

Anima un Personaggio



Fai vivere i tuoi personaggi con le animazioni.

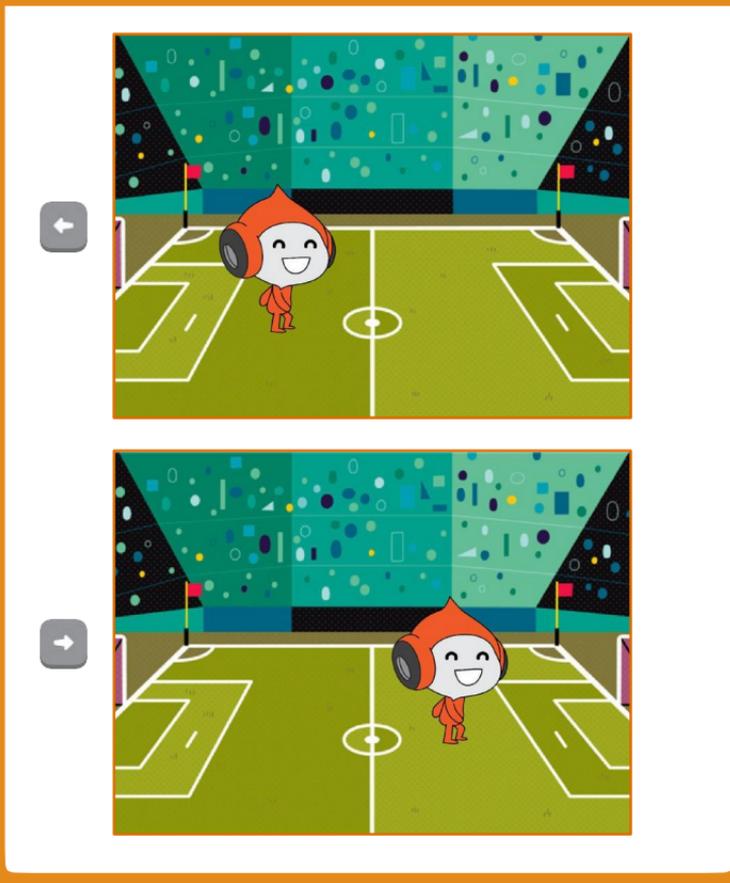
Anima un Personaggio

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 Freccce

Usa i tasti freccia per muovere il tuo personaggio.



Muovilo con le Freccce

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



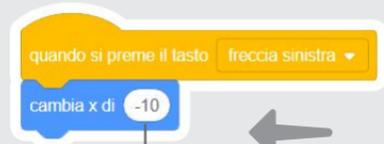
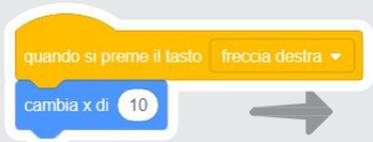
Scegli un personaggio.



AGGIUNGI IL CODICE

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*.

PROVALO



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

Fallo Saltare

Premi un tasto per saltare su e giù.



Fallo Saltare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



AGGIUNGI IL CODICE



Scrivi l'altezza a cui vuoi saltare.

Metti il segno meno per tornare in basso.

PROVALO



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

Cambia Posa

Anima il tuo personaggio
quando premi un tasto.



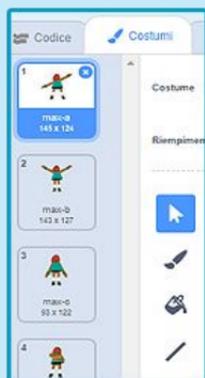
Cambia Posa

scratch.mit.edu

PREPARATI



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 IL CODICE

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.

PROVALO



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

Scivola da Qui a Lì

Fai scivolare uno sprite
da un punto ad un altro.



Scivola da Qui e Lì

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Nebula



Scegli un personaggio.



Rocketship

AGGIUNGI IL CODICE



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

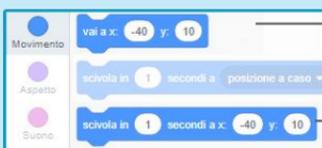
Imposta il punto di arrivo.

PROVALO

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.



Fallo Camminare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Jungle



Scegli un personaggio
che cammina o corre.



Unicorn Running

AGGIUNGI IL CODICE



SUGGERIMENTO

attendi 0.01 secondi

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

PROVALO



Clicca la bandierina verde per iniziare.

Fallo Volare

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



Fallo Volare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Scegli Parrot, o un altro sprite che vola.



AGGIUNGI IL CODICE

Scivola attraverso lo schermo

quando si clicca su 

vai a x: -170 y: 120

scivola in 1 secondi a x: 150 y: 50

Imposta il punto di partenza

Imposta il punto di arrivo.

Muovi le ali

quando si clicca su 

ripeti 5 volte

passa al costume parrot-a

attendi 0.1 secondi

passa al costume parrot-b

attendi 0.1 secondi

Scegli un costume.

Scegliline un altro.

PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Fallo Parlare

Fai parlare un personaggio.



Fallo Parlare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli Penguin 2



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

(Alcuni sprite hanno un solo costume.)

AGGIUNGI IL CODICE



Clicca «Codice».



Scrivi quello che vuoi far dire al tuo sprite.



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

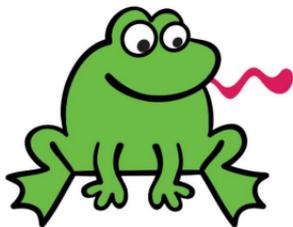
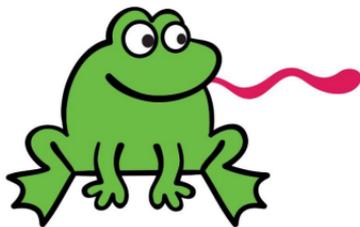
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Disegna una Animazione

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



Disegna una Animazione

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli un personaggio.



Clicca «Costumi»



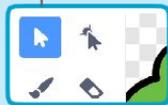
Premi il tasto destro su un costume per farne una copia.
(Su Mac control + clic)

Ora dovresti avere due costumi identici.



Clicca su un costume per modificarlo.

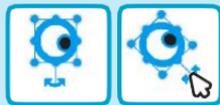
Clicca lo strumento selezione.



Seleziona una parte per allargarla o restringerla.



Trascina l'ancora per ruotare la parte selezionata.



AGGIUNGI IL CODICE

quando si clicca questo sprite

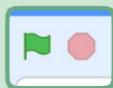
passa al costume seguente

attendi 0.5 secondi

passa al costume seguente

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

PROVALO



Clicca la bandierina verde per iniziare.