

Punkte / Schein Kriterium

Jeder Teilnehmer des Kurses muss eine 5-10-Sekunden Animation abgeben Das Thema ist frei wählbar.

Abgabe Termin: 30.9.11

Um zu bestehen müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

1. Eigene modellierte Modelle (Hauptobjekt, Umgebung)
2. Materialien für die Modelle
3. Direktes Licht und Schatten für die Szene (wo passend)
4. Indirektes Licht (Global Illumination, Final Gather)
5. Eine Animation des Hauptobjekts (Keyframe Animation oder Dynamics)
6. natürliche Kameraführung
7. Ein nicht triviales Objekt (frei wählbar aus Modelling, Lighting&Materialien oder Dynamics&Animation)
8. Kommentare, Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge zu der „finalen Abgabe“ müssen umgesetzt werden

Auf freiwilliger Basis kann man auch vor der finalen Abgabe ein Storyboard, ein Pre-Render (Einzelbild ausgerendert). und ein Playblast abgeben werden die kommentiert werden.

Abgabe:

Eine Email an: borgfriend@gmx.net

Betreff: PKMM SS11 Finale Abgabe

Inhalt:

- Vorname, Nachname, Matrikelnummer, (Bachelor/Diplom)
- Projektdatei (*.ma) und zugehörige Dateien (Textures etc.) (ohne Einzelbilder)
- VideoDatei mit der ausgerenderten Animation. (Kompression H264, AAC)

Anhang als zip-Datei "vorname_nachname.zip" (max. 10MB Dateigröße) (Alternativ Download Link)

Anmerkungen:

Die Kriterien sollen nur die Animation unterstützen. Der Arbeitsaufwand für das Projekt sollte um die ca. 50-60+ Stunden sein.

Die Animation kann ein beliebiges Seitenverhältnis haben. 4:3, 16:9 oder andere Kino-Formate sind zulässig. (Breite min. 640px)

Die Animation wird später auf der Medieninformatik Website veröffentlicht. Wenn dies nicht erwünscht ist, bitte in der Abgabe anmerken.

Objekte/Materialien die von Websites verwendet werden müssen in einer separaten Text-Datei deklariert werden und möglichst in der Szene im Objektamen vermerken.

Fragen, per Email und möglichst mit angehängter Szene-Datei (.ma)
