## **Table of Contents**

Design Basics	3
l ineare Medien ≠ Non-lineare Medien	3

Last update: 2024/06/28 ba:design\_basics:sose24:14\_05\_24 https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design\_basics:sose24:14\_05\_24?rev=1715015191 19:08

Printed on 2025/12/16 22:10 https://www.hardmood.info/

# **Design Basics**

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik Prof. Felix Hardmood Beck

## **Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien**

- 1. Einleitung zum heutigen Thema 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**¹¹/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

```
Höhepunkt
. Retardierendes Moment
. . .
. . . abklingend
. . . .
. steigend . Schlussteil
```

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

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))
- Photoshop Puppet Warp Tool ⇒ Youtube Tutorial
- Adobe Character Animator
- Blender with Grease Pencil (Youtube Tutorial)
- After Effects (Special Effects und Animation)

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

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

From:

https://www.hardmood.info/ - hardmood.info

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design\_basics:sose24:14\_05\_24?rev=1715015193

Last update: 2024/06/28 19:08



https://www.hardmood.info/