

B. Abgabe



Abgabeschluss: letzter Tag des Semesters

Die gerenderte Animation sollte eine minimale Auflösung von **HD_540** (960x540) haben. Die Videodatei sollte für Youtube optimiert sein. (Premiere und Davinci haben hierfür presets) Mehr infos: <https://support.google.com/youtube/answer/1722171?hl=en>

Chapter 1

Fragen / Status:

Jederzeit könnt ihr mir eine email mit eurem aktuellen Status schicken (Screenshots, Szenedatei). Falls ihr Fragen habt, schickt mir immer eure aktuelle Maya Datei und eine möglichst spezifische Fehlerbeschreibung.

1.1 Hinweise zur Projekt Bearbeitung

1. Dokumentiert die links/Ressourcen die Ihr euch anschaut - Das ist zum einen eine gute Übung für die spätere Arbeit die ihr für die Bachelorarbeit machen müsst und ich würde gerne die Ressourcen sammeln für das nächste Semester.
2. Schreibt eure Zeiten auf wieviel Zeit ihr für was gebraucht habt
3. Stellt euch gegenseitig Fragen und versucht gemeinsam Probleme zu lösen (öffnet Issues, oder einigt euch untereinander welches kommunikationsmittel ihr verwenden wollt)

1.2 Meilensteine:

Setzt euch zwei oder mehr Meilensteine. z.B. Meilenstein 1: Modelling and Shading, MS2: Camera: Lighting Animation Final: Rendering.

Wie diese Meilensteine aussehen müsst ihr individuell sinnvoll für euer Projekt setzen.

- Diese Meilensteine sollten ein spezifisches Datum haben.

Wenn ihr einen Meilenstein erreicht habt, solltet ihr mich informieren (mit einer Beschreibung des Meilensteins). Und ich versuche euch zeitnah eine Antwort zu schreiben ob das Projekt in die richtige Richtung geht oder nicht. (ggf. Bilder der email anhängen)

Chapter 2

Finale Abgabe

Email an info@nealbuerger.com Betreff:** PKMM Abgabe**

In der Email sollte enthalten sein:

- Name, Matrikelnummer
- Maya Projektdateien
- Link zur gerenderten Animation
- Quellenangaben

Dateien sollten als Anhang (max 20mb) oder link zu einem Cloudstorage Provider wie Dropbox OneDrive etc.

