

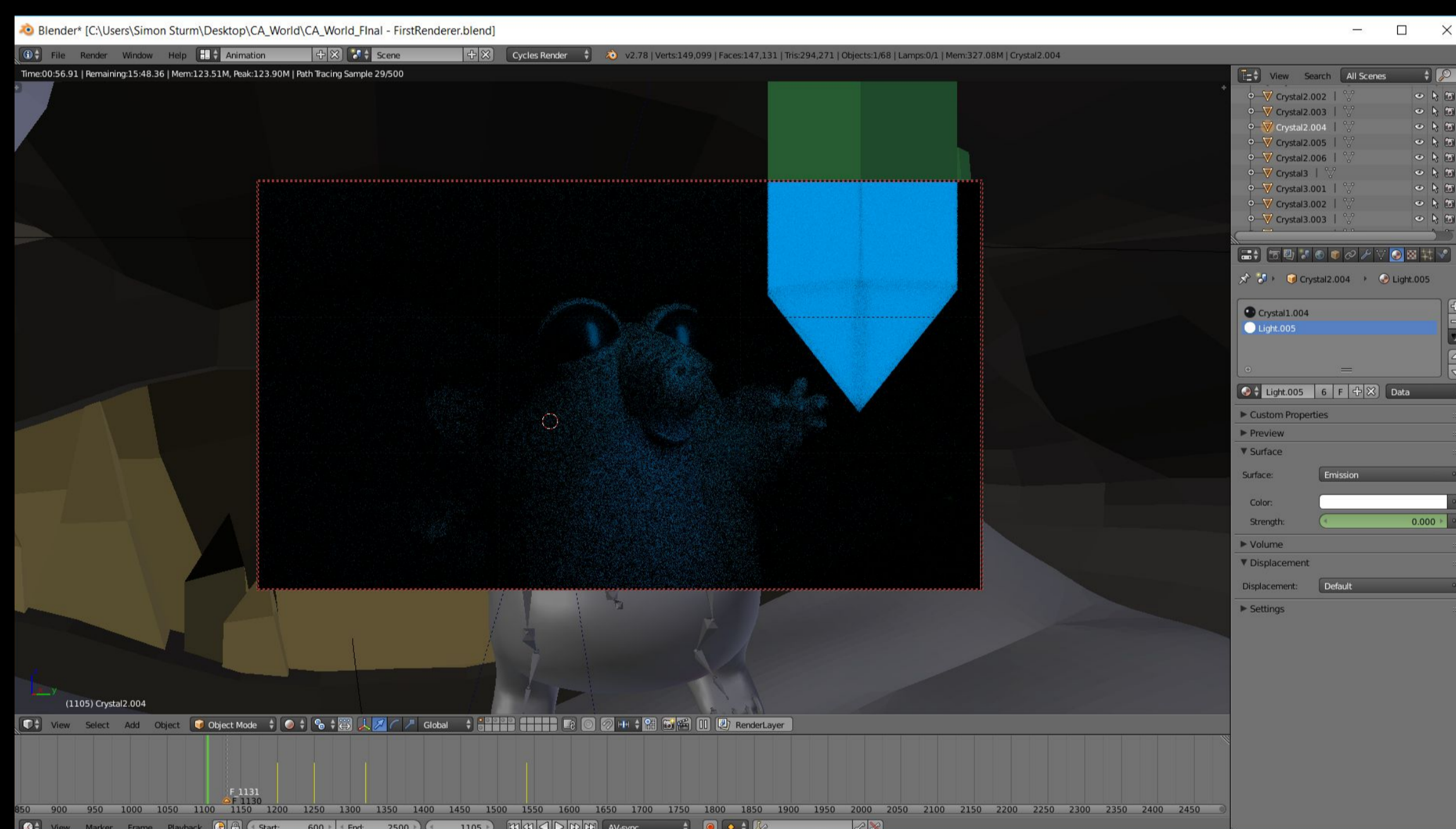
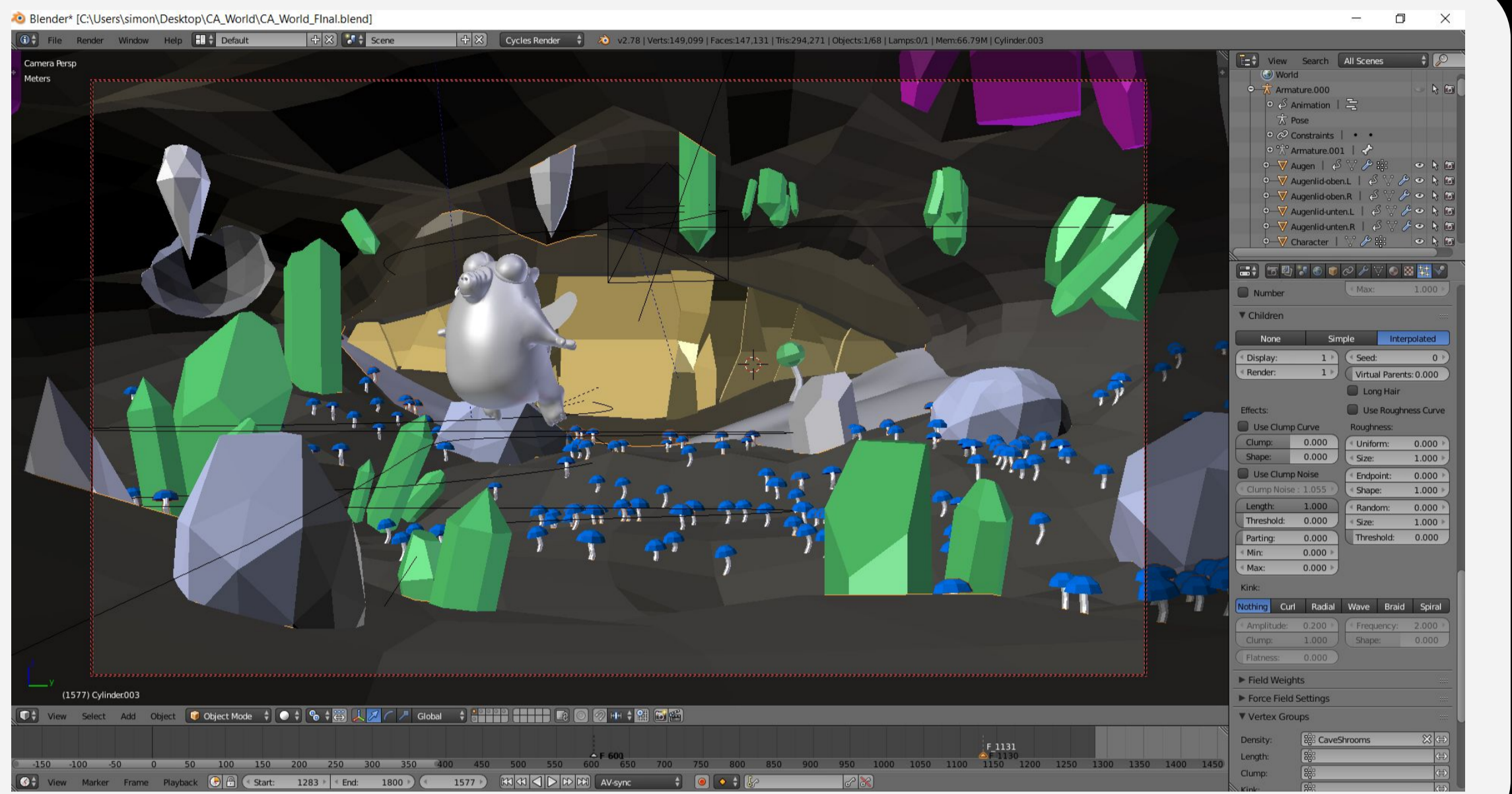
ROAMING



Praktikum Computeranimation SS 2017

Partikelsysteme

Die umfassenden Einstellungsmöglichkeiten zu Partikelsystemen in *Blender* und deren Relation zueinander machten es schwer eine Kombination zu finden bei der sich die einzelnen Objekte nicht überlappen. Letztendlich kam es auf die richtige Mischung zwischen *Emission-Number* und *Children-Interpolated-Display*. Zusätzlich hilfreiche Optionen waren *Render-Group-PickRandom/Scale* und *Physics-Newtonian-Randomsize*.

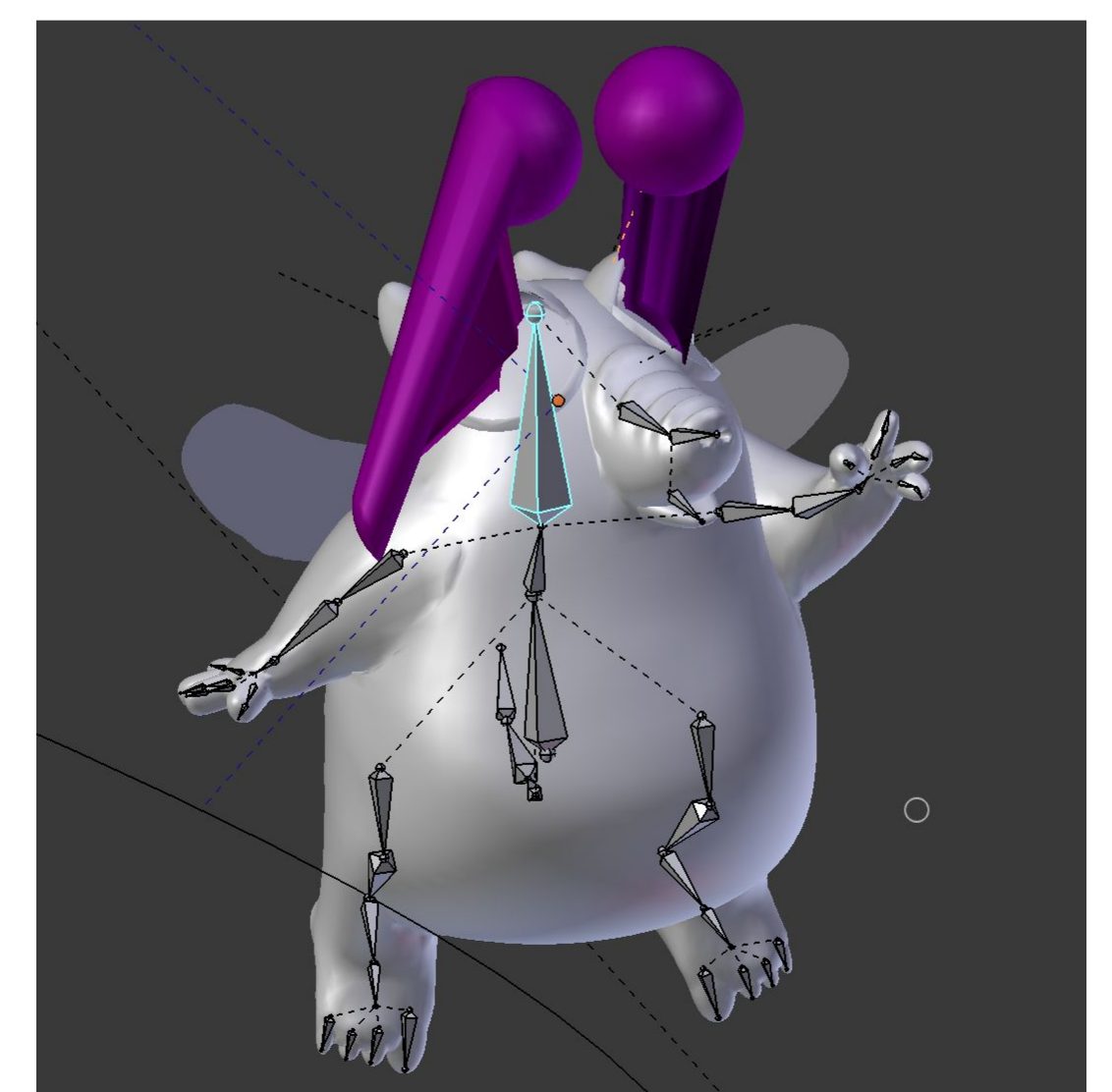
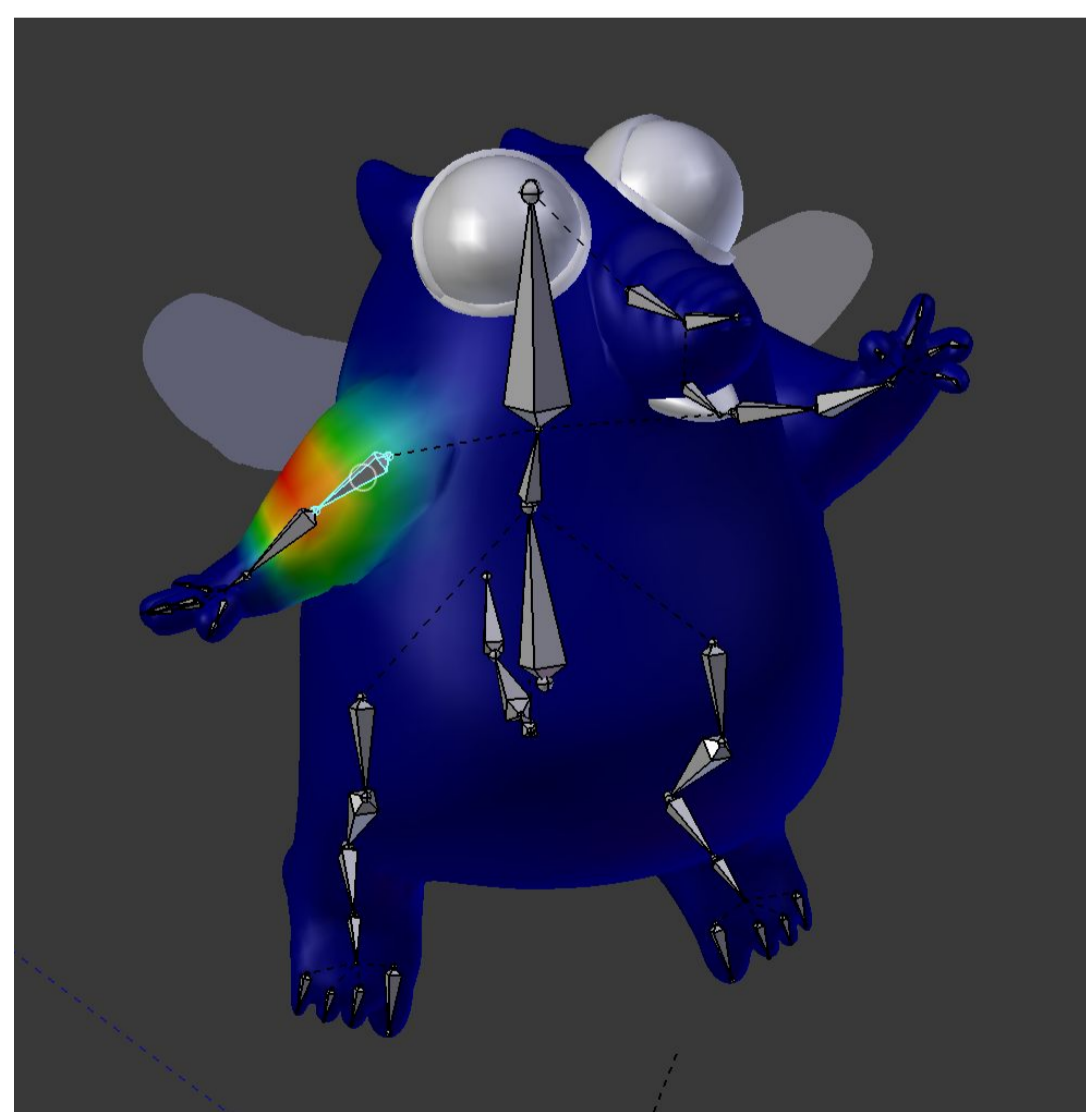


Lichtverhältnisse

Aufgrund dessen, dass ein Großteil unserer Animation in einer Höhle stattfindet, war es eine Herausforderung stimmige Lichtverhältnisse zu schaffen. Die einzigen Lichtquellen sind fluoreszierende Pilze auf dem Boden, der Höhle und leuchtende Kristalle. Um genug und gleichmäßige Beleuchtung zu realisieren, dienten die Pilze als Grundbeleuchtung und die Kristalle wurden so platziert, dass sie Akzente setzen bzw. unerwünschte dunkle Stellen eliminieren.

Rigging – Bone Weights

Die korrekte Belegung der *weights* jedes einzelnen *bones* stellte eine große Herausforderung dar, da die Gewichte bestimmen wie sehr die markierten Bereiche bei einer Bewegung des jeweiligen Knochens mitbewegt werden. Bei schlechter Gewichts-Belegung kann es zu unschönen Verzerrungen des Modells kommen, sobald der "Knochen" bewegt wird (siehe zweites Bild von links). Durch das Zeichenwerkzeug im *weight-paint*-Modus kann man die Stellen anmalen die der markierte "Knochen" bewegen soll bzw. wie stark (rot markierte Stellen) oder wenig (blaus Stellen) der Knochen das Modell an den markierten Stellen beeinflusst (siehe erstes Bild von links).



Betreuer: Benjamin Wohlbrecht

Projektteam: Simon Sturm (SS381) und Svenja König (SK251)