

Meetings

25.10

Auf den 26.10 nach der Vorlesung verlegt

Teilnehmer: Chritian Dell, Andreas Pantel, Adrian Fahrbach, Christian Schmid

Alexandra Schöllhammer hat nach vorheriger Absprache nicht teilgenommen aber ihre Informationen abgegeben.

Was wurde besprochen

- Arbeitsfläche wird nicht weiter detailliert
- An der hinteren Geraden der Arbeitsfläche rotes Holz sowie Metalldrachen entlangschlängeln lassen
- Kühlschränke / Schränke für Lebensmittel werden mit Symbolen zur Identifizierung versehen
- Sound für 1. Level ähnlich wie Wow Pandaria Sound
 - Andi den Link für Referenz schicken!
- Normalmap für Texturen anfertigen (Adrian)
- Git Hub wird bis morgen (27.10) eingerichtet
 - Cheat Sheet an die Gruppe senden
 - Hinweis zur Anmeldung sowie Desktop Version gegeben
 - Anweisung zum herunterladen
 - Wenn diese nicht richtig funktioniert folg eine Einweisung in CMD-Befehle
- Für Repository
 - Ordnerstruktur anlegen
 - Extra Ordner für Chris anlegen
 - Beinhaltet alle Abgaben der Artists
 - Chris sortiert diese in die vorgesehenen Verzeichnisse wenn die Aufgaben vollständig und überprüft sind
- Agantty- Hierarchie wird beibehalten
 - Chris hakt die Aufgaben nach der Überprüfung ab, sofern sie korrekt sind
- Farbstil der Objekte:
 - Fate
 - Glanzpunkte höchstes bei metallenen Objekten wie dem Waschbecken
- Bodentextur
 - Sehr einfach aber detailliert genug, um es als Holz zu erkennen.
- Arbeitsflächentextur

- Maragonieholz
- Hinterer Rand wird rot gefärbt
- An den Start / Endflächen werden die seitlichen Ränder ebenfalls rot um ein Ende zu symbolisieren
- Highpoly von Charakteren nur wenn benötigt
 - Möglichkeit Gesichtsmerkmale zu erstellen für Lowpoly-Models?
- Andreas fügt eine Eckversion für die Küchentheke hinzu

08.11.2016

Termin: 17:00Uhr

Beginn: 17:15

Teilnehmer: Alex, Chris, Adrian nach 5min, Chris nach 15min Anwesend. Andreas nach 20min anwesend.

Grund: Chris: Dad hatte Probs mit dem PC, kein FB auf dem Haandy

Andreas: Musste beim Einkauf wegbringen helfen.

Stand:

- Alex
- Modelle in cm Skaliert, müssen noch in m skaliert werden, ebenso wie Andis
- Beginnt mit Rigging und Animation
- Gleiches Modell für den Kunden und zum Highpoly verändern
- UVS fehlen noch
- Positionierung von Modells in Maya beachten
- Adi:
- Texturen sind zu groß (2048 x 2048)
- Normalmaps müssen besser gebaked werden
- Keine Normalmaps für die kleinen Sachen ?
- Mehr mit soften edge und harden edge an den kanten arbeiten
- Schöne UVS
- Andi
- hat die falschen Models ochgeladen von den Schränken.
- Will die aktuellen noch hochladen
- UVS müssen größer gemacht werden
- übertragt die richtigen Sachen sowie Kundentheke und Aufbewahrungskiste bis zum 09.11 abends in Git Hub ein

ÄNDERUNGEN

- Nach dem Meeting Dienstags, nachdem Chris die anstehenden Sachen kontrolliert hat, haben die Artists 2-3 Zeit ihr Zeug nachzubearbeiten woraufhin Chris D es erneut kontrolliert und anschließend in die Entsprechenden Ordner

Meeting 22.11 auf 23.11 nach 15:00Uhr Meeting mit Niko verlegt.

23.11.2016

Anwesende: Alex, Chris S, Adi, Andi, Chris hat sich aufgrund von Krankheit abgemeldet

Gespräch mit Niko um 15:00 Uhr

- Polycount für komplette Szene 40k – 50k
 - o 10k anpeilen
- Model in Unity testen
- Crashkurs in Unity für Andi, Adi, Alex, Chris Dell
 - o Model in die Szene laden
 - o Basics
- Szene als APK-Datei speichern und auf dem Handy installieren
 - o Unity Remote nicht optimal -> keine garantierte Funktion auf jedem Handy
- Texturgröße: 256px x 256px
- Funktion um alle Models in ein Mash zu fügen nutzen -> spart extrem viel Performance
 - o Nur für statische Objekte möglich

Wöchentlichen Report von Meetings an Niko an n.merkas@sae.edu

Projektverlauf:

Höhen / Tiefen mit Hightmaps vortäuschen

Andi: 2 Tage hinterher. 2. Level noch nicht angefangen

Adi: Animationen noch nicht begonnen -> benötigt Objekte

Will Models überarbeiten um Polycount zu reduzieren

UI Tutorial wird morgen, 24.11 begonnen

Alex: Character überarbeiten

Arbeitsfläche 1x1m in Unity

Gebäude an Arbeitsflächenanzahl anpassen

Meeting Dienstag dem 29.11.2016 nächstes Meeting am 6.12 um 11 Uhr

Geplanter Beginn: 20:00Uhr

Tatsächlicher Beginn: 20:15Uhr Ende: 20:46Uhr

Grund für Verzögerung: Probleme mit dem Internet, erforderliche Installation der App auf dem Handy

Teilnehmer: Alle Gruppenmitglieder sind anwesend

Themen

- Audio gefunden, allerdings noch ein endgültiges Gespräch mit allen Einzelheiten benötigt.
- Alle Mitglieder angewiesen, die Unityversion 5.4.3f1 herunterzuladen.
 - o Crashkurs erfolgt am 6.12.
- Chris kam letzte Woche zu nix, daher weiterhin im Verzug, wird aufgeholt sobald keine Uni mehr ist, Bacheloraufgaben führen zum Verzug
 - o Bei allen der Fall
- Änderungen in der Planung:
 - o Andi hilft Adrian das erste Level zu texturieren und setzt seine Aufgaben am 2. Level anschließend fort
 - o Priorisierung der Gegenstände / statischen Objekten
- In Erinnerung gerufen, dass am 14.12 der 1. Milestone ist
 - o Das heißt, 1. Level sollte zu dem Zeitpunkt fertig sein
- Aufgaben für 1. Level bis zum 6.12 fertig machen

Script: 09.12.16

Anwesenheit: Christian Dell

Verspätet Andi, Adi 25 Minuten

Entschuldigt: Chris, Alex

Thema:

Level 1 durchgesprochen

Optimierung der Gegenstände

Texturing durchgesprochen -> Basecolor mit Roughness als Alpha, Normalmap

Frage: Spielansicht 90 Grad drehbar?

Level 2 müsste selbe Ansicht sein -> eingeschränkt in der Level Struktur der Küche

Meeting 13.12.16

Geplanter Start 19:30Uhr

Tatsächlicher Start::19:30 Uhr

Anwesende: Alle

Ende des Meetings: 21:30 Uhr

Themen:

- Kamerabewegung entweder mit Button der über die Ränder
- Texturen leicht im Verzug
Werden bis morgen, 14.12 fertig gemacht
Charaktertexturen werden auch morgen fertig gemacht
- Assets müssen noch in Unity verteilt werden
- Licht verändern -> Keine Schatten in der Küche bzw. an den Wänden
- Andi macht noch eine Insel für die Mitte
Wird auch bis morgen, 14.12 fertig gestellt
- Uvs vom 1. Kunden fehlen noch. Werden bis morgen, 14.12. fertig gestellt
- Animationen bekommen 2 Wochen mehr Zeit
- Nächstes Meeting am 20.12 um 10:30Uhr in der SAE

Erstes Meeting 2017

17.01.2017

Geplanter Beginn: 18:00Uhr:

Tatsächlicher Start.: 18:05Uhr

Anwesende: Andreas Pantel, Adrian Fahrbach, Christian Dell, Alexandra Schöllhammer, Christian Schmid

Ende des Meetings: 18:33 Uhr

Nächstes Meeting. 24.1. 14:00Uhr in der SAE

Themen:

- Audio Preview Vorgestellt
 - o Finden alle gut
- Inneneinrichtung 2. Level nicht komplett fertig
 - o Arbeitsflächen sind fertig
 - o Aufbewahrungskisten / Schränke sind fertig
 - o Mülleimer fehlt noch
- Texturen vom 2. Level noch am Anfang
- UI fürs erste Level fertig
- Tutorial muss noch gemacht werden
- Für mich folgende Strafe da die Programmierung noch nicht Vorangekommen ist: Jeden Anwesenden nächsten Dienstag dem 24.1.17 auf einen Döner ö.ä. einladen.

24.01.2017

Geplanter Beginn: 14:00Uhr:

Tatsächlicher Start.: 14:20Uhr

Anwesende: Andreas Pantel, Adrian Fahrbach, Christian Dell, Alexandra Schöllhammer, Christian Schmid

Ende des Meetings: 15:30 Uhr

Nächstes Meeting. 31.1.17 18:00Uhr im Discord

Themen:

- Texturänderungen für Küchengeräte
- 3. Koch bis auf UVs fertig
- Animationen fehlen noch
 - Laufanimation bis zum nächsten Meeting
- Kamera Perspektivisch
- Für Candycrush-Level
 - o Griffe an den Schubladen werden in Zuckerstangen umgewandelt
 - o Koch bekommt entsprechende Verzierungen (Zuckerstange im Haar, Bonbons auf der Stirn)
- 2.Levelstruktur ist fertig
 - o Großteil der Assets fürs 2. Level
 - Werden jedoch nochmal überarbeitet
- 3. Levelstruktur ist fertig
- Assets fürs 3. Level fehlen noch
- Texturen fürs 2. Level nicht ganz fertig
 - o Bis zum nächsten Meeting fertig
- Christian Dell schreibt die Credits
- Bewegung vom Charakter funktioniert
 - o Vorläufig mit Maus wird nach vollständigem Abschluss auf Touch exportiert
- Tutorial wird bis nächste Woche erledigt

- Separates Menü für die Schränke
 - Wird draufgedrückt tauchen Gizmos auf, welche symbolisieren was sich im Schrank befindet. Die gewünschte Zutat kann dann ausgewählt werden
- Particle System wird eingefärbt um den Status der Zutat zu symbolisieren
 - Start: weiß
 - Fertig: Grün
 - Zu lange drin: rot
- Raumtexturen werden bis Donnerstag, 26.1. bearbeitet