

Delightex entdecken



Lernkarten
zur
Hilfestellung



individuell

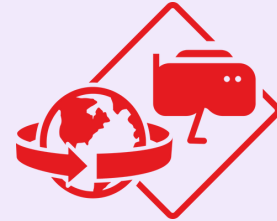


ab 9 Jahren



Kein
Vorwissen
benötigt

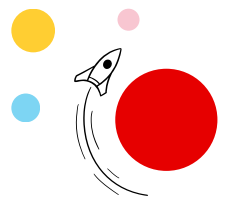
Delightex ist ein Onlinetool mit dem du virtuelle Welten programmieren und gestalten kannst. Die Lernkarten dienen dir als Einstieg in das Tool und können ohne Vorkenntnisse genutzt werden.



Lernkompetenzen:

- Verständnis über den Aufbau einer visuellen Programmiersprache
- Gestalten von virtuellen Welten
- AR und VR anwenden

CC-BY-SA 4.0 TECH AND TEACH für CODING FOR TOMORROW



Allgemeines zu Delightex

Für Delightex nutzt du am besten einen Laptop mit Maus. Außerdem benötigst du einen Account. Der kostenlose Account hat einige Einschränkungen, kann aber für einen ersten Test auch genutzt werden. Wenn du in der Schule einen Klassencode erhalten hast, kannst du dich darüber einloggen.

Einen neuen Account erstellen:

<https://edu.delightex.com/Auth/Signup/Teacher>

Einwählen in eine bestehende Klasse:

<https://edu.delightex.com/Auth/Signup/Student>

delightex

Deine Schule

Registrieren Anmelden

Registrieren mit Google

Registrieren mit Microsoft

ODER

Name

Benutzername

E-Mail

Passwort

Registrieren

delightex

Dein Lehrer wird dir den Klassencode geben, damit du deiner ersten Klasse in Delightex beitreten kannst.

Weiter



Die Benutzeroberfläche

Wo findest du was?

Projekte teilen, in VR + AR erleben

Meine Klasse

Rastergröße einstellen

Hilfe

Programmieroberfläche

Szene
abspielen

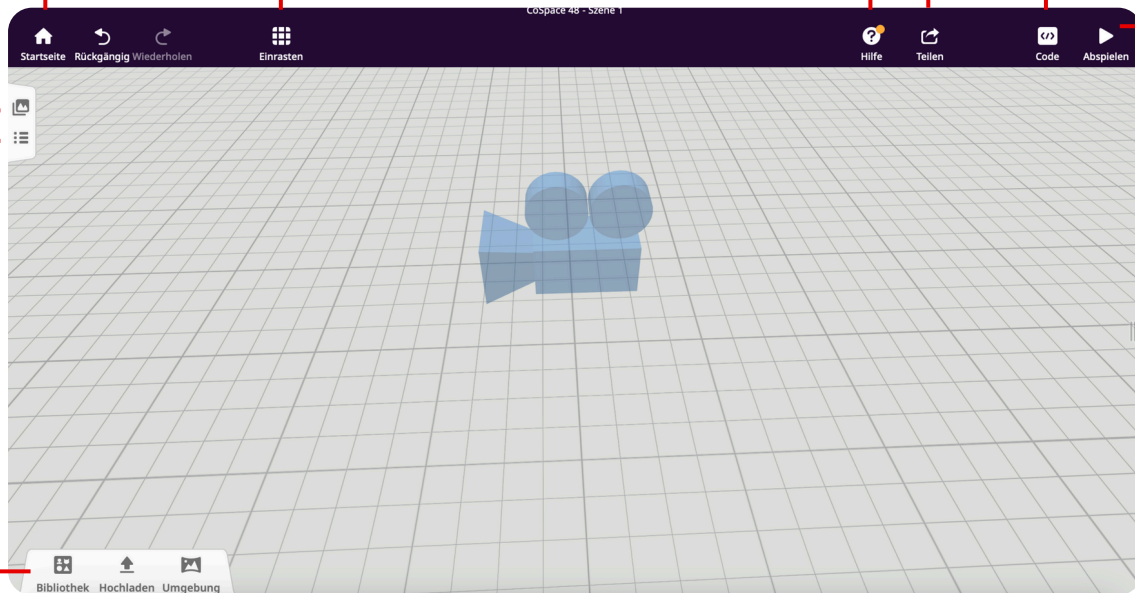
Neue Szene
erstellen

Übersicht
aller Objekte
in der Szene

Objekte
finden

Umgebung und Stimmung wählen

Externe Objekte, Sounds und Videos hinzufügen





Bewegung im 3D-Raum am Computer



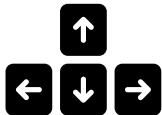
Aufgabe: Nutze die Kamera aus deiner Szene zur Orientierung und schaue sie dir von allen Seiten an.

Tastatur



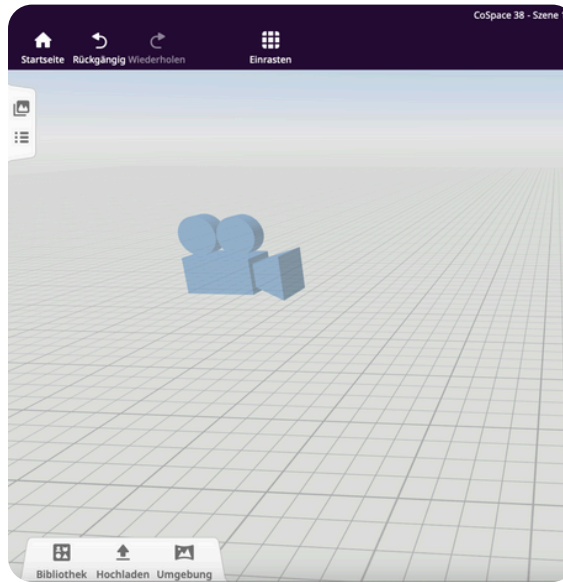
=

Zoomere rein oder raus, indem du Plus oder Minus drückst.



=

Verschiebe die Ansicht der Kamera, indem du die Pfeiltasten drückst.



Maus



= Drehe die 3D Ansicht, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst.



+ Leertaste = Verschiebe die 3D Ansicht, indem du die linke Maustaste und die Leertaste gedrückt hältst.



= Zoomere rein oder raus, indem du das Rad vor oder zurück drehst.



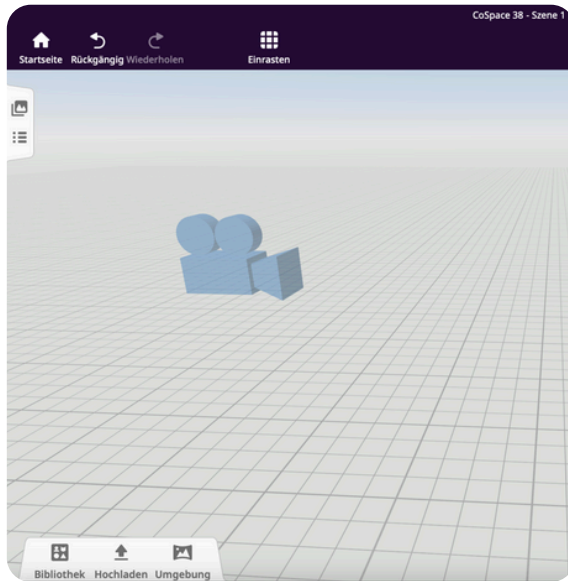
+ Leertaste = Zoomere zur Position des Mauszeigers, indem du das Rad vor oder zurück drehst.



Bewegung im 3D-Raum am Tablet



Aufgabe: Nutze die Kamera aus deiner Szene zur Orientierung und schaue sie dir von allen Seiten an.



= Drehe die Ansicht der Kamera, nach links und rechts, indem du mit **zwei Fingern** eine Kreisbewegung machst.



= Neige die Ansicht der Kamera, nach oben und unten, indem du **zwei Finger** vertikal über das Tablet bewegst.



= Bewege die Ansicht der Kamera, indem du **einen Finger** über das Tablet bewegst.



= Zoome rein oder raus, indem du **zwei Finger** zusammen oder auseinander bewegst.



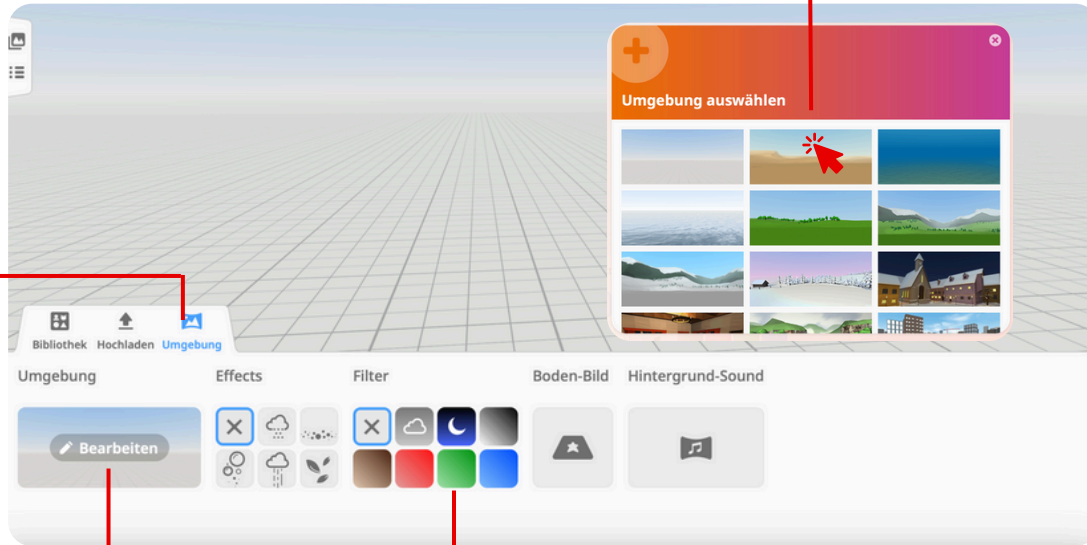
Umgebung hinzufügen



Aufgabe: Such dir eine passende Umgebung für deine Szene aus.

3) Klicke auf eine der Abbildungen, um eine Umgebung auszuwählen.

1) Klicke auf
"Umgebung"



2) Nutze die Schaltfläche
"Bearbeiten"



Bei einigen Umgebungen lässt sich auch die Lichtstimmung verändern. Hiermit kann man seine Szene unterschiedlich wirken lassen.



Objekte und Figuren hinzufügen



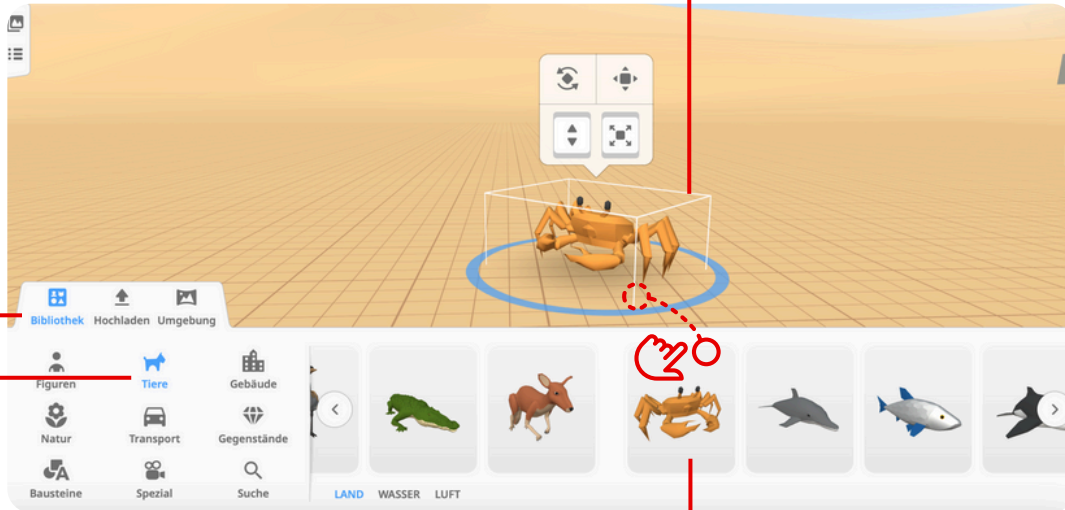
Aufgabe: Ziehe ein neues 3D Objekt (Mensch/Tier/Gegenstand) in deine Szene.



Aktive Objekte werden dir mit einem weißen Kasten angezeigt.

1) Öffne die "Bibliothek"

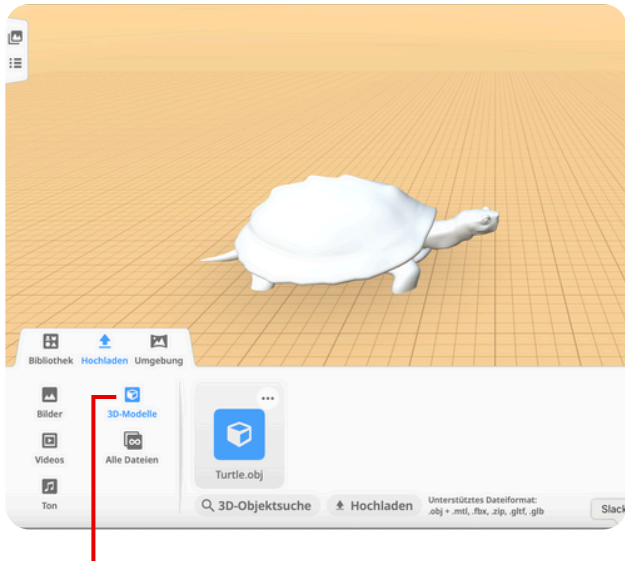
2) Wähle eine Rubrik aus.



3) Ziehe nun das Objekt, während du die linke Maustaste gedrückt hältst, in die Szene.

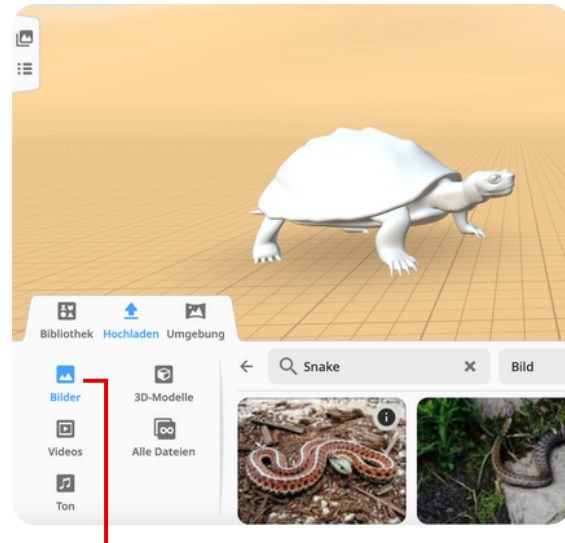


Objekte aus dem Web hinzufügen



Externe 3D-Objekte hinzufügen

Du kannst eigene 3D-Modelle hochladen oder die 3D-Objektsuche in Delightex als Browser nutzen, um 3D Modelle aus dem Internet hochzuladen.



Andere Medien hinzufügen

Du kannst ebenfalls auf Bilder, Videos, Sounds usw. aus dem Internet zurückgreifen. Verwende hierfür die Schaltfläche "Hochladen", wähle eine Rubrik aus und gehe auf Web-Suche. Dann gib ein Suchwort **auf Englisch** ein.

Objekte und Figuren drehen, verändern und verschieben



Aufgabe: Nimm dir ein Objekt aus deiner Szene und verändere es.

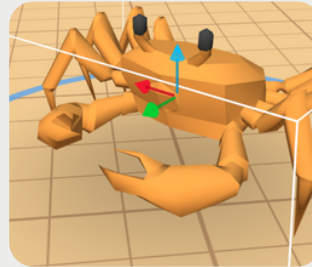
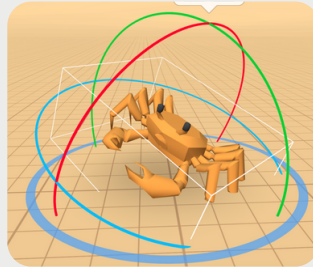
Objekt drehen

Klick diese Schaltfläche an, und klick auf den **roten**, **blauen** oder **grünen** Kreis, um die Figur zu drehen oder kippen.

Rot: Blickrichtung der Figur nach oben / unten ändern.

Blau: Blickrichtung der Figur nach links / rechts ändern.

Grün: Figur nach links / rechts kippen



Objekt verschieben

Klick diese Schaltfläche an, und klick auf die **rote**, **blaue** oder **grüne** Linie um die Figur zu verschieben.

Rot: Figur nach links / rechts verschieben.

Blau: Figur nach oben / unten verschieben.

Grün: Figur vor / zurück verschieben.

Objekt schweben lassen

Klicke diese Schaltfläche an, halte sie gedrückt und ziehe die Maus nach oben oder unten.



Objekt vergrößern/verkleinern

Klicke diese Schaltfläche an, halte sie gedrückt und ziehe die Maus nach oben oder unten.



Objekte und Figuren animieren



Aufgabe: Lass die Krabbe oder ein anderes Wesen aus deiner Szene tanzen.

Animation

Dein Objekt kann unterschiedliche Animationen besitzen.

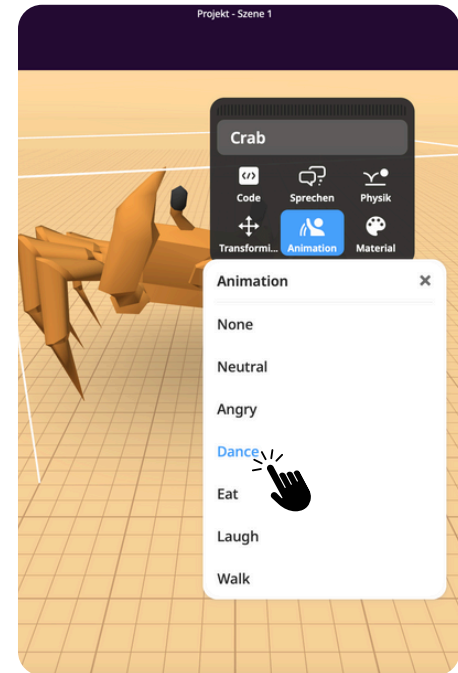
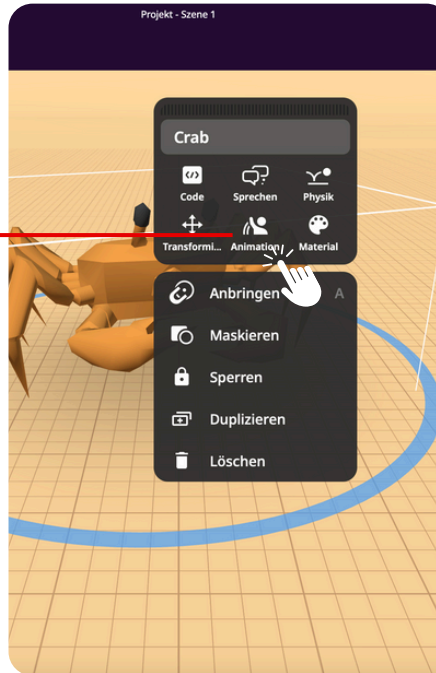
Diese kannst du hier oder später mit deinem Programm aufrufen.



Klicke mit Rechtsklick auf das aktive Objekt.

Wähle dann die Schaltfläche "Animation".

Nun kannst du eine der angezeigten Animationen auswählen.

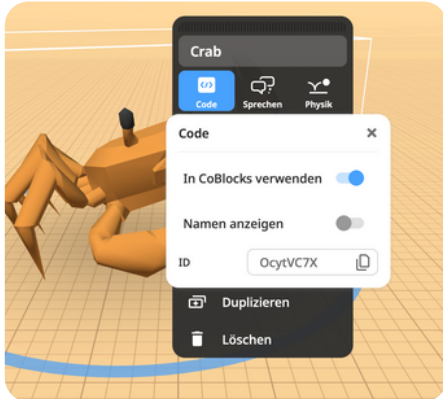




Einführung Programmierung



Aufgabe: programmiere ein Tier aus deiner Szene und lass es tanzen.

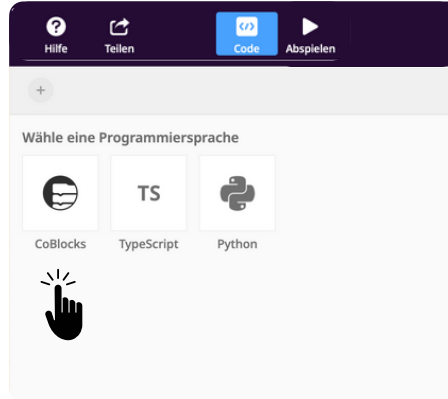


Objekte für CoBlocks freischalten



Klicke auf dein Objekt und wähle die Schaltfläche „Code“ aus.

Aktiviere dann den Regler „In CoBlocks verwenden“.

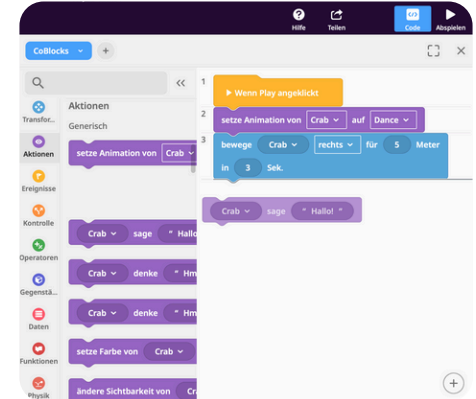


Programmieditor öffnen

Wähle die Schaltfläche „Code“ in der oberen rechten Ecke der Benutzeroberfläche aus.



Als Einsteiger solltest du zunächst CoBlocks wählen.



Schreibe dein erstes Programm

Die unterschiedlichen Befehle sind farblich gekennzeichnet.



Hier findest du viele Befehle, die etwas mit Objektaktionen, wie zum Beispiel Sprache oder Animation, zu tun haben.



Texte hinzufügen



Aufgabe: Programmiere ein Tier aus deiner Szene und lass es sprechen oder blende ein Textfenster ein.

Texte anzeigen lassen

Es gibt verschiedene Befehle. Sie ermöglichen dir, Texte in diversen Formen auszugeben.

The screenshot displays the CoBlocks programming environment. On the left, a scene titled "Bunte Tierwelt" (Colorful Animal World) shows a green snake and a brown crab in a desert-like environment. The snake has a speech bubble saying "Hallo!" and a thought bubble saying "Hallo mein Freund". A large white text box in the center of the scene says "Bunte Tierwelt" and "Hier gibt es einiges zu entdecken." (Here there is something to discover.). On the right, the CoBlocks script editor shows a sequence of blocks:

- 1. Wenn Play angeklickt (When Play is clicked)
- 2. spiele Klang (Schlange.m4a) (play sound (Snake.m4a))
- 3. bis Ende warten (wahr) (wait until end (true))
- 4. gleichzeitig ausführen (parallel execute)
- 5. Snake sage "Hallo!" (Snake say "Hallo!")
- 6. Snake denke "Hallo mein ..."
- 7. zeige Infotafel mit Titel "Bunte Tier..." (show info panel with title "Bunte Tier...")
- 8. Text "Hier gibt es..." (text "Here there is...")
- 9. Bild keine Bilder (image none)

Red arrows point from the text labels on the right to the corresponding blocks in the script:

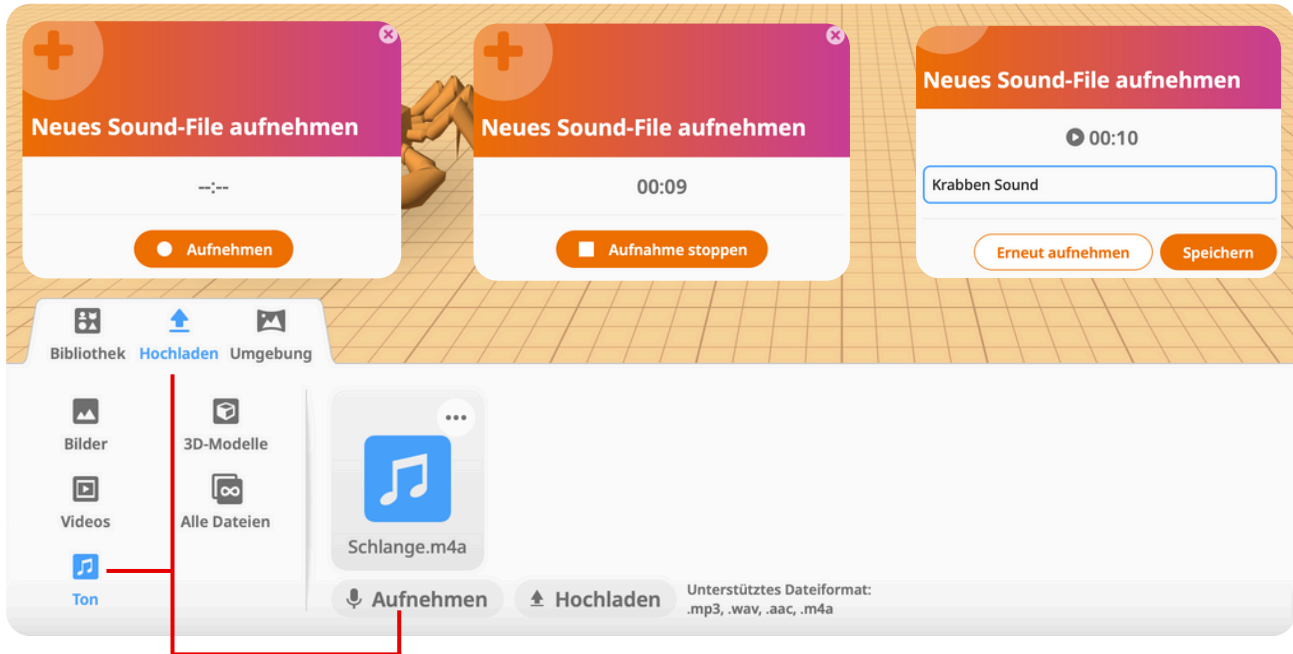
- Sprechblasen (Speech bubbles) points to the "Snake sage" block.
- Gedankenblasen (Thought bubbles) points to the "Snake denke" block.
- Infotafeln (Info panels) points to the "zeige Infotafel mit Titel" block.



Tonaufnahmen hinzufügen



Aufgabe: Nimm einen Ton oder deine eigene Stimme auf.



Töne aufnehmen

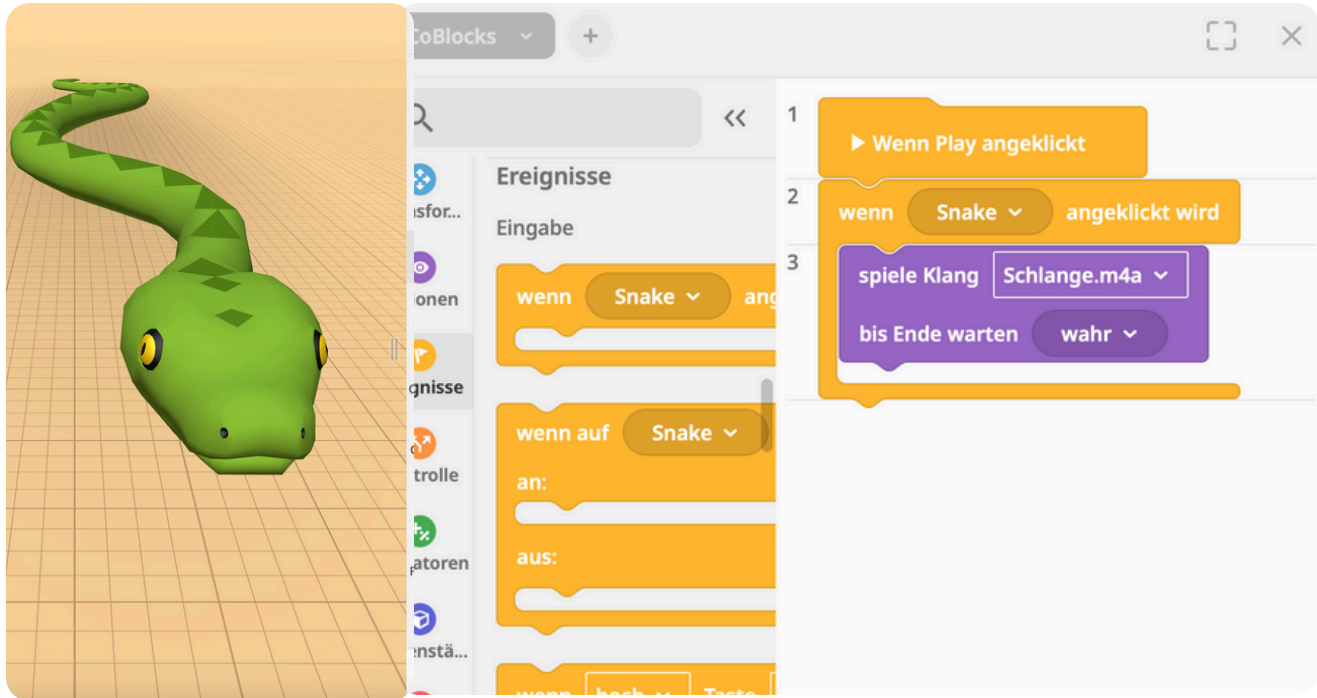
Nutze die Schaltfläche "Upload". Unter der Rubrik "Sound" findest die Möglichkeit deine Stimme oder andere Töne aufzunehmen.



Tonaufnahmen abspielen



Aufgabe: Programmiere ein Objekt in deiner Szene, dass deine Tonaufnahme abspielt.

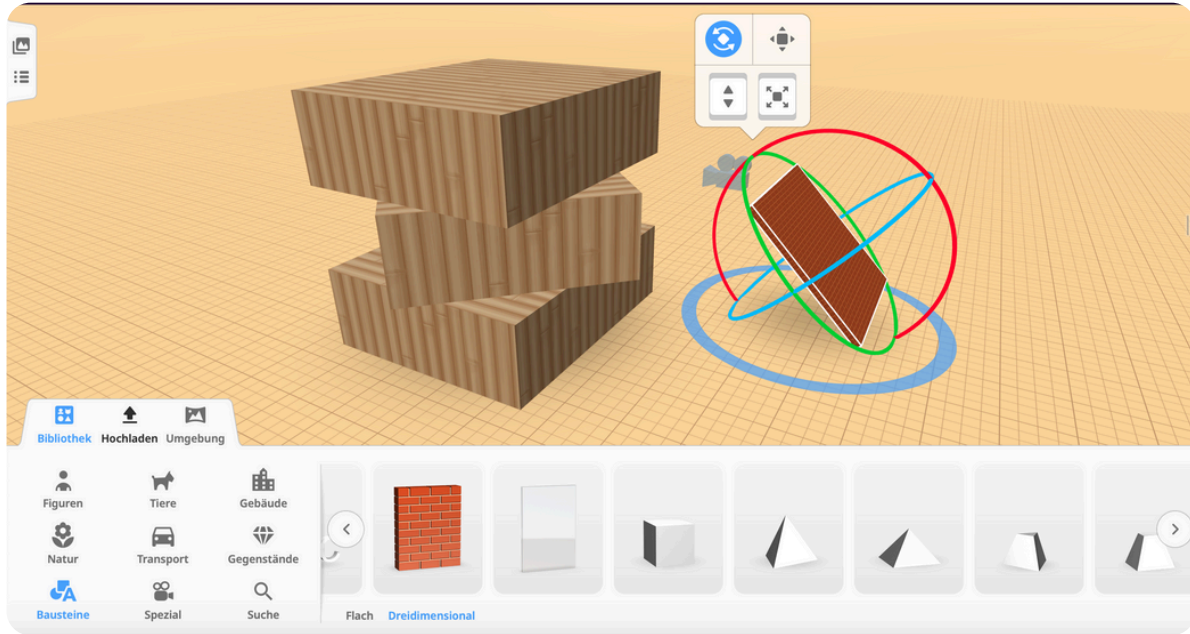




Objekte selber bauen



Aufgabe: Bau dir ein eigenes Gebäude, eine Festung oder was immer dir einfällt.

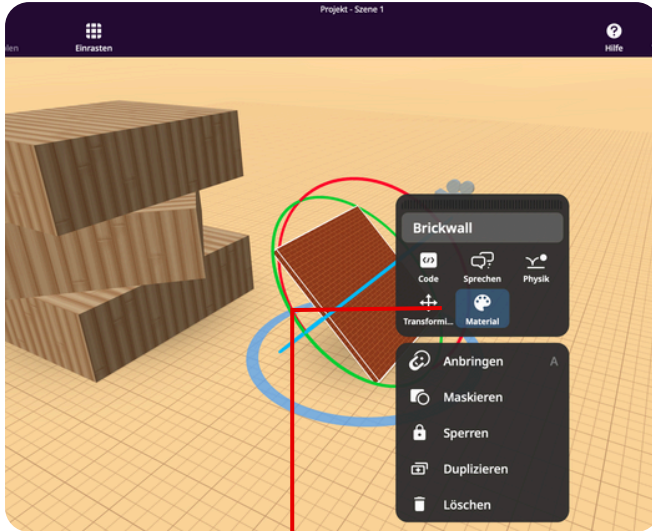


Wähle die Rubrik "Bausteine" und ziehe die Objekte, die du zum Bau benötigst, in deine Szene.



Objekte selber gestalten

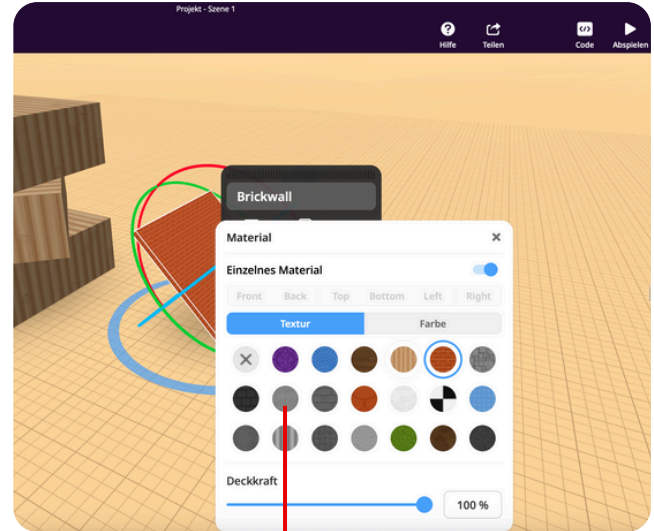
 **Aufgabe:** Gestalte dein eigenes Gebäude, Fahrzeug, etc.



Farben/Texturen ändern



Klicke auf das Objekt und verwende die Schaltfläche "Material"



Danach wählst du nur noch eine Farbe oder Textur aus.



Objekte organisieren



Aufgabe: Du kannst Objekte mit einander verknüpfen indem du das eine Objekt an das andere Objekt anbringst.

Objekt anwählen



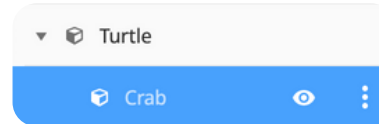
Klicke mit der rechten Maustaste auf das Objekt, das du anbringen möchtest.

Drücke auf die Schaltfläche **"Anbringen"**.

Nun wähle einen der **hellblauen**

Ankerpunkte aus, an dem dein Objekt angebracht werden soll.

Angebrachte Objekte folgen nun allen Aktionen, - sogar Animationen -, des sog. **Elternobjektes** und werden in der Objektübersicht als **Kindobjekte** dargestellt.



Objekte gruppieren

Du kannst Objekte auch **miteinander gruppieren**. Wähle dazu mehrere Objekte aus, klicke mit der rechten Maustaste und wähle die Schaltfläche **"gruppieren"**.



Eigene Ideen und Projekte



Aufgabe: So, nun kannst du deine eigenen Welten gestalten und zum Leben erwecken. Los geht's!

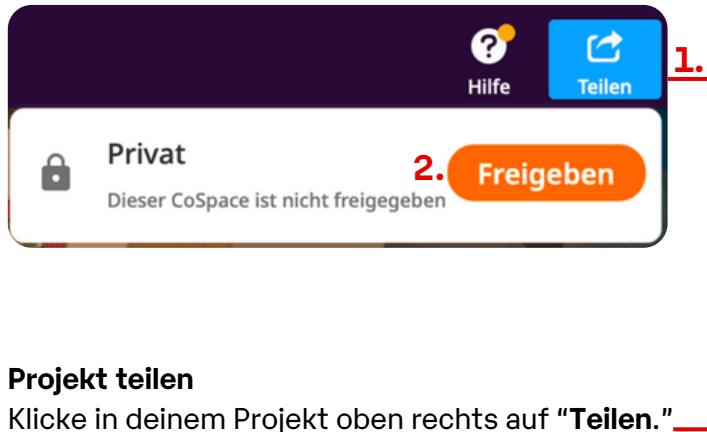




Projekte teilen



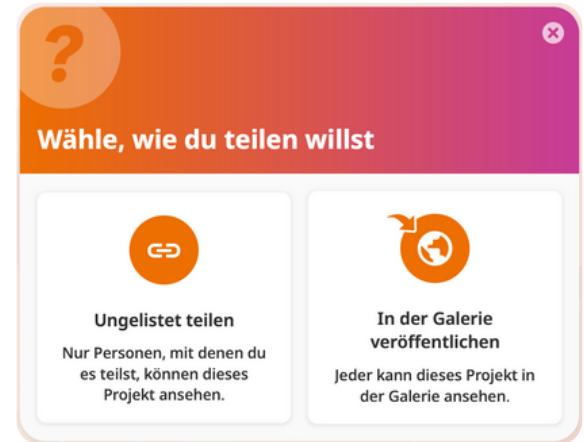
Aufgabe: Teile dein Projekt, um es in AR oder VR anzusehen und es für andere zur Verfügung zu stellen oder auf weiteren Geräten zu öffnen.



Projekt teilen

Klicke in deinem Projekt oben rechts auf **“Teilen.”**

Zunächst musst du das Projekt **freigeben**. Sollten danach noch Änderungen stattfinden, findest du hier einen Button zum **Aktualisieren**.



Sichtbarkeit einstellen

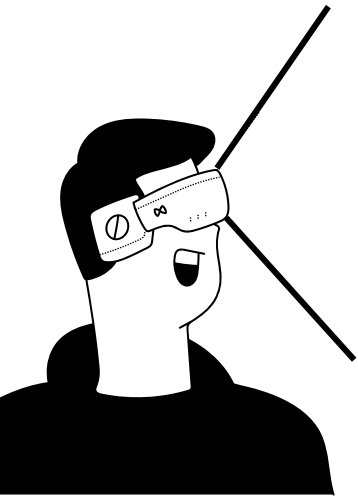
Du kannst entscheiden, ob dein Projekt in **der Galerie veröffentlicht** wird und **für alle sichtbar** 🌐 ist oder ob es **ungelistet geteilt** wird und **nur Personen mit dem Link** 🔗 es anschauen können.



Projekte in VR anschauen

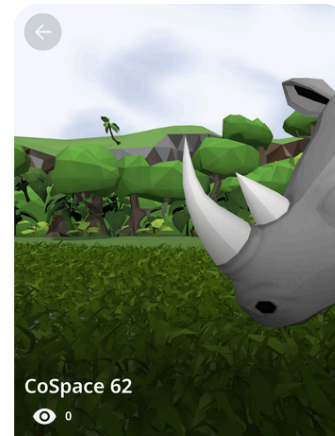


Aufgabe: Über eine VR Brille kannst du dir dein Projekt in virtueller Realität anschauen und durch deine Welt spazieren.



Öffne das Projekt über
den **"Abspielen"** Knopf

Wähle über das Menü
den **VR Modus**



Von CFT_Trainer_Intern

Ungelistet geteilt am 17.04.2025 12:29





Projekte in AR anschauen



Aufgabe: Über den AR Modus kannst du deine Kreationen auf eine Fläche in der realen Welt projizieren. Nutze dafür ein Smartphone oder ein Tablet mit der Delightex App.

1.

Wähle über das Menü "In AR ansehen" aus.

Schwenke das Smartphone/Tablet ein paar mal von links nach rechts, um deine Umgebung zu scannen.

Tippe auf den orangenen Rahmen und **platziere** deine Szene.



2.



3.

