

Animacja postaci



Ożyw swoje postaci
przy pomocy animacji.



Animacja postaci

Użyj kart w dowolnej kolejności

- Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek
- Spraw, aby duszek skakał
- Zmieniaj pozy
- Szybuj od punktu do punktu
- Chodzący duszek
- Latający duszek
- Mówiący duszek
- Edytuj duszka

Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

Użyj strzałek, aby poruszać duszkiem
w różne strony.



Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tło.



Soccer 2



Wybierz duszka.



Pico Walking

DODAJ KOD

Zmień x

Poruszaj duszkiem na boki.

kiedy klawisz strzałka w prawo ▾ naciśnięty
zmień x o 10



kiedy klawisz strzałka w lewo ▾ naciśnięty
zmień x o -10



Dodaj minus, aby duszek poruszał się w lewo.

Zmień y

Poruszaj duszkiem z góry na dół.

kiedy klawisz strzałka w góre ▾ naciśnięty
zmień y o 10



kiedy klawisz strzałka w dół ▾ naciśnięty
zmień y o -10



Spraw, aby duszek poruszał się w dół.

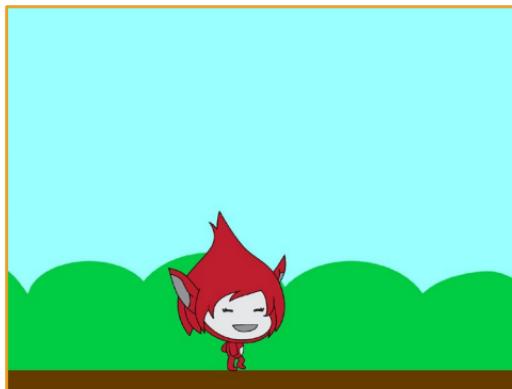
WYPRÓBUJ



Wcisnij strzałki na klawiaturze i poruszaj duszkiem we wszystkie strony.

Spraw, aby duszek skakał

Naciśnij klawisz spacji i podskocz.



Spraw, aby duszek skakał

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tło.



Wybierz duszka.



Giga Walking

DODAJ KOD



Wpisz liczbę, aby określić jak wysoko podskoczy duszek. Wpisz tę samą liczbę z minusem, aby duszek wrócił na dół.

WYPRÓBUJ



Wypróbuj program wciskając spację.

Zmieniaj pozy

Animuj duszka naciskając klawisz klawiatury.



Zmieniaj pozę

scratch.mit.edu



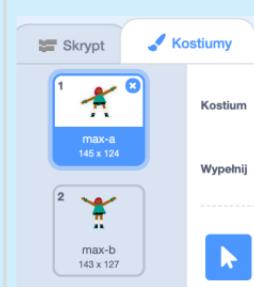
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który ma kilka kostiumów.



Max



Kostiumy

Kliknij zakładkę Kostiumy, aby przejrzeć wszystkie kostiumy duszka.

DODAJ KOD



Max

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz kostium.

Wybierz inny kostium.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację i zobacz, co się stanie.

Szybuj z miejsca na miejsce

Spraw, aby duszek szybował
z punktu do punktu.



Szybuj z miejsca na miejsce

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Nebula



Wybierz duszka.



Rocketship

DODAJ KOD



Ustaw punkt startowy.

Wyznacz punkt do którego ma poszybować.

Ustaw punkt końcowy.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



PODPOWIEDŹ



Kiedy przeniesiesz duszka, pozycja x i y uaktualni się w bloczkach znajdujących się w szufladach.

Chodzący duszek

Spraw, aby Twój duszek zaczął chodzić lub biegać.



Chodzący duszek

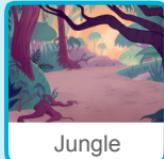
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Jungle



Wybierz duszka, który może chodzić lub biegać.

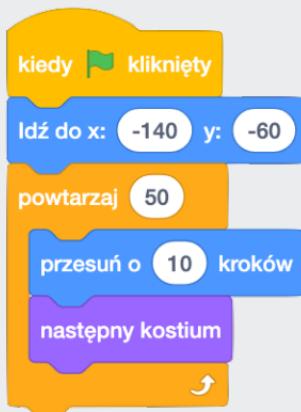


Unicorn Running

DODAJ KOD



Unicorn Running



PODPOWIEDŹ

czekaj 0.01 sekund

Jeśli chcesz zwolnić animację, spróbuj dodać bloczek Czekaj do środka pętli Powtórz.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.

Latający duszek

Spraw, aby Twój duszek machał skrzydłami i przefrunął przez scenę.



Latający duszek

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz scenę.



Canyon



Wybierz duszka Papugę.



Parrot

DODAJ KOD

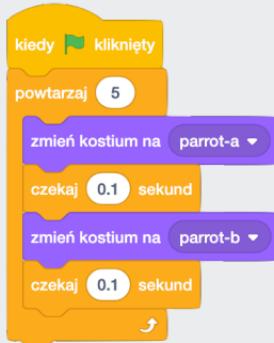
Szybuj poprzez scenę.

Ustaw punkt początkowy.



Ustaw punkt, do którego poleci duszek.

Rozwiń skrzydła.



Wybierz pierwszy kostium.

Wybierz drugi kostium.

WYPRÓBUJ

Wybierz zieloną flagę i sprawdź swój program.



Mówiący duszek

Spraw, aby twój duszek mówił.



Mówiący duszek

scratch.mit.edu

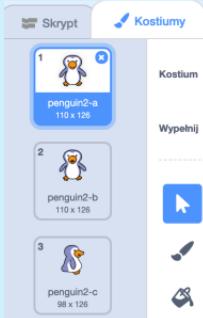
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka Pingwina



Penguin 2

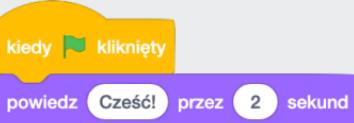


Kliknij zakładkę Kostiumy, aby zobaczyć wszystkie kostiumy Pingwina.

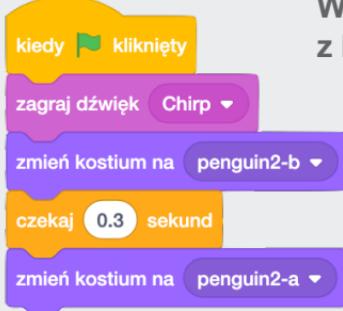
DODAJ KOD



Kliknij zakładkę Skrypt.



Wpisz słowa, które wypowie Twój duszek.



Wybierz jeden z kostiumów.

Wybierz kolejny kostium.

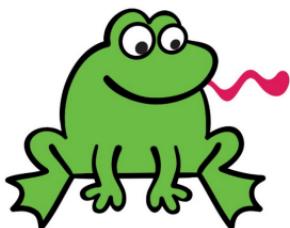
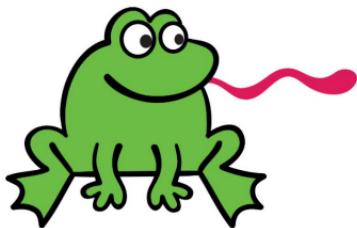
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



Edytuj duszka

Edytuj kostiumy duszka, aby stworzyć własną animację.



Edytuj duszka

scratch.mit.ed
u



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Frog

Kliknij zakładkę Kostiumy.



Kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu wybierz "duplikuj" aby powielić kostium.

Powinieneś mieć dwa identyczne kostiumy.



Kliknij drugi z nich aby go zaznaczyć i edytować.

Kliknij wskaźnik.



Wybierz część kostiumu, aby go zwęzić lub rozciągnąć.



Przeciągnij uchwyty, aby obrócić dany obiekt.



DODAJ KOD

Skrypt

kiedy ten duszek kliknięty

następny kostium

czekaj 0.5 sekund

następny kostium

Kliknij zakładkę Skrypt.

Użyj bloczka "następny kostium", aby animować duszka.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę i wypróbuj skrypt.