

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



1

Scratch

Beweeg met pijltjestoetsen

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Soccer 2



Kies een sprite.

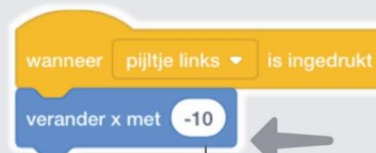
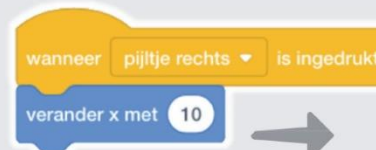


Pico Walking

VOEG DEZE CODE TOE

Verander x

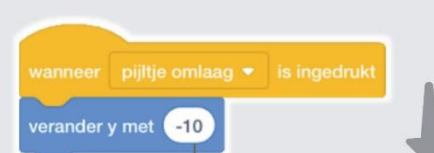
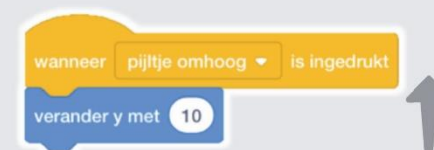
Beweeg je sprite *heen en weer*



Typ een min-teken om naar links te gaan

Verander y

Beweeg je sprite op en neer.



Typ een min-teken om omlaag te gaan

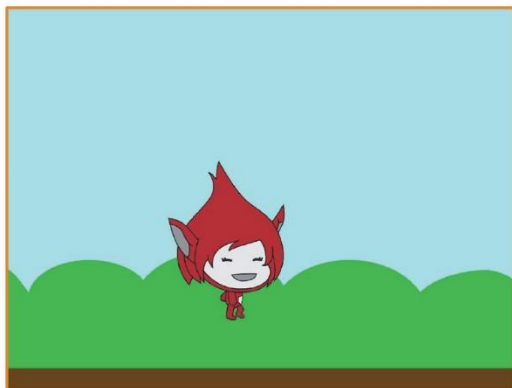
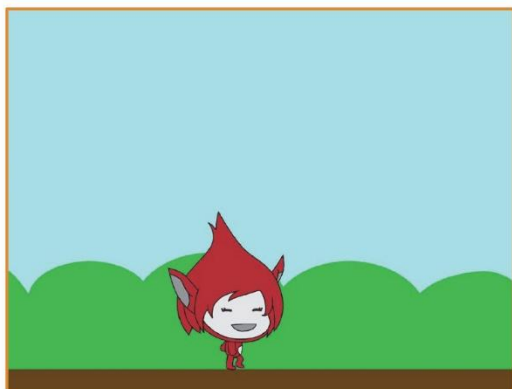
PROBEER HET



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.



2

SCRATCH

Laat een sprite springen

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Blue Sky



Kies een sprite.



Giga Walking

VOEG DEZE CODE TOE



Giga Walking

wanneer spatiebalk is ingedrukt

verander y met 60

Typ hoe hoog je wilt springen

wacht 0.3 sec.

verander y met -60

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.



3

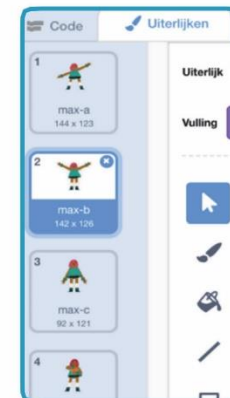
SCRATCH

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

Code Klik op de Code tab.



wanneer **spatiebalk** is ingedrukt

verander uiterlijk naar **max-c**

Kies een uiterlijk.

wacht **0.3** sec.

verander uiterlijk naar **max-b**

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.



Glijd van punt naar punt

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Nebula



Kies een sprite.



Rocketship

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op vlag wordt geklikt

ga naar x: -160 y: -130

Typ het startpunt.

schuif in 1 sec. naar x: -40 y: 10

Typ een ander punt om naar toe te glijden.

schuif in 1 sec. naar x: 140 y: 80

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 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



Sla met de vleugels



PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Praatanimatie

Laat een sprite praten.



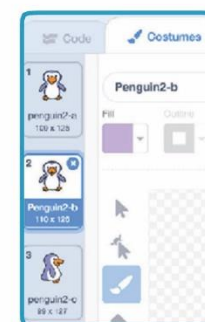
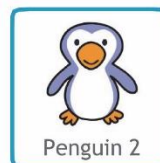
Praatanimatie

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies Penguin 2



Uiterlijken

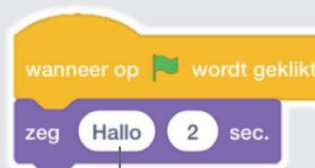
Klik op de Uiterlijken tab om alle uiterlijken van je sprite te zien.

(Sommige sprites hebben maar één uiterlijk.)

VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Typ wat je wilt dat je sprite zegt.



Kies een uiterlijk.

Kies een andere.

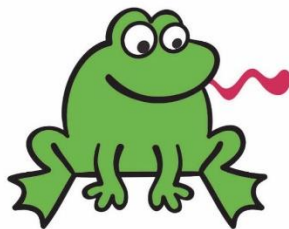
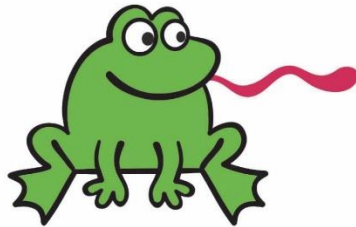
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Teken een animatie

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



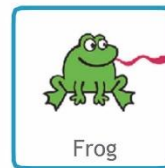
Teken een animatie

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een sprite.



Uiterlijken

Ga naar de uiterlijken tab.



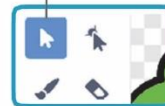
Rechtsklik op een uiterlijk om het te dupliceren (Op Mac control + klik)

Nu heb je twee dezelfde uiterlijken.

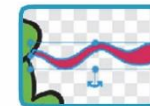


Klik op een uiterlijk om het te selecteren en bewerk het.

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.