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

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 2-3Zeit 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
  + 10k anpeilen
* Model in Unity testen
* Crashkurs in Unity für Andi, Adi, Alex, Chris Dell
  + Model in die Szene laden
  + Basics
* Szene als APK-Datei speichern und auf dem Handy installieren
  + 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
  + Nur für statische Objekte möglich

Wöchentlichen Report von Meetings an Niko an [n..merkas@sae.edu](mailto: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.
  + 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
  + Bei allen der Fall
* Änderungen in der Planung:
  + Andi hilft Adrian das erste Level zu texturieren und setzt seine Aufgaben am 2. Level anschließend fort
  + Priorisierung der Gegenstände / statischen Objekten
* In Erinnerung gerufen, dass am 14.12 der 1. Milestone ist
  + 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
  + Finden alle gut
* Inneneinrichtung 2. Level nicht komplett fertig
  + Arbeitsflächen sind fertig
  + Aufbewahrungskisten / Schränke sind fertig
  + 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
  + Griffe an den Schubladen werden in Zuckerstangen umgewandelt
  + Koch bekommt entsprechende Verzierungen ( Zuckerstange im Haar, Bonbons auf der Stirn)
* 2.Levelstruktur ist fertig
  + 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
  + Bis zum nächsten Meeting fertig
* Christian Dell schreibt die Credits
* Bewegung vom Charakter funktioniert
  + 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