

Projekt-Protokoll 24.04.2025

Agenda

- Besprechung der letzten Aufgaben und jeweils Feedback dazu
- Aufgabenverteilung bis zu nächsten Woche
- Terminfestlegung

Lena

Sounds:

- Opening
- „Lovestory“

FEEDBACK: Sounds müssen synchron mit der Animation sein z.B beim Falten

TODO: Thema für Friedenstauben, Soundeffekte (z.B flattern, Knirschgeräusche, Papiergeräusche etc.), Buntstift Sound

NÄCHSTE WOCHE:

-Übergang für die verschiedenen Themen, Opening -> Lovestory

- Thema: Friedenstauben

-Recherche zu Soundeffekten, evtl. erste Soundeffekte

(MP3 und WAVE geht in Godot, besser WAVE), Bis zur Projektfahrt sollten alle Soundeffekte fertig sein

Dennis

- Herzpartikel
- Taubenturtel-Animation

FEEDBACK: Animationen sollten in Blender an einem Punkt stattfinden, In Godot wird dann die Bewegung im Raum animiert

Wie soll es aussehen wenn es in Godot ist?

NÄCHSTE WOCHE:

- Godot Script um die Herzen zu steuern
- Animation realistischer machen
- Animation: Wie der Vogel landet, pickt und sich hinsetzt
- Bunte Herzchen

Illia

- Opening: Mauer

FEEDBACK: Licht aus dem Loch in der Mauer, Feinheiten einarbeiten, Schattenwurf beachten, Unterschiedliche Texturen verwenden für die Backsteine

Ist es möglich die Größe der Tauben zu randomisieren, damit es mehr Tiefe gibt?

NÄCHSTE WOCHE: Zusammenfügen der Sachen aus Blender in Godot, Dennis unterstützen, Testen in den Felsengängen, Pfade der Tauben wie sie Fliegen und dafür evtl. Platzhalter nehmen, Passt die Animationsdauer zu Bewegung der Tauben?--> Animation loopen?, Lichtquelle von hinten

Marina

- Pinnwände

FEEDBACK: Nochmal das Ganze an die Felsenwände anpassen

NÄCHSTE WOCHE: Felsengänge und Pinnwände testen, Animation einer Landung einer Taube, Animation Kinderzeichnungen der Tauben (verschiedene Zeichnungen 4x, Herzen, Ast, allgemein die verschiedenen Elemente zeigen vielleicht?)

Blätter auf der Pinnwand sollten groß genug sein, guten Kontrast haben und die Strichstärke dick genug sein

Pinnwand: nur Korkwand

Dari

- Zweig-Animation
- Animation der Faltung der Taube

FEEDBACK: Faltung drei-dimensional machen, Zweig mit Texturen belegen (grün)

NÄCHSTE WOCHE:

Faltung dreidimensionaler machen, Zweig mit Texturen belegen (grün), Animation der Tauben wie sie pickt, Ast runterwerfen, (Ast fällt – Nur Wind), Wie der Ast von einer anderen Taube gefangen wird

GERNERELL FEEDBACK:

Welche Farben für die Origamiblätter? -> Blau

An alle: Alles Fertige auf Git hochladen!

In den Felsengängen alle Blickpunkte checken, Video machen

Jeder Animation eine Standardlänge geben und dann loopen: 2 Sek

Idee: Blätter an der Pinnwand eher dezent lassen am Anfang, und wenn alle reinfliegen
Farben schlagartig bunt werden lassen

Begründungen verfassen:

Warum und welcher Standort des Beamers

Perspektive am besten wenn der Beamer direkt mittig vor der Wand steht, da die Kalibrierung dadurch besser wird und es am besten zur Zuschauerperspektive passt. →
Wäre gut wenn der Beamer so nah wie möglich vor der Wand steht.

Welche Location und warum die gewählte?

Warum wird die Animation zwischen Blender und Godot getrennt?

TERMINE

Felsengänge: Samstag, 26.04. (bis dahin: bisher Erstelltes und Farben der Zettel testen, Sound testen) 8 Uhr

Evtl. Termine: (Montag Abends),

Mittwoch Nachmittag, 16 Uhr

(→ vorher ins Büro gehen, das die Bescheid wissen wegen den Führungen)

*Am Samstag testen: Bisher Erstelltes testen, Farben von den Zettel (4,6 Farben um zu testen was am besten aussieht), Bunte Herzchen/ rote Herzchen gut sichtbar?
Partikelanimation in 3 unterschiedlichen Varianten, erste Sounds testen, Lohnt sich Stereo?*

Am Mittwoch testen: Sound