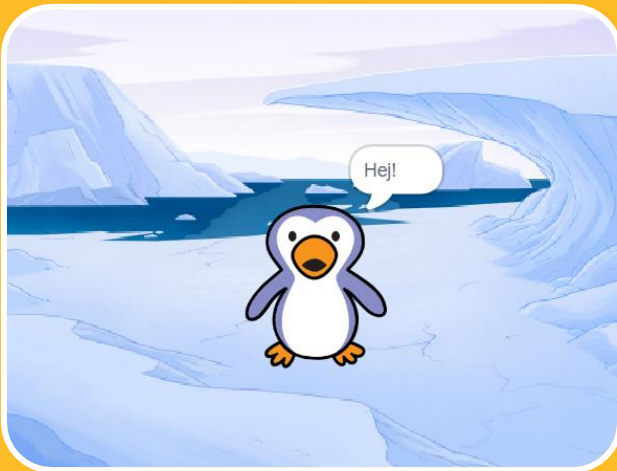


Animera en karaktär



Väck karaktärer till liv med animation

Animera en karaktär

Prova något av dessa kort i valfri ordning:

- Flytta med piltangenter
- Få en karaktär att hoppa
- Ändra ställning
- Glid från punkt till punkt
- Gå-animation
- Prat-animation
- Rita en animation

Flytta med piltangenten

Använd piltangenterna för att styra en karaktär



Animera en karaktär



Flytta med piltangenter

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



Ändra x

LÄGG TILL KOD

Ändra y

när tangenten högerpil trycks ned

ändra x med 10

när tangenten nedåtpil trycks ned

ändra y med -10

när tangenten vänsterpil trycks ned

ändra x med -10

när tangenten uppåtpil trycks ned

ändra y med 10

TIPS

nästa klädsel

Om din sprajt har flera klädselar som skapar ett rörelsemönster kan du lägga till nästa klädsel-blocket för att skapa en animation.

TESTA



Tryck på piltangenterna för att röra på din sprajt.

Hoppa med karaktären

Tryck på en tangent för att hoppa



Flytta med piltangenten

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



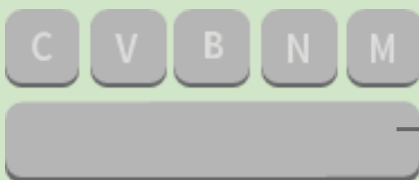
LÄGG TILL KOD

```
när tangenten mellanslag trycks ned  
ändra y med 60  
vänta 0.3 sekunder  
ändra y med -60
```

Skriv in hur högt den ska hoppa.

Skriv in minus för att sprajten ska komma ner igen.

TESTA



Tryck på mellanslagstangenten.

Ändra ställning

Animera en karaktär när du trycker på en tangent



Ändra ställning

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

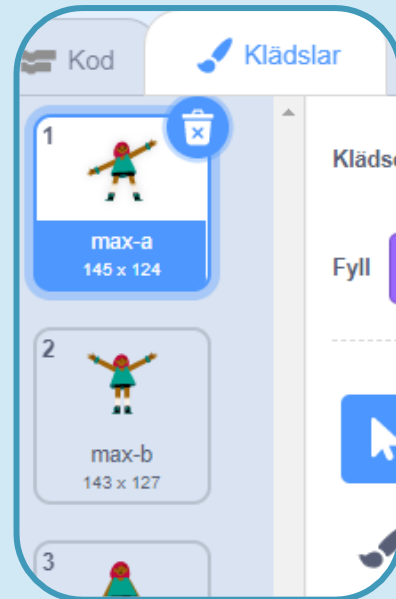
Välj en sprajt med flera klädslar, som Max.



Håll pekaren över sprajten i biblioteket för att se om de har flera klädslar.

Klädslar

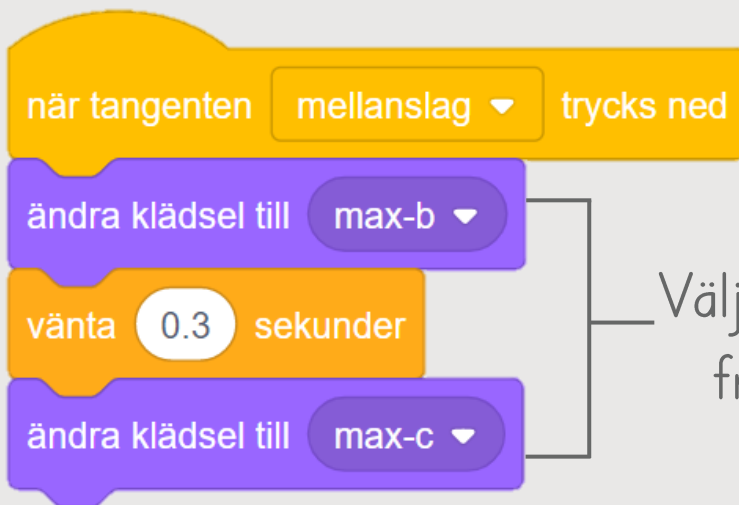
Klicka på Klädslar-fliken för att se sprajtens alla klädslar.



LÄGG TILL KOD

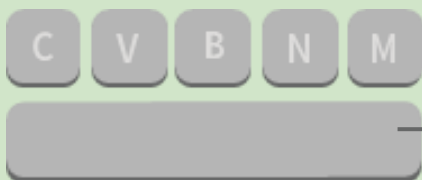
Kod

Klicka på Kod-fliken.



Välj olika klädslar från menyn.

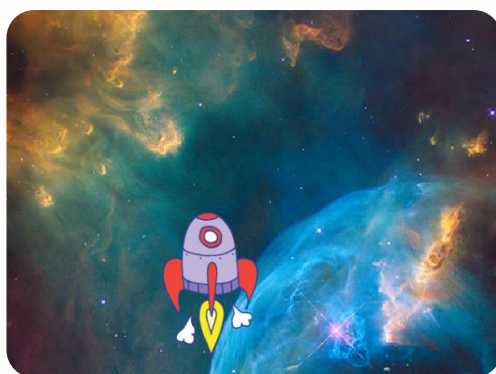
TESTA



Tryck på mellanslagstangenten.

Glid från punkt till punkt

Få en sprajt att glida
från punkt till punkt



Glid från punkt till punkt

scratch.mit.edu

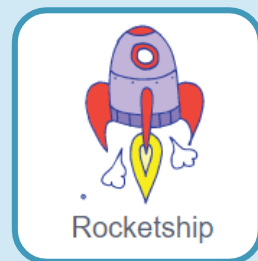
FÖRBEREDELSE



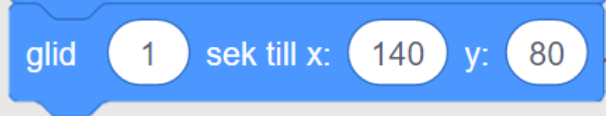
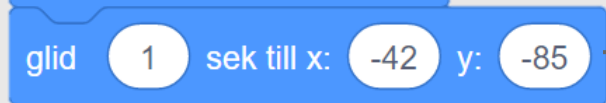
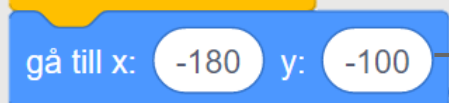
Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



Skriv in startpunkt.

Skriv in en annan punkt att glida till.

Skriv in slutpunkt.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

TIPS



När du flyttar en sprajt med muspekaren, uppdateras x- och y-positionen i blockväljaren.

Gå-animation

Få en karaktär att gå eller springa



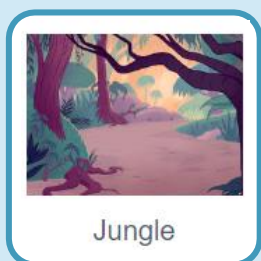
Gå-animation

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en
bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



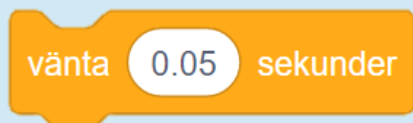
Skriv in startpunkt.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

TIPS



Om du vill sakta ner animationen kan du testa att lägga in ett vänta-block inuti repetera-blocket.

Flyg-animation

Få en karaktär att flaxa med vingarna när den rör sig



Flyga omkring

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD

Glid över skärmen

Skriv in startpunkt.

```
when green flag clicked
  go to x: -185 y: 105
  glide 1 sec to x: 185 y: 105
```

Skriv in slutpunkt.

Flaxa med vingarna

Välj olika klädslar från menyn.

```
when green flag clicked
  repeat 4
    change costume to parrot-a
    wait 0.1 sec
    change costume to parrot-b
    wait 0.1 sec
```

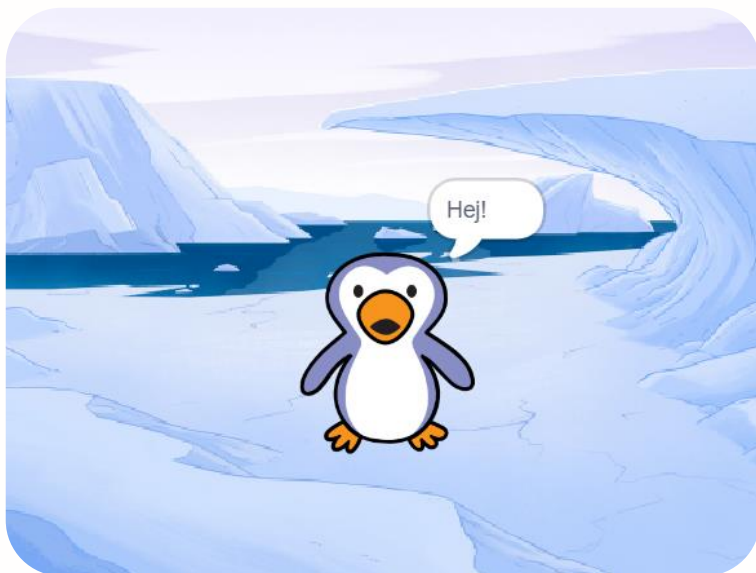
TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

Prat-animation

Få en karaktär att prata



Prat-animation

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

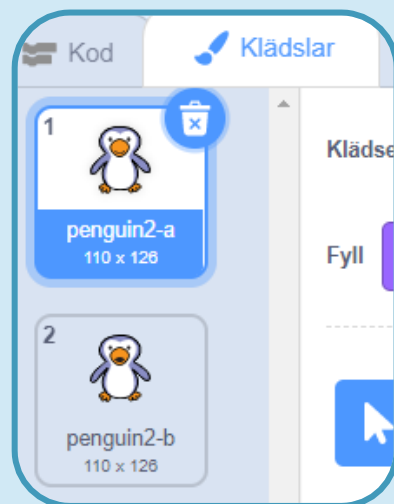


Välj en sprajt med klädsel som ändrar på munnen.



Klädslar

Klicka på Klädslar-fliken för att se sprajtens alla klädslar.



LÄGG TILL KOD

Kod

Klicka på Kod-fliken.



Skriv in det sprajten ska säga.



Välj olika klädslar från menyn.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

Rita en animation

Redigera en sprajt's klädslar för att skapa din egna animation



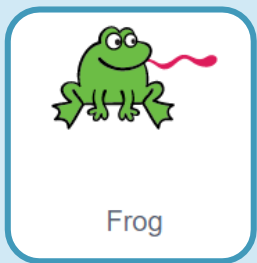
Rita en animation

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

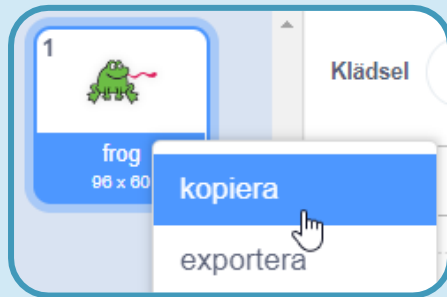


Välj en sprajt.



Klädslar

Klicka på Klädslar-fliken.



Högerklicka och kopiera sprajtens klädsel.

Nu finns det två likadana klädslar.

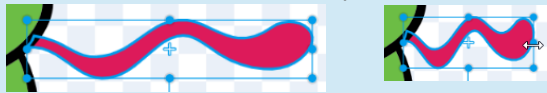


Klicka på den ena och redigera den.

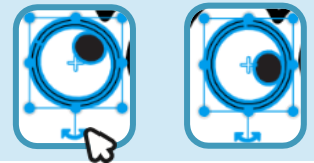
Klicka på Välj-verktyget.



Klicka på den del du vill ändra på.



Dra i handtaget för att rotera.



LÄGG TILL KOD

när denna sprajt klickas på

nästa klädsel

vänta 0.5 sekunder

nästa klädsel

Kod

Klicka på Kod-fliken.

Använd nästa klädsel-blocket för att animera karaktären.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.