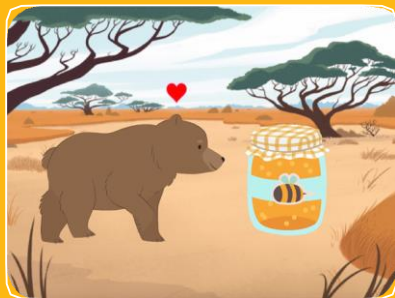


Anima un Personaggio



Fai vivere i tuoi personaggi con le
animazioni.

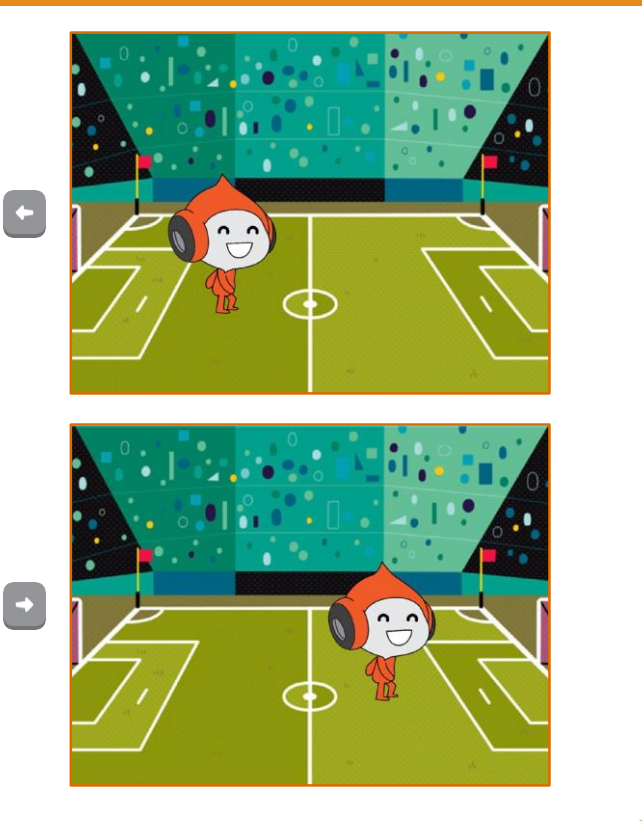
Anima un Personaggio

Prova le carte in qualsiasi ordine:

- **Muovi con le Frecce**
- **Fai Saltare il Personaggio**
- **Tasti Azione**
- **Scivola da Qua a Là**
- **Come Camminare**
- **Vola Qua e Là**
- **Come Parlare**
- **Disegna un'Animazione**

Muovi con le Freccce

Usa i tasti freccia per muovere il tuo personaggio.



Muovi con le Frece

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sfondo.



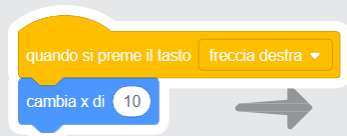
Scegli un personaggio.



AGGIUNGI IL CODICE

Cambia x

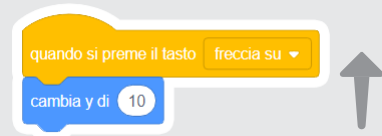
Muovi il tuo personaggio *di lato*.



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.

Fai Saltare il Personaggio

Premi un tasto per saltare su e giù.



Fai Saltare il Personaggio

scratch.mit.edu

PREPARATI



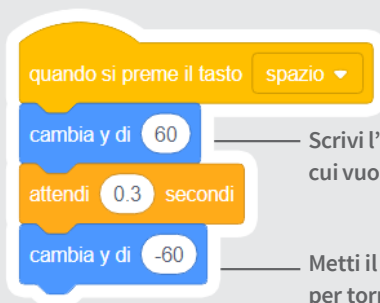
Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



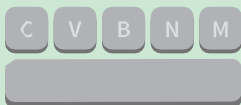
AGGIUNGI IL CODICE



Scrivi l'altezza a cui vuoi saltare.

Metti il segno meno per tornare in basso.

PROVALO



Schiaccia lo spazio sulla tua tastiera.

Tasti Azione

Anima il tuo personaggio quando premi un tasto.



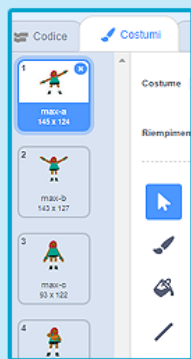
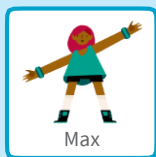
Tasti Azione

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 su «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.

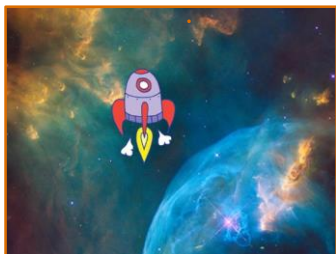
PROVALO



Premi il tasto spazio sulla tua tastiera.

Scivola da Qua a Là

Fai scivolare uno sprite da un punto ad un altro.



Scivola da Qua a Là

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

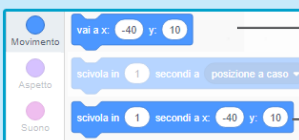
Imposta il punto di arrivo.

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.

Come Camminare

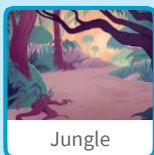
Anima un personaggio quando cammina o corre.



Come Camminare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Jungle

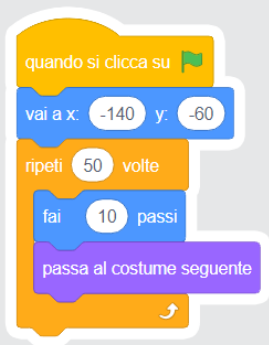
Scegli uno sfondo.



Unicorn Running

Scegli un personaggio
che cammina o corre.

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.

Vola Qua e Là

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



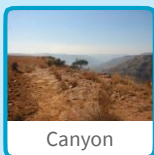
Vola Qua e Là

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 

Imposta il punto di partenza

vai a x: -170 y: 120

scivola in 1 secondi a x: 150 y: 50

Imposta il punto di arrivo.

Muovi le ali

quando si clicca su 

ripeti 5 volte

Scegli un costume.

passa al costume parrot-a

Scegliline un altro.

attendi 0.1 secondi

passa al costume parrot-b

attendi 0.1 secondi

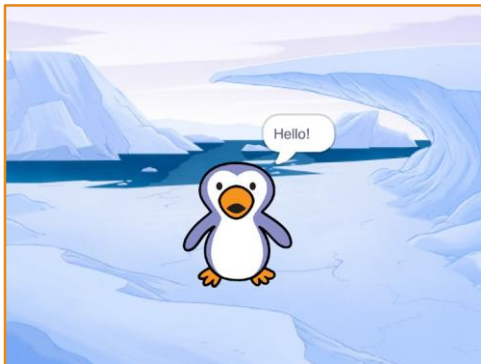
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Come Parlare

Fai parlare un personaggio.



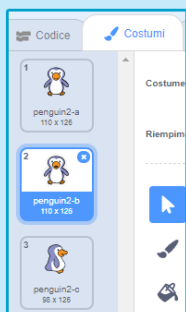
Come parlare

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli "Penguin 2"



Costumi

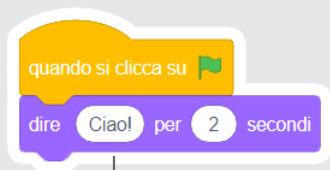
Clicca «Costumi», per vedere gli altri costumi del tuo sprite.

(Alcuni sprite hanno un solo costume.)

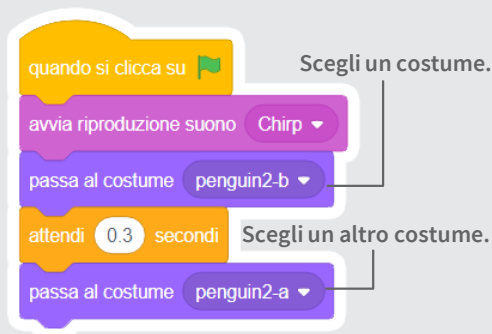
AGGIUNGI IL CODICE

Codice

Clicca «Codice».



Scrivi quello che vuoi far dire al tuo sprite.



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

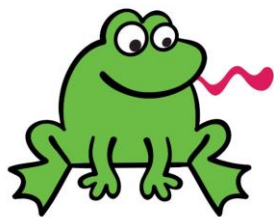
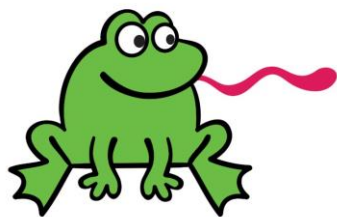
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Disegna un'Animazione

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



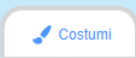
Disegna un'Animazione

scratch.mit.edu

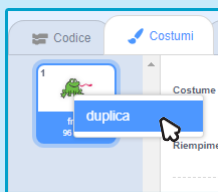
PREPARATI



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.

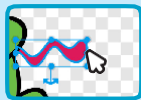
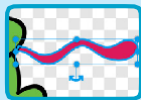


Clicca su un costume per modificarlo.

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.