



3D Modellierung & Animation mit Maya



Christof Rezk Salama
Severin S. Todt
Computergraphik und Multimediasysteme

Kontakt

- **Dr.-Ing. Christof Rezk Salama**

- Raum H-A 7109
rezk@fb12.uni-siegen.de

- **Dipl. Inf. Dipl. Medieninform.(FH)
Severin S. Todt, MSc.**

- Raum H-A 7110/1
todt@fb12.uni-siegen.de

- **Homepage**

www.cg.informatik.uni-siegen.de

User: student Passwort: 100%brain



Gestaltungsziele

- **Handhabung der Software Maya**

- Version 6.0 / Version 6.5
- Beschränkung auf ausgesuchte Modellierungstechniken

- **3D Character Animation**

- Character mit
 - 4 Gliedmaßen
 - Deformierbarer Skin an Skelett gebunden
 - Animationskontrolle



Ablauf

● Gruppen

- 2 Teilnehmer bilden eine Gruppe
- Jede Gruppe
 - macht sich früh Gedanken über Character
 - fertigt vor der Modellierung Skizzen an
 - dokumentiert den Fortschritt (**Pflicht !**)
- Fertige Animation sind mit Bericht abzugeben

● Abgabe

- Fertige Arbeiten werden bis zum **30.August** entgegengenommen



Ablauf

- **Angeleitetes Arbeiten**

- Zu Beginn der Vorlesungsperiode
- Anwesenheitspflicht → Ausschluß bei Nichtanwesenheit
- Anleitung zur Erstellung Erstellung eines einfachen Characters

- **Freies Arbeiten**

- Im Anschluß an die angeleiteten Einheiten
- Wann immer Arbeitsplätze verfügbar



Ablauf

● Deadlines

- Zu definierten Deadlines sind Zwischenziele zu erreichen

- **Erste Deadline : 26. April 2005**

Abgabe der Character Skizzen

→ Format TIFF

→ Als Email an Severin

