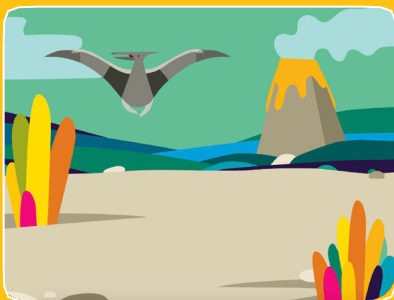


Animacja postaci



Ożyw swoje postaci
przy pomocy animacji.

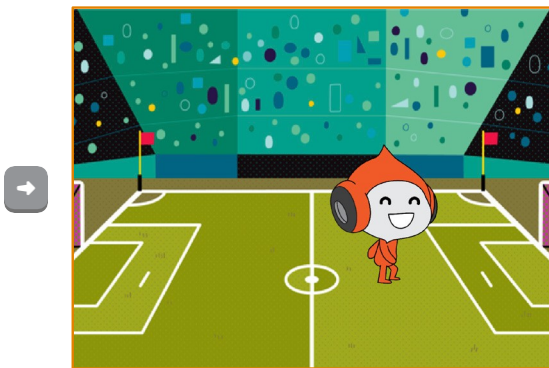
Animacja postaci

Użyj kart w dowolnej kolejności

- **Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek**
- **Spraw, aby duszek skakał**
- **Zmieniaj pozy**
- **Szybuj od punktu do punktu**
- **Chodzący duszek**
- **Latający duszek**
- **Mówiący duszek**
- **Edytuj duszka**

Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

Użyj strzałek, aby poruszać duszkiem w różne strony.



Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tło.



Soccer 2



Wybierz duszka.

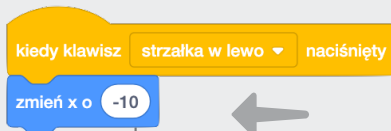
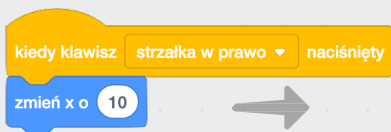


Pico Walking

DODAJ KOD

Zmień x

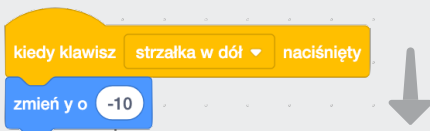
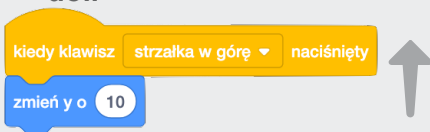
Poruszaj duszkiem na boki.



Dodaj minus, aby duszek poruszał się w lewo.

Zmień y

Poruszaj duszkiem z góry na dół.



Spraw, aby duszek poruszał się w dół.

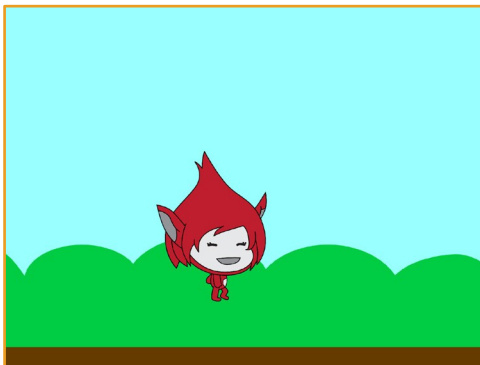
WYPRÓBUJ



Wciskaj strzałki na klawiaturze i poruszaj duszkiem we wszystkie strony.

Spraw, aby duszek skakał

Naciśnij klawisz spacji i podskocz.



Spraw, aby duszek skakał

scratch.mit.edu

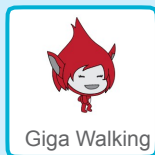
PRZYGOTUJ



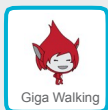
Dodaj tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



kiedy klawisz spacja ▼ naciśnięty

zmień y o 60

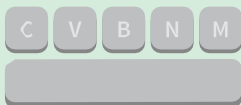
czekaj 0.3 sekund

zmień y o -60

Wpisz liczbę, aby określić jak wysoko podskoczy duszek.

Wpisz tę samą liczbę z minusem, aby duszek wrócił na dół.

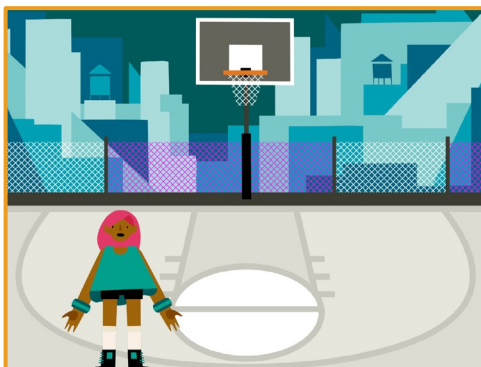
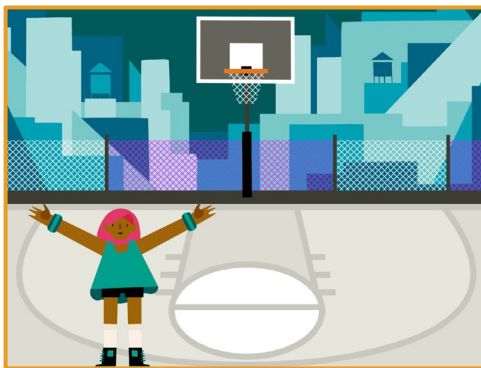
WYPRÓBUJ



Wypróbuj program wciskając spację.

Zmieniaj pozy

Animuj duszka naciskając
klawisz klawiatury.



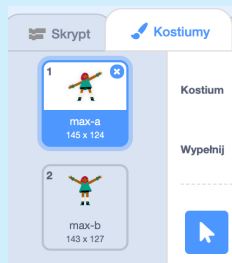
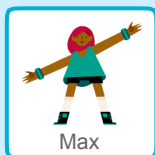
Zmieniaj pozy

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który
ma kilka kostiumów.



Kostiumy

Kliknij zakładkę
Kostiumy, aby
przejrzeć wszystkie
kostiumy duszka.

DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



kiedy klawisz spacja naciśnięty

zmień kostium na max-a

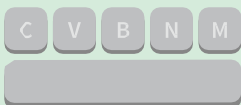
Wybierz kostium.

czekaj 0.3 sekund

zmień kostium na max-b

Wybierz inny
kostium.

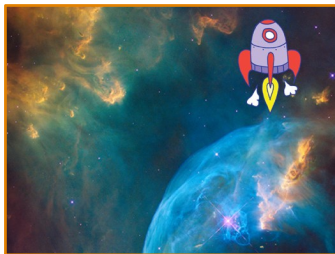
WYPRÓBUJ



Naciśnij spację i zobacz,
co się stanie.

Szybuj z miejsca na miejsce

Spraw, aby duszek szybował z punktu do punktu.



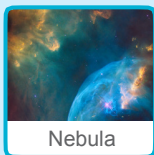
Szybuj z miejsca na miejsce

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



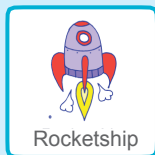
Wybierz tło.



Nebula



Wybierz duszka.



Rocketship

DODAJ KOD



Ustaw punkt startowy.

Wyznacz punkt do którego ma poszybować.

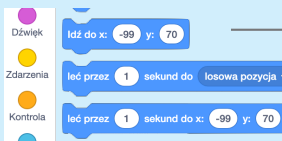
Ustaw punkt końcowy.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



PODPowiedź



Kiedy przeniesiesz duszka, pozycja x i y uaktualni się w bloczkach znajdujących się w szufladach.

Chodzący duszek

Spraw, aby Twój duszek zaczął chodzić lub biegać.



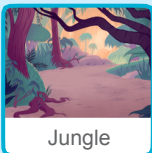
Chodzący duszek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Jungle



Wybierz duszka, który
może chodzić lub
biegać.

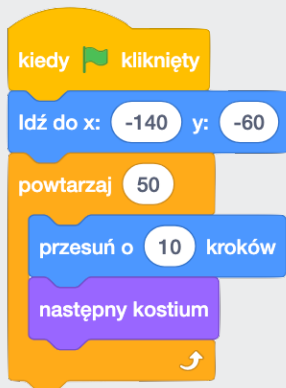


Unicorn Running

DODAJ KOD



Unicorn Running



PODPOWIEDŹ



Jeśli chcesz zwolnić animację,
spróbuj dodać bloczek Czekał
do środka pętli Powtórz.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę,
aby wypróbować
skrypt.

Latający duszek

Spraw, aby Twój duszek machał skrzydłami i przefrunął przez scenę.



Latający duszek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz
scenę.



Wybierz duszka
Papugę.



DODAJ KOD

Szybuj poprzez scenę.

kiedy kliknięty

Ustaw punkt
początkowy.

Idź do x: -173 y: -138

leć przez 1 sekund do x: 179 y: 102

Ustaw punkt, do
którego poleci
duszek.

Rozwiń skrzydła.

kiedy kliknięty

powtarzaj 5

zmień kostium na parrot-a

czekaj 0.1 sekund

zmień kostium na parrot-b

czekaj 0.1 sekund

Wybierz
pierwszy
kostium.

Wybierz drugi
kostium.

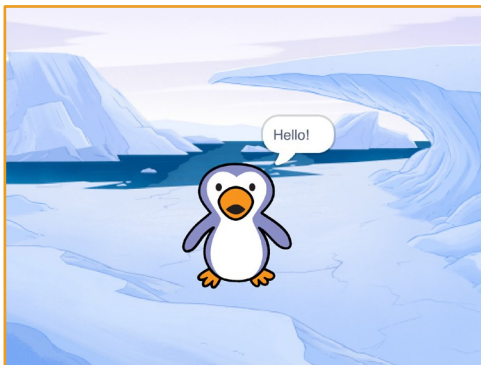
WYPRÓBUJ

Wybierz zieloną flagę
i sprawdź swój program.



Mówiący duszek

Spraw, aby twój duszek mówił.



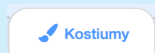
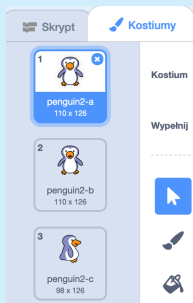
Mówiący duszek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

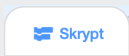


Wybierz duszka Pingwina

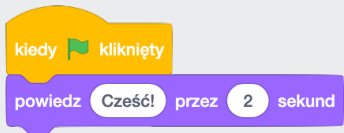


Kliknij zakładkę
Kostiumy, aby
zobaczyć wszystkie
kostiumy Pingwina.

DODAJ KOD



Kliknij zakładkę Skrypt.



Wpisz słowa, które
wypowie Twój duszek.



Wybierz jeden
z kostiumów.

Wybierz
kolejny
kostium.

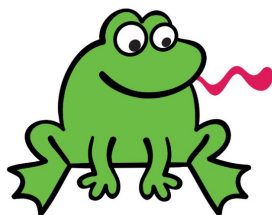
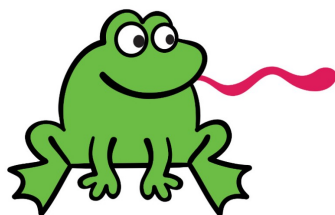
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby
wypróbować skrypt.



Edytuj duszka

Edytuj kostiumy duszka, aby stworzyć własną animację.



Edytuj duszka

scratch.mit.edu

u

PRZYGOTUJ

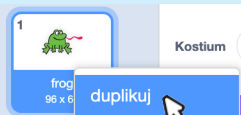


Wybierz
duszka.



Kostiumy

Kliknij zakładkę Kostiumy.



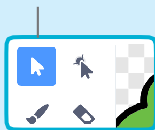
Kliknij prawym przyciskiem
myszy i z menu wybierz
"duplikuj" aby powielić
kostium.

Powinieneś mieć dwa
identyczne kostiumy.

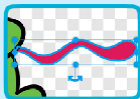


Kliknij drugi z nich
aby go zaznaczyć i
edytować.

Kliknij wskaźnik.



Wybierz część kostiumu, aby
go zwęzić lub rozciągnąć.



Przeciągnij uchwyt, aby
obrócić dany obiekt.



DODAJ KOD

Skrypt

kiedy ten duszek kliknięty

następny kostium

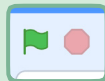
czekaj 0.5 sekund

następny kostium

Kliknij zakładkę
Skrypt.

Użyj bloczka
"następny
kostium", aby
animować
duszka.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę i
wypróbuj skrypt.