

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 is ingedrukt
verander x met 10

wanneer pijltje links is ingedrukt
verander x met -10

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

Verander y

Beweeg je sprite op en neer.

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt
verander y met 10

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt
verander y met -10

Typ een min-teken om *omlaag* te gaan

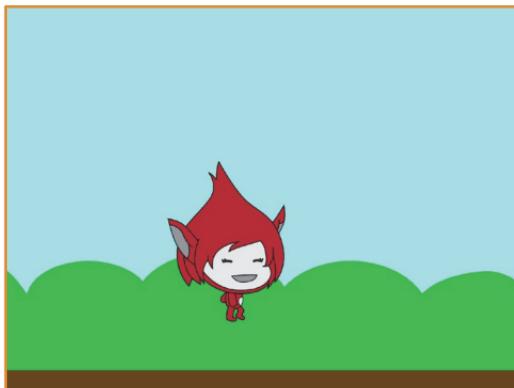


PROBEER HET

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.

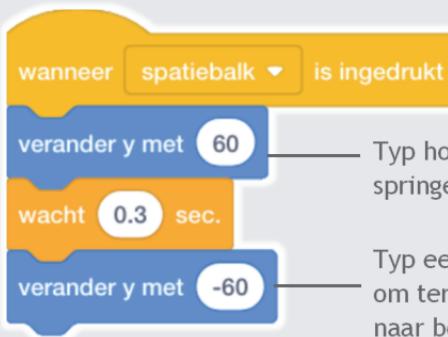


Kies een sprite.



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.

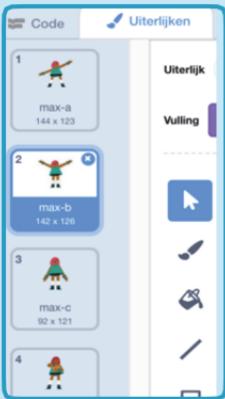


Actietoets

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



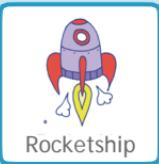
Kies een achtergrond.



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

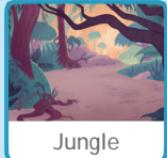
scratch.mit.edu



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
  
```

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

```
wanneer op groene vlag wordt geklikt
ga naar x: -170 y: 120
schuif in 1 sec. naar x: 150 y: 50
herhaal (5)
  verander uiterlijk naar [parrot-a vlag]
  wacht (0.1) sec.
  verander uiterlijk naar [parrot-b vlag]
  wacht (0.1) sec.
```

Typ een startpunt.

Typ een eindpunt.

Sla met de vleugels

```
wanneer op groene vlag wordt geklikt
herhaal (5)
  verander uiterlijk naar [parrot-a vlag]
  wacht (0.1) sec.
  verander uiterlijk naar [parrot-b vlag]
  wacht (0.1) sec.
```

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

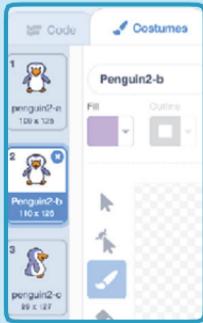
BEGIN



Kies Penguin 2



Penguin 2



Uiterlijken

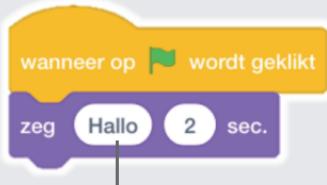
Klik op de Uiterlijken tab om alle uiterlijken van je sprite te zien.

(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 ▾

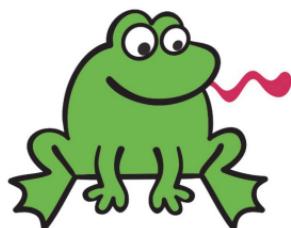
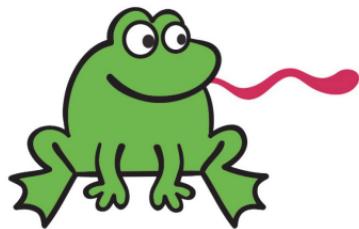
PROBEER HET

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.



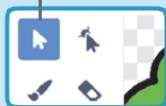
Rechtsklik op een uiterlijk om het te dupliceren
(Op Mac control + klik)

Nu heb je twee dezelfde uiterlijken.

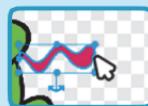


Klik op een uiterlijk om het te selecteren en bewerk het.

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.