

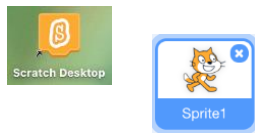
Een kasteel tekenen in Scratch 3.0

(Deze handleiding is gemaakt op een Mac)

Open **Scratch**

Verwijder de kat:

Klik op het **kruisje**.



1. De achtergrond

Klik links bovenaan op tabblad **Achtergronden**.



Je krijgt een leeg tekenveld.

De tekengereedschappen staan links.

Van links naar rechts, van boven naar beneden:

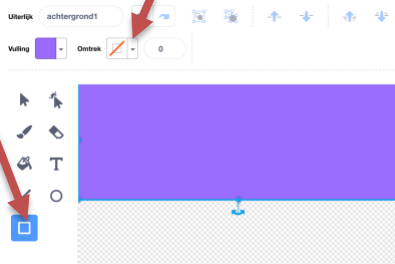
- 1Selecteren 2Opnieuw vormen 3Kwast 4Gum
- 5Vulling 6Tekst 7Lijn 8Cirkel 9Rechthoek

Je maakt de achtergrond met 2 rechthoeken:

Klik op **Rechthoek**.

Kies **zonder omtrek**.

Sleep de blauwe rondjes tot je rechthoek de helft van je tekenvel bedekt.



Klik op het gereedschap **Selecteren**.

Klik op het pijltje naast **Vulling**.

Kies het derde kleurverloop.

Klik op een kleurvlak om je kleuren te maken met de schuifbalken.



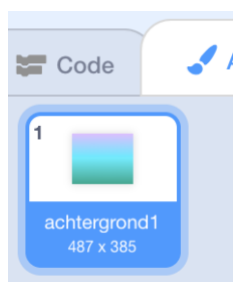
Klik op **Selecteren**.

Klik op **Kopie maken**.

Verplaats je rechthoek naar beneden.

Spiegel je rechthoek met **Boven-onder omdraaien**.

Pas eventueel de kleuren aan.



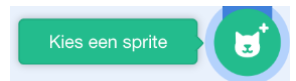
2. Het kasteel

Alle andere onderdelen teken je met losse sprites.

Klik op het tabblad **Code**.

Ga rechtsonder staan op

Kies een sprite.



Kies het penseel **Teken**.

Je krijgt een leeg tekenveld.

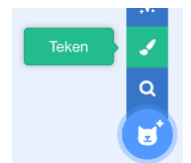
Maak 2 rechthoeken:

Klik op **Rechthoek** en teken een lange rechthoek.

Klik op het gereedschap **Selecteren**.

Kies de **tweede vulling** en je kleuren.

Kopieer en plak de torenmuur en maak van die kopie een muur van het middendeel.

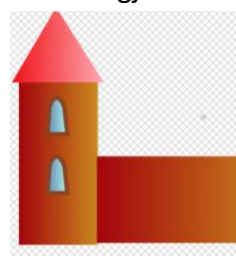
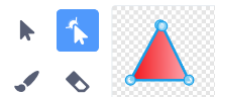


Maak kleinere rechthoeken voor torenspits en raam

Met het gereedschap

Opnieuw vormen kun je van

een rechthoek een driehoek maken of een raam een boogje.



Met **kopiëren** en **plakken** maak je meerdere ramen.

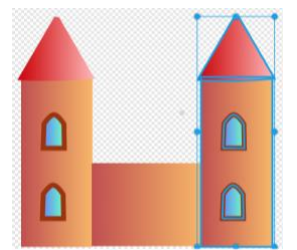
Met deze icoontjes kun je onderdelen naar voren of naar achteren halen

Klik op **Selecteren**.

Klik alle onderdelen van je toren aan.

Klik **kopiëren** en **plakken**.

Sleep je tweede toren tegen de muur aan de andere kant.



Klik op gereedschap **Lijn** om de stok en de vlag te maken.

Met het gereedschap

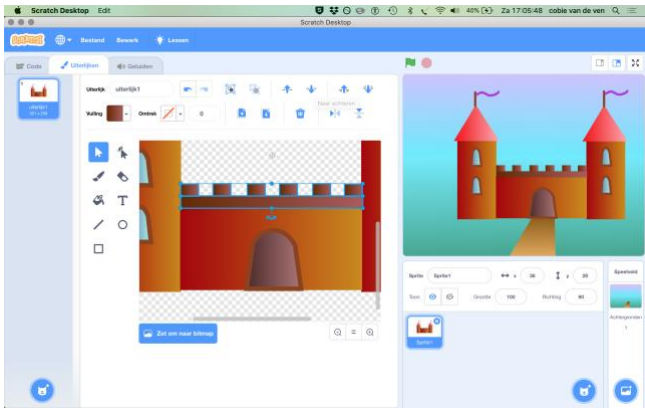
Opnieuw vormen kun je op de

lijn van de vlag klikken voor extra knooppunten

Klik **kopiëren** en **plakken** voor meerdere vlaggen.



Maak van rechthoeken een poort en de kantelen.



3. Onderdelen in de omgeving van het kasteel

Maak nieuwe sprites voor struiken, bomen, vogels en wolken.

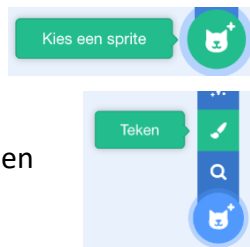
Hieronder een voorbeeld voor struiken.

Ga rechtsonder staan op

Kies een sprite.

Kies het penseel **Teken**.

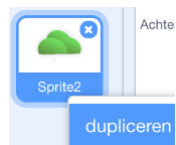
Maak van een aantal cirkels een struik.



Maak meerdere struiken:

Rechtsklik op je sprite en klik dan **Dupliceren**.

Sleep ze op de goede plaats.



Sommige struiken wil je deels achter het kasteel:

Klik op het tabblad **Code**.

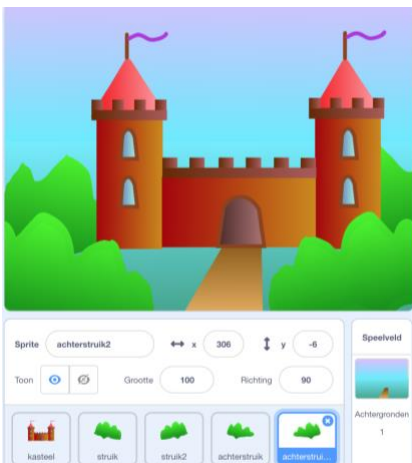
Klik links op **Uiterlijken**.

Scroll naar beneden naar het **ga naar laag...** blok.

Klik op het pijltje.

Klik op achtergrond.

Klik dan op het blok.



4. Opslaan en een foto maken van het resultaat.

Als je kasteel af is, sla dan je werk op:

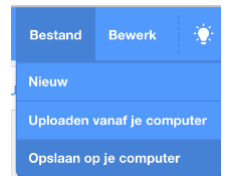
Klik **Bestand**.

Klik **Opslaan op je computer**.

Typ een duidelijke naam.

Kies de Locatie **Publiek**.

Klik **Bewaar**.



Maak een afbeelding van je werk:

Klik rechts bovenaan op **Volledig scherm besturing**.



Je ziet alleen je hele kasteeltekening.



Druk drie toetsen samen in: **Shift** - **cmd** - **4**

Je cursor is nu een kruisje met een rondje.

Daarmee trek je met de linkermuisknop

ingedrukt een rechthoek om je hele tekening.

Laat daarna de muisknop los.

Je hoort een fototoestel-klik.

Klik rechts bovenaan weer op **Volledig scherm besturing** om terug te gaan

naar de werkomgeving.



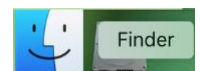
De foto van je kasteel staat rechts op je Bureaublad.

Rechtsklik op je foto.

Klik **Wijzig naam**.

Typ een duidelijke kasteelnaam en je voornaam.

Klik buiten het Scratch-venster helemaal links bovenaan op **Finder**.



Klik op de map **Bureaublad**.

Sleep je kasteel foto van de map Bureaublad

naar de map **Publiek**.

In Windows maak je een schermfoto met het **Knipprogramma**.



Klik op **Nieuw** en trek een rechthoek om je tekening.

Met **CTRL+S** kun je de foto opslaan met naam en locatie.