

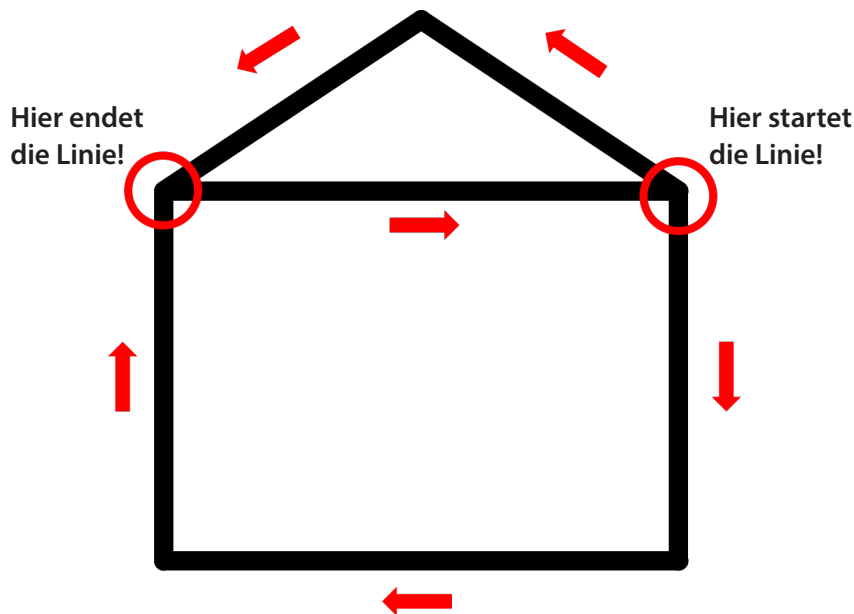
Ein Haus malen (1)



A

Vielleicht kennst du diese einfache Übung, die oft auf ein Stück Papier gemalt wird. Man malt mit einem Stift ein Haus und setzt bei der Führung des Stifts nicht ab. So entsteht aus einer einzigen durchgängigen Linie ein Haus.

Diese Übung lässt sich mit der Präsentation ebenso einfach umsetzen.

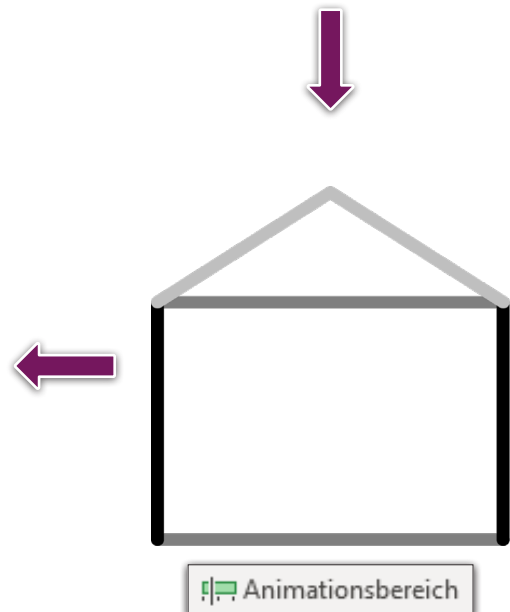


Öffne eine leere Präsentation und speichere sie in deinem Verzeichnis.

Zeichne das Haus, indem du Linien (*Einfügen, Formen, Linie*) auf die Folie legst. Entscheide dich für eine passende Farbe und vergrößere die Linienstärke.

Für die Animation „Ein Haus malen“ beginnen wir mit der rechten Wand oben (vgl. Abbildung oben). Der Maler des Hauses startet mit dem Malstift von oben nach unten. Dieses „Malen“ setzt du als Animation um. Da die Wand erst erscheinen soll, nutzt du einen **Eingangseffekt** (*Animation, Hinzufügen, Eingang*).

Hilfreich für die Organisation deiner Animationen ist der **Animationsbereich** rechts vom Folienbereich. Klicke hierfür im Register **Animationen** auf den Befehl **Animationsbereich**. Hier werden deine Animationen aufgelistet.





Mein Musikvideo (2)

ANIMATION,
SOUND, FILM



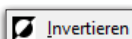
Ein Musikvideo lebt von seiner Musik und der Person, die zu den Beats der Musik tanzt. Den lizenzfreien Sound hast du dir bereits heruntergeladen. Nun brauchst du noch die Hauptperson, nämlich dich selbst. Lass dich in deiner Lerngruppe von jemandem mit deinem Smartphone fotografieren. Der Hintergrund ist unerheblich, wichtig sind deine kreativen Bewegungen. Ein halbes Dutzend Bilder von dir reichen für dieses Vorhaben aus.



Verbinde dein Smartphone mithilfe des Datenkabels mit dem PC. Lade dir die Bilder darauf und bearbeite sie mit einem Bildbearbeitungsprogramm wie folgt.



Wähle über der Auswahl die rechte Maustaste, dann **Auswahl** und nun **Invertieren**.



Dabei wurde die Auswahl auf den Bereich um deinen Move gesetzt. Drücke nun die Entf-Taste.

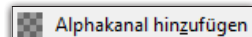
Nutze das Werkzeug **Zuschneiden**, um den überflüssigen transparenten Bereich zu verkleinern.



Befolge diese Arbeitsschritte, um all deine Bilder nach dem gleichen Muster zu bearbeiten. Exportiere die bearbeiteten Bilder im PNG-Format. Das PNG-Format lässt es zu, dass die Hintergrundtransparenz erhalten bleibt.

Für dein Musikvideo hast du nun passenden Sound und deine bearbeiteten Bilder mit verschiedenen Bewegungen. Zeit, das Präsentationsprogramm zu öffnen und eine Bühne für dein Musikvideo zu gestalten.

Hier wird das Programm GIMP benutzt. Die Bearbeitung kann aber auch mit jedem anderen Bildbearbeitungsprogramm umgesetzt werden.



Füge jedem Bild jeweils einen **Alphakanal** (Transparenz) hinzu.

Fahre die Kontur deines Moves mit dem **Lasso-Werkzeug** nach.



Gehe hier in möglichst kleinen Schritten vor.

Mikroorganismen in der Natur (1)



Das Schulfach Biologie ist deshalb so spannend, weil es komplexe Vorgänge in der Natur erklärt. Mikroorganismen sind für den natürlichen Kreislauf zuständig. Sie nutzen abgestorbene Stoffe und lassen neues Leben daraus entstehen. Bei dieser Präsentation wird der natürliche Kreislauf auf einfache Weise dargestellt. Dabei bietet die Präsentation zwei tolle Effekte, die mithilfe von kleinen Schaltern aktiviert werden.



Die fertige Präsentation wird folgendes Aussehen haben: Ein kurzer Infotext befindet sich auf der rechten Seite der Folie. Auf der linken Folienseite wird ein einfacher Ausschnitt der Natur gezeigt. Einige Lebewesen bewegen sich, um einen annähernd realistischen Effekt zu erzeugen. Die beiden Lichtschalter oben links sind für die „Beleuchtung“ des Themas und die Einblendung einer Kreislauf-Grafik zuständig.

Öffne für dieses Vorhaben eine leere Präsentation und nutze im Register **Entwurf** eine passende Vorlage. Hierbei werden nicht nur das Design der Folien, sondern auch die Schriftarten und Farben personalisiert.



Erstelle die Überschrift durch „Word Art“ und die Texte mithilfe von Textfeldern. Das Entwickeln des animierten Ausschnitts der Natur auf der linken Folienseite wird dir auf der nächsten Seite genauer erklärt.

Digitale Escape-Rooms (Bitcoin – 1)

Beispiel: Escape-Room zum Thema „Kryptowährung Bitcoin“

Vielleicht warst du schon einmal in einem echten Escape-Room. Hierbei wird eine Gruppe von Menschen in einem Raum „eingeschlossen“. Ziel des Spiels ist es, dass die Gruppe gemeinsam mehrere Rätsel löst, um aus diesem Raum zu gelangen und durch ggf. weitere Räume das Ziel und somit den Ausgang zu erreichen.

Mithilfe dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung erstellst du nun deinen eigenen digitalen Escape-Room und führst die User durch spannende Lektionen (= Präsentationen mit PowerPoint oder kostenlosen Alternativen) zu einem beliebigen Thema. Das Thema für den folgenden beispielhaften Escape-Room ist die Kryptowährung „Bitcoin“.

