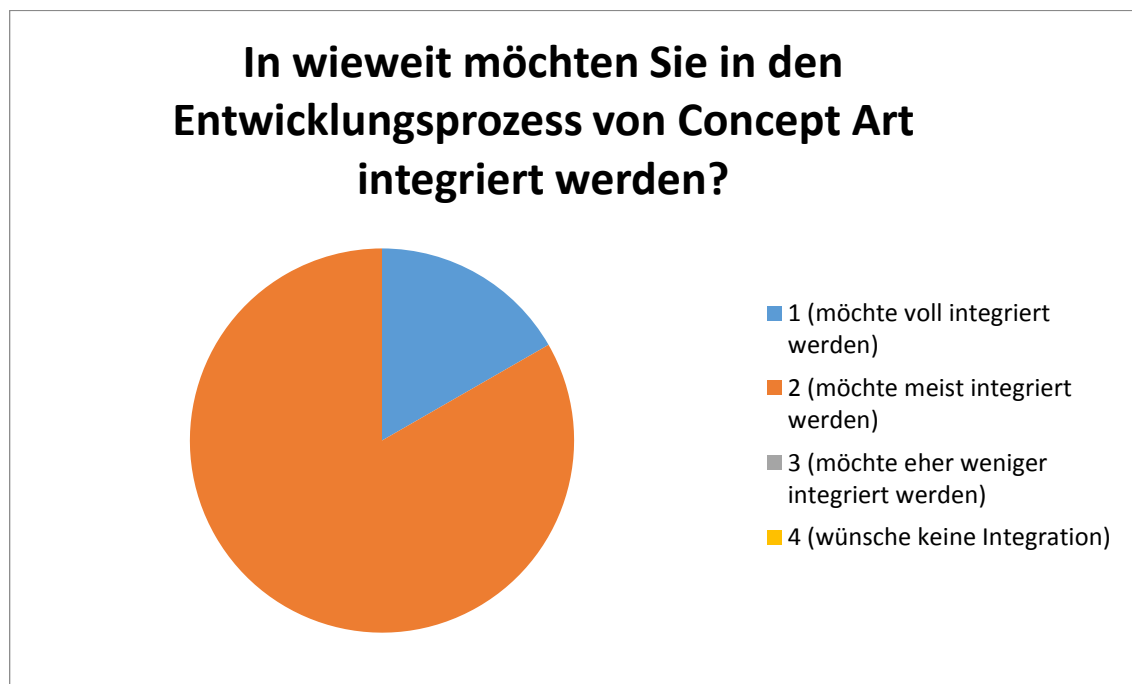


Abbildung 106: Ergebnisse Frage 15, Gewünschte Beteiligung am Entwicklungsprozess

Kommentar 1

„Durch vorherige Absprachen kann geklärt werden, wie man sich den Prozess vorstellt. Außerdem fühlt ein Artist sich wohler, wenn man ihm nicht jeden Pinselstrich abnimmt, sondern ihn seine eigene Kreativität einfließen lässt.“

6.13 Frage 16: Persönlicher Zweck von Concept Art

Welchen Zweck muss Concept Art Ihrer Meinung nach erfüllen (unabhängig von der tatsächlichen Arbeitsweise Ihrer Firma)? (Ankreuzen 1-4; 1: muss diesen Zweck voll und ganz erfüllen, 4: muss diesen Zweck gar nicht erfüllen)					
Answer Options	1 (Zweck muss voll und ganz erfüllt sein)	2 (Zweck muss größtenteils erfüllt sein)	3 (Zweck muss eher weniger erfüllt sein)	4 (Zweck muss nicht erfüllt sein)	Response Count
Ideen für die digitale Produktion visuell entwickeln und erforschen	5	1	0	0	6
Unterschiedliche Ideen dem Team präsentieren, so dass gemeinsam eine Auswahl getroffen werden kann	2	3	1	0	6
Stimmung einer Szene / eines Objekts / eines Charakters einfangen	5	1	0	0	6
Grobe Richtung vorgeben, an die sich Modellierer, Animatoren etc. halten müssen	3	2	1	0	6
Detaillierte Planskizze vorgeben, die keine Fragen bei Modellierern, Animatoren etc. offen lässt	3	2	1	0	6
Sonstige Zwecke oder Anmerkungen					1
					<i>answered question</i> 6
					<i>skipped question</i> 2

Tabelle 13: Ergebnisse Frage 16, Persönlicher Zweck von Concept Art

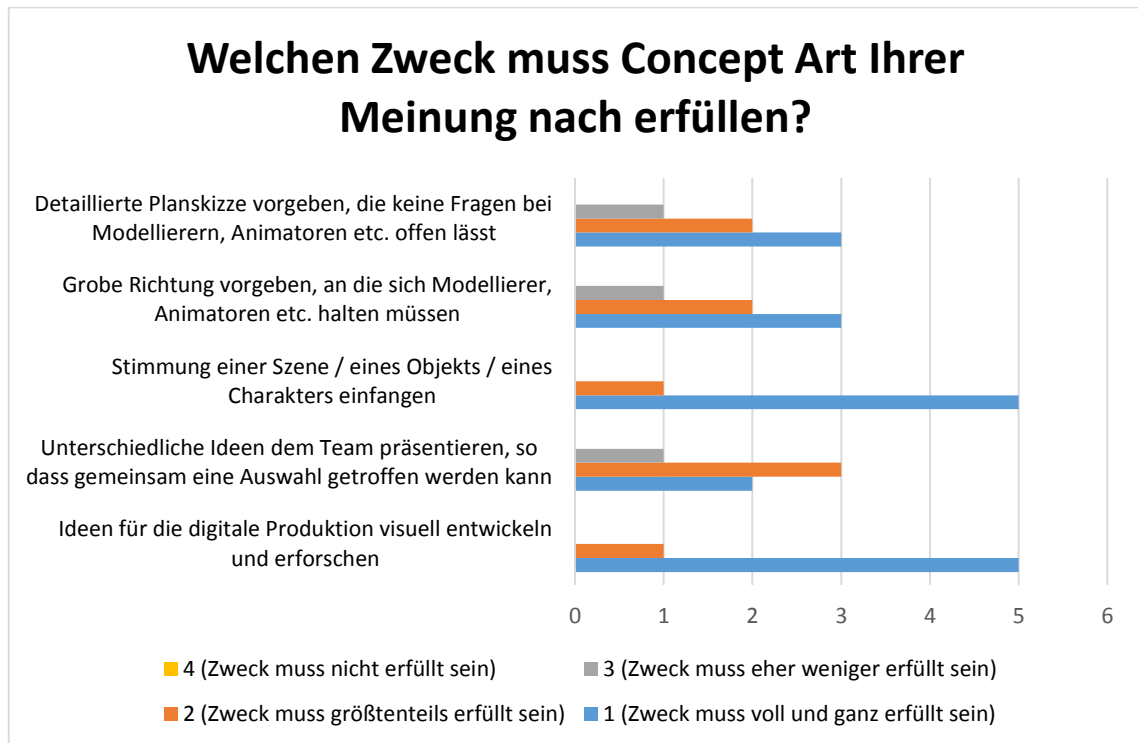


Abbildung 107: Ergebnisse Frage 16, Persönlicher Zweck von Concept Art

Sonstige Zwecke oder Anmerkungen

Kommentar 1

„Meistens ist es unumgänglich, dass sich bei einer 3D Umsetzung eines 2D Konzepts Fragen ergeben. Dennoch sollte durch Concept Art, bzw. Concept Design weitgehend geklärt werden, dass beispielsweise Rüstungsteile am Ende funktional beweglich sind und die Figur in keinem unbeweglichen Panzer steckt.“

6.14 Frage 17: Zweck von Concept Art in der Firma

Welchen Zweck erfüllt Concept Art in Ihrer Firma? (Jeweils ankreuzen 1-4; 1: erfüllt diesen Zweck voll und ganz, 4: erfüllt diesen Zweck gar nicht)					
Answer Options	1 (Zweck wird voll und ganz erfüllt)	2 (Zweck wird größtenteils erfüllt)	3 (Zweck wird eher weniger erfüllt)	4 (Zweck wird nicht erfüllt)	Response Count
Ideen für die digitale Produktion visuell entwickeln und erforschen	2	3	1	0	6
Unterschiedliche Ideen dem Team präsentieren, so dass gemeinsam eine Auswahl getroffen werden kann	1	4	1	0	6
Stimmung einer Szene / eines Objekts / eines Charakters einfangen	1	5	0	0	6
Grobe Richtung vorgeben, an die sich Modellierer, Animatoren etc. halten müssen	3	2	1	0	6
Detaillierte Planskizze vorgeben, die keine Fragen bei Modellierern, Animatoren etc. offen lässt	2	3	1	0	6
Kommentar oder weitere Zwecke von Concept Art in Ihrer Firma					1
					<i>answered question</i> 6
					<i>skipped question</i> 2

Tabelle 14: Ergebnisse Frage 17, Zweck von Concept Art in der Firma

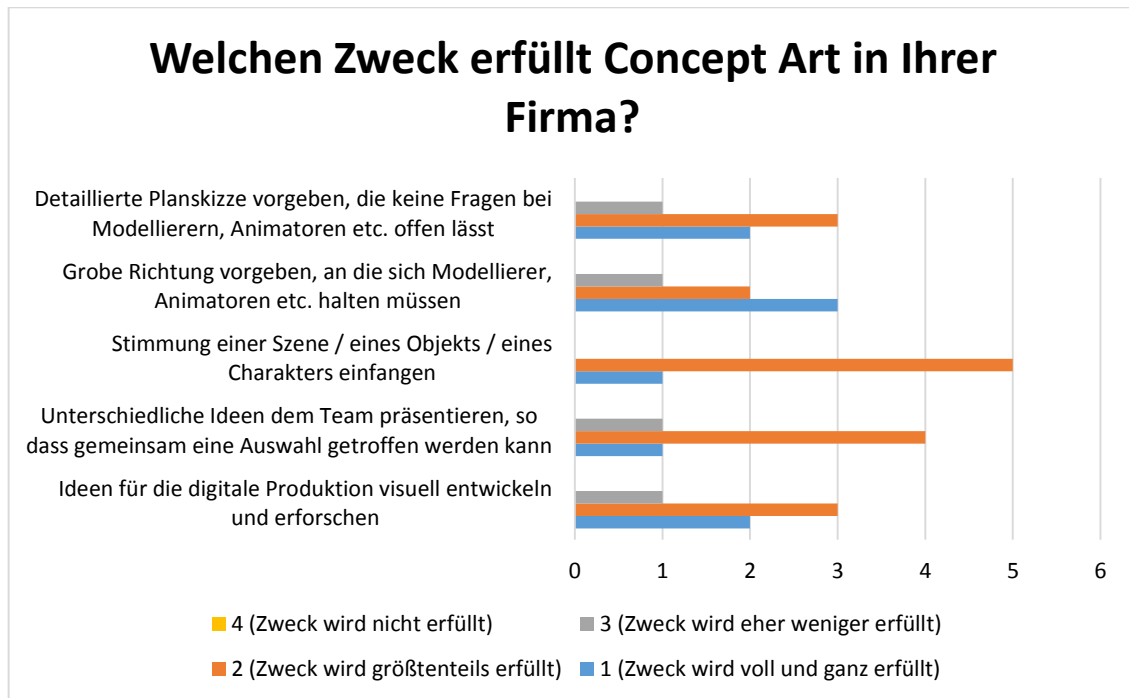


Abbildung 108: Ergebnisse Frage 17, Zweck von Concept Art in der Firma

Kommentar oder weitere Zwecke von Concept Art in Ihrer Firma

Kommentar 1

„Wir verwenden neben Concept Art weitere Vorgehensweisen wie Prävisualisierung und Prototypen.“

6.15 Frage 18: Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art

Sind Ihre Mitarbeiter, die mit der Concept Art arbeiten müssen (Modellierer, Animatoren, etc.), zufrieden mit der Concept Art? (Ankreuzen 1-4; 1: geben nur positives Feedback, 4: geben nur negatives Feedback)		
Answer Options	Response Percent	Response Count
1 (fast ausschließlich positives Feedback)	33,3%	2
2 (mehr positives Feedback)	66,7%	4
3 (mehr negatives Feedback)	0,0%	0
4 (fast ausschließlich negatives Feedback)	0,0%	0
Was ist der Inhalt des negativen Feedbacks?		0
	answered question	6
	skipped question	2

Tabelle 15: Ergebnisse Frage 18, Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art

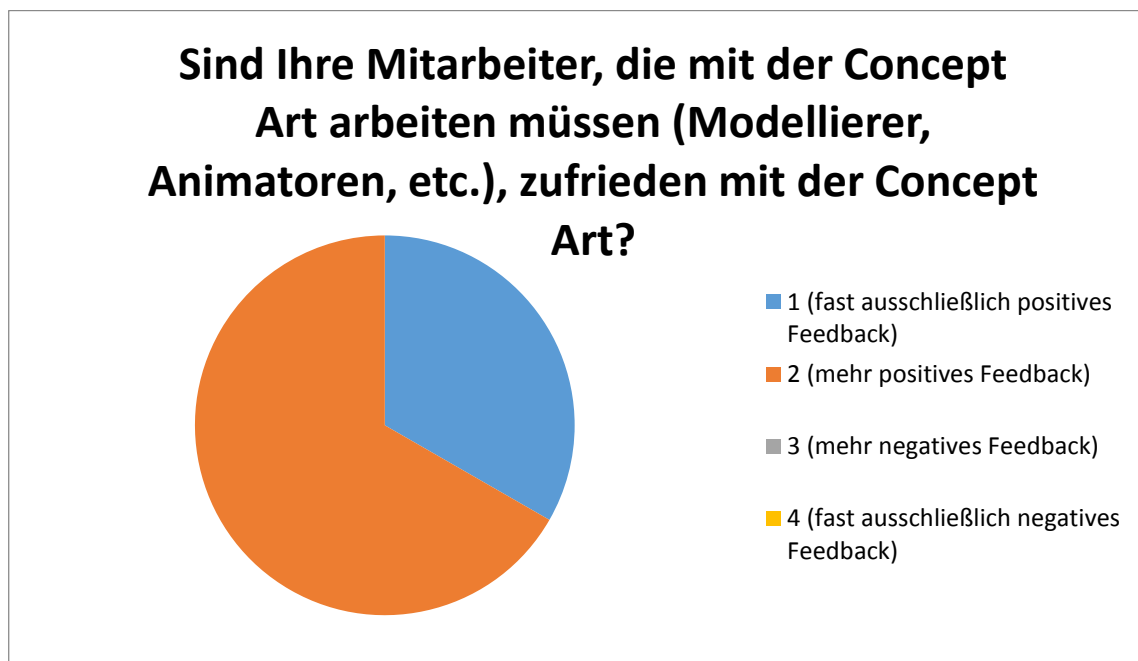


Abbildung 109: Ergebnisse Frage 18, Mitarbeiter-Zufriedenheit mit Concept Art

6.16 Frage 19: Probleme mit Concept Art

Wenn es Probleme mit Concept Art gibt: treten diese häufig an bestimmten Merkmalen oder Aspekten auf? (Jeweils ankreuzen 1-4; 1: Problem tritt bei diesem Aspekt sehr häufig auf, 4: Problem tritt bei diesem Aspekt fast nie auf)					
Answer Options	1 (tritt sehr häufig auf)	2 (tritt öfters auf)	3 (tritt selten auf)	4 (tritt fast nie auf)	Response Count
Perspektive (Perspektive der Concept Art entspricht nicht der Perspektive des digitalen Produkts)	1	2	3	0	6
FOV (Field of View der Concept Art entspricht nicht der Perspektive des digitalen Produkts)	1	2	2	1	6
Farbe (Farben aus Mood Concepts lassen sich schlecht im digitalen Produkt realisieren)	0	2	3	1	6
Helligkeitswerte/Belichtung (Helligkeits- und Kontrastwerte der Concept Art sind nicht auf das digitale Produkt übertragbar)	1	0	4	1	6
technische Grenzen (Concept Art berücksichtigt nicht ausreichend technische Grenzen wie Engine-Limitierungen oder Ressourcen-Verbrauch)	2	3	1	0	6
Game Design / Level Design (Concept Art lässt sich nicht mit dem Game Design oder Level Design realisieren)	0	4	1	1	6
Aufwand (der Aufwand für die Umsetzung des Konzepts ist zu groß)	0	4	2	0	6
Kommentar und/oder weitere Merkmale, die häufig Probleme verursachen:					0
				<i>answered question</i>	6
				<i>skipped question</i>	2

Tabelle 16: Ergebnisse Frage 19, Probleme mit Concept Art

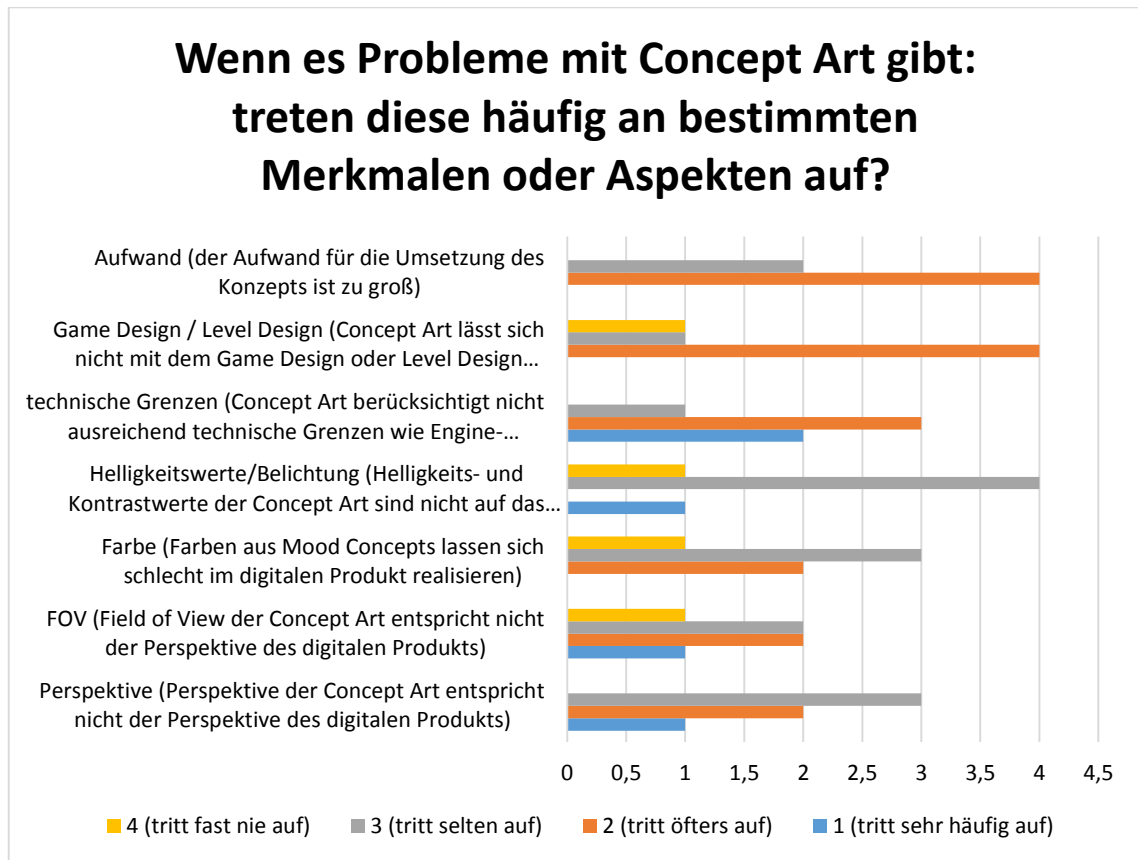


Abbildung 110: Ergebnisse Frage 19, Probleme mit Concept Art

6.17 Frage 20: Verbesserungsmöglichkeiten von Concept Art

Wie könnte man Ihrer Meinung nach Concept Art vor allem im Bezug auf ihre weitere Verwendbarkeit bei der Entwicklung von digitalen Produkten verbessern?	
Answer Options	Response Count
	2
<i>answered question</i>	2
<i>skipped question</i>	6

Tabelle 17: Ergebnisse Frage 20, Verbesserungsmöglichkeiten von Concept Art:

Antwort 1

„Einbindung von Concept Art in weitere Formen der schnellen Erstellung von Content nach dem Rapid Prototyping Prinzip - das heißt schnell 3D Prototypen erstellen, die in der Szene dem Level getestet werden können.“

Antwort 2

„konzepter sollten, sobald es um 3d filme geht gleich mit zbrush die modelle entwerfen, das spart immens zeit“

7 Auswertung der Umfrage

Im folgenden Abschnitt befindet sich eine ausführliche Auswertung der Antworten zu der Umfrage. Die Reihenfolge der Auswertung der Fragen weicht an einigen Stellen von der ursprünglichen Reihenfolge der Fragen ab, da so die Antworten besser in einen Zusammenhang gestellt werden können.

7.1 Definition von Concept Art

Frage 5: Definition von Concept Art: Concept Art hat den Zweck, eine Idee zu erforschen, zu entwickeln und zu visualisieren. Es geht dabei weniger um das Kunstwerk selbst, sondern um die Idee, die mit dem Kunstwerk geschaffen wird. Würden Sie dieser Aussage zustimmen?

In Frage 5 wurden die Teilnehmer nach der Definition von Concept Art gefragt. Dafür wurde ihnen die Definition aus dem theoretischen Teil dieser Arbeit vorgegeben und sie konnten dieser Aussage zustimmen oder ihr widersprechen. Ein Großteil der Teilnehmer hat der Aussage zugestimmt. Der Teilnehmer von Antwort 1 stimmt zum Teil der Aussage zu, ergänzt jedoch, dass er noch mehr Wert auf die Verständlichkeit des entstandenen Kunstwerks legt. In Antwort 2 hingegen weist der Teilnehmer darauf hin, dass ein Concept Artist in einer Agentur selten seine eigenen Ideen entwickelt. Hier ist allerdings anzumerken, dass in diesem Fall vermutlich das Entwerfen der Idee und das Erstellen von Concept Art bereits vom Auftraggeber selbst durchgeführt wurden. Ob zu entwerfende Illustrationen in diesem Fall als Concept Art bezeichnet werden können oder nur Illustrationen von bereits entwickelten Ideen sind, ist fraglich. Die letzte Antwort weist auf einen Unterschied zwischen den Begriffen Concept Art und Concept Design hin. Die Definition des Teilnehmers zeigt, dass seine Definition von Concept Art Zeichnungen der hier gegebenen Definition von Mood Skizzen und ausgearbeiteten Versionen der Konzepte ähneln könnte und Concept Design seiner Ansicht nach Modellpläne sind. In dieser Arbeit wird diese Differenzierung nicht verwendet.

Die Antworten dieser Frage bestätigen, dass die vorgegebene Definition von Concept Art, die im theoretischen Teil durch die Aussagen renommierter Concept Artists entwickelt wurde, grundsätzlich in den Firmen so verstanden wird.

Die drei Kommentare zeigen allerdings auch, dass sich bisher kein vollständig einheitliches Verständnis von Concept Art etabliert hat. Die Teilnehmer setzen unterschiedliche Schwerpunkte bis hin zur Verwendung unterschiedlicher Begriffe (Concept Art – Concept Design - Illustration).

7.2 Relevanz von Concept Art

Frage 7: Für wie wichtig halten Sie Concept Art für eine digitale Produktion grundsätzlich?

Frage 8: Wie wichtig würden Sie die Erstellung von Concept Art für die digitale Produktion in Ihrer Firma einschätzen?

Frage 7 und 8 befassen sich mit der Relevanz von Concept Art, wobei Frage 7 das persönliche Empfinden über die grundsätzliche Wichtigkeit von Concept Art erfragt, während die Teilnehmer in Frage 8 einschätzen sollen, wie wichtig Concept Art in ihren Unternehmen ist. Persönlich halten 62,5% Concept Art für sehr wichtig und 37,5% für eher wichtig. In ihrem Unternehmen hingegen schätzen nur 25% Concept Art für sehr wichtig ein, 62,5% sind der Ansicht, dass Concept Art eher wichtig in ihrem Unternehmen ist und 12,5% sind der Auffassung, dass Concept Art in ihrem Unternehmen eher unwichtig ist. Dies ist ein interessantes Ergebnis, da der Trend der Umfrage ergibt, dass die Teilnehmer Concept Art grundsätzlich als sehr wichtig empfinden, es aber in ihrem Unternehmen eine geringere Relevanz hat.

Zu der Frage 7 haben recht viele Teilnehmer einen Kommentar verfasst. Kommentar 2 und 4 bestärken die Relevanz von Concept Art, Kommentar 1 und 3 relativieren hingegen die Wichtigkeit. Der Verfasser von Kommentar 1 betont, dass Concept Art nur ein Mittel ist, um funktionierende Konzepte zu entwickeln. Ohne den Übersetzungsprozess ist Concept Art nur ein „schönes Bild“. Der Verfasser fasst mit dieser Aussage sehr gut das Kernelement der Concept Art zusammen, welches auch schon in der Begriffsdefinition erläutert wurde. Ohne die Übertragung der Concept Art in das spätere Design ist Concept Art nicht mehr sinnvoll und verliert an Relevanz. Kommentar 3 weist darauf hin, dass bei simplen Standard-Projekten fast auf Concept Art verzichtet werden kann. Komplexe Projekte mit hohen Qualitätsanforderungen erfordern wiederum unbedingt die Erstellung von Concept Art. Diese Aussage unterstreicht die große Relevanz von Concept Art und deren Einfluss auf die Qualität eines Projekts. Kommentar 5 befasst sich erneut mit dem Unterschied zwischen Concept Art und Concept Design. Er betont die Relevanz von Concept Design, welches den Modellplänen entspricht, für glaubhafte 3D Welten. Allerdings wird bei dieser Aussage außer Acht gelassen, dass der Concept Artist vor jedem Modellplan die Grundidee für das Design entwickeln muss. Hierzu passt auch Kommentar 2 zu Frage 8, der besagt, dass bereits oft schon grobe Entwürfe und Ideen vorliegen, wenn der Concept Artist seine Arbeit beginnt. So ist es möglich, wie in Kommentar 3 angesprochen, auf Concept Art fast komplett zu verzichten, da der Prozess der Ideenfindung bereits abgeschlossen ist. In diesem Fall ist es, wie in Kommentar 5 von Frage 7 erwähnt, ggf. wichtiger, genaue Modellpläne anzufertigen, um aus den Entwürfen ein glaubwürdiges Design zu entwickeln. Kommentar 1 der Frage 8 besagt, dass in

der Firma 3D Previsualisierungen und Prototypen zum Testen von Wirkung und Funktionsweise fast von größerem Nutzen sind als Concept Art. Da Previsualisierungen und Prototypen nicht das Ziel haben, das Design des Spiels visuell zu erforschen, erscheint es fraglich, ob diese Arbeitsweisen in Relation zueinander gestellt werden sollten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Mitarbeiter von Videospielefirmen allgemein der Concept Art und den Aufgaben der Concept Art eine hohe Relevanz zu messen. Allerdings wird der Concept Art in der Industrie zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt und die Relevanz der Concept Art so relativiert.

7.3 Input und Vorgaben für die Erstellung von Concept Art

Frage 6: Welchen Input erhält der Concept Artist von Ihnen, um eine Konzeptzeichnung anzufertigen?

Auf Frage 6, welchen Input der Concept Artist erhält, um Konzeptzeichnungen anzufertigen, geben die Befragten auf den ersten Blick sehr unterschiedliche Antworten. Beim genaueren Betrachten fällt allerdings auf, dass die Antworten wichtige Projektdetails und Teile aus einem High Concept beinhalten. Allerdings unterscheiden sich die Angaben im Detail doch recht stark. Antwort 2 fällt aus dem Muster ein wenig heraus; sie besagt, dass dem Concept Artist so wenig Input wie möglich gegeben werden sollte, da sonst seine Kreativität eingeschränkt wird. Antwort 7 besagt hingegen exakt das Gegenteil; der Teilnehmer dieser Antwort ist der Meinung, dass limitierende Vorgaben wichtig sind, um den Verlauf der Entwicklung besser zu steuern.

Auch hier ist zu erkennen, dass es keine generalisierte Antwort gibt. Jede Firma scheint eine eigene Auffassung darüber zu besitzen, welchen Input der Concept Artist erhält. Diese Auffassungen ähneln sich und lassen sich grob in einem High Concept zusammenfassen, aber sie haben jeweils unterschiedliche Schwerpunkte. Der Begriff High Concept fällt allerdings bei keiner der Antworten. Wie auch in Antwort 7 erwähnt wird, ist der Input, den ein Auftraggeber dem Concept Artist gibt, abhängig von dem erwarteten Ergebnis. Je mehr Vorgaben dem Künstler gegeben werden, desto stärker lassen sich die Ergebnisse steuern. Allerdings wird die Kreativität des Künstlers dadurch auch stark eingeschränkt. Wenn Stil, Stimmung, Farben und Formen bereits vorgegeben werden, hat der Concept Artist wenig Freiheit, zu experimentieren und neue Stile zu entwickeln. Hier weicht die klare Festlegung von Vorgaben und Aufgabenstellung, die im theoretischen Teil der Arbeit definiert wurde, deutlich von den recht unklaren und unvollständigen Angaben der Befragten zum Input für Concept Artists ab. Da der Input stark von dem Pro-

jekt und den Anforderungen des Projekts abhängig ist, ist es schwer, hier eine allgemeingültige Aussage zu treffen. Concept Artist und Auftraggeber sollten gemeinsam das Ziel der Konzeptarbeit absprechen, um so zu klären, was an Input notwendig und sinnvoll ist. Dabei ist es wichtig, dass der Auftraggeber selbst sehr genau definieren kann, was das Ziel der Concept Art ist und welche Anforderungen erfüllt werden müssen. Der Concept Artist sollte hier bei Unklarheiten noch einmal gezielte Fragen stellen.

7.4 Outsourcing von Concept Art

Frage 4: Wird bei Ihnen Concept Art von einem fest angestellten Team vor Ort angefertigt oder betreiben Sie Outsourcing?

In der Frage 4 wurden die Teilnehmer gefragt, ob die Concept Art in ihrer Firma von einem fest angestellten Team vor Ort erstellt wird oder ob die Firma Outsourcing betreibt. Die Antworten hier waren sehr gemischt. 37,5% lassen die Concept Art von einem Team vor Ort anfertigen, 25% betreiben Outsourcing und 37,5% nutzen beides. Hier lässt sich kein Trend ermitteln. Ein Umfrageteilnehmer, in dessen Firma sowohl Outsourcing als auch ein internes Team für die Erstellung von Concept Art genutzt wird, hat zu dieser Frage noch einen sehr aufschlussreichen Kommentar geschrieben. Outsourcing ist demnach wichtig, um verschiedene Stile zu erforschen, die nicht alle von einer Person entwickelt werden können. Inhouse-Produktion ist wichtig, damit die Firma flexibel ist und dem Kunden schnell erste Visualisierungen zeigen kann. Gerade in kleinen Firmen mit wenigen Concept Artists scheint es daher sinnvoll, über Outsourcing neue frische Ideen und weitere Stile für das Projekt zu bekommen.

Concept Art über Outsourcing erstellen zu lassen, ist in vielen Firmen üblich. Outsourcing bietet die Möglichkeit, für jede Aufgabe einen Spezialisten oder optimal geeigneten Concept Artist zu wählen sowie neue Ideen und unterschiedliche Stile zu bekommen. Interne Teams bieten hingegen mehr Flexibilität und sind stärker in den Entwicklungsprozess involviert. Durch die von Firma zu Firma variierenden Anforderungen an die jeweiligen Concept Artists ist es für interne Mitarbeiter einfacher, sich an die spezifische Arbeitsweise und Vorgaben ihrer Firma anzupassen. Für externe Concept Artists könnte dies gegebenenfalls schwieriger sein; in diesem Fall ist eine gute Kommunikation und ein einheitliches Verständnis von Aufgabe und Anforderungen sehr wichtig.

7.5 Das wichtigste Merkmal guter Concept Art

Frage 11: Was ist für Sie das wichtigste Merkmal guter Concept Art?

Die in den Antworten zu Frage 11 genannten Punkte waren sehr unterschiedlich, doch jeder Teilnehmer konnte klar und kurz das für ihn wichtigste Merkmal nennen. Sie spiegeln sehr gut das Aufgabengebiet des Concept Artists und Anforderungen an die Concept Art wider, die auch im theoretischen Teil der Arbeit ermittelt wurden.

Werden die Aussagen zusammengefasst, stellen die Teilnehmer der Umfrage an den Concept Artist die Anforderungen, dass er flexibel, kritikfähig und kreativ ist. Er muss mehrere Variationen zu einem Konzept anfertigen und dabei noch möglichst effizient arbeiten.

An die Concept Art besteht der Anspruch, eine interessante, kreative Idee zu sein, die einen ausdrucksstarken und plausiblen Gedanken vermittelt. Das Konzept muss soweit ausgearbeitet sein, dass es eindeutig und klar verständlich ist, um einen reibungslosen Ablauf in der Produktion zu garantieren.

7.6 Feste Vorgehensweisen und Techniken

Frage 9: Wie wichtig ist es Ihnen, dass der Concept Artist bei der Erstellung der Concept Art bestimmte feste Vorgehensweisen und Techniken verwendet und welche wären dies?

Auf die Frage 9, ob es wichtig ist, dass der Concept Artist bei der Erstellung von Concept Art bestimmte feste Vorgehensweisen und Techniken verwendet, gab es ein sehr ausgewogenes Verhältnis von Antworten. 12,5% ist das Einhalten sehr wichtig, 37,5% ist das Einhalten eher wichtig, 37,5% ist das Einhalten eher weniger wichtig und 12,5% ist es unwichtig, für sie steht der Zweck im Vordergrund. Während die Auswertung der Zahlen wenig Aufschluss gibt, helfen die Kommentare zu den Antworten, die Situation etwas zu entschlüsseln.

Kommentar 5 erklärt kurz, dass ein erfahrener Concept Artist einen oder mehrere Workflows hat, um ein Konzept zu entwickeln, und mit diesen gute Ergebnisse liefert. Als Auftraggeber sollte dementsprechend darauf geachtet werden, diesen Workflow zu berücksichtigen. Er betont außerdem, dass inhaltliche Einschränkungen wichtig sein können, es aber selten notwendig ist, Techniken vorzugeben. Auch Kommentar 4 stimmt hier zu: der Weg ist nicht wichtig, solange das Ergebnis die Vorgaben einhält. Beide Kommentare stammen von Personen, die das Einhalten von festen Vorgehensweisen und Techniken für eher weniger wichtig halten.

Im Kommentar 3 werden als Techniken und Vorgehensweisen stilistische Dinge wie Proportionen, Formsprache und Farben genannt. In Kommentar 1 fordert der Teilnehmer der Umfrage vom Concept Artist die Erstellung von korrekten Teilansichten (Profil, Seite, Top) als Arbeitsgrundlage für 3D Modelle. Die Teilnehmer der Umfrage, die diese Antworten gegeben haben, halten das Einhalten von Vorgehensweisen und Techniken für Concept Art für eher wichtig. In beiden Fällen wird hier von einem Konzept ausgegangen, welches sich nicht mehr in der ersten Phase der Ideenfindung befindet, in der Proportionen, Formsprache und Farbe entwickelt werden und noch keine Teilansichten benötigt werden. Die genannten Punkte sind ggf. auch eher Vorgaben als wirklich Einschränkungen der Arbeitsweise des Concept Artist. Es lässt sich daraus schließen, dass es in einer späteren Phase der Concept Art sinnvoll sein kann, dem Concept Artist Vorgaben zu geben und ihn einzuschränken, um ein bestimmtes Ergebnis zu erhalten.

Kommentar 2 spricht bei dieser Frage ein völlig anderes Thema an: in der Firma des Teilnehmers der Umfrage ist die Technik des Concept Artists wichtig, wenn dieser mit dem Sculpting Tool ZBrush arbeitet. Dies ist für die Firma sehr von Vorteil, vermutlich, da sie die 3D Konzepte direkt für die Weiterverarbeitung verwenden können.

Zusammenfassend lässt sich aus den Kommentaren der Trend erkennen, dass Vorgaben hinsichtlich der zu verwendenden Techniken der Concept Artists nicht erforderlich sind. Es ist aber wichtig, dass projektspezifische Vorgaben und Beschränkungen eingehalten werden und das finale Konzept alle Anforderungen erfüllt. Hierbei können die Vorgaben deutlich breiter gefächert sein als dies in einem reinen High Concept üblich ist. Je nach Projekt muss sich der Concept Artist an bereits entwickelte Design-Entscheidungen halten können, etwa Stil, Farb- und Formentscheidungen, die bereits bei der Ideenentwicklung berücksichtigt werden müssen.

7.7 Entscheidung für viele schnelle oder weniger dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe

Frage 10: Was ist für Sie wichtiger: viele schnell erstellte oder wenige dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe?

Bei Frage 10 wurden die Teilnehmer gefragt, ob ihnen viele schnell erstellte oder wenige dafür qualitativ ausgearbeitete Concept Art Entwürfe wichtig sind. Das Ergebnis zeigt, dass 12,5% viele schnelle Entwürfe bevorzugen, 50% finden eher mehr schnelle Entwürfe wichtiger, 37,5% sind der Auffassung, dass eher weniger und dafür ausgearbeitete Entwürfe wichtig sind. Der Trend zeigt, dass einem Großteil viele, schnelle Entwürfe wichtiger sind. Daraus lässt sich schließen, dass viel Wert auf das Darstellen von möglichst vielen unterschiedlichen Ideen gelegt wird. Der Rückschluss ist, dass es den

37,5%, die lieber weniger und dafür ausgearbeitete Entwürfe bevorzugen, wichtiger ist, schnell zu einem präsentationsreifen Ergebnis zu kommen. Die Ideenentwicklung, welche im theoretischen Teil als wichtigster Aspekt der Concept Art herausgearbeitet wurde, wird in den Firmen etwas vernachlässigt.

7.8 Allgemeine Zufriedenheit mit Concept Art

Frage 12: Wie zufrieden sind Sie allgemein mit der Concept Art, die Sie bekommen?

Auf Frage 12 antworten 16,7%, dass sie allgemein sehr zufrieden sind mit der erhaltenen Concept Art, 50% der Befragten sind meist zufrieden mit ihr und 33,3% sind meist unzufrieden mit der Concept Art, die sie erhalten. Obwohl ein Großteil der Befragten mit der Concept Art, die sie bekommen, weitestgehend zufrieden sind, ist es dennoch interessant, dass nur ein geringer Teil angibt, mit der Concept Art sehr zufrieden zu sein und ein recht großer angibt, mit der Concept Art meist unzufrieden zu sein. Dies zeigt, dass bei der Erstellung der Concept Art in den Firmen noch ein großes Verbesserungspotenzial vorhanden ist.

Der Kommentar 1 erklärt, dass dort mit wenigen professionellen und vielen studentischen Concept Artists gearbeitet wird. Mit der Concept Art der professionellen Concept Artists war die befragte Person sehr zufrieden, die studentischen Kunstwerke hingegen sind fast immer nicht verwendbar. Wenn man davon ausgeht, dass es bei den studentischen Concept Artists nicht an fehlendem zeichnerischen Können oder fehlender Kreativität liegt, wäre der naheliegendste Grund, dass es für die studentischen Concept Artists schwer ist, anhand der gegebenen Informationen die Erwartungen des Klienten zu erfüllen. Durch die fehlende Berufserfahrung kann der Artist nicht einschätzen, was genau der Klient erwartet.

7.9 Korrekturanzahl bis zur Zufriedenheit

Frage 13: Wie oft muss Concept Art durchschnittlich korrigiert werden, bis es Ihre Erwartungen erfüllt?

Frage 13 befasst sich mit der Anzahl der Korrekturen, die durchschnittlich an den Konzepten vorgenommen werden müssen, bis der Befragte mit dem Konzept zufrieden ist. 50% der Befragten haben hier 5-10 mal und 50% 2-4 mal geantwortet. Diese doch recht hohe Anzahl an Korrekturen und eine dennoch recht hohe Zufriedenheit mit der Concept Art allgemein (Frage 12) unterstreicht die Relevanz von Kritikfähigkeit und Flexibilität des Concept Artists. Ein jedes Concept Art wird mehrfach präsentiert, kritisiert und korrigiert,

bis es den Ansprüchen und Vorgaben genügt. Auch im theoretischen Teil wird die Relevanz von regelmäßigen Qualitätskontrollen und Korrekturschleifen erwähnt. Die Korrekturen stellen sicher, dass der Concept Artist seine Ideen und Konzepte in die vom Klienten gewünschte Richtung entwickelt.

7.10 Integration in den Arbeitsprozess des Concept Artist

Frage 14: Fühlen Sie sich in den Entwicklungsprozess der Erstellung von Concept Art integriert?

Frage 15: In wieweit möchten Sie in den Entwicklungsprozess von Concept Art integriert werden?

Die Befragten wurden in Frage 14 gebeten anzugeben, wie sehr sie sich in den Entwicklungsprozess der Erstellung von Concept Art integriert fühlen. In der darauffolgenden Frage 15 schließt sich die Frage an, in wie weit sie in den Entwicklungsprozess integriert werden möchten. Auf die Frage 14 antworteten 50%, dass sie sich voll integriert fühlen und jeder Zeit Einfluss auf Änderungen haben, und 50%, dass sie sich meist integriert fühlen. Allerdings haben auf Frage 15 nur 16,7% geantwortet, dass sie überhaupt voll integriert werden möchten. 83,3% möchten nur meist integriert werden. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass von den Befragten eigentlich weniger Integration in den Entwicklungsprozess gewünscht ist als derzeit in den Unternehmen üblich ist. Da, wie zuvor festgestellt, bei der Erstellung von Concept Art oftmals mehrere Iterationen und Qualitätskontrollen erforderlich sind, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten, ist es fraglich, ob eine geringere Integration in den Entwicklungsprozess förderlich wäre. Der Klient sollte mit dem Concept Artist, wie in Kommentar 1 der Frage 15 erwähnt, vorher absprechen, wie sich der Klient den Entwicklungsprozess vorstellt. Auch für den Concept Artist kann es angenehmer sein, wenn er seine künstlerische Freiheit hat, um eigene Kreativität in das Projekt einfließen zu lassen. Allerdings ist regelmäßiges Feedback und Qualitätskontrolle wichtig, um dem Concept Artist eine effiziente Arbeitsweise zu ermöglichen. Die große Anzahl an notwendigen Korrekturen, um ein zufriedenstellendes Ergebnis zu erhalten, zeigt allerdings deutlich, dass die Kommunikation und die Integration des Auftraggebers sehr wichtig für die Concept Art ist. Dies sollten sowohl die Concept Artists als auch die restlichen Mitarbeiter der Firmen bei der Absprache des Entwicklungsprozesses beachten.

7.11 Zweck und Zielsetzung der Concept Art

Frage 16: Welchen Zweck muss Concept Art Ihrer Meinung nach erfüllen (unabhängig von der tatsächlichen Arbeitsweise Ihrer Firma)?

Frage 17: Welchen Zweck erfüllt Concept Art in Ihrer Firma?

Die Ergebnisse der Frage 16 und 17 geben genaueren Aufschluss über den Zweck, den Concept Art erfüllen muss. Den Befragten wurden hierzu 5 verschiedene Zielsetzungen der Concept Art genannt; diese wurden aus Aussagen des theoretischen Teils der Arbeit entwickelt. Die Befragten wurden angehalten, diese Zielsetzungen nach Relevanz zu bewerten. In Frage 16 sollten die Befragten ihre persönliche Meinung äußern, in Frage 17 sollten sie den Zweck der Concept Art in ihrer Firma einschätzen. Die Antworten geben Aufschluss darüber, wie die Befragten den Zweck der Concept Art einschätzen und wie die Realität in den Unternehmen aussieht.

Die Ergebnisse der Frage 16 zeigen, dass generell das Entwickeln und Erforschen einer Idee sowie das Einfangen einer Stimmung / einer Szene / eines Objekts für fast alle Befragten sehr wichtig ist. Dieser Zweck oder diese Zielsetzung der Concept Art sollte der Concept Artist immer voll und ganz erfüllen. Jedoch ist es nach den Befragten ebenso wichtig, mit der Concept Art eine grobe Richtung und detaillierte Planskizzen vorzugeben sowie unterschiedliche Ideen zu entwickeln, die dem Team präsentiert werden können. Als weniger wichtig stufen die Befragten keine der vorgegebenen Zielsetzungen ein. Dies sowie die Tatsache, dass keine weiteren Zwecke und Zielsetzungen von den Befragten genannt wurden, zeigt, dass die Grundvorstellung der Befragten mit den ermittelten Grundlagen aus dem theoretischen Teil übereinstimmen.

Der Kommentar 1 der Frage 16 fasst noch einmal das persönliche Ziel für den Befragten zusammen. Hier betont der Teilnehmer, dass es bei der Umsetzung von einem 2D Konzept in ein 3D Modell immer Interpretationsspielraum gibt. Dennoch sollte die Funktionalität und Zweckdienlichkeit eines Konzepts schon während der Entwicklung sichergestellt werden.

In Frage 17 sollten die Befragten einschätzen, wie relevant die aufgeführten Zielsetzungen in der eigenen Firma sind. Die Antworten zeigen, dass die Zielsetzungen und Zwecke durchschnittlich etwas schlechter erfüllt werden als in der zuvor angegebenen persönlichen Einschätzung der Relevanz in Frage 16. Vor allem davon betroffen sind die beiden Punkte, wo die Befragten angegeben haben, dass dieser Zweck voll und ganz erfüllt werden muss. Das Entwickeln und Erforschen einer Idee sowie das Einfangen einer Stimmung / einer Szene / eines Objekts waren in der persönlichen Einschätzung in Frage 16 für fast alle Befragten sehr wichtig, in Frage 17 gibt jedoch ein Großteil an,

dass dieser Zweck nur größtenteils erfüllt wird. Aus dieser Abweichung lässt sich schließen, dass die unterschiedlichen Zielsetzungen und Zwecke, vor allem aber die beiden genannten, bei der Entwicklung der Concept Art mehr beachtet werden müssen.

Der Kommentar 1 der Frage 17 lässt auch noch einen weiteren interessanten Schluss zu. In dem Kommentar erwähnt der Befragte, dass in seiner Firma neben Concept Art weitere Vorgehensweisen wie Prävisualisierungen und Prototypen verwendet werden. Die jeweiligen Zielsetzungen und Zwecke der unterschiedlichen Methoden mögen variieren, dennoch ist bei einem solchen Vorgehen anzumerken, dass Prävisualisierungen und Prototypen weniger das Ziel des visuellen Erforschens und der Ideenfindung haben. Die Firma sollte genau reflektieren, welche Aufgaben und Ziele durch welche Methoden erfüllt werden.

7.12 Zufriedenheit der Mitarbeiter mit der Concept Art

Frage 18: Sind Ihre Mitarbeiter, die mit der Concept Art arbeiten müssen (Modellierer, Animatoren, etc.), zufrieden mit der Concept Art?

Obwohl die Zielsetzungen der Concept Art nicht immer optimal in den Firmen erfüllt werden, sind die Mitarbeiter, die mit der Concept Art arbeiten müssen (Modellierer, Animatoren, etc...), meist zufrieden mit der Concept Art. In Frage 18 geben 33,3 % der Befragten die Antwort, dass sie fast ausschließlich positives Feedback zur Concept Art bekommen, und 66,7% antworten, dass sie mehr positives Feedback bekommen. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass die Umsetzung von 3D Modellen und Animationen aus den 2D Konzepten gut funktioniert und kaum Probleme bereitet.

7.13 Probleme mit Concept Art

Frage 19: Wenn es Probleme mit Concept Art gibt: treten diese häufig an bestimmten Merkmalen oder Aspekten auf?

In der Frage 19 wurden die Teilnehmer gebeten einzuschätzen, welche Probleme mit Concept Art in ihrer Firma häufig auftreten. Hierzu wurde den Befragten eine Liste mit möglichen Problemen vorgelegt, die sie bewerten sollten. Des Weiteren hatten sie die Möglichkeit, weitere Probleme mit Concept Art in ihrer Firma aufzulisten. Die Ergebnisse zeigen, dass nur sehr selten von den Befragten angegeben wurde, dass ein Problem fast nie auftritt. Daraus lässt sich schließen, dass alle gelisteten Probleme in der Industrie auftreten und Lösungen dafür benötigt werden. Dabei sind die häufigsten Probleme, dass technische Grenzen nicht berücksichtigt werden, dass sich die Concept Art nicht

mit dem Game Design und Leveldesign realisieren lässt und dass der Aufwand für die Umsetzung des Konzepts zu groß ist.

Zur Vermeidung dieser Probleme ist ein gutes Verständnis der Computerspieleindustrie, der Produktion von Assets und von Engines erforderlich. In den vorher erwähnten Anforderungen an einen Concept Artist hatten die Befragten keinen dieser Punkte erwähnt. Auch bei der Auflistung des Inputs wurde wenig auf technische Grenzen, Game Design und Aufwand eingegangen. Einerseits fehlt von der Seite des Klienten und des Auftraggebers das Bewusstsein, dass diese Informationen für einen Concept Artist wichtig sein könnten. Andererseits fehlt ggf. bei dem Concept Artist das Know-how über die Computerspieleproduktion, das ihm helfen würde, umsetzungsfähige Konzepte zu entwickeln. Für die Firmen könnte es hilfreich sein, Concept Artists für ein Computerspiel stärker in den Entwicklungsprozess zu integrieren und ihnen in ihrer Firma die Möglichkeit zu geben sich fortzubilden, um die Problemstellungen zu verstehen und sie zu vermeiden.

Im Bezug auf die restlichen Probleme mit Perspektive, FOV und Farbe würden genauere Vorgaben vermutlich reichen. Der Concept Artist muss verstehen, wofür seine Konzepte benötigt werden und worauf er diese optimieren muss.

7.14 Verbesserungsmöglichkeiten des Entwicklungsprozesses

Frage 20: Wie könnte man Ihrer Meinung nach Concept Art vor allem im Bezug auf ihre weitere Verwendbarkeit bei der Entwicklung von digitalen Produkten verbessern?

In Frage 20 wurden die Teilnehmer gefragt, wie man ihrer Meinung nach Concept Art, vor allem im Bezug auf ihre weitere Verwendbarkeit bei der Entwicklung von digitalen Produkten, verbessern könnte. Hier haben nur zwei der acht Befragten eine Antwort gegeben. Beide schlagen vor, dass der Concept Artist direkt 3D Modelle erstellen soll anstatt 2D Konzepte. So kann einerseits sehr viel Zeit gespart werden und andererseits können die Objekte schneller getestet und umgesetzt werden.

Durch eine stärkere Arbeit des Concept Artist im dreidimensionalen Raum direkt am Modell können die Probleme, die bei Frage 19 genannt wurden, eventuell gelöst werden. Die Aussagen der Befragten sind plausibel und ihre Begründungen auch aus ökonomischer Sicht verständlich, allerdings wird hier deutlich, dass das Ziel der Concept Art und die Vorteile des Erstellens von Konzepten in 2D nicht beachtet werden. Der Concept Artist soll möglichst schnell und effizient viele Ideen entwickeln und Vorschläge an den Klienten vorlegen. Mithilfe der zahlreichen Möglichkeiten der Ideenfindung im zweidi-

mensionalen Raum, der Abstraktion und Vereinfachung ist es möglich, schnell und effizient zu arbeiten. Das Erstellen von 3D Modellen ist wiederum ein sehr komplexer und schwieriger Prozess. Hier nebenbei noch Ideen zu entwickeln und zu erforschen ist eher schwer. Das 3D Modell ist auch viel weniger flexibel als eine Zeichnung und der Concept Artist hat weniger Möglichkeiten zu experimentieren und Variationen zu präsentieren.

D Fazit

Diese Arbeit hat das Forschungsziel, den de facto Industriestandard von Concept Art in der Videospieleindustrie zu erarbeiten und Probleme mit dem derzeitigen Arbeitsprozess zu ermitteln. Hierzu wurde für den theoretischen Teil eine ausführliche Recherche unternommen, um möglichst viele Aussagen und Arbeiten renommierter Concept Artists auszuwerten. Rückwirkend betrachtet hat sich daraus ein umfassendes und strukturiertes Bild über die Arbeitsweisen der Concept Artists in der Computerspieleindustrie ergeben, das als de facto Industriestandard verstanden werden kann.

Die Beschreibung unterschiedlicher Techniken der Concept Art für das Erforschen und Entwickeln einer Idee sowie der schrittweisen Verfeinerung für Charakter, Environment und Prop Art im theoretischen Teil vermittelt dem Leser ein Grundverständnis von Concept Art. Sie bietet Einsteigern die Möglichkeit, die Arbeitsweisen und Zielsetzungen zu verstehen, sowie bereits erfahrenen Personen die Möglichkeit, sich über Methoden zu informieren, die ihnen nicht so vertraut sind. Diese Arbeit beschreibt einen Standard, der als Grundlage eine verbesserte Kommunikation und Abstimmung zwischen Concept Artist und Klient ermöglicht.

Die ermittelten Techniken und Methoden sind allerdings nur Hilfsmittel, um ein ausgereiftes und ansprechendes Konzept zu entwickeln. Für den Concept Artist birgt jede neue Aufgabe auch neue Anforderungen und Zielsetzungen. Methoden und Techniken sollten immer nur als Basis einer kreativen Arbeit gesehen werden. Jeder Concept Artist sollte diese Basis studieren und die Teile anwenden, die für ihn persönlich im jeweiligen Anwendungsfall brauchbar scheinen, aber das Wichtigste ist, der Kreativität die Möglichkeit zu geben sich zu entfalten. Carlos Cabera äußert sich hierzu sehr passend:

„You just need to have fun and play with your illustration. There are a lot of rules of composition, but I think the best one is the eye, imagination and mind of each artist. It's better to be creative and have fun working on your illustration than work over a preestablished grid.“³³⁰

Das Ziel des praktischen Teil der Arbeit war es, zu überprüfen, wie die Arbeit der Concept Artists von den restlichen Mitarbeitern der Videospieleindustrie aufgefasst wird und ob sich die Vorstellungen decken. Die Ergebnisse des praktischen Teils dieser Arbeit konnten den im theoretischen Teil definierten Ansatz widerspiegeln. Die Aussagen der Umfrage gaben Teile aus dem theoretischen Teil dieser Arbeit wieder und konnten sie so bestätigen. Allerdings fällt auf, dass die Definition und Zielsetzung von Concept Art in den befragten Firmen nicht so klar und einheitlich ist, wie sie in dieser Arbeit definiert

³³⁰ Cabrera, Carlos u.a.: Master Collection: Volume 1. Digital Painting Techniques, 5. Auflage, Oxford 2012, S.41.

wird. Jede Firma gibt dem Concept Artist einen etwas anderen Input für die Erstellung von Concept Art. Insgesamt kann man diesen Input als High Concept zusammen fassen, aber keiner der Befragten hat diesen Fachbegriff erwähnt. Die Concept Artists müssen sich unter diesen Umständen an jedes Projekt neu anpassen. Sie müssen sich in Abstimmung mit dem Klienten darüber klar werden, was ihre Aufgabe und Zielsetzung ist. Es wird deutlich, dass es nicht immer möglich ist, streng nach einer festen Methode vorzugehen.

Die Studie der Umfrageergebnisse ermöglichte es, die Stellung von Concept Art sowie deren Arbeitsweise und Zielsetzung in den befragten Unternehmen zu analysieren. Hierbei ist bemerkenswert, dass reine Concept Art in den Unternehmen eine eher geringe Relevanz besitzt; das visuelle Erforschen einer Idee, das maßgeblich die Qualität des zukünftigen Produktes beeinflusst, scheint eher wenig gefördert zu werden. Die Anforderungen an Concept Art und den Künstler selbst sind sehr hoch und variieren von Unternehmen zu Unternehmen stark. Die Zielsetzungen und Ergebnisse entsprechen häufig nicht den Erwartungen, und die vielen Korrekturen und Revisionen empfinden die Mitarbeiter des Unternehmens eher als lästig.

Die gängige Arbeitsweise in den Firmen beruht drauf, dass die Concept Artists sich möglichst an die Firma und das Projekt anpassen und durch Nachfragen genügend Informationen über das Projekt erhalten. Von ihnen wird erwartet, möglichst schnell ein qualitativ hochwertiges Produkt zu erstellen, welches dann weiter verarbeitet werden kann. Dennoch treten viele Probleme während des Ablaufes auf. Die erstellte Concept Art entspricht oftmals nicht den Vorstellungen und lässt sich für die Weiterverarbeitung in der Produktionskette der Erstellung von Videospiele nur bedingt nutzen.

Die Annahme liegt nahe, dass die Probleme der Unternehmen mit Concept Art auf mangelnder Kommunikation und Missverständnissen beruhen könnten. Es scheint für die Management-Seite des Computerspielunternehmens schwer zu sein, die Arbeit des Concept Artists nachzuvollziehen. Es wäre für Klienten, Art Producer, Manager etc. empfehlenswert, sich vor der Arbeit mit Concept Artists stärker mit dem Thema zu befassen und gemeinsam mit den Concept Artists einen Workflow auszuarbeiten, der sowohl künstlerische Freiheit bietet, als auch dafür sorgt, dass die Ergebnisse die gesetzten Ziele erfüllen und für die Weiterverarbeitung in der Entwicklung von Videospiele genutzt werden können. Für den Concept Artist wäre es empfehlenswert, sich mit den Spezifika von Concept Art für Videospiele gezielt auseinander zu setzen. Es kann hilfreich sein, ein Programm zum Erstellen von 3D Modellen zu erlernen, um den gesamten Produktionsprozess zu verstehen und einschätzen zu können, wie die Umsetzung ihrer Konzepte in Modelle funktioniert. Das Verständnis für die Funktionsweise einer Spiele-Engine hilft dabei, ein Gefühl dafür zu bekommen, was für Möglichkeiten diese bietet und wo die Grenzen sind. Wenn Concept Artist und Klient so einen Schritt aufeinander zu gehen

und sich ein wenig mehr über die Arbeit des jeweils anderen informieren, kann der Concept Artist noch zielgerichteter und effektiver für den Klienten arbeiten.

Diese Arbeit kann Concept Artists als Nachschlagewerk und Klienten, Art Producern, Managern, etc. als Informationsquelle dienen, um den gesamten Themenkomplex Concept Art für Videospiele besser zu verstehen und den Produktionsprozess im Unternehmen zu verbessern. Allerdings sollte der praktische Teil dieser Arbeit aufgrund der geringen Anzahl an Umfrageteilnehmern nur als Stichprobenauswertung verstanden werden, die im Idealfall einen aktuellen Trend widerspiegelt. Eine umfassende Problemanalyse der Concept Art in der Spieleindustrie mit fundierten Lösungsansätzen ist unter diesen Umständen nur eingeschränkt möglich. Aufbauend auf den Ergebnissen dieser Arbeit könnte man durch eine größer und international angelegte Umfrage ein quantitatives Meinungsbild erhalten. Desweiteren wäre wünschenswert, dass sich die Community der renommierten Concept Artists aus der Industrie organisiert und gemeinsam einen Leitfaden entwickelt, der sich in den Firmen etablieren kann. So könnte ein verbesserter, angepasster allgemein anerkannter Standard entwickelt werden, der die Arbeitsweise optimiert und Probleme umgeht.

Literaturverzeichnis

Monographien

- Antonov, Viktor: Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008.
- Bertolin, Paride: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014.
- Blizzard Entertainment: Fantastische Welten von World of Warcraft Warth of the Lich King, k.A. 2009.
- Blizzard Marketing Service: Die Kunst von Diablo Reaper of Souls, USA 2013.
- Bouvier, Nicolas "Sparth": Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008.
- Boykinov, Sabin: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014.
- Brinkley, Ed: Sketching from the imagination: Fantasy, China 2014.
- Coppola, Francis Ford u.a.: Concept Design. Works from seven Los Angeles entertainment designers, Kalifornien 2003.
- Edwards, Betty: Color. A course in mastering the art of mixing color. New York, 2004.
- Gahan, Andrew: Game Art Complete: All-in-One: Learn Maya, 3ds Max, Zbrush and Photoshop Winning Techniques, Kanada 2008.
- Hull, George: Concept Art. D'artiste digital artists master class, Australien 2008.
- Majkowski, Tomasz Z., The Witcher. Role-Playing Game. Artbook, k.A. 2007.
- Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers, Culver City 2010.
- Miller-Zarneke, Tracey: The Art of DreamWorks How To Train Your Dragon, New York 2010.
- Snowswell, Mark/ Teo, Leonardo: The World's Most Beautiful CG Characters Exotique, Australien, 2005.
- Solarski, Chris: Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, New York 2012.

Aufsätze aus Fach-Zeitschriften

- Ashtiani, Ron: Interview mit Atomhawk Design, in: 2dartist, 02 (2012).
- Bowater, Charlier: Die geheimnisvolle „hagere“ Lady. Character Portrayal von Charlie Bowater, in: 2dartist, 02 (2012).
- Broeckel, Alex: Mittelalterliche Fantasy-Illustration: Burg in den Bergen, in: 2dartist, 04 (2011).
- Dixon, Matt: Dschungel Monster. Making-Of von Matt Dixon, in: 2dartist, 04 (2011).
- Etchepare, Xavier: Ubisoft character designer, in: 2dartist, 10 (2013).
- Erbault, Geoffrey: Building a career as a concept artist, in: 2dartist, 06 (2014).
- McCoy, John: Sketchbook von John McCoy, in: 2dartist, 06 (2011).
- Godde, Benoit: Beyond: Two Souls concept artist, in: 2dartist, 10 (2013).
- Nakayama, David: Comic-Design von David Nakayama (Teil 1). Tech Angel, in: 2dartist, 06 (2011).
- Paletta, Claas: Interview mit Daedalic Entertainment in Hamburg, in: 2dartist, 02 (2012).
- Puggioni, Paolo: How to form fungal villians, in: 2dartist, 10 (2013).
- Rhemrev, Edwin: Sketchbook of Edwin Rhemrev, in: 2dartist, 04 (2011).
- Ruppel, Robh: Futuristische Kulisse: Grossstadt bei Nacht, in 2dartist, 04 (2011).
- Sellars, Craig: Der Transporter. Concept Art für Games, in: 2dartist, 06 (2011).
- Sumutchaya, Aekkarat: Design narrative compositions, in: 2dartist, 06 (2014).
- Velinov, Svetlin: Soldat aus der Zukunft, in: 2dartist, 02 (2012).
- Zhu, Feng: Feng Zhu. Von der Skywalker-Ranch zur eigenen Design-Schule, in: 2dartist, 04 (2011).

E Books

- Baker, Daniel (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014).
- Mozsi, Gerhard (2014): Concept New Worlds. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-new-worlds-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014).
- Park, John (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014).
- Pringle, Thomas (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014).
- Sellars, Craig (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014).
- Sum, Brian (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014).
- Sverdlov, Vadim (2014): Concept Design: Weapons. Take Your Digital Painting Skills to the next level with a portfolio of fantasy and Sci-Fi weapon concept designs. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/concept-design-weapons-ebook.html> (Zugriff am 27.11.2014).
- Tiongson, Bart (2011): 3DTotal's Concept Art for Games. E-Book, veröff. bei 3DTotal am k.A., <https://shop.3dtotal.com/3dtotals-concept-art-ebook.html#t1> (Zugriff am 04.08.2014).

Webseiten

- Anhut, Anjin: Color Theory for Game Design Part 1 of 4, November 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/> (Zugriff am 15.11.2014)
- Anhut, Anjin: Game & Swatch. Color Theory for Game Designers Part two, 13.01.2011, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-2.pdf> (Zugriff am 03.07.2014).
- Anhut, Anjin: Let's get real about Concept Art, Februar 2014, in: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Zugriff am 10.11.2014).

- Negoita, Alexandru: Concept Art Guide- in Gaming Industry, 26.06.2010, in: <http://www.box.net/shared/7fgx8ze8au> (Zugriff am 05.11.2014).
- Richard, Paul: Find the Design , 19.10.2011. in: <http://autodestructdigital.blogspot.de/2011/10/find-design.html?zx=141aaad2bc12f02a> (Zugriff am 12.11.2014).
- Richard, Paul: Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, 09.11.2009. in: <http://www.autodestruct.com/hacks.htm> (Zugriff am 12.11.2014).
- Solarski, Chris: The Aesthetics of Game Art and Game Design, 30.01.2013, in: http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php (Zugriff am: 03.10.2014).
- Valve Corporation (Hrsg.) (2012): Dota 2- Character Art Guide, veröff. bei Steam am k.A., <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>.
- Willis, Karl D. D. u.a.: About, k.A., in: <http://al.chemy.org/about/> (Zugriff am 20.11.2014).

Bewegte Bilder

- DVD training 5: Chaos & Evolutions. Blender open movie Workshop (k.A. 2010, Blender Foundation, DVD).
- Nerurkar, Martin/ Anhut, Anjin (2014): Art Direction for Video Games Crash Course, Part 1, veröff. bei YouTube am 27.09.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dbJPlzkipyE> (Zugriff am 10.11.2014).

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname