Allgemein

- Zweiminütiger Kurzfilm über einen Golfer
- Science Fiction, Humor
- Spiel mit Erwartungen und Perspektiven

Verwendete Software

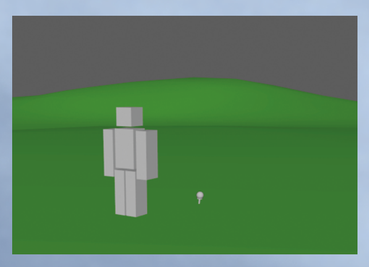
- Maya 2018 + Plugins
- Arnold
- Substance Painter
- DaVinci Resolve
- Fusion

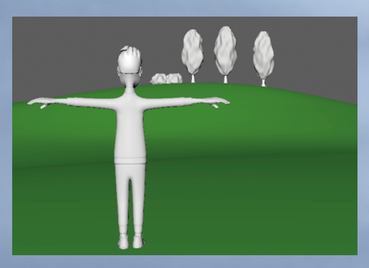
Maya Plugins

- Arnold/MtoA
- Fluid Effects
- Bullet Physics

Workflow

- Storyboard
- Basic Animatic
- Modeling
- UV Mapping
- Rigging
- Animation
- Shading
- Lighting
- Rendering
- Editing

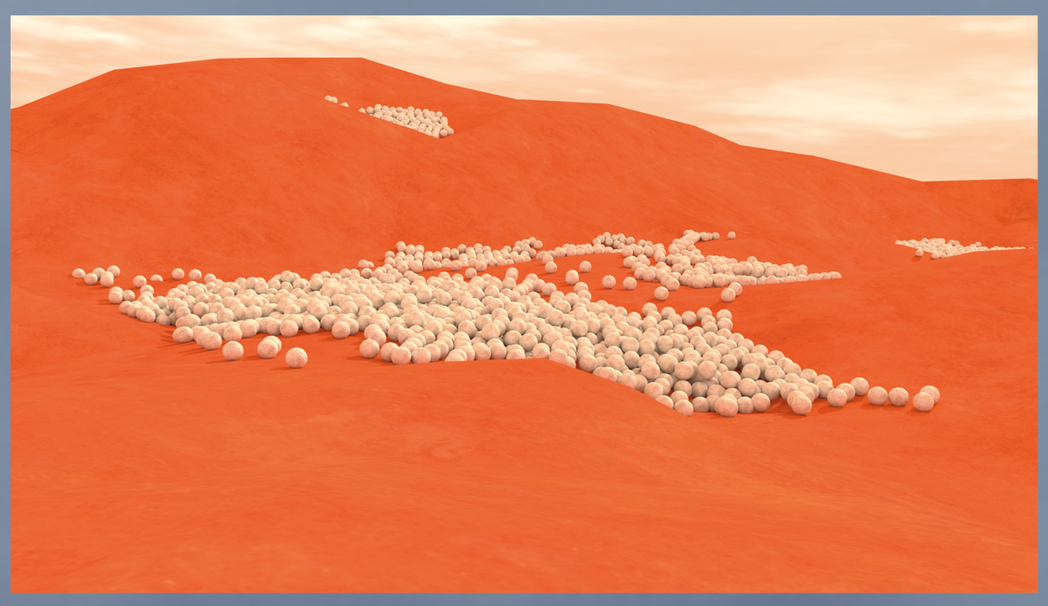






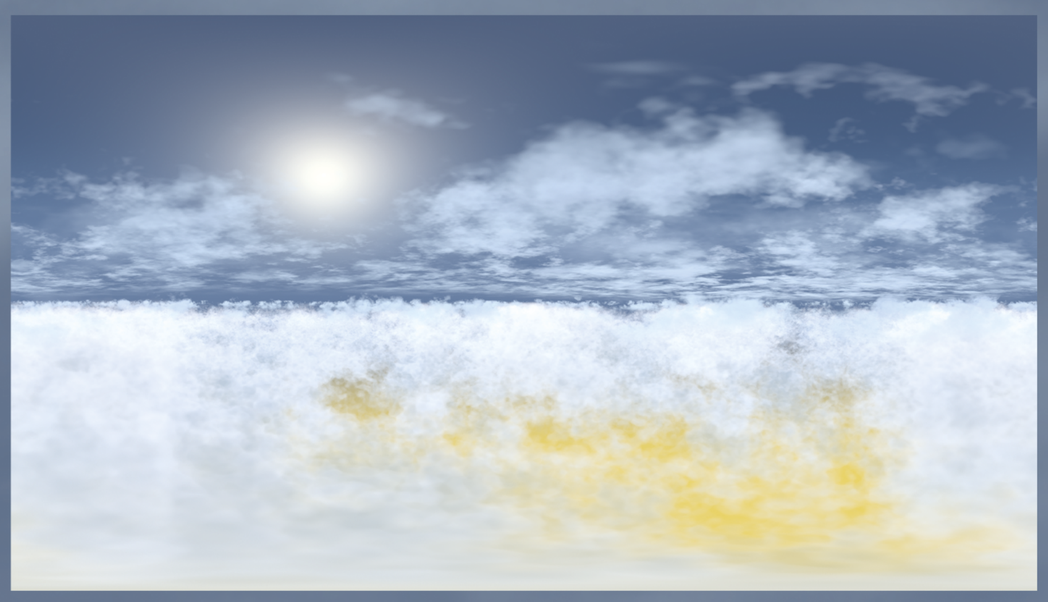


Physics Simulation mit Bullet Dynamics



- 2000 Golfball-Objekte (Active Rigid Bodies) kollidieren mit dem Boden (Passive Rigid Body).
- Nach der Simulation werden die Bälle in ihrer Position eingefrohren.
- Alle Bälle sind Instanzen (zwecks Performance).

Image Based Lighting (IBL) mit Arnold



- Skysphere (Himmel) doppelt als Lichtquelle
- Custom 8K HDR-Datei, selbst gerendert
- Modifizierter „AIPhysicalSky" Shader
- Wolken mit Maya Fluid Effects generiert
- Szene ausgerendert mit 360° Kamera

Hintergrund gerendert mit Arnold/MtoA

Off Course

Animiert von Florian Wintel

HOCHSCHULE DER MEDIEN