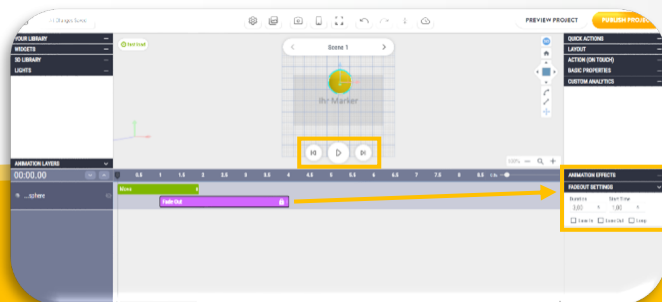


Animationen hinzufügen:

Sie können alle eingefügten Objekte mit einer **Animation** versehen.

1. Wählen Sie dazu auf der linken Seite unten das Fenster „Animation Layers“. Nun erscheint eine **Zeitleiste**, in der alle Objekte und Gruppierungen aufgelistet werden, die Sie nun animieren können.
2. Auf der rechten Seite unten befinden sich verschiedene **Animationseffekte**, die Sie per **Drag-and-Drop** für Ihr Objekt auswählen können.
3. Die ausgewählten Animationseffekte können Sie **zeitgleich, überlappend oder nacheinander** anordnen. Bewegen Sie dazu die Effektfelder in der Zeitleiste per Drag-and-Drop.
4. Andere Effekteinstellungen wie beispielsweise die **Dauer der Effekte** können Sie einstellen, indem Sie den jeweiligen Effekt in der Zeitleiste anwählen und anschließend auf der rechten Seite das Feld „[ausgewählter Effekt] Settings“ auswählen.
5. Sie können Ihre Animation über den Pause-, Play- und Skip-Button abspielen, um ihn zu testen.



Anleitung zur Erstellung von Augmented Reality Anwendungen

blippAR

Das Tool blippAR bietet mithilfe von **Augmented Reality** neue, spannende Möglichkeiten, moderne Materialien für den **Chemieunterricht** zu erstellen.



Weitere Informationen und Downloadmaterial zum Projekt leARn Chemistry erhalten Sie auf unserer Webseite unter <https://banerji-lab.com/learn-chemistry/> oder bei Scannen des QR-Codes.

Kontakt:
M. Ed. Anja Tschiersch
anja.tschiersch@uni-potsdam.de
<https://banerji-lab.com/>

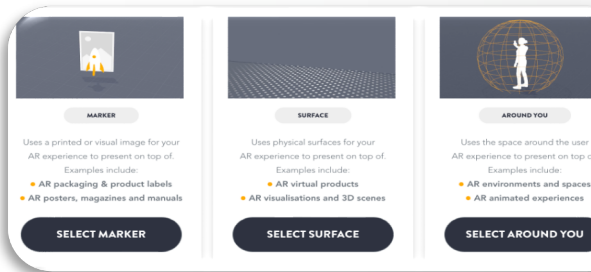
Flyer in Zusammenarbeit mit Noemi Hagen

Diese Broschüre der AG Banerji ist lizenziert unter CC BY-SA 4.0 (Veränderung & Weitergabe ist zulässig).

So kann man (digitale) **Arbeitsblätter, haptische Modelle oder Experimente** durch Scannen mit dem Smartphone durch interaktive Aufgaben, 3D-Animationen, Textinformationen und vieles mehr, sogenannte Blipps, **digital erweitern**.

Getting Started:

1. Öffnen Sie die webbasierte Anwendung blippAR **Blippbuilder** am PC unter folgendem Link: <https://www.blippar.com/build-ar>
2. Erstellen Sie ein kostenloses Konto bzw. melden Sie sich an.
3. Wählen Sie die Option „**Create a new Project**“ und vergeben Sie einen Titel, um den **Blipp** über jedes internetfähiges mobile Endgerät erreichen zu können.
4. Wählen Sie Ihre „AR Experience“ aus, beispielsweise die Option „**Marker**“, „**Surface**“ oder „**around you**“ um die AR auf eine Abbildung anzuwenden.



* Der Marker ist das Erkennungsbild, welches die Grundlage für das digitale Objekt darstellt.

Sie befinden sich nun im Blippbuilder und können Ihren Blipp bearbeiten...

Auf der **linken Seite** finden Sie verschiedene Elemente, die Sie per **Drag-and-Drop** auf Ihren Marker ziehen können.

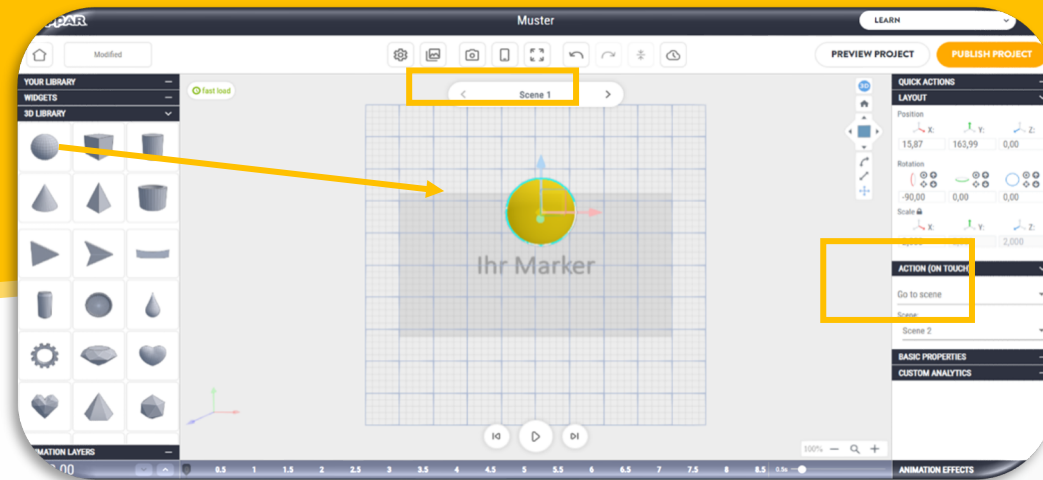
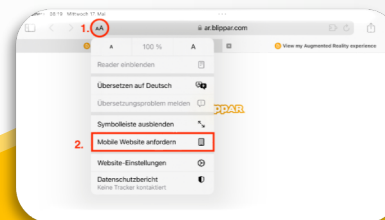
Unter „Your Library“ können Sie verschiedene **Dateien** hochladen, die nach Scannen des Markers gezeigt werden sollen, bspw. ein Video.

Unter „Widgets“ können Sie Ihrem Blipp **Textfelder** hinzufügen.

Auf der **rechten Seite** können Sie diesen Elementen mit diversen **Eigenschaften** versehen bzw. diese verändern, bspw. Position, Skalierung und Farbe.

Der **fertige Blipp** kann nach der Freischaltung mittels Smartphone oder Tablet über dem generierten QR-Code bzw. Weblink z.B. auf einem Arbeitsblatt am Tablet abgerufen werden.

Achtung: Hierfür muss im Safari oftmals die mobile Webansicht eingestellt werden:



Interaktionen hinzufügen:

Alle Objekte (Textfelder, Videos, 3D-Objekte usw.) können Sie mit einer **Interaktion** versehen.

1. Klicken Sie auf das Feld „Scene 1“. In dem nun geöffneten Fenster können Sie vorhandene Szenen duplizieren oder eine neue Szene erstellen.
2. Kehren Sie in die ursprüngliche „Scene 1“ zurück und wählen Sie das Element aus, das interaktiv verknüpft werden soll.
3. Klicken Sie in der rechten Leiste auf das Feld „Action (on Touch)“. Wählen Sie die Option „Go to scene“ sowie anschließend die Zielszene aus, die Sie verknüpfen wollen.

Die Interaktion mit dem Element in der Ausgangsszene führt nun zu einem **Wechsel in eine gewählte Zielszene**. So können zum Beispiel Lösungen zu den Aufgaben oder zusätzliche Informationen angezeigt werden.