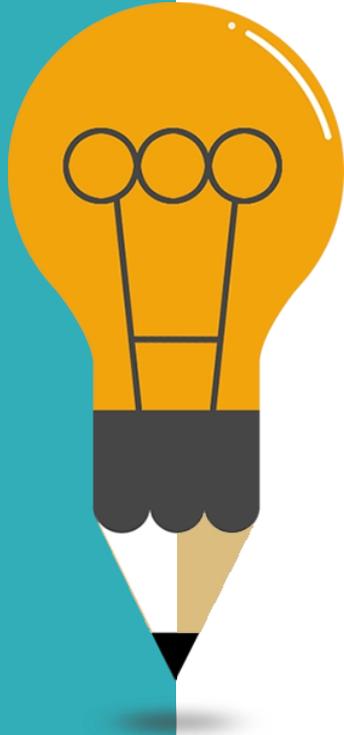


Grundlagen der Medieninformatik 2

T05 - 18.05.2021
Fragestunde

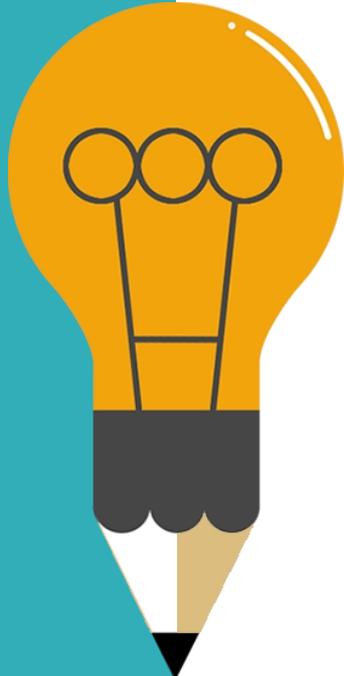
Ablauf:



- Fragen zu
 - Film
 - Blender
 - Übungszettel Modellierung
- Generelle Wiederholung (bei Bedarf)

Übungsblatt 3!

- Abgabe bis zum **24.5, 20:00** auf StudIP!

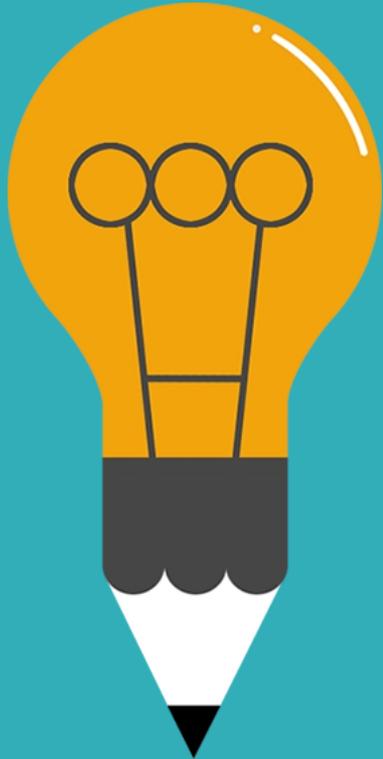


Übung E1: 3D Modellierung

Einzelaufgabe, 16 Punkte, Abgabe 24.05.21, 20:00 in Stud.IP

Modelliere und "Rigge" ein cartoonartig vereinfachtes Insekt, dessen Artname mit dem Anfangsbuchstaben Deines Vornamens beginnt.

- » Eine Liste von Insekten findet sich unter <http://www.insektenbox.de/regideu.htm>
- » Fertige zuerst von einer Fotovorlage Skizzen in Normalsicht an, die als Grundlage der Modellierung dienen und sinnvoll vereinfacht sind. Auch eine bewusste Verfremdung ist erlaubt.
- » Modelliere das Insekt geometrisch.
- » Gebe dem Insekt sinnvolle Materialien.
- » "Rigge" das Insekt, d.h. versehe es mit einem Skelett für spätere Animation.
- » Du darfst keine fremden 3D Modelle für das Insekt verwenden, auch nicht, wenn Du sie veränderst.
- » Fremde Texturbilder mit einer geeigneten Lizenz sind erlaubt, für "persönlichen Gebrauch" reicht.
- » Du darfst Blender oder ein anderes 3D-Programm verwenden.
- » Fehlen Dir Detailinformationen zu Programmen, eigne sie Dir mit Tutorials aus dem Netz an.
- » Im folgenden Übungszettel E2 soll das Insekt in einer Realweltszene laufen oder fliegen.



Das wars erstmal!

Bis nächste Woche!