

Benjamin Münster | bm071
Praktikum Computeranimation

DER KOFFER

ECKDATEN

Team: Benjamin Münster, MMB, 7. Semester
Betreuer: Benjamin Körting, Beate Schlitter
Tutor: Manuel Fankhänel
Film-Dauer: 3:33

MOTIVATION

- Das Erlernen und Einarbeiten in Blender
- Verständnis für 3D-Umsetzungen entwickeln
- Einen eigenen Animationsfilm produzieren

TECHNIKEN



Blender



DaVinci
Resolve

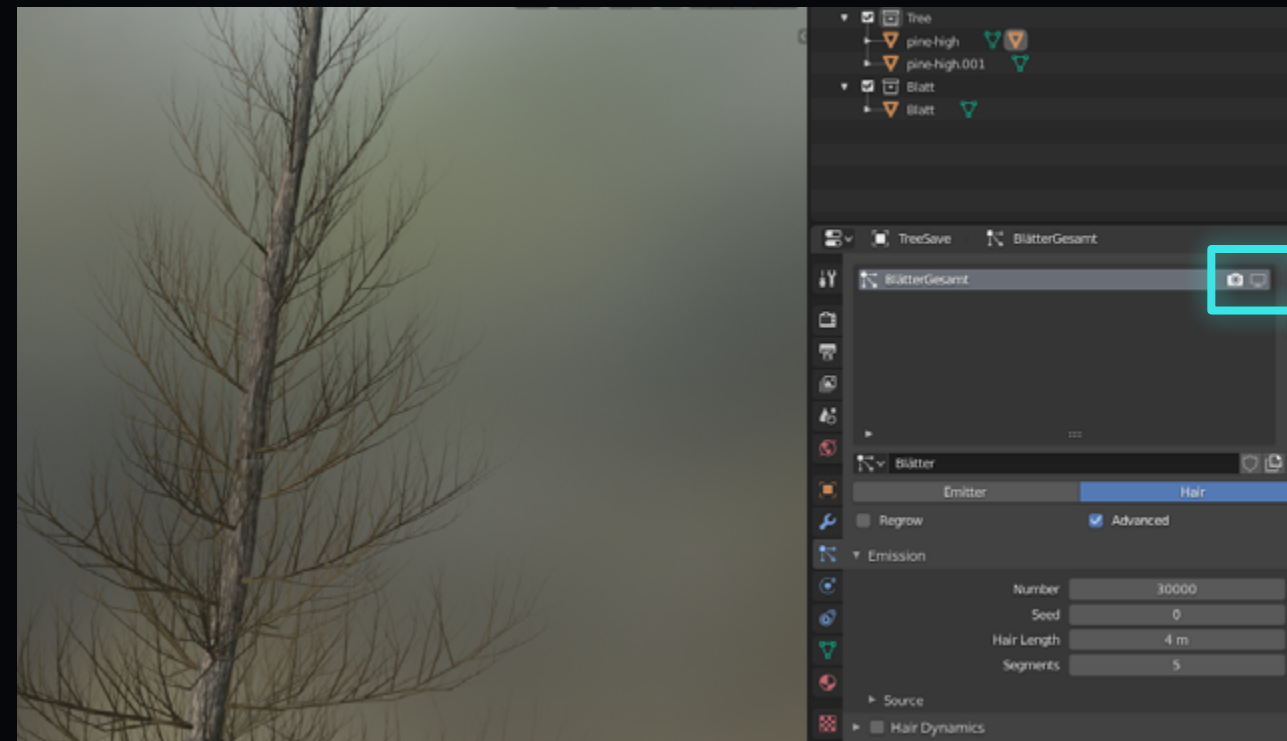
DER KOFFER

PRAKTIKUM COMPUTERANIMATION 20/21

DER KOFFER

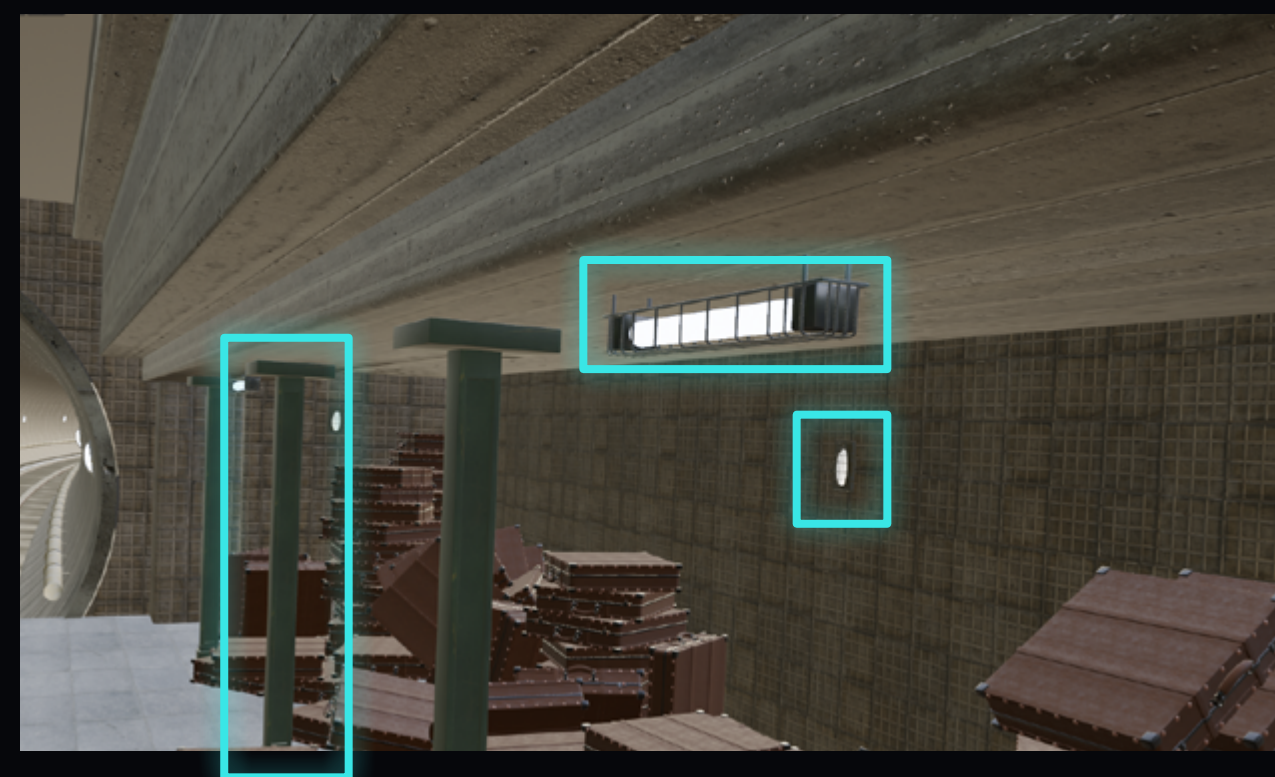
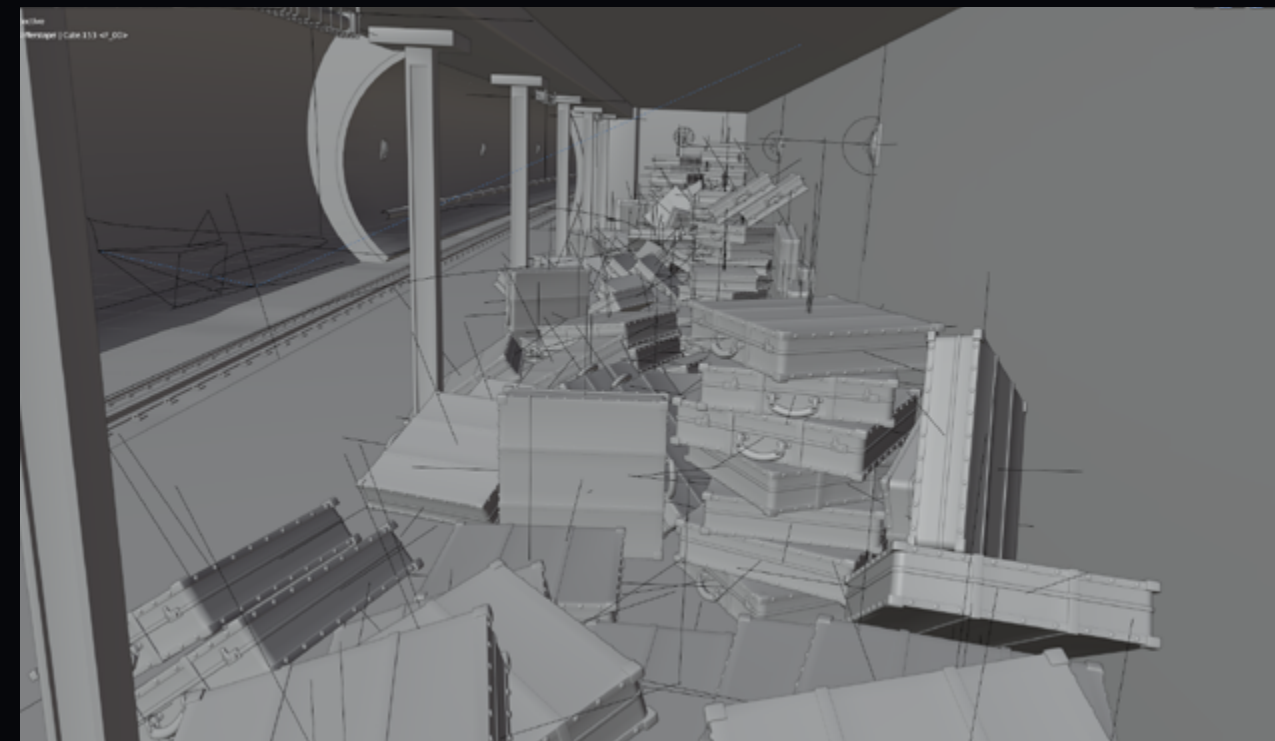
ARBEITSTECHNIKEN

Linked Objects



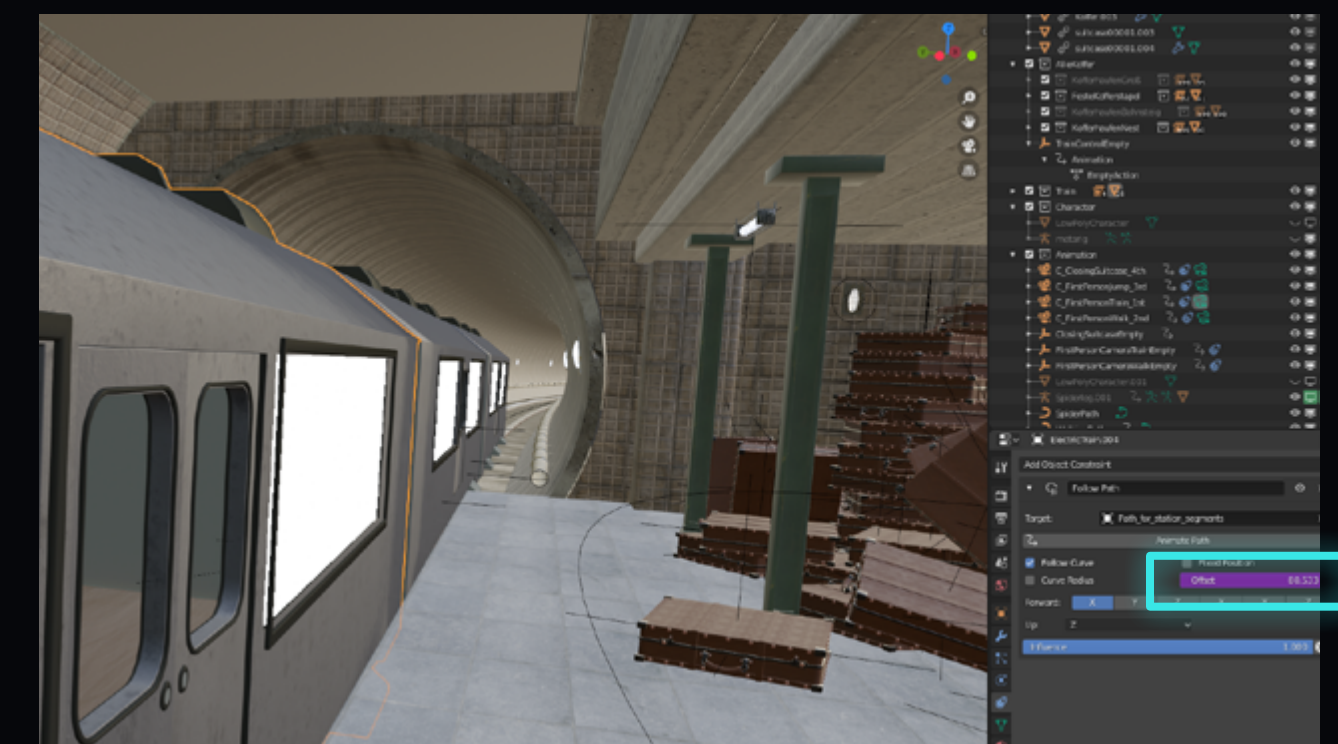
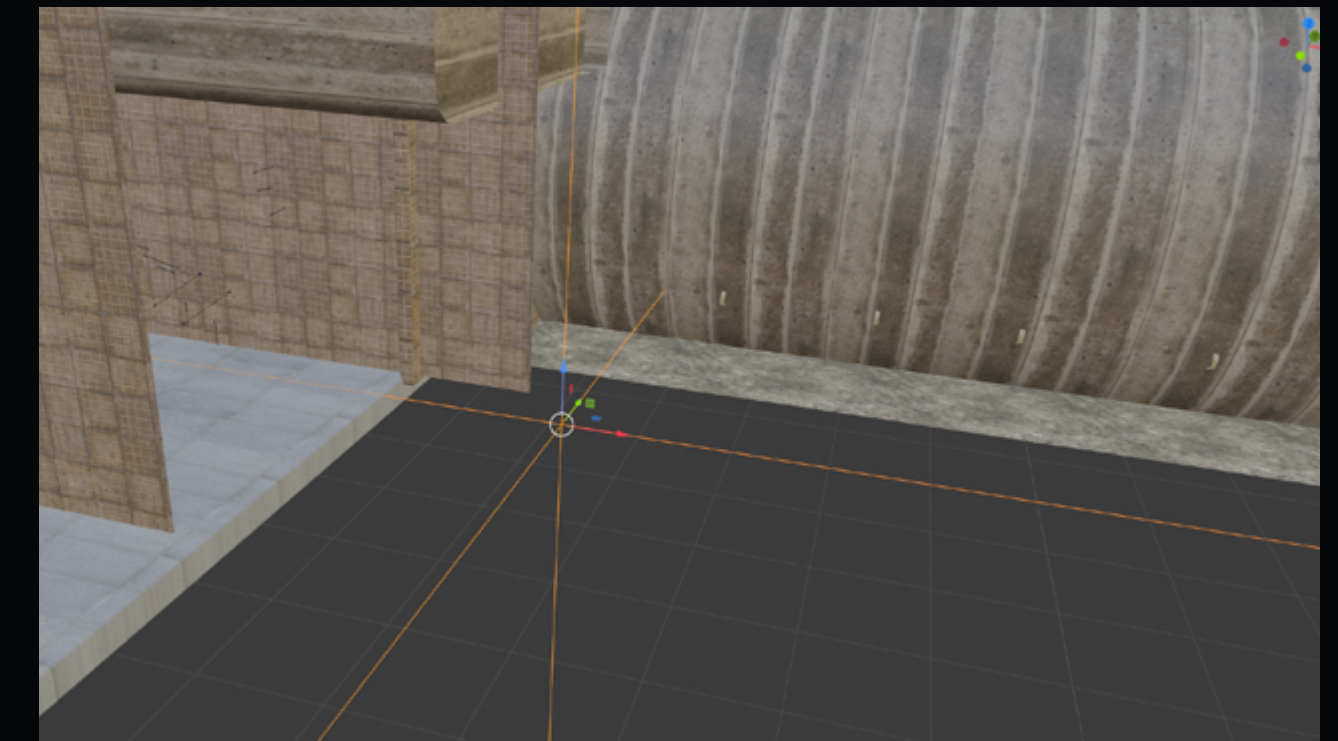
Vorteil: Bessere Performance beim Arbeiten

Collection Instances



Vorteil: Schnelles Modifizieren bei mehrfach verwendeten Objekten

Animation mit Driver

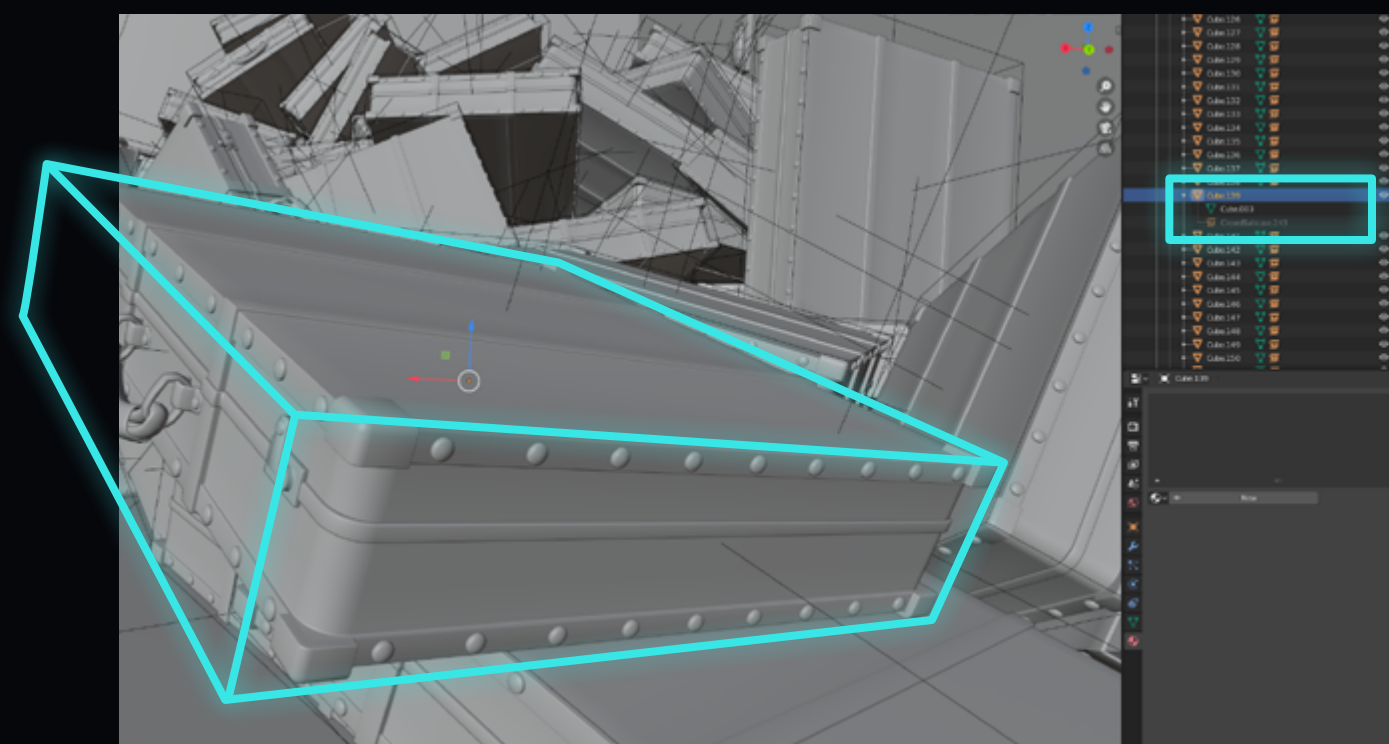
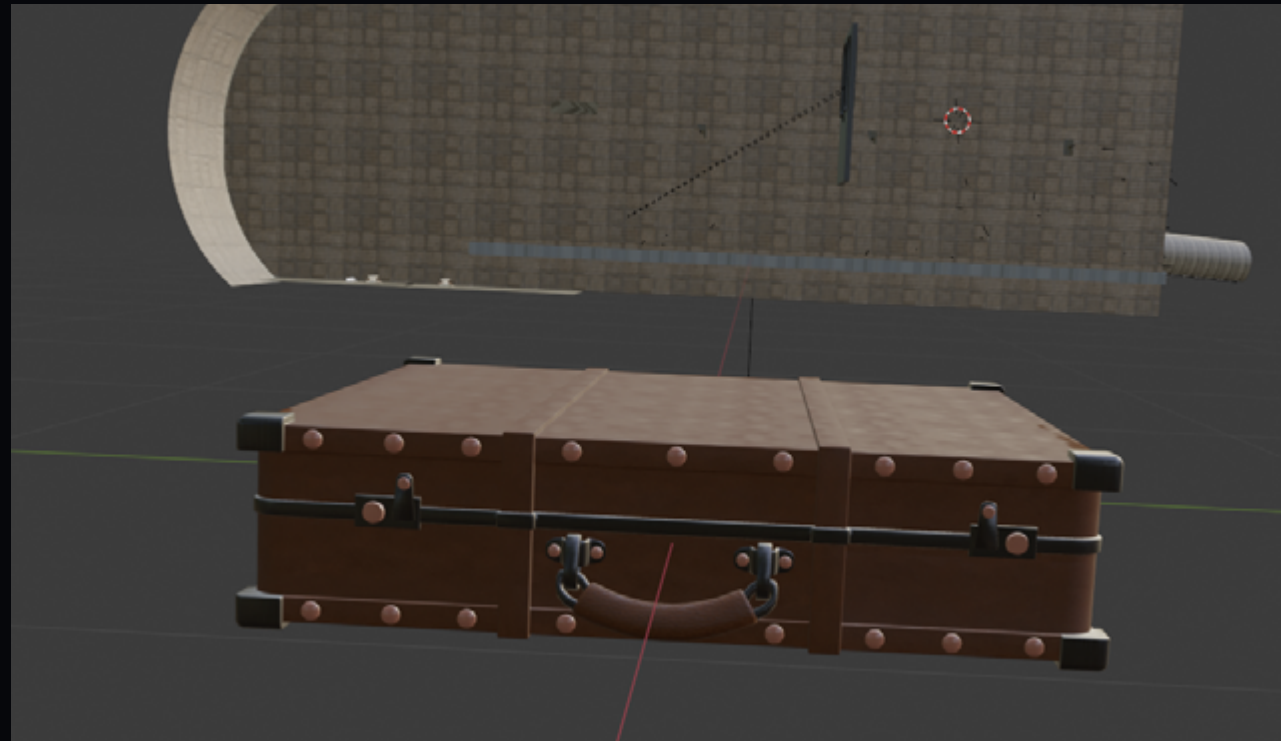


Vorteil: Flexibel einsetzbar, realistische Bewegungen

DER KOFFER

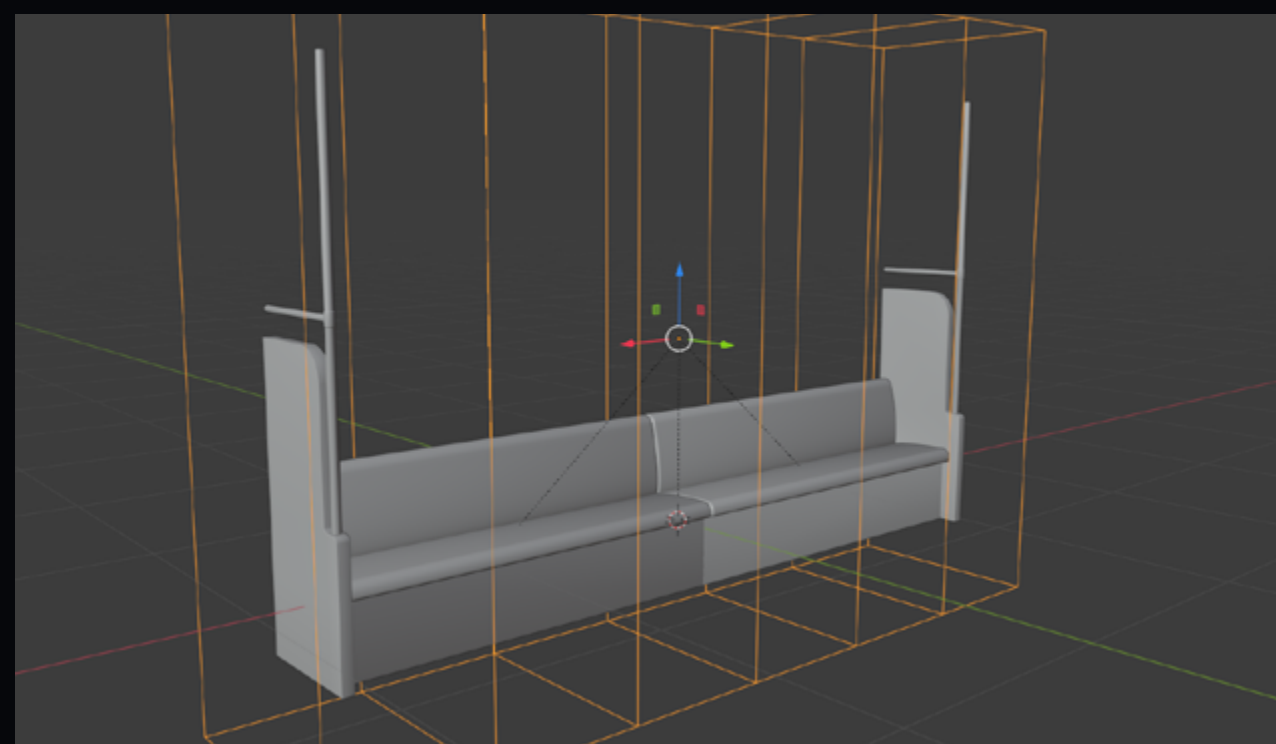
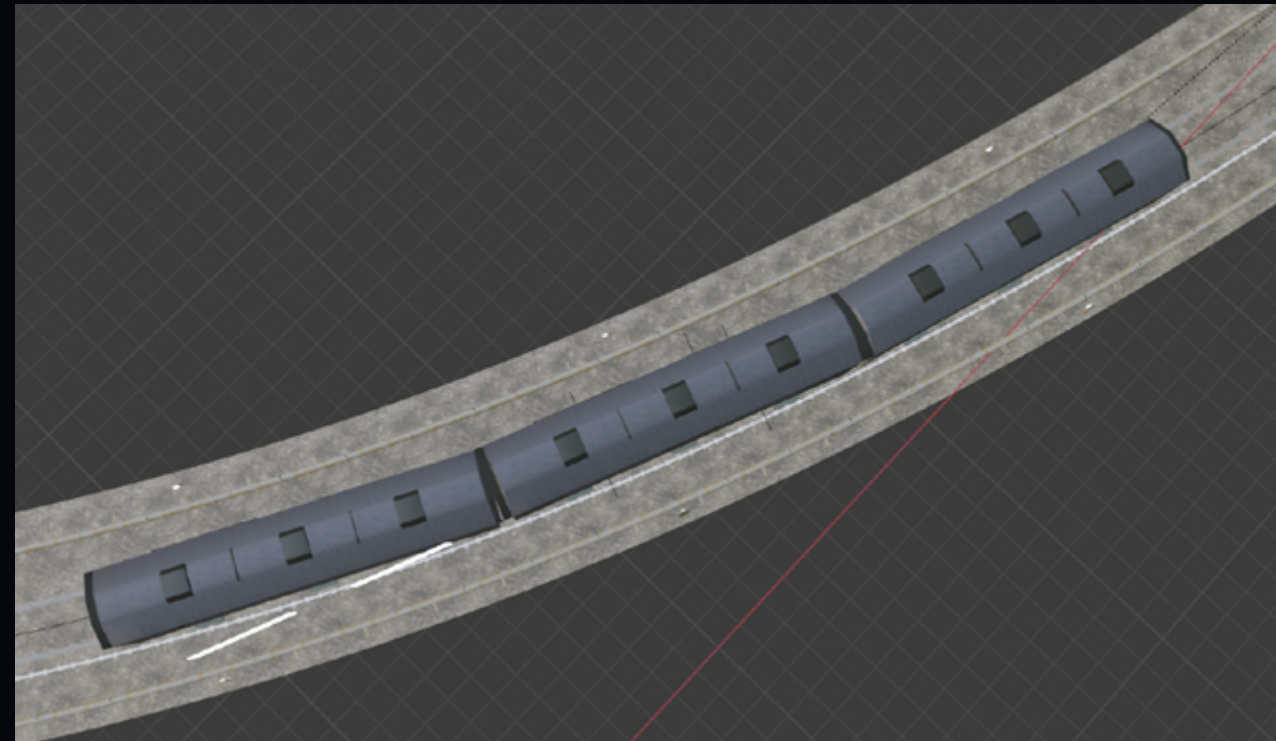
HERAUSFORDERUNGEN

Instances und Physics Properties



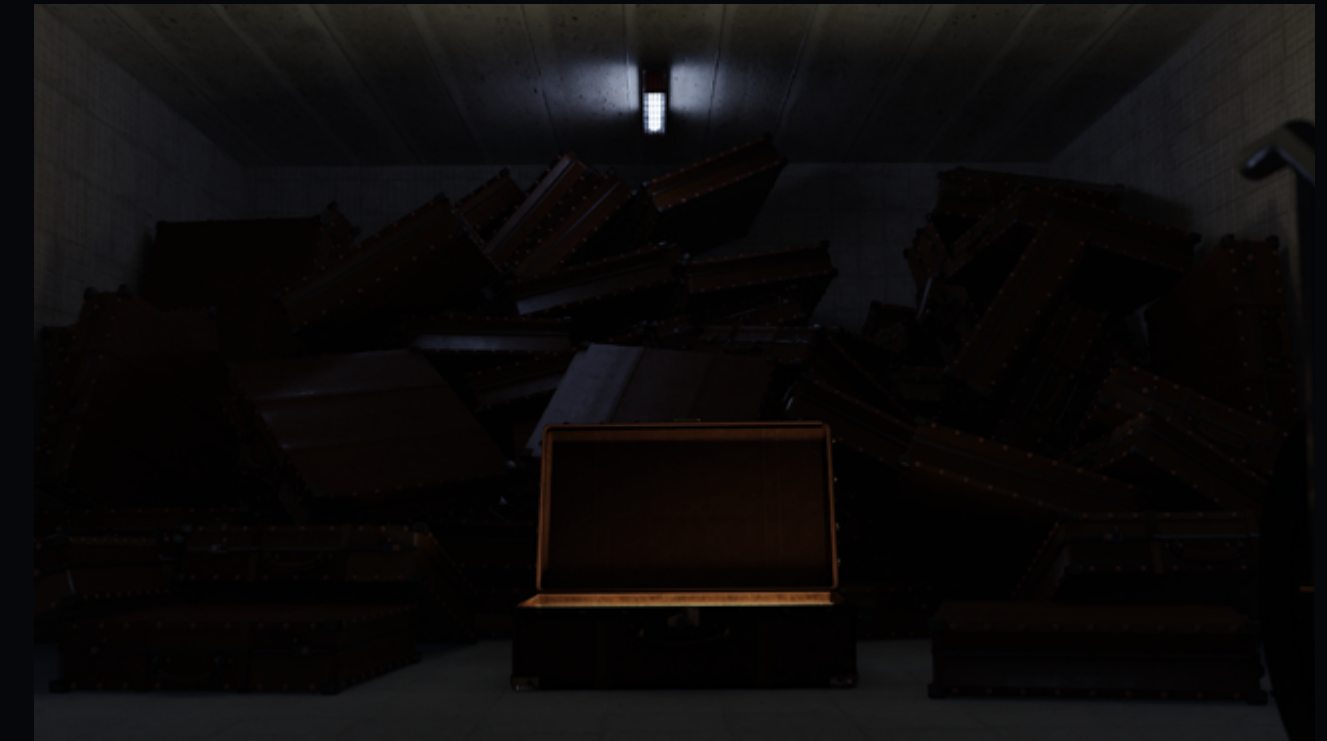
Lösung: Physics auf parented Cube anwenden, danach ausblenden

Verformung von Linked Objects



Lösung: Lattice Modifier

Richtiger ColorSpace beim Shading



Lösung: Korrekte Werte verwenden, Non-Color bei farblosen Maps