

DES KÖNIGS ZORN

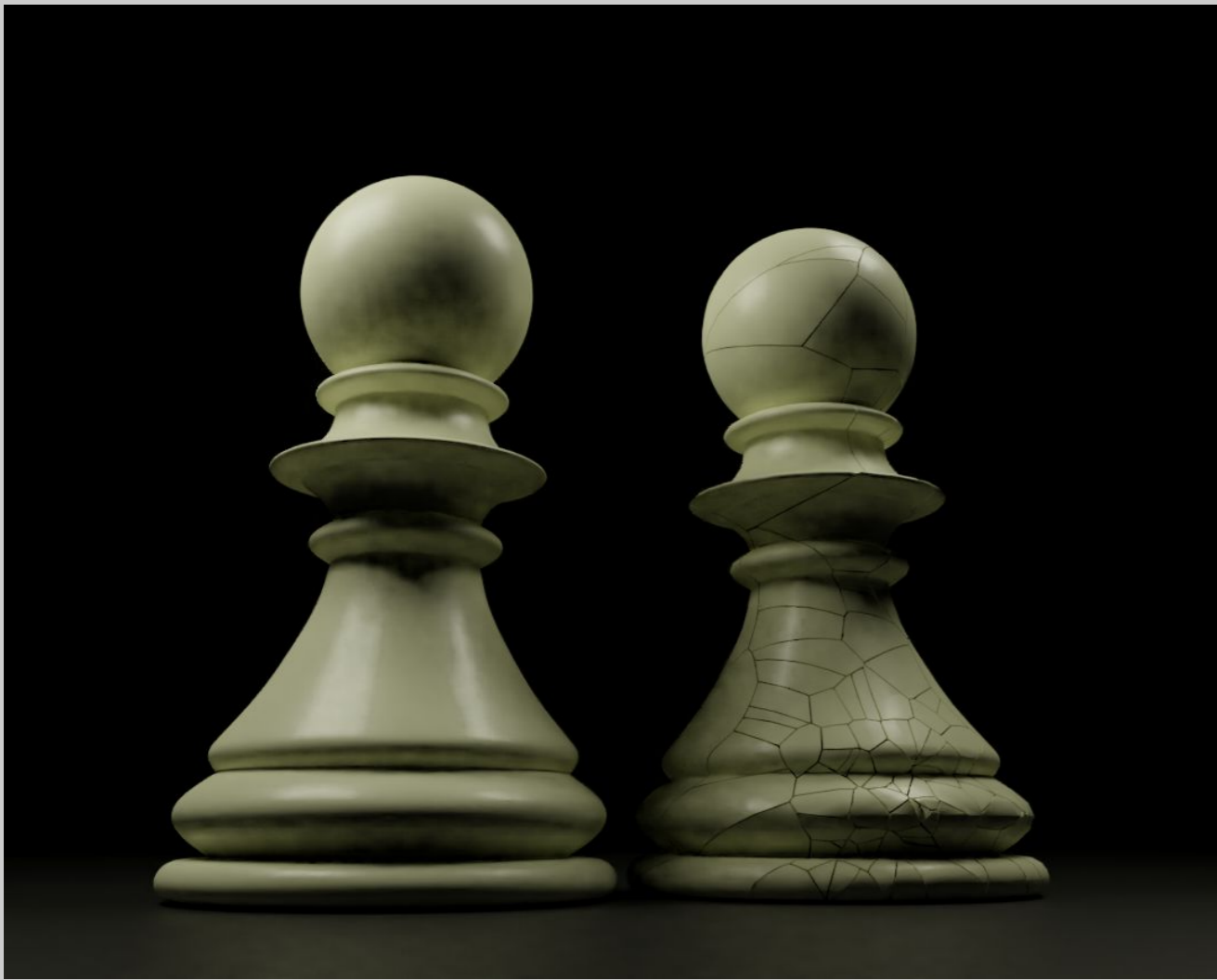
Allgemeines

Des Königs Zorn ist ein im Zuge des Praktikums zu Computeranimation an der Hochschule der Medien entstandener Kurzfilm.

Der Film wurde in der 3D Grafiksoftware "Blender" angefertigt. Sämtliche Meshes, die zu sehen sind, wurden selbstständig modelliert, texturiert und animiert.

Einige der verwendeten Texturen wurden mit der Software "Substance Painter" außerhalb von Blender angefertigt.

Die Besonderheit dieses Films sind die blenderinterne Verwendung des Cellfracture Addons im Zusammenspiel mit der Rigid Body Simulation, wie auch zahlreiche Partikelsysteme, die durch Kraftfelder manipuliert werden.



Cellfracture Addon:

Das Cellfracture Addon wurde verwendet, um die zu zerschlagenden Schachfiguren in einzelne Fragmente aufzuteilen.

Die Größe und Position dieser Fragmente wurden durch den Greasepencil definiert.

Rigid Body Simulation:

Um eine möglichst logische und realistische Kollision zwischen den Schachfiguren zu ermöglichen wurde die Rigid Body Simulation verwendet.

Bei dieser besteht die Möglichkeit einzelne Objekte, die Teil der Simulation sind, zu animieren. Die Objekte mit vorbestimmten Bewegungen werden dann von anderen Einflüssen verschont, interagieren allerdings weiterhin mit den anderen, nicht animierten Teilnehmern der Simulation.

Fade Away:

Der in dem Kurzfilm zu sehende "Fade Away"-Effekt der zerstörten Schachfiguren wurde durch ein Zusammenspiel von verschiedenen Booleanmodifiern, Particle Systemen und Kraftfeldern ermöglicht. Auf den zu sehenden Mesh fällt ein nicht gerenderter Würfel herab, der das zu sehende Objekt durch einen Differenz Boolean Modifier entfernt.

Leicht unterhalb des entfernenden Würfels gibt es eine Fläche, mit einem Intersect Boolean Modifier. Die entstehende Fläche der Figur gibt Partikel ab, die wiederum von Vortex- und Kraftfeldern angezogen, beziehungsweise abgestoßen werden.

