

Table of Contents

Design Basics	3
Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben: Vogelfederzeichnungen	3
Praktischer Teil	3
Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien	3
Teil 1	3
Teil 2	4
Teil 3 – Projektbeispiele	5

Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik

Prof. Felix Hardmood Beck

Thema heute: **Autoaktivität, Reaktiviert, Interaktivität**

Start um 12 Uhr s.t.

1. Anwesenheitsliste

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben: Vogelfederzeichnungen

1. Scan der analogen Zeichnung, sowie eine *.svg-Datei der Vektor-Zeichnung an felix.beck@fh-muenster.de !?
2. Zeichnung dreier Vogelfedern auf einem DIN A3 Blatt.
3. Übersetzung der Feder in Zeichenprogramm Ihrer Wahl ⇒ *Pfadtool* und gegebenenfalls weitere Werkzeuge

Praktischer Teil

- Zeichnung von Feder mit AxiDraw Tool

Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien

Teil 1

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten und Techniken um Animationen zu erzeugen. Oftmals entstehen Animationen auch durch die Kombination verschiedener Prozesse und Werkzeuge.

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)

Animationsarten ¹⁾)

- [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)

Teil 2

1. *Lineare Medien* ≠ *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**²⁾/Spannungsbogen im Storytelling (steigende Handlung/fallende Handlung)

1. Einführung

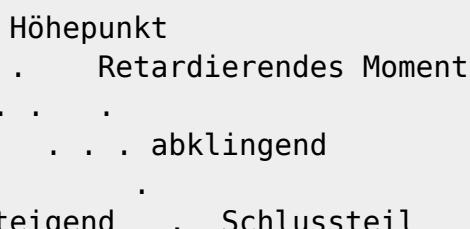
1. Setting: Zeit, Ort
2. Protagonist (mit einem Ziel), Antagonist
3. Einführung in Konfliktsituation (Konflikt, Problem = Hindernis für Zielsetzung)

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*.

Pause 10 min

Teil 3 - Projektbeispiele

Gravel, Abu Dhabi, 2019

https://www.felix-beck.de/research_projects/gravel.html (© 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)

1)

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

2)

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

From:

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



Permanent link:

https://hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:14_05_24?rev=1715599500

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