

 FlashProjekt 2005

Dokumentation

der Projektarbeit virtuelles Hands-On „Herd mit Backofen“

Projektteam: Jörg Schüler, Karl Baase, Kay Wiegand

Inhalt

1. Unsere Aufgabe
2. Entwicklung Konzept und Scribbles
3. Grafische Entwicklung
4. Programmiertechnische Entwicklung
5. Endergebnis

1. Unsere Aufgabe

Erarbeiten Sie für einen Herd mit Backofen eine interaktive Animation, mit der die 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.

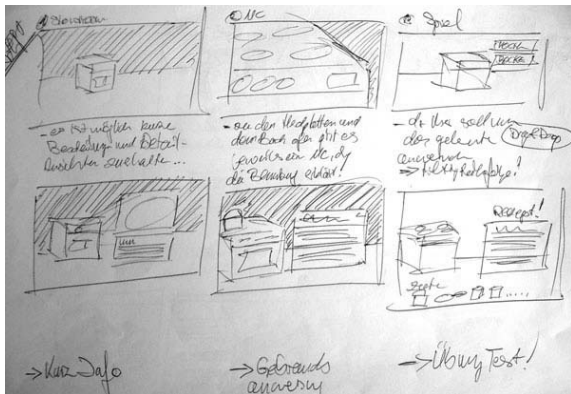
2. Entwicklung Konzept und Scribbles

Das Konzept war recht schnell gefunden. Wir wollten eine Flash-Applikation bauen, die aus drei Modulen besteht. Im ersten Modul sollte ein 3D-Objekt des Herd mit Backofen zu sehen sein und dem User mit Hilfe von Detailansichten und Kurzinformationen nach Mouseover-Effekten unseren Herd mit Backofen vorstellen. Im zweiten Modul sollten komplett animierte Filme ablaufen, die dem User die gängigsten Funktionsweisen aufführen und zeigen, wie man diverse Essen zubereitet. Im dritten Modul sollte der User selbst per Drag & Drop verschiedene Essen zubereiten. Somit war die Idee des HandsOn durch die interaktive Einbindung des Users in Modul 1 und 3 umgesetzt. Natürlich sollten auch ein Intro, Kontaktinformationen, rechtliche Hinweise und diverse Sounds nicht fehlen. Es wurde sogar der Ansatz verfolgt, alle Texte auch hörbar zu machen. Die konzeptionelle Arbeit wurde überwiegend von den drei Leitern des Teams, Jörg Schüler, Karl Baase und Kay Wiegand, übernommen.

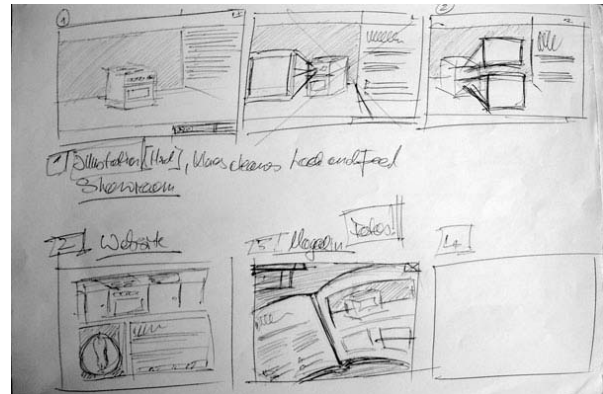
Da dieses Projekt einigen Teammitglieder als Referenz für zukünftige Bewerbungen dienen sollte waren die Ansprüche an die gestalterische und programmiertechnische Arbeit sehr hoch angesetzt.

Es folgen einige der anfänglichen Scribbles um unser ersten Gedanken besser zu veranschaulichen:

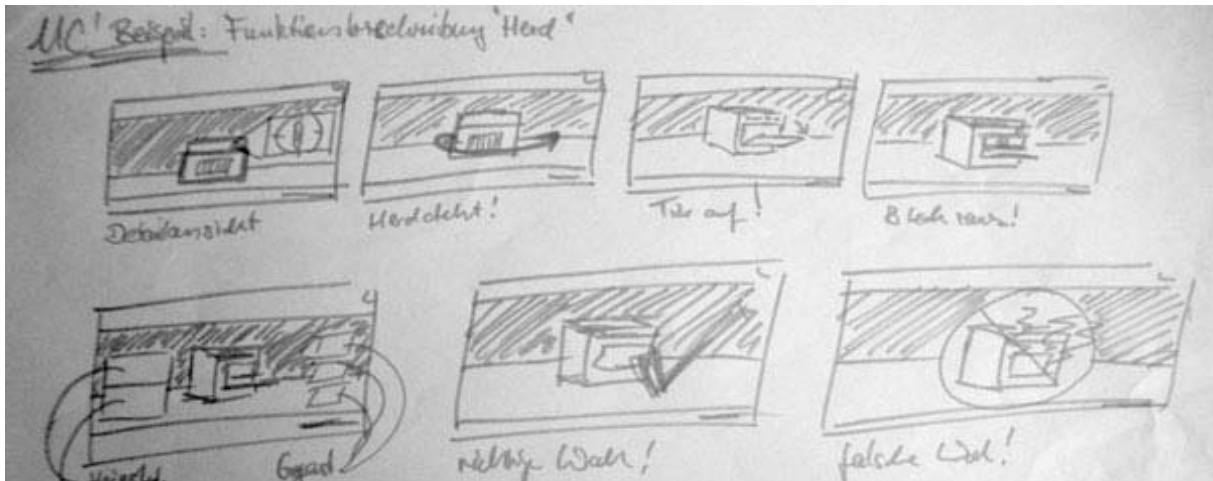
Frühe Veranschaulichung der drei Module:



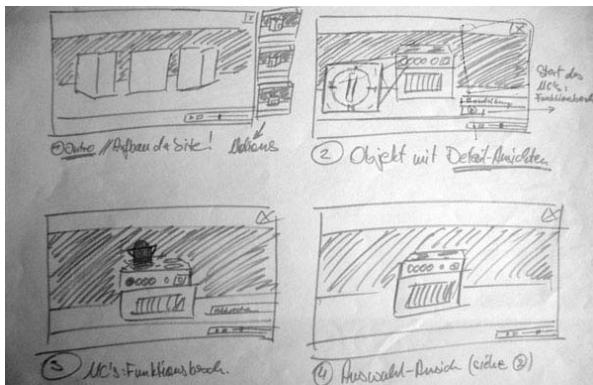
Erste Ideen zur Gestaltung der Applikation:



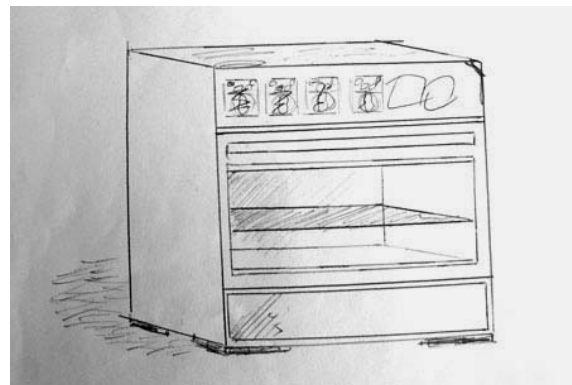
Erste Ideen zur Gestaltung der Aufgaben:



Erste Ideen zur Gestaltung der Ausstellungshalle:



Frühe Skizze des Herd mit Backofen:



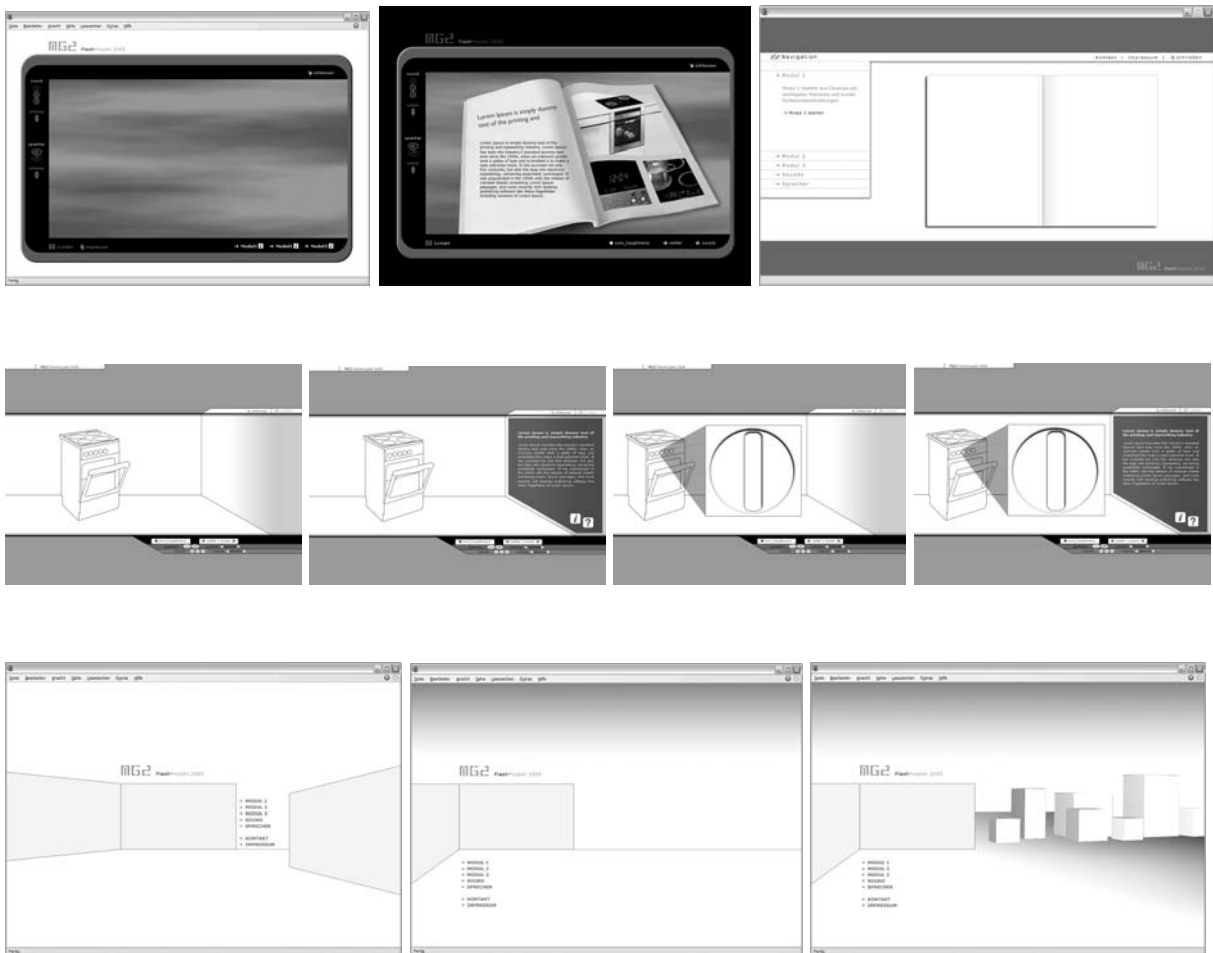
Im Laufe der Entwicklung und unter dem Zeitdruck mussten wir das zweite Modul streichen und durch das dritte ersetzen. Letztendlich wurde das folgende stichwortartige Konzept umgesetzt:

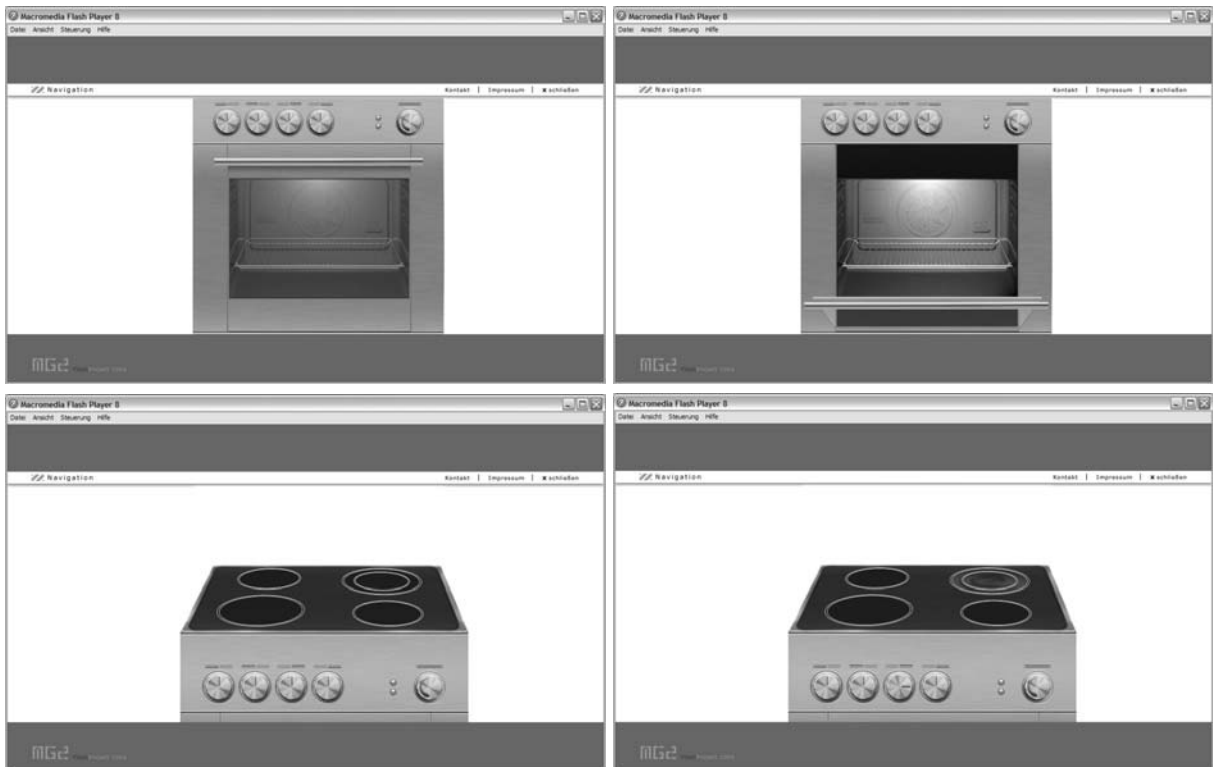
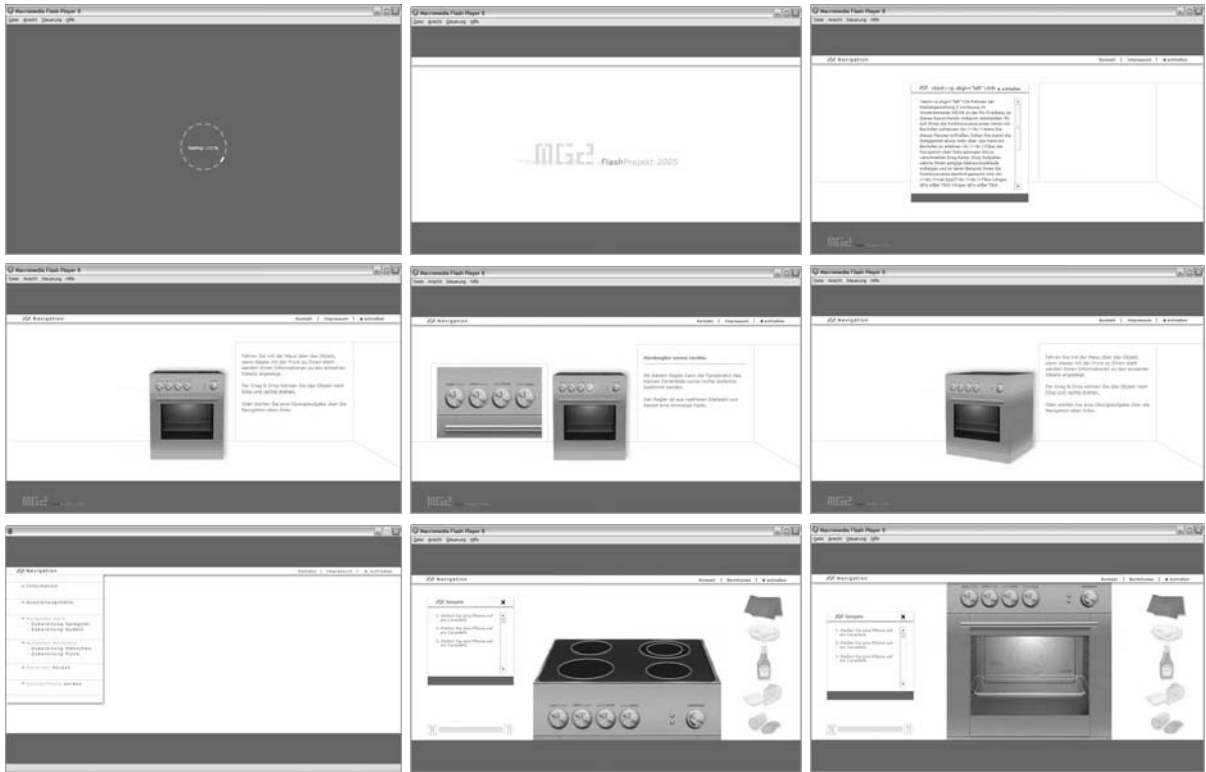
- **Preloader**
- **Intro**
Aufbau der Applikation durch Erscheinen der verschiedenen Elemente.
- **Ausstellungshalle**
Bewegliches 3D-Objekt, welches per Mouseover Kurzinformationen und Detailansichten zur Verfügung stellt.
- **Aufgaben für Herd**
Mit Hilfe einer Anleitung sollen per Drag & Drop zwei Essen (Spiegelei, Nudeln) zubereitet werden.
- **Aufgaben für Backofen**
Mit Hilfe einer Anleitung sollen per Drag & Drop zwei Essen (Hähnchen, Pizza) zubereitet werden.
- **Navigation**
Die Navigation ermöglicht jederzeit den Wechsel in andere Bereiche der Applikation und zusätzlich den Aufruf von Kontaktinformationen und rechtlichen Hinweisen. Auch die Einstellungen für den Sound sind hier zu finden.
- **Soundsteuerung**
Der Ablauf der Animationen wird durch Soundeffekte unterstützt und eingblendete Texte werden durch einen Sprecher akustisch wiedergegeben. Steuerungselemente für den Sound befinden sich in der Navigation.

4. Grafische Entwicklung

Längere Zeit wurde über die grafische Umsetzung diskutiert. Zur Debatte standen verschiedene gestalterische Ansätze wie zum Beispiel Comic-Style, Illustrations-Style, Vektor-Style und Fotorealistic-Style. Ebenfalls standen verschiedene Präsentationsarten zur Debatte. Ein interessanter Ansatz war die Präsentation in Form einer interaktiven Zeitschrift. Nach den ersten Layouts und Versuchen das benötigte Bildmaterial zu erstellen haben wir uns darauf geeinigt selbsterstellte Pixelgrafiken zu verwenden und die Applikation in Form einer Ausstellungshalle zu realisieren. Die grafische Gestaltung der Applikation und Erstellung aller notwendigen Grafiken wurde von Kay Wiegand realisiert.

Es folgen einige der ersten Layouts bis hin zur final Version:





5. Programmiertechnische Entwicklung

Den Anspruch, den wir an uns selbst stellten war sehr hoch. Zum größten Teil ist die Applikation ausschließlich mit AS (ActionScript) erstellt. Nur in Ausnahmefällen und dort wo es aus dem zeitlichen Gesichtspunkt Sinn machte wurde zeitleistenorientiert gearbeitet. Die final Applikation besteht hauptsächlich aus einer mainStage-Datei, die das Gerüst der Anwendung darstellt. Die gesamte Navigation ist objektorientiert erstellt und wird zur Laufzeit in die mainStage geladen. Die einzelnen Drag & Drop Aufgaben sind separate, überwiegend objektorientiert, Flash-Dateien und werden ebenfalls zur Laufzeit hinzugeladen. Die Ansprechpartner für den Programmcode sind hauptsächlich Kay Wiegand und Jörg Schüler für die mainStage, Jörg Schüler für die Navigation und Karl Baase für die Drag & Drop Aufgaben.

Zu erwähnen ist, dass das gesamte Projekt mittlerweile einen Umfang von ca. 3000 - 4500 Code-Zeilen aufweist. Hinzu kommen noch zahlreiche zeitleistenorientierte Movieclips in der mainStage.

6. Endergebnis

Das Endergebnis dieses Projekts, d.h. die ausführbare Applikation und alle final erstellten Grafiken sowie Programmcodes sind auf der mit ausgehändigten CD-Rom zu finden. Unser Fazit ist, dass wir aus dieser Projektarbeit viele Erfahrungen aus dem Produktionsbereich sammeln und besonders in Bezug auf Teamarbeit und Teamfähigkeit einiges dazu lernen konnten.