



Netzolympiade Anleitung zur Chataktion am 7.5.

Zeit: 15-17 Uhr (+ ein Tag Vorbereitung im Vorfeld)
Alter: 12-16 Jahren

Die Chataktion kann man sich so vorstellen, wie ein kurzes Theaterstück, das im virtuellen Raum aufgeführt wird. Genutzt wird dazu der Cyberland-Jugendchat, der die Möglichkeit bietet, eigene Figuren und Räume zu gestalten.

Es wird im Vorfeld ein bestimmtes Thema für das Theaterstück vorgegeben. Aufgabe ist es, daraus ein ca. 10 minütiges Stück zu entwickeln, dazu Figuren und Gegenstände zu gestalten und ein Hintergrundbild. Das Stück sollte dann entsprechend im Chat geübt werden geübt werden.

Am 7.5. finden sich alle MitspielerInnen im Chat ein. Jede Region führt nach einander ihr Stück in ihrem Chatraum auf, die anderen sind jeweils Zuschauer. Am Ende bewerten die TeilnehmerInnen gegenseitig ihre Theaterstücke und Kostüme.

Technik: Benötigt wird ein Grafikprogramm zur Gestaltung der Figuren und des Hintergrundbildes. Das Hintergrundbild ist ein einfaches JPG-Bild. Die Figuren müssen selber in das Chatprogramm eingesetzt werden.

Informationen zum Chat und der Download der kostenlosen Chatsoftware auf der Cyberland-Homepage unter: <http://www.virtuellewelt.de> (unter „Download“ findet sich dort auch eine genaue Anleitung zur Bedienung des Programms:
<http://jugendserver.spinnenwerk.de/~virtuellewelt/hilfe/download.php>)

Der Cyberland-Chat sollte auf jeden Fall vorher ausprobiert werden. Für jede im Theaterstück eingesetzte Figur muss ein PC zur Verfügung stehen.

Zeitplan:

3.5.2004: Das Thema der Chataktion wird bekanntgegeben

7.5.2004:

Bis 13 Uhr müssen die gestalteten Chataktionsräume an info@netzolympiade.de geschickt sein.

15 Uhr: Treffen im Cyberlandchat, die Reihenfolge der Chataktionen wird bekanntgegeben

15 - 17 Uhr: Jede teilnehmende Einrichtung hat 10 Minuten Zeit, ihre Aktion durchzuführen. Die ZuschauerInnen bleiben immer in einem Raum. Der Administrator wird die Hintergründe alle 10 Minuten wechseln.

17 - 17.30 Uhr: Die TeilnehmerInnen bewerten die verschiedenen Aktionen. (Offline)

17.30 - 18 Uhr: Punktevergabe im Chat und Bekanntgabe der Gewinner

Raum erstellen

Jede Einrichtung erhält einen Chatraum um dort ihre Aktion durchzuführen.

Ein Hintergrundbild für einen Palacechat muss 512 Pixel breit und 384 Pixel hoch sein und im JPG-Format gespeichert sein. Anders als die Figuren kann ein Raumbild nur von einem Chatadministrator in den Chat eingebaut werden.

Chatfiguren gestalten

Für die Chataktion können beliebig viele eigene Gegenstände und Figuren gestaltet werden.

Eigene Figuren können nur mit der Palace-Software gestaltet werden. Im Instantpalace (Webbrowserchat) können nur die vorgegebenen Standardfiguren benutzt werden. Gegenstände und Figuren heißen bei Palace "Props" und liegen in der Aktentasche, die ihr im Palaceprogramm unter dem Bildfester mit Mausklick öffnen könnt. Wenn ihr die Props doppelklickt, trägt eure Figur das entsprechende Bild. Die grossen Figuren werden dabei aus bis zu 9 Props (3x3) zusammengefügt. Jedes Prop ist genau 44 x 44 Pixel groß.

Props erhält man am einfachsten, wenn man sie sich von anderen Chattern geben lässt oder bestimmte Propräme benutzt, die die Figur automatisch anziehen. Eine weitere Möglichkeit ist die Herstellung von Props aus eigenen Bildern oder Fotos.

Um Props selber zu machen sind folgende Schritte auszuführen:

Im Grafikprogramm (z.B. Paintshop, Photoshop):

1. Reduzieren eines Bildes auf die richtige Propgröße
2. Reduzieren der Farben auf die Palacefarbpalette und kopieren

(Download der Farbpalette:

<http://jugendserver.spinnenwerk.de/~virtuellewelt/hilfe/download.php>)

Im Palaceprogramm:

1. Einfügen des Bildes in das Palaceprogramm
2. Öffnen der Tasche mit den Props
3. Nachträgliches Bearbeiten der Props
4. Herstellen eines transparenten Hintergrundes
5. Props selber malen oder ergänzen

6. Weitere Eigenschaften von Props
7. Abspeichern der fertigen Props
8. Sichern aller Figuren

Im Grafikprogramm:

1. Reduzieren eines Bildes auf die richtige Propgröße

Die Props, mit denen im Palaceprogramm gearbeitet wird, haben die Größe von 44 x 44 Pixeln in einer Auflösung von 72 dpi. Wollt ihr also nur ein einzelnes Prop herstellen, genügt es, das Bild auf diese Größe zu reduzieren. Für Figuren bietet Palace die Möglichkeit maximal 9 Props zu benutzen, die sich auf ein Quadrat von 3 x 3 Props verteilen. Die maximale Größe einer Figur beträgt damit 132 x 132 Pixel, auf die ihr das Ursprungsbild reduzieren solltet. (Wichtig ist hier ebenfalls, die Auflösung auf 72 dpi zu stellen.)

2. Reduzieren der Farben auf die Palacefarbpalette und kopieren des Bildes

Damit die Figuren gut aussehen, ist es nötig, die Grafiken vorher auf 256 Farben zu reduzieren. Ganz perfekt wird das, wenn ihr eine spezielle Farbpalette dazu benutzt. Die Palacepalette könnt ihr für die gebräuchlichsten Programme bei Downloads runterladen

Je nach Grafikprogramm gibt es einen Menüpunkt: "Farben reduzieren" oder "Indexed Color" (beim Grafikkonverter unter "Farben" und dann "Parameter", bei Paintshop "Colors" und "Load Palette"). Dort habt ihr die Möglichkeit, die Farbpalette anzugeben, auf deren Farben das Bild reduziert werden soll. In diesem Fall gebt ihr dann die Palacepalette an und achtet darauf, dass Dithering eingestellt ist, d.h. nicht mehr vorhandene Farben werden aus kleinen Pixeln der 216 vorhandenen Farben gebildet.

Anschließend wählt ihr zunächst im Grafikprogramm das gesamte Bild aus (Befehl: "Alles auswählen" oder "Select all") und kopiert es (Befehl „Kopieren“ oder „Copy“). Es liegt dann im Zwischenspeicher eures Rechners und kann mit der Palacesoftware weiterbearbeitet werden.

Im Palaceprogramm:

1. Einfügen des Bildes in das Palaceprogramm

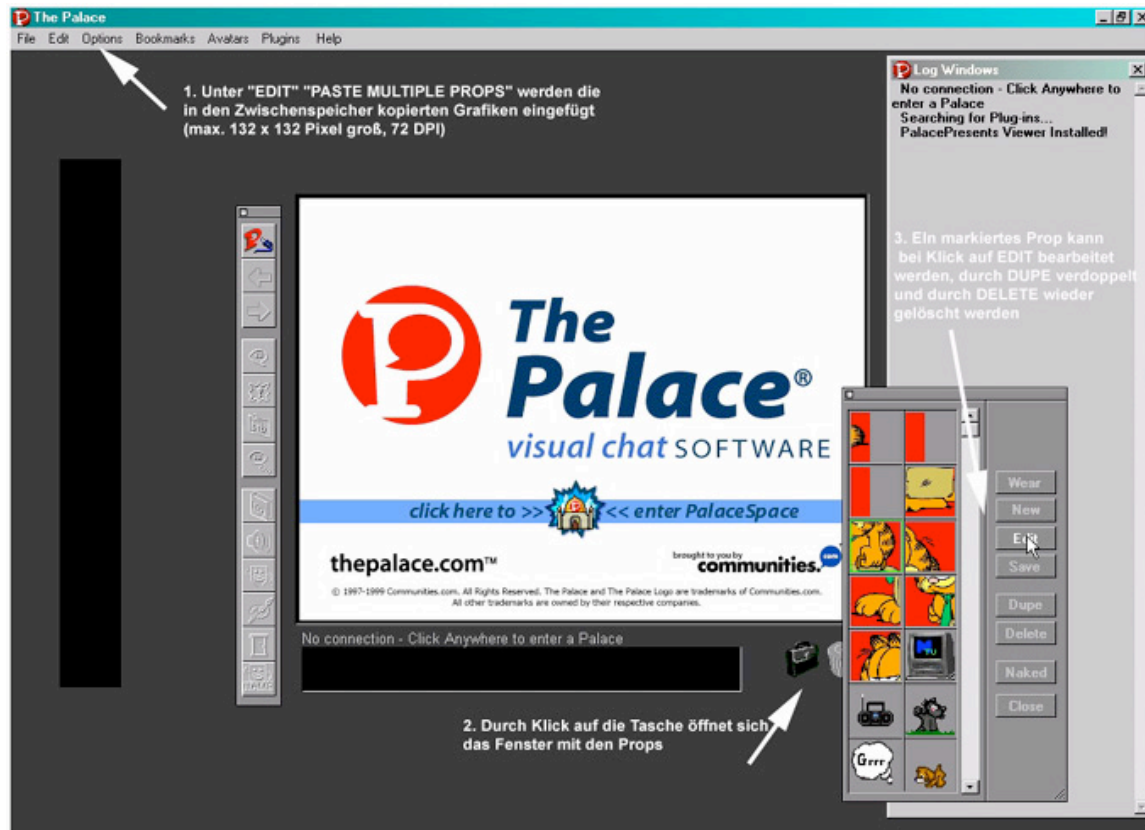
Ihr öffnet das Palaceprogramm (eine Verbindung zum Chatserver ist nicht nötig) und findet dort im Edit-Menü den Befehl "Paste" (für einzelne Props) oder "Paste multiple props" für größere Figuren.

2. Öffnen der Tasche mit den Props

Durch Klick auf die Tasche unter dem Bildfenster öffnet sich eine Ansicht eurer gesamten Gegenstände. Dort sollte ganz oben das neu eingefügte Bild zu finden sein. Grafiken mit mehr als 44 x 44 Pixel werden auf mehrere Props zerteilt.

3. Nachträgliches Bearbeiten der Props

Auf der rechten Seite im Propfenster findet ihr Buttons um das gerade markierte Prop zu bearbeiten (EDIT), zu verdoppeln (DUPE) oder zu löschen (DELETE)



4. Damit die Figuren nicht mit Hintergrund gezeigt werden, können bestimmte Teile mit dem Radiergummi weggelöscht werden

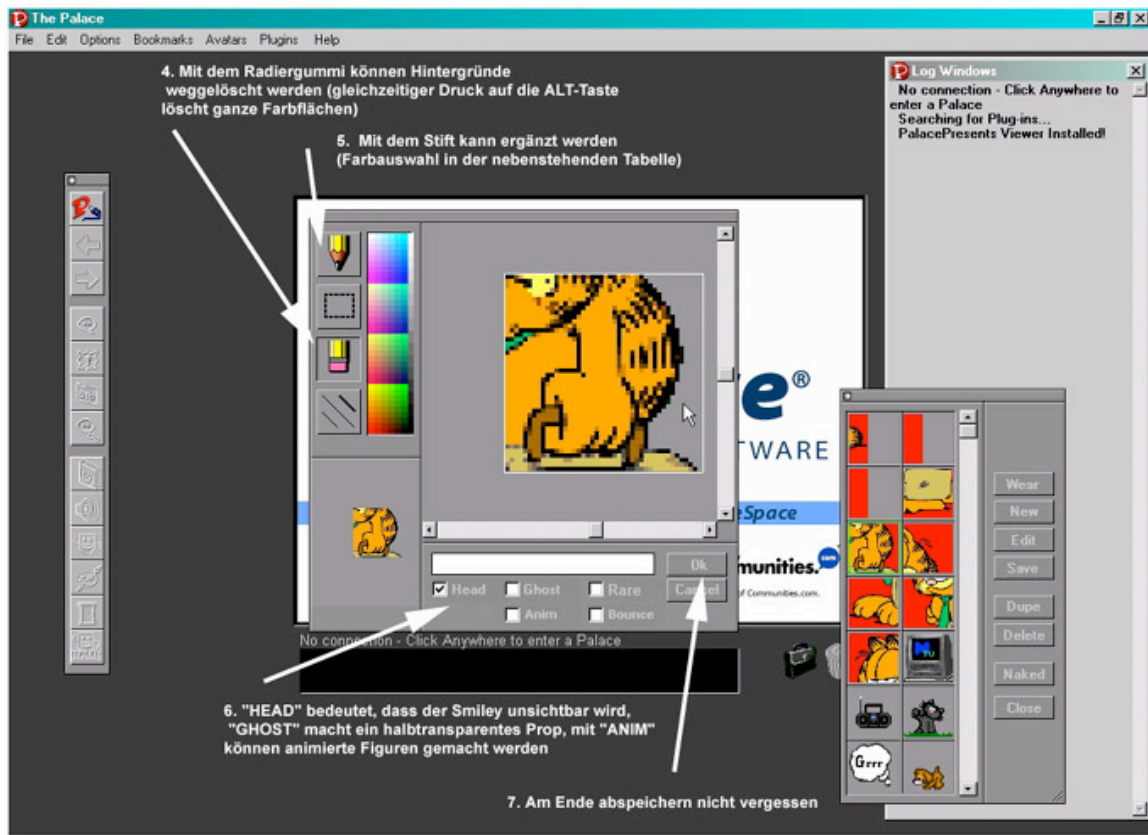
5. Mit dem Stift können aber auch Teile hinzugemalt werden. die Farben werden dabei aus den kleinen Feldern am Rand bestimmt

6. An dieser Stelle können bestimmte Eigenschaften für die Figuren eingestellt werden. mit GHOST werden die Figuren halb durchsichtig. Mit ANIM können animierte Figuren gemacht werden. Dann muss allerdings ein weiteres Teil an derselben Stelle ebenfalls mit der Eigenschaft ANIM belegt sein.

7. Wichtig am Ende: OK klicken zum Abspeichern des fertigen Teils.

8. Sichern aller Figuren

Die Datei, in der alle eurer Figuren abgespeichert sind, heisst: palace.prp. Ihr findet sie am besten, wenn ihr in eurem Dateisuchprogramm nach palace.prp suchen lasst. Es kommt manchmal vor, dass diese Datei kaputt geht. Dann hilft es leider nur, eine neue Datei bzw. eine alte Kopie der Datei palace.prp an diese Stelle zu speichern oder das Palaceprogramm neu zu installieren.



Ihr solltet am Ende am besten eine Kopie der Datei "palace.prp" an einer anderen Stelle eures Computers machen (Backup). Ihr könnt auch mehrere dieser Dateien mit verschiedenen Gegenständen und Figuren anlegen. Vor dem Starten des Palace-Programms müsst ihr dann nur die entsprechende Datei in euren Palace-Ordner legen oder mit der bestehenden vertauschen.

Erstellen der Props mit dem Avatarmaker:

Mit dem Avatarmaker könnt ihr Bilder aus dem Internet oder digitale Fotos in Figuren für den Palacechat umwandeln. Achtung: Das Programm bitte direkt in Eurem Palaceverzeichnis (zb. c:\Palace) speichern und danach mit einem Doppelklick starten.)

<http://chat.fastpalaces.com/avatarmaker.exe>

© 2004 Michael Lange, LAG Medienarbeit Berlin e.V.
im Rahmen der Netzolympiade 2004, info@netzolympiade.de