

INHALT

EINFÜHRUNG 7

Hallo, zukünftige Scratcher!	7
Über Scratch	8
Über dieses Buch	9
Über die Symbole, die ich in diesem Buch verwende.	11
Wie geht es weiter?.	11
Oh, yeah	12

KAPITEL 1: AUF DIE PLÄTZE ... 14

Scratch auf deinem Computer.	15
Erstelle ein eigenes Konto	15
Scratch offline verwenden	16
Ein neues Projekt erzeugen	17
Erstelle ein Online-Projekt	17
Erstelle ein Offline-Projekt	18
Lösche die Katze	18
Wähle das Spieler-Sprite	19
Zeichne das Sprite für den Boden	20
Zeichne das Sprite für die Röhre	21
Zeichne einen Himmel mit Verlauf	23
Das Spiel mit Code zum Leben erwecken	24
Flügel animieren	24
Die Flattergeschwindigkeit anpassen	25
Die Steuerung über Tastatur ermöglichen	27
Schwerkraft ins Spiel einbauen	30
Die Röhren bewegen sich	31

Kollisionen ins Spiel einbauen.	32
Kollisionen mit dem Boden-Sprite erkennen.	33
Blöcke für die Röhre kopieren	34
Größe und Position der Röhre ändern.	35
Die vertikale Position dem Zufall überlassen	36
Vergrößere die Röhre	37
Verkleinere die Röhre	37
Weitere Röhren einbauen.	38
Jetzt machen wir die Flatter	40

KAPITEL 2: ZEICHNE COMICS

41

Sprites aus der Bibliothek.	42
Ein neues Projekt erzeugen	42
Wähle eine Figur	43
Wähle ein cooles Bühnenbild	44
Sprites ändern	46
Zeichne die Maske für die Superheldin	47
Dein Sprite teilweise ausradieren.	48
Gerade Linien ziehen	49
Bereiche mit neuer Farbe füllen.	51
Kostümmrisse ergänzen	54
Ovale und Kreise zeichnen.	56
Erzähle deine Superstory	58
Einen Kasten mit Beschreibung einfügen.	58
Tippe die Beschreibung der Szene ein	60
Den Kasten beschneiden.	61
Denk- oder Sprechblöcke verwenden.	63
Sprechblasen genau positionieren.	65
So geht es weiter	67

KAPITEL 3: TIERE GESTALTEN

69

Zeichne eine große Schildkröte	70
Zeichne den Umriss des Schildkrötenpanzers	70
Fülle den Panzer	72
Panzersegmente zeichnen	73
Füge Kopf, Beine und Schwanz ein.	74
Details am Körper einfügen	75
Details am Panzer einfügen	76
Die Schildkröte mit Code bewegen	78
Die Schildkröte kriechen lassen	78
Die Schildkröte langsamer machen	78
Die Schildkröte beschleunigen	79
Die Beine der Schildkröte bewegen	80
Ich will einen wilden Hippogreif!	81
Suche in der Sprite-Bibliothek.	82
Nimm weg, was dich stört	84
Füge einen neuen Schweif ein	84
Zeichne Schnabel und Klauen.	86
Ergänze Flügel und wilde Augen.	86
Den Hippogreif mit Code wiehern lassen	87
Und weiter geht's	88

KAPITEL 4: VEKTORROBOTER

90

So geht Vektordesign	91
Werde zum Bildhauer	93
Gerade Kanten mit Verformen ändern.	95
Punkte einfügen und entfernen	95
Verformen bei Kurven verwenden	96
Kurven in Rechtecke einfügen	97
Vektorformen kombinieren	98
Starte dein Roboterdesign	99
Mit verschiedenen Ebenen arbeiten	100
Formen gruppieren	101

Körperteilgruppen duplizieren	103
Farbverläufe für metallische Oberflächen.	104
Details mit dem Linienwerkzeug einfügen	105
Schatten in Vektorformen einfügen	107
Was wäre ein Roboter ohne Programmierung?	107
Bewege den Roboter mit den Pfeiltasten.	107
Roboterklänge einbauen.	108
Weitere Möglichkeiten	109

KAPITEL 5: COLLAGEN **112**

Ein neues Projekt erzeugen	113
Wähle Sprites	113
Elemente in einer Komposition zusammenstellen.	115
Ein Bühnenbild wählen	116
Sprite duplizieren.	117
Weitere Elemente einfügen	118
Verwandle deine Sprites.	119
Vektorgrafiken einfügen	120

ZUM WIEDERFINDEN **124**

ÜBER DEN AUTOR **127**