

AR Projekt

Deutsches Museum

25. Oktober 2019



- 1 Diorama
- 2 Töpfer
- 3 Holzjunge
- 4 Ofen
- 5 Rührknecht
- 6 Frau mit Amphore

Diorama

- » In der Gesamtansicht werden die einzelnen Stationen durch dezente Umrandung gekennzeichnet.
- » Per Tapp ruft man die weiteren Informationen zu jeder Station auf.
- » Dabei spielen wir auch mit der Zeit: Bei einigen Stationen sieht der Betrachter was unmittelbar davor geschah, bei anderen was als nächstes kommt.
- » Es werden grundsätzliche AR-Elemente eingebaut: Vögel fliegen durch das Diorama. Diese können im gesamt Diorama fliegen. Vorder- wie Hintergrund





1 Station 1

- » Wir schlagen vor einen „Zeitreisenden“ als Kunstfigur in die AR-Funktion einzubauen. Diese Figur erklärt die Entstehung des Dioramas und zeigt wie viel Wissen und Liebe zu Detail darin steckt.

Dadurch soll der Betrachter mehr Verständnis und Begeisterung für die Diorama generell entwickeln.

- » Darüber hinaus kann diese Figur hilfreich sein, um bei den weiteren Stationen Erklärungen abzugeben.

2 Töpfer

- » Wir planen einen zweiten Töpfer vor das Gebäude zu setzen, da er dann einfacher zu animieren ist.
- » Geplant ist den Töpfer weiterhin sitzend Töpfern zu lassen. Die Scheibe dreht sich und die Hände bewegen sich am Krug. Alles in gemächlicher Geschwindigkeit.
- » Frage: Ist eine Platzierung außerhalb der Überdachung auch aus historischer Sicht vertretbar?





3 Holzjunge

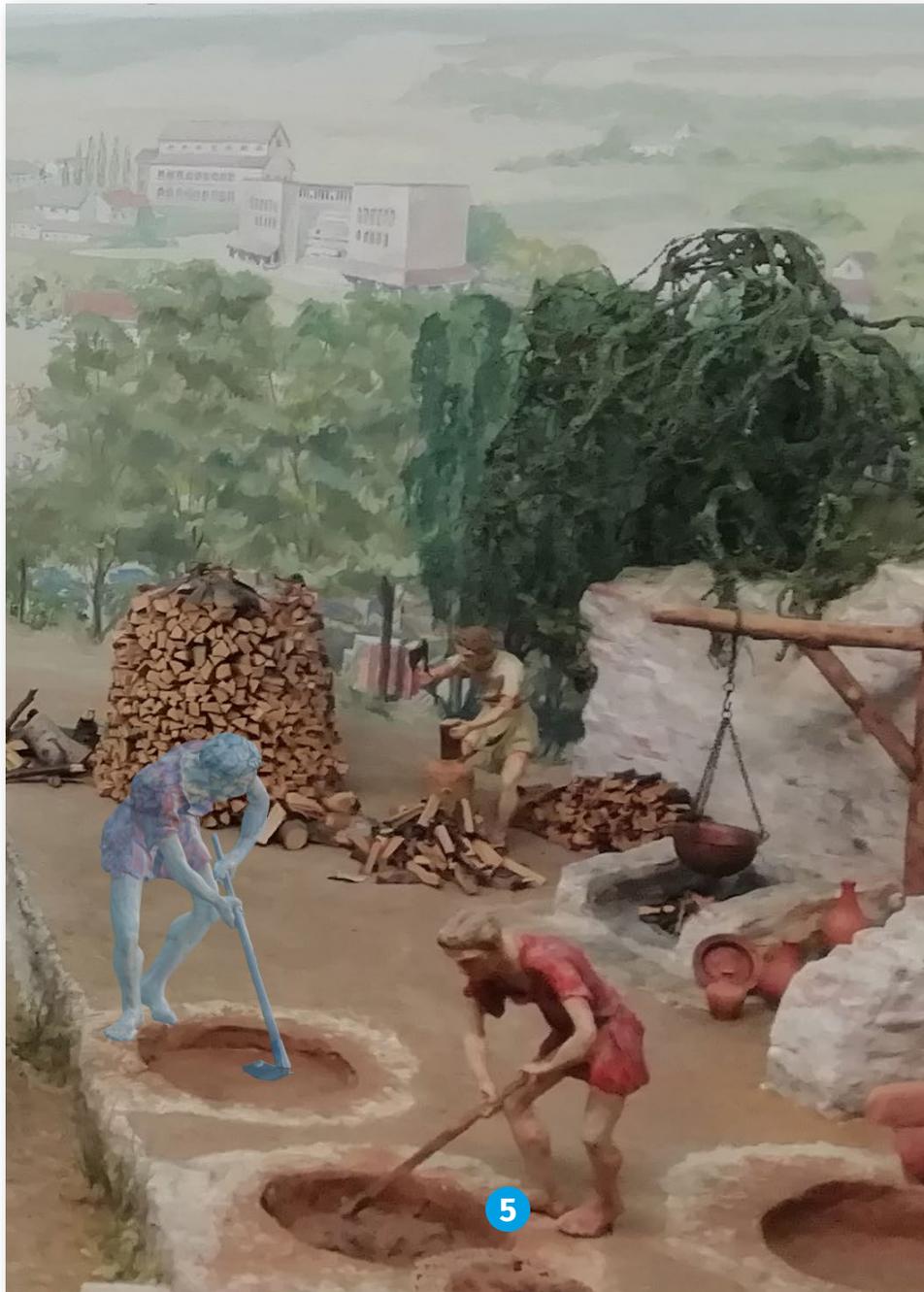
Diese Figur ist derzeit noch nicht im Diorama und liefert den Blickkontakt zum Besucher.

- » Der Junge kommt hinter dem Ofen vor und legt Holz auf dem Stapel ab.
- » Tapp: Er stoppt, lächelt und winkt dem Besucher zu. Dies macht der Junge auch ohne Tapp, nach einer kurzen Wartezeit.

4 Ofen

- » Es wird ein Querschnitt des Ofens erstellt. Dieser zeigt auch die Befeuerung.
- » Animation: Der Ofen fängt an zu rauchen.
- » Gesten: Man kann den Ofen auch heranzoomen, um Detail des Querschnitt zu sehen.
- » Verschiedene i-Punkte liefern weitere Informationen zu den Details.





5 Rührknecht

- » Wir ergänzen am hinteren Feld eine Person, die dauerhaft rührt.
- » Die Tonmasse bauen wir nach.

Fragen:

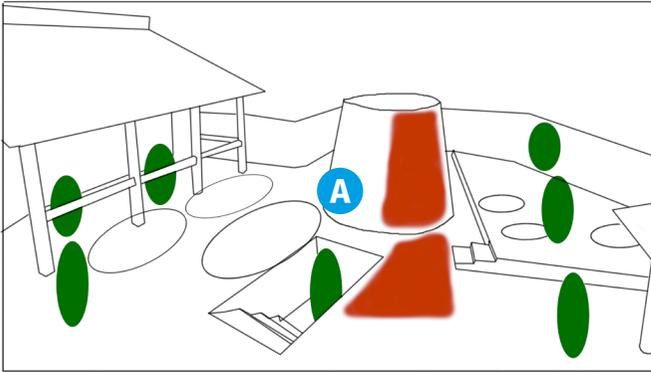
- » Wie lange wurde der Ton gerührt?
- » Wurde der fertige Tonteig auf der Scheibe geschaufelt oder mit der Hand rübergeschafft?

6 Frau mit Amphore

- » Tapp: Geist löst sich aus der Originalfigur heraus und läuft nach links.
- » Die Frau blickt auf und lässt erschrocken den Krug fallen.
- » Infotafel erscheint: Tonscherben bilden die oberste Schicht im Ofen.
- » Für das Zerschneiden des Krugs wird der eingebauten Physik der Spielengine überlassen. Dazu wird ein preshattered Krug erstellt.



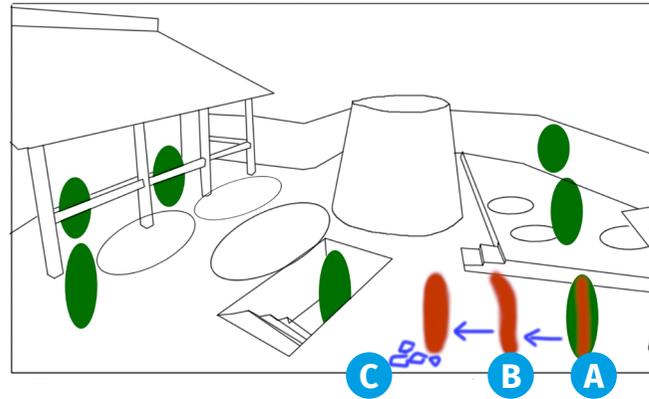
Storyboard



Ofen

Ist er nicht angewählt raucht er. Per Tapp öffnet er sich.

- A** Mit einem Tapp auf den Ofen öffnet sich ein Querschnitt bis in den Boden

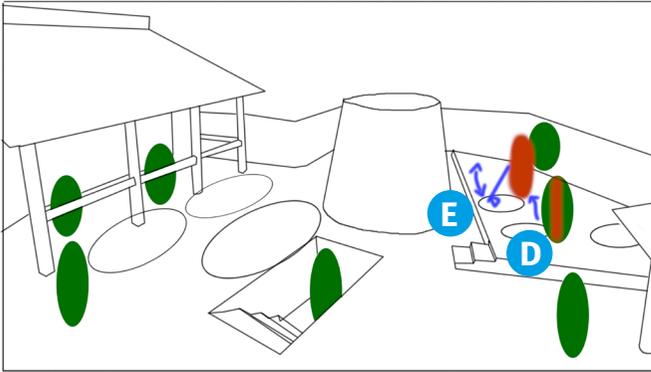


Frau mit Amphore

Ablauf wird nach antappen gestartet. Nach 3. Auflösen des Geistes.

- A** Geist herauslösen
- B** Stoplern
- C** Krug fallen lassen & ärgern

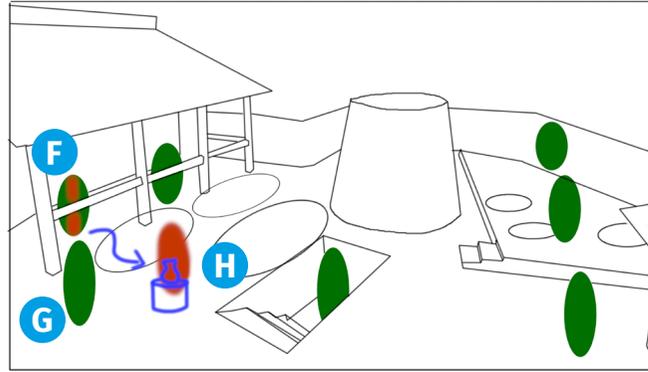
Storyboard



Rührknecht

Ablauf wird nach antappen gestartet. Löst sich nach acht Sekunden Arbeit auf.

- D** Herauslösen & laufen
- E** Hacken & rühren

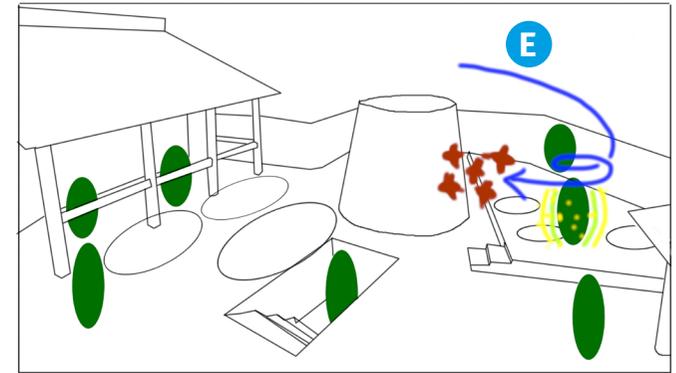
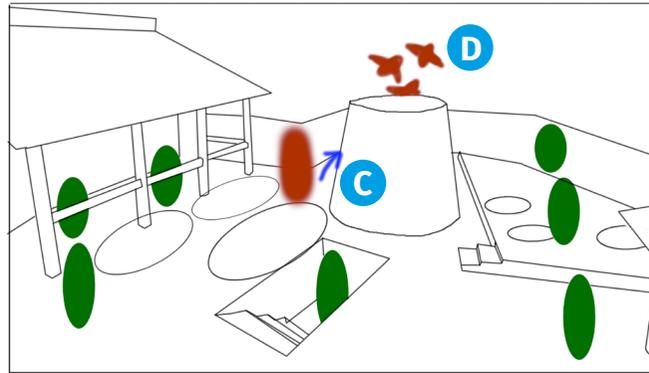
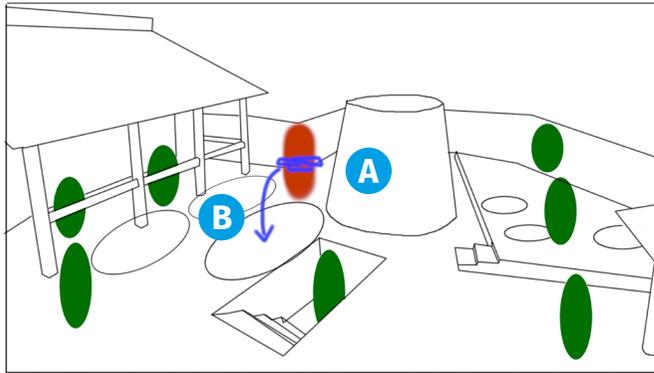


Töpfer

Ablauf wird nach antappen gestartet. Löst sich nach acht Sekunden töpfern auf.

- F** Herauslösen als Seelenkugel
- G** Durch Strukturen schweben
- H** Sitzender Töpfer aus Kugeln

Storyboard



Holzjunge

- A** Tritt hinter Ofen hervor
- B** Wirft Holz auf Haufen

Vögel

- C** Zurück hinter den Ofen
- D** Vögel steigen auf

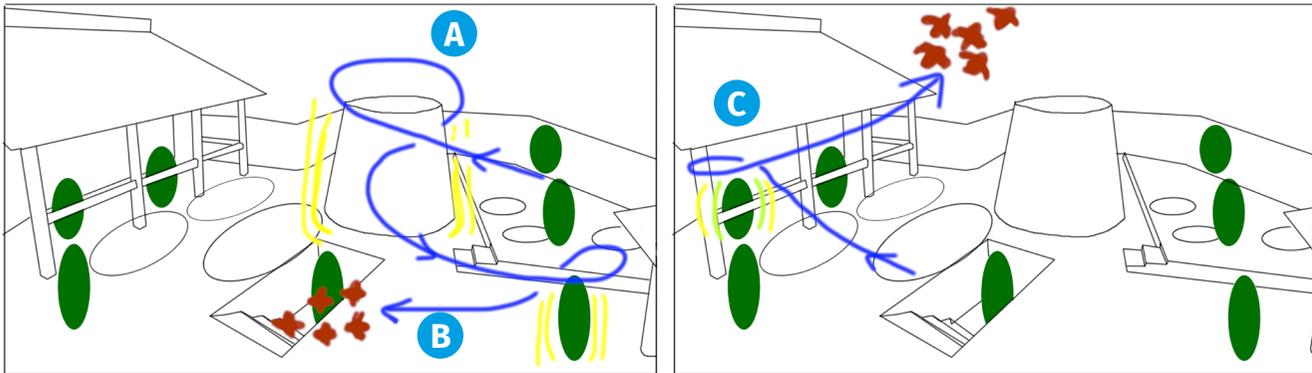
- E** Vorbeiflug Rührknecht.
Umrandung pulsiert.

Ist der Betrachter untätig startet nach einer bestimmten Zeit eine Animation zum Aktivieren des Betrachters.

Die Animation startet mit dem Jungen der hinter dem Ofen hervor tritt und Holz auf den Stapel wirft.

Im Hintergrund steigen fünf Vögel auf. Diese fliegen jede Station ab und beim Ankommen der Tiere pulsiert die dezente Umrandung der Station.

Storyboard



A Vorbeiflug Ofen

B Vorbeiflug Frau mit
Amphore.
Umrandung pulsiert.

C Vorbeiflug Töpfer.
Umrandung pulsiert.

Tappt der Nutzer während des Flugs auf eine Station fliegen die Vögel schneller aus dem Bild.

Modell zum Testen der AR-Funktionen



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit – wir freuen uns auf Ihr Feedback!

elfgenpick gmbh & co. kg
Werner-Heisenberg-Straße 4
86156 Augsburg
T. +49 821 450 701-0
F. +49 821 450 701-19

welcome@elfgenpick.de
www.elfgenpick.de