

# Összefoglaló tartalomjegyzék

**Bevezetés..... 1**

**1. rész: Legyél te is Scratch-tervező... ..... 9**

1. fejezet: Első lépések a Scratchcel ..... 11

2. fejezet: Készítsünk saját képregényt..... 35

3. fejezet: Tervezzünk állatokat a Scratchben ..... 60

4. fejezet: Építsünk vektoros robotokat..... 79

5. fejezet: Digitális kollázsok ..... 99

**2. rész: Legyél te is Scratch-animátor... ..... 127**

6. fejezet: Az animáció alapjai..... 129

7. fejezet: Animáljunk szuper karaktereket ..... 152

8. fejezet: Helyszín, helyszín, helyszín..... 176

9. fejezet: Ez jól hangzik..... 197

10. fejezet: Fények, kamera, FELVÉTEL!..... 217

**3. rész: Legyél te is Scratch-játékfejlesztő... .... 241**

11. fejezet: Készítsünk el egy klasszikus videojátékot ..... 243

12. fejezet: Kanyargó kígyó..... 266

13. fejezet: Észvesztő útvesztő ..... 289

14. fejezet: A klónok letámadása ..... 319

15. fejezet: Még nincs vége a játéknak! ..... 353

**Tárgymutató ..... 361**

# Tartalomjegyzék

<b>Bevezetés .....</b>	<b>1</b>
A Scratchról.....	2
A könyvről .....	3
A könyvben használt ikonok .....	5
A könyvön túl .....	5
Hol is kezdjük? .....	6
Ja igen.....	7
<b>1. rész: Legyél te is Scratch-tervező.....</b>	<b>9</b>
<b>1. fejezet: Első lépések a Scratchcsele. . . . .</b>	<b>11</b>
Hogyan érheted el a Scratchet a számítógépeden .....	12
Hozzunk létre egy új projektet.....	14
Keltjük életre a játékot kóddal .....	20
Adjunk hozzá ütközéseket a játékhoz .....	26
Állítsuk be a cső méretét és helyét .....	29
Fejezzük be a repkedést.....	34
<b>2. fejezet: Készítsünk saját képregényt . . . . .</b>	<b>35</b>
Módosítsuk a könyvtárban lévő szereplőket .....	36
Módosítsuk a karaktereket a Scratchben .....	39
Meséljük el a szuperhős történetét .....	50
Összefoglalás.....	57
<b>3. fejezet: Tervezzünk állatokat a Scratchben. . . . .</b>	<b>60</b>
Rajzoljunk egy kiváló teknőst.....	61
Adjunk hozzá kódot a teknős életre keltéséhez .....	67
Egy veszedelmes hippogriffet akarok! .....	71
Adjunk hozzá kódot, hogy a hippogriff nyerítsen .....	75
Haladjunk tovább .....	76
<b>4. fejezet: Építsünk vektoros robotokat. . . . .</b>	<b>79</b>
Ismerkedjünk meg a vektoros rajzolással .....	80
Formáljuk meg az alakzatokat a robotokhoz .....	82
Lássunk hozzá egy robot megrajzolásához.....	86
Mit ér egy robot kód nélkül? .....	95
Fejezzük be a projektet .....	96

<b>5. fejezet: Digitális kollázsok . . . . .</b>	<b>99</b>
Hozunk létre egy új projektet .....	100
Lássunk hozzá az elemek összeállításához .....	101
Alakítsuk át a szereplőket.....	105
Adjunk hozzá vektoros grafikát .....	106
Tervezzünk haladó szintű kollázst .....	107
Lássunk hozzá egy remek kollázshoz .....	108
Radiózzuk ki egy kép egy részét.....	110
Módosítsuk a szereplőket vizuális effektekkel.....	117
Használjunk vektoros szöveget a címhez.....	121
Fejezzük be a kollázst.....	123

## 2. rész: Legyél te is Scratch-animátor... .. 127

<b>6. fejezet: Az animáció alapjai . . . . .</b>	<b>129</b>
Rajzoljuk meg az első karakteredet.....	130
Animáljuk a pácikaembert .....	133
Adjunk hozzá animációt kódblokkokkal .....	137
Vigyünk humort az animációdba.....	140
Adjuk hozzá a pácikaember legjobb barátját.....	141
Sétáljunk .....	144
Animáljuk a kutyát.....	146
<b>7. fejezet: Animáljunk szuper karaktereket . . . . .</b>	<b>152</b>
Csak egyszerűen .....	153
Kezdjük az elején .....	155
Egy kis testformázás.....	159
Végezzük el a végső simításokat.....	162
A Scratchben nyugodtan klónozhatsz embereket.....	163
A hullától a szőrös szörnyig.....	163
Az agyartól lesz szörnyű a szörny .....	165
Vetkőztessük le a fenevadat.....	166
Állítsuk be a testtartást.....	167
Végezzük el a végső simításokat.....	167
Készítsünk egy harmadik karaktert.....	169
Hozzuk össze a szereplőgárdát.....	174
<b>8. fejezet: Helyszín, helyszín, helyszín . . . . .</b>	<b>176</b>
Tervezzünk animációs jeleneteket .....	177
Rajzoljunk meg egy belső jelenetet .....	177
Tegyük a helyszíneket még megkapóbbá.....	181
Rajzoljunk meg egy külső jelenetet .....	188

<b>9. fejezet: Ez jól hangzik . . . . .</b>	<b>197</b>
Szóltassuk meg a karaktereket.....	198
Vegyünk fel párbeszédet a Scratchbe.....	199
Szerkesszünk hangfelvételeket .....	203
Vágjuk le egy hangfelvétel elejét.....	204
Játsszunk le hangot kódblokkokkal.....	206
Animáljuk a karakterek beszédét.....	207
<b>10. fejezet: Fények, kamera, FELVÉTEL! . . . . .</b>	<b>217</b>
(Ne) Kezdjünk mindent az alapoktól.....	218
Kamera (avagy mire fókuszáljunk?).....	225
Felvétel! (avagy Kezdődhet a sztori).....	231
Küldjünk animációs üzeneteket.....	233
Váltsunk az animáció jelenetei között .....	236
És ENNYI!.....	239

### **3. rész: Legyél te is Scratch-játékfejlesztő..... 241**

<b>11. fejezet: Készítsünk el egy klasszikus videojátékot . .</b>	<b>243</b>
Ez a játék UNCSI!.....	244
Hozzunk létre egy új projektet.....	244
Módosítsuk a háttér színét.....	245
Adjunk hozzá egy pattogó labdát .....	245
Adjuk hozzá a lapátokat.....	251
Állítsuk be, hogy a labda visszapattanjon a lapátról .....	254
Adjunk hozzá egy második játékost .....	255
Tartsuk számon a játékosok pontjait.....	258
Figyeljük a győztes pontszámot.....	262
Adjunk hozzá hanghatásokat .....	264
<b>12. fejezet: Kanyargó kígyó . . . . .</b>	<b>266</b>
Hozzunk létre egy új projektet.....	267
Használjunk háttérként színátmenetet .....	267
Építsük fel a kígyót .....	268
Hozzuk mozgásba a kígyót .....	271
Adjunk testet a kígyónak .....	272
Adjunk enni a kígyónak.....	276
Állítsuk be az ütközéseket a játékban .....	278
Kódoljuk le a kígyó növekedését .....	283
Kövessük nyomon a játékos pontszámát .....	286

<b>13. fejezet: Észvesztő útvesztő</b> . . . . .	<b>289</b>
Hozzunk létre egy új projektet .....	290
Válasszuk ki a játék szereplőit .....	290
Rajzoljuk meg az útvesztő hátterét .....	293
Adjuk hozzá a játékos billentyűzetes irányítását .....	303
Az egér megeszi a sajtot .....	306
Programozzuk be az ellenséges őrzőjratot .....	310
Kövessük nyomon a játékos életeit .....	313
Adj esélyt a játékosodnak, hogy nyerjen .....	315
<b>14. fejezet: A klónok letámadása</b> . . . . .	<b>319</b>
Hozzunk létre egy új projektet .....	320
Válasszunk hátteret a játékhoz .....	320
Hozzuk létre a játékos és az ellenfelek szereplőit .....	321
Klónozzunk le néhány úrlényt .....	323
Lássuk el az úrhajót egy lézerágyúval .....	333
Hozzuk mozgásba az úrhajót .....	336
Használjunk ütközést az úrlények elpusztításához .....	337
Programozzuk be, hogy az ellenség bombákat dobjon le .....	339
Adjunk hozzá hangot a játékhoz .....	342
Adjunk három életet a játékosnak .....	345
Tervezzük meg, hogy ütközéskor semmisüljön meg az úrhajó .....	346
Tartsuk számon a pontszámot .....	348
<b>15. fejezet: Még nincs vége a játéknak!</b> . . . . .	<b>353</b>
<b>Tárgymutató</b> .....	<b>361</b>