



Hands On: Brotbackautomat: Kurzdokumentation

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.

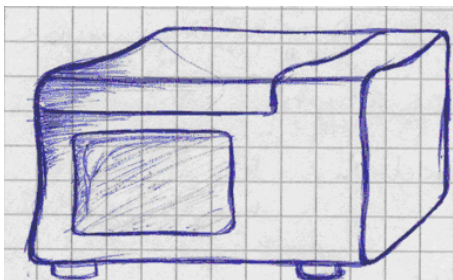
Animationen in Flash; keine Zeitvorgabe, da interaktiv.

2. Die ersten Überlegungen

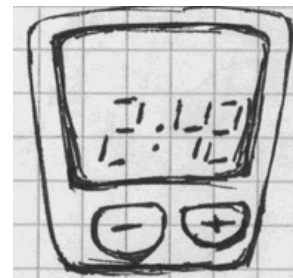
Folgende Punkte mussten zunächst geklärt werden:

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

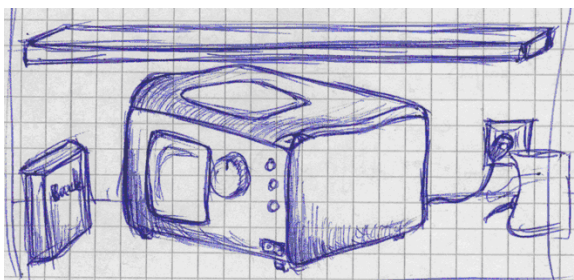
Somit entstanden die ersten Skizzen und Überlegungen.



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.



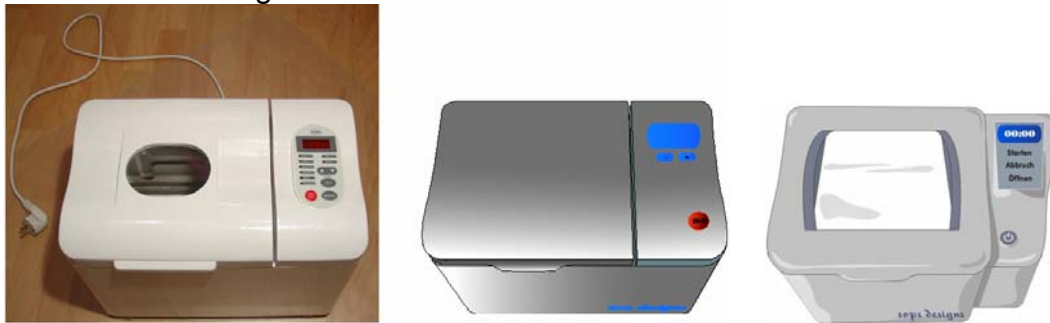
3. Die ersten Entwürfe

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

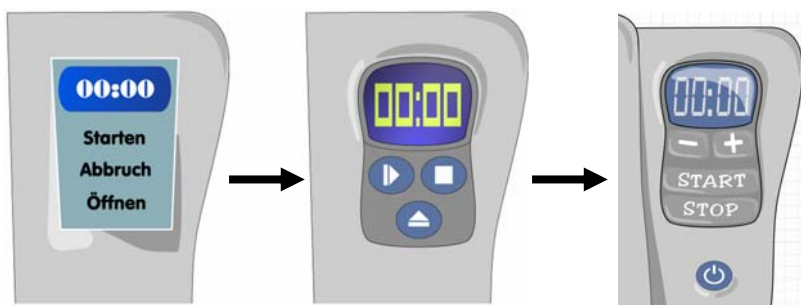
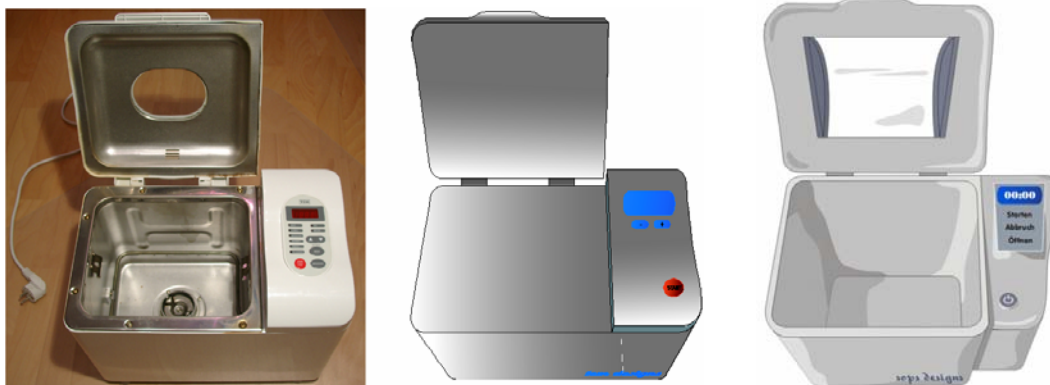


Aus diesen Fotos entstanden dann die ersten Vektorgrafiken. Diese ersten Grafiken mussten nun noch weiterbearbeitet werden, so dass das Aussehen des Brotbackautomaten mehr dem Comicstil entsprach. Des Weiteren brauchten wir auch noch ein intuitiv zu erlernendes Bedienfeld.

Brotbackautomat geschlossen



Brotbackautomat offen





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 füllen lassen soll, benötigten wir also noch die verschiedenen Füllstände des Messbechers abhängig von dessen Füllung.

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.

4. 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

5. 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 Mikrofon 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.

6. Funktionen des Brotbackautomaten

Die Funktionen des Brotbackautomaten im Überblick:



7. Projektmanagement des Brotbackautomaten

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

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