

Checkliste

Eine lose Checkliste zusammengestellt. Diese Liste sollte als Leitlinie gelten. Diese Liste ist mehr die Themen die wir besprochen haben in der Vorlesung. Nicht alle Punkte müssen erfüllt sein wenn andere Punkte um so umfangreicher behandelt wurden. Die individuelle Animation kann einen Schwerpunkt auf einen der Punkte gesetzt haben und kann trotzdem bestehen (Stichwort: Kommunikation). Wenn ihr Dinge einsetzt die nicht auf der Liste stehen, wie Sculpting, Dynamics etc. so ist das auch in Ordnung.

Das was mir wichtig ist ist weiterhin:

- Korrekte Verwendung von dem richtigen Werkzeug
- Fertige Animation

0.1 Technical Skills

Modelling

- Spline Modelling / Box Modelling
- Mesh Cleanup
- One high complex model

Shading

- Diffuse Reflection if needed
- Refractive Reflection if needed
- Specular Reflection if needed
- Subsurface Scattering if needed
- (optional) Texturing
- Usage of Renderpackage main Shader

Lighting + Shading

- 3 Point Lighting Principles
- Appropriate Lighting, (Mood, time of day, plausible reason for Lighting)

Camera

- Usage of traditional Cinematic Camera Language
- Use Cuts when needed
- Composition

Animation

- Usage of basic Animation Phases
- Usage of correct Keyframe Easing

Rendering

- Production Quality Settings
- Usage of Modern Renderer (current Arnold/Renderman/VRay/Redshift etc.)
- Correction of Render Noise
- (Optional) Post Production
- Color Correction

0.2 Project Management Skills

Idea Phase

- Ausformulierte Idee
- Ausformulierung wann das Projekt beendet wird

Planning Phase

- Environment Considerations
- Main Model Considerations

Execution Phase

(see Technical Skills)

Review Phase

- Problems
- Lessons Learned
-

0.3 Communication Skills

- (optional) Initial Idea Presentation
- (optional) Refined Idea Presentation
- (optional) Idea with Plan Presentation
- (optional) Final Idea Presentation
- (optional) Milestone Checks
- Presentation of Final Animation and Project Highlights
- Scientific Skills
- Keeping Track of Sources