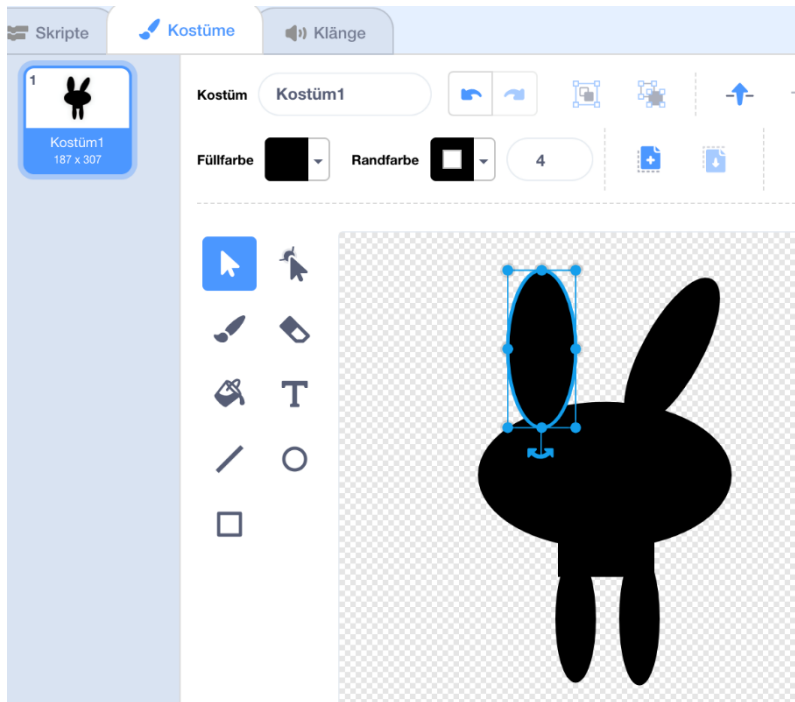
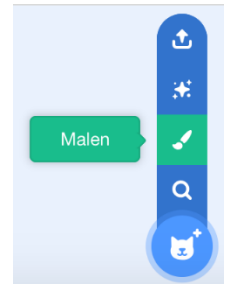


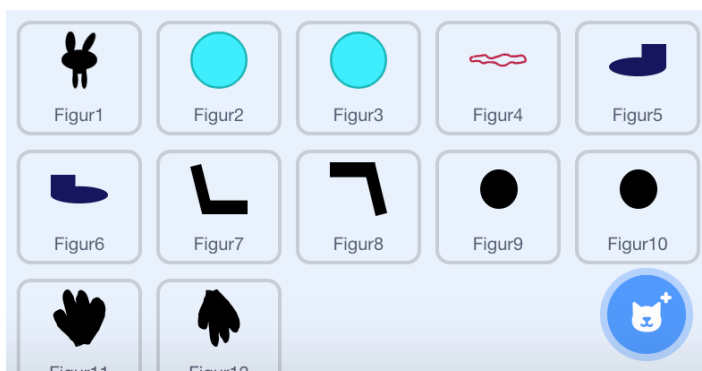
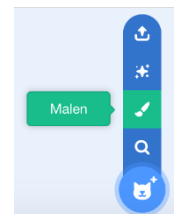
Eine Lustige Figur erstellen und animieren - Anleitung mit Scratch 3

(1) Lösche die Grafik „Katze“ und gehe zum Malen einer neuen Figur auf dieses Zeichen unten rechts:



(2) Erstelle im Grafikeditor („Kostüme“) den Grundriss einer Figur Deiner Wahl aus Kreisen, Ovalen, Vierecken oder Freihand:

(3) Wähle für alle zusätzlichen Bestandteile deiner Figur eine neue Grafik (z.B. Augen, Augenbrauen, Nase, Mund, Füße, Arme...). Setze die Grafik an die gewünschte Position. Am Ende hast Du eine selbst gestaltete lustige Figur aus vielen Einzelgrafiken (in etwa so etwas?):



(4) Wähle einen passenden Hintergrund aus (unten rechts: Bühnenbilder).

(5) Jetzt geht es ans Programmieren. Ziel ist es, dem Spielenden viele Möglichkeiten zu eröffnen, was er mit der Figur tun kann. Hier ein paar Beispiele:



a.) Augenhintergrund links:

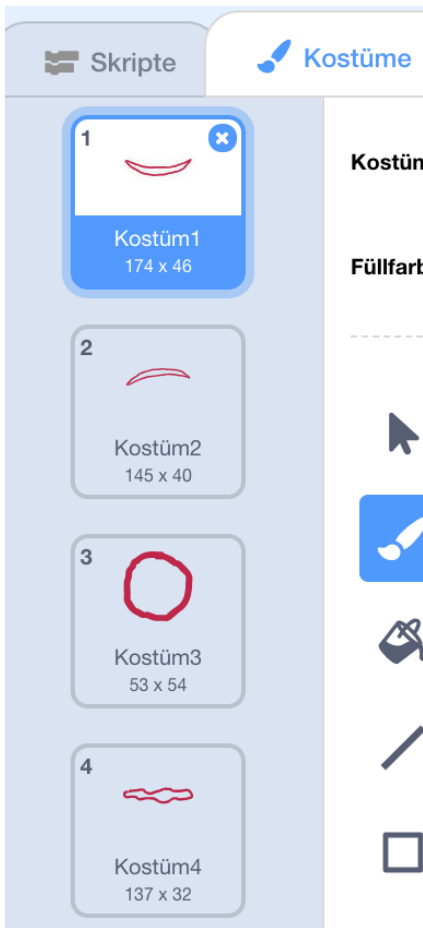
b.) Augenhintergrund rechts:

Die X- und Y-Werte aus meinem Beispiel stimmen nicht für Dein Beispiel. Nimm die X- und Y-Werte Deiner Grafik!

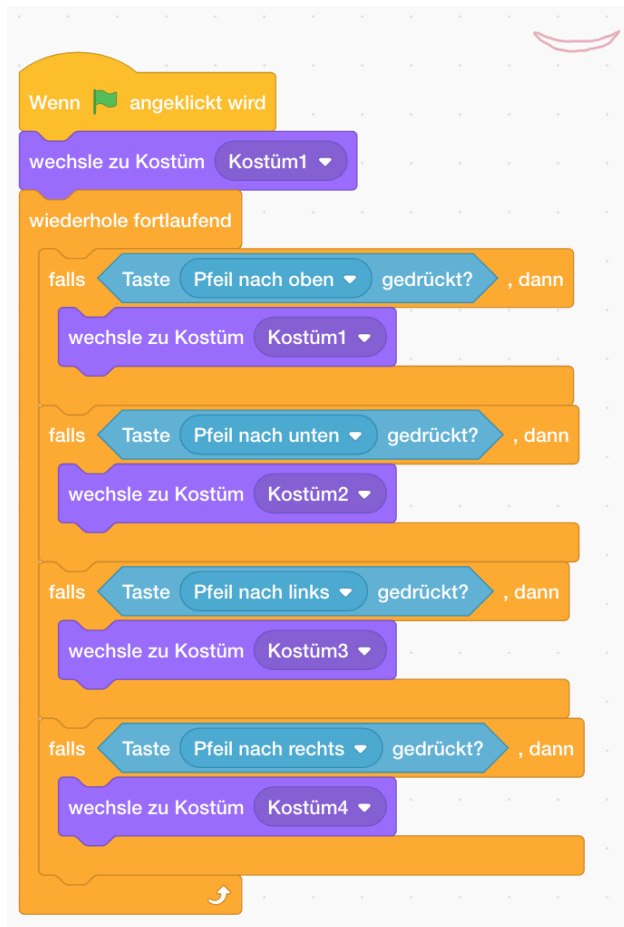
c.) Pupille links:

d.) Pupille rechts:

Hier musst Du alle X- und Y-Werte Deiner Pupillengrafiken an Deine Situation anpassen!



e.) Beim Mund ist es vorteilhaft, wenn Du verschiedene „Kostüme“ zu einer Grafik erstellst. Diese sollen sich ändern, wenn der Spieler die Pfeil-Tasten drückt:



f.) Jetzt lassen wir noch eine Hand winken:

Hast Du weitere Ideen?

... lass die Füße und Arme tanzen ...

... spiele lustige Sounds ab ...

... lass die Figur etwas sprechen ...

... wechsele Hintergründe durch ...

Viel Spaß!