5G - EINE ANIMATION

DIE FÜNFTE MOBILFUNKGENERATION, ERKLÄRT MIT EINER ANIMATION

Noah Gempeler und Emanuel Kionke

Geplant war eine span-

nende BG Arbeit zum Thema

Mobilfunkgeneration 5G. Also machten wir uns Gedanken darüber, welche Informationen wir zu 5G auf welche Weise umsetzen

wollten. Wir beide fanden es spannend, wie Menschen Angst vor 5G haben und wollten dem auf den Grund gehen. Deswegen hatten wir zuerst die Idee, eine Dokumentation darüber zu filmen. Wir merkten aber schnell, dass viele Menschen noch gar nicht wussten, was 5G überhaupt ist und wollten deshalb noch ein Video zur allgemeinen Erklärung von 5G gestalten. Als wir merkten wie viel Zeit und Aufwand eine Animation kostete, fokussierten wir uns nur noch auf dieses Video.

Es wurde fortlaufend an unserem Skript für die Animation weitergeschrieben und Passagen verändert. Sobald wir wieder einen Satz hatten, wurde dieser illustriert und animiert. Das Animieren versuchten wir zuerst auf eine andere Art (siehe 1. QR-Code) aus, bis wir auf die folgende Technik umstiegen. Die Illustrationen wurden im Programm Adobe Illustrator gemacht. Das Vektorbasierte Programm ermöglichte es uns die Illustrierten Objekte so zu vergrössern wie wir wollten, ohne dabei einen Qualitätsverlust zu erleiden. Diese Eigenschaft war notwendig für eine gute Animation, bei der die Objekte viel skaliert und bewegt wurden. Jedes Objekt wurden in einzelnen Schritten zusammengestellt, so wie es unten im "Illustrationsprozess" zu

sehen ist. Weiter wurden diese Illustrationen in Adobe After Effects zum Leben erweckt. Beim Animieren wurde vor allem auf den Flow geachtet. Ermöglicht wurde uns das durch den Ease-Effekt (siehe 2. QR-Code). Eine fertige Animation (siehe 3. QR-Code) erforderte viele Anpassungen, bis sie perfekt war.



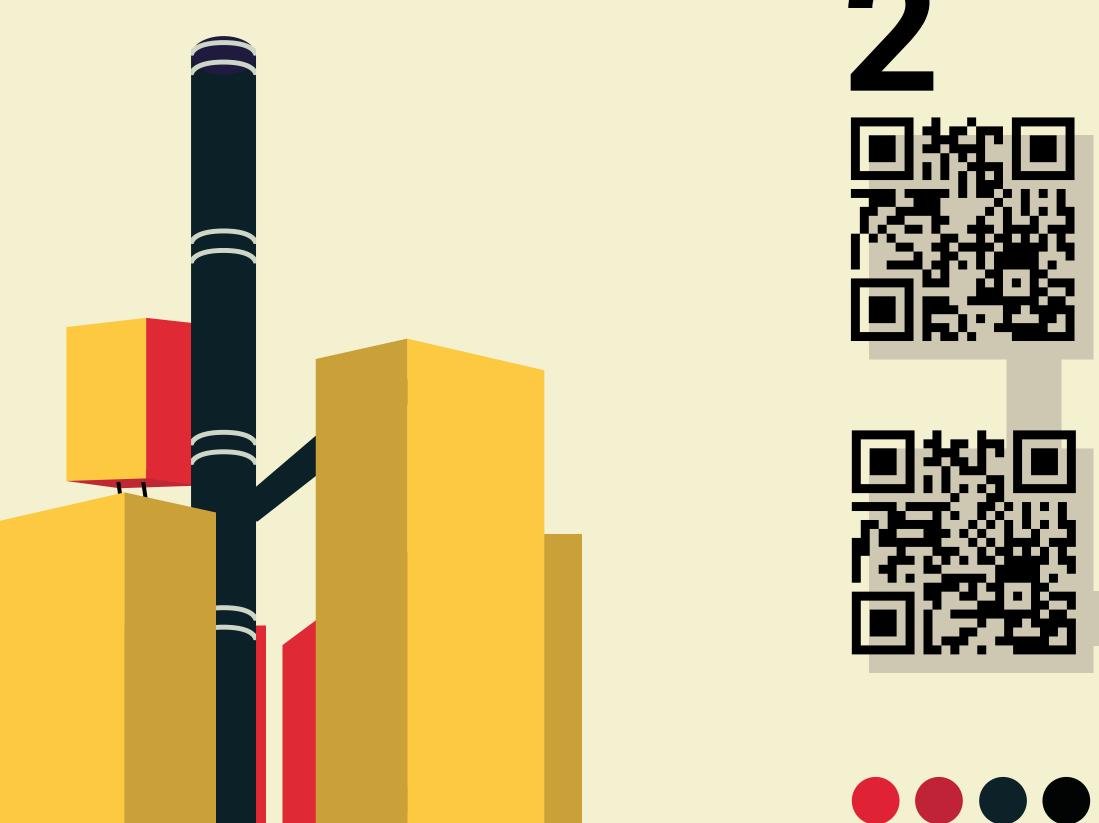




Illustration in Adobe Illustrator

Animation in Adobe After Effects

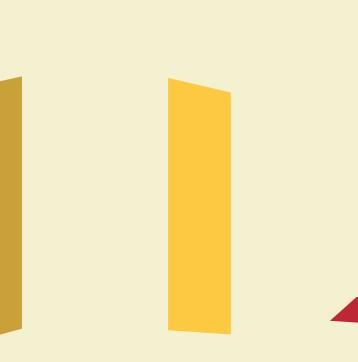
Wir finden, dass unser Endprodukt (siehe 4. QR-Code) gelungen ist. Trotzdem gibt es Bereiche, die wir besser hätten machen können. So hätten wir uns z.B. noch mehr Zeit für die Tongestaltung aufwenden können. Allgemein fanden wir im Nachhinein immer wieder Sequenzen, die wir besser oder anders hätten machen können. Das Arbeiten auf zwei verschiedenen Computern gleichzeitig führte öfters zu Problemen. Aber auch diese Hürden konnten wir meistern, und sind froh darüber ein Endprodukt zu zeigen, das ganz allein von uns produziert wurde. Jede noch so kleine Grafik ist von uns gestaltet und animiert, so wie auch die Stimme, die selber aufgenommen wurde. Auch sind wir stolz darauf ein Endprodukt zu haben, bei dem das Design über die ganze Arbeit



Endprodukt

hinweg strikt durchgezogen ist.





Illustrationsprozess