



Animeer een sprite Kaarten



Breng sprites tot leven
met animatie.



Animeer een sprite Kaarten

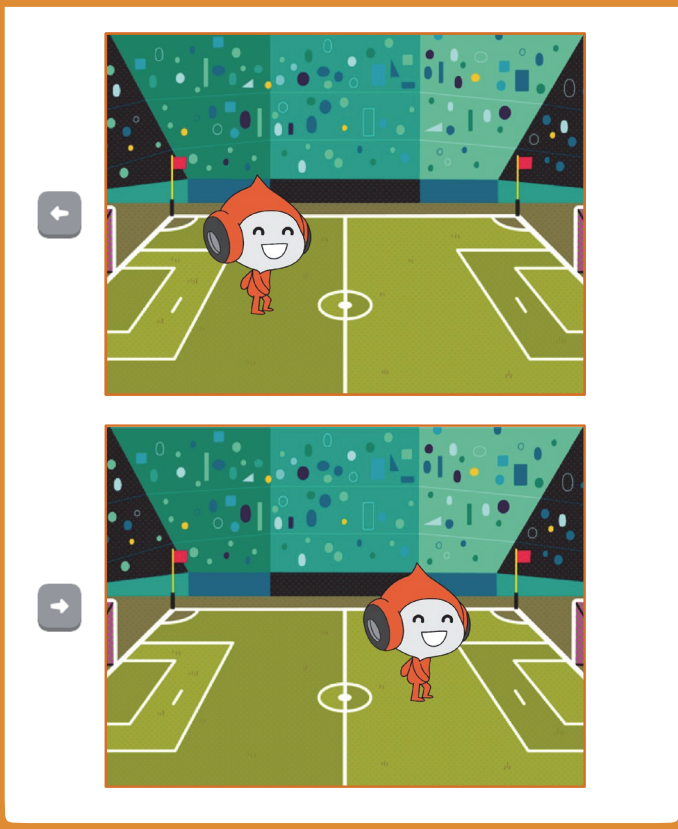
Probeer deze kaarten in je eigen
volgorde:

- 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



Beweeg met pijltjestoetsen

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Soccer 2



Kies een sprite.



Pico Walking

VOEG DEZE CODE TOE

Verander x

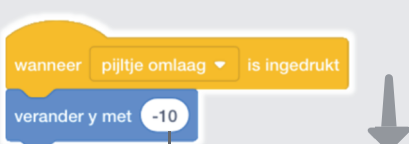
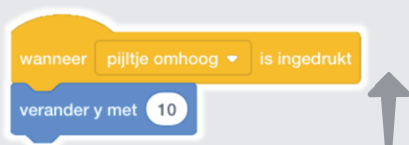
Beweeg je sprite *heen en weer*



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

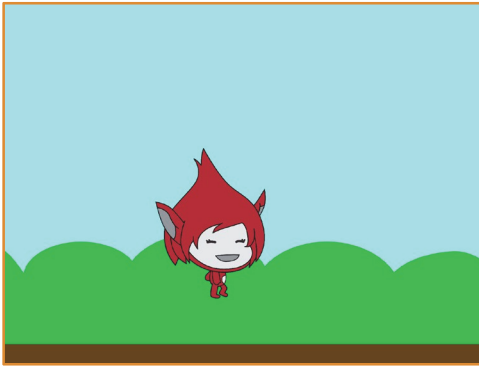


Druk op de pijltjestoetsen van je toetsenbord om je sprite te bewegen.



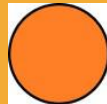
Laat een sprite springen

Druk op een toets om op en neer te springen.



Laat een sprite springen

scratch.mit.edu



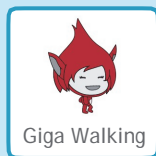
BEGIN



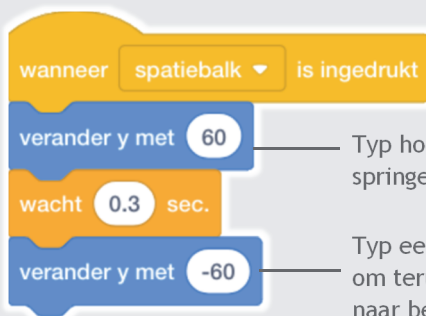
Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



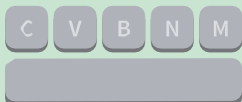
VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoe hoog je wilt springen

Typ een min-teken om terug te gaan naar beneden.

PROBEER HET

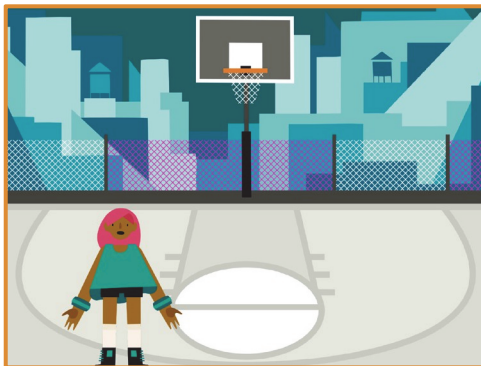
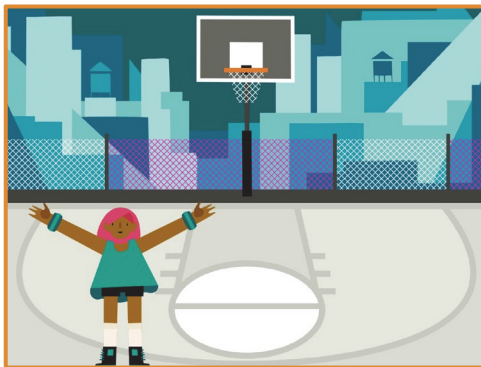


Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

Actietoets

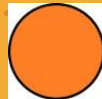


Animeer een sprite als je op een toets drukt.



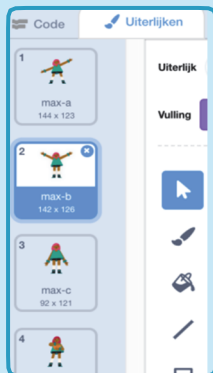
Actietoets

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



Klik op de Code tab.



— Kies een uiterlijk.

— 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

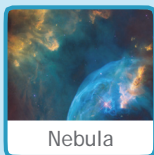
scratch.mit.edu



BEGIN



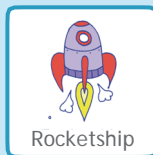
Kies een achtergrond.



Nebula



Kies een sprite.



Rocketship

VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op  wordt geklikt
ga naar x: -160 y: -130
schuif in 1 sec. naar x: -40 y: 10
schuif in 1 sec. naar x: 140 y: 80
```

Typ het startpunt.

Typ een ander punt om naar toe te glijden.

Typ het eindpunt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

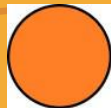


TIP



Als je een sprite sleept, worden de x en y positie bijgewerkt in het blokkenpalet.

Loopanimatie



Animeer een lopende of rennende sprite.



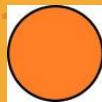
Animeer een sprite

5

SCRATCH

Loopanimatie

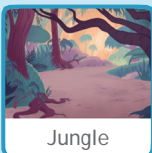
scratch.mit.edu



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.

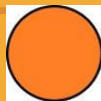
Als je de animatie langzamer wilt laten lopen, probeer dan een wachtblok in het herhaalblok uit.

PROBEER HET



Klik op de groene vlag om te starten.

Vlieg rond

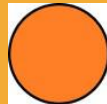


Laat een sprite met zijn vleugels slaan terwijl hij over het speelveld vliegt.



Vlieg rond

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies Parrot of een andere vliegende sprite



VOEG DEZE CODE TOE

Glijd over het scherm

wanneer op  wordt geklikt

ga naar x: y:

schuif in sec. naar x: y:

Typ een startpunt.

Typ een eindpunt.

Sla met de vleugels

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

verander uiterlijk naar

wacht sec.

verander uiterlijk naar

wacht sec.

Kies een uiterlijk.

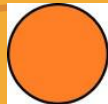
en kies nog een uiterlijk.

PROBEER HET

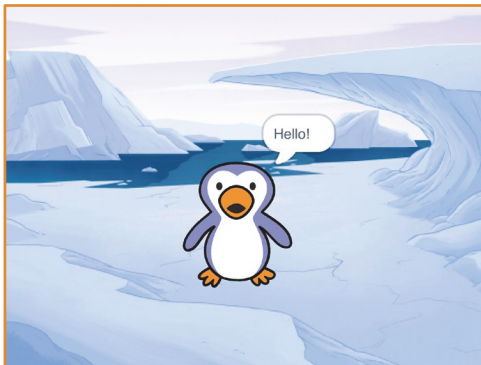
Klik op de groene vlag om te starten.



Praatanimatie



Laat een sprite praten.



Praatanimatie

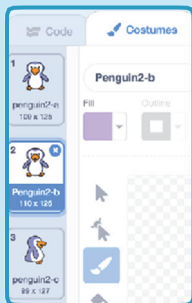
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies Penguin 2



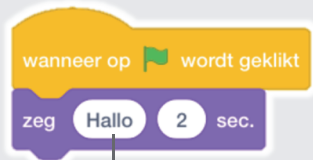
Klik op de Uiterlijken tab om alle uiterlijken van je sprite te zien.

(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.

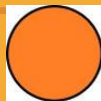
Kies een andere.

PROBEER HET

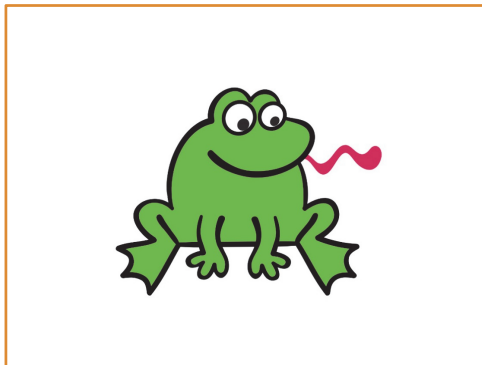
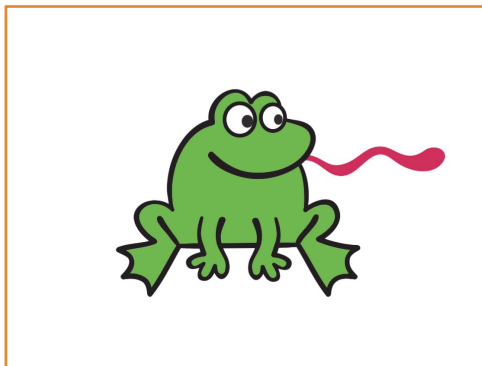
Klik op de groene vlag om te starten.



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.



Frog

 Uiterlijken
Ga naar de uiterlijken tab.



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

Nu heb je twee dezelfde uiterlijken.

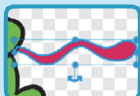


Klik op een uiterlijk om het te selecteren en bewerk het.

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.