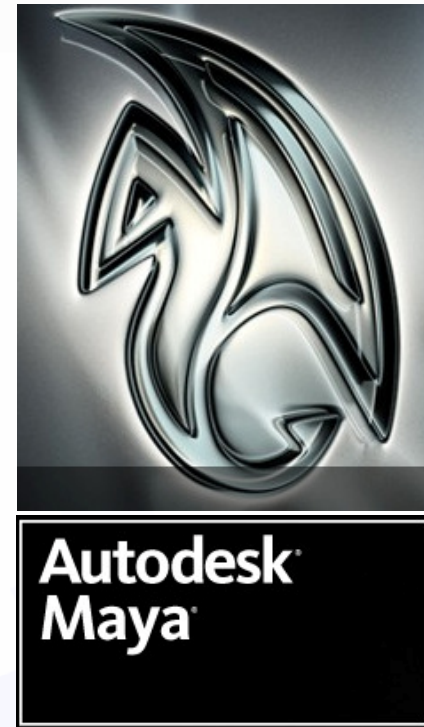


Gestaltungspraktikum 3D Modellierung und Animation mit Maya



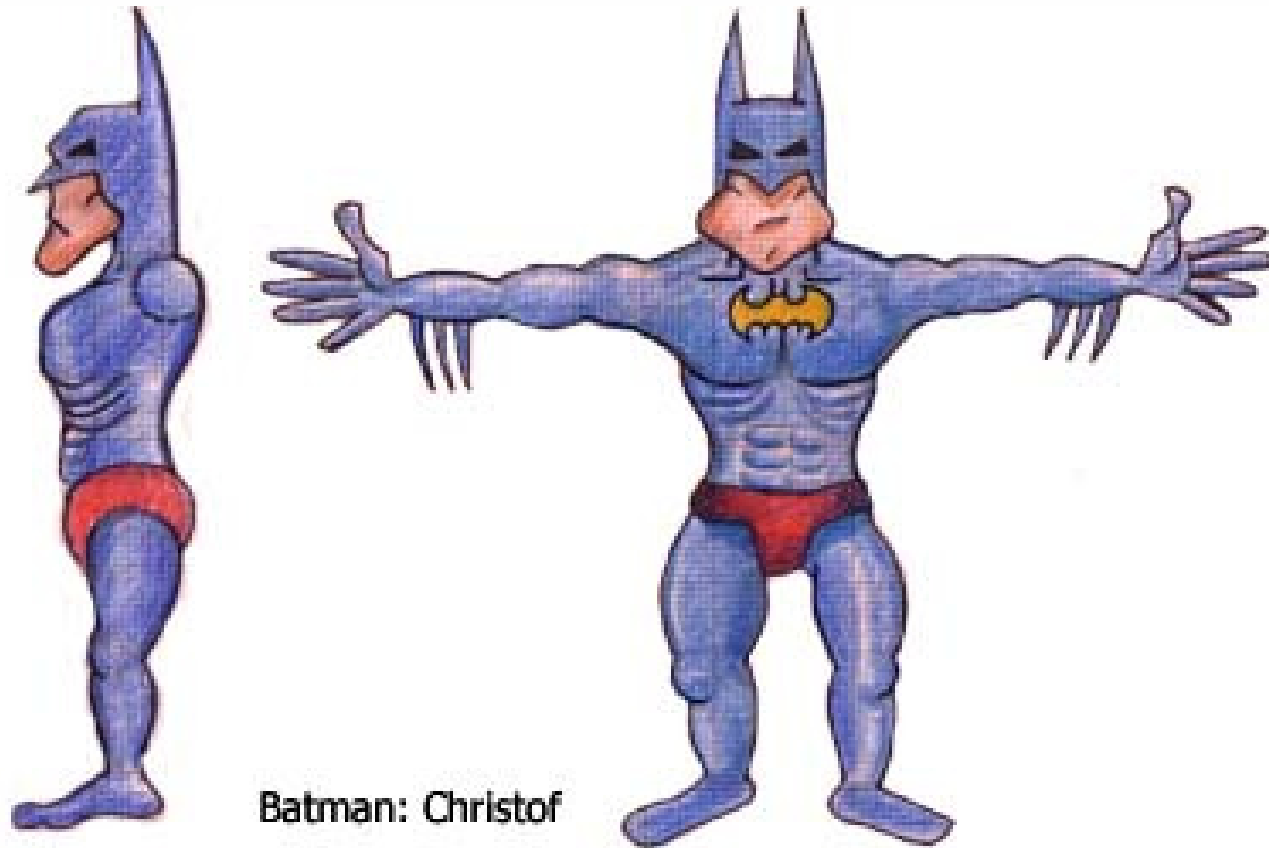
Wintersemester 2010/2011
- Einführungsveranstaltung -



Was bisher geschah...



- Kurzes Demo Video...



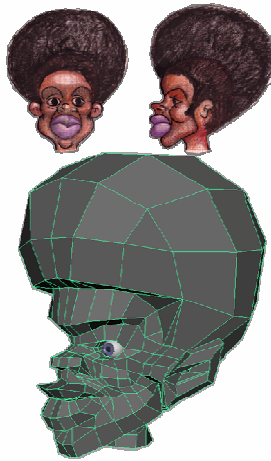
Batman: Christof



Ablauf

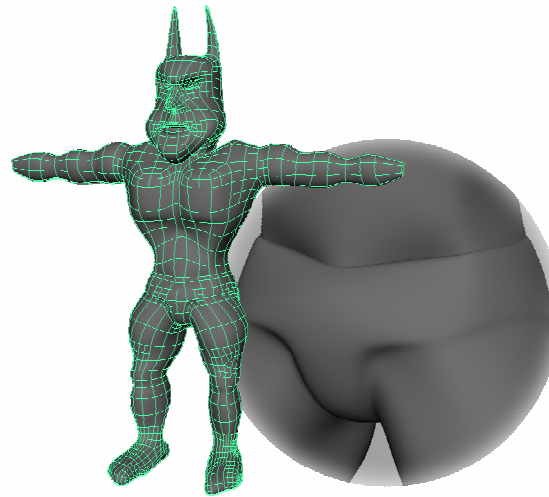
- Aufgabe:
 - Kurze Animation eines eigenen Charakters erstellen
 - Gruppenarbeit (2 Personen)
 - Abgabe: Ende des Semesters/Start des nächsten Semesters
- Termine (siehe Website)
 - Tutorials
 - Betreutes Arbeiten am eigenen Modell
- Anwesenheitsliste

Tutorials I



Polygonmodellierung,
Imageplanes

1



Modellieren mit
Subdivision Surfaces

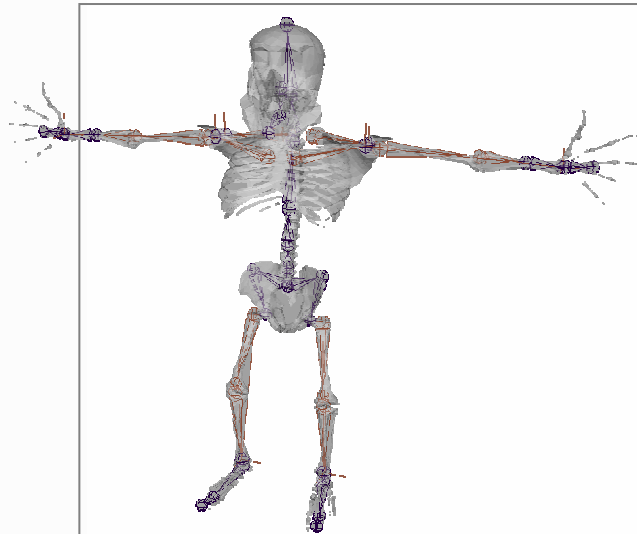
2



Materialien

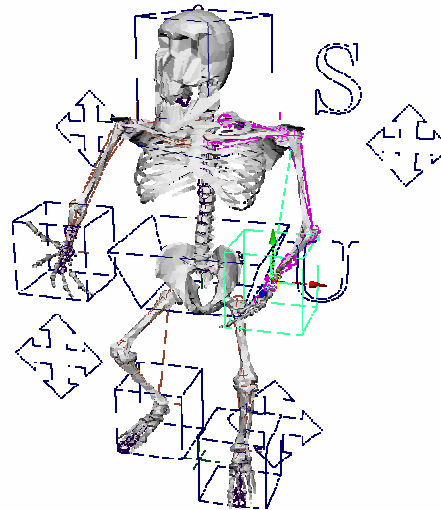
3

Tutorials II



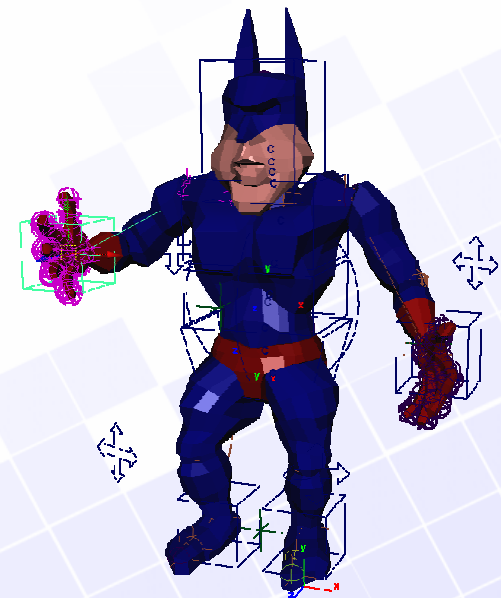
Kinematik

4



Icons, Parenting,
Constraints und Driven
Keys, Expressions

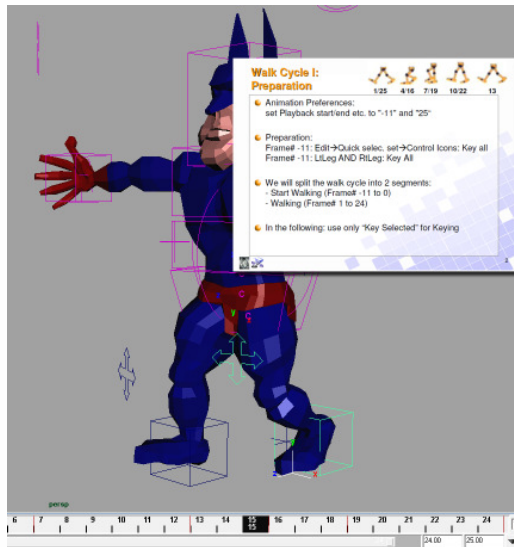
5



Skin Binding

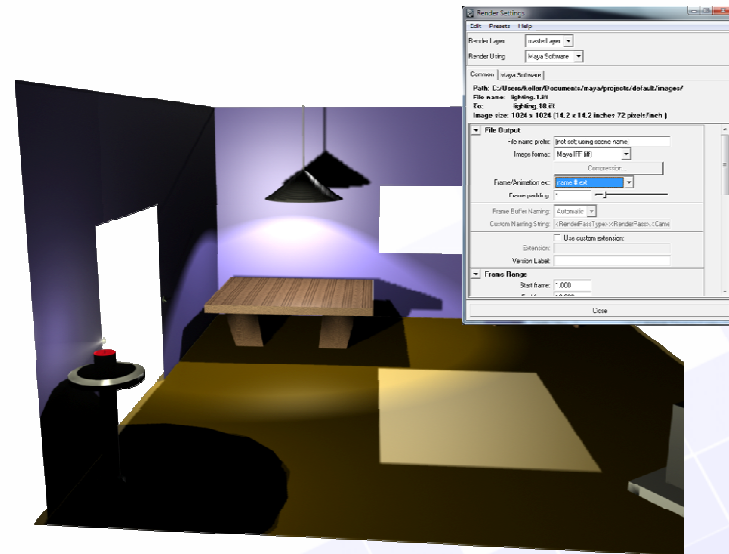
6

Tutorials III



Animation:
Keyframes und Clips

7



Lighting und
Rendering

8



Organisatorisches...

- Gruppen bilden (jeweils 2 Personen)
- Website für News / Termine / Downloads
 - http://www.cg.informatik.uni-siegen.de/Teaching/Lectures/10_WS/Maya/
- Freie-Software auf Autodesk-Website
 - <http://students.autodesk.com/>
 - Maya Version 2010 / 2011
- Wir nutzen derzeit: Maya 2010
- Betreuer
 - Lisa Brückbauer (brueckbauer@fb12.uni-siegen.de)
 - Maik Keller (keller@fb12.uni-siegen.de)



Tipps zum Gestaltungspraktikum

- So sollte es sein:
 - "**Einfaches**" Modell als Front / Side-Zeichnung entwerfen
 - Anschließend wird Modell als Polygonmesh modelliert etc.
- Bitte NICHT...
 - keine detaillierten Gesichtskonturen/Finger... erwünscht
 - keine Booleschen-Operationen (z.B. Formen aus denen man Roboter bauen würde)
- Unsere Erfahrungen
 - Studenten planen zu komplexe und aufwändige Modelle/Animationen
 - Projekte sind nicht realisierbar in der vorgegebenen Zeit

Wie es weiter geht... / Hausaufgabe



- Skizzen anfertigen (Front / Side) und einscannen
 - Zum Beispiel auf Millimeter-Papier



Disco Stu: Gregor & Christian



Egg Head : Oliver & Peter

