

Protokoll vom 19.12.24

Baustellen für die nächsten Wochen:

Was brauchen wir bei/von Godot?

- Schatten generell → Shadow Maps
- Schattenwurf von Personen
- Figuren animieren
- Wald/Efeu/Grünzeug/Botanik → gibt's da schon was bei Godot?
- Projection Mapping Demo, Schachbrettmuster bereits da, evtl jetzt ein Efeu?
- Kamera/Beamer muss mit der virtuellen Kamera übereinstimmen → OpenCV
Gibt es diese Kamerakalibrierung auch in Godot?
ALSO: Brauchen ein Testmuster nach dem Vorbild von OpenCV, oder OpenCV in Godot einbinden
- Motion Capture um Personen zu animieren, gibt es eine bessere/simplere Möglichkeit?
Video machen von Menschen/Schattenspiel, vor einem GreenScreen?(Konturtracing in OpenCV)
➔ Beide Sachen mal ausprobieren
- Recherchieren zum Thema Botanik in ComputerGraphics

ToDo's

- PDF vom Buch (GPUGems2) erstellen
- Eventuell Neue Pappe in Weiß 1mm, 60x40cm kaufen
- Oder vorhandene Pappe weiß anmalen/besprayen
- Im Januar das Germanische Museum anfragen
-

Laser-Einstellungen:

- Beim Lasern für die Knickseiten etwas zwischen 25-30% Stärke, 2% Geschwindigkeit
- Durchschneiden 55% Leistung, 2% Geschwindigkeit

Nächster Termin

Donnerstag 9.1, 14 Uhr