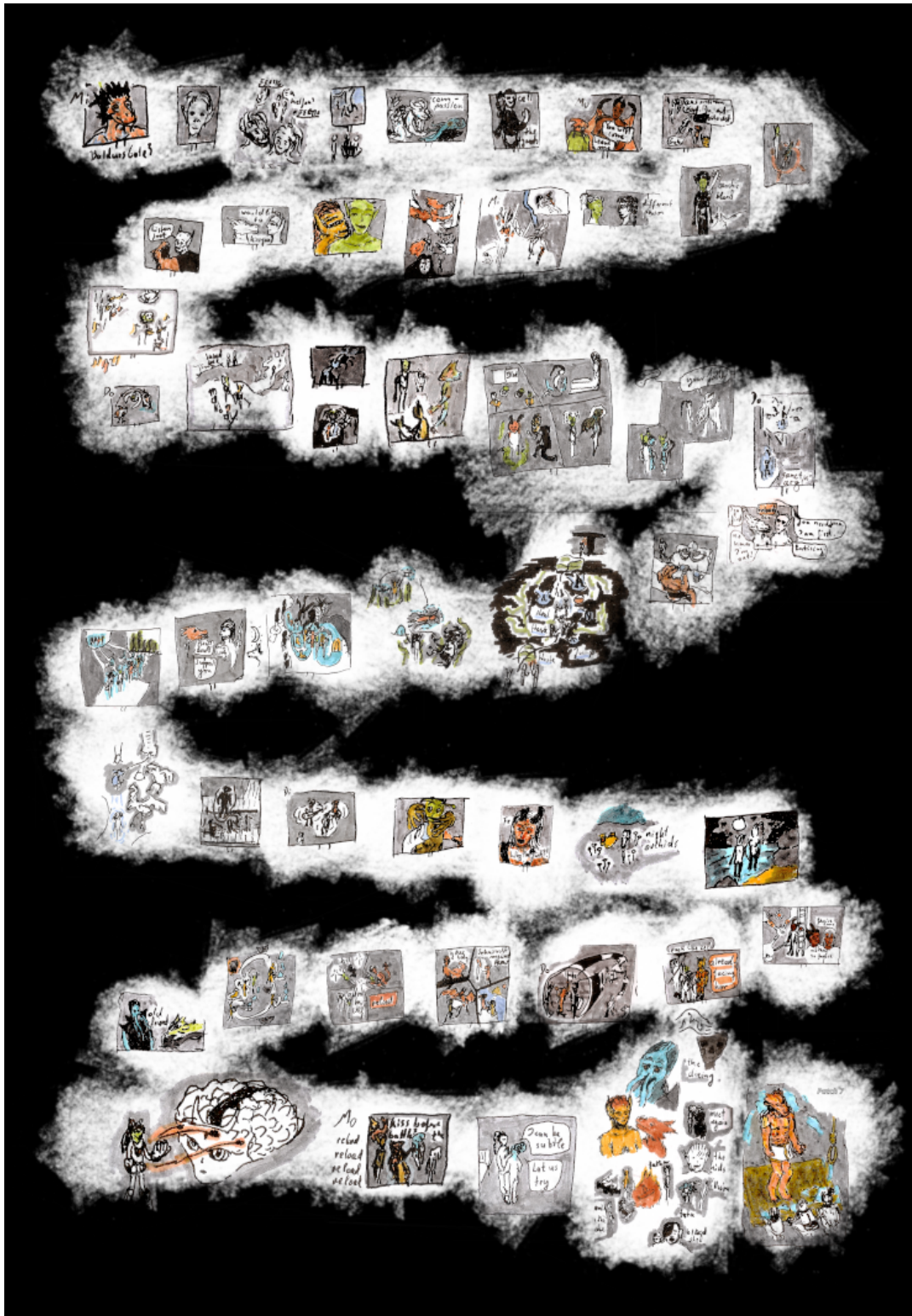


bg3 plotsketches | UNOFFICIAL Baldur's Gate 3 fan animation

Every day I sketch [the best thing of the previous day](#). This video shows the sketches from the days when Baldur's Gate 3 was the Best Thing of the Day in my first two playthroughs.

Video: [In memory of 300h of joy | bg3 plotsketches](#)

The final image (click for the high resolution version to scroll yourself):



Sources:

- Krita document with layer: [bg3-plotsketches.kra](#)

- Inkscape arrangement: [bg3-plotsketches.svgz](#) (use right click and “save as” if your browser tries to open it)

Making Of (in German)

A German description how I created the video.

Wie lange hast du daran gearbeitet?

Wirklich gearbeitet habe ich daran etwa 10 Stunden.

Da ist die Zeichenzeit aber nicht mit drin, sondern nur mit [Gimp](#) ausschneiden, mit [Inkscape](#) arrangieren, mit [Krita](#) interaktiv aufdecken, während ich mit [obs](#) aufnehme — sehr direkt . Gezeichnet habe ich die einzelnen Bilder im Rahmen meiner [Best-Thing-Today Skizzen](#).

Es sind 51 Bilder, jeweils etwa 20 Minuten morgens (einige waren eher etwas länger . . .), also etwa 16-20 Stunden Zeichenzeit. Wobei ich an dem größeren Bild (alle Charaktere zusammen) vermutlich eine Stunde saß. Da habe ich mir aber auch bewusst mehr Zeit genommen, weil ich gerade durchgespielt hatte und das würdigen wollte.

Wie hast du das Video geschnitten?

Ich habe früher schon Videoschnitt gemacht, aber das hier war nur [Openshot](#) — und nur Kleinzeug.

Die Hauptarbeit war, erst die Bilder in der richtigen Struktur in Inkscape anzuordnen, dann die Musik auf ein Drittel der Geschwindigkeit zu stellen, und dann in Krita einen schwarzen Layer über das Bild zu legen, den ich im Rhythmus der Musik mit dem passenden Pinsel wegradiert habe.

Die Geschwindigkeit auf ein Drittel zu reduzieren und mir die aktuelle Zeit anzuzeigen habe ich mit [mpv](#) realisiert:

```
mpv --speed=0.333 \  
--osd-level=3 --osd-bar-w=100 --osd-bar-align-y=1 --osd-bar-h=5 \  
42_Baldur_s_Gate_3_Original_Soundtrack_-_I_Want_To_Live-a_74syM2Wg0.webm
```

Die Bewegungen im Video habe ich über einfaches Verschieben des Bildausschnitts in Krita gemacht .

Das war also sowas wie ein Live-Auftritt, nur nicht live (und ich brauchte drei Versuche). Also ähnlich wie die Skizzen selbst: was ich mache muss passen, weil kaum etwas korrigiert werden kann.

Und das hat mir irgendwie besser gefallen, als ewig an Bewegungspfaden zu basteln. Außerdem konnte ich es mit dem machen, was ich schon konnte ...

Was ist mit der Musik?

Die Musik im Youtube-Video ist nicht verlangsamt, weil ich die Geschwindigkeit der Aufnahme dann verdreifacht habe. Dafür habe ich mit obs mit 20 FPS aufgenommen und das dann mit openshot nach ein paar kleinen Schnitten, um Schnitzer auszubügeln, wieder auf 60 FPS beschleunigt und die Musik mit eingebunden.

Ich konnte in voller Geschwindigkeit nicht schnell genug klicken. Durch die Verlangsamung konnte ich einen Rhythmus in das Aufdecken bringen.

Wobei es, wenn ich mir die Zugriffe bei Youtube anschaue, nicht viele Leute erreicht. Aber mir gefällt es.