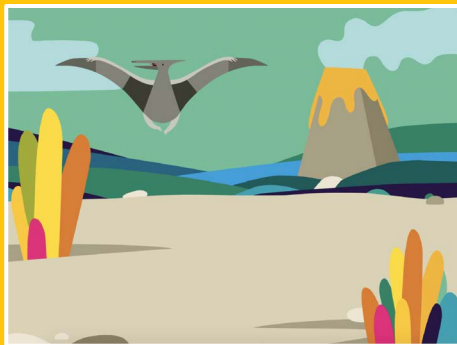


Cartões

Animar Actores



Dê vida aos personagens usando animação.

Cartões

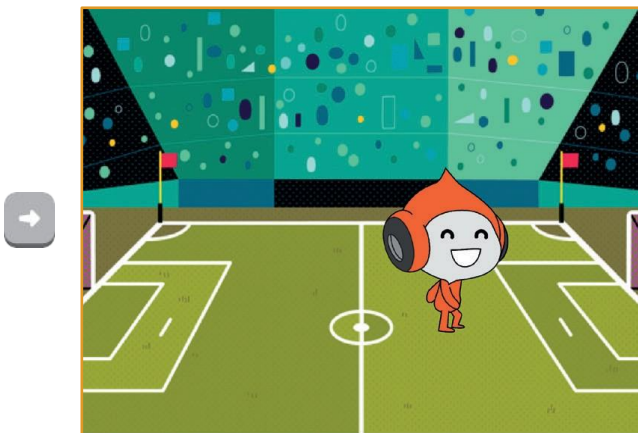
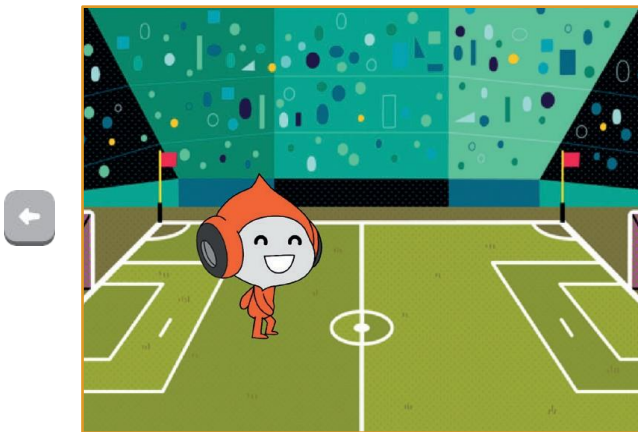
Animar Actores

Experimente estes cartões por qualquer ordem:

- **Mover com Setas**
- **Fazer Actor Saltar**
- **Alternar Poses**
- **Deslizar entre Posições**
- **Animar um Movimento**
- **Animar um Voo**
- **Animar uma Fala**
- **Desenhar Animação**

Mover com Setas

Use as setas do teclado para mover o seu personagem de um lado para outro.



Mover com Setas

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



Escolha um cenário.



Soccer 2



Escolha um actor.



Pico Walking

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Alterar x

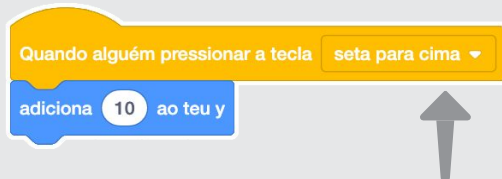
Mover actor *de lado*.



Introduza um sinal menos para mover para *esquerda*.

Alterar y

Mover actor *para cima e para baixo*.



Introduza um sinal menos para mover para *baixo*.

EXPERIMENTE



Pressione as setas do teclado para mover o actor ao longo do palco.

Fazer Actor Saltar

Pressione uma tecla para o actor saltar para cima e para baixo.



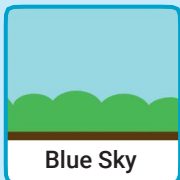
Fazer Personagem Saltar

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



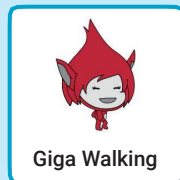
Escolha um cenário.



Blue Sky



Escolha um actor.



Giga Walking

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Giga

Quando alguém pressionar a tecla

espaço ▾

adiciona 60 ao teu y

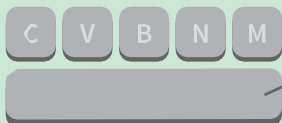
Introduza quão alto quer que o actor salte.

espera 0.3 s

adiciona -60 ao teu y

Introduza um sinal menos para o actor voltar para baixo.

EXPERIMENTE



Pressione a tecla **espaço** do seu teclado.

Alternar Poses

Anime um actor quando carrega numa tecla.



Alternar Poses

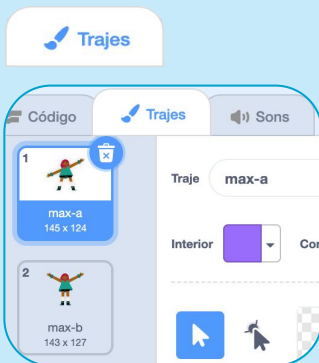
scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO

Escolha um actor com vários trajes, tal como o Max.



Percorra os actores na Biblioteca de Actores para ver se têm diferentes trajes.



Clique no separador Trajes para ver todos os trajes do seu actor.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique no separador Código.



Quando alguém pressionar a tecla

espaço ▼

muda o teu traje para

max-c ▼

Escolha um traje.

espera 0.3 s

muda o teu traje para

max-b ▼

Escolha um diferente traje.

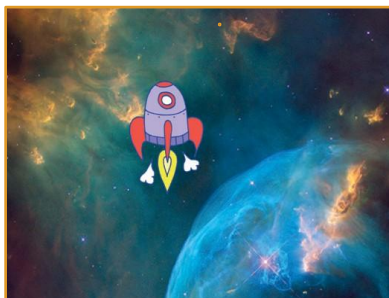
EXPERIMENTE



Pressione a tecla espaço do seu teclado.

Deslizar entre Posições

Faça um actor deslizar entre posições.



Deslizar entre Posições

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



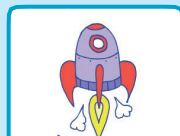
Escolha um cenário.



Nebula

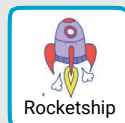


Escolha um actor.



Rocketship

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Quando alguém clicar em 

vai para a posição x: -160 y: -130

Definir ponto de partida.

desliza em 1 s para a posição x: -40 y: 10

Definir para onde deslizar.

desliza em 1 s para a posição x: 140 y: 80

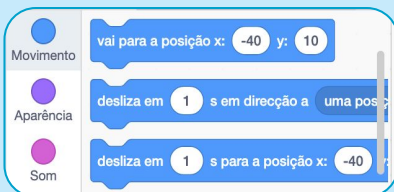
Definir ponto de chegada.

EXPERIMENTE

Clique na bandeira verde para começar.



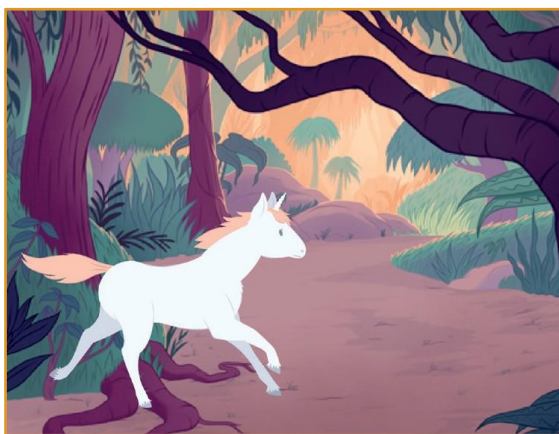
DICA



Quando arrasta um actor, as suas posições x e y são actualizadas nos blocos da paleta.

Animar um Movimento

Faça um actor caminhar ou correr.



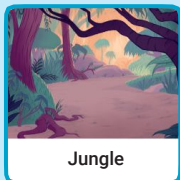
Animar um Movimento

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



Escolha um cenário.



Jungle



Escolha um actor a andar ou correr.

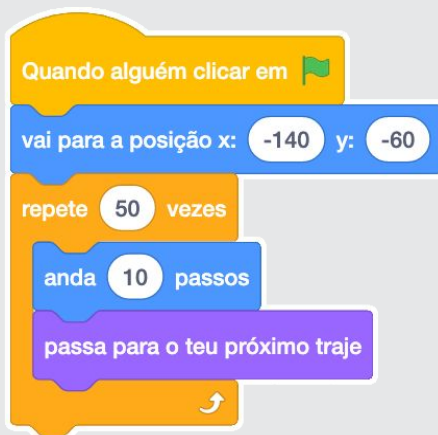


Unicorn Running

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Unicorn Running

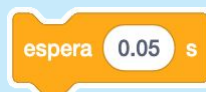


EXPERIMENTE



Clique na bandeira verde para começar.

DICA



Se quiser reduzir a velocidade da animação, experimente adicionar um bloco espera dentro do bloco repete.

Animar um Voo

Faça um actor bater as asas enquanto se desloca no palco.



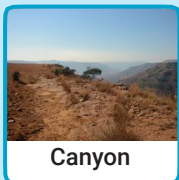
Animar um Voo

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



Escolha um cenário.



Canyon



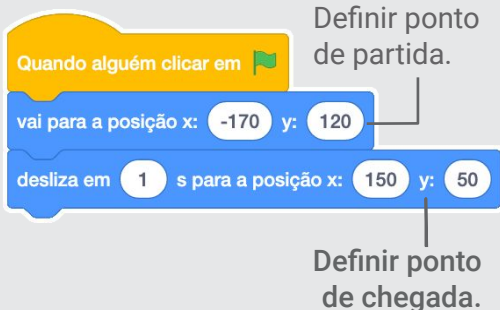
Escolha Parrot (ou outro actor a voar).



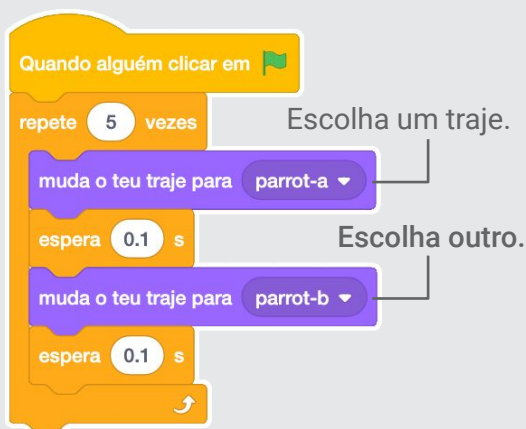
Parrot

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Deslizar pelo palco



Bater as asas



EXPERIMENTE

Clique na bandeira verde para começar.



Animar uma Fala

Faça um actor falar.



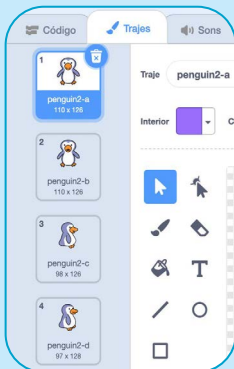
Animar uma Fala

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



Escolha Penguin 2.



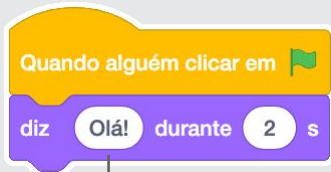
Trajes

Clique no separador Trajes para ver os outros trajes do pinguim.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique no separador Código.



Introduza o que quer que o seu actor diga.



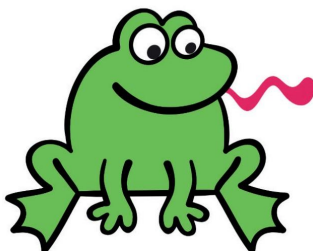
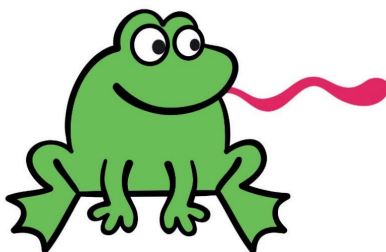
EXPERIMENTE

Clique na bandeira verde para começar.



Desenhar Animação

Edite os trajes de um actor para criar a sua própria animação.



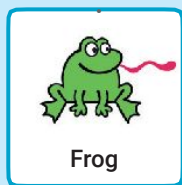
Desenhar Animação

scratch.mit.edu

PREPARAÇÃO



Escolha um actor.



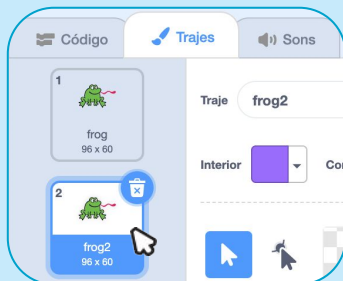
Trajes

Clique em Trajes.



Clique traje com botão direito do rato (num Mac, control-clique) para duplicar.

Agora deve haver dois trajes iguais.

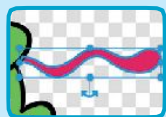


Clique num traje para seleccionar e editar.

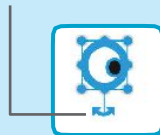
Clique ferramenta Seleccionar.



Seleccione a parte do traje a encolher ou esticar.



Arraste o puxador para rodar o objecto seleccionado.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Quando alguém clicar em ti

passa para o teu próximo traje

espera 0.5 s

passa para o teu próximo traje

Código

Clique no separador Código.

Use o bloco passa para o teu próximo traje para animar o seu actor.

EXPERIMENTE



Clique na bandeira verde para começar.