Arbeitsblatt 2 – Bühne und Figuren

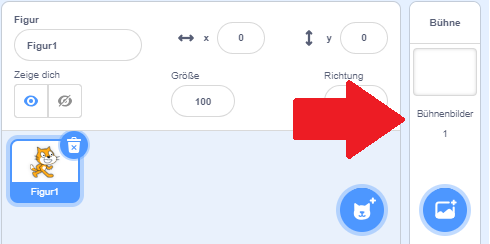
|  |  |
| --- | --- |
| **Vorbedingung:** | Tutorial abgeschlossen |
| **Zeit:** | 15 Minuten |
| **Arbeitsform:** | Einzelarbeit |
| **Zielprodukt:** | Bühnenbild mit Figuren zum Thema Ferien |

**Ziel:**

Gestalten der Bühne mit Hilfe vorgegebener, aber auch selbst hergestellter Hintergründe.

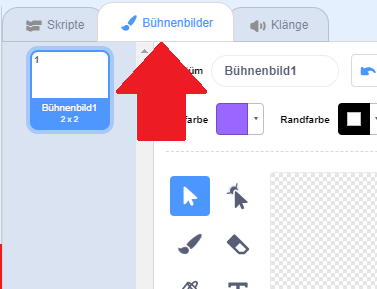
Auswählen und kreieren passender Objekte und hinzufügen auf das neu erstellte Bühnenbild.

**Aufgabe:**



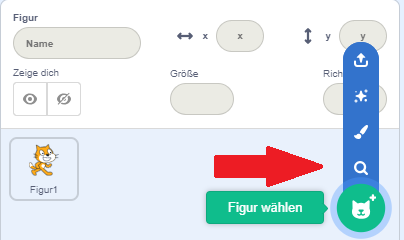
Das Bühnenbild dient als Hintergrund für alle Objekte, die sich in deinem Programm bewegen. Gestalte ein zum Thema Ferien passendes Bühnenbild und setze ausgewählte Objekt auf das Bild.

**a)** Dazu musst du ein neues Projekt öffnen und auf das Symbol Bühne neben den Figuren klicken.



**b)** Nun können unter dem Karteireiter Hintergründe neue Hintergründe gezeichnet oder importiert werden.

**c)** Gestalte mindestens einen neuen Hintergrund. Der erste, leere Hintergrund kann gelöscht werden.



**d)** Lösche Figur1 (Katze) und füge eigene Figuren durch Auswahl bestehender Figuren hinzu oder kreiere eine neue Figur, die auf deine Bühne passt.

**e)** Am Ende sollte eine Ferienlandschaft mit ausgewählten Objekten entstehen.

**Zusatz:**

Es können auch beliebige Bilder importiert werden (Braucht jedoch viel Zeit für die Suche).