Table of Contents

Design Basics	3
Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben: Vogelfederzeichnungen	
Praktischer Teil	3
Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien	3
Teil 1	3
Teil 2	
Teil 3 - Projektheispiele	E

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=1715599422 19:08

Printed on 2025/12/16 22:11 https://www.hardmood.info/

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@fhmuenster.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

- 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

```
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*.

https://www.hardmood.info/ Printed on 2025/12/16 22:11

Teil 3 - Projektbeispiele

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

1)

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

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

From:

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

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:14_05_24?rev=1715599422

Last update: 2024/06/28 19:08

