

Factsheet

- Zur Person
 - Maximilian von Detten
 - Medieninformatik Semester 4
- Genutzte Technologien
 - Blender
 - Adobe Premiere Pro CC 2017
 - Paint.net
- Zum Projekt
 - Computeranimation als Kurzfilm
 - Entstanden im Rahmen der Lehrveranstaltung Computeranimation
 - „Learning Experience“
 - Darstellung einer Modelleisenbahnlandschaft
 - Video als „Seamless Loop“

Strategien

- Photorealistische Texturen für realistisches Aussehen bei simplen Geometrien
- Verwenden der internen Geometriedaten um Texturen graduell zu mischen
- Verwendung von Kurven um Objekte Parallel einer Linie folgen zu lassen
- Funktionen für die Rotation von Rädern um Animationsarbeit zu ersparen



