



„Unterm Sofa“

Julia Tregulov, Bajka
Bogunoviy, Anastasiya
Ostapenko, Hitmet Türkes,
Ömer Noyan Wintersemester
2015/2016

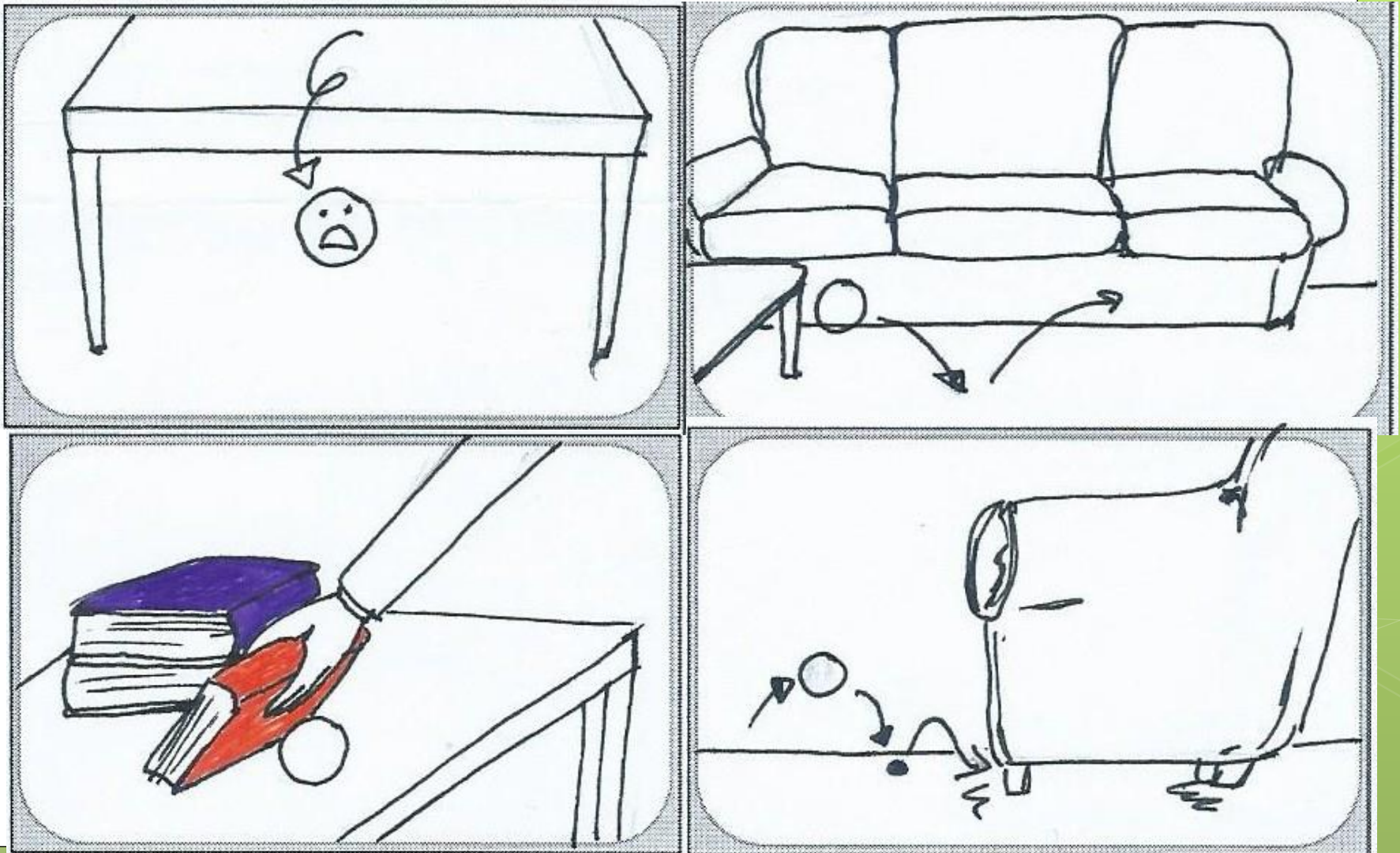
Unterm Sofa- die Story

- Ein Flummi namens Karl wird durch einen unglücklichen Zufall von seinem gewohnten Platz geschubst, nach dem ersten Schock findet er sich „Unterm Sofa“ im Wohnzimmer wieder und stellt fest, dass es hier gar nicht so ungemütlich ist wie es klingt. Schade nur, dass Karl ein solcher Schussel ist.

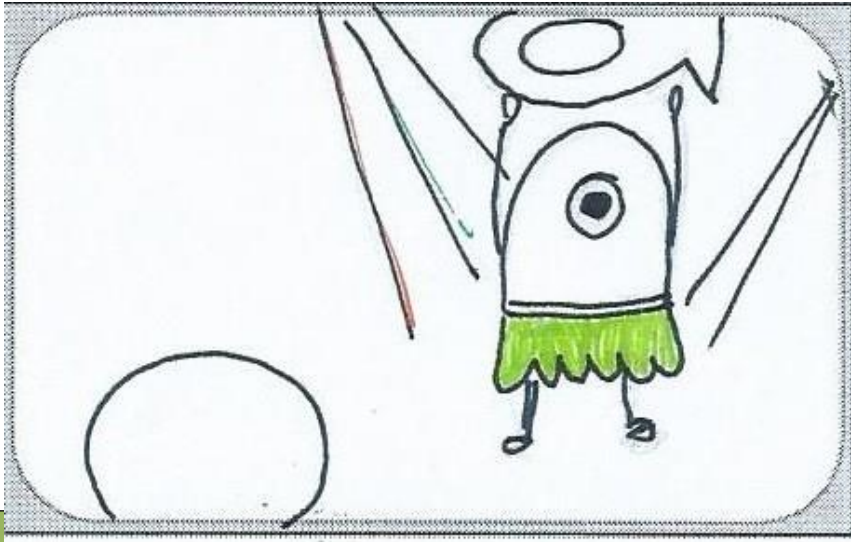
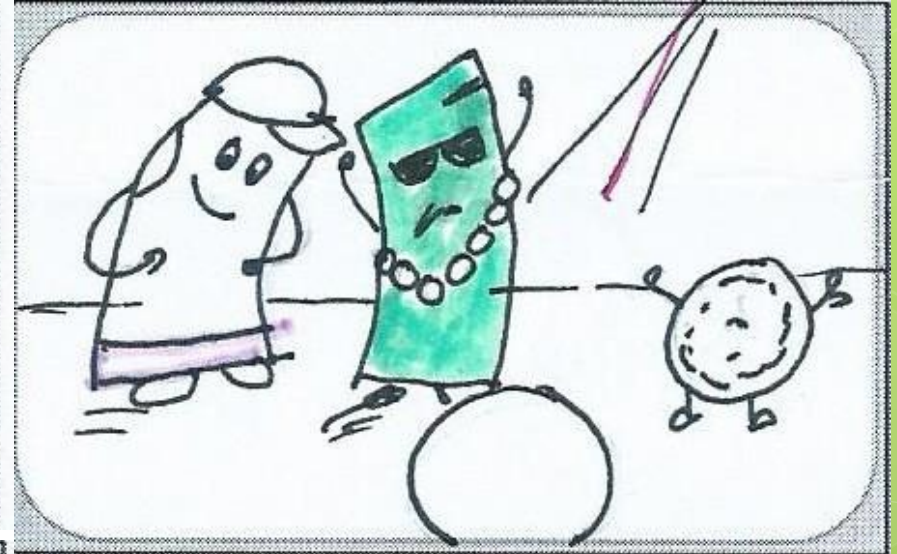
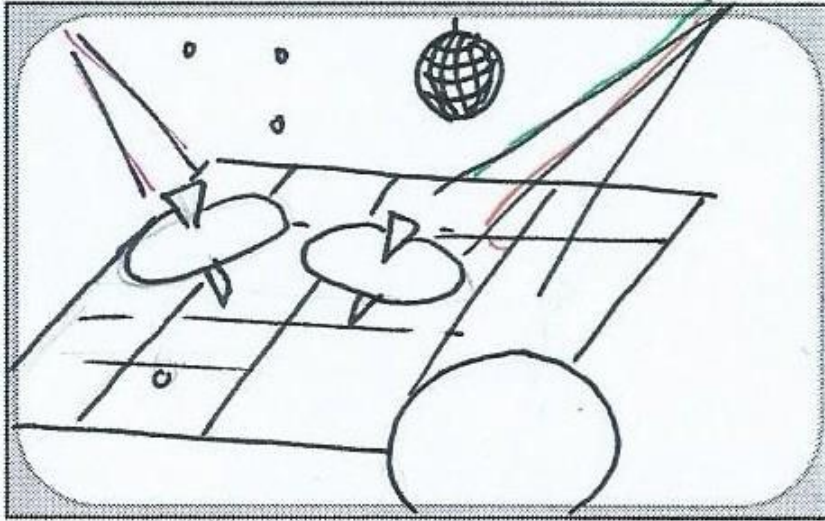
Vorgehen

- Ersten vier Szenen werden real nachgestellt und abgefilmt → Karl wird nachträglich eingefügt
- Die Welt „Unterm Sofa“ wird modelliert

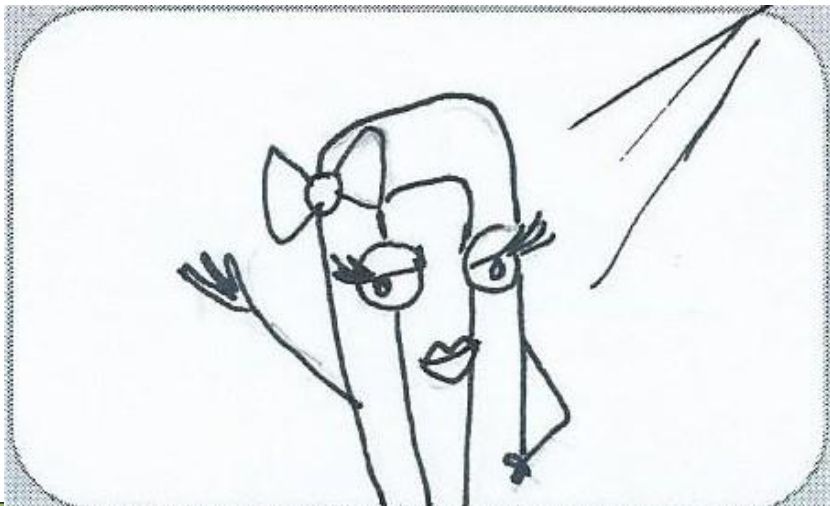
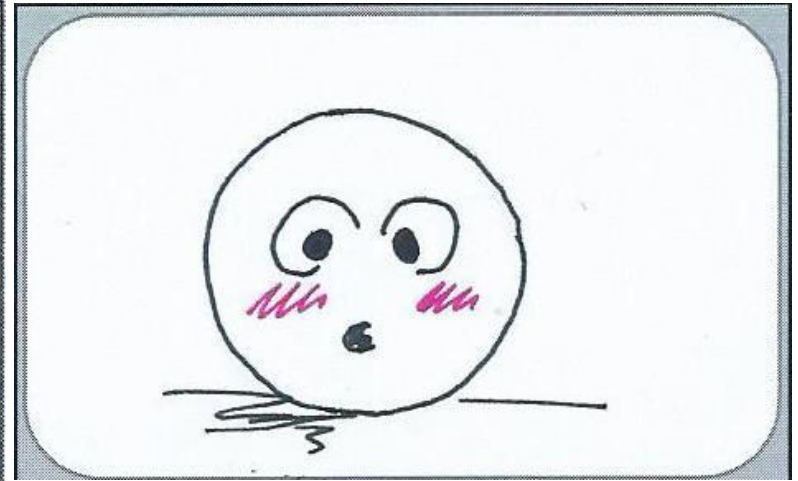
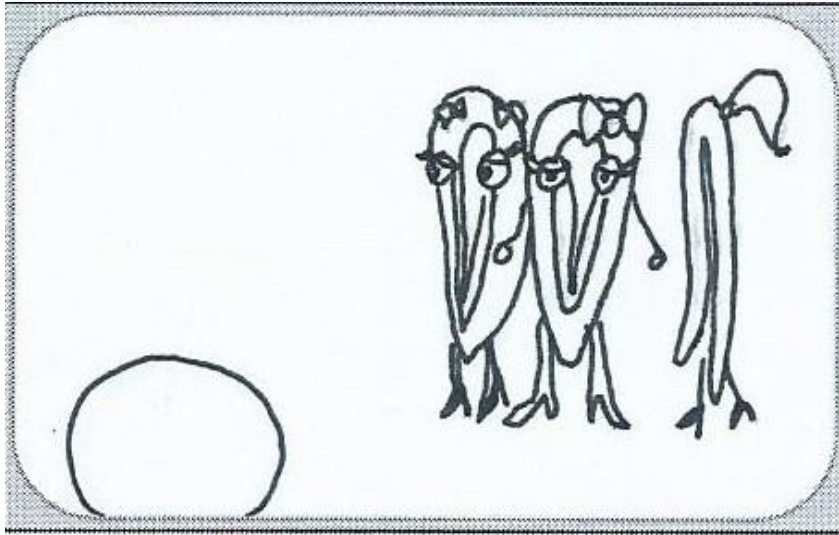
Szene 1-4/ Realaufnahmen



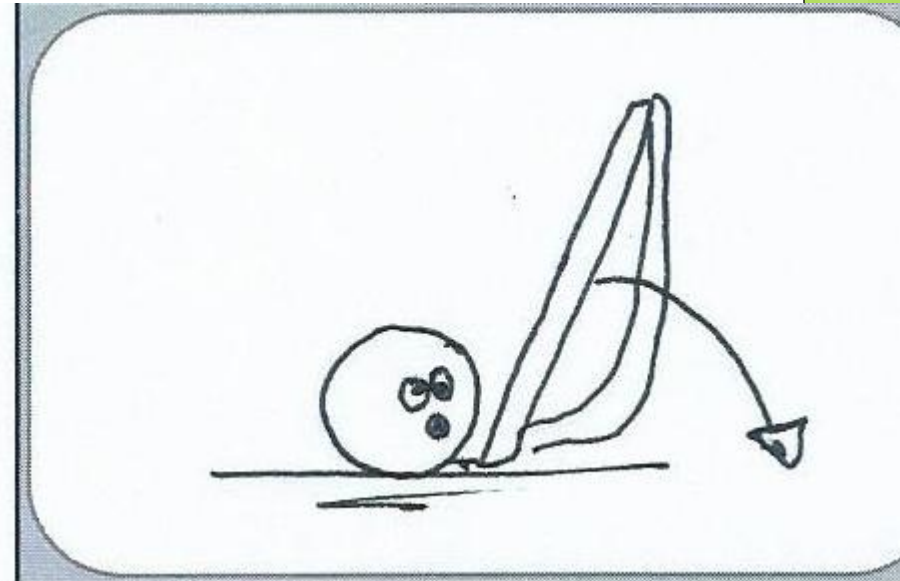
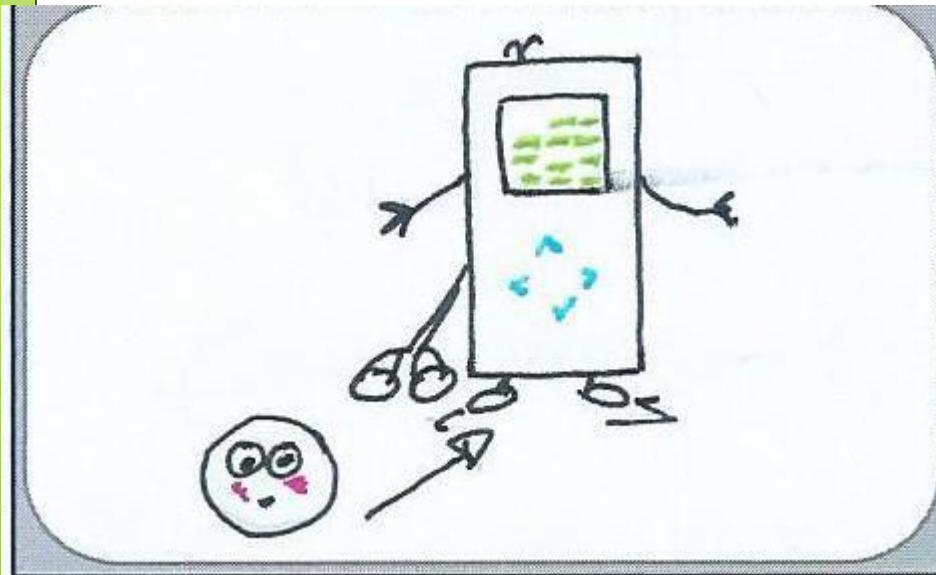
1. Akt: Der erste Eindruck



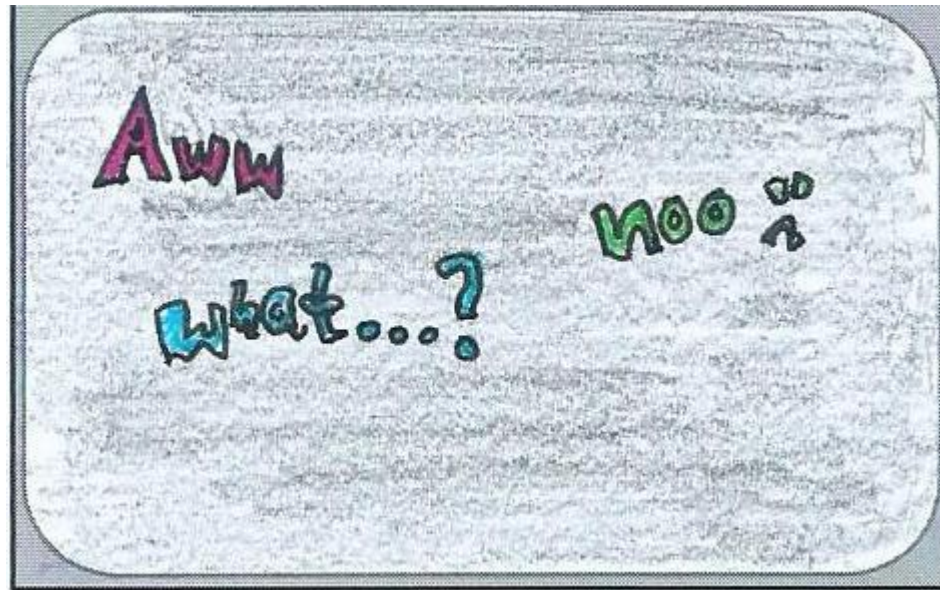
2. Akt: Die Konfrontation



3. Akt: Die Katastrophe



Schluss



Objekte

Fehlenden Objekte

- ◉ Flummi
- ◉ Geldschein
- ◉ Socke
- ◉ Münze
- ◉ Spangen
- ◉ MP3-Player
- ◉ Minion

Vorhandene Objekte

- ◉ Hase
- ◉ 2 x Kreisel
- ◉ Fisch
- ◉ Frosch

Animationen

- ◉ Tanzende Kreisel
- ◉ Tanzender Minion und Hase
- ◉ Wipendende(r) Socke +Geldschein
- ◉ Winkenden Spange
- ◉ Fallender MP3-Player

Zeitplan

Zeitraum	Julia Tregulov	Bajka Bogunovic	Anastasiya Ostapenko	Hikmet Türkes	Ömer Noyan
16.11.2015 - 19.11.2015	Spangen modellieren	2. Kameraführung g	Musikauswahl & Mix	Planung „Realaufnahmen “	Umwelt gestalten (6)
20. Nov	Zwischenbesprechung 13:30h				
Wochenzie I	Modell: 2 Spangen	grobe Kameraführung g verbessern	Soundtrack für die Animation erstellen	Vorbereitungen für die Realaufnahmen	Umwelt modellieren und allen Teammitgliedern zur Verfügung stellen
21.11.2015 - 22.11.2015	Puffer für Verbesserungen	Puffer für Verbesserung	Puffer für Verbesserungen	Durchführung „Realaufnahmen “	Puffer für Verbesserungen
23.11.2015 - 26.11.2015	*Lichtgestaltung	MP3-Player	Socke modellieren	Szene 1-4 : Schnitt	*Minion umgestalten *Flummi *Karl' modellieren
27.11.2015	13:30h Problembesprechung/ Betrachtung Szene 1-4				
Wochenzie I	Lichtkonzept + grobes Diskolicht	Modell: MP3 Player	Modell: Socke	Szene 1-4 mit Realaufnahmen	Modell: Minion, Karl
28.11.2015 - 29.11.2015	Puffer	Puffer	Puffer	Puffer	Puffer
30.11.2015 - 03.12.2015	Diskolicht erstellen	*Geldschein modellieren	*Münze modellieren	Szene 1-4 : Einfügen von Karl--> Szenen rendern	Feste Platzierung der bisherigen Figuren
04.12.2015	Zwischenbilanz/Ende der Modellphase				
05.12.2015 - 06.12.2015	Puffer	Puffer	Puffer	Puffer	Platzierung aller Figuren bis zum 05.12.2015 18:00H
07. Dez	Szene 5-7; präzisieren der Kameraeinstellung- -> rendern	Szene 8-10; präzisieren der Kameraeinstellung- -> rendern			Szene 11-13; präzisieren der Kameraeinstellung- -> rendern
08. Dez					
09. Dez	Zusammensetzen der Animation/ Bewertung des Films ggf. Verbesserungen				
10. Dez					
11.12.2015	Gemeinsame Betrachtung des finalen Films/ Abgabe				
12.12.2015					
13.12.2015 / 23:59h	letzte Möglichkeit zur Abgabe				

Risiken

- ◉ Zu viele Objekte
- ◉ Wenig Zeit für Kamera
- ◉ Hoher Renderaufwand

→ Lösung: wöchentliche Evaluation des Projektfortschritts, werden Wochenziele nicht eingehalten → Umverteilung der Aufgabe, Mut zu *imperfection*, Trennung von Objekte (Ersetzen durch bestehenden Objekte)