



Multimedia Projekt 1

Medieninformatik 6. Semester Technische
Fachhochschule Berlin WS 2004



Projektdokumentation

zum Multimediaprojekt „Life goes on“
in Rahmen der Veranstaltung MMP1
SS/WS 03/04.

Teilnehmer:

Rodion Berkowitsch	s706978
Robert Ashelm	s701385
Natalie Elzer	s711447

Betreuung Fr. Prof. M.Kothe

Berlin 14.01.2004

Inhaltsverzeichnis:

1. Allgemeine Informationen	3
1.1. Die Teilnehmer des Projektes:	3
1.2. Kurzbeschreibung des zu bearbeitenden Projektes	3
1.3. Technik.....	3
1.4. Zielgruppe	3
1.5. Meilensteine	3
2. Arbeits - und Zeitplan.....	4
3. Storyboard	5
4. Erstellung eines Terrains in Terragen	7
5. Modellierung in 3D Studio Max.	10
6. Komponieren des Musikstückes.....	14
7. Zusammenfügen in Adobe Premiere.	15
8. Kurzberichte.	16
8.1. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 16. bis 30.10.03	16
8.2. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 1. bis 13.11.03	17
8.3. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 18.12.03 bis 8.01.04	18

1. Allgemeine Informationen

1.1. Die Teilnehmer des Projektes:

Robert Ashelm	s701385@tfh-berlin.de
Rodion Berkowitsch	MOCKBA@tfh-berlin.de
Natalie Elzer	s711447@tfh-berlin.de

1.2. Kurzbeschreibung des zu bearbeitenden Projektes

Erstellt wird eine 3D Animation unter Verwendung von 3ds-max 5 und eigene Audio-Aufnahmen und Musik, aufgearbeitet mit emagic Logic audio Platinum 5.0.

Nach der atomaren Katastrophe existiert kein Leben mehr. Die Zeit vergeht, alles verwittert, doch da! Ein Licht?! Es nähert sich unter den Trümmern der Stadt. Die Geräusche, wir alle kennen sie, doch was ist es, das da in Höhlengängen lebt? Wir erkennen nicht viel, aber nach einer Zeit ist es zu sehen das das Leben geht weiter!!!

Die Länge des Kurzfilms ist ca. 2-3 Minuten.

1.3. Technik

Jeder Projektteilnehmer ist von Anfang an bis zur Erstellung des fertigen Films mitverantwortlich.

Als Ausgabeformat wird eine MPEG2-Datei mit Auflösung 720 x 390 erstellt, die plattformunabhängig abspielbar sein wird. Die Geräuschkulisse wird von den Teilnehmern selbst erstellt/aufgenommen und mit emagic Logic audio Platinum 5.0.bearbeitet.

1.4. Zielgruppe

Die Interessierten, die gerne 3D-animierten Kurzfilme sehen und sich auch mal Gedanken über Sinn und Zweck eines solchen Projekts machen.

1.5. Meilensteine

Abgabe des Pflichtenheftes/Lastenheftes, Erste Scribbles.	17.11.2003
detaillierte Ausarbeitung Szenario + Storyboard	17.11.2003
Zwischenstände präsentieren	Termin folgt später
Zwischenstände präsentieren	Termin folgt später
Endabgabetermin.	15.01.2004
Gemeinsamer TFH-öffentlicher Vorführtermin	22.1.2004

2. Arbeits - und Zeitplan

I. Analyse des zu bearbeitenden Projektes (01.10.2003-17.10.2003)

Nr.	Aufgabe	Verantwortliche Person	Status	Bemerkungen
I. a)	Analyse der Aufgabenstellung	Ashelm,Berkowitsch, Elzer	Erledigt	
I. b)	Bestimmung der Kernziele	Ashelm,Berkowitsch, Elzer	Erledigt	
I. c)	Wahl der Entwicklungsumgebung und der Programmierwerkzeuge	Ashelm,Berkowitsch, Elzer	Erledigt	3D Max, Combustion, Logic Platinum 5.0.1,
I. d)	Kalkulation des anfallenden Arbeitsaufwandes	Berkowitsch, Elzer	Erledigt	15 Std. Pro Woche je Teilnehmer
I. f)	Erstellen eines Lastenheftes, Storyboardes.	Ashelm, Berkowitsch	Erledigt	

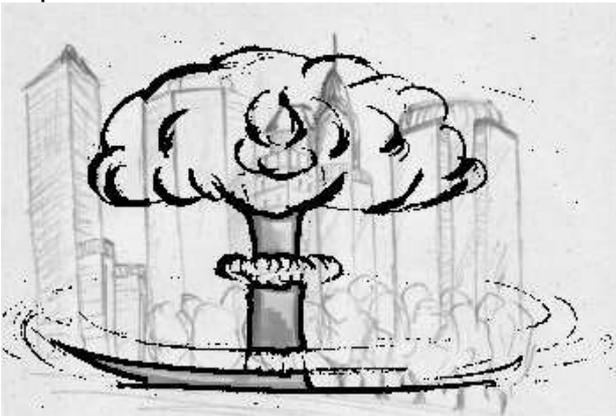
II. Einarbeiten in die wichtigsten Programmierwerkzeuge (17.10.2003-15.11.2003)

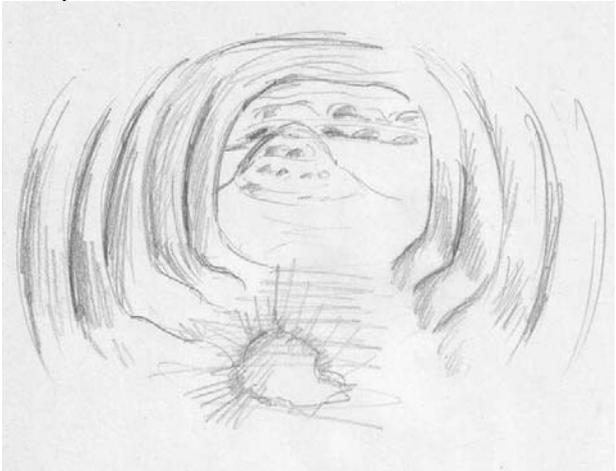
Nr.	Aufgabe	Verantwortliche	Status	Bemerkungen
II. a)	Einarbeiten in die 3D Studio Max Softwareumgebung	Ashelm,Berkowitsch, Elzer	Fertig	
II. b)	Entwurf der Umgebung.	Berkowitsch, Elzer	Fertig	
II. c)	Entwurf der aktiven Inhalte.	Ashelm, Elzer	fertig	
II. d)	Vereinbaren Bewegungsabläufe, Kamerafahrten.	Ashelm, Berkowitsch	Fertig	

III. Fertigstellung, Rendering. (15.11.2003-10.01.2004)

Nr.	Aufgabe	Verantwortliche	Status	Bemerkungen
III. a)	Dokumentation.	Berkowitsch		
III. b)	Rendering, Zusammenfügen der Teile. Coding in MPEG.	Ashelm,Berkowitsch, Elzer		

3. Storyboard

Bildentwurf	Ton	Beschreibung
<p>Stadt</p> 	<p>Unheilvoll, hektisch</p>	<p>Eine in 3ds-Max erstellte Großstadt wird aus der Ferne gezeigt. Wir Zoomen zentral langsam ein und hektisches Unbehagen verbreitet sich. Beim annähern wird Unruhe vermittelt.</p>
<p>Explosion</p> 	<p>Explosion, Knall</p>	<p>Ein gleißender Blitz, Explosion Feuer Rauch Atompilz Es muss mächtig gewaltig wirken. Man spürt, das atomare Ende hat begonnen</p>
<p>Trümmerstadt</p> 	<p>Düstere Musik, Windrauschen</p>	<p>In der zerbombten Stadt gibt es Anfangs noch Brände. Im Laufe der Zeit erlöschen diese und die Landschaft verwittert. Erscheinen soll dies als eine Art Zeitraffer, man soll das gefühl haben, dass Monate, Jahre, Jahrzehnte vergehen.</p>

<p>Übergangsszene</p> 	<p>Angenehmer werdende Töne</p>	<p>Aus der Ferne ein annäherndes Licht, ganz klein aber schnell näher kommend. Man erkennt es wechselhaft zwischen den Gesteinsbrocken hervorblitzen. Zwischen die Trümmer wird eingezoomt in einen Höhlengang.</p>
<p>Hauptszene 1</p> 	<p>Annäherndes Fahrgeräusch</p>	<p>Eine „Lebensform“, ein Licht, nähert sich durch den Tunnel in eine riesige Höhle ein. Viele Tunnelgänge sind zu sehen.</p>
<p>Hauptszene 2</p> 	<p>Geräuschkulisse uns allen bekannten Tönen wie Schlüssel, Türen, Anrufbeantworter, Toilettenspülung, etc.</p>	<p>Eine Behausung der „Lebensformen“ wird erkennbar. Eine globale wabenartige Behausung läßt keinen Zweifel daran -> hier ist Leben! Schemenhaft sind Aktivitäten zu sehen. Was sie tun sehen wir nicht, wir „hören“ es ...</p>

<p>Hauptszene 3</p> 	<p>Aebnende Geräusche, Nachtmusik</p>	<p>Das Treiben ebnet ab, im „Wohnblock“ gehen langsam die Lichter aus. Stille die in angenehme Nachtmusik mündet ... Die Siedlung schläft ein.</p>
<p>Abbinder</p>	<p>Musik</p>	<p>Making of...</p>

4. Erstellung eines Terrains in Terragen

Der Anflug der Rakete auf die Stadt wurde komplett mit Hilfe der Software Terragen Version 0.8.68 (www.planetside.co.uk) realisiert. Die Software ermöglicht es, realitätsnahe Bilder von Landschaften zu erstellen. Für die Gründfläche wurde ein Terrain von 1025x1025 Bildpunkten genommen, das eine präzisere Bearbeitung ermöglicht. Der Anflug der Rakette sollte ca. 15 sec. dauern. Bei kleineren Terrains würde sonst die Größe dafür nicht ausreichen. Die Fläche wurde mit Wasser befüllt, an verschiedene Stellen mit Hilfe vom Tiefen/Höhen Werkzeug bearbeitet und es wurde die Farbe des Himmels, Berge und die Wasserspiegelung eingestellt und angepasst. Der Grad des Sonnenaufgangs wurde gemäß dem Anflug der Rakette so angepasst, dass er in der linken oberen Ecke des Bildes zu sehen ist und dadurch die vorher generierten Wolken angenehm ins definierte rosarot befärbt.

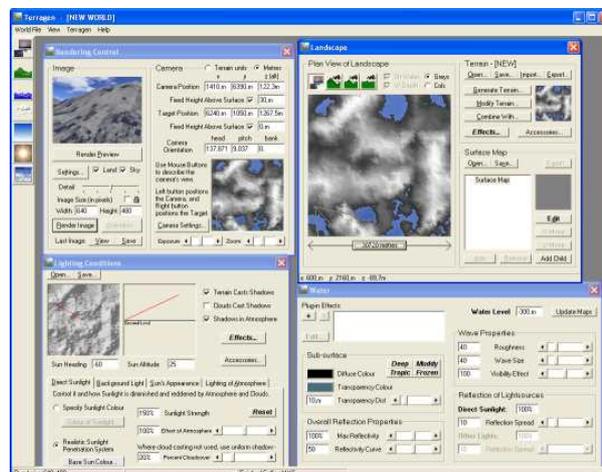


Abb.1. Terragen Software.

Als Ergebnis hat man ein Bild der Grosse 730x390 in .bmp Format. Die Qualität des Bildes hängt von den Einstellungen bei der Ausgabe ab. Wir haben die maximalen Qualitätseinstellungen genommen was eine präzise Wasserspiegelung und 4x Antialiasing beinhaltet.



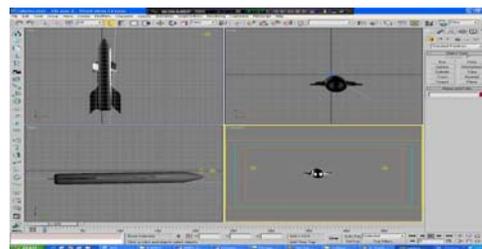
Abb. 2. Ausgabescreen von Terragen.

Jetzt sollte ein „Rundflug“ gemacht werden. Leider gibt es bei der Software keinen dafür nötigen Scripterzeuger. Die einzig wahre Möglichkeit bestand daran, die einzelnen Koordinaten der Kamera von der Hand zu verändern und ein neues Bild zu produzieren. Dies wäre bei der Projektgröße aus Zeitgründen nicht möglich. Nach einer längeren Recherche wurde ein Scriptschreiber für den Terragen gefunden, der die langweilige Handarbeit ersetzt. In „Terranim“ ist die Bewegung durch das Terrain sehr simple realisiert. Man brauchte nur ein Pfad mit der Mouse einzudeuten, die Höhe des Wasserspiegels einzugeben und das Script zu generieren. Das erhaltene Script lädt man in Terragen ein und nach eine übertrieben große Zeit (das Rendern der Bilder dauerte über 5 Tagen wobei man in die Zeit den Rechner nicht benutzen konnte) erhält man ca. 425 Bilder für den nötigen Anflug.

Nachdem die Bildersequenz für den Anflug erzeugt wurde, haben wir mit der Modellierung der Rakete begonnen. Die erste Rakete, die wir erstellt haben ist leider bei dem Wohnungsbrand in Roberts Wohnung in der Nacht von 1. zum 2.01.2004 vernichtet worden, so dass der Vorgang der Erzeugung hier nicht beschrieben wird. Die zweite Rakete wurde auch in 3D Studio erstellt und besteht aus einem Zylinder und zwei Flächen wovon eine Instanz von dem anderen ist. Der Schriftzug auf den Beider Seiten wurde hinzugefügt und zusammengruppiert. Im Materialeditor wurde Eigenschaft „Chrom“ ausgewählt, 2 Lichtquellen für das Glanzeffekt erzeugt und die Rakete ist fertig gestellt worden.



1



2

Abb.3 Rakete Modellierung in 3DS MAX.

1. Rakete 1. 2. Rakete 2. (Aktuelle).

Jetzt sollte die Raketenbewegung und Kamerabewegung der Rakete anhand des Anfluges gesteuert werden. Dafür wurde in 3D MAX eine Plane aufgezogen und den von Premiere aus hergestellten .avi film draufgelegt. Während der Film auf der Plane vor der „Nase“ der Rakete abgespielt wurde, wurde auch entsprechend das Verhalten der Rakete animiert. Die Kameraannäherungen und Neigung sollten angepasst werden. Als die komplette Animation der Rakete gemacht wurde, haben wir einen grellgrünen Hintergrund (0,255,0) für das kommende Keying hintergelegt und gerendert. Die Dauer des Anfluges war ca. 425 Bilder, aber da wo die Rakete erst nach ca. 100 Bilder sich zeigte, waren also insgesamt ca. 300 Bilder mit der Raketenanimation fertig. Das Zusammenfügen zweier Komponenten geschah in Adobe Premiere, wobei für das Keying Option „Croma“ ausgewählt wurde. Das Ergebnis ist eine *.avi Datei, die für das nachträgliche Raketenfeuer in discreet Combustion importiert wurde.

Mit Hilfe von Combustion sollte ein Feuerschweif der Rakete animiert werden. Dazu brauchte man einen dazupassenden Effekt, der dann durch Partikel-Effekte anschließend animiert wurde. Bei der Animierung des Feuers ist es nicht möglich gewesen die präzise Koordinate der Düse(Feueröffnung) zu tracken. Das Track-Werkzeug lieferte immer falsche Koordinaten, so dass wir auf manuelle Koordinateneingabe angewiesen waren. Als Output hatten wir dann 420 Bilder, die wir wieder in Premiere zusammengefügt hatten.

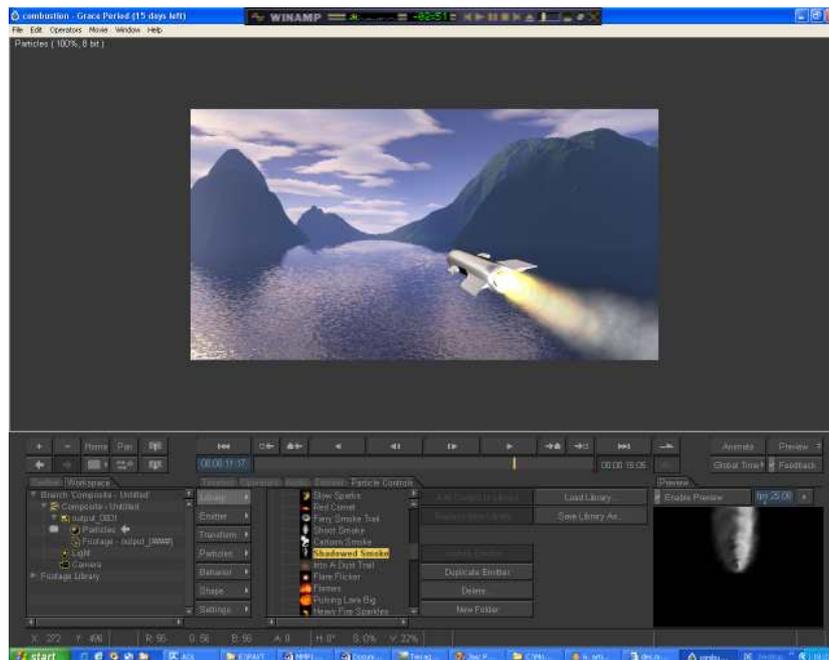


Abb. 4. Animation des Raketenfeuers in Combustion.

5. Modellierung in 3D Studio Max.

Nachdem die erste Szene des Projektes realisiert wurde, haben wir mit der Modellierung der nachfolgenden Szenen angefangen. Als erstes sollte eine Stadt fertig gestellt werden, die von der Rakette zerstört wird. Dafür sind 3 verschiedene Häuser modelliert worden, die nachher in einer Szene zusammengefügt und referenziert wurden. Beim ersten Versuch haben wir noch eine Brücke in die Szene eingefügt und einen Baum mit Hilfe von der Software „Tree Factory“ produziert. In dieser Zeit hatten wir noch mit Version 5.1 von 3D Studio gearbeitet, die im Vergleich zur Version 6.0 keine Bäume in der Bibliothek hat. Wie wir auch nachher festgestellt hatten sind die 2 Versionen von der Software auch nicht einwandfrei abwärts kompatibel, so dass man immer auf das Export/Import angewiesen ist.



Abb. 5. Gerenderte Szene „Stadt 1“.

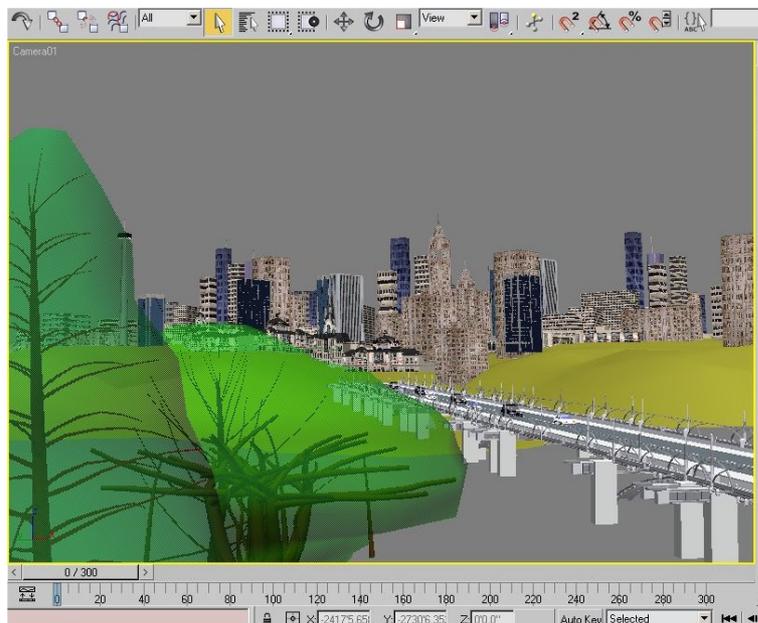


Abb. 6. 3D MAX Modellierung der Stadt 1.

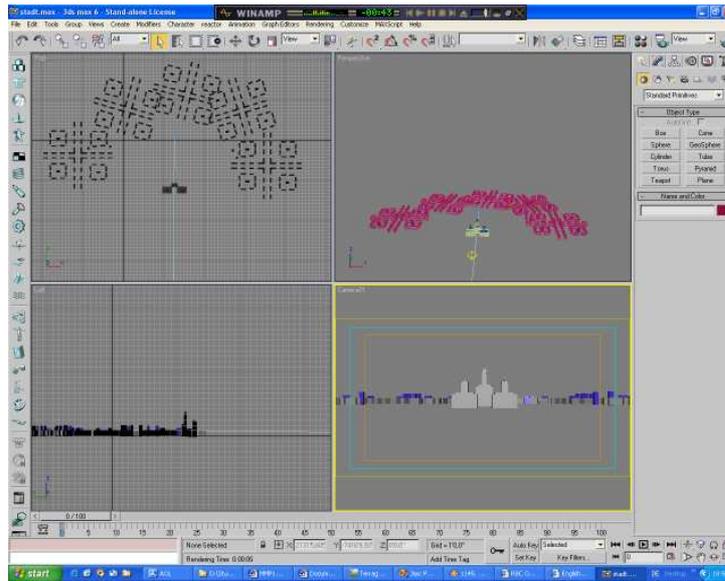


Abb. 7. 3D MAX Modellierung der Stadt 2 (Aktuell).

Nach dem Wohnungsbrand ist diese zuerst erstellte Stadt leider auch verloren gegangen, so dass bei dem 2ten Versuch aus Zeitmangeln schon eine vereinfachtere Version erstellt wurde. Es wurden lediglich die Häuser referenziert und die Wasseroberfläche hinzugefügt. Die Kamerafahrt wurde ein Mal von Links nach Recht gerendert und ein Mal von hinten nach vorne gezoomt. Der Anflug der Rakette sollte mit der Szene der Stadt abwechselnd dargestellt werden, so dass der Zuschauer das Gefühl einer kommenden Gefahr bekommt. Die Zoom-Szene kommt als letzte bevor die Rakete die Stadt zerstören sollte und sollte noch stärker die Atmosphäre unterzeichnen. Zusätzlich sollte eine „Stadt Thema“-Sound geschrieben werden, die immer abgespielt wird, wenn die Stadt gezeigt wird. Die Musik gibt eine „Stadt bei Nacht“ Atmosphäre wieder. Diskothekenmusik und Night-Beats sind in der Melodie zu hören.

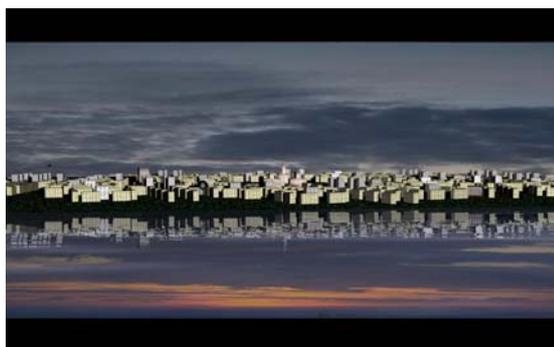


Abb. 8. Fertige Szene von der Stadt 2.

Die Explosion ist mit Hilfe von Combustion erstellt. Dauer ca. 5 sec. Die Animierung ähnelt sich dem Raketenfeuer so dass wir die Beschreibung an dieser Stelle unterlassen. Der Eindruck, die Explosion sei ein Feuerwerk sollte absichtlich geweckt werden um die ganze Palette von Spezialeffekten der Software Combustion wiederzugeben. An dieser Stelle möchten wir bemerken, dass die Erstellung von Explosionen in Combustion sehr simple realisierbar ist und im Vergleich mit dem ganzen Aufwand in 3d Studio ein Kinderspiel ist und sehr viel Spaß macht!



Abb. 9. Explosion der Rakette. Discreet Combustion 3.0

Eine weitere Szene sollte eine Hohle sein, wo sich das Leben entwickelt. Es wurde ein Hügel mit verschiedenen Eingängen entworfen und auf ein Dunkles Hintergründ gelegt. Die Beleuchtung wurde entsprechend eingestellt, so dass es Eindruck entstanden sollte es sei dunkel, aber trotzdem lebensvoll. Mit Hilfe von Combustion wurden etliche kleine Lichter hineingefügt, die die Lebewesen repräsentieren sollten. Leider fiel ein Großteil dieser Szene auch dem Brand zum Opfer, so dass es eine 2te Version bedarf. In der neuen Szene wurde jedoch nur das Höhlensystem entwickelt wo sich ein einziges Licht, das Anfang des Lebens darstellt bewegt. Ab diese Stelle sollte ein Vergleich gezeigt werden zwischen der Entwicklung in den Hohlen und auf der Erdoberfläche. Dies sollte durch extra dafür komponierte Musik noch deutlicher unterstrichen werden. Die Länge der Einzelszenen sollte ca. je. 4-5 sec. sein. Der Wasserspiegelungseffekt wurde wie üblich im Combustion gemacht.



Abb.10. Hohlen Szene mit „Lebensanfang“.

Im Weiteren kommen die Szenen der Entwicklung auf der Erdoberfläche. Für die 3 Phasen der Entwicklung wurde jedoch 1 Szene modelliert, die nachher zur Bedarf verändert und entsprechend des Bildes angepasst wurde. Als Hintergründ wurde in Terragen passend generiertes Bild eingefügt. Die Kamerabewegung sollte von Links nach Rechts erfolgen und eine Art Geschichte erzählen darstellen. Wie bei der Besprechung von Fr. Kothe festgestellt und vermerkt wurde, wirken die Hintergrundbilder bei den 3 Szenen leicht irritierend. Bei dem Experimentieren mit verschiedenen Einstellungen sind wir jedoch zu keinem befriedigerendem Ergebnis gekommen, so dass wir die Szenen so wie wir es das erstes Mal modelliert haben lassen mussten. Die Sonne bei allen 3 Szenen ist ein „BlowOut“ Effekt von aus Combustion und wurde zusätzlich eingefügt und anschliesslich fertig gerendert.



Abb. 11. Lebensentwicklung auf der Erdoberfläche.

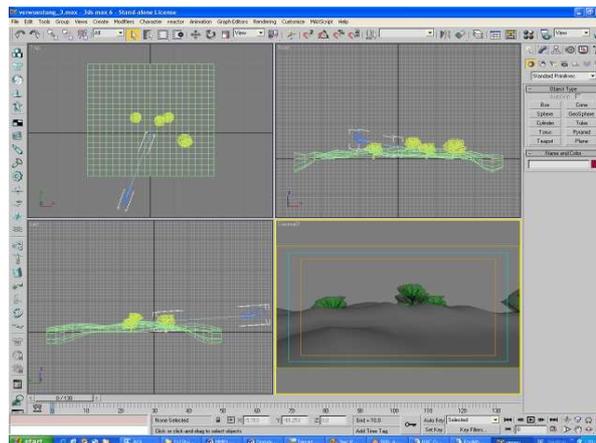


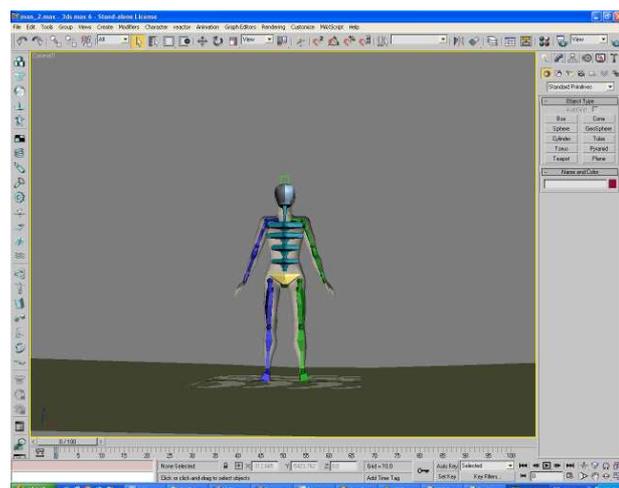
Abb. 12. 3D MAX Erdoberflächenmodellierung.

Dadurch haben wir jetzt 6 verschiedene Szenen, die sich rhythmisch mit der Musik abwechseln. Bevor zur Schlusszene übergegangen wird, haben wir eine Explosion des Lichtes animiert, das den Durchbruch signalisieren soll wenn das Leben wieder zu Tage tritt.

Als nächstes und letztes kommt die Szene direkt nach der Lichtexplosion wo ein Mann auf der Erde einen wunderschönen Sonnenaufgang genießt. Der Hintergrund ist ein in Terragen erstelltes Bild mit Wasseroberfläche und einem Combustion Blowout Effekt für die Sonne. Die Bäume die sich rechts und links von dem Mann befinden sind aus der Bibliothek der Studio MAX 6.0 genommen und sind in Wirklichkeit keine Bäume sondern einfache Pflanzen, die einfach auf Baumgröße skaliert wurden. Dass es so einen guten Effekt hat, hatten wir nicht gedacht und waren positiv überrascht. Der tanzende Mann wurde mit Hilfe von Charakter Studio 4.2 erzeugt. Es ist ein einfaches biped Modell, das mit Haut bezogen wurde. Die Bewegungen sind aus einem Script geladen und abgespielt worden. Die Kamerafahrt erfolgt von oben nach unten, was ein Ende der Geschichte zeigt. Der Mann sollte überzeugend das Zeichen eines Lebensanfanges herbringen und dem Zuschauer deutlich die Idee ganzen Projektes wiedergeben.



Abb. 13. Schlüsselszene „Sonnenaufgang“



6. Komponieren des Musikstückes.

An dieser Stelle möchten wir Herrn Semen Barlas vom Polizeiorchester Berlin für die Mitarbeit an dem Soundtrack herzlich danken. Das Musikstück ist ein sehr wichtiges Teil, das das Geschehen und den Sinn des ganzen Projekts unterstreicht. Deswegen haben wir beschlossen das Stück selber zu komponieren, so dass die Musik an das Video angepasst werden konnte und nicht umgekehrt. Der Soundtrack besteht aus 4 Teilen, davon begleitet der erste Teil den Anflug der Rakete, zweite hört man während der Explosion, dritte symbolisiert der Anfang des Lebens und das letzte Teil ist am Schluss der Animation zu hören. Als Entwicklungsumgebung wurde den emagic Logic platinum 5.0.1 genutzt.



Abb. 14. emagic Logic Audio platinum 5.0.1

Das erste Teil des Stückes besteht seinerseits auch aus 2 Unterteilen. Davon ist eines „Thema der Rakette“ und die andere ist „Thema der Stadt“. Das „Stadtthema“ sollte eine Nachtstimmung, viele Menschen auf den Strassen, das volle Leben wiedergeben, so dass wir dann das Stück in einem Discolook konzipiert hatten. Das Raketenmotiv sollte seinerseits sich sehr gruselig anhören und ein Gefühl der Gefahr herbringen.

Bei der Explosion der Stadt hört man eine Infernomusik mit ein paar „Gunshots“, was eine komplette Zerstörung des Lebens, Krieg u.s.w. symbolisiert.

Das Lebensanfangsthema ist das Hauptthema des Kurzfilmes und besteht weiterhin aus 2 Unterthemen. Das Thema des Lichtes und das Thema der Erde. Hier haben wir uns so eingestellt, dass die Melodie und die Instrumente sehr weich und lebensvoll klingen. Für die Lichtthema haben wir z.B. HX Flöte genommen und für das Erdthema eine Bamboopipe die mit Hilfe von FAT DJ Equalaiser noch verfeinert wurde Die Geschwindigkeit der Musik steigt mit der Zeit und kulminiert zu dem Moment als das Licht explodierend ein Stoss zum Lebensanfang gibt.

Das Endthema ist eine fröhliche Melodie, die dem Zuschauer den Eindruck geben sollte dass das Leben weiter geht. Hier haben wir einen Reggaestil genommen, der dazu am besten passen würde.

7. Zusammenfügen in Adobe Premiere.

Für die abschließende Nachbearbeitung nutzen wir Adobe Premiere. Die gerenderten Bilder wurden als NumberedStills importiert und an der Timeline platziert. Wav Dateien und anderes Footage wurde hineingefügt. Bei der Nachbearbeitung haben wir lediglich cross dissolve transitions benutzt, damit keine anderen Szenenübergänge den Zuschauer von dem Geschehen nicht ablenkten. Die Special Effekts bei der Stadtexplosion, Stadtbrand und Beschleunigung der Rakette wurden hinzugefügt und der Volumepegel eingestellt. Export erfolgte abschließend durch den in Premiere 6.5 eingebauten mpeg decoder von Mainconcept.

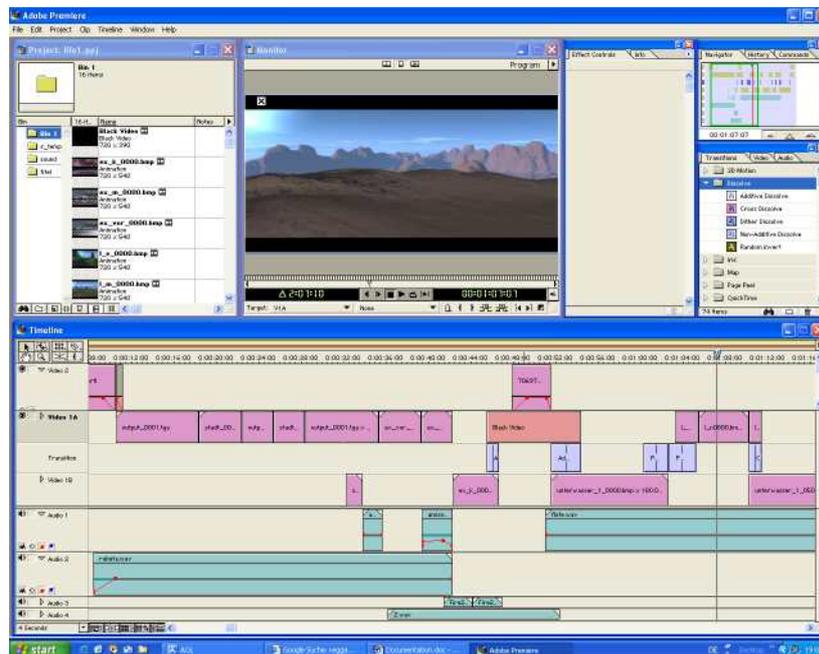


Abb. 15. Zusammenstellen in Adobe Premiere.

Als Ergebnis wurde eine Mpeg2 Datei mit folgenden Eigenschaften erstellt:

Video Settings:	
Videostream Type:	DVD
Frame size:	720x576
Frame rate:	25.000
Aspect ratio:	4:3 Display
Bitrate:	Variable, avg. 4.20, max 6.00
Audio Settings:	
Frequency:	48.0 kHz.
Multiplexing Settings:	
Program stream type:	MPEG-2
Bitrate:	variable, computed maximum
Max file size:	off
Fields:	Lower field first (DV)
Video standard:	PAL

8. Kurzberichte.

Während der Semester haben wir viele Kurzberichte um den besseren Durchblick über gemachter Arbeit zu haben produziert. Die fügen wir hier auch bei.

Multimedia Projekt 1

Medieninformatik 6. Semester WS 03/04

Projekt LIFE GOES ON ...

Robert Ashelm s701385@tfh-berlin.de
Rodion Berkowitsch MOCKBA@tfh-berlin.de
Natalie Elzer s711447@tfh-berlin.de

8.1. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 16. bis 30.10.03

Wir befinden uns derzeit in Teil 2 unseres Arbeitsplanes, d.h. wir haben uns mit der Entwicklungsplattform von 3dsmax 5 vertraut gemacht und erste, eigene Animationen erstellt und gerendert.

Erstellt haben wir unter anderem einen Satelliten der Planeten umrundet, einen Straßenzug mit beidseitig verschiedenen Häusern und gebogenen Laternen, der durchfahren wird, sowie diverse Kamera und Beleuchtungseinstellungen.

Derzeit erstellen wir eine "Kreatur", wobei hier erst der gesamte Knochenaufbau aus kinematischen Ketten nach dem "Bones-System" modelliert werden muss, und anschließend mit einem Körper vereint wird. Um unkontrollierbare Bewegungen zu vermeiden haben wir Abschlussknotenpunkte kennen gelernt, womit wir Bewegungen beschränken können.

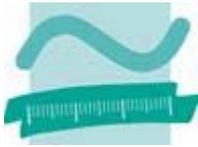
Parallel dazu versuchen wir uns in der Landschaftsgestaltung, wobei wir schon feststellten wie arbeits- und zeitintensiv realistische Welten sind.

Vom Arbeitsaufwand gingen wir ursprünglich von wöchentlich je 15 Stunden aus, die leider nicht ausreichten. Aber wir sind weiterhin guter Hoffnung und mit viel Engagement an unserem Projekt tätig.

Ausschnitt und Aktualisierung unseres Arbeits - und Zeitplanes

II. Einarbeiten in die wichtigsten 3D-Programmier- und Audiowerkzeuge

Nr.	Aufgabe	Verantwortliche	Status	Bemerkungen
II. a)	Einarbeiten in die 3D Studio Max Softwareumgebung	Ashelm,Berkowitsch, Elzer	erledigt	Siehe Kurzbericht
II. b)	Einarbeiten in die Steinberg Cubase Softwareumgebung.	Berkowitsch, Elzer, Ashelm	Ab 4.11.	Da uns dann Hard- und Software für die Audioproduktion zur Verfügung steht.
II. c)	Entwurf der Umgebung.	Ashelm, Elzer, Berkowitsch	aktiv	Derzeit wird daran gearbeitet
II. c)	Auflisten und Entwurf der Sounds			Ashelm, Berkowitsch, Elzer
II. d)	Vereinbaren der Bewegungsabläufe, Kamerafahrten.			Ashelm, Berkowitsch, Elzer



Multimedia Projekt 1

Medieninformatik 6. Semester WS 03/04

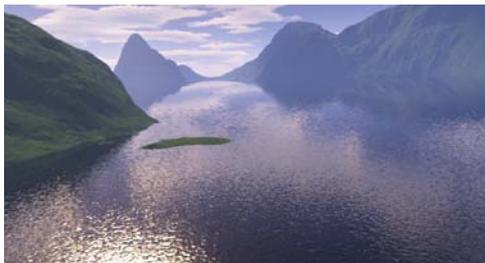
Projekt LIFE GOES ON ...

Robert Ashelm
Rodion Berkowitsch
Natalie Elzer

s701385@tfh-berlin.de
MOCKBA@tfh-berlin.de
s711447@tfh-berlin.de

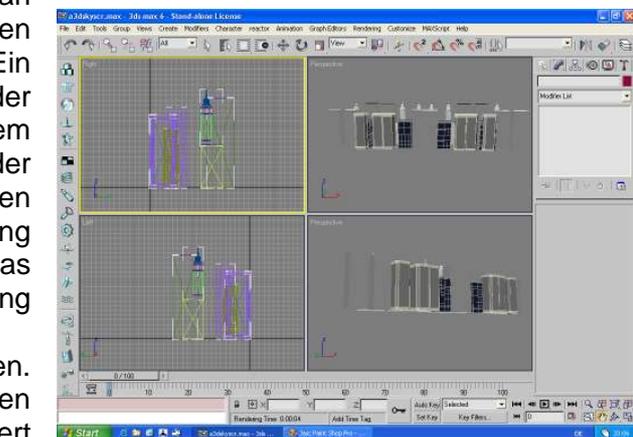
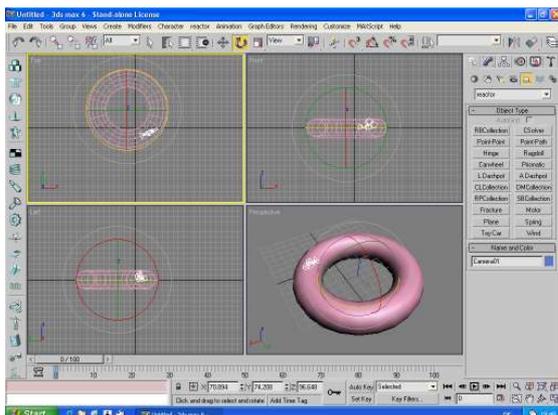
8.2. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 1. bis 13.11.03

Während der laufenden Projektbesprechung haben wir uns überlegt ob wir uns eine zusätzliche Szene am Anfang der Animation einbauen sollen. Dies soll das Projekt weiterhin erweitern und den Zuschauer zusätzlich inspirieren. Die Szene soll eine Flugbahn übers Wasser/Landschaft der Rakete sein, die das Stadt am Ende zerstört. Die Realisierung des „Anfluges“ erfolgt weiterhin mit 3DS, allerdings über zusätzliches Plugin, das bei einer korrekten Einstellung sehr Realitätstreu eine 3D Landschaft nachstellt. Die Bahn und die Rakete werden separat modelliert und zum Schluss mit Hilfe der Combustion zusammengefügt. Auch die übergang Anflug/Stadt soll in Combustion gemacht werden.



Des Weiteren arbeiten wir an Modellierung der Stadt. Die ersten Häusermodelle sind erstellt worden. Ein Grobentwurf ist mittlerweile fertig. Bei der Erstellung sind wir mit dem Problem gestoßen, dass durch das kopieren der Häuser (Stadt) viel Rechnerressourcen gebraucht werden, so dass die Leistung unseren Systemen nicht ausreicht. Das Problem haben wir durch die Instanziierung der Einzelhäuser gelöst.

Der „Höllenfahrt“ wurde angefangen. Als Höllensystem ist ein Torus genommen worden, worin wir eine Kamera platziert haben und sie im Torus herum gedreht haben.



Damit die Wände des Torus nicht durchsichtig wären, nahmen wir ein Solidify Plugin in den Betracht. Allerdings scheint die Szene ein wenig komplizierter zu sein als wir es uns vorgestellt haben, so das wir damit mehr Zeit verbracht haben als vorgeplant. Die Überlegung ist die Szene zu verkürzen/wegnehmen.

Das Hauptproblem womit wir schon jetzt auseinandersetzen mussten ist die enorm lange Renderzeiten. Es ist die Überlegung wert ob wir die TFH CGA Lab. Renderfarm zur Fertigstellung in den Anspruch nehmen.



Multimedia Projekt 1

Medieninformatik 6. Semester WS 03/04

Projekt LIFE GOES ON ...

Robert Ashelm s701385@tfh-berlin.de
Rodion Berkowitsch MOCKBA@tfh-berlin.de
Natalie Elzer s711447@tfh-berlin.de

8.3. Kurzbericht des Arbeitsumfangs vom 18.12.03 bis 8.01.04

Die Modellierung der Stadt wurde angefangen und fertig gestellt. Die komplette Stadt besteht aus 3 Häusern, die ihrerseits etwa 40 Referenzen haben. Dies erleichtert die Modellierung und das Rendern erheblich. Der Anflug der Rakete wurde fertig zusammengefügt und damit ist die Szene komplett bearbeitet. Die spezialeffekte für das Bombardement des Stadtes wurden vorbereitet.



Die Hauptszene wurde angefangen. Es wurde ein Hügel in eine dunkler Hölle entworfen. Durch das Export vom Combastion wurde ein AVI Film mit einem Lebewesen/Licht in die Szene eingefügt und referenziert. Dies soll eine Wirkung eines chaotischen Lebens an einem Ort zeigen. Die Geräuschkulisse wurde angepasst, aber noch nicht in die Szene reingefügt. Viele Verbesserungen an den

vorhergemachten Szenen wurden abgesprochen und teilweise in das Projekt integriert.

Am zweiten Tag des Neujahres wurde das Material, das bei dem Kommilitonen zuhause auf dem Rechner lag, durch ein Hausfeuer komplett verbrannt. Dies enthält die Hauptszene mit dem Hügel, aufgenommene Sounds, zusammengesetzte Szene mit dem Anflug der Rakete auf der Stadt und einiges. Wir beschlossen das Projekt trotzdem weiterzuführen, müssten jedoch einige Änderungen an der Story vornehmen.

Nach einer Neuen Storyboard wurde eine ähnliche Hölle/Tunnel modelliert in dem ein Licht nach der kompletter Zerstörung des Lebens lebt. Es soll jetzt ein ständiger Vergleich zwischen der Entwicklung auf der Erdoberfläche und unter der Erdoberfläche geben. Dies soll auf 3 Szenen erfolgen. Eine solche Zwieschenstadie wurde angefangen und ist inzwischen bereitgestellt worden. An den 3 Szenen soll ein deutlicher Vorschrift der Entwicklung gesehen werden.

Die Schlusszene sollte dem Zuschauer zeigen das nach der Zerstörung, trotz allem „Life goes on“.

