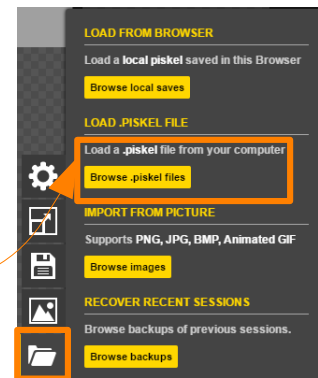


Die animierte Rastergrafik

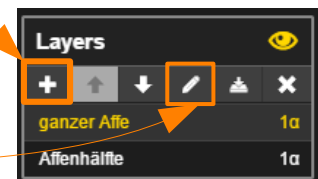
Aufgabe 1

- Schaue dir das Video „Der Affe.mp4“ an.
Es zeigt das Ziel dieses Levels.
- Öffne die Piskelapp (Anwendung *piskel-0.14.0*)*.
- Öffne die Datei „Affenanfang.piskel“ mit der Piskelapp.
(Import → Browse .piskel files)

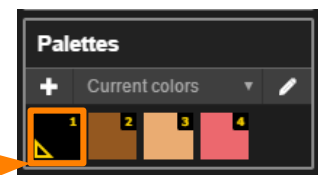


Aufgabe 2

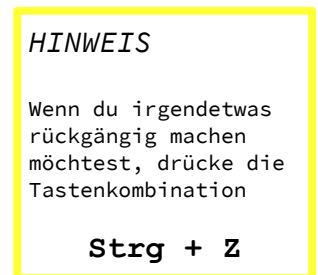
- Füge einen neuen Layer (eine neue Schicht) über das Bild ein.
Der halbe Affe erscheint nun blasser.
Nenne diese Schicht „ganzer Affe“.



- Wähle das Werkzeug Vertical Mirror Pen aus.
Wähle die schwarze Farbe aus.
Zeichne die schwarzen Umrandungslinien des Affens nach, sowie auch dessen Augen.



- Dupliziere das entstandene Bild.
- Wähle nun die braune Farbe aus und zeichne die braunen Felder nach.



- Dupliziere das zweite Bild, so dass du nun 3 Bilder hast.
- Wähle die hellbraune Farbe aus und zeichne die hellbraunen Felder nach.
- Dupliziere das dritte Bild, so dass du nun 4 Bilder hast.
- Wähle die rosa Farbe aus und zeichne den Mund des halben Affens nach.

Aufgabe 3 (mündlich)

- Beschreibe die Wirkung folgender Werkzeuge für Bild und/oder Animation:
 - Der Vertical Mirror Pen (aus Aufgabe 2b)
 - Das Hinzufügen von Layern (Schichten)
 - Das Duplizieren einzelner Bilder
 - Die rechte obere Anzeige.
 - Die Regelung der FPS.
- Äußere eine Vermutung über die Bedeutung von „FPS“.
- Ermittle die maximale Anzahl von „FPS“. Begründe diese Anzahl.

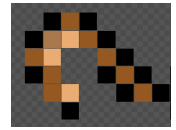


* Im Ordner Videos findest du Hilfestellungen zum Öffnen, Bearbeiten und Speichern (mit) der Piskelapp.

Aufgabe 4

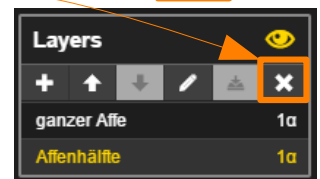
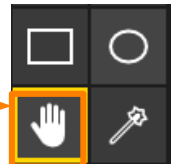
Dupliziere das zuletzt entstandene Bild.

Zeichne dem Äffchen ein Schwänzchen. Achte darauf, dass ein Affe jeweils nur Einen besitzt.



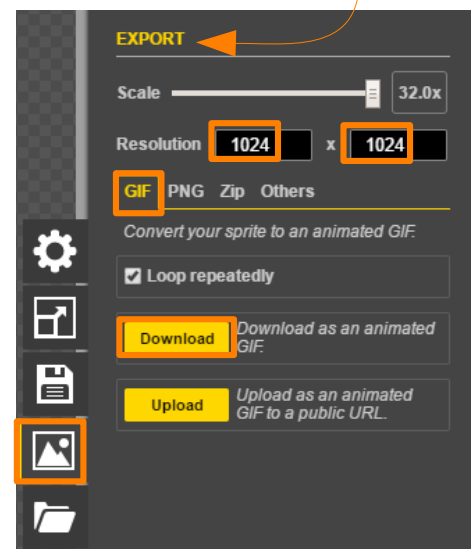
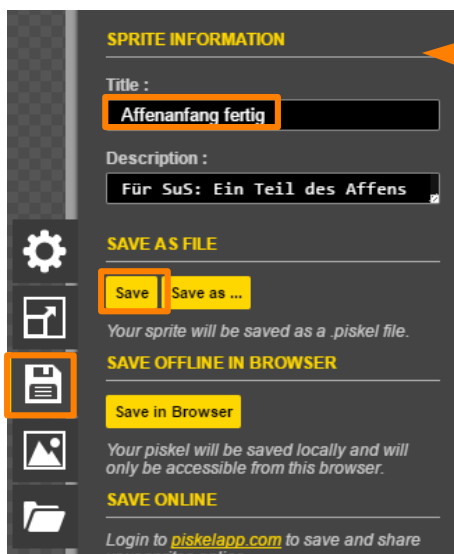
Aufgabe 5

- Dupliziere das zuletzt entstandene Bild.
- Nutze das Move Tool (die Hand), um das Äffchen nach links, rechts, unten oder oben zu bewegen.
- Beschreibe das entstandene Bild und Problem.
- Lösche den nun überflüssigen Layer.
- Wiederhole 6 mal:
 - Dupliziere das zuletzt entstandene Bild.
 - Bewege das Äffchen mit dem Move Tool an eine andere Position.
 - Achte darauf, dass das Äffchen den Rand nicht überschreitet.
- Erweitere die Animation nach eigenen Vorstellungen (z.B. Schicht mit Hintergrundfarbe)



Aufgabe 6

Speichere deine animierte Rastergrafik als Piskel-Datei ab und exportiere sie als gif-Datei. *

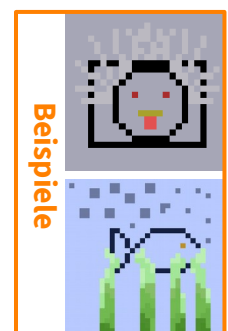


Zusatz

Erstelle eine eigene animierte Rastergrafik und speichere sie entsprechend.

Ideen:

- wechselnde Smileys
- Albert Einstein mit herausgestreckter Zunge und wachsendem Haar
- ein Fisch, der Blubberblasen produziert
- eine Spinne, die ein Netz baut



* Solltest du am Äffchen weiter arbeiten wollen benötigst du eine Piskel-Datei.
Die gif-Datei (ein Grafikaustausch-Format) stellt das Endprodukt mit der animierten Rastergrafik dar.