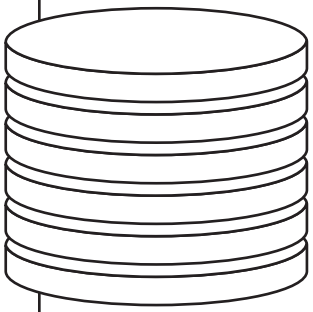
Projekt:	Thema:	Autor:	Version:	Datum:	Seiten:
Automatic Cinema	Applikationsdesign	Urs Hofer	0.1	13.10.2009	1 von 1

Datenbank

Zentrale Speicherung aller Medien, Regeln, Erzählstrukturen, Kanälen

Material: Speicherung des eigentlichen Filmmaterials
Regeln: Definition von medienspezifischen Regeln, welche Materialien bspw. nicht aneinandergefügt werden dürfen
Kanäle: Welche medialen Ebenen existieren für ein Projekt
Handlung: Definition eines Erzählstiles.
Akte: Zusätzliche Handlungsanweisungen für den zeitlichen Ablauf
Ziel: Ziel einer Narration



Input

Web-Basierte Eingabemaske

Die Eingabemaske verfügt über spezielle, dreidimensionale Stichwort Wolken, um das Material und die Erzählformen zu definieren. Wolken bieten bessere Möglichkeiten zur Ähnlichkeitsberechnungen, da Stichworte bereits in der Definition eines Materialobjekts in variabler und nicht binärer Form gespeichert werden können und zusätzlich ihren Wert im Verlauf der Zeit (3. Dimension) ändern können.

Interface

Interaktive Kontrolle des Kinos
1. Zielwahl, 2. Stilwahl, 3. Zeitwahl.

Über das Interface kontrolliert ein Benutzer den Verlauf einer Projektion. Er setzt ein Ziel, entweder als direkte Wahl eines Videoclips oder parametrisch als Definition von Zielzuständen, die Dauer bis zum Eintreffen des Endes, und die Erzählform, die verwendet werden soll.

Server

Rechenzentrale

Der Server berechnet die Narration auf Grund der Zielvorgabe des Benutzerinterfaces.
Er kommuniziert mit der Datenbank und beantwortet Anfragen der Clients.

Client

Wiedergabe des Materials

Die Wiedergabe des Materials ist medienabhängig. Es gibt Clients, die Audio abspielen, Clients die Video wiedergeben können. Automatic Cinema funktioniert auf mehreren Kanälen, für jeden Kanal wird aber ein eigener Client benötigt.
Meldet sich ein Client beim Server an, erweitert sich das Spektrum der angebotenen Kanälen automatisch um einen.