Animar a un personaje

Anima a personajes.

Animar a un personaje

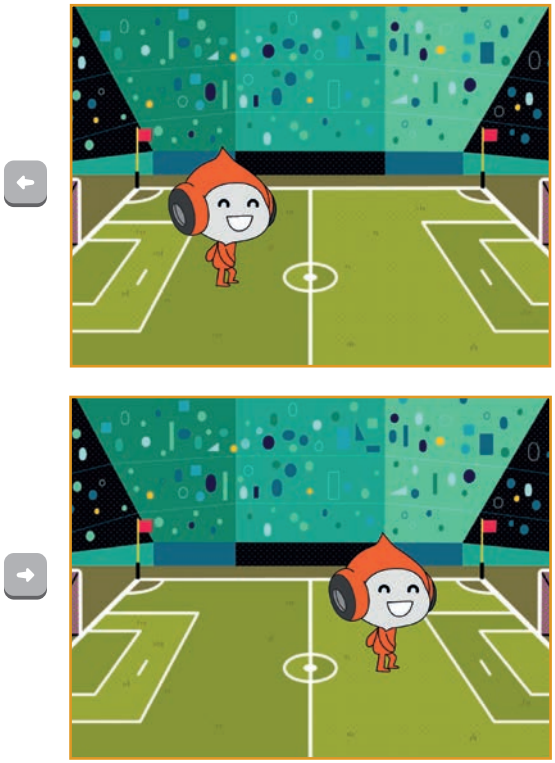
Prueba las cartas en cualquier orden

- Mover con las teclas
- Hacer que salte
- Cambiar el disfraz
- Planea de un punto a otro
- Animar - andar
- Animar - volar
- Animar - hablar
- Crea tu animación

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab

Mover con teclas

Usa las teclas de tu teclado para mover tu personaje.



Mover con teclas

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

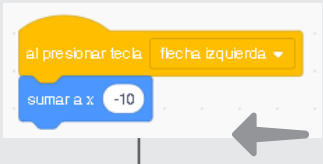
Elige un fondo.

Elige un personaje.

PROGRAMA

Cambia x

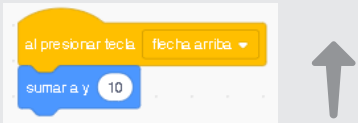
Mueve tu personaje de lado a lado.

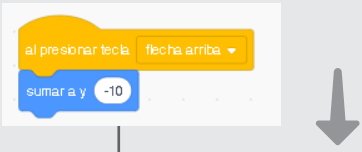


Escribe menos para ir a la izquierda.

Cambia y

Mueve tu personaje arriba y abajo.





Escribe menos para mover abajo.

PRUEBA

Presionar las diferentes teclas para mover el personaje.

Hacer que salte

Presiona una tecla para que salte.

Hacer que salte

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige un fondo.

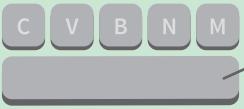
Elige un personaje.

PROGRAMA

Escribe cuánto de alto va a saltar

Escribe menos para bajar

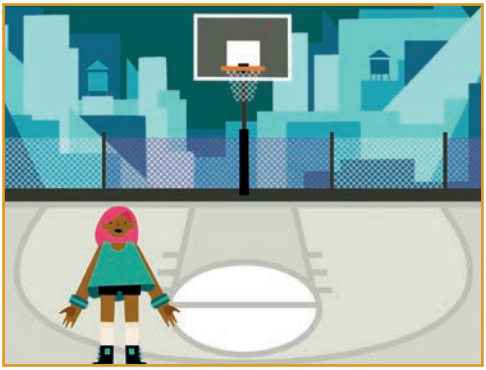
PRUEBA



Pulsa el espacio de tu teclado.

Cambiar el disfraz

Animar un personaje
cuando presionamos una tecla.



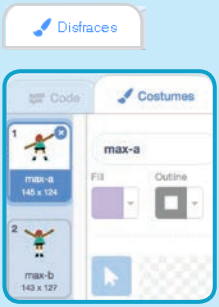
Cambiar el disfraz

scratch.mit.edu

PREPARADO

Elige un personaje con múltiples disfraces.

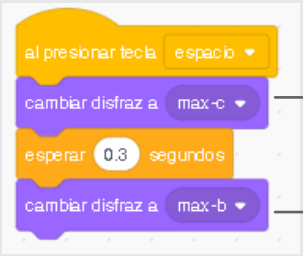
Si dejas el ratón encima del personaje podrás ver los diferentes disfraces si los tuviera



Pincha en la pestaña disfraces para ver todos

PROGRAMA

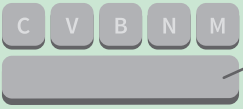
Pincha en la pestaña código.



Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

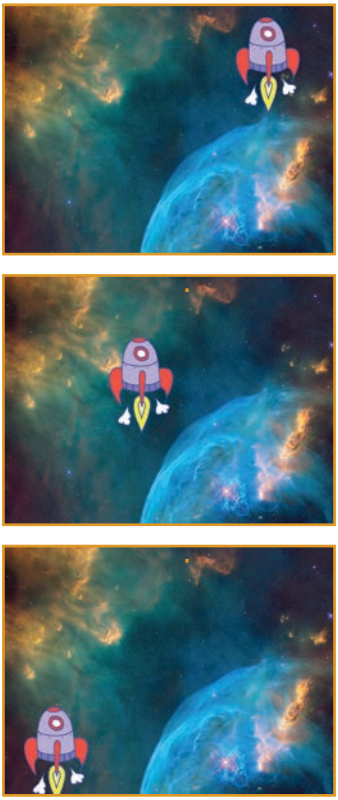
PRUEBA



Presiona la tecla espacio de tu teclado.

Planea de un punto a otro

Haz que un objeto planee de un punto a otro



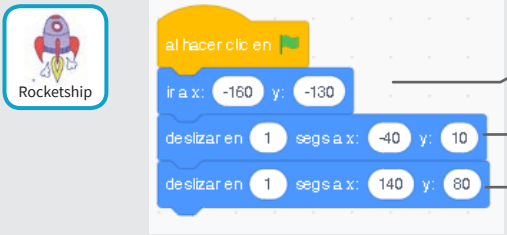
Deslizar de un sitio a otro

PREPARACIÓN

Elige un fondo.

Elige un personaje.

PROGRAMA



Escribe el punto de salida.

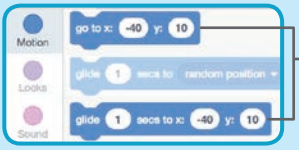
Pon otro punto al que se desplazará.

Escribe el punto final.

PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.

TIP



Cuando deslizas un objeto la posición se actualizará

Animar - andar

Haz que tu personaje camine.

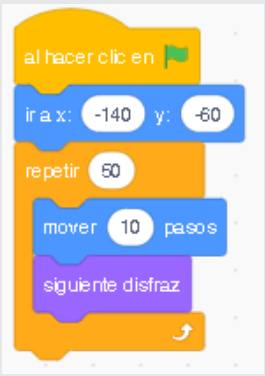
Animar - andar

PREPARACIÓN

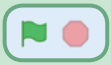
Elige un fondo

Elige un personaje que pueda andar o caminar

PROGRAMAR

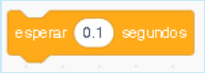


PRUEBA



Pincha en la bandera.

TIP



Si deseas que la animación vaya más lenta añade una pausa en el bloque de repetición.

Animar - volar

Haz que un personaje agite sus alas mientras se mueve por el escenario.

Animar - volar

PREPARACIÓN

Elige un fondo

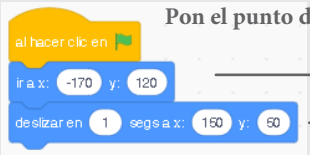
Canyon

Elige un loro
(u otro objeto que vuele).

Parrot

PROGRAMA

Se mueve por la pantalla



Pon el punto de partida

Pon el punto final

Mueve las alas

Elige un disfraz

Elige otro

PRUEBA

Pincha en la bandera verde.

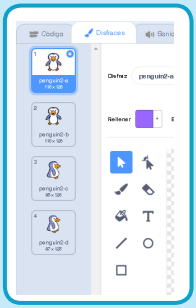
Animación - Hablar

Haz que un personaje hable.

Animar - Hablar

GET READY

Elige el pingüino 2.



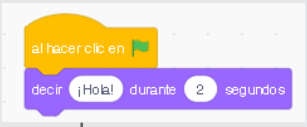
Disfraces

Pincha en la pestaña disfraces para ver los otros disfraces.

PROGRAMA

Código

Pincha en la ventana código.



Escribe lo que desees que diga.

Elige un disfraz.

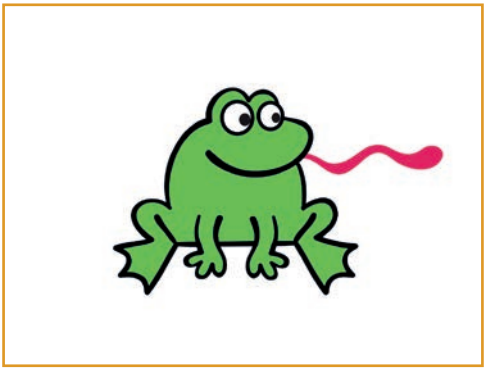
Elige otro.

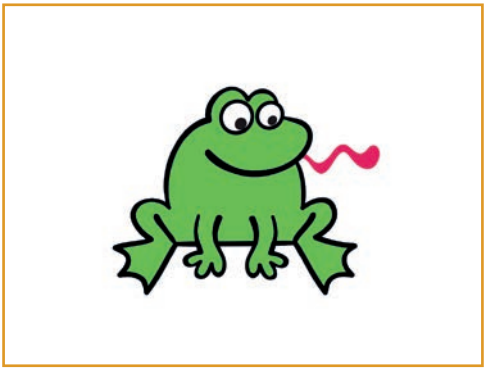
PRUEBA

Pincha en la bandera.

Crea tu animación

Edita los disfraces para crear tu propia animación.

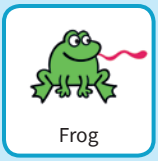




Crear tu animación

PREPARACIÓN

Elige un objeto



Pincha en disfraces.

Pincha en el botón derecho y duplica la rana

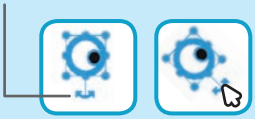
Ahora debes tener dos disfraces idénticos.

Pincha en un disfraz para editarlo

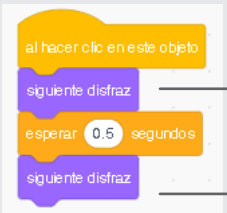
Elige la función seleccionar.

Selecciona una parte del objeto y agrándalo o redúcelo.

Arrastra las flechas para rotar.



PROGRAMA



Pincha en la ventana código.

Usa el siguiente disfraz para crear la animación

PRUEBA

Pincha en la bandera.