# VR: 10’

* Welche Möglihkeiten bietet VR?

# VR-Studien (Powerpoint) 10’

# Leistungsnachweis V (Diskussion) 5’

* Erfahrungen Leistungsnachweis V
  + Relevant: Wo sind die Origins
  + Was gehört zusammen (Parenting)
  + Kleine Objekte sollten nicht zu viele Vertices beinhalten
* Backface-Culling

# Backface Culling (Blender) 5’

* VR-Raum: Solid-Ansicht: «Backface-Culling» unter Optionen (Dropdown-Menü) aktivieren
  + Nur die Vorderseite (Seite der Normalen) wird angezeigt)
* Render: Material-Einstellung «Backface Culling»

# Beispiel Erde (Blender) 10’

* Animationsbeispiel zeigen
* Animierte Punkte:
  + Kamera folgt Pfad; Pfadgrad animiert
  + Mond folgt Pfad; Pfadgrad animiert
  + Erde dreht sich (rotation animiert)
  + Erdtextur wechselt (Mix-Node animiert)
  + Erde wird beleuchtet (Emission-Strength animiert)
  + Universum dreht sich (Rotation der Textur animiert)
  + Anzahl Subdivisions (Subidivion Surface-Modifier)
  + Sichtbarkeit Sonne

# Animation rendern (Powerpoint) 10’

* Animation rendern
  + Frames werden nacheinander gerendert und gespeichert
  + Output-Ort als Speicherort (jeweils vorher definieren)
* Videoformat einstellen
  + Nach Rendern der einzelnen Frames wird Video daraus erstellt
  + Frames werden nicht einzeln abgespeichert – kein Zugriff auf Bilder
* Video-Sequenzer
  + Bildsequenz (Sequenz von Frames) können eingespeisst werden

# Animationen in Videospielen (ev. überspringen) 15’

**Animationen in Videospielen**

* Beispiels Donkey Kong Country
  + 3D emuliert durch 2D
  + Mario 64

**Charakteren; Animationen von State zu State**

* Beispiel Cyberpunk
* State-Systeme an Tafel erläutern

# Charakter animieren (Blender) 20’

* Vorgehen für Gehbewegung vorzeigen
  + Unterschied zu Motion-Capturing erläutern
* Ausprobieren lassen

# Leistungsnachweis VI (Powerpoint) 10

* Animation erstellen
* Umfrage
  + Welche Leistungsnachweise an Tag der Lehre zeigen
  + Anonym oder mit Namensnennung?
  + Wer möchte dabei sein?

# Zeitmanagement



