**PM4 Trailer Animations Erstellungs Auftrag und Ideensammlung**

Für den Trailer benötige ich ein paar Bilder, Grafiken sowie kurze und lange Animationen. Sofern du nachwievor Interesse hast beim Trailer zu helfen währe ich dir für folgende Sachen dankbar.  
Des Weiteren habe ich unten aufgelistet was ich in etwa wie brauche, ob du das Zeugs Generierst oder im Internet passendes findest, spielt mir keine Rolle, schreibe dir einfach die Quelle oder den ungefähren prompt raus da dass vom Coms Lehrer glaub verlangt ist. Solltest du mal nicht weiterwissen, resp. Nicht ganz sicher sein wofür, dass jeweiligen eingesetzt wird, Dann orientiere dich bitte an den beiden Dokumenten Game Design (für die Erklärung der Spielweise) und Drehbuch V1 Trailer Film (für die Erklärung des Ablaufes des Trailers und dessen Optik). Beide sind in unserem [OneDrive](https://1drv.ms/f/c/45bc6f0c61df8943/Ep9ToGcsmhlBvFHhRs_BI40BprSQRg1d5QexH-Eq25Whaw?e=zVnZoq).  
  
**Neue Ergänzung:**  
Wir sehen es als besser an wenn du künftig sollst du keine KI mehr für Bild- und Animationsgenerierung verwenden, da die bisherigen Resultate eher unbrauchbar waren. Stattdessen sollst du die Zeit effizienter mit einer einfache Animationssoftware nutzen [(z.B.)](https://www.google.ch/search?q=simple+animation+software+free&sca_esv=088a4fa2f77d5085&source=hp&ei=3bUSaOTEI9S0i-gP2_SskQM&iflsig=ACkRmUkAAAAAaBLD7fmtgBqIkNFnswtn66mk3TmKapjH&oq=simple+animation+so&gs_lp=Egdnd3Mtd2l6GgIYAiITc2ltcGxlIGFuaW1hdGlvbiBzbyoCCAEyBxAAGIAEGBMyBxAAGIAEGBMyBxAAGIAEGBMyBxAAGIAEGBMyBxAAGIAEGBMyBxAAGIAEGBMyChAAGBMYFhgKGB4yCBAAGBMYFhgeMggQABgTGBYYHjIIEAAYExgWGB5IlixQtQRY8x1wAXgAkAEAmAF--AUYiwPCAg4QLhiABBioAxiYAxiLA8ICBhAAGBYYHsICCRAAGIAEGBMYDZgDE_EFYuRuHyNALm6SBwQxNy4zoAfMzQGyBwQxNi4zuAe3DQ&sclient=gws-wiz&sei=5bUSaIWsDKKri-gPvdH7kA8), um Bilder, Icons und Animationen eigenständig zu erstellen.   
Ziel ist, dass du dich übers Wochenede für so ein Programm entscheiden kannst, dich einlesen kannst und wir am Donnerstag 08.05 dem ersten Entwurfe besprechen können. Am Donnerstag 15.05 müssten die Animationen und Bilder zum Abschluss kommen damit danach mit dem Schneiden des Trailers angefangen werden kann.   
Zeitaufwand wird gemessen an dem Zeitaufwand der anderen Teammitglieder von ca 5 – 10h pro Woche und ist somit nur ein wenig mehr als du Letztes al für die KI Bilder aufwenden musstest.

Einige der Aufträge die folgen haben sich noch gendert, bitte schau sie dir erneut an damit du weisst was, wie gebraucht wird. Des Weiteren wurde das Dok Drehbuch V1 Trailer Film noch überarbeitet mit genauerer Beschreibung für was die einzelnen Szenen, Bilder und Animationen verwendet werden. (verfügbar nach diesem Wochenede). Benutze es also als Hilfestellung solltest du bei einem Auftrag die zusammenginge nicht gerade sehen. Ist zu finden in unserem [OneDrive](https://1drv.ms/f/c/45bc6f0c61df8943/Ep9ToGcsmhlBvFHhRs_BI40BprSQRg1d5QexH-Eq25Whaw?e=zVnZoq).

**Landeanflug Bilderanimation**

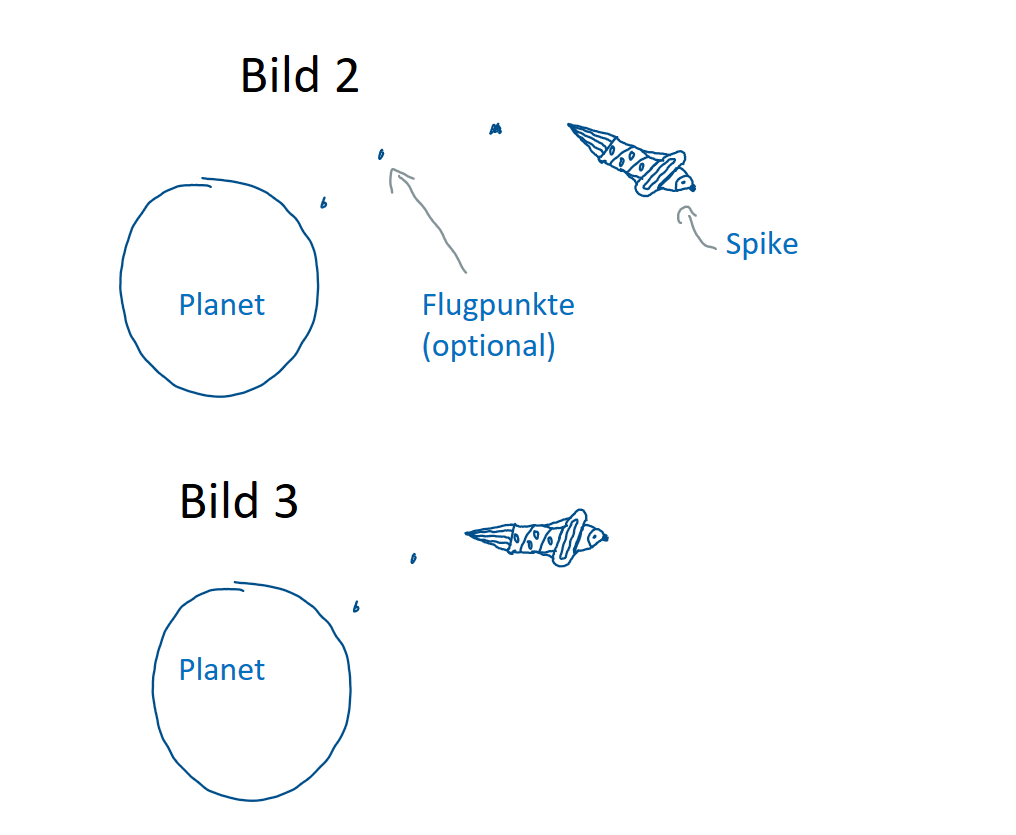
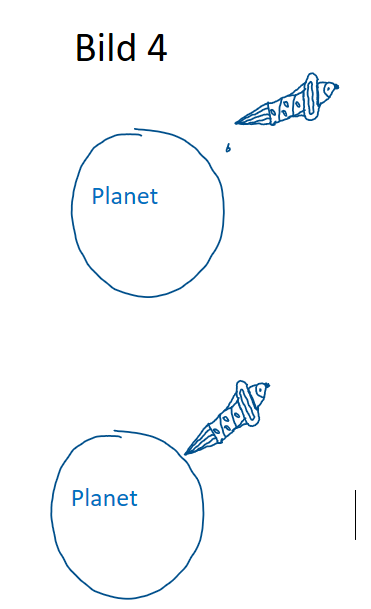
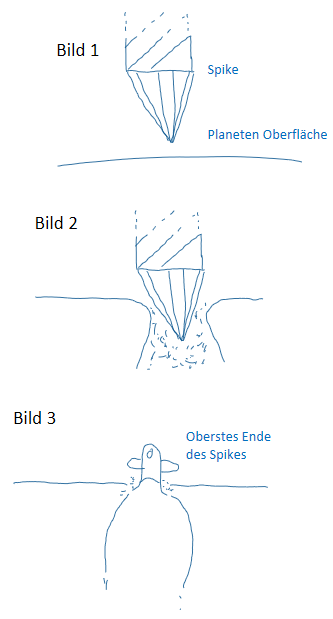
Für den Landeanflug des Spikes (unser Raumschiff) auf den Planeten benötige ich eine einfache Animation bestehend aus ein paar Bildern. Beinhalten sollte sie 4 oder 5 Bilder auf denen jeweils ein einfacher Planet und der Spike abgebildet sind, dass einzige was sich dabei ändert ist dass der Spike mit jedem Bild sichtlich näher zum Planeten fliegt. Dass ganze soll nicht zu Detail reich sein sondern mehr so eine 2D Komik style wie Bild 1. Bild 2 und 3 zeigen dann so kurz skizzierte Bilder wie ich das in etwa im Kopf habe. Bild 4 Ist unser aktueller Entwurf des Spikes. Wie schon auf den Bilder 2 und 3 zu sehen reicht eine stark vereinfachte Version des Spikes, solange man erkennt dass es sich um das besagte Raumschiff handelt. Bild 4 zeigt dann den weiteren Ablauf des Bilderanimation.

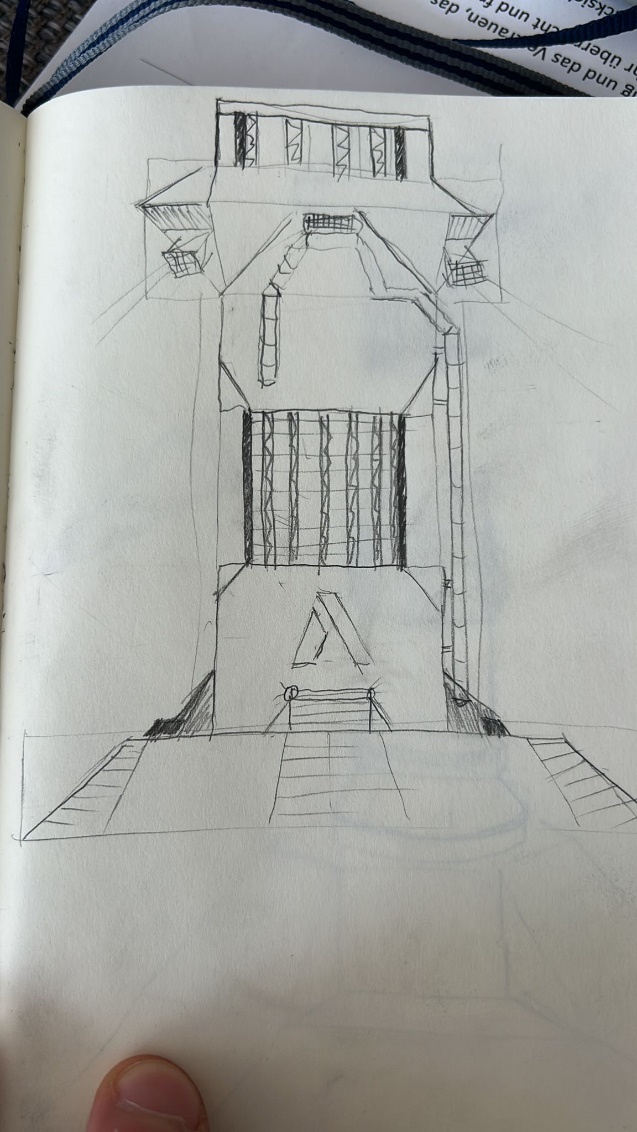
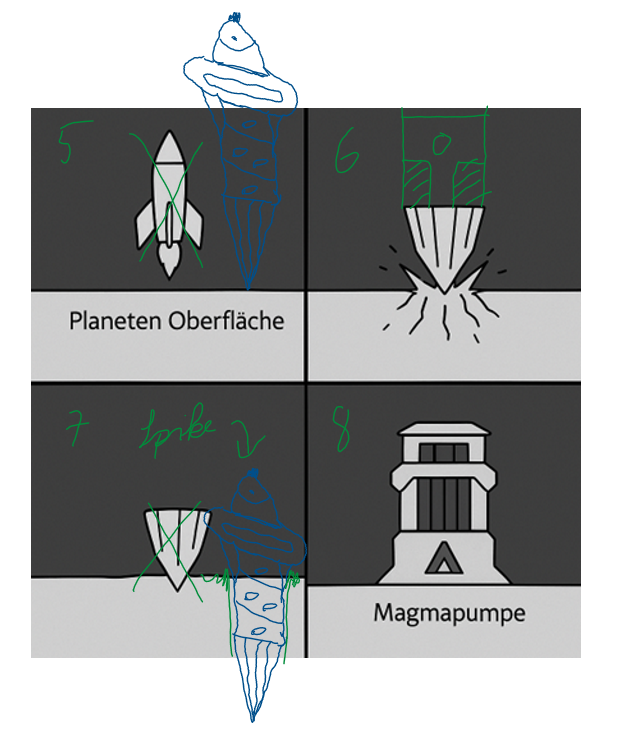
Bild 1

Bild 4 🡪



**Lande Bilderanimation**

Im Selben Stil wie zuvor bräuchte ich nun eine solche Bilder Animation bestehend aus denke ich 3 oder 4 Bildern welche den Aufschlag des Spikes auf dem Planeten zeigt. Der Spike soll sich gemäss unserer Hintergrundgeschichte wie ein riesiger Bohrkopf oder Dart Pfeil in den Boden Des Planeten Eingraben und fast vollständig im Planeten verschwinden. Ausgangsbild ist also die Ankunft des Spikes und End Bild ist die fast vollständige Versickerung des Spikes im Planeten. Siehe Bild 1 und 2 für Ablauf und Bild 3 für Endzustand und Bild 4 als Referenz wie die Magmapumpe aussehen soll. Das oberste Ende des Spikes wäre im Endeffeckt ja die Sichtbare Startbasis des Spielers, Die Magma Miehne / Pumpe. Sie ist ja das Basis gebäude, Start gebäude des Spiels und ist sogesehen der einzige noch sichtbare teil des Spikes. Fabio müsste auch davon bereits einen Entwurf haben, ansosnten kannst du den Teil auch stark vereinfachen. Deine Erzeigten Bilder 5 – 8 sind nicht schlecht und etwa dass was ich gebrauchen könnte. Gerade Bild 6 und 8 sind fast fertig. Ich habe dir unten noch aufgezeigt was du daran noch ensprechend wie ergänzen / ändern müsstest. Für das Modell vom Spike kannst du dasselbe nehmen wie bei Auftrag Landeanflug Bilderanimation

Bild 4

**Magma Füllstand Animation**

Diese Aufgabe ist evtl. ein wenig schwerer als die anderen da ich hier nicht einfach nur ein paar Bilder sondern eigentlich eine richtige Animation benötige. (ps. Falls du eine Idee hasst, dass ganze einfacher zu lösen fühl dich frei).

**Ein Bild, das Screenshot, Grafiken, Clipart, Grafikdesign enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**Das Ziel des Spiels ist es ja das Magma aus dem Planeten kern zu pumpen und für sich zu gewinnen.   
Falls dir dass nichts sagt, dann lies doch bitte kurz den Abschnitt 3. Base Building auf Seite 6 unseres Game Design Dokument durch. ([Onedrive Link](https://1drv.ms/f/c/45bc6f0c61df8943/Ep9ToGcsmhlBvFHhRs_BI40BprSQRg1d5QexH-Eq25Whaw?e=zVnZoq)) Wie dort auch bereits in den Skizzen vorhanden bräuchte ich eine Füllstandsanzeige Animation des Magmas, mit gegebenenfalls einer Prozentanzahl.   
Vom Styl her sollte sie ebenfalls wie oben auch in den 2D Comic Stil gehen, cool wäre noch wenn sie ein wenig dynamisch / Moder aussehen würde. Hierzu ein Beispiel in Bild 1. Bild 2 enthält dann eine Skizze meiner Vorstellung.   
Die beiden Animationen die ich benötige wären einmal der volle Füllstand sich langsam entehrend bis er lehr ist und dass ganze noch ungekehrt bis er voll ist. Evtl. kannst du noch Pfeile oder so hinzufügen damit schneller ersichtlich ist ob sich der Tank entehr oder füllt. Des Weiteren wäre cool wenn die Animation der Flüssigkeit (Des Magmas) nicht einfach nur gerade währe (Wie im Bild 1) sondern ein wenig wie Flüssigkeit aussieht mit einer unebenen Oberfläche so wie in Bild 2 oder im Video der Quelle von Bild 1. Die Farbe sollte natürlich auch eher zu Magma passen. Auch hier entspricht der Stil deiner Erstellen Anzeige (Bild 3) schon sehr unseren Vorstellungen. Dieses Bild müsstest du jetzt noch animieren. Ein paar Sekunden für das Füllen (0 – 100%) und ein paar Sekunden für das entehren.  
Verwende dafür am besten wie am Anfang dieses Doks beschrieben eine dedizierte SW führ. Die Animation kann einfach gehalten werden wie in den folgenden Links als Beispiel gezeigt. Evtl wäre noch eine Animation mit flüssikeits-Physik sehr cool aber nur wen das Aufwandsgemähs ist.

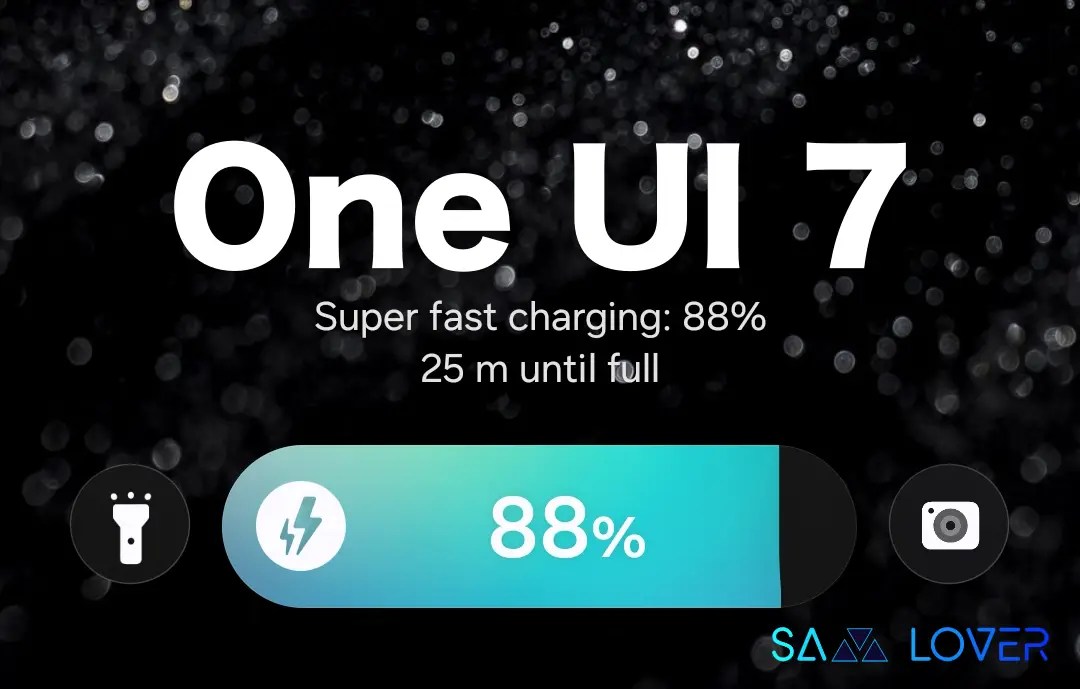
Links: [als Beispiel für simple Lade Animation](https://www.youtube.com/watch?v=wBnHdl8LVWc)

[Beispiel von Flüssigkeit Simulierung in Python](https://stackoverflow.com/questions/29318725/how-to-create-a-flood-fill-figure-animation-using-python)

[Beispiele simpler Füllanimation in After Effekts](https://www.youtube.com/watch?v=8NOTXZzfclc)

[Beispiel 3D Animation in Blender](https://www.youtube.com/watch?v=V_LEc4r9_a0)

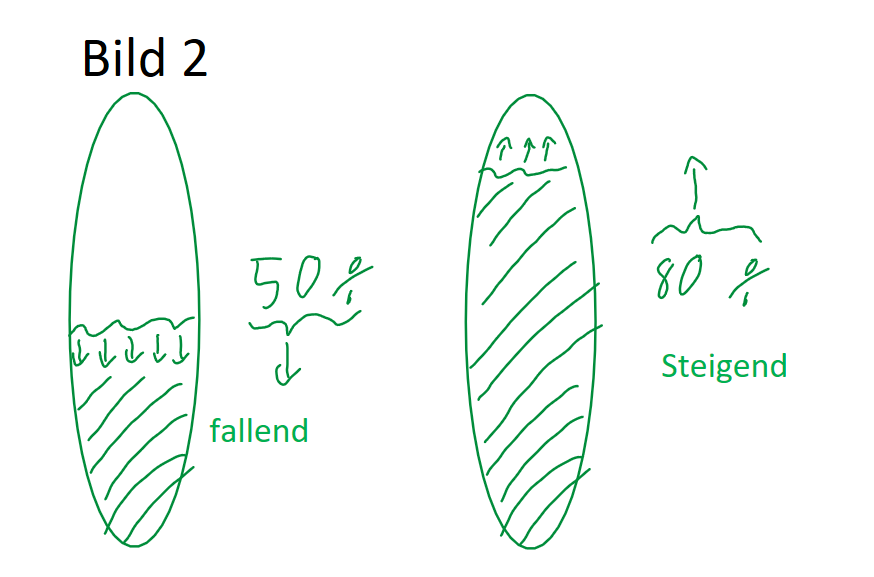
[Beispiel 2 3D Animation in Blender](https://www.youtube.com/watch?v=SjvDmf4ovv4)

Bild 1 Bild 3: 🡪

[Quelle](https://www.youtube.com/watch?v=o8ZyxPwYB5Y)

**Ein Bild, das Text, Screenshot, Essen enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**



**Start Screen Boot Animation**

Wie im Drehbuch [V1 Trailer Film Dokument](https://1drv.ms/f/c/45bc6f0c61df8943/Ep9ToGcsmhlBvFHhRs_BI40BprSQRg1d5QexH-Eq25Whaw?e=zVnZoq) beschrieben wacht der Spieler auf, sieht vor sich einen Bildschirm auf welchem ihm Informationen präsentiert werden. Für diesen Bildschirm hätte ich gerne eine Boot Animation welche, dass Aufstarten des Systems zeigt. Dabei denke ich stark an eine Linux Boot Sequenz oder so. Warscheindlich kommst du mit der Aufgabe weiter wenn du dir ein solches Video raussuchtest und dies entsprechend zuschneidest so dass wir am Schluss eine Szene von etwa 5 Sekunden haben die ein wenig cool aushielt. Folgend ein paar Beispiel Videos damit wir vom selben reden.

<https://youtu.be/KwhsBCZqKUM?si=qPDbroS0vWKnIfp-&t=185>

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Evtl. ist es Sinvoll auch hier deine Entwürfe noch weiter auszubauen. Bedeutet man könnte wie folgt auf Bild 1 eine Animation erstellen. Bild 1:

Zuerst schwarzer Bildschirm   
Dann erscheint Booting System   
Nach und Nach ploppen dann die einzelenen Zeilen  
auf etwa in dem Stil

Loading Kernel Moduls [DONE]  
(dass DONE oder OK erscheint kurz danach daneben)

Configuring system Settings [DONE]

Etc.

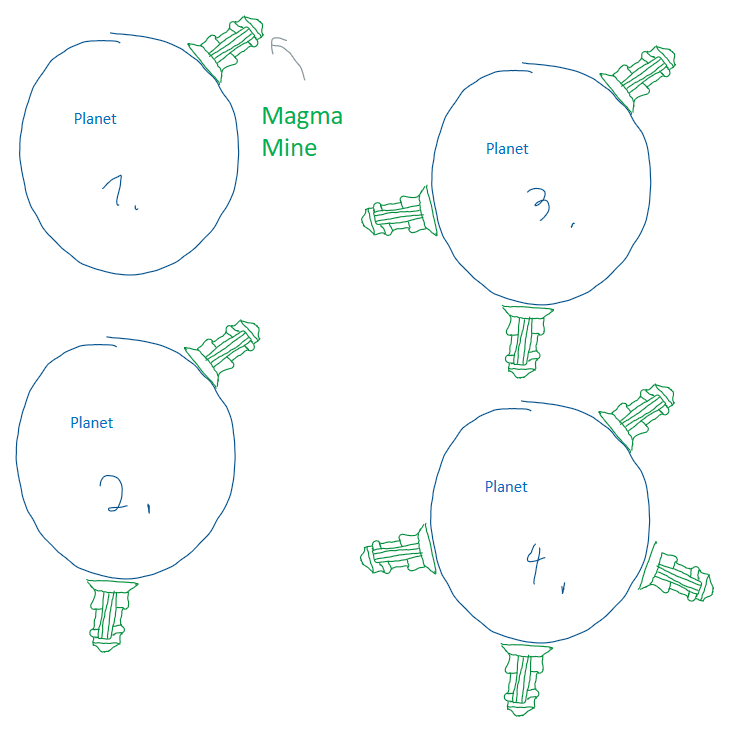
Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Grafiken enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Anschliessend erscheint dann evtl noch eine Loading Screen (Bild 2) gefolgt von dem Firmenlogo oder so (behandelt in einem separaten Auftrag der später folgt) Bild 2:

Dass ganze dann bis alle aufgelistet sind (Animation ca 5- max 10 sekunden lang)

**Planetenbesetzung Bilderanimation**  (kompletter Neuer Auftrag)

Ähnlich zum Auftrag Landeanflug Bilderanimation und Lande Bilderanimation soll diese einfache Bilder Animation aufzeigen wie viele Spieler auf einem Planeten sind (benutze den selben Stil sowie selbe Icons für Spike und Magma Mine), resp. Dass andere verfeindete Spielt auf dem Planeten sind und mit uns konkurrenzieren. Dafür bräuchte ich ca 4 / 5 Bilder in denen der Planet zu sehen ist und je nach Bild unterschiedliche Anzahl von Magma Minen welche auf dem Planeten gebaut wurden. Orientiere dich dabei am Bild 1 welches dir anhand von 3 Beispielen den Ablauf der Bilder zeigt.

Bild 1: 

**Split Screen Background Picture**  (kompletter Neuer Auftrag)

Anstelle der First Person Animation wie vorhin (Auftrag Start Scene First person view) werden wir nun nur noch direkt den Screen anzeigen. Dabei soll wie im Dok [Drehbuch V1 Trailer Film](https://1drv.ms/f/c/45bc6f0c61df8943/Ep9ToGcsmhlBvFHhRs_BI40BprSQRg1d5QexH-Eq25Whaw?e=zVnZoq) beschrieben nach der Boot Szene und dem einblenden des Logos erscheint nun ein technischer Splitscreen. Das Ziel dieses technischen Splitscreens ist es dass ein Teil des Bildschirms mit generischen Animation (Warscheindlich auch später behandelt) gefüllt wird um ein wenig lebendig zu wirken. Dabei wird der sichtbare Bildschirm in einzelne Bereiche unterteilt, einen Grossen Main Bereich in welchem später die ganze Magic abspielt und ein paar (1 - 3) neben Bereiche mit generischen Information. Dabei würden wir uns gerne an Bild 1 orientieren da es uns vom Aufbau und Zukunft Stil sehr gut gefällt. Bild 2 zeigt dann noch eine Overkill Version von eher als Inspiration gedacht.

Bild 1:

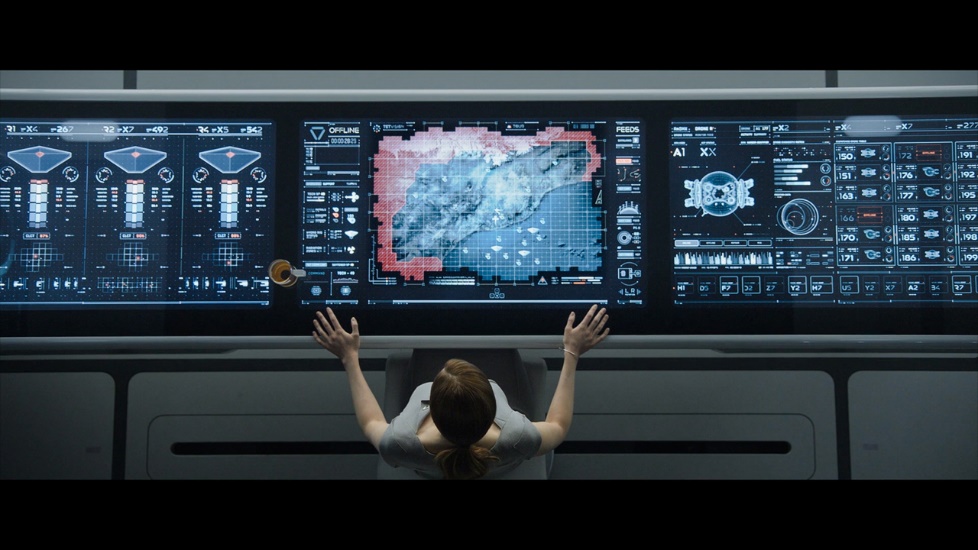
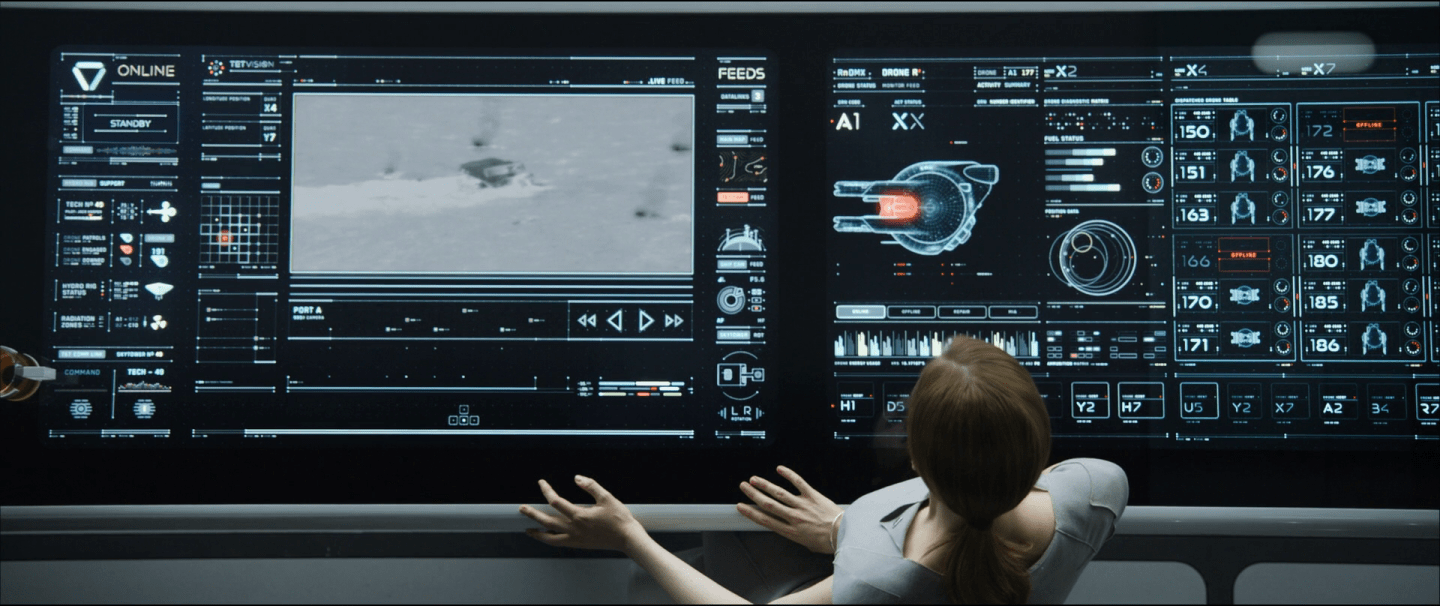
Sekundär 4

Sekundär 3

Sekundär 2

Sekundär 1

Main

Bild 2

Wie Gesagt unser Favorit diesbezüglich ist Bild 1, So einen Hintergrund als Statisches Bild in guter Auflösung bräuchte ich von dir. Sowohl den Main Screen und die Sekundäre Screens 1 bis 3 bräuchte ich in sehr dunklem resp. schwarzem Hintergrund um danach die Animationen etc. einfügen zu können. Sekundär screen 4 bleibt womöglich statisch weswegen du dort auch bereits irgendeine generische Information (wie als Beispiele in Bild 1) reinschreiben kannst. Bei Fragen hierzu gerne melden. Ps. Wenn du Gut vorankommst kannst du dir gerne bereits überlegen was für generische Animationen Mann in den sekundären Screens 1 – 3 einfügen könnte, resp. Kannst dies bereits umsetzten und integrieren.