

# Erstelle ein Gif für den Monitor am Eingang

## Was lernst du?

- Du erweiterst deine Fähigkeiten in der Pixel art
- Verbesserter Umgang mit Aseprite oder Piskel


## Voraussetzungen

- Du bist vertraut mit Piskel oder Aseprite
- Du hast bereits dich mit animation auseinandergesetzt

## Anforderungen

- gif soll eine breite von 128 Pixeln und eine Höhe von 64 Pixeln haben
- Der gif sollte minimum aus 3 Bildern bestehen
- Der gif ist in deinem Laborantenordner abgespeichert

## Ideenfindung

- Beispiele für ideenfindung 
- Überlege dir eine angenehme Szenerie, wo du gerne wärst Bsp.: Eine Wiese, eine Gebirge etc.
- Überlege dir eine seltsame Welt, in der sachen einfach seltsam sind Bsp.: ein Pizzamond
- Wie kann ich diese Szenerie bewegen? Interagiert mein character mit der Welt? Geht Wind oder ist es windstill?

## Durchführung

- Setze deine Szene erst einmal ohne Details in grobe Form und Farbe.
- Nehme eine nächste Ebene und male dort die Details
- Hinweis: Die Sachen die du animieren willst sollten auf einer separaten Ebene sein.
- Präsentiere nun dein Werk der Laborleitung