

# Leistungsnachweis IV

- Erstellen Sie einen Charakter als Mesh. Sie dürfen frei auswählen, wie sie vorgehen möchten – aber achten Sie auf folgende Punkte:
- Texturieren Sie den Charakter
- Falls Sie eine Vorlage verwenden, fügen Sie diese dem Blender-File an.
- Rendern Sie ein Bild des erstellten Charakters
  - Speichern Sie das Bild als PNG-Bild ab

# Leistungsnachweis IV

Achten Sie auf die nachfolgenden Dinge, um Ihnen das Leben beim Character-Rigging zu erleichtern:

- Der Charakter sollte symmetrisch aufgebaut sein
- Der Charakter sollte in einer A- oder T-Pose aufgestellt sein.
- Der Charakter sollte nur aus einem Objekt bestehen
- Der Charakter sollte keine Skalierung oder Rotation aufweisen (in der Sidebar müsste die Skalierung auf 1 gesetzt sein und die Rotation auf 0°)
  - Mittels Ctrl + A können Sie allfällige Transformationen auf das Mesh anwenden.

# Was ist einzureichen?

- Ein Zip-Ordner mit folgendem Inhalt:
  - .blend-File mit der Szene, in der Sie Ihren Charakter gerendert haben und Vorlage, falls eine verwendet wurde
  - Das gerenderte Bild des Charakters
- Achten Sie unbedingt darauf, die externen Daten (Referenzbild, Texturen, usw.) in die Datei zu packen (vgl. nächste Folie)
- Benennung des .blend-Files, des gerenderten Bildes **und** des .zip-Ordners:  
**Leistungsnachweis4\_Vorname\_Nachname**

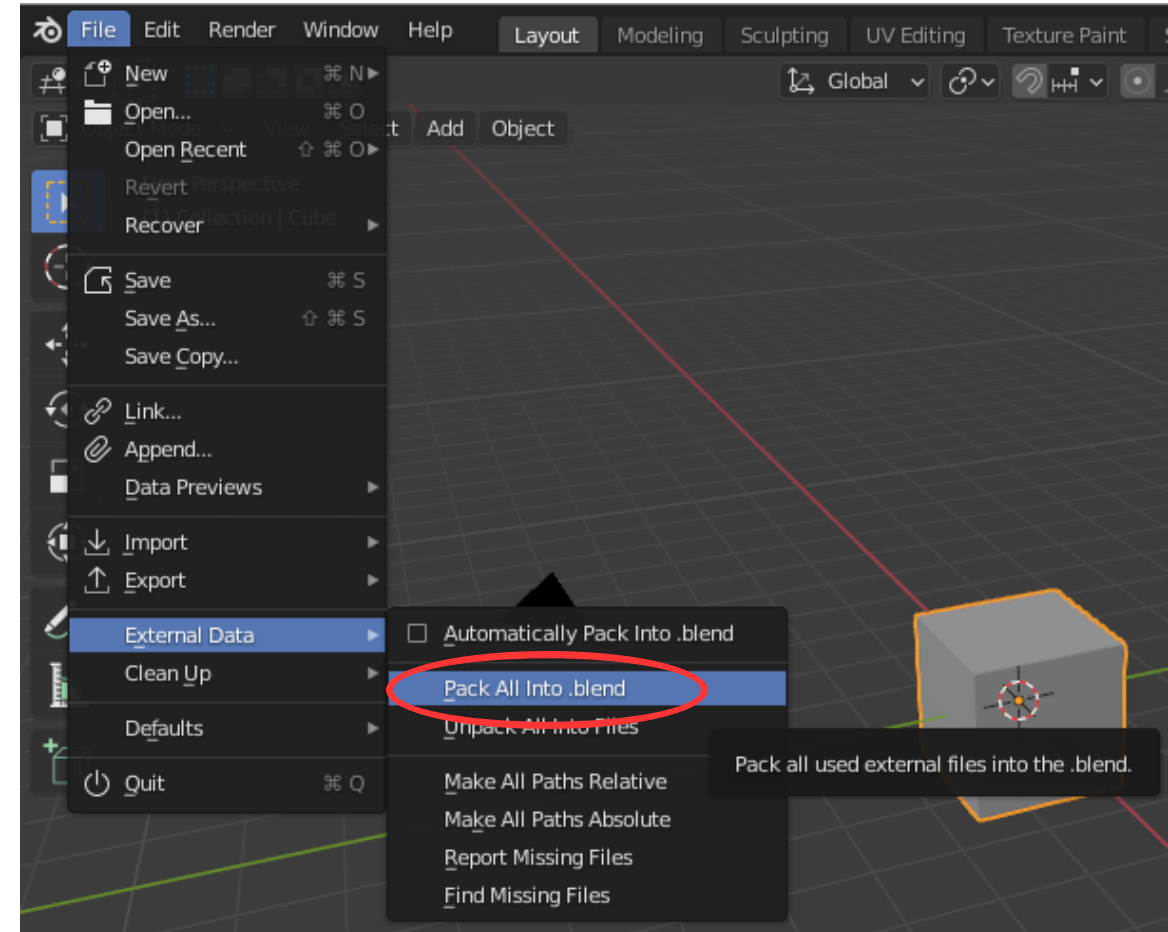
# Dateien in Blender-File packen

Externe Dateien (z.B. Bild- oder Text-Dateien) sind lokal auf dem PC gespeichert und müssten auch mit der .blend-Datei gesendet werden.

Mittels «Pack All Into .blend» können Sie diese Dateien in das .blend-File einbinden

(so müssen Sie diese Dateien nicht zusätzlich mitsenden und wir sie nicht nach dem Erhalt erneut in die .blend-Files einlesen)

➤ Anschliessend **unbedingt noch speichern** (sonst wird die Integration in das File nicht abgespeichert)



# Wurden die externen Dateien wirklich eingespeichert?

Sie können selber überprüfen, ob die externen Dateien wirklich in Ihrem .blend-File eingespeichert sind.

Beenden Sie hierfür Blender und verschieben Sie die externen Dateien in einen anderen Ordner auf ihrem Rechner.

Wenn Sie nun Ihr .blend-File erneut öffnen und die externen Daten darin korrekt angezeigt werden, sind die Dateien wohl korrekt in das File gepackt worden.

