



## Lesbrief Pixels Tekenen

Je hebt met het **Binair Tellen** geleerd hoe een computer telt. Maar een computer die alleen maar cijfers en letters laat zien is niet zo veel aan. **Plaatjes** en **foto's** zijn toch veel leuker? Maar hoe kan een computer een plaatje versturen, als hij alleen maar kan denken in enen en nullen? Het zit zo: de computer zet foto's om in **pixels** en dan kan hij de foto versturen. De computer waar de foto naar verstuurd wordt, vertaalt het weer terug naar een foto.

Hier leer je stap voor stap hoe je met Pixels Tekenen computertaal kan omzetten naar tekeningen en andersom.

Maak de letter a na in het rechter vierkant. De cijfers aan de zijkant staan voor een code: de nummers zijn om en om het aantal witte en gekleurde hokjes. Het eerste hokje is altijd wit.

De eerste regel lees je zo: 2 witte hokjes, dan 3 gekleurde hokjes, dan weer een lege.

Maak jij de tekening na?

Tekening					Code				
		■	■	■	2	3			
				■	5	1			
		■	■	■	■	2	4		
	■				■	1	1	3	1
	■				■	1	1	3	1
		■	■	■	■	2	4		

Tekening					Code			
					2	3		
					5	1		
					2	4		
					1	1	3	1
					1	1	3	1
					2	4		

Ga zelf verder en kijk wat er uit de onderstaande tekeningen komt.

Tekening								Code					
								1	7				
								1	1	1	3	1	1
								1	7				
								1	1	5	1		
								1	7				
								2	1	3	1		
								2	1	3	1		
								2	2	2	2		

Tekening								Code					
								3	3				
								2	1	3	1		
								1	1	2	1	1	2
								2	1	5	1		
								2	1	5	1		
								2	1	6	1		
								3	1	4	1		
								4	4				

Tekening								Code					
								3	8				
								3	7	1	1		
								3	7	1	1		
								3	8				
								3	7				
								4	5				
								4	5				
								1	11				
								2	9				

Maak nu zelf een pixel tekening en zet de codes in de achterste rijen.

Tekening										Code				

Geen idee wat je moet tekenen? Hier zijn wat voorbeelden.



