

Building in Motion

Praktikum Computeranimation

Team (MI, Fachsemester 9)

- Jasmin Günther

Umsetzung / Lösung

- Blender
- Adobe Audition
- Adobe Premiere Pro

Motivation / Problemstellung

- Einblick in die Welt der 3D-Modellierung und -Animation
- Durchlaufen der Animation Pipeline für die Erstellung einer Computeranimation

Animation Pipeline (vereinfacht)



Referenz



Modeling



Texturing



Rendering

Herausforderungen & Learnings

- Immer Referenzen heraussuchen
- Apply Scale nicht vergessen
- Face Orientation checken
- bei Extrude aufpassen, dass keine aufeinanderliegenden Vertices entstehen