

## Protokoll 27.03.2025

### Notenvergabe

- **Präsentation:** Wir hätten die Felsengänge weglassen sollen
- **Arbeit im Semester/Arbeitsumfang:** Wer viel mitgearbeitet hat, hat die bessere Note
- **Bericht:** Hauptkriterium: Nachvollziehbarkeit (war bei uns nicht vorhanden) → Konzept zu wenig, Keine Erklärungen zu Shadow Mapping, Motion Capture, etc.,
- **Feedback der anderen Profs:** „Was haben wir eigentlich gemacht?“, War generell für den Prototypen noch ok., aber an sich war nichts anspruchsvolles dabei; Framework, Motion Capture, Video hat gefehlt → Godot hat „die ganze Arbeit gemacht“; Konzept hat gefehlt in der ganzen Präsentation, also z.B die Botanik  
➔ Es hat einfach vieles gefehlt

### Was können wir verbessern?

- Organisationsmittel benutzen: Trello oder etwas anderes, falls uns das nicht gefällt
- Nicht einfach .blend File projizieren
- Menschen sind zu schwierig(?)
- Framework bauen
- 2D Film in Godot projizieren
- Content vom Projection Mapping trennen

### Konzept

Portale, die sich in der Mauer öffnen:

3 verschiedene Tierpaare die 3 verschiedene Arten von Liebe darstellen sollen.

Papageientaucher auf Klippen

Elefanten: Liebe von Mutter und Kind

Seepferdchen vor einem Riff: Schwules Pärchen

### Feedback:

- Verbindung zu Felsengängen fehlt
- Elefanten zu groß?
- Projection Mapping funktioniert nicht mit diesem Ausschnitt (Wir bräuchten „Reprojection Mapping“), da tiefe im Spiel ist, ist der Beobachterstandpunkt sehr wichtig
- Am besten Modell basteln, um die Perspektive zu prüfen

- Projection Mapping  $\neq$  Kino → Idee mit Stühlen im Kinosaal nicht sinnvoll, da es beim Projection Mapping darum geht, dass man aus allen Perspektiven was sieht
- Möglich wäre eine Nische, in die man nur aus einem bestimmten Winkel reinschauen kann
- Idee statt Portal: Bilderrahmen
- Die Projektion muss ein Benefit schaffen, sonst ist es nur wie ein Kino und wir könnten genauso einen Fernseher hinstellen...
- Storyboard erstellen

### Konzeptumsetzung

Welche Technik?

Vor der Wand projizieren (z.B. Felsvorsprung der Papageientaucher), nicht in die Wand rein

### Räume:

auch Möglichkeit den Raum zu verändern: Podest aufstellen, Tücher vor Metallsäule spannen

**Kinoraum (evtl. ohne Stühle): Beamer der da ist, nutzen?, Säulen nutzen:**

**Weg von den Portalen → eher ganzen Raum/Tunnel projizieren:** z.B. oben projizieren, damit keine Besucher davorstehen (Bsp. Hängende Fledermäuse) → Mit Nahbereichsbeamer oben hinstellen/auf Brusthöhe platzieren

Auf Säulen projizieren wo wenig Abstand zu nächsten Wand ist, damit Zuschauer wenig Platz haben und die Perspektive sich nicht verzerrt

### **Abgesperrter Bereich**

Gut projizierbar, da keine Verdeckungen durch Menschen → bessere Möglichkeiten

### **Großer Raum mit runden Säulen**

→ auch bessere Möglichkeiten, bspw. Fliegender Vogel auf der Säule

### **3 verschiedene Nischen**

Blender – ja nein?

Blender erstellt nur Objekte in Filmen, nicht den ganzen Film.

Dafür besser anderes Tool oder Godot Skripte.

Stichworte und Techniken für die Animation

- > „Geometry Shader“ der Ranken produzieren und bewegen kann
- > „Motion Capture“ für Menschenpaare – bei Tieren aber nicht möglich,
- > Rigid zu Soft Body → Problem bei Tieren und Menschen sie realistisch zu animieren
- > Rigid Body mit einer Textur drauf
- > Mocap am besten: Jedoch mit Tieren einfach nicht umsetzbar

Nächstes Treffen

Präsentation machen: Konzept konkret und genau erklären, Welche Techniken werden verwendet, etc.

(Herr Röttger sozusagen mit unseren Ideen „überzeugen“)

***Präsentation in ca. 2 Wochen.***

***Nächster Besprechungstermin: Donnerstag, 03.04., 17:45 Uhr***