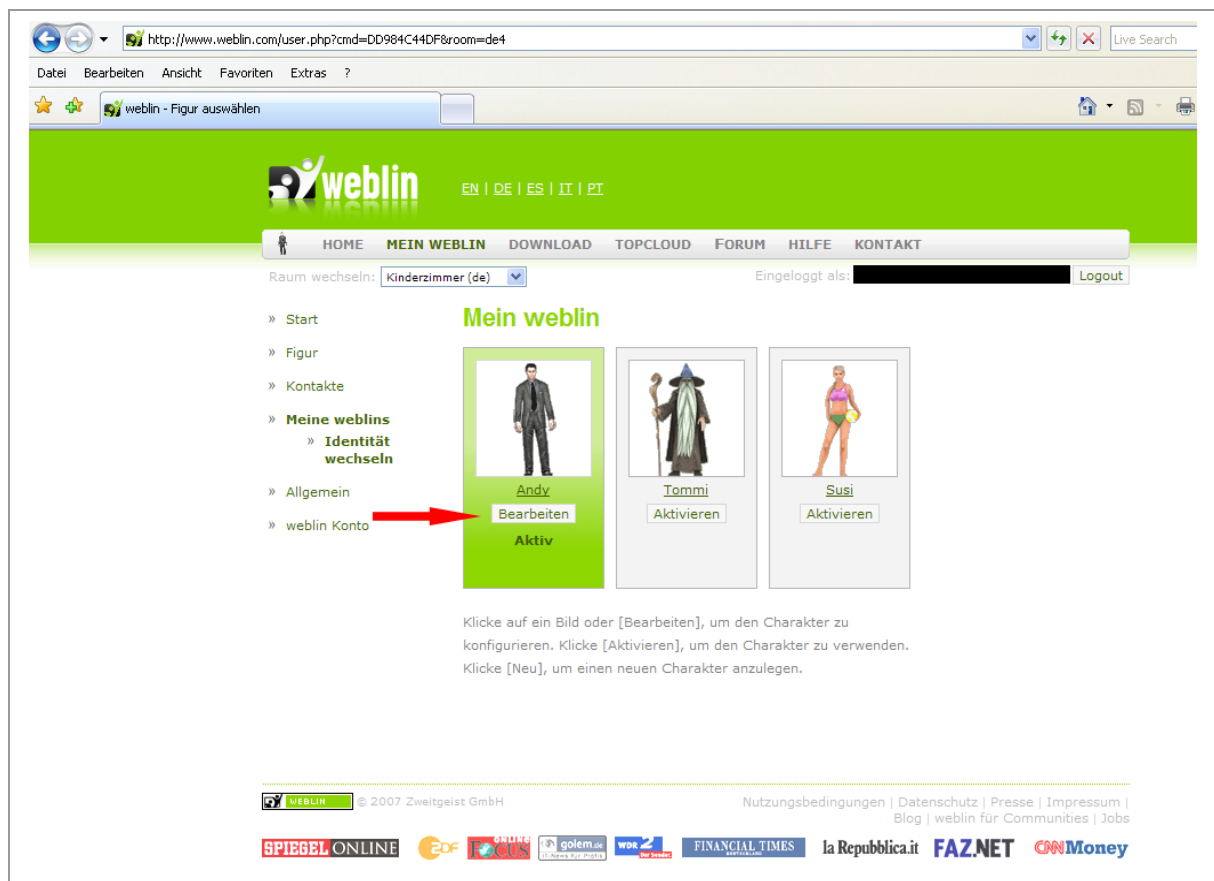


# Anleitung für die Erstellung animierter Avatare

## 1. Erster Schritt

### Figur bearbeiten:

Eine Animation kann entweder aus der Galerie ausgesucht oder selbst erstellt und Hochgeladen werden. Dazu unter „mein weblin“ anmelden und den zu bearbeitenden Charakter aktivieren. Siehe Abb. 1.



(Abb. 1)

### Bildgröße:

Das Bild darf max. 100 x 100 Pixel groß sein. Die einzelnen Animationen sollten die Dateigröße von 50kB nicht überschreiten.

### Bildformat:

Bilder als animierte \*.GIF Datei speichern.

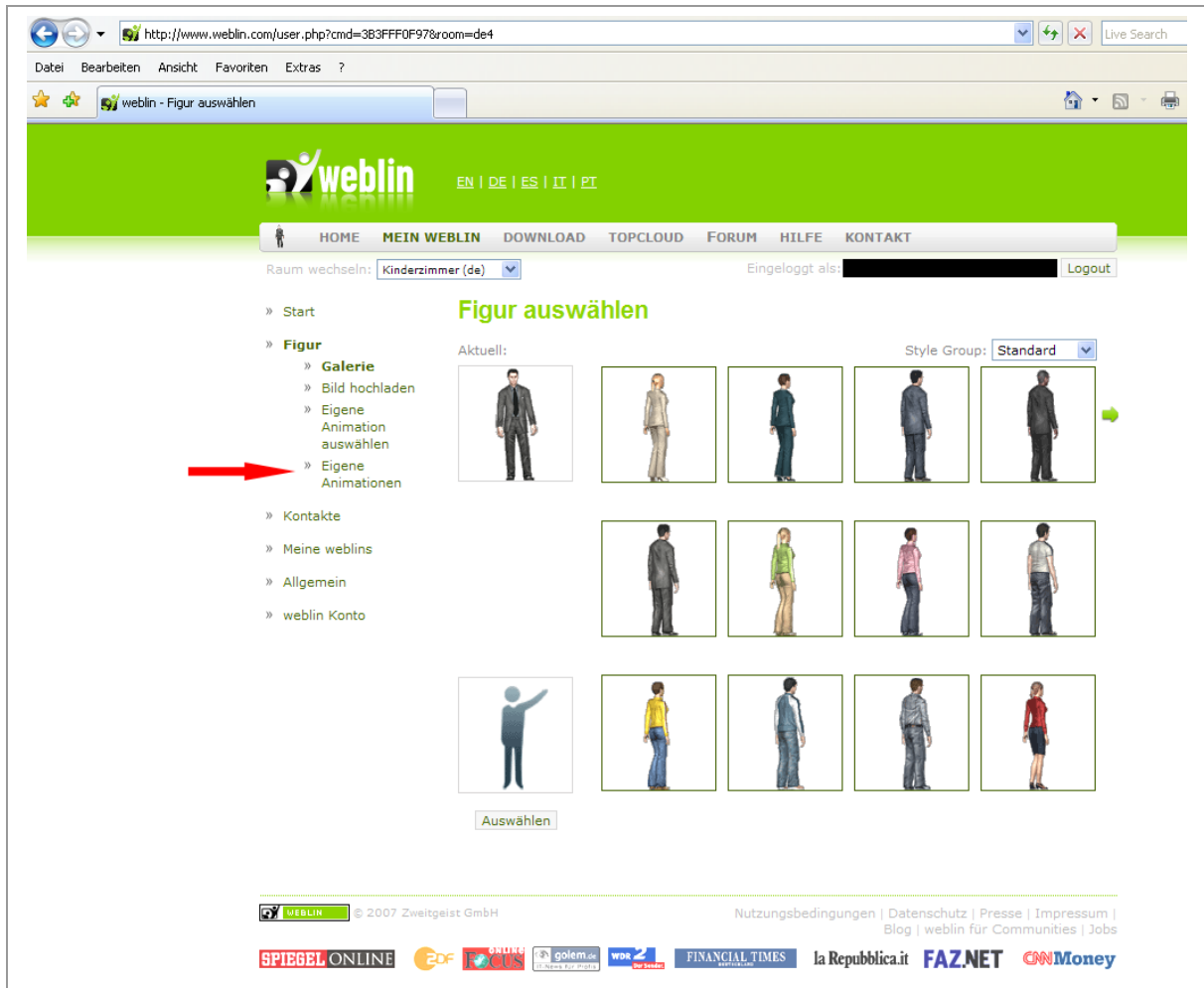
### Vorschaubild:

Ein Bild, das später als Vorschaubild angezeigt wird, sollte statisch, GIF oder PNG Format (PNG8) und ebenfalls nur 100 x 100 Pixel groß mit bis zu 10 kB sein.

## 2. Animiertes Avatar erstellen

### Neues Avatar:

Um ein neues Avatar zu erstellen, muss zuerst unter „mein weblin“ auf „Figur“ gegangen werden. Das Fenster „Figur auswählen“ erscheint. Dort „Eigene Animationen“ wählen. Siehe Abb.2.



(Abb. 2)

Im Anschluss daran erscheint folgendes Fenster (Abb.3):



(Abb. 3)

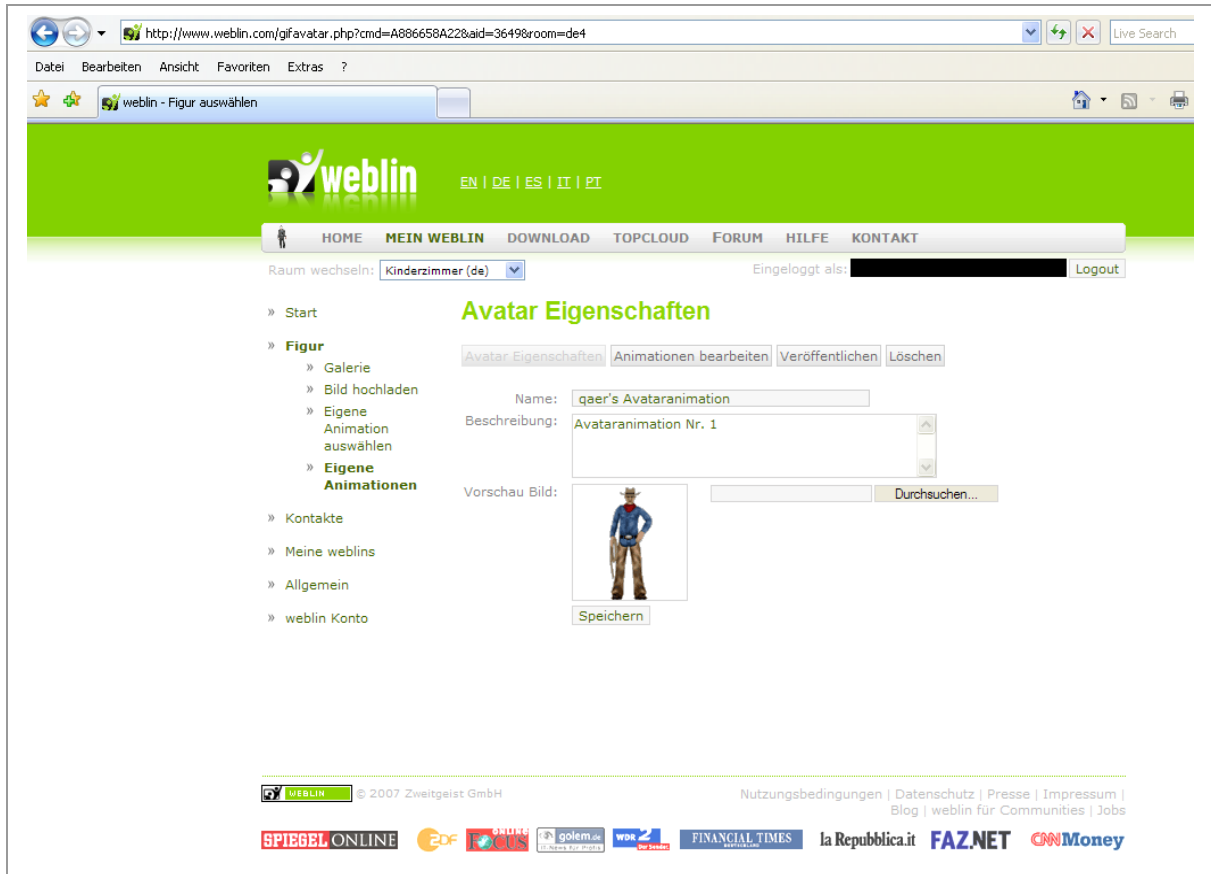
Dort „Neues animiertes Avatar erstellen“, den Anweisungen folgen und die AGB bestätigen. Im nächsten Schritt ein Vorschaubild speichern, das später wieder verändert werden kann. Auf „weiter“ gehen und Einstellungen überprüfen. Wurde alles überprüft und gespeichert wird die neue Animation angezeigt. Siehe Abb. 4.



(Abb. 4)

### 3. Avatar bearbeiten

Ein Avatar kann bearbeitet werden, indem der Button „Bearbeiten“ unter dem jeweiligen Bild aktiviert wird (Abb. 4). Es erscheint ein Fenster, das die „Avatar Eigenschaften“ (Abb. 5) anzeigt. Hier kann der Name des Avatars, die Beschreibung und das Vorschaubild geändert und gespeichert werden.



(Abb. 5)

Unter dem Button „Animationen Bearbeiten“ können verschiedene Aktionen bzw. Eigenschaften gespeichert werden. Diese werden in einem neuen Fenster angezeigt. Entsprechend eigene animierte Bilder können hier unter den jeweiligen Eigenschaften gespeichert werden.

Dazu auf den Button „neu“ klicken und den Anweisungen folgen, wobei die Bildgröße und das Format zu beachten sind. Siehe Abb. 6.

#### Pixel/Sekunde:






Die Pixel pro Sekunde geben die Geschwindigkeit an, auf welcher sich ein Avatar bewegt. Entsprechend der X- Achse bzw. der Richtung links oder rechts bewegt sich die Figur so schnell wie die angegebenen Pixel/ Sekunde.

Die höchste Geschwindigkeit nach links ist zwischen -100 Pixel/ Sekunde und -10 Pixel/ Sekunde. Die maximale Geschwindigkeit nach rechts ist zwischen 100 Pixel/Sekunde und 10 Pixel/ Sekunde.

## Häufigkeit:

In jede Gruppe können mehrere unterschiedliche Bilder gespeichert werden (Button „Neu“ in der jeweiligen Gruppe). Die Häufigkeit gibt das Verhältnis an, wie oft ein Bild dieser Gruppe auftaucht. Siehe Abb. 6.

The screenshot shows the 'Animationen bearbeiten' page in the weblin user interface. The page title is 'Animationen bearbeiten'. Below the title, there are navigation buttons: 'Avatar Eigenschaften', 'Animationen bearbeiten', 'Veröffentlichen', and 'Löschen'. The name of the current animation is 'qaer's Avataranimation'. The main content area is a table with the following columns: 'Gruppe', 'Animated GIF', 'Pixel/Sek', and 'Häufigkeit'. Each row represents a different animation state, with a 'Neu' button next to the GIF preview and 'Bearbeiten' and 'Löschen' buttons next to the frequency values.

Gruppe	Animated GIF	Pixel/Sek	Häufigkeit
Normal		0	1000
Links laufen		-55	700
		-55	1500
Rechts laufen		55	700
Sprechen			

(Abb. 6)

## 4. Das neu erstellte animierte Avatar auswählen

Das neue Avatar befindet sich unter „Eigene Animation auswählen“ (Abb. 7). Dazu auf das jeweilige Vorschaubild und den Button „Auswählen“ gehen.



(Abb. 7)