

# Table of Contents

Design Basics .....

3

*Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien* .....

3



# Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik

Prof. Felix Hardmood Beck

## Lineare Medien $\neq$ Non-lineare Medien

1. Einleitung zum heutigen Thema *Lineare Medien  $\neq$  Non-lineare Medien*: Normalerweise versteht man unter einem linearen Medium einen direkt-ausgestrahlten und unvermittelbar-empfangbaren Inhalt (z.B. Fernsehen, Radio, Film der in einer Ausstellung autoaktiv abgespielt wird). Hier muss man zu einem bestimmten Zeitpunkt einschalten/da sein, um eine dargestellte Geschichte von Anfang bis zum Ende zu konsumieren und zu verstehen. Non-lineare Medien hingegen lassen eine zeitversetzte Nutzung zu; hier kann man zu jeder Zeit ein- und wieder aussteigen.

1. **Spannungskurve**<sup>1)</sup>/Spannungsbogen im Storytelling (steigende Handlung/fallende Handlung)

1. **Einführung**

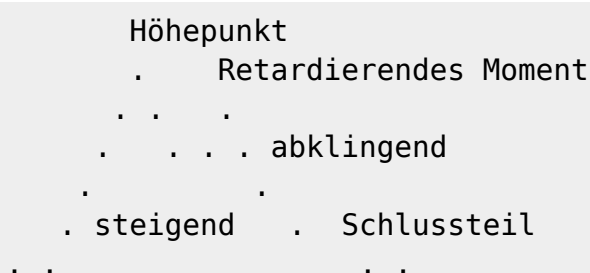
1. Setting: Zeit, Ort
2. Protagonist (mit einem Ziel), Antagonist
3. Einführung in Konfliktsituation (Konflikt, Problem = Hindernis für Zielsetzung)

2. **Hauptteil**

1. Reihe von Ereignissen, Aufbau der Spannung, Komplikationen, Hürden denen der Held ausgesetzt ist
2. Emotionaler Höhepunkt: Zeitpunkt kurz vor der Erkenntnis, wie die Story enden könnte
3. Abfall der Spannung

3. **Schlussteil**

1. Ende mit Auflösung des Konfliktes/Lösung des Problems



Eine solche Art von Spannungsbogen lässt sich auch in einer indirekteren Form für *klassische Medien* oder *Produktdesign* darstellen. Erklären Sie diesen Gedankengang zu einer *objekthaften Dramaturgie*.


✖ **Gravel**, Abu Dhabi, 2019

<http://www.felix-beck.de/?/media/gravel/> (© by NTSI Lab, Quinn He, Jack Zhang)

✖ **Reactive Photowall**, Etihad Museum, Dubai, 2020

<https://neoanalog.io/photowall/> (© by NeoAnalog, Felix Hardmood Beck (concept), Ilja Burzev)

(Software), [antiboring units](#) (mechatronics))






 **Media Table, Formation of Hamburg**, Museum für die Geschichte von Hamburg, 2012  
<http://www.felix-beck.de/?/media/hamburg/> (© by ART+COM Studios)

Pause 10 min

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten und Techniken um Animationen zu erzeugen. Oftmals entstehen Animationen auch durch die Kombination verschiedener Prozesse und Werkzeuge. Präsentieren Sie Ihr [Animiertes Gif](#) und stellen Sie Ihren Erstellungsprozess vor.

- Was ist Ihre Grundidee?
- Worauf haben Sie den Fokus gelegt?
- Handelt es sich bei Ihrer Lösung um eine der folgenden Animationsarten? (folgende Beispiele entstammen der Webseite e-teaching.org<sup>2)</sup>)
  - [Einzelbild-Animation](#)
  - [Schlüsselbild-Animation](#)
  - [Kombination aus Einzel- und Schlüsselbild-Animation](#)
  - Pfad Animation: [Beispiel 1](#) (Ball über Eck), [Beispiel 2](#) (Pfad mithilfe einer Kurve), [Beispiel 3](#) (Pfad und Rotation)

Welche Tools zur Erzeugung von Animationen kennen Sie?

- [Adobe Animate](#) zur Erstellung von HTML5- und Flash-Animationen ([Kurs auf Youtube](#) (Dauer ca. 3 Stunden))
- [Piskel App](#) – A free online editor for animated sprites & pixel art (<https://www.piskelapp.com>)  
 ⇒ 
- Photoshop Puppet Warp Tool ⇒ [Youtube Tutorial](#)  

- [Adobe Character Animator](#)  
 
- Blender with Grease Pencil ([Youtube Tutorial](#))
- [After Effects](#) (Special Effects und Animation)

<sup>1)</sup>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spannungskurve>

<sup>2)</sup>

<https://www.e-teaching.org/technik/aufbereitung/animation/grundlagen>

From:  
<https://hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:  
[https://hardmood.info/doku.php/ba:design\\_basics:sose24:14\\_05\\_24?rev=1715015191](https://hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:14_05_24?rev=1715015191)

Last update: **2024/06/28 19:08**

