

Protokoll 10.04

Agenda

1. Präsentation
2. Fragen/Feedback
3. Konkrete Aufgaben(Verteilung) bis zur nächsten Woche
4. Organisation (Email?)
5. Neuer Termin

Organisation

Bis jeden Dienstag eine Zusammenfassung aller Ergebnisse (ggf. mit CodeCommits & Screenshots) mit Angabe des Zeitaufwands

Daraus bis Donnerstag einen Gesamtbericht als Grundlage der Donnerstagsbesprechung

Feedback zur Präsentation:

Ansprechpartner für Sound(-Library): Norbert Weigart(?)

Farbe der Ziegelsteine rausrechnen:

Damit die Pinnwand eine gleichmäßige Farbe hat, müssen wir die echte Textur der Bricks nehmen und die Farbe rausrechnen, damit das ganze gleichmäßig aussieht.

Möglichkeiten: Helligkeits/Grauwerttextur mit 50% /100% ausgleichen bzw. „invertieren“

2D Engine Godot

Trotzdem neben der 3D Engine auch 2D Engine in Godot verwenden und Spielmechanik von Projektionsmechanik trennen? → Bereich der animiert ist in ein VBO rendern

Animation im lokales Koordinatensystem macht vieles leichter

Für 4.7: Animationen unabhängig voneinander machen, dass z.B Taube während dem laufen auch gleichzeitig mit den Flügeln schlägt → also auch 4 verschiedene Riggs

Dazu einmal recherchieren!

Bricks

Jeden Brick einzeln in Blender erstellen, und einzeln bewegen

→ Wäre es Möglich das Rigg von den Tauben genauso einzeln zu steuern?

Lichtquelle: Virtuelle Kerze/Licht aus den Bricks raus?

Wichtig: mit Licht spielen, da es auch einen großen Effekt haben kann

Konzept

Wie viele Tauben?

Durchsichtiges Origamiherz das wie ein Herz schlägt in/neben den Tauben

Kalibrierung:

OpenCV, Schachbrettmuster und damit Verzerrung rausrechnen, Brennweite muss mit der virtuellen Kamera übereinstimmen, Position des Beamers müssen wir messen

Ausrichtung der Kamera ist das Problem, dafür evtl. eine Testszene mit einem Kreuz in der Mitte und dann mit der echten Szene übereinstimmen, Objektivverzerrung → am besten mit Schachbrettmuster prüfen,

ODER: Gegenstand hinstellen und damit kalibrieren,

Mit Tape/Kreide den Boden markieren, und dann mehrere Fadenkreuze oder besser Schachbrettmuster

Aus welcher Perspektive rendern?

Wir können einfach die Position des Beamers nehmen, jedoch darf kein großer Abstand zwischen Beamerposition und Zuschauerauge sein. → Wäre nur problematisch, wenn wir die Seiten auch bestrahlen

Wenn man die Seitenwände mit projiziert ist die Position des Beamers/Kamera sehr wichtig

→ Linke und mittlere Seite bespielen, und dann Beamer rechts positionieren?

Wie können wir noch weglassen um Zeit zu sparen?

Nur die wichtigsten Szenen/Sounds/Animationen (fürs erste) darstellen

WICHTIGSTE SZENEN

1. Tauben fliegen
2. Liebe zeigen
3. Herzchen

WICHTIGSTE SOUNDS

1. ...
2. ...

Etc. das noch besprechen!

TO DO

1. Felsengänge Termin

Am besten noch vor Mittwoch begehen und Testszene ausprobieren. Nachfragen ob es bestimmte Zeiten gibt wo wir öfter hingehen können, evtl. Schlüssel?

2. Felsengänge begehen und testen

Kalibrierung testen mit Testszene, auch mit verschiedenen Höhen des Beamers

- Mit diesem Daten müssten wir nicht mehr so oft in die Felsengänge und könnten zuhause weiter arbeiten

3. Storyboard

Sehr detailliertes Storyboard erstellen: Ähnlich wie ein Comic, mit ganz genauen Ablauf der Szene von Anfang bis Ende. Eventuell schon einen Soundkatalog dazu erstellen.

Wollen wir eine Geschichte erzählen? Wie viele Tauben? Soll man sich mit den Tauben identifizieren können?(dafür wären dann weniger Tauben besser)

Soll es komplett durchgetaktet sein ODER die ganze Zeit durchlaufen?-->

2 Möglichkeiten: Genaue Taktung des Films, wie was wann passiert ODER Wenn nicht zeitlich getaktete dann: Mehrere Paartauben zeitlich versetzt darstellen aber parallel, also mehrere kleinere Szenen die die ganze Zeit laufen

Aufgabenverteilung

Testszene: Illia

Wer geht in die Felsengänge:

Sound: Dennis

Absperrung: Dari

(Hier nochmal genauer absprechen)

TERMINE

Mittwoch: 16.04., 17.15 Uhr: Online → Nachbesprechung Testszene, Resümee

23.04. 16.15 Uhr

30.04. 16.15 Uhr