

Animeer een sprite Kaarten



Breng sprites tot leven
met animatie.



Animeer een sprite Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Beweeg met pijltjestoetsen
- Laat een sprite springen
- Actietoets
- Glijd van punt naar punt
- Loopanimatie
- Vlieg rond
- Praatanimatie
- Teken een animatie

Beweeg met pijltjestoetsen

Gebruik de pijltjestoetsen om je sprite te bewegen



Animeer een sprite

1

SCRATCH

Beweeg met pijltjestoetsen

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE

Verander x

Beweeg je sprite *heen en weer*

```
wanneer [pijltje rechts v] is ingedrukt
verander x met [10]
wanneer [pijltje links v] is ingedrukt
verander x met [-10]
```

```
wanneer [pijltje omhoog v] is ingedrukt
verander y met [10]
wanneer [pijltje omlaag v] is ingedrukt
verander y met [-10]
```

Typ een min-teken om naar *links* te gaan

Verander y

Beweeg je sprite op en neer.

```
wanneer [pijltje omhoog v] is ingedrukt
verander y met [10]
wanneer [pijltje omlaag v] is ingedrukt
verander y met [-10]
```

```
wanneer [pijltje omhoog v] is ingedrukt
verander y met [10]
wanneer [pijltje omlaag v] is ingedrukt
verander y met [-10]
```

Typ een min-teken om *omlaag* te gaan

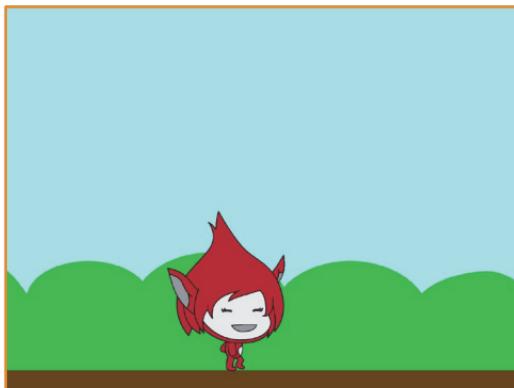
PROBEER HET



Druk op de pijltjestoetsen van je toetsenbord om je sprite te bewegen.

Laat een sprite springen

Druk op een toets om op en neer te springen.



Laat een sprite springen

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.

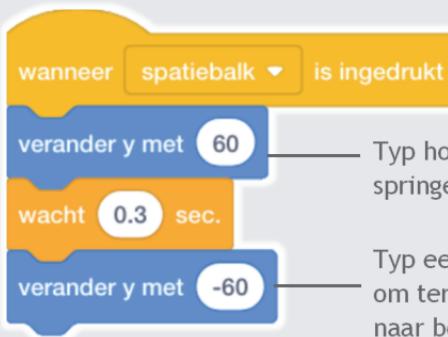


Kies een sprite.



Giga Walking

VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoe hoog je wilt springen

Typ een min-teken om terug te gaan naar beneden.

PROBEER HET



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

Actietoets

Animeer een sprite als je op een toets drukt.

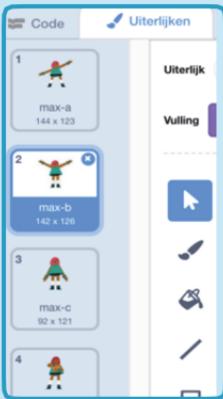


Actietoets

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies een sprite met
meerdere uiterlijken
zoals Max.



Klik op de **Uiterlijken** tab om de andere uiterlijken van je sprite te zien.

(Sommige sprites hebben maar één uiterlijk)

VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de **Code** tab.



— Kies een uiterlijk.

— Kies een ander uiterlijk.

PROBEER HET



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

Glijd van punt naar punt

Laat een sprite glijden van punt naar punt.



Animeer een sprite

Glijd van punt naar punt

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Nebula



Kies een sprite.



Rocketship

VOEG DEZE CODE TOE



Rocketship



Typ het startpunt.

Typ een ander punt om naar toe te glijden.

Typ het eindpunt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



TIP



Als je een sprite sleept, worden de x en y positie bijgewerkt in het blokkenpalet.

Loopanimatie

Animeer een lopende of rennende sprite.



Loopanimatie

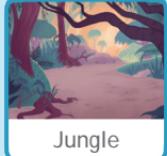
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond.



Jungle



Kies een lopende of rennende sprite.



Unicorn Running

VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op groene vlag wordt geklikt
  ga naar x: -140 y: -60
  herhaal 50
    neem 10 stappen
    volgend uiterlijk
  loop
```

TIP

wacht 0.01 sec.

Als je de animatie langzamer wilt laten lopen, probeer dan een wachtblok in het herhaalblok uit.

PROBEER HET



Klik op de groene vlag om te starten.

Vlieg rond

Laat een sprite met zijn vleugels slaan terwijl hij over het speelveld vliegt.



Vlieg rond

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Canyon



Kies Parrot of een andere vliegende sprite



Parrot

VOEG DEZE CODE TOE

Glijd over het scherm

Typ een startpunt.

Typ een eindpunt.

Sla met de vleugels

Kies een uiterlijk.

en kies nog een uiterlijk.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Praatanimatie

Laat een sprite praten.



Praatanimatie

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies Penguin 2



Penguin 2



Uiterlijken

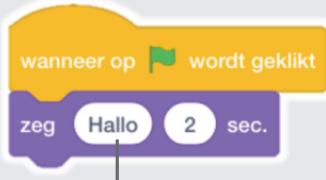
Klik op de Uiterlijken tab om alle uiterlijken van je sprite te zien.

(Sommige sprites hebben maar één uiterlijk.)

VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Typ wat je wilt dat je sprite zegt.

wanneer op groene vlag wordt geklikt

start geluid Chirp ▾

Kies een uiterlijk.

verander uiterlijk naar penguin2-b ▾

wacht 0.3 sec.

Kies een andere.

verander uiterlijk naar penguin2-a ▾

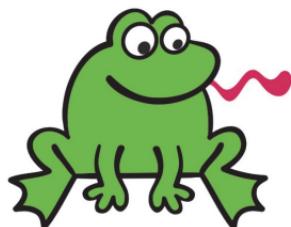
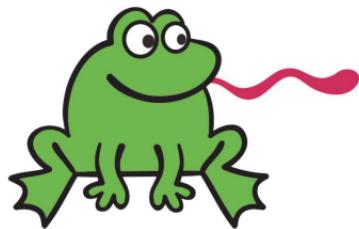
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Teken een animatie

Bewerk de uiterlijken van een sprite
om je eigen animatie te maken.



Tekен een animatie

scratch.mit.edu

BEGIN



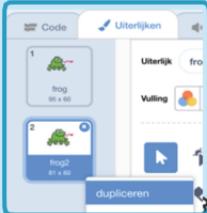
Kies een sprite.



Frog

Uiterlijken

Ga naar de uiterlijken tab.



Rechtsklik op een uiterlijk om het te dupliceren
(Op Mac control + klik)

Nu heb je twee dezelfde uiterlijken.



Klik op een uiterlijk om het te selecteren en bewerk het.

Klik op Selectie



Selecteer een deel van het uiterlijk om het in of uit elkaar te drukken.



Sleep het anker om om je selectie te draaien



VOEG DEZE CODE TOE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

volgend uiterlijk

wacht 0.5 sec.

volgend uiterlijk

Gebruik het volgend uiterlijk blok om je sprite te animeren.

PROBEER HET



Klik op de groene vlag om te starten.

Maak muziek

Kaarten



Kies instrumenten, voeg geluiden toe
en druk op de toetsen om muziek af te spelen.

Maak muziek Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Speel een trommel
- Maak een ritme
- Animeer een trommel
- Maak een melodie
- Speel een akkoord
- Verrassingslied
- Beatbox Geluiden
- Neem Geluiden op
- Speel een liedje

Speel een trommel

Druk op een toets
om een trommel geluid te laten maken.



Speel een trommel

scratch.mit.edu

BEGIN



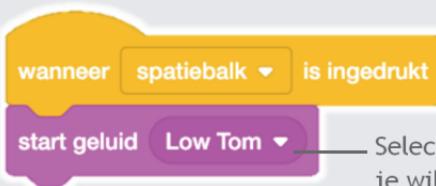
Kies een achtergrond.



Kies een trommel.



VOEG DEZE CODE TOE



Selecteer het geluid dat je wilt uit het menu.

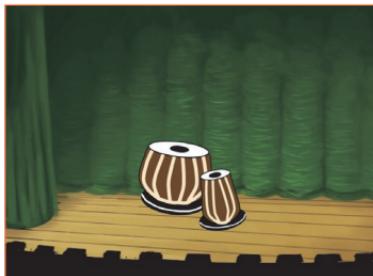
PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

Maak een ritme

Speel een lus
van herhalende trommelgeluiden.



Maak een ritme

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een trommel uit de Muziek categorie.



Dansen

Muziek

Sport



Om alleen de muzieksprites te zien klik je op de Muziek categorie bovenaan in de Spritesbibliotheek.

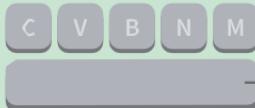
VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoeveel keer je het wilt herhalen.

Probeer andere nummers om het ritme te veranderen.

PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

Animeer een trommel

Schakel tussen uiterlijken
om te animeren.



Animeer een trommel

scratch.mit.edu

BEGIN

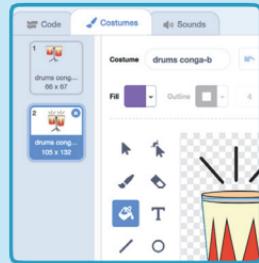


Kies een trommel.

Uiterlijken

Klik op de Uiterlijken tab om de uiterlijken te zien.

Je kunt de tekengereedschappen gebruiken om ze te veranderen.



VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Kies een geluid uit het menu.

PROBEER HET



Druk op de linker pijltoets.

Maak een melodie

Speel een reeks noten af.



Maak een melodie

scratch.mit.edu

BEGIN



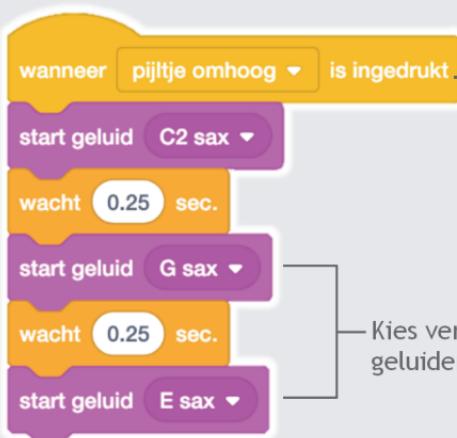
Kies een achtergrond.



Kies de saxofoon of een ander instrument.



VOEG DEZE CODE TOE



Kies pijltje omhoog (of een andere toets).

Kies verschillende geluiden.

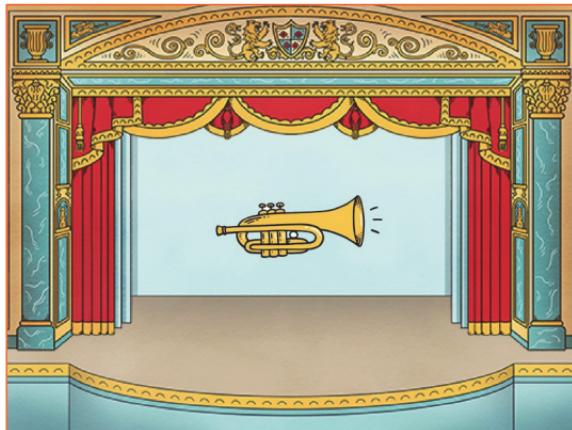
PROBEER HET



Druk op de pijl omhoog toets

Speel een akkoord

Speel meer dan één geluid tegelijk
om een akkoord te maken.



Speel een akkoord

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater

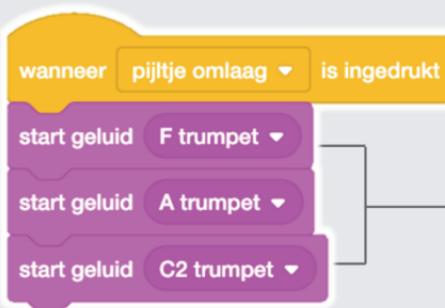


Kies een instrument,
bijvoorbeeld Trompet



Trumpet

VOEG DEZE CODE TOE



Kies pijltje omlaag
(of een andere toets).

Kies verschillende
geluiden.

TIP

Gebruik om geluiden tegelijkertijd te spelen.

Gebruik om geluiden na elkaar te spelen

PROBEER HET



Druk op de pijl omlaag toets

Verrassingslied

Speel een willekeurig geluid
uit een lijst geluiden.



Verrassingslied

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies een instrument,
bijvoorbeeld gitaar.



Geluiden

Klik op de Geluiden tab om alle geluiden voor je instrument te zien.



VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.

wanneer pijltje rechts ▾ is ingedrukt ————— Kies pijltje rechts.
start geluid willekeurig getal tussen 1 en 8 ————— Voeg een willekeurig getal blok in.
verander kleur ▾ effect met 25
Typ het aantal geluiden in van je instrument.

PROBEER HET



Druk op de toets pijl rechts.

Beatbox Geluiden

Speel een reeks stemgeluiden.



Beatbox Geluiden

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies de Microfoon sprite.



Microphone

Geluiden

Klik op de Geluiden tab om alle beatbox geluiden te zien.



VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Kies **b** (of een andere toets).

Voeg een willekeurig getal blok in.

PROBEER HET

B

Druk op de B toets om te starten.

Neem geluiden op

Maak je eigen geluiden om te spelen.



Neem geluiden op

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Beach Malibu



Kies een sprite.



Beachball



Klik op de Geluiden tab.

Kies dan Opnemen uit het keuzemenu.



Opnemen

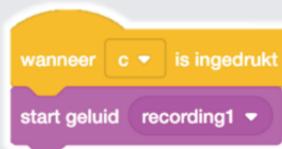


Klik op de knop Opnemen om een kort geluid op te nemen.

VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies c (of een andere toets).

PROBEER HET



Druk op de C toets om te starten.

Speel een liedje

Voeg een muzieklus toe als achtergrondmuziek.



Speel een liedje

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een sprite,
bijvoorbeeld Speaker.



Geluiden

Klik op de Geluiden tab.



Kies een geluid uit de Lussen categorie,
bijvoorbeeld Drum Jam.

Alles

Dieren

Effecten

Lussen



Om alleen de muzieklussen te zien, klik op de Lussen categorie bovenaan in de Geluiden bibliotheek.

VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



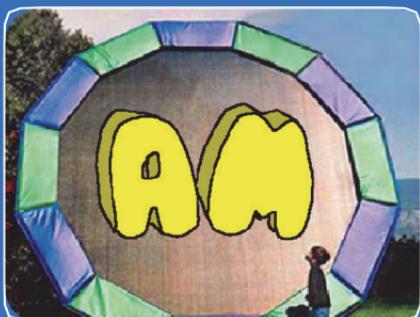
Kies je geluid uit het menu.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Animeer een naam Kaarten



Animeer de letters van je naam, initialen
of favoriete woord.

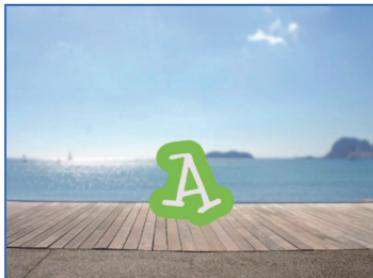
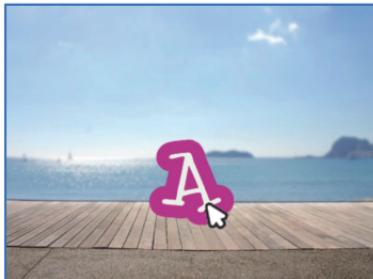
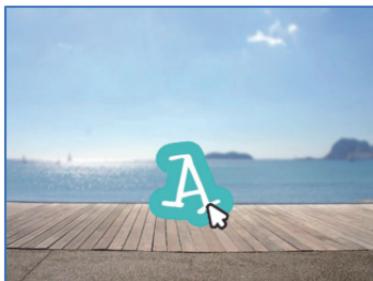
Animeer een naam Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Kleurklikker
- Draai
- Speel een geluid
- Dansende letter
- Verander grootte
- Druk een toets
- Glijd rond

Kleurklikker

Verander een letter van kleur
als je er op klikt.



Kleurklikker

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een letter uit de sprites bibliotheek.



Kies een achtergrond.



Food

Fashion

Letters

Om alleen de letter sprites te zien,
klik je op de Letters categorie
bovenaan in de sprites bibliotheek.

VOEG DEZE CODE TOE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur ▾ effect met 25

Probeer andere getallen.

PROBEER HET

Klik op je letter.



Draai



Laat een letter draaien als je er op klikt.



Draai

scratch.mit.edu



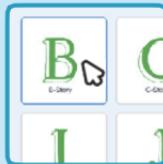
BEGIN



Ga naar de sprites
bibliotheek.



Klik op de
Letters categorie



Kies een letter sprite.

VOEG DEZE CODE TOE



Probeer
andere
getallen.

PROBEER HET

Klik op je letter.



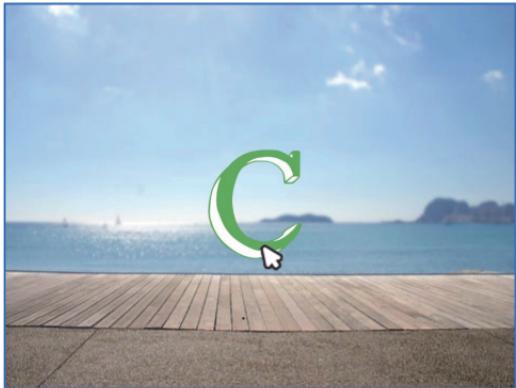
TIP

Klik op dit blok om de richting van de sprite te resetten.



Speel een geluid

Klik op een letter om een geluid te spelen.



Speel een geluid

scratch.mit.edu



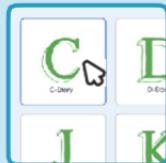
BEGIN



Ga naar de sprites bibliotheek.



Klik op de Letters categorie



Kies een letter sprite.



Kies een achtergrond.



Klik op de Geluiden tab.

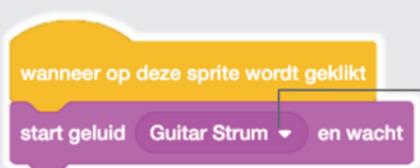


Kies een geluid.

VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies een geluid uit het menu.

PROBEER HET

Klik op je letter.



Dansende letter



Laat een letter bewegen in de maat.



Dansende letter

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond.



Stage



Kies een letter uit de sprites bibliotheek.



Klik op de knop Uitbreidingen (links onderaan).



Klik dan op Muziek om de muziek blokken toe te voegen.

VOEG DEZE CODE TOE

Typ een min-teken om achteruit te bewegen.



Kies een andere drum uit het menu.

PROBEER HET

Klik op je letter.



Verander grootte

Laat een letter groter en dan kleiner worden



Verander grootte

scratch.mit.edu



BEGIN



Ga naar de sprites
bibliotheek



Klik op de Letters
categorie



Kies een letter sprite.

VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min-teken om
kleiner te maken.

PROBEER HET

Klik op je letter.



TIP

Klik op dit blok om de grootte
te resetten

maak grootte 100 %

Druk op een toets



Druk op een toets om je letter te veranderen.



Druk op een toets

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een letter uit de
sprites bibliotheek



VOEG DEZE CODE TOE



Probeer
verschillende
getallen.

PROBEER HET



Druk op de
spatiebalk

TIP

wanneer spatiebalk is ingedrukt

- ✓ spatiebalk
- pijlje links
- pijlje rechts

Je kunt een andere toets uit het menu kiezen.
Druk dan op die toets!

Glijd rond

Laat een letter soepel glijden
van de ene plek naar andere.



Glijd rond

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een letter uit de sprites bibliotheek



VOEG DEZE CODE TOE



Probeer andere getallen.

PROBEER HET

Klik op je letter om te starten.



TIP



Als je een sprite beweegt, verandert zijn x en y positie.

x is de positie van links naar rechts.

y is de positie van boven naar beneden.

Maak een verhaal Kaarten



Kies sprites, voeg een gesprek toe
en breng je verhaal tot leven.

Maak een verhaal Kaarten

Start met de eerste kaart, en probeer de andere kaarten in je eigen volgorde:

- Begin een verhaal
- Begin een gesprek
- Wissel van achtergrond
- Klik op een sprite
- Voeg je stem toe
- Glijd naar een plek
- Loop over het Speelveld
- Reageer op een sprite
- Voeg een scène toe

Begin een verhaal

Stel de scène in en laat een sprite iets zeggen.



Begin een verhaal

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Witch House

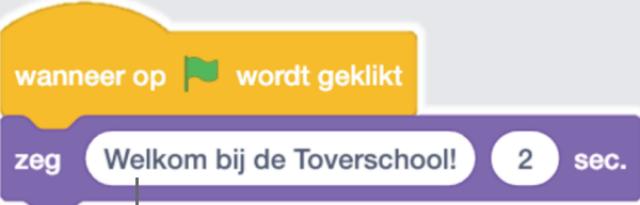


Kies een sprite.



Wizard

VOEG DEZE CODE TOE



Typ wat je je sprite wíl laten zeggen.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Begin een gesprek

Laat twee sprites met elkaar praten.



Begin een gesprek

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies twee sprites,
bijvoorbeeld Heks en Elf.



Witch



Elf

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op het icoontje van elke sprite,
en voeg dan de code toe.



wanneer op groen wordt geklikt
zeg Ik heb een uil als huisdier. 2 sec.
wacht 2 sec.

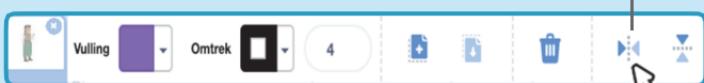


wanneer op groen wordt geklikt
wacht 2 sec.
zeg Hoe heet het? 2 sec.

Typ wat jij elke sprite wil laten zeggen.

TIP

Om de richting van een sprite te veranderen,
klik je op het tabblad Uiterlijken en vervolgens
op Links-rechts omdraaien.



Wissel van achtergrond

Verander van de ene achtergrond naar een andere.



Wissel van achtergrond

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een sprite.



Elf



Kies twee achtergronden.



Witch House



Mountain

VOEG DEZE CODE TOE



Elf

wanneer op wordt geklikt

verander achtergrond naar **Witch House**

wacht **4** sec.

verander achtergrond naar **Mountain**

Kies de achtergrond waar je mee wil starten.

Kies de tweede achtergrond.

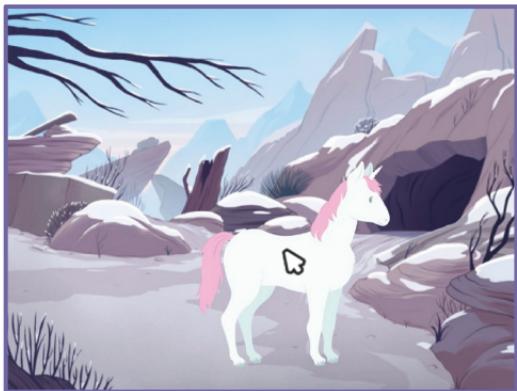
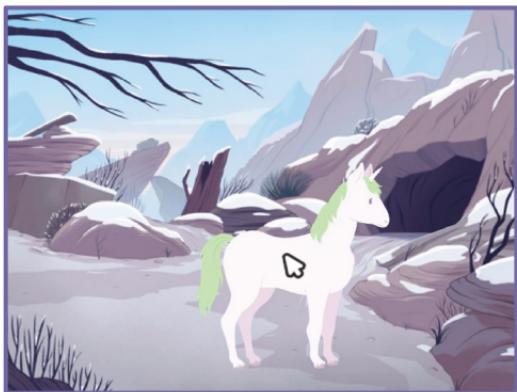
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op een sprite

Maak je verhaal interactief.



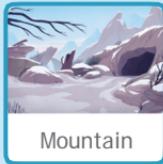
Klik op een sprite

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Mountain



Kies een sprite.



Unicorn

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur ▾ effect met 25

start geluid Magic Spell ▾

Je kunt verschillende effecten kiezen.

Kies een geluid uit het menu.

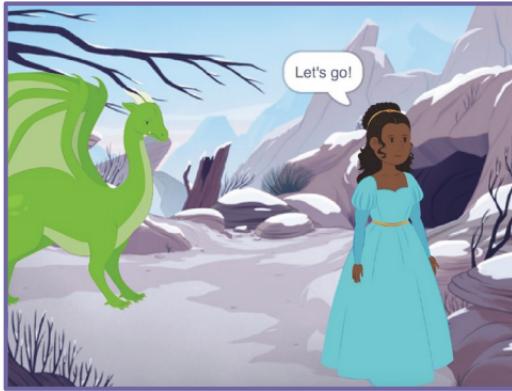
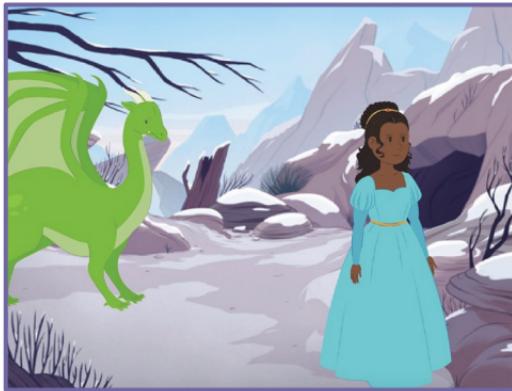
PROBEER HET

Klik op je sprite.



Voeg je stem toe

Neem je stem op om een sprite te laten spreken.



Voeg je stem toe

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een sprite.



Geluiden

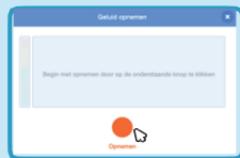
Klik op de Geluiden tab.



Opnemen

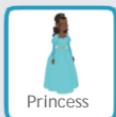
Kies Opnemen uit het keuzemenu.

Klik Opnemen



Wanneer je klaar bent, klik je op Opslaan.

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

start geluid recording1 ▾

zeg Laten we gaan! 2 sec.

Selecteer je opname uit het menu.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Glijd naar een plek

Laat een sprite bewegen over het Speelveld.



Glijd naar een plek

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



Owl

VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op  wordt geklikt
ga naar x: -180 y: 140
schuif in 1 sec. naar x: -30 y: 50
```

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



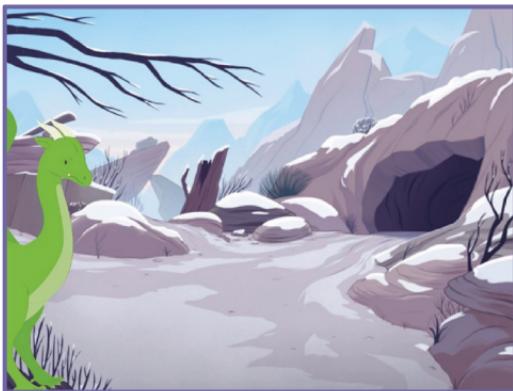
TIP



Wanneer je een sprite sleept, worden de x- en y-positie ervan bijgewerkt in het blokkenpalet.

Loop over het Speelveld

Laat een sprite de scène binnenkomen.



Loop over het Speelveld

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op groen wordt geklikt
verdwijn
ga naar x: -240 y: -60
verschijnen
schuif in 2 sec. naar x: 0 y: -60
```

-240 plaats je sprite op de linkerrand van het Speelveld

Verander dit getal om langzamer of sneller te glijden.

TIP

Verander de grootte van een sprite door een hoger of lager getal in te typen.

Sprite Dragon

Show

Grootte 100

x -36

D



Reageer op een sprite

Stem een gesprek zo af, dat de ene sprite na de andere praat.



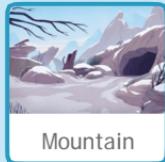
Reageer op een sprite

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



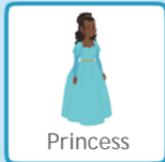
Mountain



Kies twee sprites.



Goblin



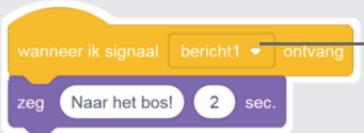
Princess

VOEG DEZE CODE TOE

Klik het icoontje van elke sprite, en voeg dan de code toe.

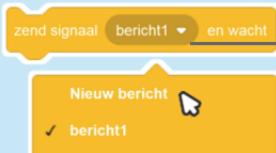


Verstuur een bericht.



Vertel de sprite wat te doen als die het bericht ontvangt.

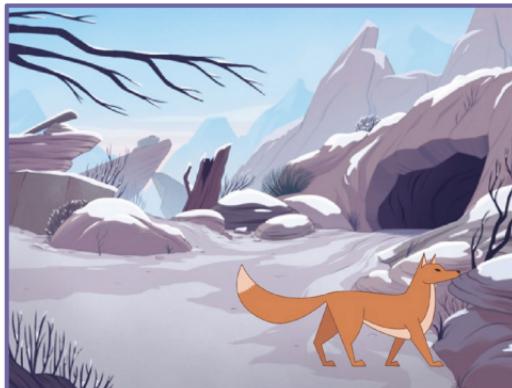
TIP



Je kunt klikken op het keuzemenu om een nieuw bericht te maken.

Voeg een scène toe

Maak meerdere scènes met verschillende achtergronden en sprites.



Voeg een scène toe

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies twee achtergronden.



Witch House



Mountain



Kies een sprite.



Fox

VOEG DEZE CODE TOE

```
wanneer op groene vlag wordt geklikt
  verdwijf
  wacht 4 sec.
  verander achtergrond naar Mountain
wanneer achtergrond verandert naar Mountain
  ga naar x: 80 y: -100
  verschijn
```

Voeg een `ga naar` blok toe om je sprite te plaatsen waar jij dat wilt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

