

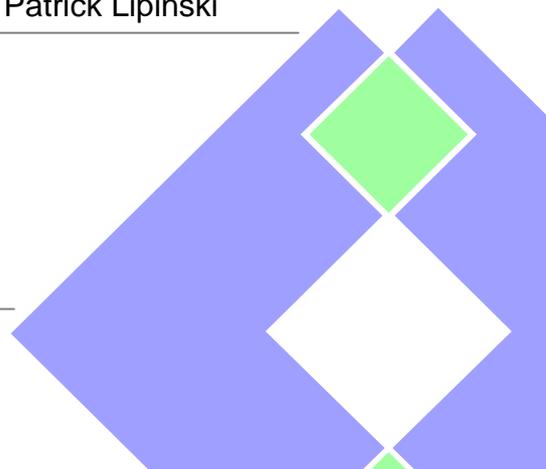
Mediengestaltung 2

„Hands On“ - Brotbackautomat

- Dokumentation -

Prof. Voges

Oliver Beckenlaub
Simon Eiersbrock
Stefan Eyerich
Sebastian Hemel
Patrick Lipinski





INHALTSVERZEICHNIS

1. AUFGABENSTELLUNG	2
2. DIE ERSTEN ÜBERLEGUNGEN	2
3. DIE ERSTEN ENTWÜRFE.....	3
4. ENTWICKLUNG DER GRAFIKEN	4
5. ANIMATIONEN	7
6. SOUNDS	7
7. FUNKTIONEN DES BROTTBACKAUTOMATEN.....	8
8. PROJEKTMANAGEMENT DES BROTTBACKAUTOMATEN	11



1. Aufgabenstellung

Die genaue Aufgabenstellung lautete wie folgt:
Erarbeiten Sie für eines der zur Auswahl stehenden Geräte (in unserem Fall ein Brotbackautomat) eine interaktive Animation, mit der die jeweilige Funktionsweise erklärt werden kann. Dabei soll nicht nur ein einfacher Funktionsablauf gezeigt werden – vielmehr soll der Benutzer unterschiedliche Funktionen erproben und sich die Bedienung virtuell erarbeiten können.

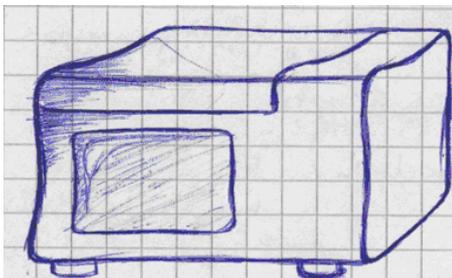
Animationen in Flash; keine Zeitvorgabe, da interaktiv.

2. Die ersten Überlegungen

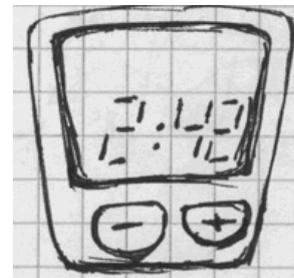
Folgende Punkte mussten zunächst geklärt werden:

- Wie soll der Brotbackautomat aussehen?
- Wie soll er funktionieren?
- Was soll davon interaktiv zu bedienen sein?

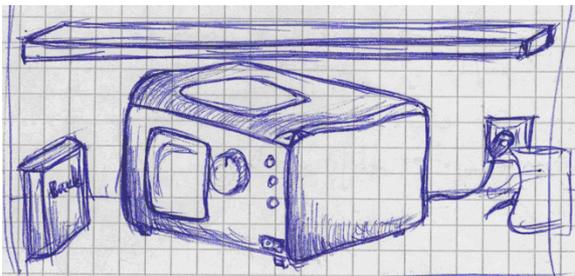
Somit entstanden die ersten Skizzen und Überlegungen.



Brotbackautomat



Menü



gesamte Szene



Power-Knopf

Als Zutaten sollten Milch, Wasser und eine Backmischung verwendet werden. Folgende Funktionen sollten gegeben sein: Deckel öffnen, An-/Ausschalten (über LED sichtbar), wählbare Programme (Vollkornbrot, nur Kneten und Weißbrot), Zeitbeschleuniger (um längere Zeiten zu simulieren), Abbruchfunktion, bei zu viel Backmischung quillt die Mischung über, bei zu wenig geht sie nicht auf.

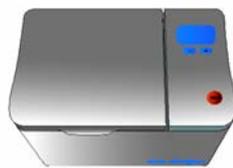


3. Die ersten Entwürfe

Nun sollten die ersten Grafiken entstehen. Als Vorlage benötigten wir zunächst einmal ein paar detailreiche Fotos eines realen Brotbackautomaten.



Aus diesen Fotos entstanden dann die ersten Vektorgrafiken.



Brotbackautomat geschlossen



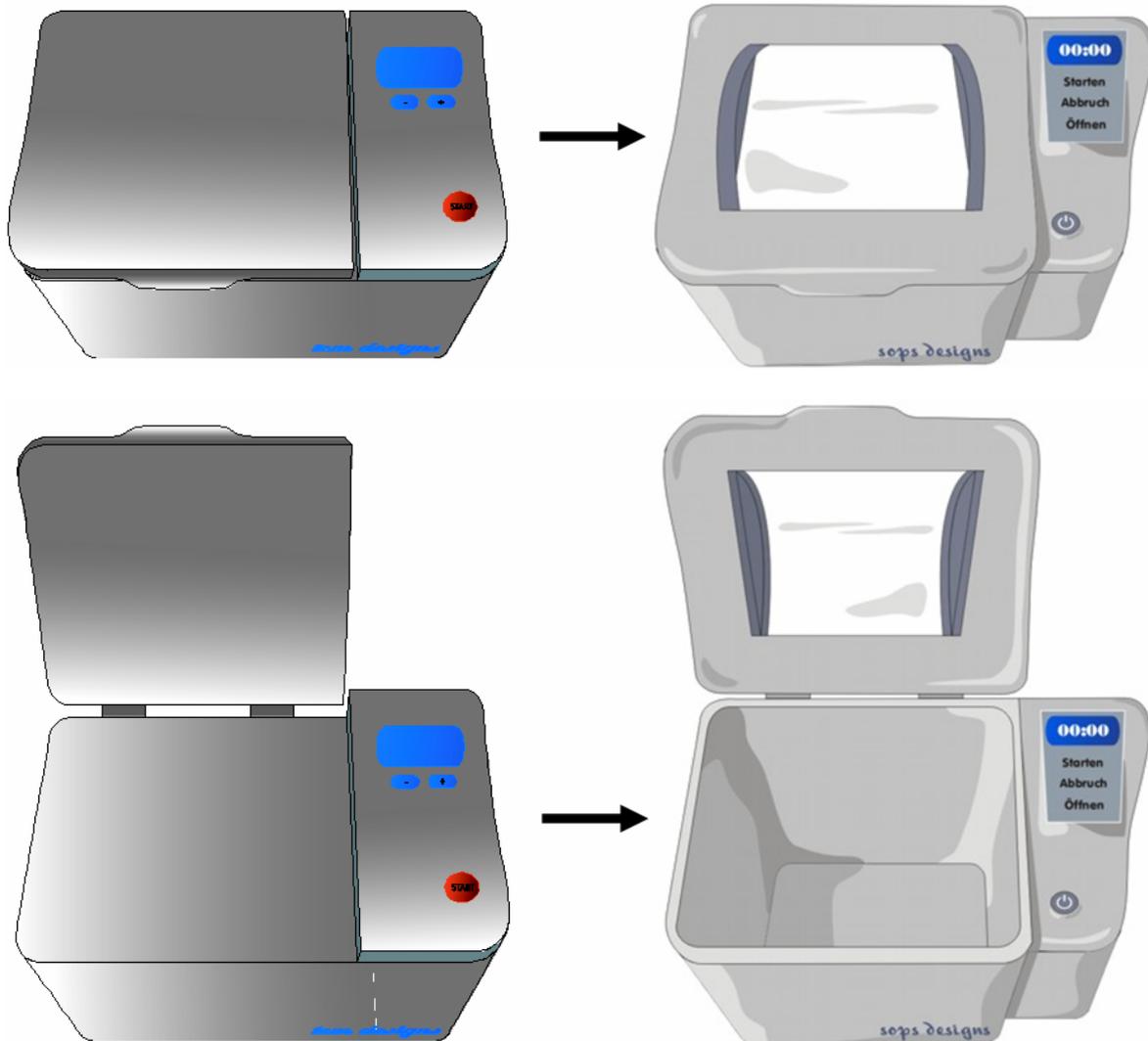
Brotbackautomat offen

Diese ersten Grafiken mussten nun noch weiterbearbeitet werden, so dass das Aussehen des Brotbackautomaten mehr dem Comicstil entsprach. Des Weiteren brauchten wir auch noch ein intuitiv zu erlernendes Bedienfeld.

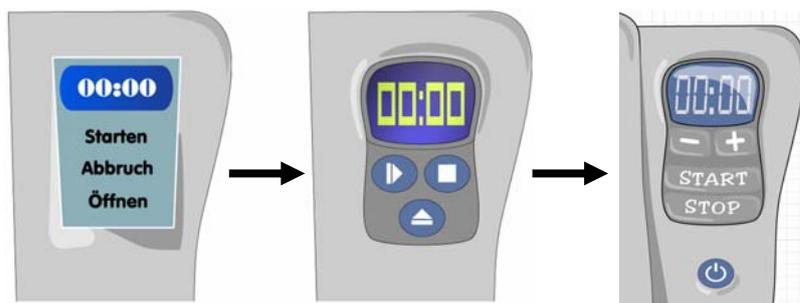


4. Entwicklung der Grafiken

Insgesamt sollte die ganze Szene am Ende wie ein Comic wirken. Dazu mussten die ersten Grafiken des Brotbackautomaten noch etwas angepasst werden.



Die Entwicklungsstufen des Bedienfeldes:





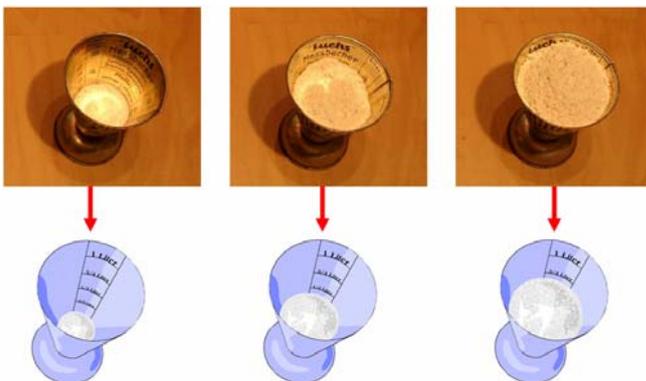
Außerdem benötigten wir nun noch einige Utensilien, wie z.B. eine Kanne mit Wasser, einen Messbecher (In diesem sollen später dann alle Zutaten abgemessen werden) oder eine Packung Milch. Diese wurden anhand einer Vorlage dann wieder vektorisiert.



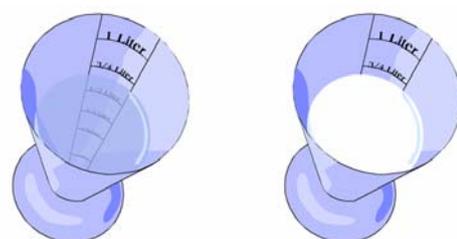
Da der Messbecher sich mit Wasser, Milch und Backmischung fühlen lassen soll, benötigten wir also noch die verschiedenen Füllstände des Messbechers abhängig von dessen Füllung.

Zutaten als Vektoren:

Backmischung

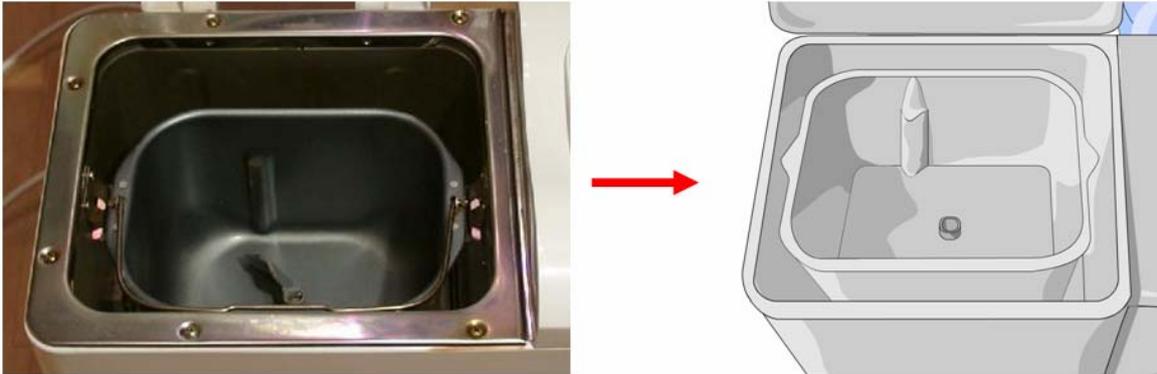


Wasser und Milch



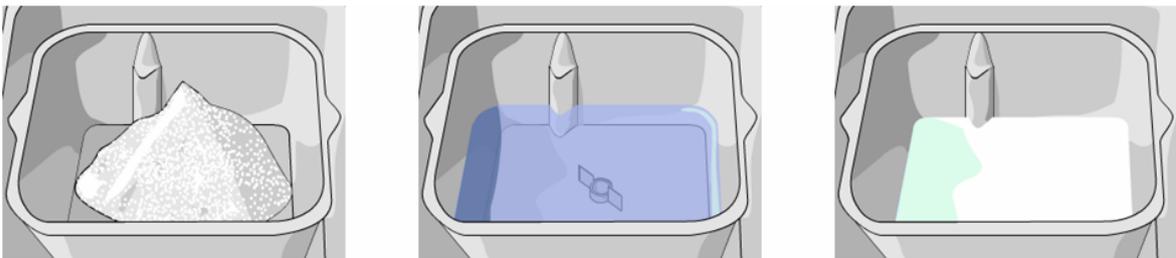


Als nächstes entstand die Backform des Brotbackautomaten.

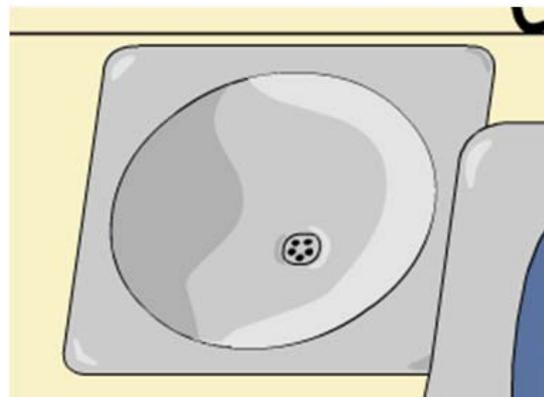


Dieser lässt sich später dann mit dem Messbecher füllen, auch die Mischung verschiedener Zutaten ist möglich.

Hier einige Beispiele der Füllstände der einzelnen Zutaten:



Um dem Benutzer die Bedienung zu erleichtern, erstellten wir noch eine kleine Bedienungsanleitung, die die einzelnen Schritte bis zum fertigen Brot beschreibt. Außerdem fehlte uns noch eine Möglichkeit, den vollen Messbecher wieder zu entleeren. Dieses Problem lösten wir mit einem Spülbecken, über dem man per Drag & Drop den Messbecher wieder entleeren kann.



Spülbecken als Resetmöglichkeit



5. Animationen

Um der ganzen Szene so viel Realismus wie möglich zu geben, benötigten wir nun noch folgende Animationen, die das ganze lebhafter gestalten sollten.

- Öffnen und Schließen des Deckels
- Animation Rührscheibe
- Rühranimation für Wasser, Milch und Backmischung
- Animationsmasken
- Animation für kochendes Wasser
- Animationen für Rauch
- Animationen für Dampf
- Animation Dampf im Kasten
- Animation Gehen

6. Geräusche

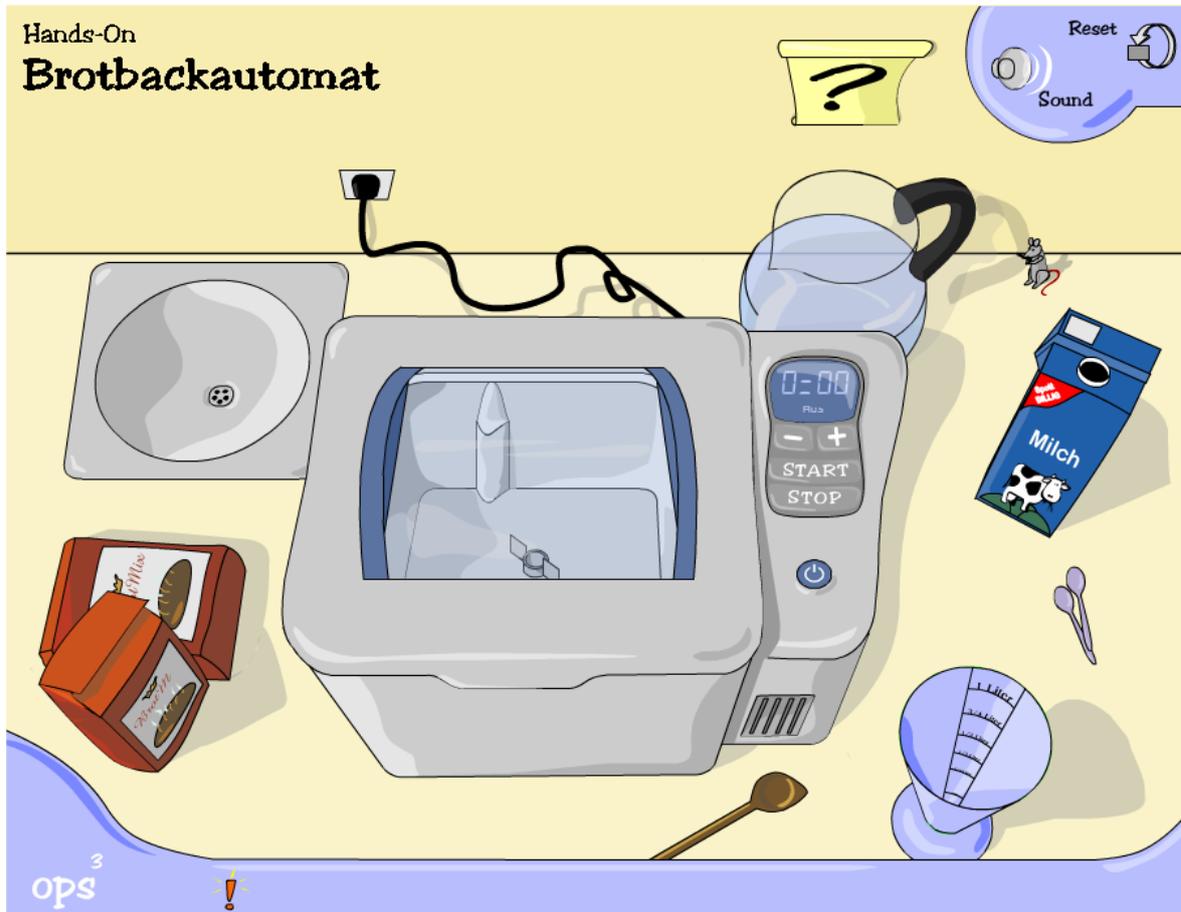
Wir benötigten neben den Animationen natürlich noch Geräusche, um auch eine akustische Rückmeldung zu erhalten.

Diese Geräusche wurden bei mehreren Backvorgängen des realen Brotbackautomaten mit einem Mikrophon aufgenommen. Da in den Aufnahmen allerdings ein Rauschen deutlich vernehmbar war, vermutlich ausgelöst durch das Eigenrauschen des Mikrofons, mussten die Dateien noch aufwändig nachbearbeitet werden.



7. Funktionen des Brotbackautomaten

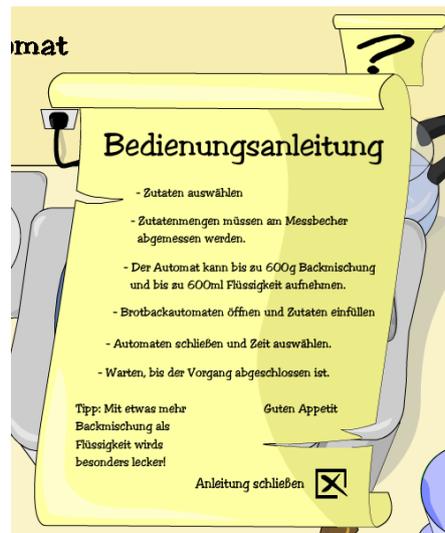
Überblick über die Funktionen des Brotbackautomaten:





Anleitung (Button):

Durch klicken auf das „?“ zeigt sich die Bedienungsanleitung des Brotbackautomaten.



Zutaten (Drag & Drop):

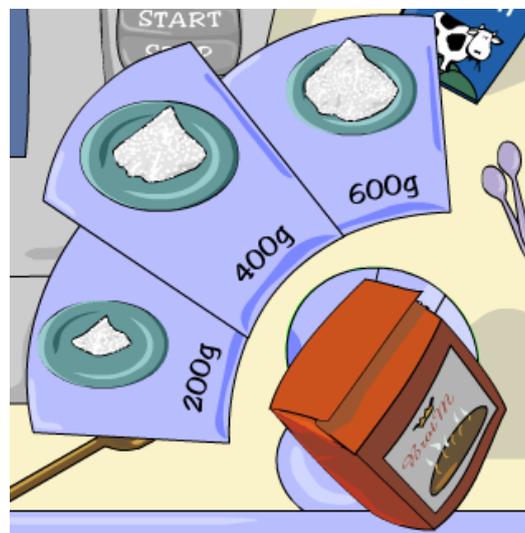
- Backmischung
- Wasser
- Milch

Die Zutaten müssen zur Auswahl der Menge auf den Messbecher gezogen werden.



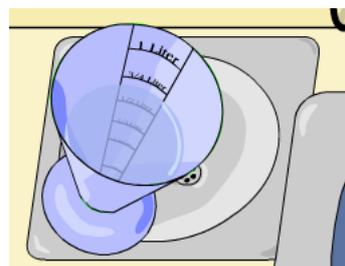
Messbecher:

Hier erfolgt die Auswahl der Menge der Zutaten.



Spüle:

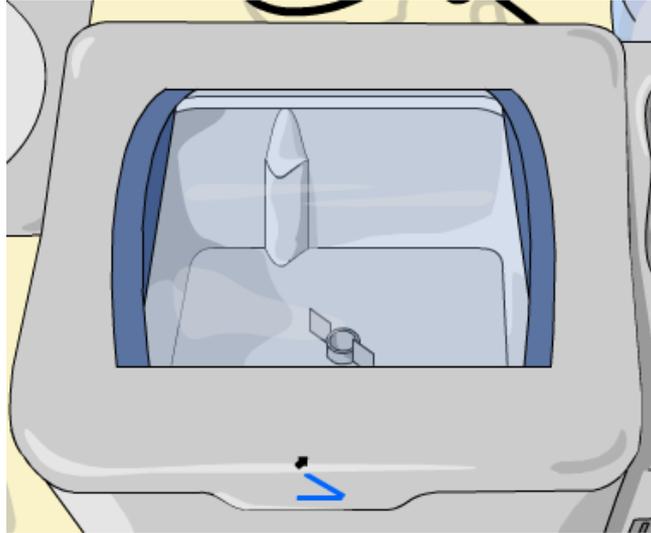
Falsch ausgewählte Zutaten können über der Spüle wieder entleert werden.





Deckel (öffnen):

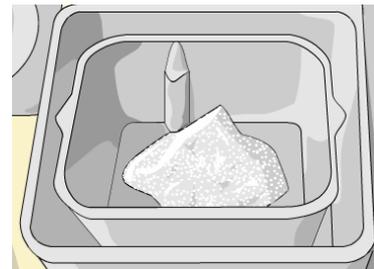
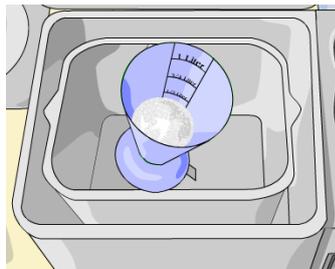
Um die Zutaten in die Brotbackautomaten zu befördern, muss der Deckel geöffnet werden.



Innenraum:

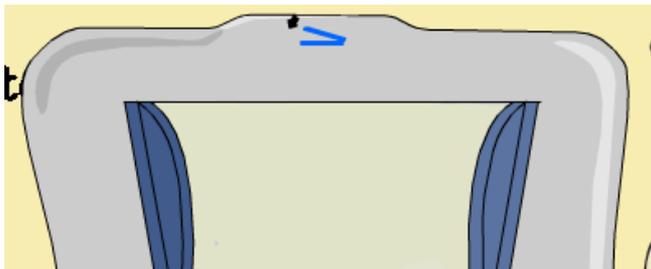
Nach dem Öffnen des Brotbackautomaten können die Zutaten per Drag & Drop in den Innenraum gelegt werden.

Nun können weitere Zutaten ausgewählt werden.



Deckel (schließen):

Nach Auswahl aller Zutaten muss der Deckel wieder geschlossen werden.



BBA anschalten:

Durch Drücken des Anschaltbuttons wird der Brotbackautomat angeschaltet. Das Display leuchtet daraufhin blau.





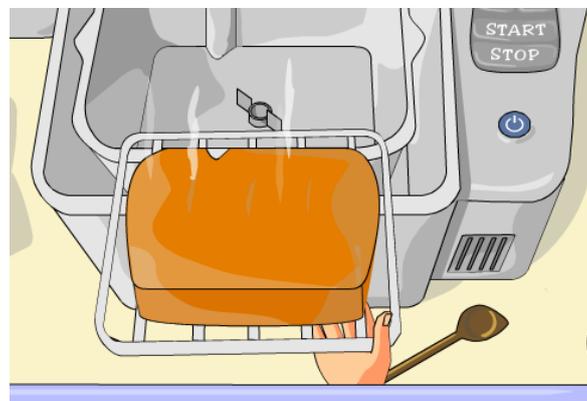
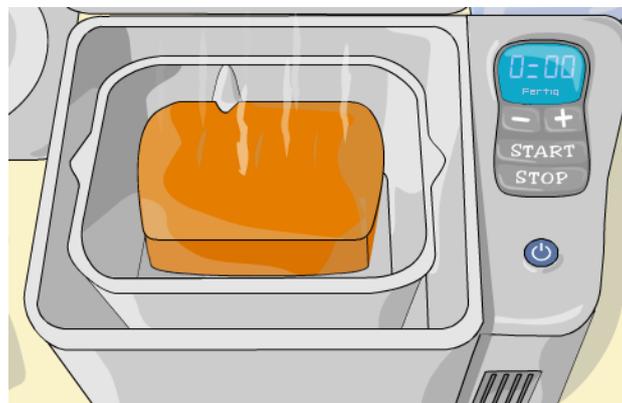
Backvorgang starten:

Nach dem Anschalten des Automaten kann über die Buttons „+“ und „-“ die Zeit verstellt werden. Beim Drücken auf „START“ wird der Backvorgang gestartet.



Backvorgang fertig:

Nach erfolgreichem Backen eines Brotes kann man das fertige Brot auf den Gitterrost ablegen und der Brotbackautomat wird neu gestartet.



Tipp: Mit etwas mehr Backmischung als Flüssigkeit wird es besonders lecker!



8. Projektmanagement des Brotbackautomaten

Das Projekt wurde in Gruppenarbeit realisiert. Den Personen wurden dabei die folgenden Bereiche zugeteilt:

Oliver Beckenhaus:	ActionScript, Dokumentation
Simon Eiersbrock:	ActionScript, Animationen
Stefan Eyerich:	Grafiken, Animationen, ActionScript
Sebastian Hemel:	ActionScript, Dokumentation
Patrick Lipinski:	Grafiken, Layout, Geräusche