
Eigenes Bild speichern

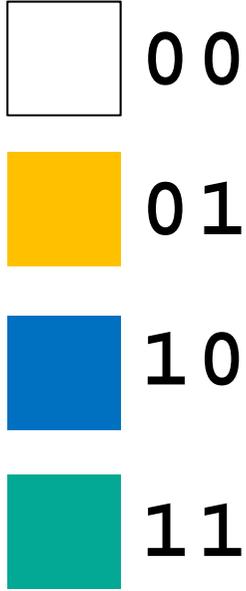
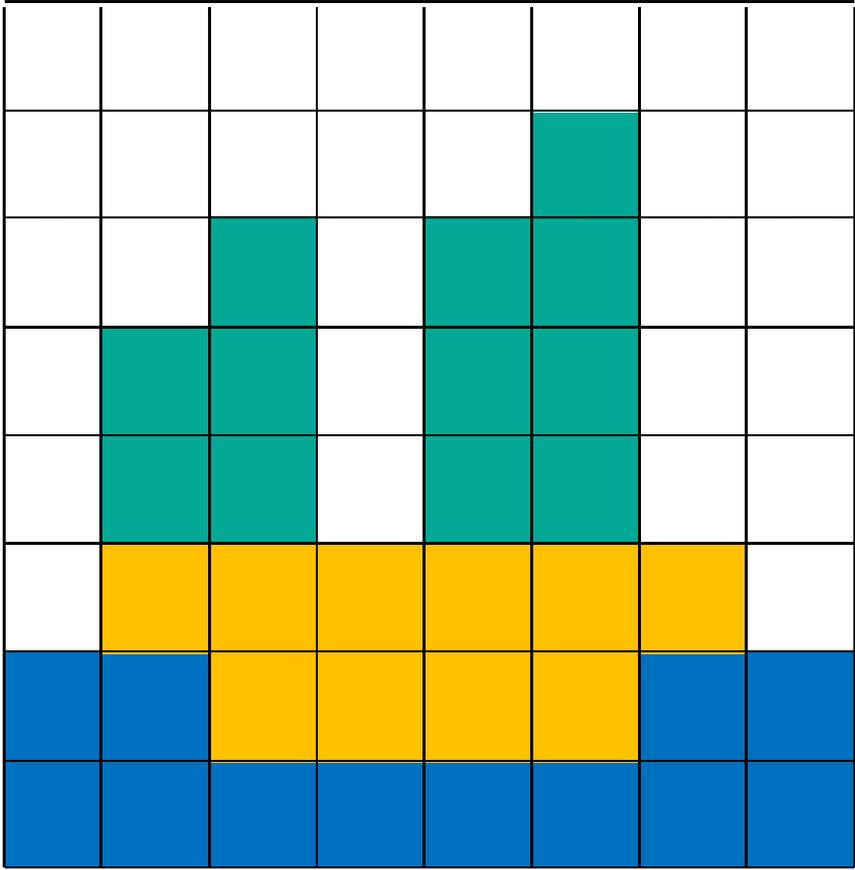
Schritt 1: Bildbreite angeben



die Grösse der Bilder ist unterschiedlich

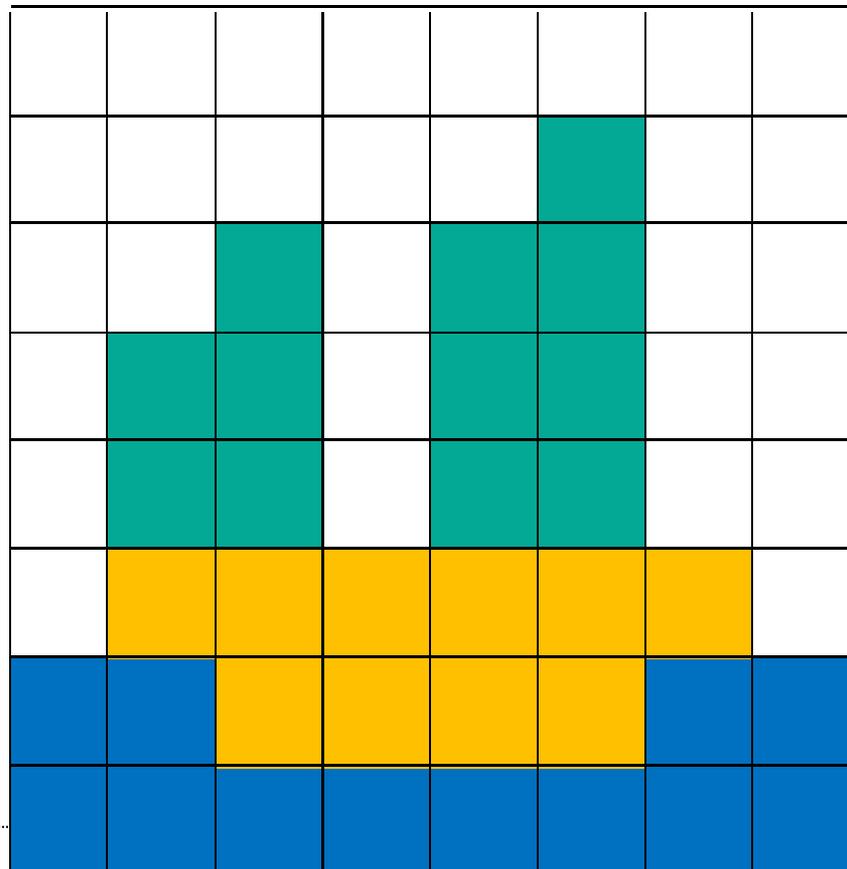
Wie kann ein Computer mit 0 und 1 farbige Bild speichern?

0000000000000000
0000000000110000
0000110011110000
0011110011110000
0011110011110000
0001010101010100
1010010101011010
1010101010101010



Wie kann ein Computer mit 0 und 1 farbige Bild speichern?

```
0000000000000000000000000000000001100000000110011110000001  
111001111000000111100111100000001010101010100101001  
010101101010101010101010101010
```



phsz

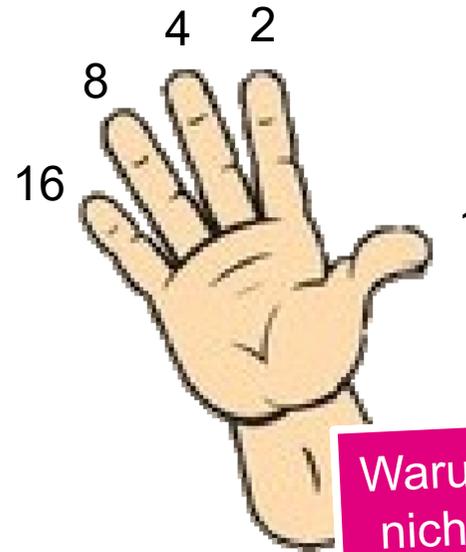
Eigenes Bild speichern

Schritt 1: Bildbreite angeben



Wie viele Pixel ist dieses Bild breit?

Wie können wir dem Computer das mitteilen?



Warum müssen wir nicht notieren wie hoch das Bild wird?

01100...

Eigenes Bild speichern

Schritt 1: Bildbreite angeben



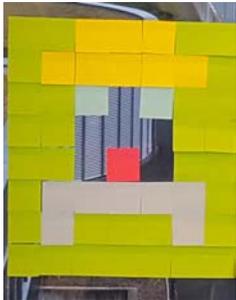
Wie viele Pixel ist dieses Bild breit?

Wie können wir dem Computer das mitteilen?

1100...

111...

110100...



Eigenes Bild speichern

Schritt 1: Bildbreite angeben



Wie viele Pixel ist dieses Bild breit?

Wie können wir dem Computer das mitteilen?

00001100.

Wie breit wäre das
grösste Bild, was wir
damit angeben können?

00000111...

00110100...

8 Bit = Bildbreite

Rest = Pixeldaten

Eigenes Bild speichern

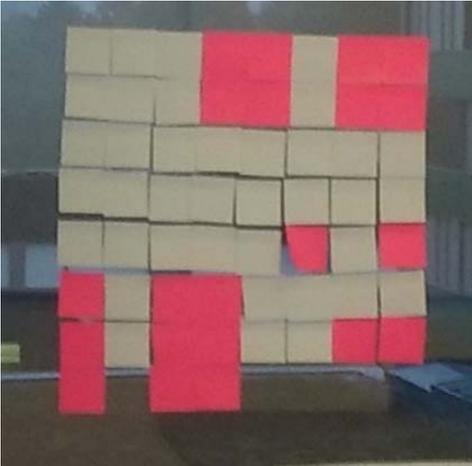
Schritt 2: Farbtabelle erstellen



Welche Farben verwendet
Ihr Bild?

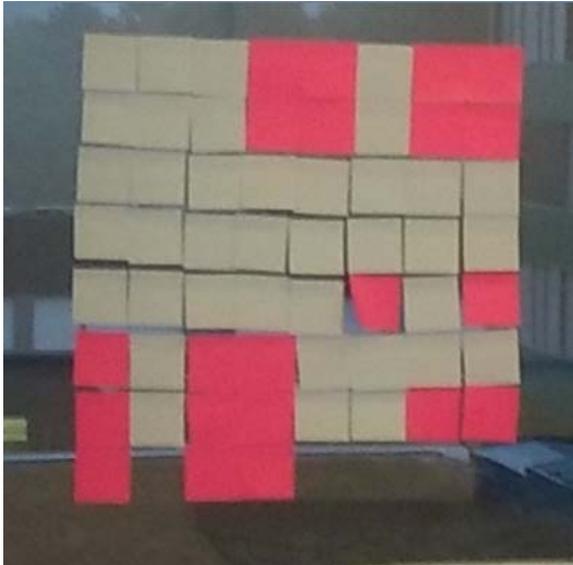
Notieren Sie eine
Farbtabelle für Ihr Bild.

	0 0
	0 1
	1 0
	1 1

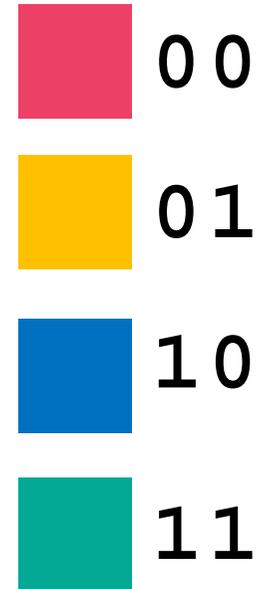


Eigenes Bild speichern

Schritt 3: Pixel codieren



00001000
1010100000100000
1010100000100000
1010101010101010
...



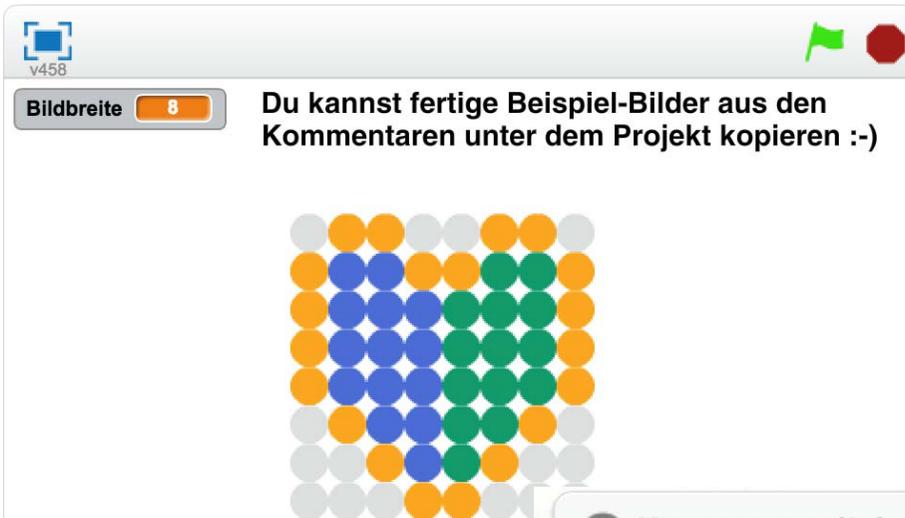
Notieren Sie die Bildbreite Ihres Bildes mit 8-Bit.
Notieren Sie Ihr Bild als Folge von 0en und 1en.

Eigenes Bild speichern

Schritt 4: Computer das Bild zeichnen lassen

Pixel zeichnen Zeichenkette (farbig)

remixt von [PHSZ](#)



v458

Bildbreite **8**

Du kannst fertige Beispiel-Bilder aus den Kommentaren unter dem Projekt kopieren :-)

Gib das Bild als Binärcode ein (erste 8 Bit =

<https://scratch.mit.edu/projects/131416156>

Ihre 0en und 1en Folge als Kommentar eintragen.

Kommentare (37)

Kommentarfunktion abschalten



```
00001000  
1010100000100000  
1010100000100000  
1010101010101010  
|
```

Dir bleiben 437 Zeichen.

Absenden

Abbrechen

Eigenes Bild speichern

Schritt 4: Computer das Bild zeichnen lassen

Pixel zeichnen Zeichenkette (farbig)

remixt von PHSZ



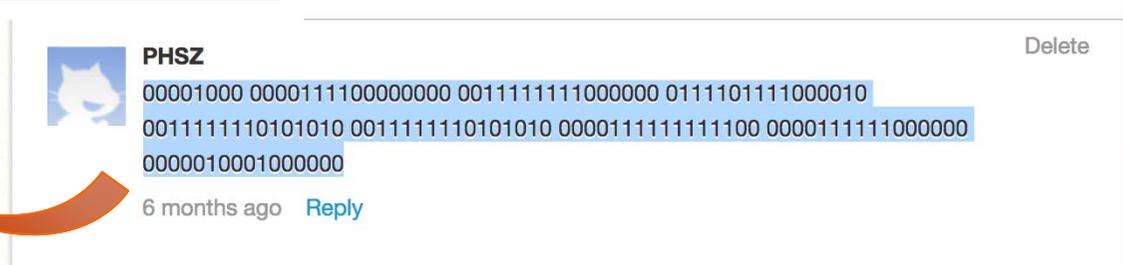
The image shows a Scratch project window titled "Pixel zeichnen Zeichenkette (farbig)" by user PHSZ. The window has a version number "v458" and a "Bildbreite" (Image width) slider set to 8. A text box above the grid says "Du kannst fertige Beispiel-Bilder aus den Kommentaren unter dem Projekt kopieren :-)". The grid itself is 10x10 pixels, with colors: grey (background), orange, blue, and green. Below the grid is a text input field with the prompt "Gib das Bild als Binärcode ein (erste 8 Bit = Bildbreite):". The input field contains the binary string "00001000 00001111100000000 0011111111000000 01111011111000010".

<https://scratch.mit.edu/projects/131416156>

Ihre 0en und 1en Folge als Kommentar eintragen.

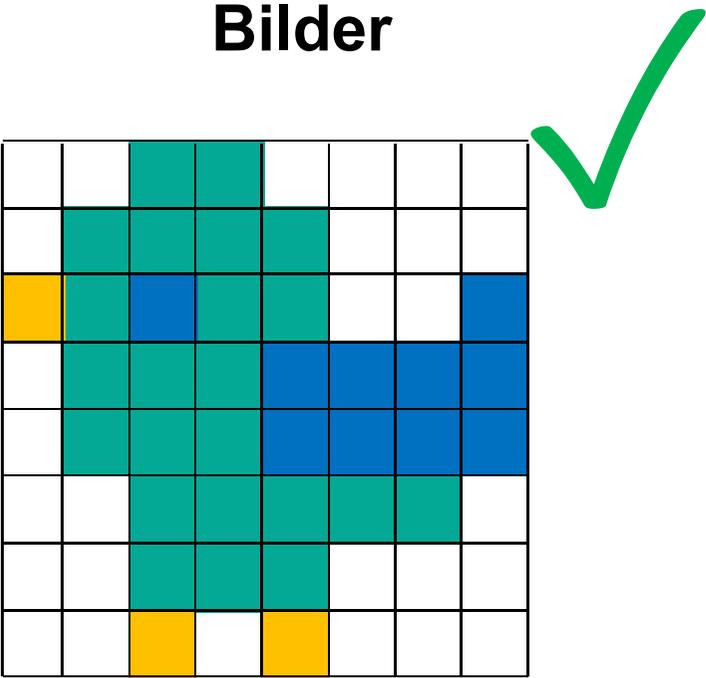
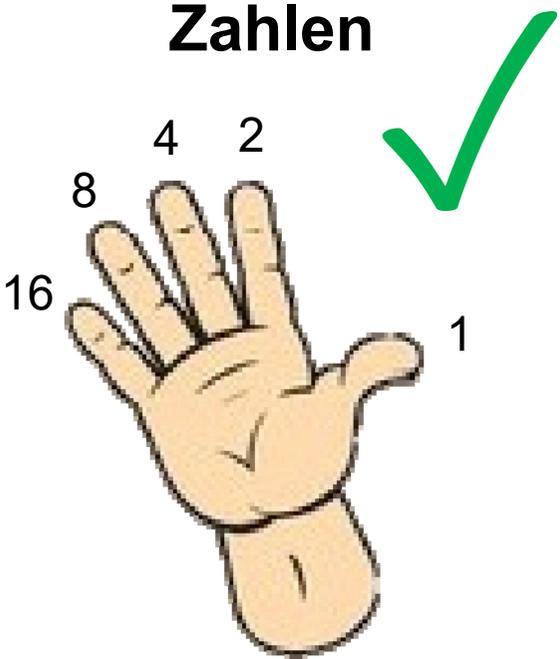
Ihre Folge per Copy & Paste in das Eingabefenster des Scratch-Programms kopieren.

phsz



The image shows a comment from user PHSZ, posted 6 months ago. The comment contains the same binary string as the input field in the previous image: "00001000 00001111100000000 0011111111000000 01111011111000010 0011111110101010 0011111110101010 000011111111100 0000111111000000 0000010001000000". The comment also includes a "Delete" button and a "Reply" link.

Digitalisierung: alles mit 0 und 1 aufschreiben können



Text

Ton

Video