



RETURN OF THE SITH

Planungspräsentation

Ein Studienprojekt von Ludwig Loth und Markus Wiegand



Kurzbeschreibung

Das epischste, rebellischste und imperialistischste Abenteuer in der Geschichte einer weit weit entfernten Galaxie, findet einen neuen Anfang. Aber diesmal jedoch, müssen sich die Bewohner der Erde der dunklen Macht stellen.

Die größte galaktische Bedrohung kehrt zurück. Bist du im Stande, sie aufzuhalten...?

Das Warten hat ein Ende! „The Return of The Sith“ wird das bekannte Franchise endlich fortsetzen.

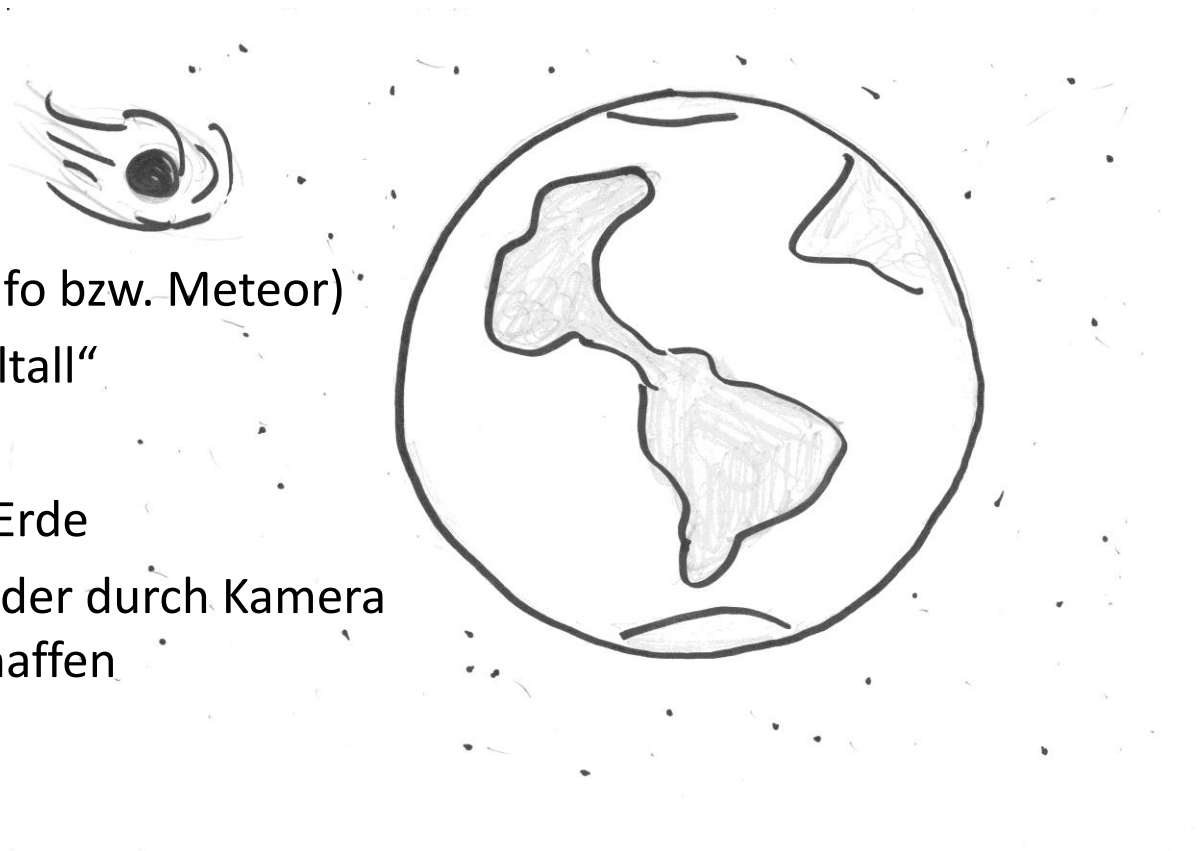
Szene 1

Objekte

- Erde
- Unbekanntes Objekt(Ufo bzw. Meteor)
- Sterne + Plane als „Weltall“

Animationen

- Objekt fliegt Richtung Erde
- Evtl. rotiert sich Erde oder durch Kamera wird eine Illusion erschaffen



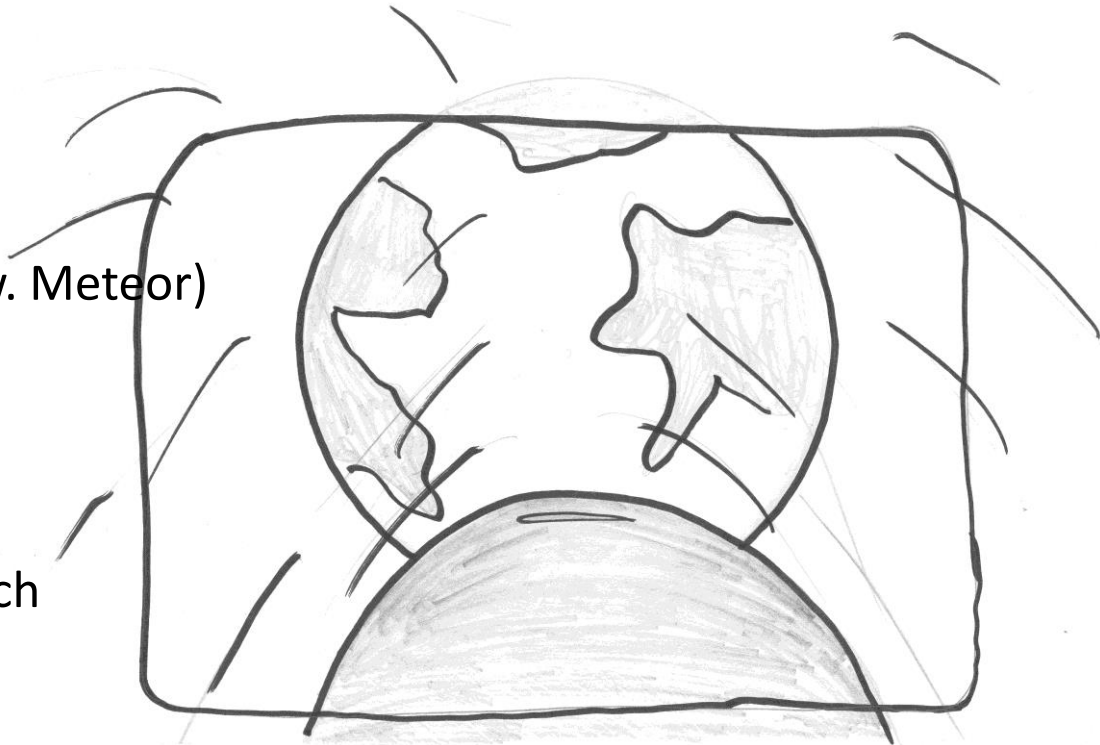
Szene 2

Objekte

- Erde
- Unbekanntes Objekt(Ufo bzw. Meteor)
- Sterne + Plane als „Weltall“

Animationen

- Objekt nähert Richtung Erde
- Objekt wackelt evtl auch durch Kameraillusion



Szene 3

Objekte

- Plane als Landscape wüstenähnlich
- Gras
- Baum evtl mit ein paar Blättern
- Holzhütte

Animationen

- Leichter Wind über den Boden
- Gras wiegt leicht im Wind
- Evtl Rauch aus dem Schornstein der Hütte



Szene 4

Objekte

- Eine der Ü-Ei Figuren
- Teil der Holzhütte

Animationen

- Wenn schaffbar: Figur in Nahaufnahme verändert Blick von ‚normal‘ zu ‚erstaunt‘ und schaut langsam Richtung Himmel



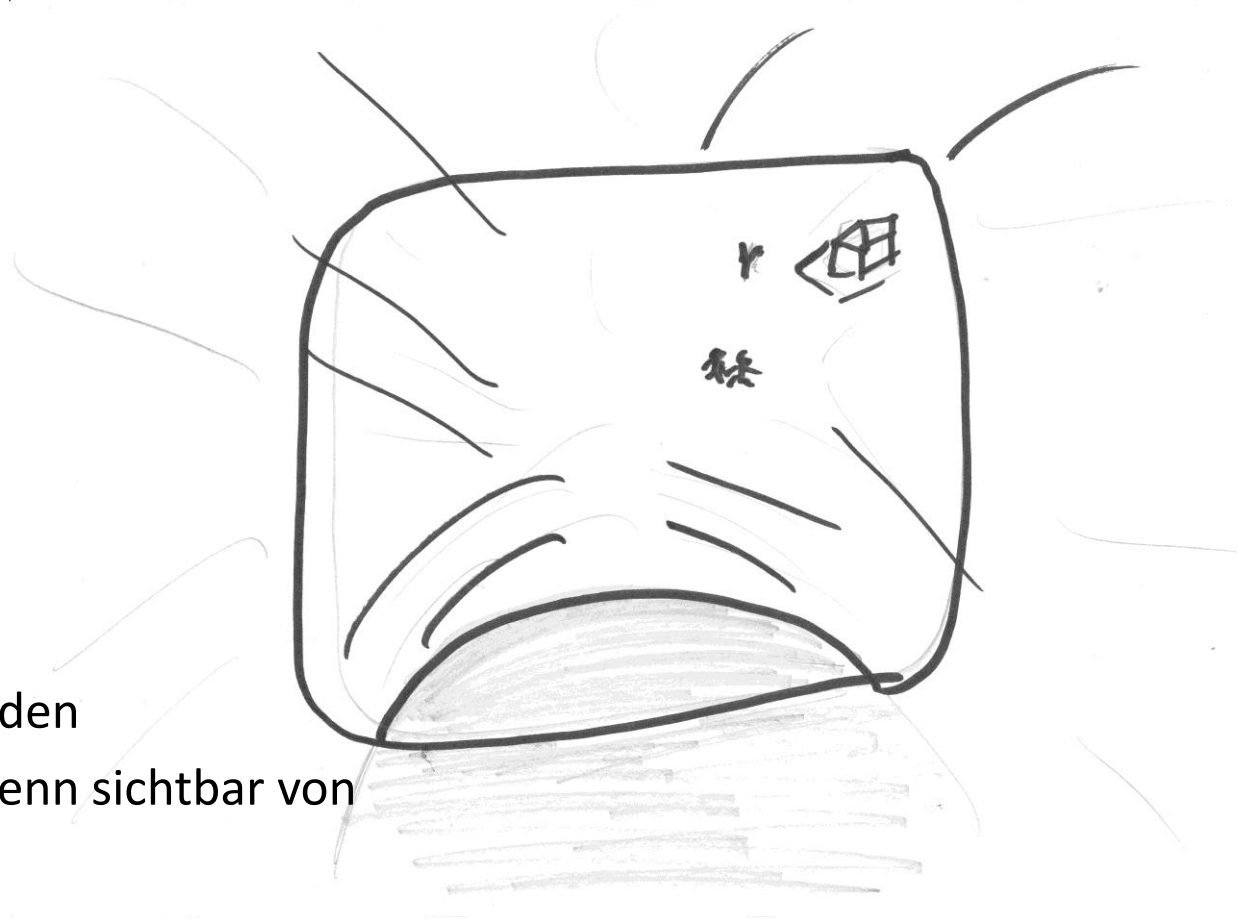
Szene 5

Objekte

- Beide Ü-Ei Figuren
- Holzhütte
- Plane als Landscape
- Baum
- Gras

Animationen

- Objekt Richtung Erdboden
- Evtl. Wind (für Gras) wenn sichtbar von der Kameraeinstellung



Szene 6

Objekte

- Beide Ü-Ei Figuren
- Holzhütte
- Plane als Landscape
- Gras

Animationen

- Windanimation über den Boden
- Gras wiegt im Wind



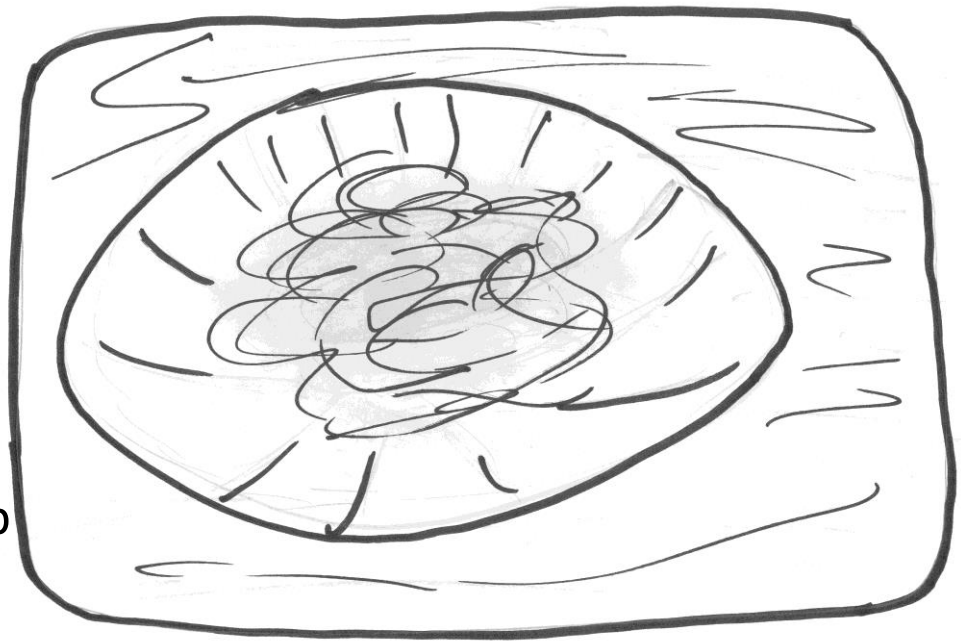
Szene 7

Objekte

- Plane als Landscape
- Krater
- Partikelsysteme

Animationen

- Explosion mit Rauch und Feuer
- Partikelsysteme erzeugen Staub



Szene 8

Objekte

- Plane als Landscape
- Krater
- Partikelsysteme
- Laserschwert
- Silhouette einer Person

Animationen

- Explosion mit Rauch und Feuer
- Partikelsysteme erzeugen Staub
- Laserschwert öffnet sich





Zeitmanagement

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sH_tfalx5rOdLNSjOXFsMdpZ89EkVyBgFSfHnM-JnT0/edit?usp=sharing

	Gemeinsam		Ludwig		Markus
19.11.2014					
	Erste Überlegungen über Storyboard		Erstellen der Bilder für Storyboard		Texturenrescherche
	Erstellen des Models der "Erde"		Ausfindigmachen der Sounds für Storyboard		Einbindung der Texturen auf das erste Testmodel Erde
	To-Do-Liste		Tonspur erstellen		Erste Renderingarbeiten
	Erste Kamerafahrt um die Erde herum		Video zusammenschneiden mit Tonspur		Einarbeitung in die Möglichkeiten der stereoskopischen renders in Blender
	Erste Versuche im G016 stereoskopische Rendermodels anzuzeigen		Kommentieren des Storyboardes		Erstellung der Ersten Kamerafahrten
	Rescherche über Texturen und Models		Überlegungen für Zeitmanagement		
26.11.2014	Abgabe Storyboard mit Ton				
	Validieren des Zeitmanagements und evtl. Änderungen		Bearbeitung der Tonspur für zweites Video		Kamerafahrten final mit Platzhaltern
	Testen des 3D in G016		Arbeit am Model der Ü-Ei Figur "Schildkröte"		Arbeit am Model "Baum"
	Kamerafahrten mit Storyboard matchen				
			Arbeit am Model "Gras"		Arbeit am Model der Ü-Ei Figur "Hippo"
	Zeitpuffer für Rendering		Arbeit am Model "Objekt"		Arbeit am Model "Hütte"
03.12.2014	Abgabe der Kamerafahrten mit Ton				



Zeitmanagement

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sH_tfalx5rOdLNSjOXFsMdpZ89EkVyBgFSfHnM-JnT0/edit?usp=sharing

	Gemeinsam		Ludwig		Markus
03.12.2014	Abgabe der Kamerafahrten mit Ton				
	Validieren des Zeitmanagements und evtl. Änderungen		Arbeit am Model "Landscape"		Arbeit an Partikelsystemen und Animationen
					Arbeit am Model "Laserschwert"
	Zusammenführen der bisherigen Models		Arbeit am Model "Sith"		
	Lichtstimmung Schattenwurf entwerfen für alle Szenen				Arbeit am Model "Krater"
	rendern der Bilder für die Abgabe		ggf. Postprocessing		
	Test des bisherigen in 3D in G016		Arbeit an Partikelsystemen und Animationen		Arbeit an Partikelsystemen und Animationen
10.12.2014	Abgabe ein gerendertes Bild pro Szene				
	Validieren des Zeitmanagements und evtl. Änderungen		Zeitpuffer für Rendering		Zeitpuffer für Rendering
	Validieren aller Models und Landscape sowie Kameraeinstellungen		Zeitpuffer für Rendering		Zeitpuffer für Rendering
	Zeitpuffer für Rendering		Erstellung der Präsentation		Ausfindigmachen der besten Bilder pro Szene für Abgabe
	Zeitpuffer für Rendering		Erstellung der Präsentation		
	Erstellung der Managementpräsentation		Zeitpuffer für Rendering		Zeitpuffer für Rendering
	Besprechung der beiden Präsentationen und Renderingkontrolle		Zeitpuffer für Rendering		Zeitpuffer für Rendering
17.12.2014	Elektronische Abgabe Film, Einzelbilder, Präsentation				
18.12.2014	Physikalische Abgabe bei Herr Lohmann				



Risiko

Risiko:

- 3D-Rendering geht aus Gründen schief oder ist dem gewünschten Ergebnis nicht gleich zu stellen

Lösung:

- Es werden in Blender beim 3D rendern immer Zwei Bilder gerendert, somit kann der Film auch in 2D fertiggestellt werden

Risiko:

- Die Renderingzeit welche im Zeitmanagement veranschlagt wurde reicht nicht aus

Lösung:

- Wenn rechtzeitig erkannt, dann Zeitmanagement ändern. Wenn nicht dann als Notlösung auf 720p und 25fps ausweichen