

Dokumentation - Aufgabe 1

Da ich im Rahmen eines vergangenen Schulprojektes schon eine Sammlung an Werken aus dem Impressionismus hatte, wählte ich eines welches ich auch schon einmal animiert habe um den Aufwand möglichst klein zu halten.

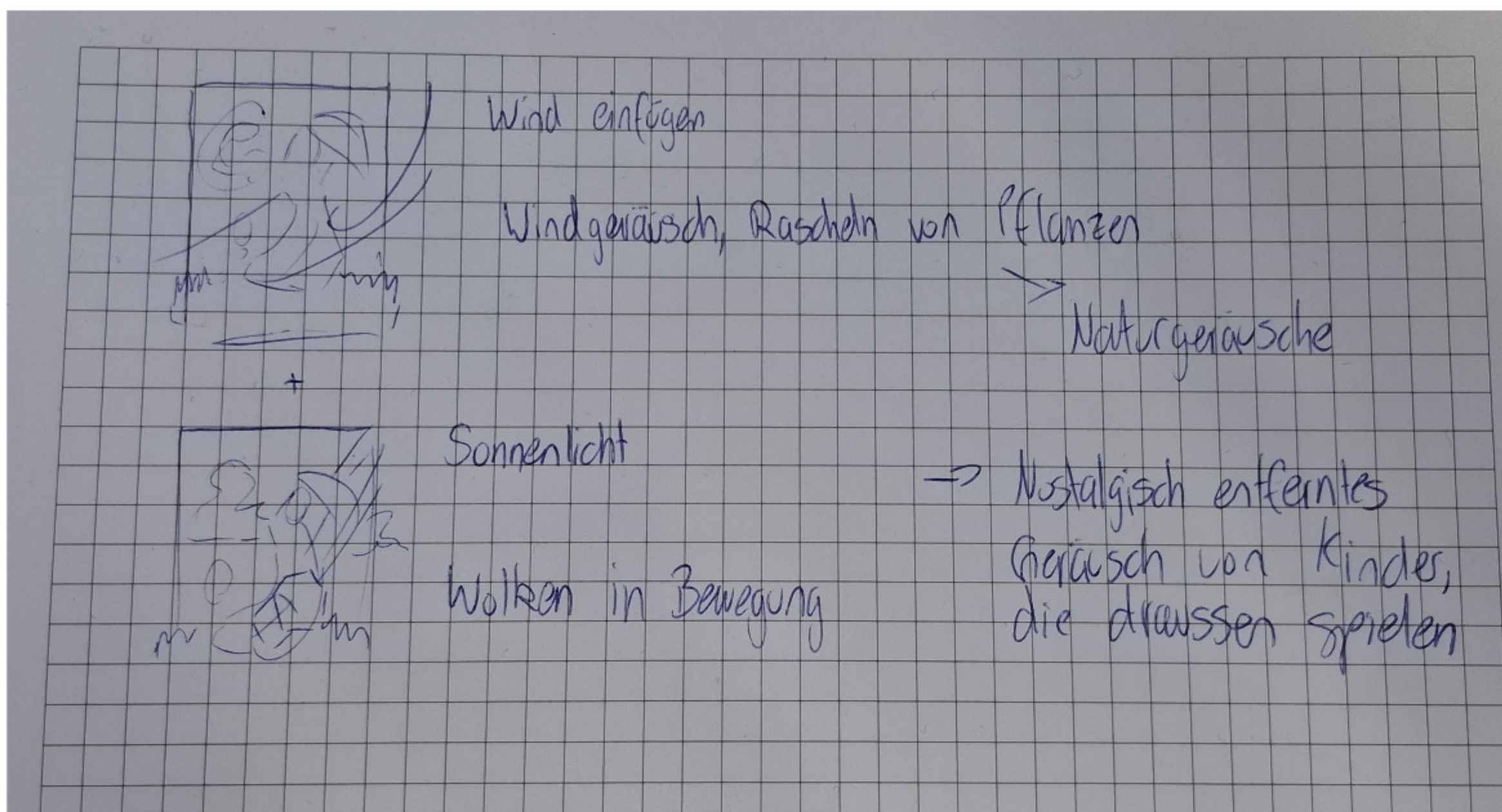
Dabei handelt es um das Bild "Frau mit Sonnenschirm - Madame Monet" von Claude Monet.



Ich kann mir eine Sonderausstellung in einem Museum vorstellen, in der man die Bilder wie zum Leben erweckt. besonders passend zum Impressionismus, da es sich oft um alltägliche Momentaufnahmen handelt, die mehr ein Gefühl auslösen sollen anstatt akurate Darstellung zu bieten. Einfache, subtile Animationen, kombiniert mit Geräuschen, die zur Szenerie passen und etwas Tiefe, können diese Gefühle noch mehr hervorheben.

Ich habe schnelle Skizzen gemacht um meine Ideen besser zu realisieren. So kam es, dass ich das Bild in drei Ebenen teilte: Hintergrund, Wolken, Vordergrund.

Die Wolken sollen langsam dem Himmel entlang ziehen, während aus dem Bild die Sonne gegen den Rücken der Frau strahlt und sich dabei Streulichter mit Partikel bilden. Das ganze ist einfach in After Effects umsetzbar.



Der Fokus steht bei meinen Ideen vor allem auf dem Umfeld und der Natur. Ich dachte mir, dass so ein windiges "Whoosh" sobald das Bild gescannt wurde wäre noch nett und Vogelgezwitscher mit Geraschel würde auch noch gut passen.

Das Animieren an sich war ganz einfach, die Sonnenlichteffekte gibt es als vorgefertigte Effekte im Aftereffects und die Wolken kann man ja einfach via Keyframing der Position bewegen und einen PingPong-Command, damit die Animation geloopt wird.

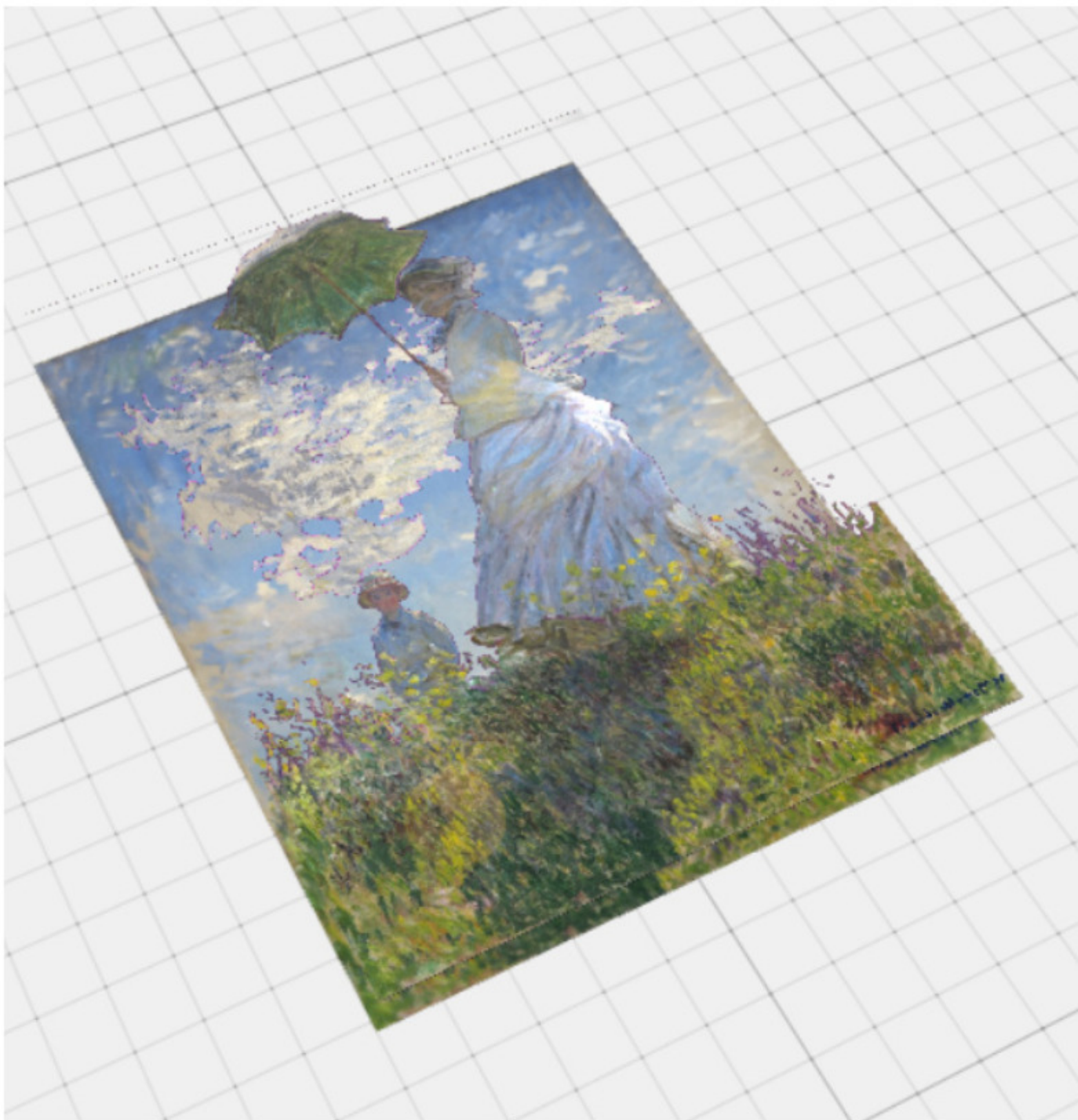
Hololink ist an sich einfach zu bedienen, ich habe die Wolken und die Sonnenlichteffekte jeweils als .mov importiert und als einzelne Ebenen genutzt. Ich musste beim Sonnenlicht etwas herum basteln, da ich die Lichtquelle im oberen Eck platziert habe und der Greenscreen nicht sauber war wegen dem Verlauf/Übergang von Bild zu Licht.. Ich habe die Lichtquelle einfach ausserhalb des Bildes platziert, somit gibt es auch keinen sichtbaren Verlauf. Auch die Grashalme sind nicht ganz so sauber, aber das hat mehr mit Zeitaufwand zu tun, da ich die Ebenen nicht super sauber freigestellt habe, aber empfinde ich für das was es sein soll als nicht weiter schlimm.



Bild zum Scannen

Es wäre noch cool wenn man so eine Art Postenlauf hat mit den QR-Codes und man die Bilder finden muss, die man einscannen soll. Man sieht zuerst nur den Hintergrund und sieht dann erst nach dem Scan das ganze Bild. Vielleicht bekommt dabei noch Info zu dem Bild, dem Künstler und der Epoche.

An sich bin ich mit dem Endresultat zufrieden, bin nur nicht wirklich von Hololink selber begeistert, da ich generell eine Abneigung gegenüber Browserprogrammen habe. Auf meinem Handy funktioniert das Scannen leider nicht, aber bei einigen anderen geht es, frage mich an was es genau liegt.



Screenshot aus Hololink



QR-Code zum Scannen

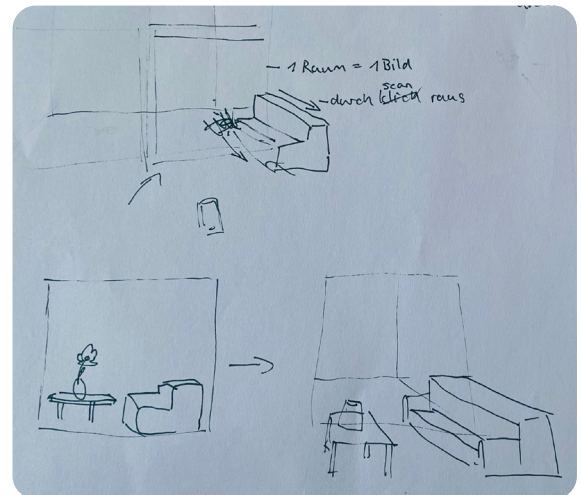
Dokumentation Aufgabe 2

Ideenfindung

Nora und Ich hatten bevor es zur Ideensuche kam, über Puppenhäuser geredet, welche dann auch zwei von drei Ideen inspirierte.

Idee 1

Eine Seitenansicht eines Puppenhauses mit vier Räumen. Wenn man mit der Kamera auf einen Raum fokussiert, geht der Raum in die Dreidimensionalität. Man kann dann die einzelnen Möbel anwählen und bekommt Infos zu den Möbel (Name, Kosten, Grösse, Material, Farbe, etc.) Vielleicht könnte man die Farbe der Möbel ändern, oder die Möbelart, ein bisschen wie eine Art Vorschau, wie die Möbel in Kombination mit anderen Möbel in einem Raum aussehen könnten.

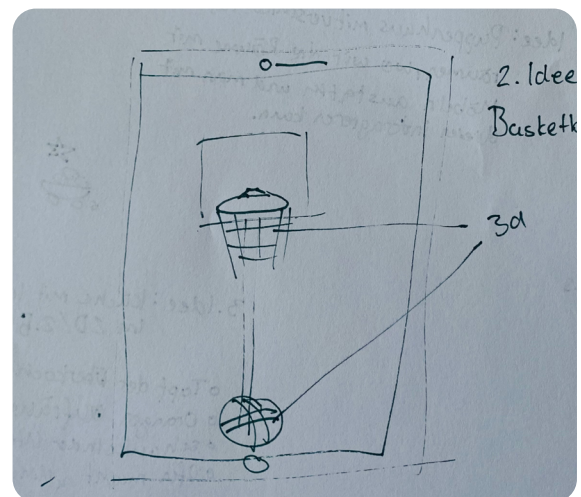


Skizze zu Idee 1

Idee 2

Ein kleines Ballwerfspiel mit einem Basketballkorb.

Wir haben Idee 1 und 2 verworfen, da wir nicht das Gefühl hatten, dass wir das ganze in 3D umsetzen können, da es uns an Erfahrung mit 3D-Modellen fehlt, also machten wir uns Gedanken, was wir im Zweidimensionalen machen könnten.



Skizze zu Idee 2

Idee 3

Wir griffen die Puppenhaus-Idee nochmals auf, dieses mal in 2D. Da wir nur eine Woche Zeit haben, konzentrieren wir uns nur auf einen Raum um Zeitdruck zu umgehen. Wir haben währenddessen schon einmal auf Pinterest nach Bildern gesucht, uns gefiel der Wasserfarbenstil. Dabei musste ich an Peterson & Findus denken, was auch einen sehr charmanten Stil hat und unsere Idee inspiriert hat.



Pettersson und Findus Wimmelbildbuch

Umsetzung

Wir haben uns auf Idee 3 festgelegt und ein Bild aus Pinterest herausgesucht, welches wir mit KI neu generieren liessen, damit es gross genug für Format A3 ist, da wir das Image Target gross genug ausdrucken möchten.

Wir haben uns überlegt was man animieren könnte im Bild und haben uns dann die Aufgaben aufgeteilt. Ich habe die einzelnen Objekte im Bild freigestellt um diese dann in Aftereffects zu animieren. Die Küchentresen und die Kochlöffel habe ich vom Hintergrund getrennt, um mehr Tiefe zu schaffen, wenn das Target Image gescannt wird.

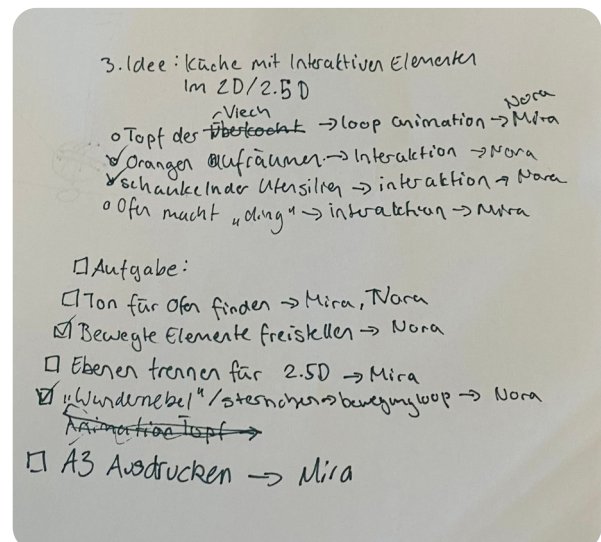


KI-generiertes Bild einer Küche

Animationen

Wenn man auf die offene Tür bei der Kücheninsel tippt, kommt eine Ratte mit Kochmütze unter dem Schrank hervor. Tippt man auf den Ofen, wird das Ofenfenster aufgeheilt und man sieht einen Kuchen. Tippt man auf das Spinnennetz, welches unter dem Regal hängt, hangelt sich eine Spinne mit grünen Rollschuhen herunter. Mein Fokus war, dass nebst dem Kuchen, auch ein paar absurde/verspielte Elemente die Leute überraschen/unterhalten. Die Ofentüre, habe ich in Photoshop generiert, die restlichen Elemente habe ich selbst gezeichnet. Die Animationen wurden in Aftereffects erstellt.

Mit den Animationen von Nora haben wir insgesamt 6 interaktive Elemente in unserem Suchspiel.



Aufgabenaufteilung

Es ist wichtig, dass man auf die Formatgrösse achtet, ich musste diese nämlich etwas anpassen, da sie die anderen MP4-Dateien in Hololink überlagerten und durch das, waren die anderen Elemente wie verdeckt und konnten nicht ausgelöst werden.

Wegen der Grössenanpassung litt die Auflösung kleinerer Elemente, wie der Spinne, stark darunter.



Selbst gezeichnete Tierchen und generiertes Ofenfenster

Anwendung

Unsere Zielgruppe sind Kinder, welche mit den Eltern zusammen mit verschiedenen Bildern interagieren können. Die Räume könnten erweitert werden, man kann es in einem Wimmelbildbuch einsetzen, oder generell in Bilderbüchern. Ich kann es mir in einem Spielzeug oder Comicmuseum gut vorstellen.

Die Aufgabe steht schon gross auf dem Target Image, was ein glücklicher Zufall ist, da wir die Schrift für den Kontrast hinzufügen musste, damit die Kamera das Bild überhaupt erkennt. Man könnte auch noch eine Erzählerstimme hinzufügen, welche daraus auch eine verspielte Lernerfahrung machen könnte oder noch mehr Humor mitbringen kann. An sich fügt diese Erfahrung Bewegung in ein statisches 2D Bild hinzu.

Es funktioniert am besten mit dem Tablet, da man so auch besser die einzelnen Elemente antippen kann, man könnte das Gerät vor Ort zur Verfügung stellen, da nicht alle Geräte das Target Image richtig erkennen können. So kann man auch das Tablet direkt entsprechend sichern, da Kinder nicht gerade für ihre Feinmo-

KI-generiertes Mockup-Bild mit Zielgruppe



Fazit

Ich war anfangs besorgt, dass unser Projekt zu simpel ist, wir haben es zwar bewusst so gehalten, aufgrund unserer Erfahrungen und der knappen Zeit. Aber im Laufe des Projektes konnten wir unsere Idee immer besser definieren und ausarbeiten, dass am Schluss ein zufriedenstellendes Resultat zu Stande kam.

Mit Hololink muss man viel herumprobieren und oft funktionieren Dinge auch nicht, obwohl sie eigentlich sollten. Da ist es auch ein Herausfinden was nun das Problem ist, wie z.B. bei der Ratte, die die ganze Zeit das einzige Element war, welches reagierte, bis wir auf die Idee kamen, dass es am Format liegen könnte, welches die anderen Dateien überlagerte.

Schlussendlich ist es wichtig die Erwartungshaltung laufend anzupassen, geduldig zu bleiben und immer weiter auszuprobieren, bis ein Element endlich funktioniert.



Target Image



QR-Code zum scannen