

## **Protokoll 16.04.2025**

### **Feedback zum Storyboard**

- Bewegung der Steine muss groß genug sein, dass es auch von hinten gut sichtbar ist
- Partikelsystem für die Herzen evtl. zu viel
  - Vielleicht weniger einzelne Objekte
  - Fokus soll erst einmal auf anderes gesetzt werden, dann später schauen, ob dafür noch Zeit ist
- Loop und Sleep-Mode sind gute Ideen
  - Idee: vor Beginn kleine Taube hinzufügen, die vor der Wand sitzt und dann wegfliegt
- Die Pins sind bei der Faltung des Blattes egal
- Zweige müssen nicht unbedingt Origami-Zweige sein, sollen aber 3D-Aspekte haben
  - z.B. Knicke im Papier

### **Lichtquellen**

- Mit Lichtquellen sollen Fokuspunkte gesetzt werden
  - Wenn sich die Steine bewegen und sich das Portal öffnet oder die Tauben in Bewegung sind, Pinnwand verdunkeln
  - Wenn Steine still sind und sich das Portal geöffnet hat, die Pinnwand beleuchten
  - Schwarm weniger beleuchten, wenn der Fokus auf den Pärchen liegen soll
- Mit den Lichtquellen experimentieren
  - Mit welchen Positionen erhält man den besten 3D Effekt und wie sieht es am realistischsten aus?
  - Schattenwurf der Tauben muss beim Reinfliegen in das Portal berücksichtigt werden
  - Verzerrungen von dem Schatten berücksichtigen
- Es soll mit der Lichtfarbe experimentiert werden

### **Musik**

- Beim Öffnen und Schließen des Portals -> basslastig
- Beim Fliegen, Zwitschern und Gurren -> höher

### **Zum Testen in den Felsengängen**

- Es soll als Test ein Vogel an der seitlichen Wand fliegen
- Für die Markierung der Wand pinkes Tape aus dem BB.008 ausleihen

### **Ziele bis zur Projektfahrt**

- Alle Animationen größtenteils fertigstellen
- Musik-komponenten fertigstellen
- Feinschliff der Animationen und Arrangement der Musik erfolgt dann während der Projektfahrt

### **Aufgaben bis zur nächsten Woche**

- Lena: Sounds in Godot testen
- Illia: Opening und Closing Animation
- Dari: Faltanimation, Äste Animation
- Marina: Pinnwand modellieren
- Denis: Partikelsystem und eventuell Turtelverhalten

Nächster Termin: 24.04.2025 um 15:30 im BB.008