

## Making of...

Um euch einen kleinen Einblick in die Erstellung des Beispielarrangements zu gewähren, stellen wir an dieser Stelle die einzelnen Schritte noch mal explizit vor.

Zu Beginn des Arrangements haben wir uns erst einmal grundlegende Gedanken über den Aufbau des Projektes gemacht. Unsere Überlegung war es, eine Person als Hintergrundbild zu nehmen und über die Sinnesorgane ihre Essgewohnheiten darzustellen.

### Hintergrundbild

Nachdem wir uns ein passendes Hintergrundbild ausgesucht haben, musste dies zunächst noch bearbeitet werden. Da das Foto mit einer Digitalkamera gemacht wurde, lag es in einer sehr großen Auflösung vor. Falls ihr also eigene Hintergrundbilder verwenden möchtet, reicht es aus, mit einer kleineren Auflösung zu arbeiten. In unserem Fall haben wir das Foto auf die Bildschirmgröße von 1024 Pixel (Breite) x 724 Pixel (Höhe) gebracht.

Um die Person deutlicher in den Vordergrund zu stellen, haben wir mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms (in unserem Fall Adobe Photoshop) das ursprüngliche Foto freigestellt.



Vorher



Nachher

Das Foto kann nun im JPEG-Format abgespeichert und als eigenes Hintergrundbild in das Learn::web eingefügt werden.

### Medienformate

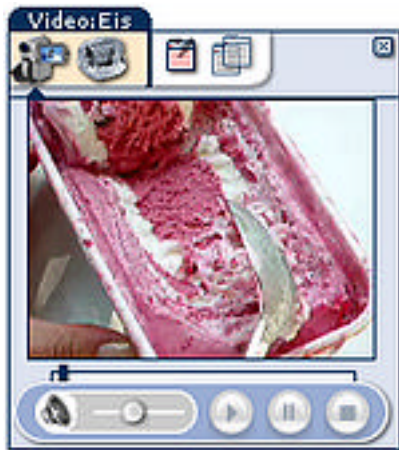
Um die Essgewohnheiten der Person darzustellen, haben wir uns überlegt, was sie gerne sieht, hört, riecht und schmeckt und mit welchen Medien man dieses entsprechend präsentieren kann. Uns war es dabei sehr wichtig, für jedes Sinnesorgan einen anderen Medientyp zu verwenden.

Augen:

Bei dem rechten Auge haben wir uns für ein Bildformat entschieden, während wir bei dem linken Auge ein Video eingebunden haben.

Für die Bildbox wurde ein (mit der Digitalkamera produziertes) Foto verwendet, welches zuvor wieder mit einem Bildbearbeitungsprogramm auf die Größe von 200 x 150 Pixel verkleinert wurde. Nach dem Abspeichern im JPEG-Format haben wir dann das Foto in Form einer Bildbox in das Arrangement eingebunden.

Für die Videobox haben wir mit einer Digitalkamera verschiedene kleine Videos gedreht und uns anschließend für einen Clip entschieden. Diesen Clip haben wir mit dem Windows Movie Maker auf drei Sekunden minimiert, da zu große Videodateien lange Ladezeiten haben. Es ist also zu empfehlen, nur kurze Videodateien einzubinden. Falls bei euch störende Hintergrundgeräusche zu hören sind, könnt ihr mit dem Programm auch den Ton ausblenden oder den Clip mit einer anderen Audiodatei hinterlegen. Ansonsten könnt ihr das Video genauso wie Bilder und Audios durch die verschiedenen Boxentypen in das Arrangement einbinden.



Ohr en:

Um das Hören darzustellen, wurde bei beiden Ohren eine Audiodatei erstellt. Während wir bei dem linken Ohr ein einfaches Audio eingebunden haben, wurde bei dem rechten Ohr zusätzlich ein Sprichwort und ein Bild eingefügt. Hier sieht man, dass jede Medienbox verschiedene Medientypen enthalten kann. Die Audiodateien haben wir nicht selber aufgenommen, sondern aus dem Fundus des Themenpark Ernährung übernommen. Hier findet ihr auch Sprichwörter. Das Rotweinglas stammt aus einem Clipart Programm. Solltet ihr ein eigens aufgenommenes Audio verwenden wollen, könnt ihr dieses mit entsprechenden Programmen bearbeiten. Ihr solltet auch hierbei darauf achten, dass die Audiodateien nicht zu groß werden und im platzsparenden MP3-Format vorliegen.



Nase:

Da man über den Computer ja keine Gerüche darstellen kann, haben wir ein Bild mit einem Text kombiniert, um wenigstens eine Geruchsempfindung anzudeuten. Auch das Tortenstück stammt aus unserem Clipartprogramm.



Mund:

Um den Geschmackssinn auszudrücken, haben wir das Leibgericht der Person ausgesucht. In diesem Fall handelt es sich um Tafelspitz mit Meerrettich. Hier haben wir ein Bild mit einer Verlinkung auf eine neue Textbox kombiniert, die den zusätzlichen Rezeptvorschlag enthält.



Verlinkung der Textboxen

Nachdem wir nun alle Medienboxen auf der Benutzeroberfläche zusammengetragen haben, müssen diese noch mit den entsprechenden Sinnesorganen verlinkt werden. Dieses erfolgte durch Textboxen, in denen eine transparente Grafik liegt, die ihr vorher in einem Bildbearbeitungsprogramm anlegen müsst. Die Grafik verlinkt ihr dann mit der dazugehörigen Medienbox. Um die Verlinkungen zu testen, könnt ihr alle Boxen in den Kühlschrank legen (rechte Maustaste, „Textbox in den Kühlschrank legen“) und erneut aufrufen. Wichtig ist hierbei, dass ihr die Boxen nicht über das „x“ in der Menüleiste schließt, da sie dadurch unwiderruflich gelöscht werden.



Damit die Textboxen hinterher unsichtbar sind, müsst ihr die Toolbar, die Titelleiste und den Rahmen ausblenden, sowie der Box einen transparenten Hintergrund geben. Anschließend empfiehlt es sich die Textbox zu verankern, da sie sonst ungewollt verrutschen könnte.