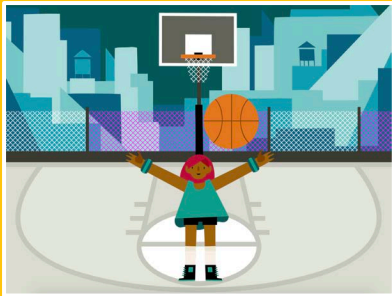


# Animiere eine Figur Karten



Bringe einen Charakter zum Leben mit  
Animation.

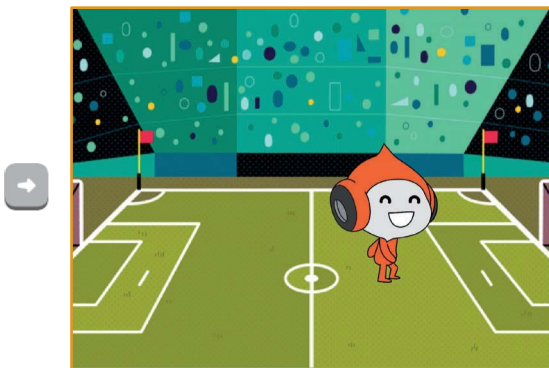
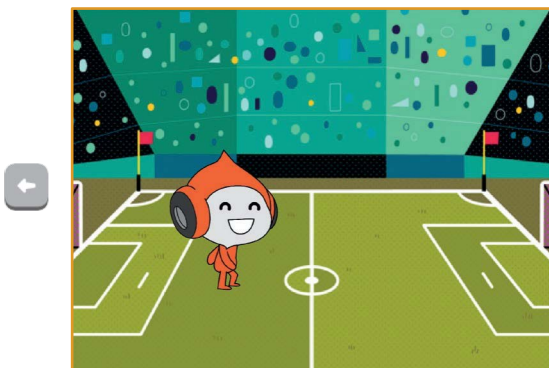
# **Animiere eine Figur Karten**

Probiere diese Karten in  
beliebiger Reihenfolge aus:

- **Mit Pfeiltasten bewegen**
- **Springen**
- **Pose ändern**
- **Gleiten**
- **Laufen/Rennen**
- **Fliegen**
- **Reden**
- **Zeichne eine Animation**

# Mit Pfeiltasten bewegen

Benutze die Pfeiltasten, um deine Figur zu bewegen.



# Mit Pfeiltasten bewegen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



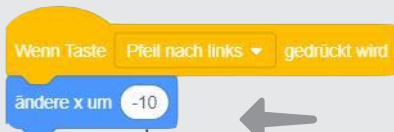
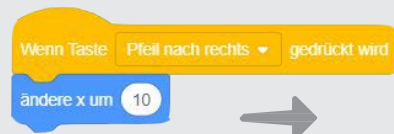
Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES

### Verändere x

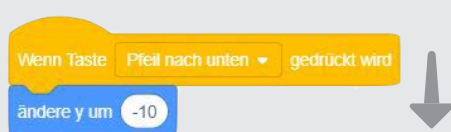
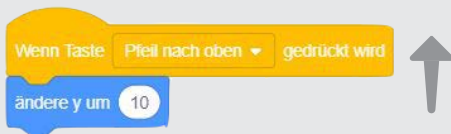
Bewege die Figur von einer Seite zur anderen.



Tippe ein Minus Zeichen ein,  
um nach *links* zu gehen.

### Verändere y

Bewegen deine Figur *hoch und runter*.



Tippe ein Minus Zeichen ein, um  
nach *unten* zu gehen.

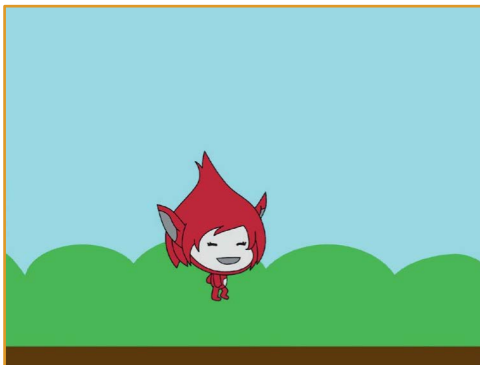
## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltasten auf der Tastatur, um  
deinen Figur zu bewegen.

# Springen

Drücke eine Taste um zu springen.



# Springen

scratch.mit.edu

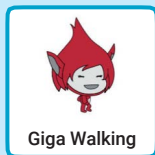
## BEREITE VOR



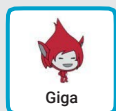
Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES



Tippe ein, wie hoch gesprungen werden soll.

Tippe ein Minus Zeichen, um wieder nach unten zu kommen.

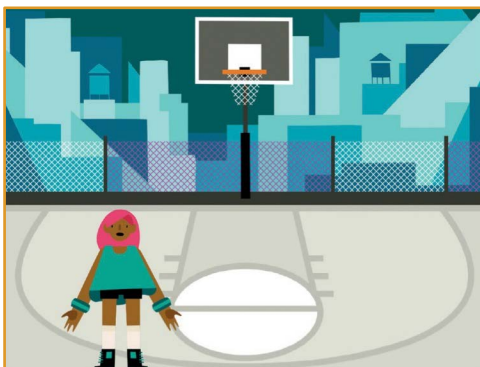
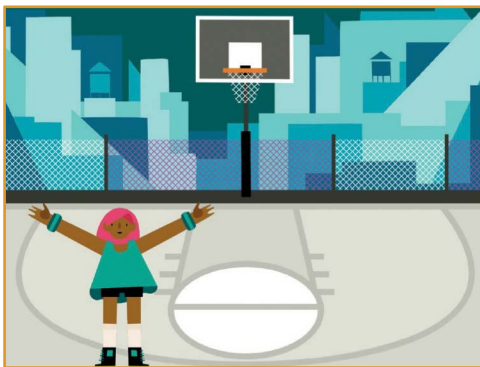
## PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

# Posen ändern

Animiere eine Figur, wenn du eine Taste drückst.



# Pose ändern

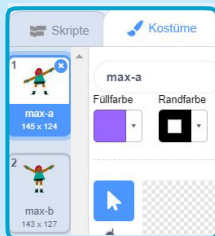
scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle eine Figur mit verschiedenen Kostümen, wie z.B. Max.



Bewege die Maus über verschiedene Figuren in der Figuren Datenbank, um zu sehen, ob sie verschiedene Kostüme haben.



Klicke auf den. **Kostüm** Tab, um alle Kostüme der Figur zu sehen.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

## PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.



# Gleiten

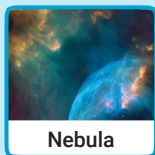
Lass deine Figur von einem Punkt zum anderen gleiten.



## BEREITE VOR



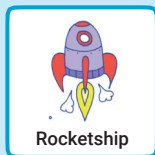
Wähle ein  
Bühnenbild.



Nebula



Wähle eine Figur.



Rocketship

## PROGRAMMIERE ES



Wenn angeklickt wird

gehe zu x: -160 y: -130

Setze einen Startpunkt.

gleite in 1 Sek. zu x: -40 y: 10

Setze einen Punkt zu dem du gleiten willst.

gleite in 1 Sek. zu x: 140 y: 80

Setze den Endpunkt.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um zu starten.



## TIPP



Wenn du deine Figur mit der Maus bewegst, werden dir in der Block Palette die x und y Positionen angezeigt.

# Laufen/Rennen

Lass deine Figur laufen oder rennen.



# Laufen/Rennen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Jungle



Wähle eine laufende oder  
rennende Figur.

(Im englischen **walking** oder **running**)



Unicorn Running

## PROGRAMMIERE ES



## PROBIERE ES AUS



Klicke zum starten auf  
die grüne Flagge.

## TIPP



Wenn du deine Animation langsamer  
machen willst, versuche einen **Warte**  
Block im Inneren des **Wiederhole**  
Blocks hinzuzufügen.

# Fliegen

Lass die Flügel einer Figur schlagen.



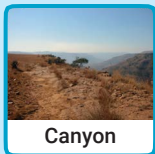
# Fliegen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Canyon



Wähle den Papageien  
(oder eine andere fliegende  
Figur).



Parrot

## PROGRAMMIERE ES

### Gleite über den Bildschirm



### Schlage die Flügel



## PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die  
grüne Flagge.



# Reden

Bring eine Figur zum reden.



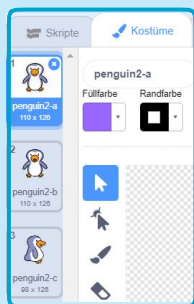
# Reden

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle Penguin 2.



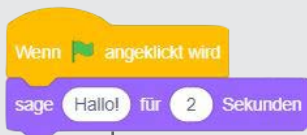
Kostüme

Klicke auf den **Kostüme** Tab um die anderen Kostüme des Pinguins zu sehen.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tan.



Tippe ein, was du sagen willst.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes.

## PROBIERE ES AUS

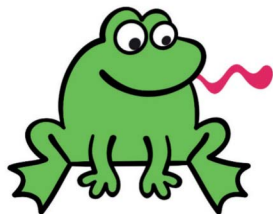
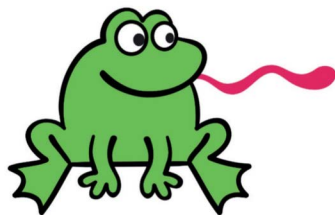
Klicke um zu starten die grüne Flagge.





# Zeichne eine Animation

Verändere das Kostüm einer Figur, um deine eigene Animation zu erstellen.



# Zeichne eine Animation

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur.

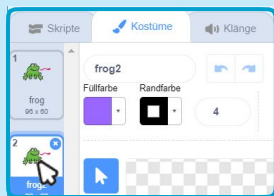


Klicke auf den **Kostüme** Tab.



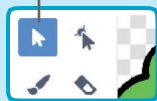
Rechtsklick (mit Mac Steuerungstaste) auf ein Kostüm, um es zu duplizieren.

Nun solltest du zwei identische Kostüme haben.

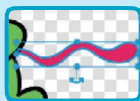


Klicke auf das Kostüm um es auszuwählen und zu bearbeiten.

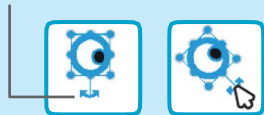
Klicke auf das **Auswählen** Werkzeug.



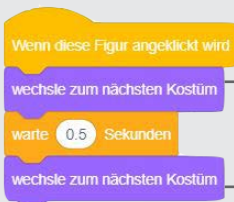
Wähle einen Teil des Kostüms, um ihn zu strecken oder zu stauchen.



Benutze den Hebel um Objekte zu rotieren.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.

Benutze den **nächstes Kostüm** Block um deine Figur zu animieren.

## PROBIERE ES AUS



Klicke um zu starten die grüne Flagge.