

Hinweise zur Maya-Projektskizze

Am Ende des Semesters soll jeder ein kleines Projekt zum Abschluß des Praktikums erstellen. Um zu zeigen, dass ihr die Techniken anwenden könnt, sollt ihr ein Projekt umsetzen, so dass es in der letzten Stunde gezeigt werden kann. Dabei sollt ihr das Wissen aus allen Bereichen (Modellierung, Texturierung, Rigging, Beleuchtung, Animation) anwenden. Die fertigen Filme werden eventuell bei Veranstaltungen gezeigt, an denen Kinder teilnehmen. Wir bitten euch daher auf Gewaltdarstellungen u.ä. in euren Filmen zu verzichten (FSK 12). Die Zahlen in den Mindestanforderungen sind nur als Richtwerte gedacht, damit ihr einschätzen könnt, was wir ungefähr erwarten. Speziell die Anzahl der Vertices ist nur dazu gedacht, dass ihr einigermaßen komplexe Modelle erstellt. Wenn Modelle aus dem Internet benutzt werden, dann zählen diese zur Erreichung dieser Mindestanforderungen natürlich nicht mit. Alle Fremdquellen müssen angegeben werden.

Die **Mindestanforderungen** an euer Projekt sind:

Modellierung und Texturierung eines oder mehrerer Objekte mit mindestens 5000 Vertices insgesamt, die sowohl runde als auch planare Formen besitzen (die Punkte sollten Sinn machen, d.h. eine einfache Ebene benötigt nicht mehr als 4 Vertices; das Duplizieren oder 3fache Smoothen eines einfachen Objekts zählt nicht; das Waschbeckenbeispiel hat ~1500 Vertices; Moom hat ~4000 Vertices; Anzahl der Vertices lassen sich mit Display → Heads Up Display → Polycount anzeigen; Texturen müssen nicht zwangsweise selber gezeichnet werden)

Rigging von einfachen Objekten oder des eigenen Charaktermodells mit sinnvollen Joints und IK-Handles die ein oder mehrere Objekte verformen (ein einfacher Zweibeiner hätte beispielsweise 5 Joints pro Bein; eine menschliche Hand hätte 19 Knochen und 5 IK-Handles)

Setzen von **Beleuchtung für mindestens 1 Szene** sowie das **Ausfüllen des gesamten Bildinhalts** mit Geometrie oder texturierten Ebenen mit Hintergrundbildern (kein schwarzer Hintergrund)

Erstellen einer **mindestens 30-sekündigen Animation des MooM-Charakters** oder des eigenen Charakters in der modellierten Umgebung bzw. in Interaktion mit dem komplexen Objekt aus der Modellierung

30-sekündige Darstellung der statischen modellierten und texturierten Objekte (Rotation der Szene auf der Stelle + eine beliebige Kamerafahrt)

Beispiele für eine Projektskizze:

Kurzbeschreibung:

Moom pflanzt und giesst mit einer Gießkanne eine Blume auf einem Hügel. Beim Herauszoomen, sieht man ein großes wütendes Tier dessen Schwanzende den Hügel darstellt.

Beispiel für eine Beschreibung der Teilgebiete:

Modellierung und Texturierung einer kleinen comicartigen Waldlandschaft, einer Blume, einer Gießkanne und einem großen Monster. Das Monster soll am Hals geriggt werden, so dass es den Kopf drehen kann und einen wütenden Gesichtsausdruck machen kann. Die Szene spielt sich draußen bei Tageslicht ab und wird dementsprechend beleuchtet und schattiert. Animiert wird wie Moom mit der Pflanze zum Hügel geht, die Pflanze in ein Loch auf dem Hügel setzt und dann gießt. Der Hügel bewegt sich kurz und die Pflanze wackelt dabei. Die Kamera zoomt heraus bzw. gibt es einen Schnitt auf das Monster, so dass man sieht, wie das Monster seinen Kopf dreht und wütend wird.

Kurzbeschreibung:

Moom bewegt sich auf Eisenbahnschienen mit einer Draisine und merkt dass er die ganze Zeit im Kreis fährt.

Beispiel für eine Beschreibung der Teilgebiete:

Modellierung und Texturierung einer Wüstenlandschaft (Kakteen, kleine Grasbüschel), einer kreisförmigen Eisenbahnstrecke und einer Draisine. Die Draisine wird geriggt, so dass ein Auf und Ab der Hebelbewegung zu einer Bewegung der Draisine führt. Die Szene spielt bei Tageslicht und wird dementsprechend beleuchtet. Animiert wird, wie Moom auf die Draisine steigt und den Hebel auf und ab bewegt. Man sieht in mehreren Schnitten, wie er an den Wüstenobjekten vorbeifährt. Er fängt sich an zu wundern, nachdem er mehrmals am gleichen Objekt vorbeikam. Er kratzt sich den Kopf und beim Herauszoomen erkennt man, dass die Eisenbahnstrecke immer im Kreis führte.

Weitere Ideen:

Moom:
geht ins Kino und isst Popcorn,
klont sich an einer bunt blinkenden Maschine,
geht mit einem Haustier Gassi
spielt Basketball und wirft einen Korb,
fährt Fahrrad, Achterbahn, Auto, LKW

Projektskizze (Abgabe am 4.12.2012):

Name:	
Vorname:	
Matrikelnummer:	
Studienfach:	
LP:	

Beschreibung des Projekts und des Ablaufs der 30-sekündigen Animation in 3 bis 4 Sätzen (gerne zusätzlich erklärende Zeichnungen/Renderings):

Beschreibung was in den einzelnen Teilgebieten (Modellierung, Texturierung, Rigging, Beleuchtung, Animation) gemacht wird:

Quellenangaben (Abgabe am Ende der Veranstaltung):

Moom-Charakter	http://www.creativecrash.com/maya/downloads/character-rigs/c/moom-v4-0-3-by-ramtin
----------------	---

Eidesstattliche Erklärung:

Ich versichere, dass ich das Projekt ohne fremde Hilfe und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen erstellt habe.

Ort, Datum

Unterschrift