

# Animar a un personaje



Anima a personajes.

# Animar a un personaje

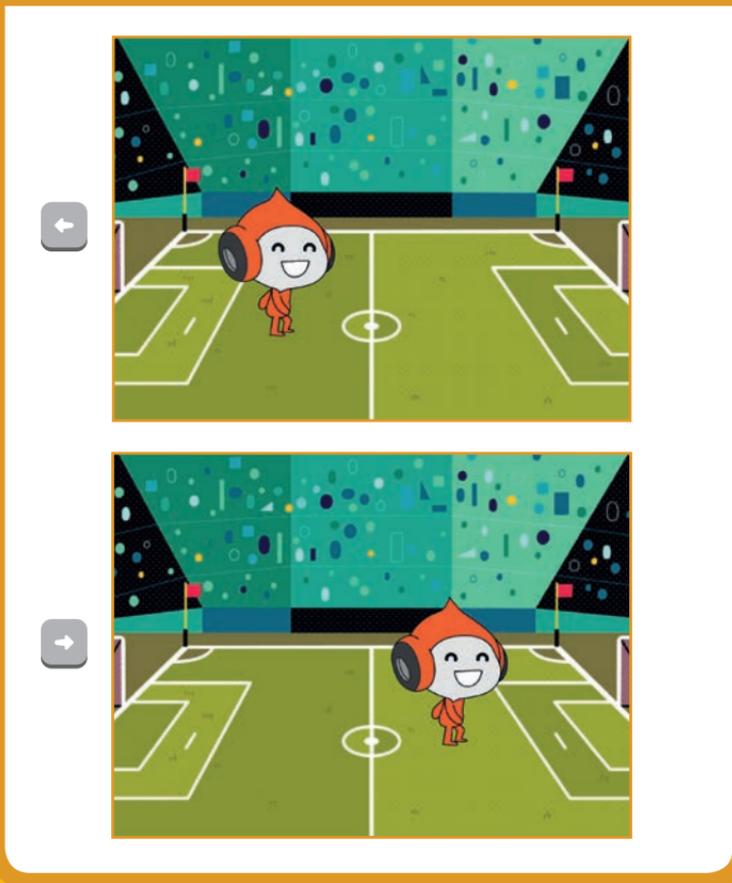
Prueba las cartas en cualquier orden

- 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.



Soccer 2



Elige un personaje.

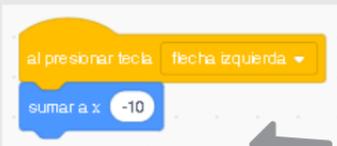


Pico Walking

## PROGRAMA

### Cambia x

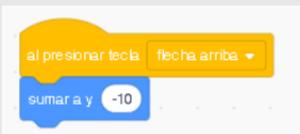
Mueve tu personaje de lado a lado.



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.



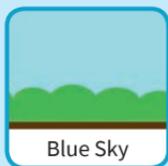
# Hacer que salte

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



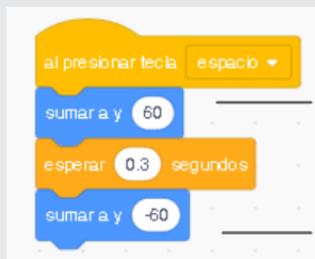
Elige un fondo.



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

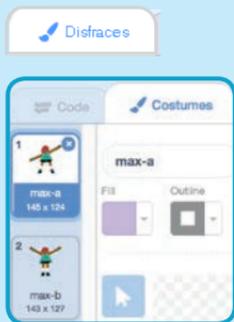
scratch.mit.edu

## 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.



Nebula



Elige un personaje.



Rocketship

## 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



Jungle



Elige un personaje  
que pueda andar o  
caminar



Unicorn Running

## PROGRAMAR



Unicorn Running



## 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

### Mueve las alas

Pon el punto de partida

Pon el punto final

Elige un disfraz

Elige otro

## PRUEBA

Pincha en la bandera verde.



# Animación - Hablar

Haz que un personaje hable.

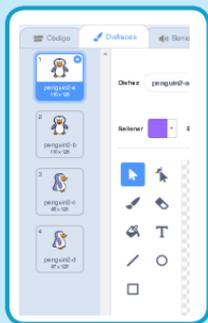


# Animar - Hablar

## GET READY



Elige el pingüino 2.



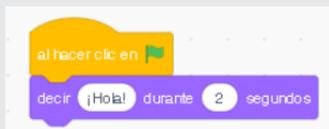
Disfraces

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.

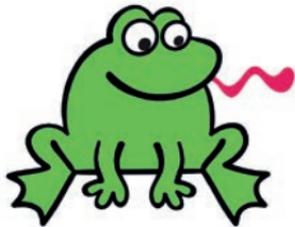
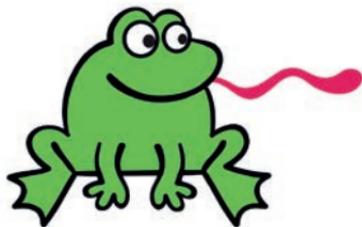
## PRUEBA

Pincha en la bandera.



# Crea tu animación

Edita los disfraces para crear tu propia animación.



# Crear tu animación

## PREPARACIÓN



Elige un objeto



Frog



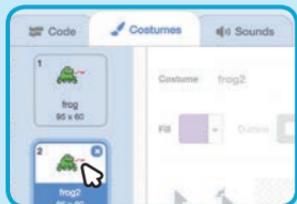
Disfraces

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 agréndalo o redúcelo.



Arrastra las flechas para rotar.



## PROGRAMA

al hacer clic en este objeto

siguiente disfraz

esperar 0.5 segundos

siguiente disfraz

Código

Pincha en la ventana código.

Usa el siguiente disfraz para crear la animación

## PRUEBA



Pincha en la bandera.