

Virtuelle Realität und Animation

Sommersemester 2023

Prof. Dr. Carsten Lecon, Stefan Wehrenberg

Miniprojekt „Blender“ [25 Punkte]

Als 3D-Objekt soll ein Roboter (oder ähnliches) mit Blender erstellt werden.

- Dieser muss modelliert, texturiert und animiert werden sowie mindestens 5 Gelenke besitzen. Armature & Rig dürfen nicht mit dem Riggify Add-on generiert worden sein.
- Mindestens eine Textur / ein Material muss selbst erzeugt worden sein.
- Das Objekt muss mit verschiedenen Texturen / Materials versehen werden (nicht nur einfarbig).
- Es müssen mindestens drei Animationen erstellt werden. Darunter muss eine „Idle Animation“ und eine „Fortbewegungs-Animation“ sein.

Dieses Objekt kann später in die Spiele-Engine Unity importiert werden (für das abschließende Unity/VR Miniprojekt).

Abgegeben werden muss (ggf. als zip-Datei verpackt):

- Das Blender-Projekt (.blend-Datei)
- Ein exportiertes FBX-Objekt
- Ggf. zusätzliche Textur-Dateien

Dieses Projekt darf im Team bearbeitet werden (idealweise 2-4 Personen - interdisziplinär). Die Abgabe erfolgt in Canvas (unter „Aufgaben“). Pro Gruppe sollte nur eine Abgabe erfolgen (mit Angabe der Gruppenmitglieder).

Spätester Abgabetermin: Montag, 05.06.2023, 12:00h