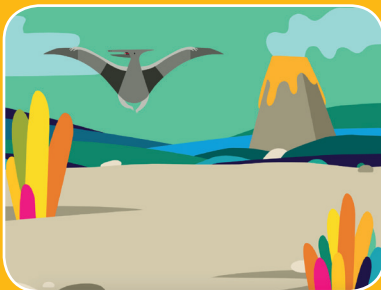


Animer en figur- kort



Sæt liv i figurerne med animation.

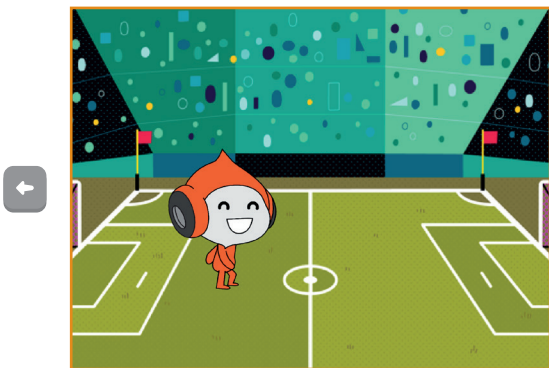
Animer en figur-kort

Brug kortene i den rækkefølge, du har lyst.

- Flyt med piletaster
- Få en figur til at hoppe
- Action-taste
- Glid fra sted til sted
- Gå-animation
- Flyv omkring
- Tale-animation
- Tegn en animation

Flyt med piletaster

Brug piletasterne til at flytte din figur omkring.



Flyt med piletaster

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Soccer 2



Vælg en figur fra
sprite-biblioteket.

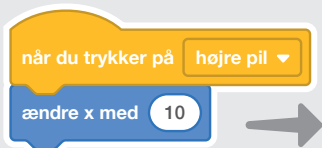


Pico Walking

BRUG DENNE KODE

Ændre x

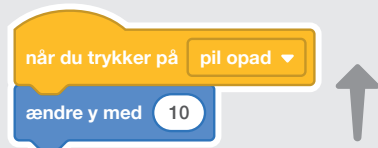
Flyt din figur *fra side til side*.



Skriv et minus-tegn for at flytte *til venstre*.

Ændre y

Flyt din figur *op og ned*.



Skriv et minus-tegn for at flytte *ned*.

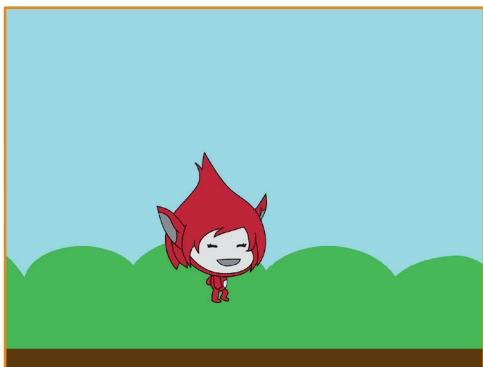
PRØV DET AF



Tryk på piletasterne på tastaturet for at flytte din figur omkring.

Få en figur til at hoppe

Få en figur til at hoppe op og ned.



Få en figur til at hoppe

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



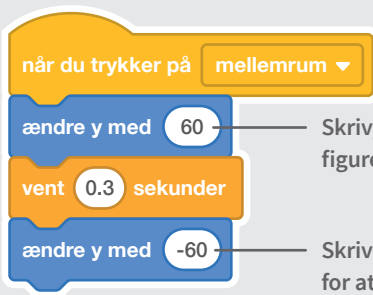
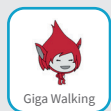
Vælg en baggrund.



Vælg en figur.



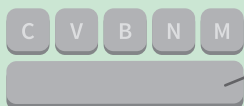
BRUG DENNE KODE



Skriv, hvor højt figuren skal hoppe.

Skriv et minus-tegn for at komme ned igen.

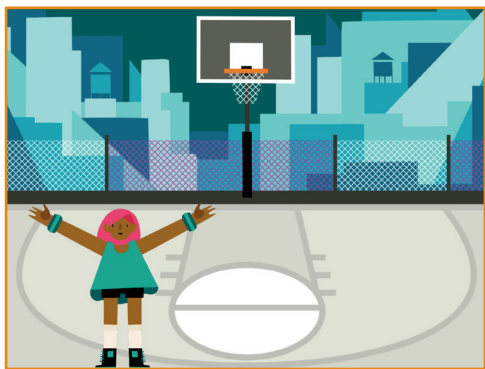
PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på tastaturet.

Action-taste

Animer en figur, når du trykker på en taste.



Action-taste

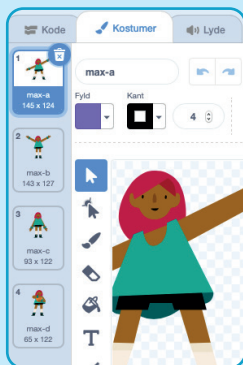
scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

Vælg en sprite med flere kostmer som fx Max.



Hold musen over sprites i biblioteket for at se om de har flere kostumer.



Kostumer

Klik på **Kostumer**-fanen for at se din sprites andre kostumer.

BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på **Kode**-fanen.



når du trykker på mellemrum

skift kostume til max-c

Vælg et kostume.

vent 0.3 sekunder

skift kostume til max-b

Vælg et andet kostume.

PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på tastaturet.

Glid fra sted til sted

Få en sprite til at glide fra et sted til et andet.



Glid fra sted til sted

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Nebula



Vælg en figur.



Rocketship

BRUG DENNE KODE



når der klikkes på 

gå til x: -160 y: -130

Sæt start-punktet.

glid 1 sekunder til x: -40 y: 10

Sæt et andet punkt, figuren glider til.

glid 1 sekunder til x: 140 y: 80

Sæt slut-punktet.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



TIP



Når du trækker en sprite, bliver x- og y-positionerne opdateret i blok-paletten.

Gå-animation

Animer en figur, så den går eller løber.



Gå-animation

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Jungle



Vælg en sprite, der går eller løber.



Unicorn Running

BRUG DENNE KODE



Unicorn Running



PRØV DET AF



Klik på det grønne flag for at starte.

TIP

vent 0.01 sekunder

Hvis du vil gøre animationen langsommere, så prøv at sætte en vent-blok ind i gentag-blokken.

Flyv omkring

Få en figur til at baske med vingerne, mens den bevæger sig hen over scenen.



Flyv omkring

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Canyon




Vælg Parrot eller en anden flyvende sprite.



Parrot

BRUG DENNE KODE

Glid hen over skærmen


når der klikkes på  Sæt et start-punkt.

gå til x: -170 y: 120

glid 1 sekunder til x: 150 y: 50

Sæt slut-punktet.

Bask med vingerne

når der klikkes på 

gentag 5 gange Vælg et kostume.

skift kostume til parrot-a

vent 0.1 sekunder Vælg et andet.

skift kostume til parrot-b

vent 0.1 sekunder

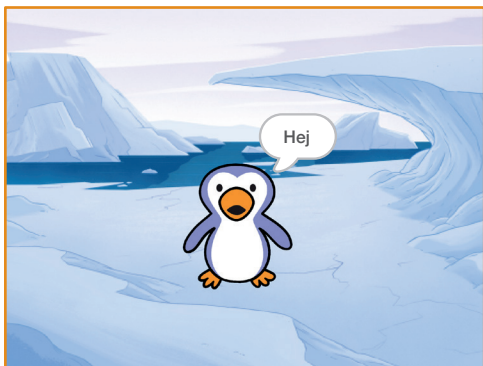
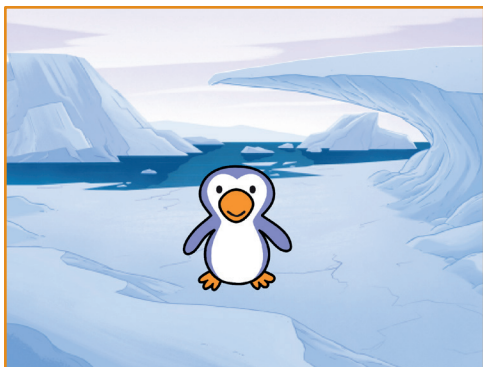
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Tale-animation

Få en figur til at tale.



Tale-animation

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg Penguin 2.



 Kostumer

Klik på **Kostumer**-fanen for at se din sprites andre kostumer.

BRUG DENNE KODE

 Kode

Klik på Kode-fanen.



Skriv, hvad din figur skal sige.



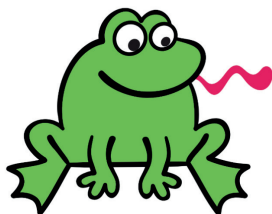
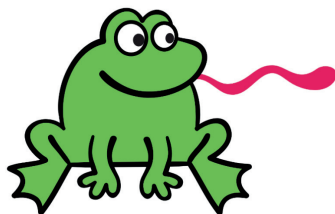
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Tegn en animation

Lav om på figurens kostumer
og lav din egen animation.



Tegn en animation

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



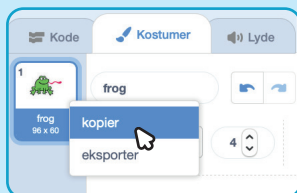
Vælg en figur.



Frog

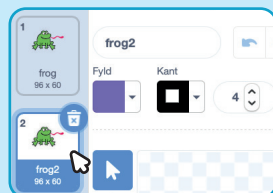
Kostumer

Gå til **Kostumer**-fanen.



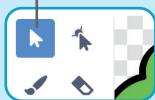
Højre-klik på et kostume for at kopiere det.
(På Mac control + klik)

Nu bør du have 2 ens kostumer.



Klik på et kostume for at vælge det, så du kan redigere det.

Klik på **Pil**-værktøjet.



Vælg en del af kostumet for trykke eller strække det.



Træk i håndtaget for at rotere dit objekt.



BRUG DENNE KODE



Kode

Klik på **Kode**-fanen.

Brug **næste kostume**-blokken for at animere figuren.

PRØV DET AF



Klik på det grønne flag for at starte.