

## BILDERVERZEICHNIS

Abbildung 2.1 Die Schritte das Erstellungsmodell von Richey und Klein.....	7
Abbildung 2.2 Das Symbol von <i>KineMaster</i> auf dem Handy .....	12
Abbildung 2.3 Menü von <i>KineMaster</i> .....	12
Abbildung 2.4 <i>Project Aspect Ratio</i> .....	12
Abbildung 2.5 Arbeitsbereich „Bearbeiten“ .....	13
Abbildung 2.6 Anfangsfenster von Applikation <i>KineMaster</i> .....	13
Abbildung 2.7 Projektexportierung .....	14
Abbildung 2.8 Speichern des Produkts von <i>KineMaster</i> auf dem Handy .....	14
Abbildung 2.9 Konzeptuelle Grundlage .....	22
Abbildung 3.1 Skizze der Theorie von Richey und Klein .....	24
Abbildung 4.1 Der Entwurf von Storyboard mit <i>Autodesk Sketchbook</i> .....	29
Abbildung 4.2 Das Storyboard.....	29
Abbildung 4.3 Der Entwurf von Animationscharaktere mit <i>Adobe Illustrator</i> .....	30
Abbildung 4.4 Die Animationscharaktere.....	30
Abbildung 4.5 Die Animationsobjekte .....	30
Abbildung 4.6 Die Audioaufnahme und Bearbeitung mit <i>Lexis Audio Editor</i> .....	32
Abbildung 4.7 Logo von <i>KineMaster</i> .....	33
Abbildung 4.8 Neues Animationsprojekt zu öffnen .....	33
Abbildung 4.9 Storyboard aufs Animationsprojekt zu importieren.....	34
Abbildung 4.10 Animationskomponente zu organisieren.....	34
Abbildung 4.11 Texte zu typen und zu animieren .....	35

Abbildung 4.12 Audios hinzufügen .....	35
Abbildung 4.13 Audios hinzufügen .....	36
Abbildung 4.14 <i>Preview</i> zu schauen .....	36
Abbildung 4.15 Prozess beim Exportieren.....	36
Abbildung 4.16 Finale Animationsvideo im Format MP4 .....	37
Abbildung 4.17 Die Animationsvideos als Lernmaterial.....	43
Abbildung 4.18 Anfangsszene .....	43
Abbildung 4.19 Szene für Teil 1 Personalpronomen im Dativ .....	44
Abbildung 4.20 Anfangsszene für Teil 4 .....	44
Abbildung 4.21 Szene für Schreibfertigkeit auf dem Niveau A2 .....	44

