

Projekt Abflug / Liftoff (Pkt. Computeranimation)

▶ Team:

- ▶ Florian Skobowsky (3. Semester) - Medieninformatik
- ▶ Kevin Fritzmann (4. Semester) - Medieninformatik

▶ Software:

- ▶ Modelling, Shading, Texturing, Lighting, Animation: **Blender**
- ▶ Textureerstellung: **Substance Painter**
- ▶ Bildbearbeitung: **GIMP**
- ▶ Audiotbearbeitung: **Audacity**
- ▶ Videobearbeitung: **Resolve**

▶ Ziel:

- ▶ Erstellung einer Computeranimation eines abhebenden Space Shuttles

Probleme / Herausforderungen

- ▶ Erlernung mehrerer komplexer Programme in kurzer Zeit
- ▶ Erlernung der Grundsätze der 3D-Modellierung (z.B. Hard-Surface-Modelling)
- ▶ Realistische Einschätzung, was (in der Zeit) machbar ist, am Anfang schwierig
- ▶ Hardware-Beschränkungen:
 - ▶ Trotz Renderfarm sehr lange Renderzeiten
 - ▶ Blender reagiert bei aufwendigeren Szenen sehr langsam
 - ▶ Ressourcen auf Netzlaufwerk (CA-Server)

