

Sådan bruger du blippar

Hvad er en blipp?

En blipp er et digitalt lag, der tilføjes til et element fra den virkelige verden ved hjælp af AR-teknologi (Augmented Reality). Blippen bygges i et program, hvor man tilføjer digitale lag (fx links, videoer, lydfiler eller billeder) til et element (fx en skulptur, et billede eller en figur). Når elementet scannes med blippar-appen, kan man efterfølgende se de digitale lag på skærmen på sin mobiltelefon. Blippar kan derfor bruges som et værktøj til at uddybe viden eller stille opgaver i undervisningen, som relaterer til konkrete objekter/steder i den virkelige verden.

Før du kan starte med at blippe

- ★ Få login af din lærer eller lav din egen konto
her: <https://accounts.blippar.com/signup/free>
- ★ Hent app'en "blippar" til din mobiltelefon/tablet (OBS: Du skal have mobilt netværk for at kunne bruge app'en uden for skolen)

Planlæg din blipp

- ★ Planlæg, hvad du skal have med i din blipp:
- ★ Først skal du lave en "markør". En markør er et billede af det, der skal udløse din blipp, når det scannes med blippar-appen. Billedet skal gerne være i **landskabsformat, ikke for skinnende/blankt, godt belyst, af høj kvalitet** og med mange **detaljer**.
- ★ Hvis du vil lave en blipp på et stort sted fx en bygning, skal du vælge en bestemt del af bygningen ud. Det skal gerne være unikt for dette sted. Det kan fx være en skulptur, en mindeplade/plakette, en dør/vindue med en særlig udskæring, et skilt e.l. Billedet skal være i JPG- eller PNG-format og max. fylde 10 MB.



God markør: Unik, mange detaljer



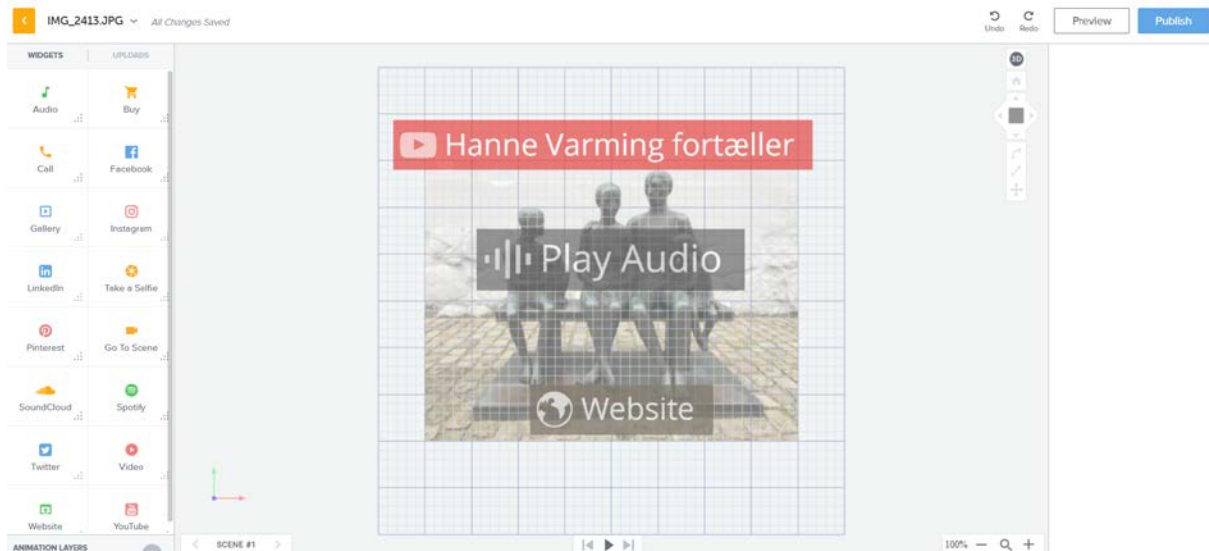
Dårlig markør: Mange, lignende eksemplarer, få detaljer

- ★ Planlæg og indsamle herefter det indhold, der skal tilføjes til din blipp. Du kan fx.
 - Indtale en MP3-lydfil med info eller spørgsmål
 - Vedhæfte links billeder mm. Når du har lavet/fundet dit indhold, er du klar til at bygge din blipp.

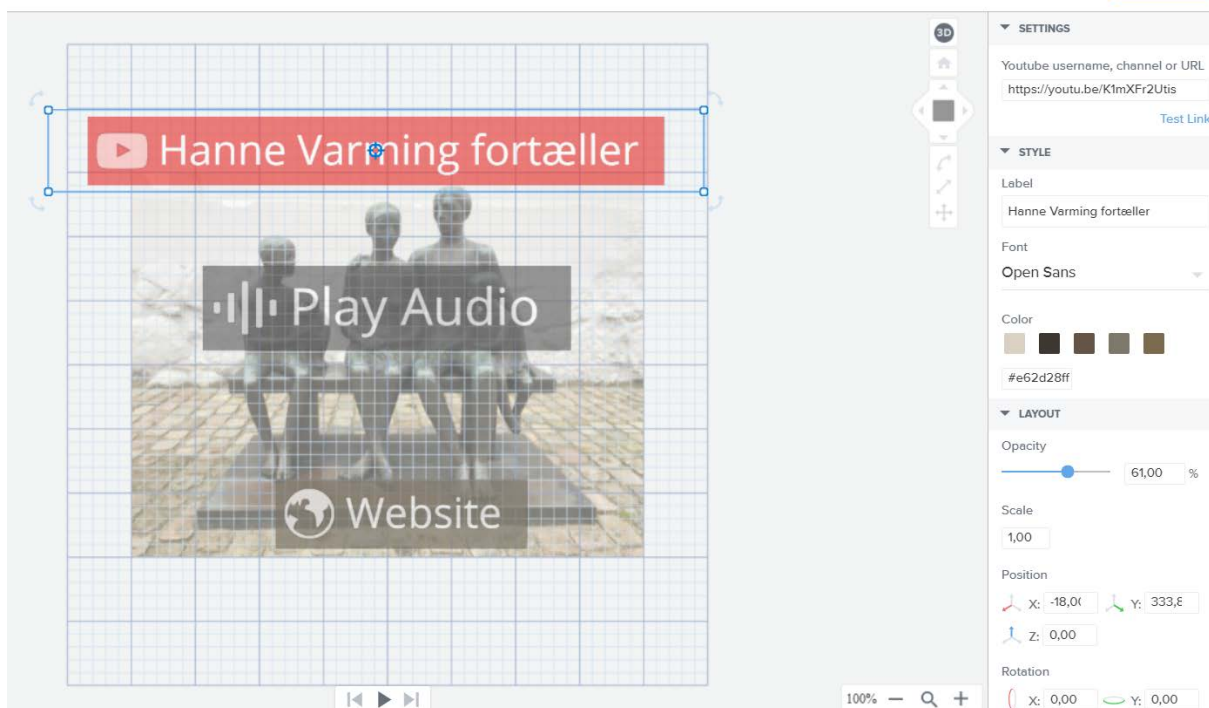
Lav en blipp

- ★ Log på <https://hub.blippar.com/>
- ★ Tryk Create Project

- ★ Giv dit projekt et navn
- ★ Tryk "Create a blipp"
- ★ Upload din "markør" - Det billede, du har taget.
- ★ Du kommer nu ind i blipp-opbyggeren (blippbuilder)



- ★ I menuen i venstre side er en menu. Træk med musen den type ind på din blipp, som du gerne vil indsætte.
- ★ I højre side dukker nu en menu op. Den ser forskellig ud, alt efter hvad du har indsat. Hvis du har valgt en hjemmeside, skal du her indsætte linket. Hvis du vil indsætte en lydfil, skal der i højre side uploade en MP3-fil osv.
- ★ Med musen kan du trække og dreje dit element, så det placeres lige der, hvor du gerne vil have det til at fylde på billedet. I højre side kan du også ændre andre ting, fx. farve, overskrift og hvor gennemsigtigt det skal være (=opacity).



- ★ Når du har sat alt dit indhold ind i din blipp, kan du afprøve om den virker. Tryk "Preview". Herefter får du en midlertidig kode, som skal indtastes i blippar-appen (på din mobil/tablet) under "Settings" i feltet "Enter a code". Herefter kan du scanne billedet på skærmen, og din blipp dukker op.
- ★ Hvis din blipp er klar, kan du trykke "Make it live". Hvis du vil ændre noget, skal du gå tilbage i blippbuilder og fortsætte med at lave blippen.
- ★ Når din blipp er helt færdig, kan du trykke på knappen "Publish", og herefter "Submit". OBS: Når blippen er sendt til udgivelse, skal den godkendes ved blipp. Det kan tage flere dage. Derfor bør blipps produceres i god tid, inden de skal bruges.

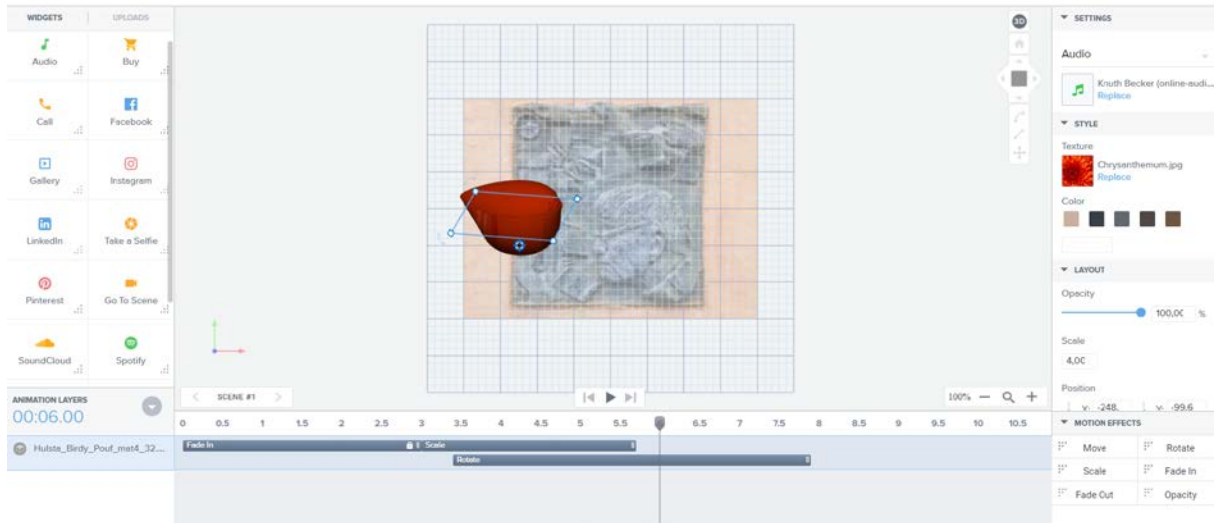
Få liv i en blipp

- ★ Åbn blippar-appen på din mobiltelefon/tablet. Hvis du skal bevæge dig udenfor, skal du have mobilt netværk på din telefon/tablet.
- ★ Appen virker som en scanner/et kamera. Hold telefonen op mod det objekt, blippen er lavet på.
- ★ Når appen genkender blippen, loader den det indhold, der er sat på. Og du kan nu se eller høre indholdet ved at trykke med fingeren på skærmen på det indhold, du vil udforske.

Tilføj 3D-elementer til din blipp

- ★ Hvis du vil gøre din blipp ekstralækker, kan du sætte 3D-objekter ind i din blipp. Det tager lidt længere tid og er en smule mere kompliceret, men giver til gengæld blippen et flottere udtryk.
- ★ Du skal først finde et 3D-objekt, du vil bruge. Filformatet skal hedde MD2 eller FBX. Hvis du er sej til at bruge en computer, kan du finde programmer, hvor du kan bygge dem selv. Ellers kan du søge på nettet efter "Free FBX" eller "Free MD2" og finde sider, hvor du kan downloade 3D-filer gratis.
- ★ Hvis du har fået fat i en FBX-fil, skal filen laves om for at kunne bruges i blippbuilder. Det kan du gøre på dette link: <https://fbx.blippar.com/>. Når filen er lavet om til MD2, kan du downloade den.
- ★ MD2-filen skal uploades i blippbuilder i menuen i venstre side under fanen uploads. Herefter kan du trække 3D-objektet ind i blippen på samme måde, som når du indsætter links, lydfiler, billeder osv. (læs beskrivelsen under "Lav en blipp")
- ★ Når dit 3D-objekt er indsat, dukker der i højre sidemenu en række muligheder op for at ændre i objektet:
 - Størrelsen kan ændres under "Scale". Hvis du fx skriver 3, bliver dit objekt tre gange så stor.
 - Ved at bruge de forskellige knapper i 3D-menuen, kan du ændre og dreje på hvordan dit 3D-objekt skal vende (træk i de farvede cirkler).
 - Under "Settings" kan du tilføje en "Action", altså noget objektet skal gøre, når man trykker på den fx afspille lyd eller åbne et link.
 - Under "Style" kan du putte overfladefarve på dit 3D-objekt. Det skal være en JPG- eller PNG-fil. Hvis ikke der hører en med til dit 3D-objekt, kan du bruge et andet billede fx. af en bestemt farve.

- Under “Motion Effects” kan du få dit 3D-objekt til at bevæge sig. Du kan trække den slags bevægelse, du gerne vil have, ind i animationslag-menuen i bunden af skærmen. Bevægelsen skal placeres på tidslinjen på det tidspunkt, du gerne vil have et til at ske i sekunder efter blippen er blevet åbnet.



Har du brug for en grundigere instruktion, kan du fx læse videre her: <https://ar-sci.cesga.es/create/user-guide/using-and-uploading-3d-assets/>