

Hinweise zur Maya-Projektskizze

Während des Semesters sollt ihr ein kleines Projekt umsetzen, um zu zeigen dass die Techniken angewendet werden können. Es soll in der letzten Stunde präsentiert werden. Für das Projekt 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. zu verzichten. Es dürfen beliebig viele Fremdquellen benutzt werden. Sie müssen allerdings entsprechend angegeben werden und zählen nicht als die zu erbringende Eigenleistung. Die Anforderungen an euer Projekt sind:

Modellierung und Texturierung von mindestens einem komplexen Objekt (die Punkte der Geometrie sollten stets Sinn machen, beispielsweise braucht eine gerade Fläche ohne Höhenunterschiede nicht mehr als 4 Vertices → siehe auch Hinweise zu „guter Geometrie“ auf dem ersten Handout zur Modellierung; Texturbilder können / müssen aber nicht selbst erstellt werden)

Rigging von einfachen Objekten oder des eigenen Charaktermodells mit sinnvollen Joints und IK-Handles die ein oder mehrere Objekte verformen

Setzen von **Beleuchtung für die Szene(n)** sowie das **Ausfüllen des gesamten Bildinhalts** mit Geometrie oder texturierten Flächen mit Hintergrundbildern (im Rendering soll kein schwarzer Hintergrund sichtbar sein, die texturierten Flächen sollte man nicht als solche wahrnehmen)

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

Beispiele:

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 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.

Andere Ideen:

- Moom fährt Fahrrad, Achterbahn, LKW, ...
- Moom interagiert mit dem selbst erstellten Charaktermodell
- Moom geht mit einem Toaster Gassi

Dieses Jahr verboten:

- Aliens die mit dem Ufo irgendwo landen
- Jemand der Fußball spielt
- Hunde, Katzen

Projektskizze (Abgabe spätestens am 25.11.2014):

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: