

# Anima un Personaggio



Fai vivere i tuoi personaggi con le animazioni.

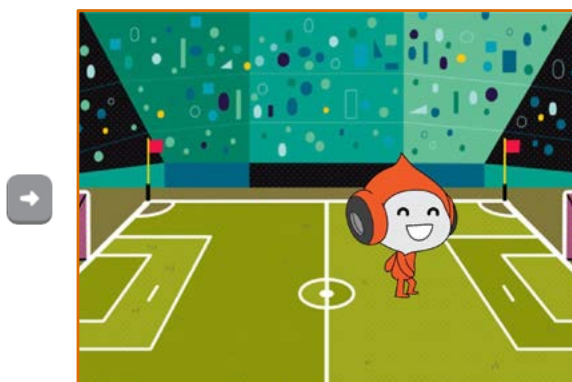
# Anima un Personaggio

Prova le carte in qualsiasi ordine:

- Muovilo con le Frecce
- Fallo Saltare
- Cambia Posa
- Scivola da Qui a Lì
- Fallo Camminare
- Fallo Volare
- Fallo Parlare
- Disegna una Animazione

# Muovilo con le Freccie

Usa i tasti freccia per muovere il tuo personaggio.



Anima un Personaggio

1



# Muovilo con le Freccie

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



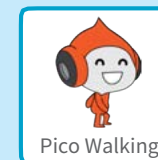
Scegli uno sfondo.



Soccer 2



Scegli un personaggio.



Pico Walking

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

### Cambia x

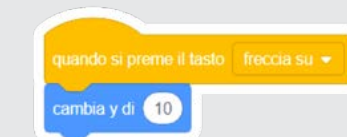
Muovi il tuo personaggio *di lato*.



Metti il segno meno per muoverlo a *sinistra*.

### Cambia y

Muovi il tuo personaggio *su e giù*.



Metti il segno meno per muoverlo *giù*.

## PROVA



Premi le frecce della tastiera per far muovere il tuo personaggio.

# Fallo Saltare

Premi un tasto per saltare su e giù.



Anima un Personaggio

2



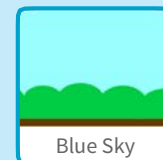
# Fallo Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



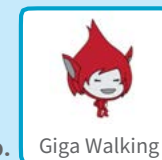
Scegli uno sfondo.



Blue Sky

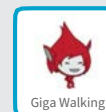


Scegli un personaggio.



Giga Walking

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si preme il tasto spazio ▼

cambia y di 60

Scrivi l'altezza a cui vuoi saltare.

attendi 0.3 secondi

cambia y di -60

Metti il segno meno per tornare in basso.

## PROVA



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

# Cambia Posa

Anima il tuo personaggio  
quando premi un tasto.



Anima un Personaggio

3

SCRATCH

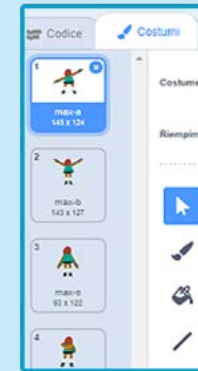
# Cambia Posa

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un personaggio con  
molti costumi, come Max.



Costumi

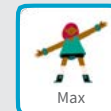
Clicca «Costumi» per  
vedere gli altri costumi  
del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un  
costume solo.)

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice».



quando si preme il tasto spazio

passa al costume max-c

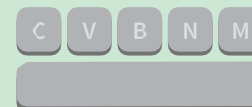
Scegli un costume.

attendi 0.3 secondi

passa al costume max-b

Scegli un altro  
costume.

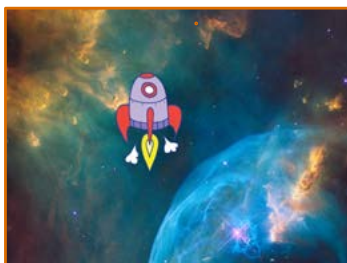
## PROVA



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

# Scivola da Qui a Lì

Fai scivolare uno sprite da un punto ad un altro.



Anima un Personaggio

4

SCRATCH

# Scivola da Qui e Lì

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Nebula



Scegli un personaggio.



Rocketship

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su

vai a x: -160 y: -130

Imposta il punto di inizio.

scivola in 1 secondi a x: -40 y: 10

Scegli un altro punto dove vuoi scivolare.

scivola in 1 secondi a x: 140 y: 80

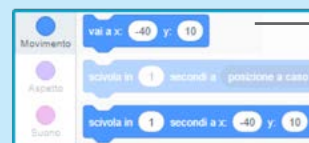
Imposta il punto di arrivo.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO



Quando muovi uno sprite, la sua posizione x e y si aggiorna automaticamente nella lista dei blocchi a sinistra.



# Fallo Camminare

Anima un personaggio quando cammina o corre.



Anima un Personaggio

5

Scratch

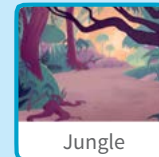
# Fallo Camminare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Jungle



Scegli un personaggio che cammina o corre.

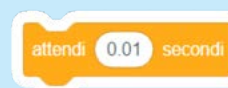


Unicorn Running

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



## SUGGERIMENTO



Se vuoi andare più piano, inserisci un blocco «attendi» dentro al ciclo «ripeti».

## PROVA



Clicca la bandierina verde per iniziare.

# Fallo Volare

Fai muovere le ali del personaggio mentre si sposta sullo stage.



Anima un Personaggio

6



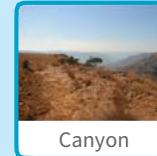
# Fallo Volare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Canyon



Scegli Parrot, o un altro sprite che vola.



Parrot

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

### Scivola attraverso lo schermo



### Muovi le ali



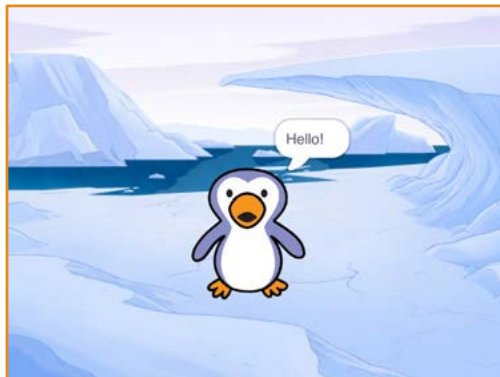
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Fallo Parlare

Fai parlare un personaggio.



Anima un Personaggio

7



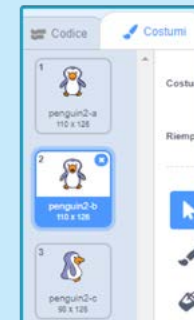
# Fallo Parlare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli Penguin 2



Costumi

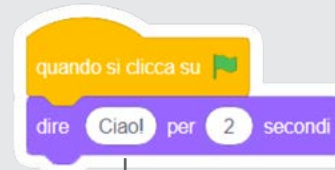
Clicca «Costumi», per vedere gli altri costumi del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un solo costume.)

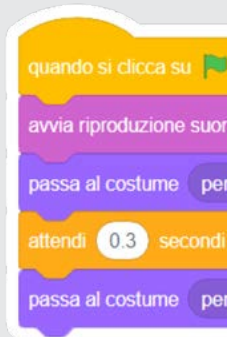
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice».



Scrivi quello che vuoi far dire al tuo sprite.



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

## PROVA

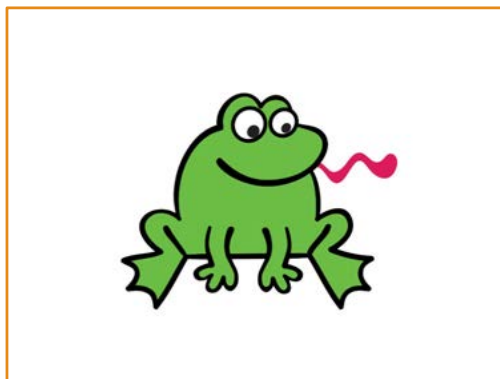
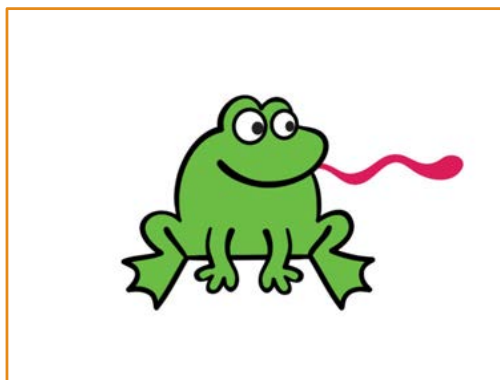
Clicca la bandierina verde per iniziare.





# Disegna una Animazione

Modifica il costume di uno sprite per creare le tue animazioni.



Anima un Personaggio

8



# Disegna una Animazione

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

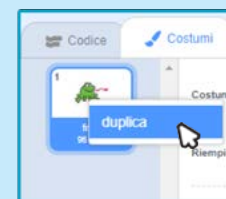


Scegli un personaggio.



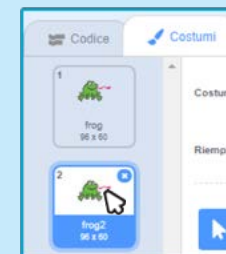
Costumi

Clicca «Costumi»



Premi il tasto destro su un costume per farne una copia.  
(Su Mac control + clic)

Ora dovresti avere due costumi identici.

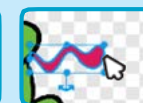


Clicca su un costume per modificarlo.

Clicca lo strumento selezione.



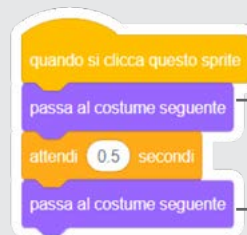
Seleziona una parte per allargarla o restringerla.



Trascina l'ancora per ruotare la parte selezionata.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Usa il blocco «passa al costume seguente» per animare il tuo personaggio.

## PROVA



Clicca la bandierina verde per iniziare.