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
  + Cheet 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