KI und Kreativität

Verantwortungsvolle KI-Lösungen zur Erleichterung der Produktion von digitalen Welten unter Beibehaltung von Kreativität

Programm / Ausschreibung	IWI 24/26, Basisprogramm 2024, Basisprogramm Ausschreibung 2024	**Status**	laufend
Projektstart	01.01.2025	**Projektende**	30.06.2026
Zeitraum	2025 - 2026	**Projektlaufzeit**	18 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Durch die rasante Entwicklung von KI-Technologien sehen viele Grafik-Designer:innen zu Recht ihren Arbeitsplatz bedroht. Plattformen wie DALL-E oder Midjourney ermöglichen die Erstellung von 2D-Grafiken auf Basis von Text-Eingaben in Sekundenschnelle und auch im Bereich der 3D-Grafiken gelangen wir jeden Tag einen Schritt näher an eine akzeptable Lösung. Wir schließen uns der Kritik an, die vor allem hinsichtlich der Urheberschaft von Trainingsdaten und der fehlenden Kreativität geäußert wird. Zugleich sind wir davon überzeugt, dass generative KI auch eine Chance ist, Designer:innen mehr Raum für kreative Entfaltung zu geben, da insbesondere zeitaufwändige, technische Arbeitsschritte im Design-Prozess drastisch reduziert werden kann und somit mehr Zeit für Ideenfindung, für das Ausprobieren verschiedener Konzepte und für Qualitätssicherung bleibt.

In unserem Projekt wollen wir zeigen, wie das möglich ist. Das Konzept dafür wurde nicht aus theoretischen Überlegungen hergeleitet, sondern geht auf eigene, leidvolle Erfahrungen in der Projektarbeit als Spiele-Studio zurück. Die 3D-Designer:innen unserer Tochter-Gesellschaft Dyadic Solutions Ltd. sind in der Entwicklung eines 3D-Spiels involviert. Unter Termindruck musste eine Demo für einen Publisher fertiggestellt werden, dabei ging mehr als zwei Drittel der Arbeitszeit für mühselige Kleinarbeit in der Konfiguration der 3D-Szenen drauf. Diese Arbeiten sind weder künstlerisch noch technisch anspruchsvoll, sondern einfach nur zeitraubend.

Wir empfinden große Wertschätzung für von Menschen gemachte, kreative Arbeit. Gleichzeitig ist es erklärtes Ziel unseres Studios, mit smarten Tools den Arbeitsaufwand in der Spiele-Entwicklung zu reduzieren. Wir haben uns daher gefragt, wie wir KI einsetzen können, um das Design von 3D-Welten effizienter zu gestalten.

In der Vergangenheit haben wir bereits einen Schritt in diese Richtung unternommen, als wir mithilfe prozeduraler Modellierungstechniken einen Prototyp entwickelt haben, der die Gestaltung von stilisierten (nicht-realistischen) 3D-Szenen erheblich vereinfacht. Dieser Prototyp wird gerade zu ein MVP weiterentwickelt und soll 2025 unter dem Namen "Stylized World Factory" (SWF) am Markt erscheinen. Wir sind jedoch der Meinung, dass das Potential noch nicht voll ausgeschöpft wurde und wollen daher ein auf KI-basierendes Erweiterungspaket für die SWF entwickeln, das die Steuerung dieser

Software weitgehend automatisiert. Diese KI-Erweiterung soll Designer:innen massiv entlasten und durch den Entfall repetitiver Kleinarbeit mehr Raum für kreativen Ausdruck ermöglichen.

Projektpartner

- Dyadic Games GmbH