

WORKSHOP FAHRPLAN

1. Alles Besorgen, was man brauch

Eine Fassade

Data: Architechual Drawings/Fotos

Hardware-Hardfacts:

Projectors?

Lenses?

Positions of audience AND projectors

Lightconditions

Time

Wheather

Online-Tool:

http://www.projectorcentral.com/Christie-Roadster_S+16K-projection-calculator-pro.htm

3D - Modell

runterladen: GoogleSketchUp

2. Tests machen

3D-Modell in WWW laden und damit rumspielen

VertexBuffer

WireFrame

etc.

Onlocation-Tests

Angle, Brightness

3. Accurate model und CameraMapping UVW in Cinema4D:

Pläne besorgen - Einrichten - Nachmodelln

Kamera platzieren

1,68m Höhe + Standpunkt x,z

Prerenderd Content:

z.B. Licht wandern lassen

Rendern als WMV

Wieso WMV?

- - - ca. 30min

Camera-UV-Mapping erklären (30min)

Collada Xfile/OBJ

Evtl. zwei verschiedene Modell-Versionen:

HighPoly für Prerenderd Content

LowPoly für WWW

4. WWW - Setup (NACHPATCHEN?!)

Film und Modell reinladen

Beamer einstellen

Generativen Content mappen auf Modell

Generativen Content erstellen

FERTSCH!

Mitbringen:

Adapter

DOM-Daten

TODO:

Cinema4d-Dateien vorbereiten

Cinema für PC mitnehmens