

## **Anhang**

<b>1.</b>	<b>Beobachtungsbogen-----</b>	<b>211</b>
<b>2.</b>	<b>Fragebogen vor der Unterrichtsdurchführung-----</b>	<b>213</b>
<b>3.</b>	<b>Fragebogen nach der Unterrichtsdurchführung-----</b>	<b>217</b>
<b>4.</b>	<b>Unterrichtsmaterialien-----</b>	<b>222</b>
<b>5.</b>	<b>Einzelbilder der Computeranimationen und Konzeptpapier----</b>	<b>231</b>

## **1. Beobachtungsbogen**

Mit diesem Beobachtungsbogen möchte ich erfassen, inwieweit die visuellen Kompetenzen der Schüler in Bezug auf Computeranimation mit Montageeffekten durch den handlungsorientierten Unterricht verbessert oder erworben werden. Die Beobachtungsinhalte sind Bedienungsfähigkeit, Gestaltungsfähigkeit, Urteilsfähigkeit, schöpferische Fähigkeit, Kommunikationsfähigkeit und experimentelle Fähigkeit.

Bitte geben Sie bei den folgenden Beobachtungseinheiten die Ihrer Meinung am nächsten kommende Alternative mit Abkürzung an.

Ich bedanke mich bei Ihnen sehr herzlich für die Hilfe und Bemühungen.

sehr gut: **sg**, gut: **g**, mittelmäßig: **m**, schlecht: **s**, gar nicht: **gn**

Schüler (Computerarbeitsplatznummer) Beobachtungseinheiten	A (Nr. 1)	B (Nr. 2)	C (Nr. 8)	D (Nr.10)	E (Nr. 3)	F (Nr. 9)
<b>1-1.</b> Die Schüler bedienen sich des Computeranimationsprogramms zur Herstellung, Speicherung und Bearbeitung und wählen die nötigen technischen Effekte, bzw. Werkzeuge des Grafik- oder Animationsprogramms nach ihren individuellen Interessen oder Zwecken aus. ( <b>Bedienungsfähigkeit</b> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )
<b>1-2.</b> Die Schüler gestalten eine Computeranimation mit Montageeffekten im Hinblick auf die grundlegende Fertigkeit nach ihren Interessen oder Bedürfnissen selbst. ( <b>Gestaltungsfähigkeit</b> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )
<b>1-3.</b> Die Schüler können beurteilen, ob Computeranimationen von Schülern gut oder schlecht gemacht sind. ( <b>Urteilsfähigkeit</b> <sup>1</sup> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )
<b>1-4.</b> Die Schüler gestalten eine Computeranimation mit Montageeffekten mit eigenen schöpferischen Ideen. ( <b>schöpferische Fähigkeit</b> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )

sehr häufig: **sh**, häufig: **h**, mittelmäßig: **m**, selten: **s**, gar nicht: **gn**

Name (Arbeitsplatznummer) Beobachtungseinheiten	A (Nr. 1)	B (Nr. 2)	C (Nr. 8)	D (Nr.10)	E (Nr. 3)	F (Nr. 9)
<b>1-5.</b> Die Schüler tauschen ihre eigene Gedanken über Computeranimation im Bezug auf die technischen oder gestalterischen Probleme miteinander aus. ( <b>Kommunikationsfähigkeit</b> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )
<b>1-6.</b> Die Schüler erproben experimentell viele Möglichkeiten einer Computeranimation mit Montageeffekten. ( <b>experimentelle Fähigkeit</b> )	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**1-7.** Könnten Sie hier ganz kurz Ihre Eindrücke oder Meinungen im Vergleich zur ersten Beobachtung zusammenfassen?

---



---

<sup>1</sup> Die Urteilsfähigkeit wurde nur in zweiter Beobachtung durchgeführt.

## 2. Fragebogen vor der Unterrichtsdurchführung

Mit den folgenden Fragen möchte ich herausfinden, was Du über „Computeranimation“ denkst.

Bitte kreuze bei den folgenden Fragen eine Deiner Meinung am nächsten kommenden Antwort an. Es gibt auch einige Fragen, in der Du die Antwort oder Deine Meinung aufschreiben mußt. Falls Du die richtige Antwort nicht weißt, ist das nicht schlimm. Es gibt dabei keine richtigen oder falschen Antworten! Wichtig ist nur Dein ganz persönlicher Eindruck und Deine eigene Meinung. Deine Angaben werden natürlich vertraulich behandelt! Es ist auch wichtig, daß Du alle Fragen beantwortest.

Für Deine Mitarbeit möchte ich Dir recht herzlich danken.

Wie heißt Du? \_\_\_\_\_

Wie alt bist Du? \_\_\_\_\_

Du bist ein  Junge oder ein  Mädchen



**2-1. Seit wann benutzt Du den Computer?**

( ) gar nicht ( ) Monate ( ) Jahre

**Kreuze eine Antwort an, die Deiner Meinung noch paßt.**

2-2.	gut	mittelmäßig	schlecht	habe keine Kenntnisse
a. Wie schätzt Du Deine Computerkenntnisse ein?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Inwieweit kannst Du ein Malprogramm bedienen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Inwieweit kannst Du ein Animationsprogramm bedienen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2-3.	Ja	teils/teils	Nein
a. Malst oder zeichnest Du gerne Bilder?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Denkst du, daß Computerbilder Kunst sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Möchtest Du einmal mit dem Computer zeichnen, malen oder Animationen gestalten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Hast du Bedenken, ob Du eine Computeranimation gestalten könntest?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2-4.	oft	gelegentlich	selten	nie
a. Hast Du schon einmal Computeranimationen gestaltet, z.B. zur Gestaltung einer Homepage im Internet oder nur so aus Spaß?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Sprichst Du mit anderen über technische Tricks von Musikvideos oder über Computeranimation in Werbung oder im Film?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Diskutierst Du mit anderen über Deine Gedanken oder über technische Erfahrungen mit dem Computer zur Herstellung einer Computeranimation?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**2-5. Weißt Du, wie es kommt, daß die Bilder im Film bewegt aussehen, d.h. wie die Bewegung gestaltet wird?**  Ja  Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz erklären?

---



---

**2-6. Weißt Du, was „Animation“ ist?**  Ja  Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz aufschreiben?

---



---

**2-7. Weißt Du, was „Computeranimation“ ist?**  Ja  Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz erklären?

---



---

**2-8. Hast Du schon einmal mit Montage (oder Collage) im Kunstunterricht gearbeitet?**

Ja  Nein

**2-9. Weißt Du, was „Montage“ (oder „Collage“) ist?**  Ja  Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es kurz erklären?

---



---

**2-10. Kennst Du die Merkmale von Montageeffekten bei einer Computeranimation?**

Ja  Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du sie aufschreiben? (ein Merkmal reicht auch)

---



---

**2-11. Die folgenden Bilder sind verschiedene Ausschnitte aus den Filmen, die Du gerade gesehen hast. Kreuze bei jedem Bild nur eine Antwort an!**



Ausschnitt von Filmszenen Wie ist diese Filmszene gemacht worden?	→	gute schlechte Zeiten	Musikvideo	Forest Gump	Terminator II	Toy Story
nur reale Filmaufnahme	↓	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mischung von real aufgenommenem Film und computergenerierten Bildern		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Filmaufnahme kleiner Modelle		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
seht gut gemalte Bilder		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mischung verschiedener Filme mit der Hilfe des Computers		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nur durch Computer erzeugte Bilder		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**2-12. Kreuze eine Antwort an, die Deiner Meinung noch paßt.**

<b>im Film „gute Zeiten schlechte Zeiten“</b>	Ja	Nein
Die Schauspieler spielen ihre Rolle in einem real vorhandenen Geschäft.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Schauspieler spielen ihre Rolle auf einer Bühne, wie ein Geschäft aussieht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Hintergrund des Geschäfts wurde durch Computerbilder gestaltet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>in Musikvideo</b>	Ja	Nein
Die Band hat auf einer realen ganz modernen Bühne gespielt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Band hat sich wirklich so bewegt und so getanzt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Film „Forest Gump“</b>	Ja	Nein
Der Hauptdarsteller kann wirklich so gut Pingpong spielen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Präsident hat dem Hauptdarsteller nicht wirklich die Hand gedrückt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Präsident hat seinen Mund wirklich selbst in dieser Filmszene bewegt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Film „Terminator II“</b>	Ja	Nein
Solche Umwandlung ist manchmal in der Wirklichkeit vorhanden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Das Gesicht besteht aus sehr gut gemalten Bildern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Das Gesicht besteht nur aus vom Computer erzeugten Bildern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Disney-Film „Toy Story“</b>	Ja	Nein
Die Spielzeuge bestehen aus kleinen Modellen, die abgefilmt wurden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Spielzeuge bestehen aus sehr gut gemalten Bildern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**2-13. Denkst Du, daß die verschiedenen Filmarten** (z. B. Familienserie, Musikvideos, Science-Fiction-Film, Walt-Disney-Film und Werbung) **alle mit den gleichen Darstellungseffekte** (z. B. irrealer Bilder, irrealer Bewegungsgeschwindigkeit, abwechselnde Hintergrundfarben und ungewöhnliche Sichtweisen) **gestaltet werden?**  Ja  Nein

**2-14. Hältst Du es für passend, die Darstellungseffekte** (z. B. irrealer Bilder, irrealer Bewegungsgeschwindigkeit, abwechselnde Hintergrundfarben und ungewöhnliche Sichtweisen) **in den folgenden Filmarten einzusetzen?**

	sehr gut passend	gut passend	passend	schlecht passend	gar nicht passend
Familienserie in Fernsehen	<input type="checkbox"/>				
Musikvideo	<input type="checkbox"/>				
Science-Fiction-Film	<input type="checkbox"/>				
Walt-Disney-Film (Zeichentrickfilm)	<input type="checkbox"/>				
Werbung	<input type="checkbox"/>				

Vielen Dank für deine Mühe! ;)

### 3. Fragebogen nach der Unterrichtsdurchführung

Seit Oktober hast Du gelernt, Computeranimationen zu erstellen. Es interessierte mich bei den folgenden Fragen, was Du seitdem über Computeranimationen denkst.

Bitte kreuze bei den folgenden Fragen eine Deiner Meinung am nächsten kommende Antwort an. Es gibt auch einige Fragen, in der Du die Antwort oder Deine Meinung aufschreiben mußt. Es gibt dabei keine richtigen und falschen Antworten. Wichtig ist nur Dein ganz persönlicher Eindruck und Deine eigene Meinung. Deine Angaben werden natürlich vertraulich behandelt!

Bitte beantworte alle Fragen und lasse keine aus!.

Wie heißt Du? \_\_\_\_\_



**Kreuze eine Antwort an, die Deiner Meinung nach paßt.**

<b>3-1.</b>	Ja	teils/teils	Nein
<b>a.</b> Hast Du Spaß bei dem Unterricht über Computeranimation gehabt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>b.</b> Hast Du mehr Spaß bei der Gestaltung von Bildern mit dem Computer gehabt, als mit der Hand zu zeichnen oder zu malen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>c.</b> Möchtest Du noch weiter mit dem Computer Bilder oder Animation gestalten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>d.</b> Hast Du noch Bedenken, ob Du in der Lage bist, Computeranimationen zu gestalten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>e.</b> Fällt es Dir schwer, eine Computeranimation zu gestalten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>f.</b> Denkst Du, daß man mit den Computerbildern auch Kunst machen kann?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>g.</b> Findest Du es gut, daß Schüler auch im Kunstunterricht einen Computer zum Zeichnen und Malen benutzen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>h.</b> Hast Du in der Zwischenzeit von einer anderen Person gelernt, Computeranimationen zu gestalten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3-2.</b>	sehr gut	gut	mittelmäßig	schlecht	gar nicht
<b>a.</b> Kannst Du jetzt Deiner Meinung nach allein das Malprogramm „Adobe Photoshop“ bedienen?	<input type="checkbox"/>				
<b>b.</b> Kannst Du jetzt Deiner Meinung nach allein das Animationsprogramm „Ulead GIF-Animator“ bedienen?	<input type="checkbox"/>				

<b>3-3.</b>	oft	gelegentlich	selten	nie
<b>a.</b> Denkst Du jetzt, wenn im Fernsehen interessante irrealer Bilder laufen, darüber nach, wie sie gemacht werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>b.</b> Sprichst Du mit anderen über Deine technischen Erfahrungen bei einer Computeranimation?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>c.</b> Sprichst Du mit anderen über Computeranimationen, die Du im Film oder in der Werbung gesehen hast?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3-4. Inwieweit hast Du Spaß in diesen Unterrichtsteilen gehabt?**

	sehr viel	viel	mittelmäßig	wenig	gar nicht
Kennenlernen verschiedener Werkzeuge	<input type="checkbox"/>				
Teil 1 (Aufblühen einer Blume)	<input type="checkbox"/>				
Digitalisierung mit Scanner	<input type="checkbox"/>				
Teil 2 (Naomi's Umwandlung)	<input type="checkbox"/>				
Digitalisierung mit Digital Kamera	<input type="checkbox"/>				
Teil 3 (Amerikaner)	<input type="checkbox"/>				

**3-5. Was fällt Dir am schwersten bei der Gestaltung der Computeranimation?**

- die Arbeit mit dem Malprogramm                       die Arbeit mit dem Animationsprogramm  
 die ganzen Arbeitsprozesse                       die Bedienung der Maus  
 die grundlegende Computerbenutzung (z.B. Datei zu öffnen, zu speichern und zu schließen)  
 Ich habe keine Schwierigkeiten.  
 sonstiges: \_\_\_\_\_

**3-6. Wenn du jetzt Bilder gestalten willst, womit würdest Du sie lieber gestalten?**

- mit Pinseln oder Stiften                       mit dem Computer

**3-7. Weißt Du, wie es kommt, daß die Bilder im Bildschirm bewegt aussehen, d.h. wie die Bewegung gestaltet wird?**                       Ja                       Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz erklären?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3-8. Weißt Du, was „Animation“ ist?**                       Ja                       Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz aufschreiben?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3-9. Weißt Du, was „Computeranimation“ ist?**                       Ja                       Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es hier kurz erklären?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3-10. Weißt Du, was eine „Montage“ (oder „Collage“) ist?**                       Ja                       Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du es kurz erklären?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3-11. Kennst Du die Merkmale von Montageeffekten bei einer Computeranimation?**

- Ja                       Nein

Wenn Du „Ja“ antwortest, kannst Du sie aufschreiben? (ein Merkmal reicht aus)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3-12. Die folgenden Bilder sind verschiedene Ausschnitte aus den Filmen, die Du gerade gesehen hast. Kreuze bei jedem Bild nur eine Antwort an!**

Ausschnitt von Filmszenen Wie ist diese Filmszene gemacht worden?					
	gute Zeiten schlechte Zeiten	Musikvideo	Jurassic Park	Terminator II	Toy Story
nur reale Filmaufnahme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mischung von real aufgenommenem Film und computergenerierten Bildern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Filmaufnahme kleiner Modelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
seht gut gemalte Bilder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mischung verschiedener Filme mit der Hilfe des Computers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nur durch Computer erzeugte Bilder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3-13. Kreuze eine Antwort an, die Deiner Meinung nach paßt.**

<b>im Film „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten“</b>	Ja	Nein
Der Hintergrund im Film sind real abgefilmte Bilder.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Hintergrund im Film wurde durch Computer gestaltet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>in Musikvideo</b>	Ja	Nein
Der Sänger hat auf einer realen ganz modernen Bühne gesungen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Sänger hat wirklich mit den Außerirdischen gekämpft.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solche Außerirdischen gibt es wirklich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Film „Jurassic Park“</b>	Ja	Nein
Die Dinosaurier im Film gibt es wirklich auf der Welt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Schauspieler haben wirklich die Dinosaurier getroffen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Film „Terminator II“</b>	Ja	Nein
Der böse Mann besteht aus echtem Metall.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der böse Mann besteht aus kleinen Modellen, die abgefilmt wurden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der böse Mann ging wirklich durch das Gitter.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>im Disney-Film „Toy Story“</b>	Ja	Nein
Die Spielzeuge bestehen aus kleinen Modellen, die abgefilmt wurden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Spielzeuge bestehen aus sehr gut gemalten Bildern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Spielzeuge bestehen aus computererzeugten Bildern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3-14. Hältst Du es für angemessen, computergenerierte Darstellungseffekte (z. B. irrealer Bilder, irrealer Bewegungsgeschwindigkeit, abwechselnde Hintergrundfarben und ungewöhnliche Sichtweisen) in den folgenden Filmarten einzusetzen?**

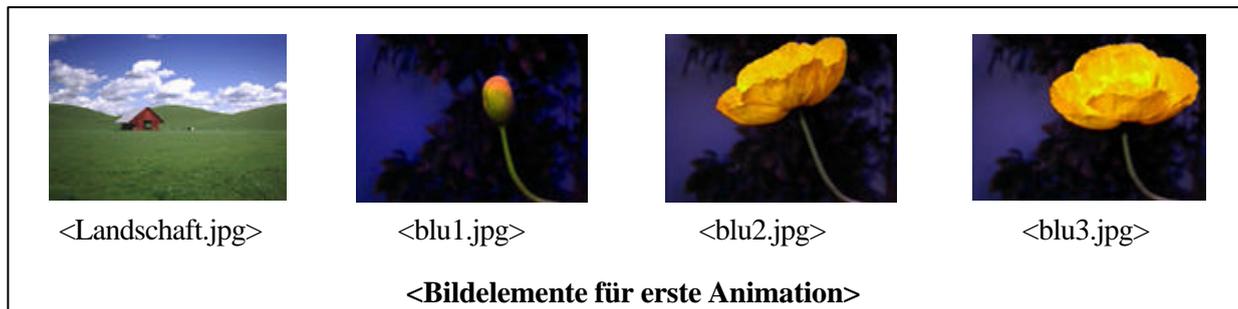
	sehr gut passend	gut passend	passend	schlecht passend	gar nicht passend
Familienserie im Fernsehen	<input type="checkbox"/>				
Musikvideo	<input type="checkbox"/>				
Science-Fiction-Film	<input type="checkbox"/>				
Walt-Disney-Film (Zeichentrickfilm)	<input type="checkbox"/>				
Werbung	<input type="checkbox"/>				



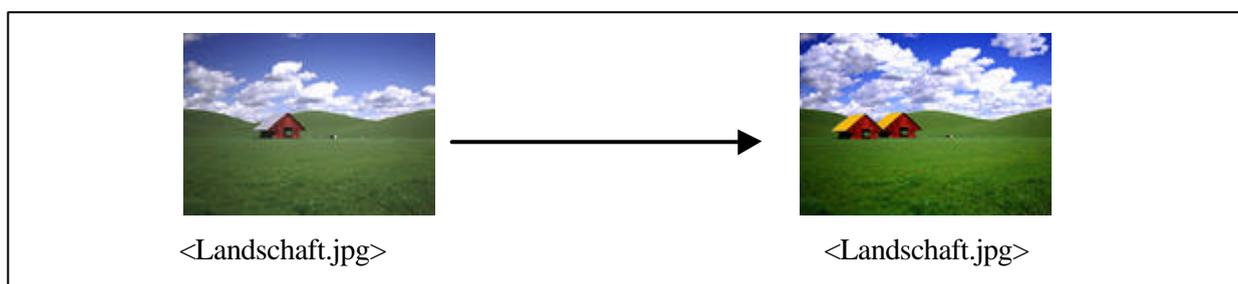
Vielen Dank, daß du so viele Fragen beantwortet hast.

## 4. Unterrichtsmaterialien

### Arbeitsverfahren zur ersten Animation



### Arbeitsschritt 1



### Überarbeiten des Hintergrundbildes

- Datei: Öffnen – „Landschaft.jpg“
- Bild: Einstellen: Farbtton/Sättigung - Sättigung +32, Helligkeit: -7
- Bild: Einstellen: Helligkeit/Kontrast - Kontrast +24

### Duplizieren der Wolken mit Stempel in der Werkzeugleiste:

- Anklicken des *Stempels* mit der gedrückten Tastatur *Alt* auf dem gewünschten Teil der Wolken
- Loslassen der Tastatur *Alt*
- Nachzeichnen der Wolken mit der Maustaste

### Farbveränderung des Daches

- Auswählen des Daches mit dem Auswahlwerkzeug *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Auswählen einer beliebigen *Vordergrundfarbe*
- Zeichnen mit Werkzeug *Pinsel* im ausgewählten Bereich des Daches

### Duplizieren des Hauses mit Lasso in der Werkzeugleiste:

- Einzoomen mit *Zoomwerkzeug* (oder Strg + Leertaste)
- Auswählen des Hauses mit Werkzeug *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Bearbeiten: Kopieren (oder Strg + C)
- Bearbeiten: Einfügen (oder Strg + V)
- Datei: Speichern (oder Strg + S)

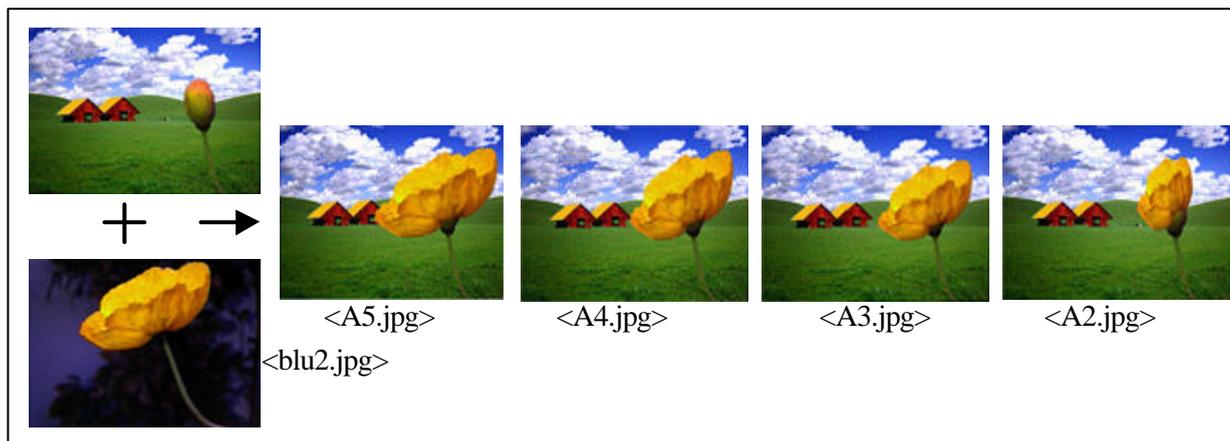
### Arbeitsschritt 2



### Auswählen, Kopieren und Einfügen

- Datei: Öffnen - „blu1.jpg“
- Auswählen der Blume mit dem *Lasso* in der Werkzeugleiste bei gedrückter Taste *Alt*
- Bearbeiten: *Kopieren* (Strg + C)
- Bearbeiten: *Einfügen* in die Datei „Landschaft.jpg“ (Strg + V)
- Positionieren der eingefügten Blume mit der Maustaste
- Datei: *Kopie speichern unter* mit dem Dateiname „A1.jpg“

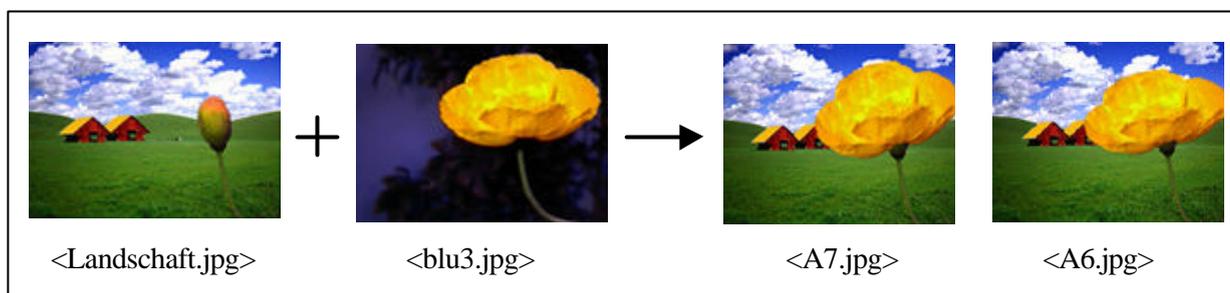
### Arbeitsschritt 3



### Verzerren des Bildteils

- Datei: Öffnen - „blu2.jpg“
- Auswählen nur der Gelb-Farbe der Blume mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Bearbeiten: *Kopieren* (Strag + C)
- Bearbeiten: *Einfügen* in der Datei „Landschaft.jpg“ (Strag + V)
- Positionieren der eingefügten Blume mit der Maustaste auf Knospe der ersten Blume
- Datei: *Kopie speichern unter* mit der Dateiname „A5.jpg“
- Bild: *Effekte: Verzerren* der eingefügten Blume in der kleinen Form
- Datei: *Kopie speichern unter* mit der Dateiname „A4.jpg“
- Zweimal Wiederholung dieses Vorgangs in der noch weiteren kleinen Form für die Herstellung der Dateien „A3.jpg“ und „A2.jpg“
- Klicken der Taste *Entf* - Löschen eingefügtes Auswahlbereichs (gleiches Bild mit der Datei „A1.jpg“)

### Arbeitsschritt 4

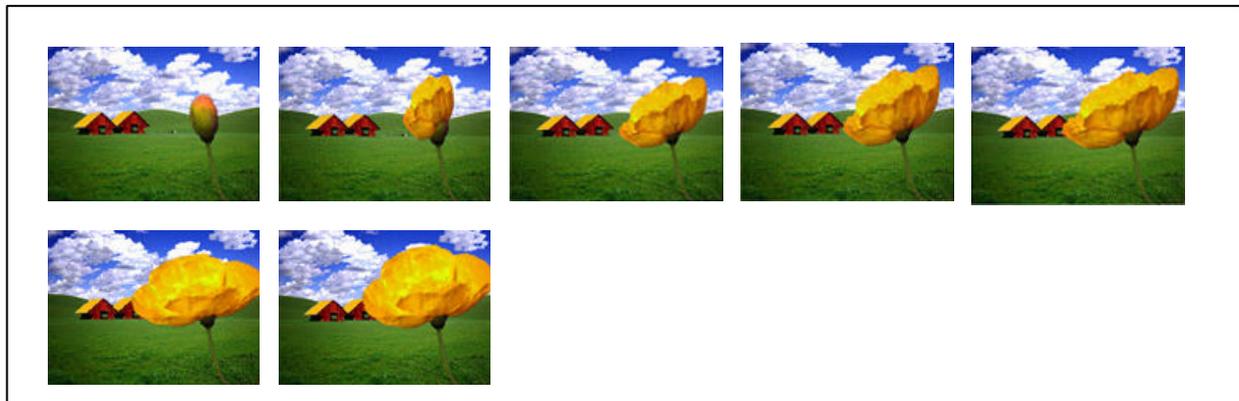


### Drehen und Verzerren

- Datei: Öffnen - „blu3.jpg“
- Auswählen nur der gelben Blume mit *Zauberstab* bei gedrückter Taste *Alt*
- Bearbeiten: *Kopieren* (Strg + C)
- Bearbeiten: *Einfügen* in die Datei „Landschaft.jpg“ (Strg + V)
- Positionieren der eingefügten Blume mit der Maustaste auf Knospe der ersten Blume

- *Bild: Drehen: Per Eingabe - Winkel: 10, gegen Uhrzeigersinn*
- *Datei: Kopie speichern unter mit Dateiname „A7.jpg“*
- *Bild: Effekte: Verzerren in der kleinen Form*
- *Datei: Kopie speichern unter mit Dateiname „A6.jpg“*
- Drücken der Taste *Entf* - Löschen des eingefügten Auswahlbereichs

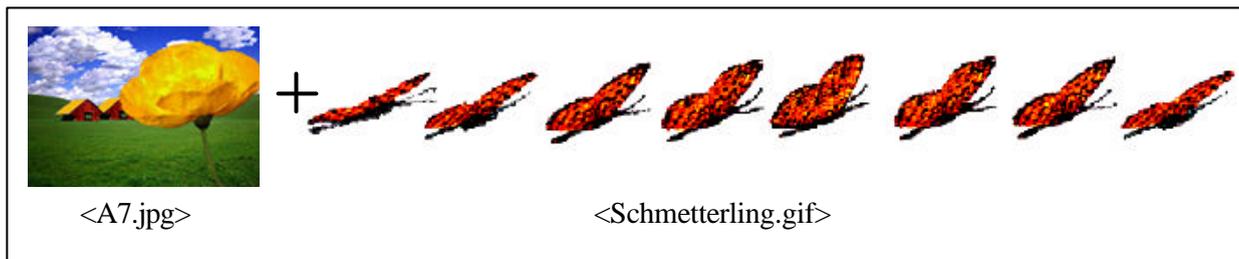
### Arbeitsschritt 5



#### Animieren einer Serie von Einzelbildern

- Öffnen des Animationsprogramm „Ulead GIF Animator 3“
- *Lage: Bilder hinzufügen*
- Auswählen der gespeicherten Einzelbilder von „A1.jpg“ bis „A7.jpg“ mit der gedrückten *Umschalttaste* und öffnen
- Positionieren der Lage nach Serie der Einzelbilder mit der Option *„Nach oben bewegen“* oder *„Nach unten bewegen“*
- Eingabe der *Verzögerungszeit* auf der Attributleiste und ausprobieren
- *Vorschau starten* auf der Standardleiste (Wenn Korrekturen der Einzelbilder nötig sind, müssen sie wieder im Malprogramm bearbeitet werden.)
- *Datei: Speichern unter* - Dateiname *„Aniblu.gif“*

### Arbeitsschritt 6



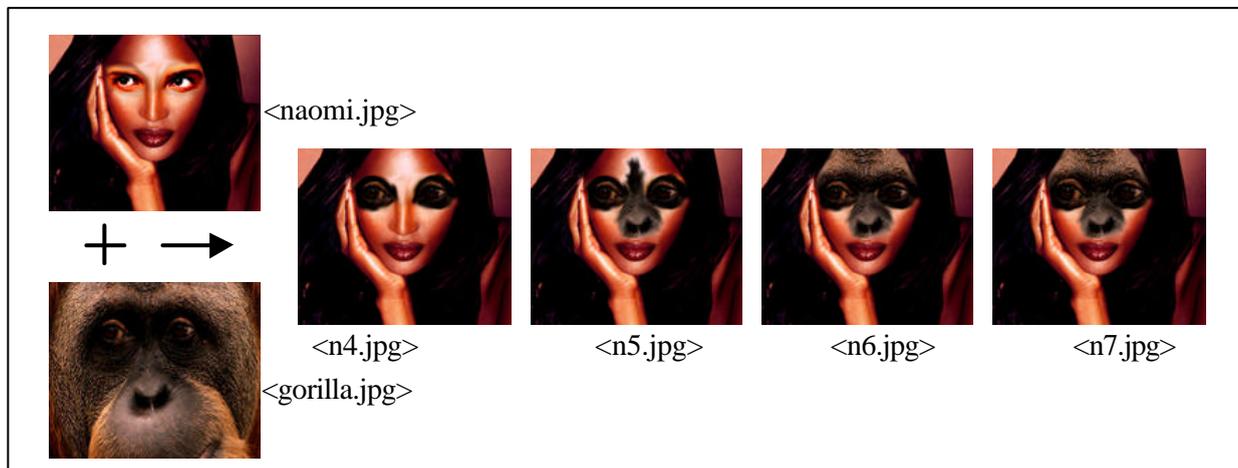
#### Montieren einer fertigen Animation

- Klicken der letzten Bildlage *„A7.jpg“* und Markieren des *Quadrats* in der Bildlage *„A7.jpg“*, um diese Bildlage vom Bildschirm nicht zu entfernen
- *Lage: Video hinzufügen* - Auswählen der Datei *„Schmetterling.gif“* und öffnen
- Markieren aller Bildlagen der Schmetterling-Animation mit gedrückter *Umschalttaste*
- Auswählen *Zu vorherigem Zustand* in der Option *Entfernen* auf der Attributleiste
- Markieren von *Transparenzindex* auf der Attributleiste (Wenn die Bilder nicht ganz transparent sind, klicken Sie *Farbfeld* bei jeder Bildlage des Schmetterlings und wählen Sie Transparente Farbe entweder von der Palette oder direkt vom Vorschauensterbild aus.)
- Positionieren jeder Bildlage des Schmetterlings auf der Bildlage *„A7.jpg“*
- Eingabe der *Verzögerungszeit* auf der Attributleiste und ausprobieren
- Klicken die Option *Vorschau starten* auf der Standardleiste



- Einzoomen mit *Zoomwerkzeug* in der Werkzeugleiste
- Auswählen der rechten Pupille mit *Oval-Auswahlwerkzeug*
- Schieben nach links mit der Maustaste (auch gleicher Prozeß bei der linken Pupille)
- *Datei: Kopie speichern unter* - Dateiname „n3.jpg“
- Speichern der Datei „naomi.jpg“

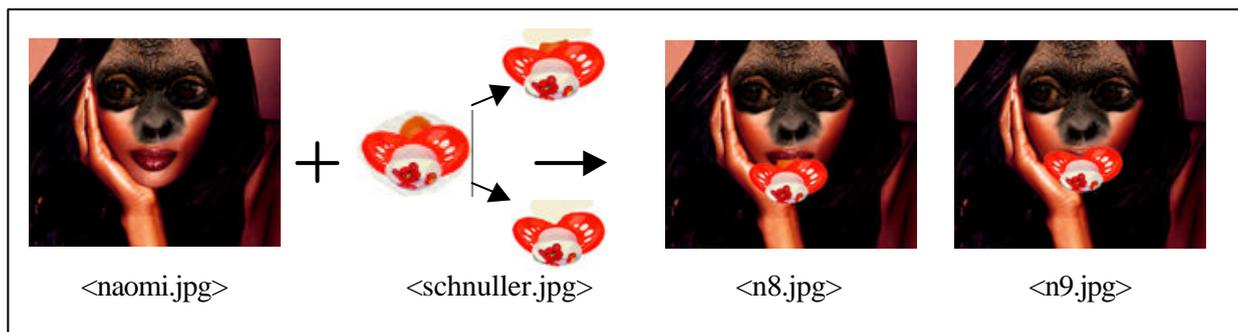
### Arbeitsschritt 3



### Wischen der Farbe und Vergrößerung des Bildteils

- *Datei: Öffnen* - „gorilla.jpg“
- Auswählen des rechten Auges des Gorillas mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Kopieren, Einfügen in der Datei „naomi.jpg“ und Positionieren der eingefügten Augen mit der Maustaste (auch gleicher Prozeß beim linken Auge)
- Wischen der Farbe des Randteils der eingefügten Augen mit *Wischfinger* in der Werkzeugleiste
- *Datei: Kopie speichern unter* - Dateiname „n4.jpg“
- Auswählen der Nase des Gorillas mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Kopieren, Einfügen in der Datei „naomi.jpg“ und Positionieren
- Wischen der Farbe des Randteils der eingefügten Nase mit *Wischfinger*
- *Datei: Kopie speichern unter* - Dateiname „n5.jpg“
- Auswählen der Gorilla-Haut mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- Kopieren, Einfügen in der Datei „naomi.jpg“ und Positionieren der eingefügten Haut mit der Maustaste
- Auswählen eines kleinen Teils der Gorilla-Haut mit *Lasso*
- Kopieren und Einfügen in der Datei „naomi.jpg“
- Schieben der Auswahl mit gedrückter Taste *Alt* auf den noch nicht erfüllten Restteil von Naomis Stirn - Der Auswahlbereich wird bei der gedrückter Taste *Alt* kopiert.
- *Datei: Kopie speichern unter* mit Dateiname „n6.jpg“
- Auswählen des rechten Auges mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Alt*
- *Bild: Effekte: Skalieren* zur Vergrößerung (auch gleicher Prozeß beim linken Auge)
- *Datei: Kopie speichern unter* mit Dateiname „n7.jpg“

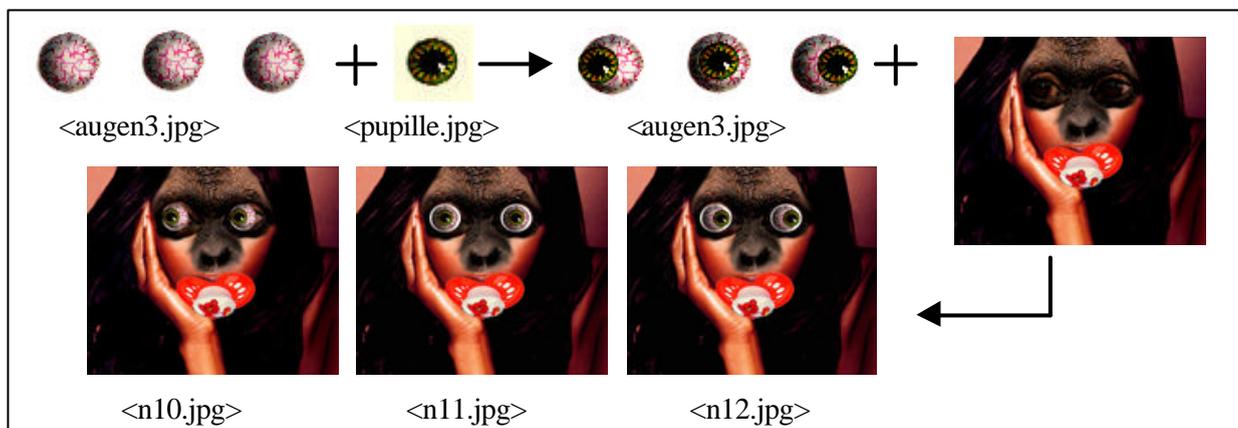
### Arbeitsschritt 4



#### Löschen des Bildteils, Abziehen der Auswahl und Umkehren der Auswahl

- Datei: Öffnen - „schnuller.jpg“
- Löschen eines kleinen Bildteils von Schnuller mit *Radiergummi* – Die Hintergrundfarbe in der Werkzeugleiste muß weiß sein, weil beim Löschen mit dem Radiergummi die Hintergrundfarbe angenommen wird.
- Auswählen der Hintergrundfarbe mit *Zauberstab*
- Auswahl: Auswahl umkehren – Dann wird der Schnuller markiert.
- Kopieren, Einfügen in der Datei „naomi.jpg“ und Positionieren mit der Maustaste
- Datei: Kopie speichern unter - Dateiname „n8.jpg“
- Löschen des eingefügten Auswahlbereichs in der Datei „naomi.jpg“ - Klicken der Taste *Entf*
- Aktivieren der Datei „schnuller.jpg“
- Entfernen der Auswahl des Schnullers mit *Lasso* bei gedrückter Taste *Strg*
- Kopieren, Einfügen in der Datei „naomi.jpg“ und Positionieren mit der Maustaste
- Datei: Kopie speichern unter - Dateiname „n9.jpg“
- Schließen der Datei „schnuller.jpg“ ohne Speichern

### Arbeitsschritt 5

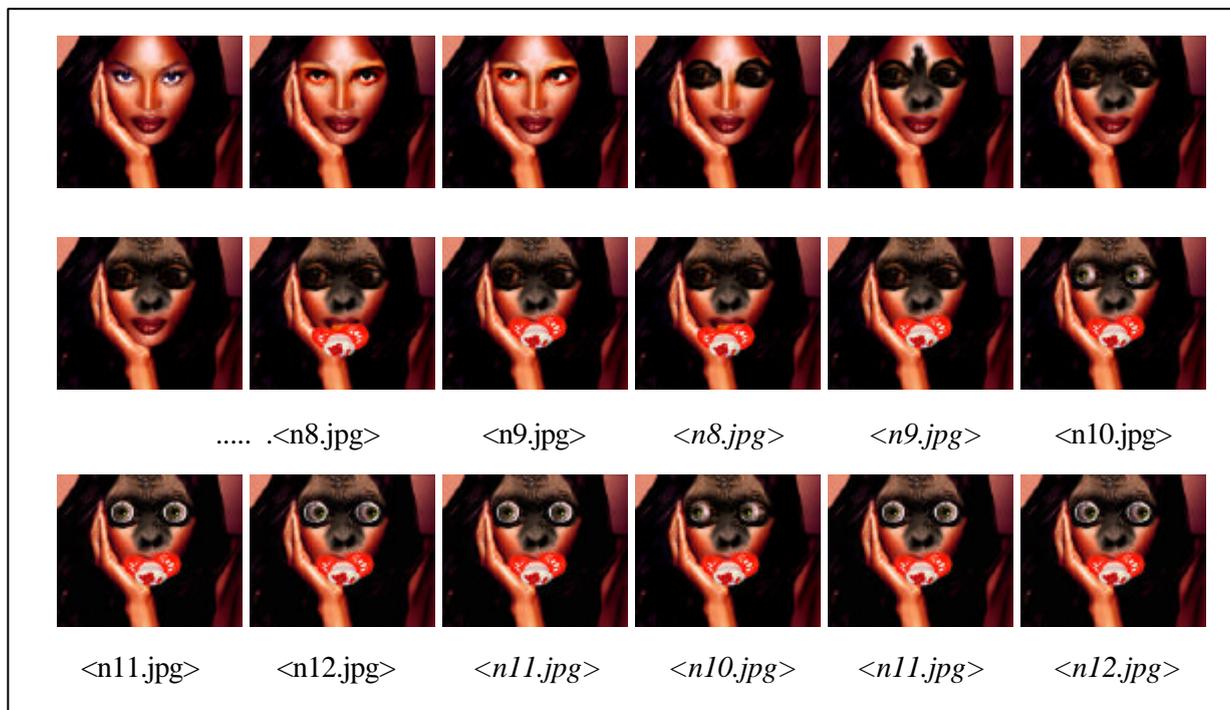


#### Auswählen mit Zauberstab und Oval-Auswahlwerkzeug

- Datei: Öffnen - „augen3.jpg“ und „pupille.jpg“
- Auswählen der Hintergrundfarbe mit *Zauberstab* in der Datei „pupille.jpg“
- Auswahl: Auswahl umkehren
- Kopieren und Einfügen in der Datei „augen3.jpg“
- Positionieren von links nach rechts, wobei der Auswahlbereich in zwei andere Teile mit gedrückter Taste *Alt* dupliziert geschoben wird.
- Datei: Speichern (oder Strg + S)
- Auswählen des ersten Augenteils mit Auswahlwerkzeug *Oval*
- Kopieren und Einfügen in der Datei „naomi.jpg“
- Positionieren und Duplizieren des anderen Auges mit gedrückter Taste *Alt*

- *Datei: Kopie speichern unter* - Dateiname „n10.jpg“
- Auswählen des zweiten Teils mit Auswahlwerkzeug *Oval*
- Kopieren und Einfügen in der Datei „naomi.jpg“
- Positionieren und Duplizieren des anderen Auges mit gedrückter Taste *Alt*
- *Datei: Kopie speichern unter* - Dateiname „n11.jpg“
- Die Datei „n12.jpg“ wird im gleichen Arbeitsprozeß gestaltet.

### Arbeitsschritt 6



### Kopieren der Lage im Animationsprogramm

- Öffnen des Animationsprogramm „Ulead GIF Animator 3“
- *Lage: Bilder hinzufügen*
- Auswählen der gespeicherten Einzelbilder von „n1.jpg“ bis „n12.jpg“ mit gedrückter *Umschalttaste* und öffnen
- Positionieren der Lage nach Serie der Einzelbilder mit der Option „*Nach oben bewegen*“ oder „*Nach unten bewegen*“
- Markieren der Lagen „n8.jpg“ (Lage-Nummer 8) und „n9.jpg“ (Lage-Nummer 9) mit gedrückter *Umschalttaste*
- *Bearbeiten: Kopieren* (oder Strg + C)
- Markieren der Lage „n9.jpg“ (Nummer 9), um die kopierten Lagen hinter dieser Lage einzufügen
- *Bearbeiten: Einfügen* (oder Strg + V)
- Markieren der Lagen von „n10.jpg“ bis „n12.jpg“ mit gedrückter *Umschalttaste*
- *Bearbeiten: Kopieren* (oder Strg + C)
- Markieren der Lage „n12.jpg“ (Nummer 14), um die kopierten Lagen hinter dieser Lage einzufügen
- *Bearbeiten: Einfügen* (oder Strg + V)
- Markieren der Lage von „n11.jpg“ (Nummer 13)
- *Bearbeiten: Kopieren* (oder Strg + C)
- Markieren der Lage „n12.jpg“ (Nummer 14), um die kopierte Lage hinter dieser Lage einzufügen
- *Bearbeiten: Einfügen* (oder Strg + V)
- Eingabe der *Verzögerungszeit* auf der Attributleiste
- Klicken der Option *Vorschau starten* auf der Standardleiste
- Ausprobieren der Verzögerungszeit und der Positionen der Lagen

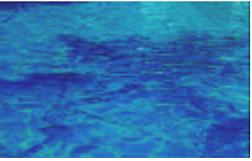
- Datei: Speichern unter - Dateiname „Ani Naomi.gif“

### Arbeitsschritt 7

#### Reflexion

- über Kennenlernen der Digitalisierung mit dem Scanner
- über die Gestaltung der Einzelbilder in einer Serie durch Montagetechnik verschiedener Bildteile
- über die flüssige Bewegung der Animation

### Arbeitsverfahren zur dritten Animation

					
<Amerikaner2.jpg>	<Himmel1.jpg>	<Himmel2.jpg>	<Wasser.jpg>		
					
<blumen1.jpg>	<blumen2.jpg>	<ballon.jpg>	<Haus.jpg>	<Baum1.jpg>	<Baum2.jpg>
					
<Frau.jpg>	<Frau1.jpg>	<Frau2.jpg>	<Sel1.jpg>	<Sel2.jpg>	
					
<Natasha.jpg>	<Viola.jpg>	<Robert.jpg>	<Hus.jpg>		
					
<Cen1>	<Cen2>	<Cen3>	<Cen4>	<Cen5>	
<Bildelemente für die Animation>					

- Die Schüler fotografieren sich gegenseitig mit Digitalkamera und wählen die nötigen digitalisierten Bilder für die Animation aus.
- Die Schüler betrachten die selbst digitalisierten eigenen Porträts und schon vorbereiteten anderen Bilder und wählen die nötigen Bilder für sich aus. Sie überlegen, wie die Animation mit welchen Bilderfolgen und mit welchen Montagemöglichkeiten gestaltet werden soll. Sie sprechen über jede eigene Idee oder über eigene Gedanken miteinander und dann entwickeln sie das Konzept einer festgestellten Idee zeichnerisch auf dem Arbeitsblatt für die Planung.
- Die Schüler erzeugen die Einzelbilder in einer Serie anhand eines vorgegebenen Plans mit einem Malprogramm und animieren sie. Sie versuchen die Animation möglichst experimentell und kreativ darzustellen.
- Die Schüler vergleichen ihre Arbeitsergebnisse und beurteilen sie nach den technischen Effekten, den kreativen Ideen, dem flüssigen Bewegungsablauf, etc.
- Die Schüler reflektieren über die Digitalisierung mit der Digitalkamera, über ihre eigene Konzeptionen und über die künstlerische Kreativität der Animationen.

## 5. Einzelbilder der Computeranimationen und Konzeptpapier



Abbildung 1: Bildserien zur Animation im ersten Kursteil (Schülerin C)

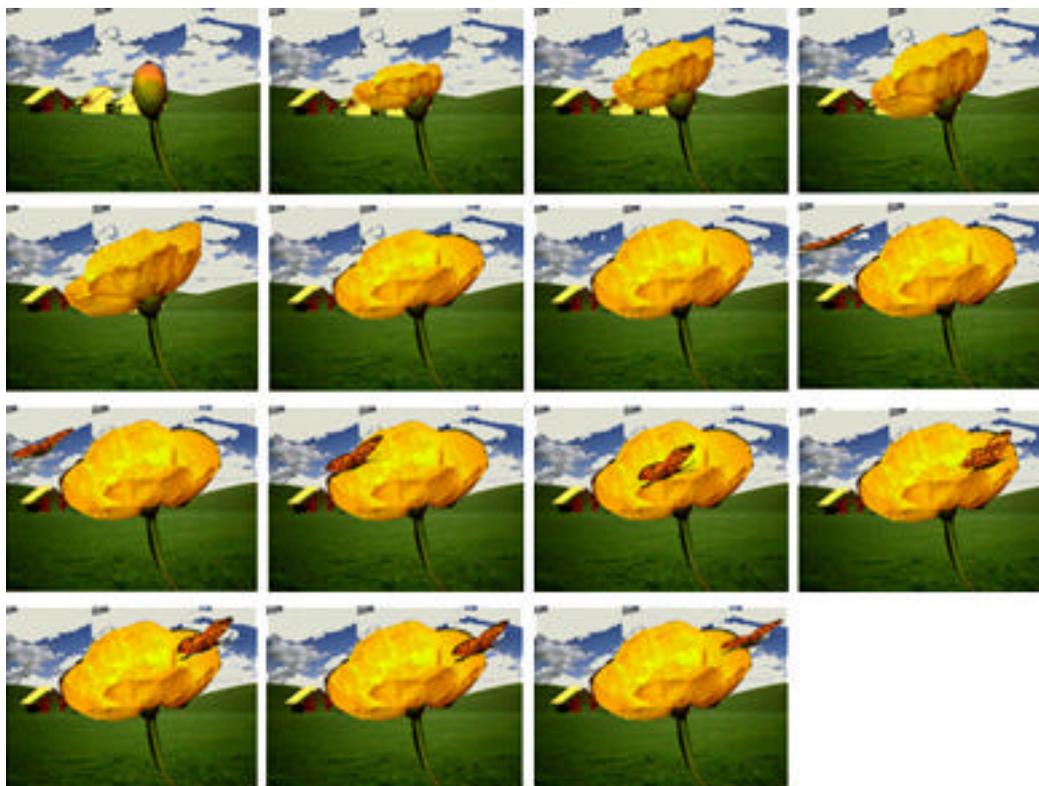


Abbildung 2: Bildserien zur Animation im ersten Kursteil (Schüler D)

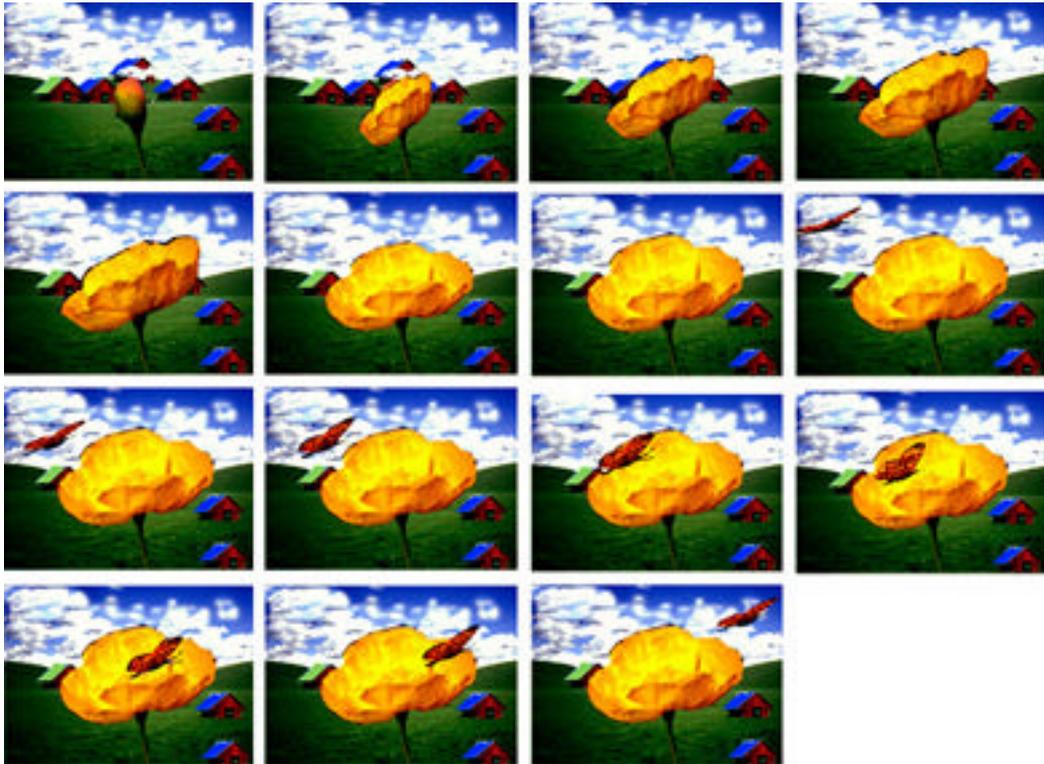


Abbildung 3: Bildserien zur Animation im ersten Kursteil (Schüler E)

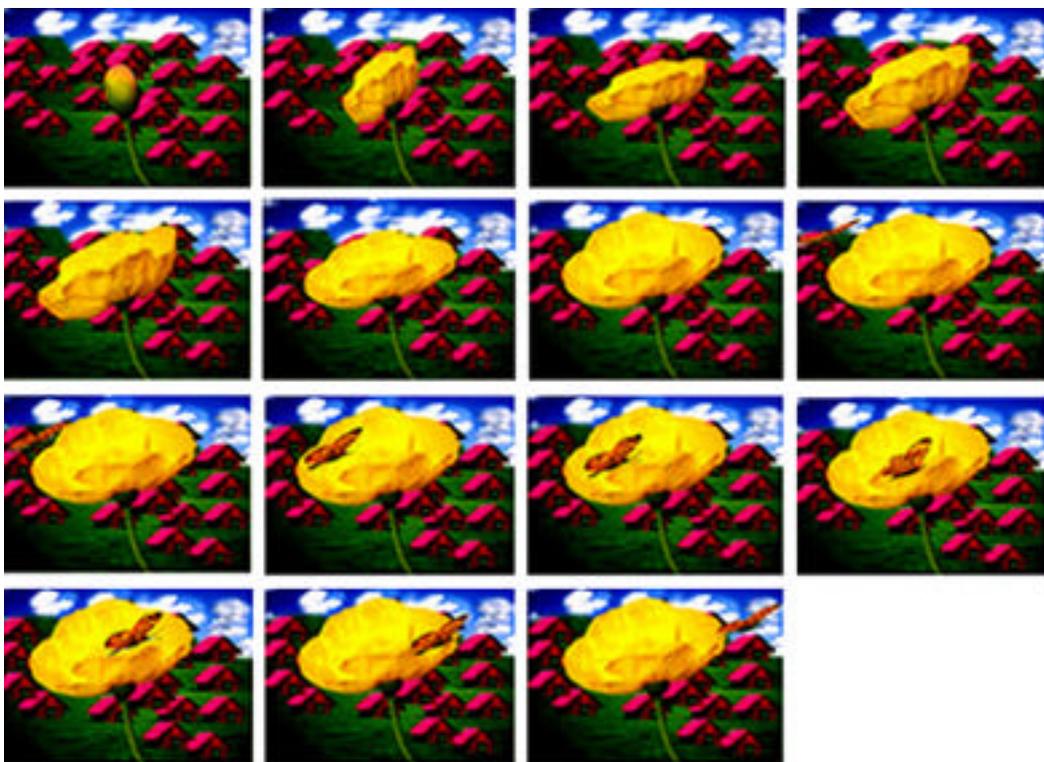


Abbildung 4: Bildserien zur Animation im ersten Kursteil (Schüler A)



Abbildung 5: Bildserien zur Animation im ersten Kursteil (Schülerin F)

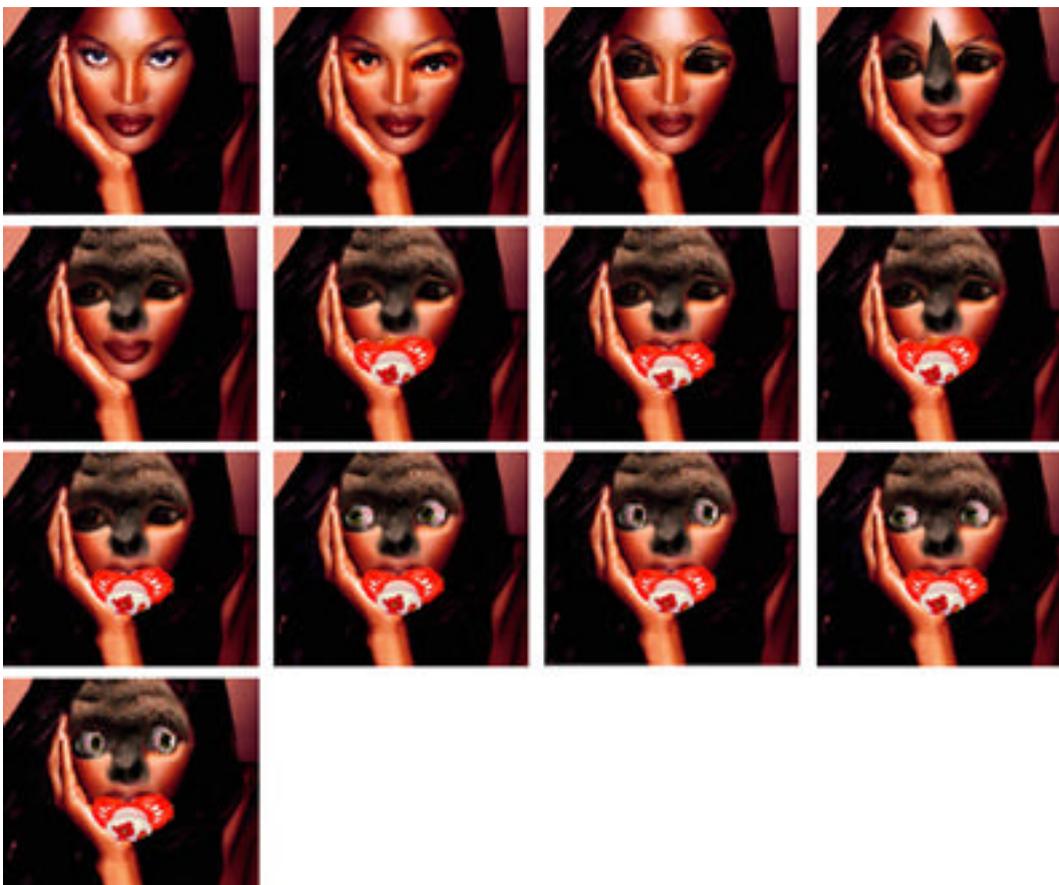


Abbildung 6: Bildserien zur Animation im zweiten Kursteil (Schüler C)

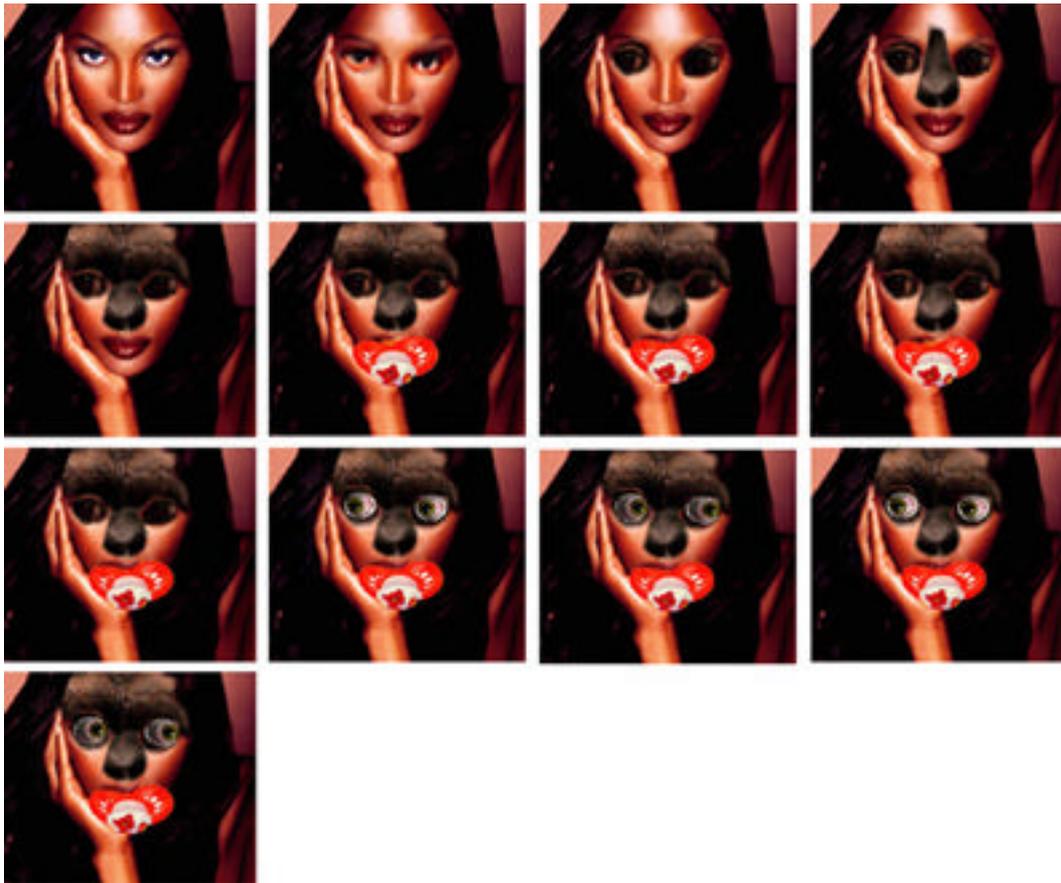


Abbildung 7: Bildserien zur Animation im zweiten Kursteil (Schülerin F)

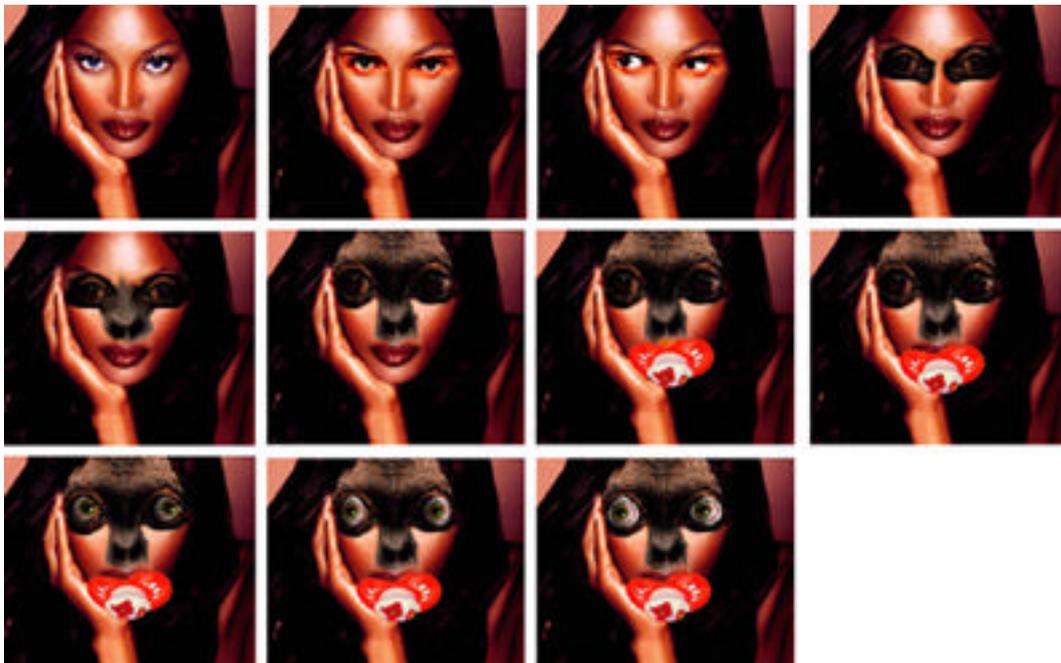


Abbildung 8: Bildserien zur Animation im zweiten Kursteil (Schüler E)

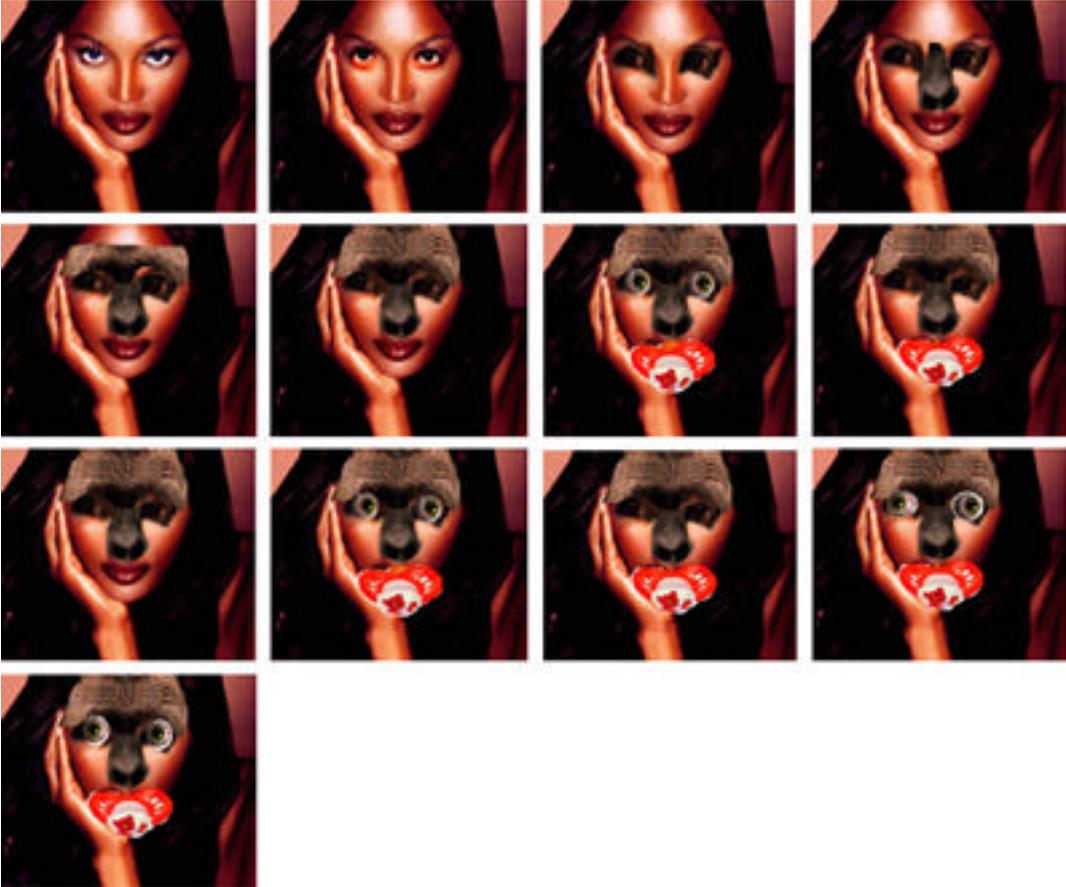


Abbildung 9: Bildserien zur Animation im zweitem Kursteil (Schüler D)

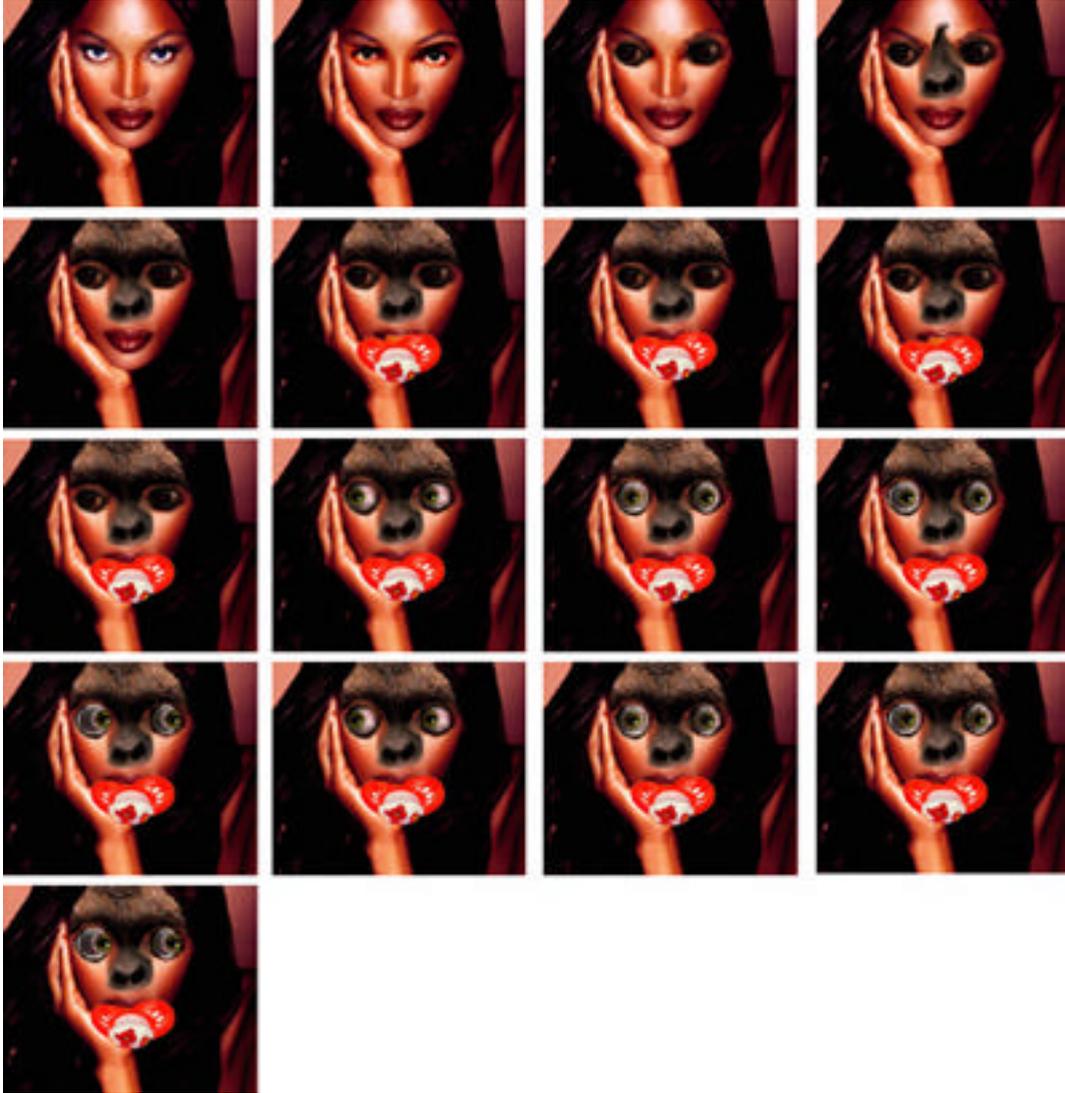


Abbildung 10: Bildserien zur Animation im zweitem Kursteil (Schülerin B)

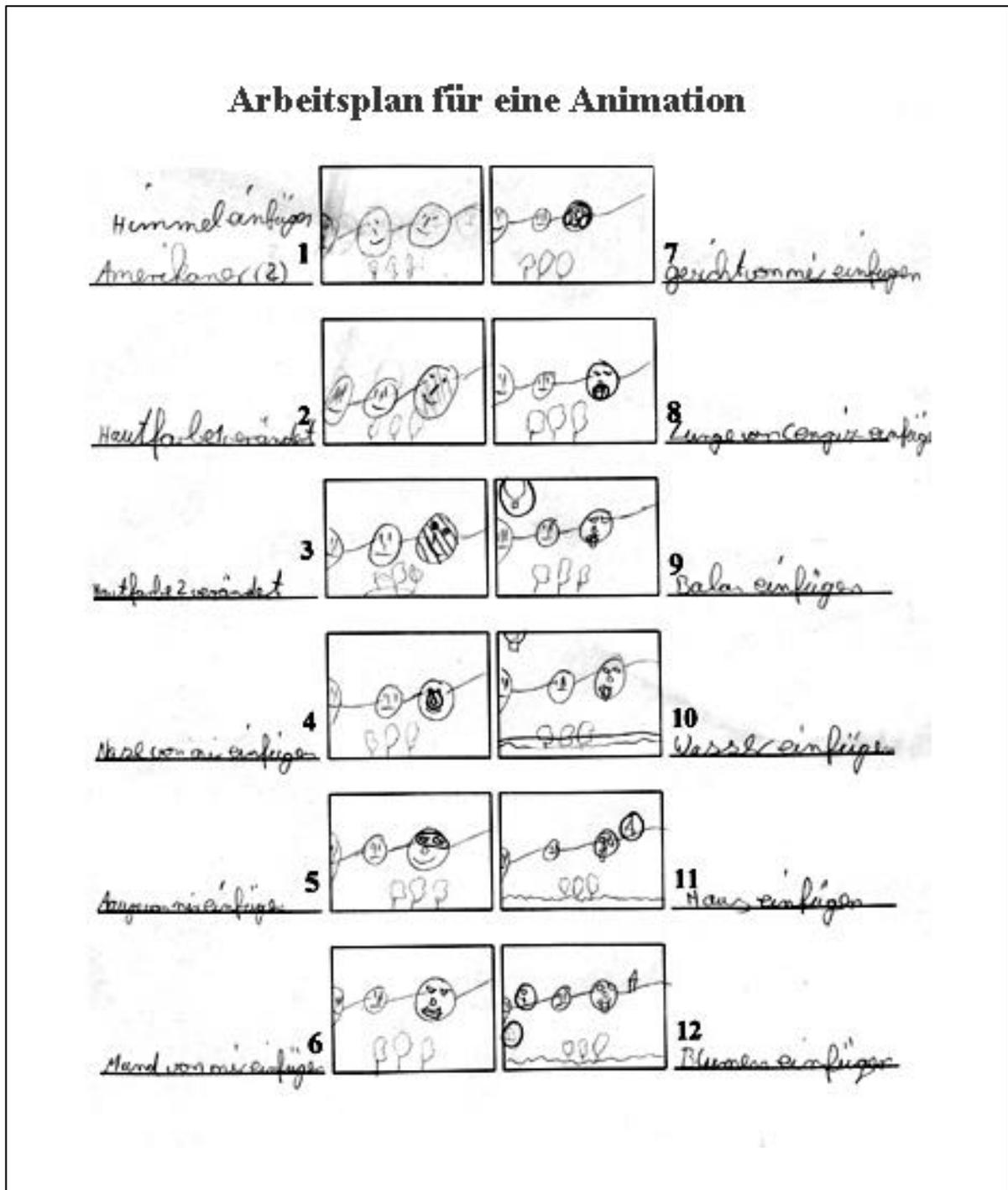


Abbildung 11: Konzeptpapier für eine Animation



Abbildung 12: Bildserien zur Animation im dritten Kursteil (Schüler B)



Abbildung 13: Bildserien zur Animation im dritten Kursteil (Schüler E)