

FACTSHEET // morph

Team

- > Juliana Baatzsch
- > Medieninformatik // 3.Semester

Umsetzung

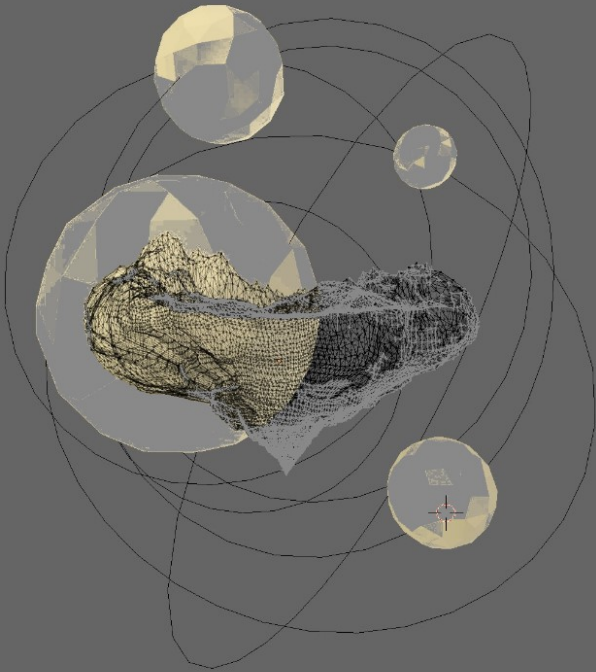
- > Blender 2.79



Motivation/Problemstellung

- > Erarbeitung eines Animationsfilms im Rahmen des Praktikums Computeranimation
- > betreut von Benjamin Körting, Beate Schlitter und Alexander Scholten

morph

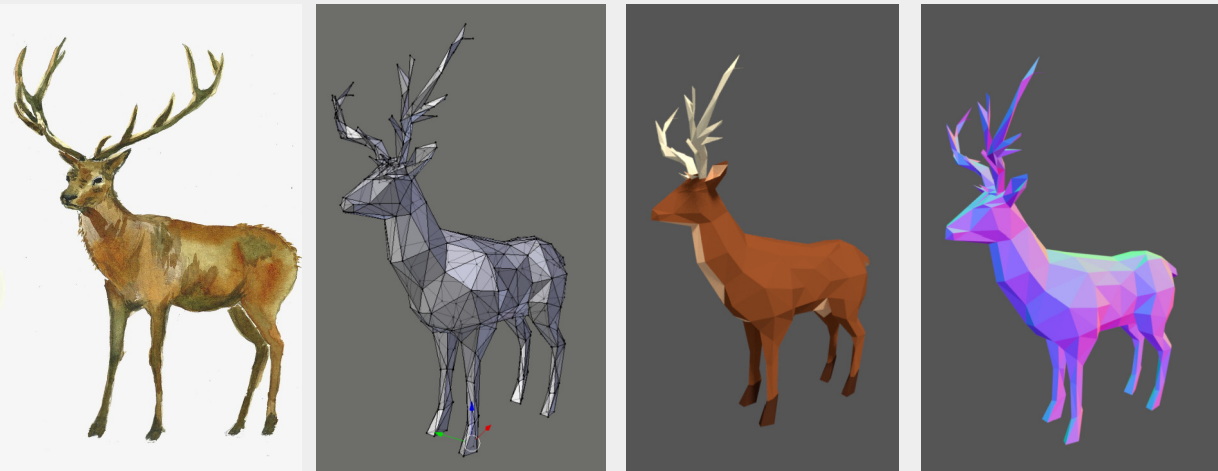


ein Film von Juliana Banteh
||||| WS 18/17

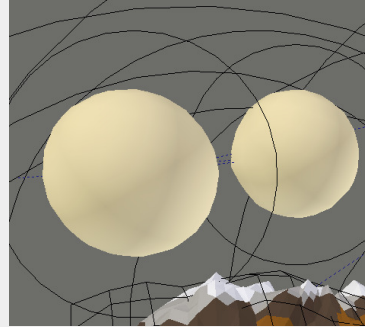
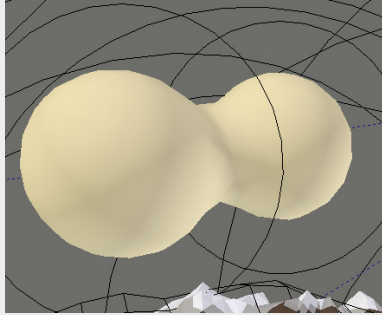
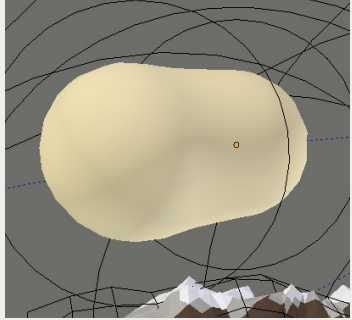
Ziel

- > Kennenlernen und erstes Ausprobieren von Blender
- > Materials, Texturen, Modifier, Physics usw. anwenden
- > abstrakter Animationsfilm, low poly Stil, mit Schafen und Monden

Modellierung & Material



Animation der Monde



> „Zellteilung“ mithilfe von Metaballs, Child of und Follow Path Constraint



> aufprallender Mond mithilfe von Soft Body und Collision Physics
> Collision plane als Gegenstück
> low poly Stil durch Decimate und Subdivision Surface Modifier