

Cartes pour Animer un Personnage



Fais vivre des personnages grâce à l'animation.

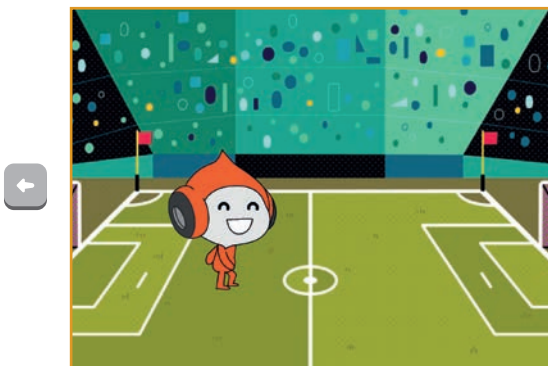
Cartes pour Animer un Personnage

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Bouge avec les Flèches**
- **Fais Sauter ton Personnage**
- **Change de Position**
- **Glisse d'un point à l'autre**
- **Animation de Marche**
- **Animation de Vol**
- **Animation Parlante**
- **Dessine une Animation**

Bouge avec les Flèches

Utilise les flèches de ton clavier pour faire bouger ton personnage.



Bouge avec les Flèches

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Soccer 2



Choisis un sprite.

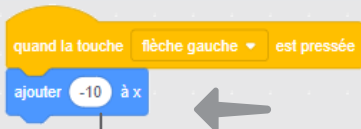
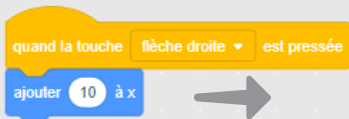


Pico Walking

AJOUTE CE CODE

Change x

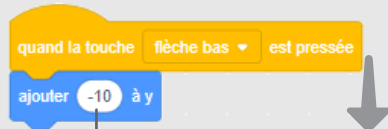
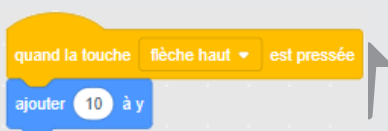
Bouge ton personnage d'un côté à l'autre.



Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

Change y

Bouge ton personnage de bas en haut.



Entre un nombre négatif pour aller vers le bas.

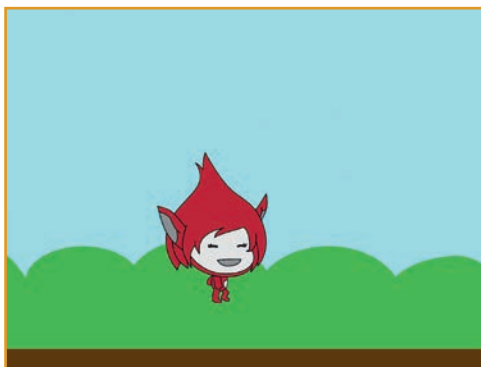
TESTE TON CODE



Utilise les flèches de ton clavier pour faire bouger ton sprite.

Fais Sauter ton Personnage

Appuie sur une touche pour le faire sauter.



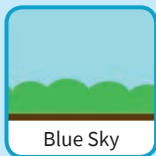
Fais Sauter ton Personnage

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Blue Sky



Choisis un sprite.



Giga Walking

AJOUTE CE CODE



Giga Walking



Indique la hauteur à laquelle tu veux sauter.

Entre un nombre négatif pour descendre

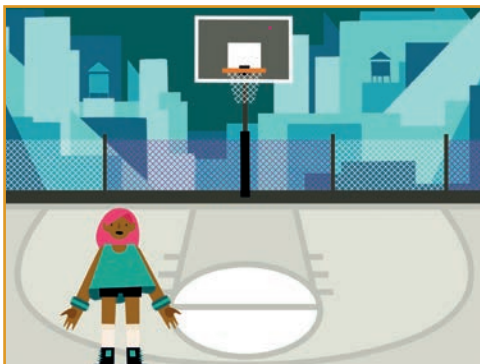
TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

Change de Position

Anime ton personnage quand tu appuies sur une touche.



Change de Position

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Choisis un personnage avec plusieurs costumes, comme Max.



Passe ta souris sur les lutins pour voir leurs costumes.

Costumes



Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir tous les costumes de ton personnage.

AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.



quand la touche espace est pressée

basculer sur le costume max-c

Choisis un costume.

attendre 0.6 secondes

basculer sur le costume max-b

Choisis un autre costume.

TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

Glisse d'un Point à l'Autre

Fais glisser ton personnage
d'un point à un autre.



Glisse d'un Point à l'Autre

PREPARE-TOI



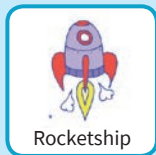
Choisis un arrière-plan.



Nebula



Choisis un sprite.



Rocketship

AJOUTE CE CODE



quand est cliqué

aller à x: -160 y: -130

Indique le point du début

glisser en 1 secondes à x: -40 y: 10

Indique un autre point intermédiaire.

glisser en 1 secondes à x: 140 y: 80

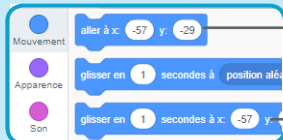
Indique le point de fin.

TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



ASTUCE



Quand tu bouges un sprite, les coordonnées x et y se mettent à jours sur les blocs à utiliser.

Animation de Marche

Fais marcher ou courir ton personnage.

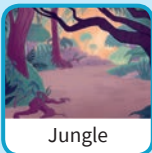


Animation de Marche

PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jungle



Choisis un sprite pouvant marcher ou courir.



Unicorn Running

AJOUTE CE CODE



Unicorn Running



TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

ASTUCE



Si tu veux ralentir ton animation, ajoute un bloc **attendre** à l'intérieur du bloc **répéter**.

Animation de Vol

Fais voler ton oiseau
à travers l'écran.

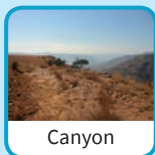


Animation de Vol

PREPARE-TOI



Choisis un
arrière plan.



Canyon



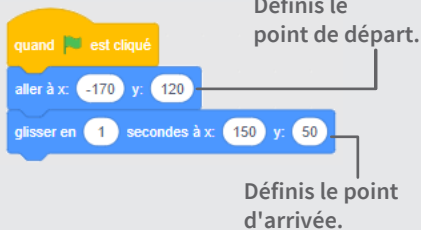
Choisis un Parrot
(ou un autre sprite volant).



Parrot

AJOUTE CE CODE

Glisse à travers l'écran



Bats des ailes



TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



Animation Parlante

Fais parler un personnage.

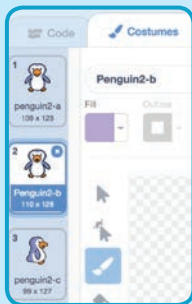


Animation Parlante

PREPARE-TOI



Choisis Penguin 2.



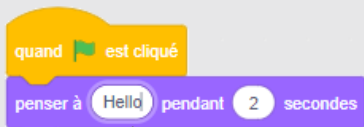
 **Costumes**

Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les autres costumes de ton personnage.

AJOUTE CE CODE

 **Code**

Clique sur l'onglet **Code**.



Écris ce que tu veux que ton personnage dise.



TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



Dessine une Animation

Modifie les costumes d'un personnage
pour créer ta propre animation.



Dessine une Animation

PREPARE-TOI



Choisis un personnage.

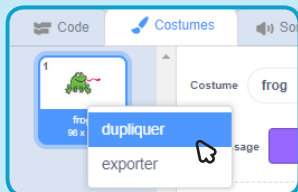


Frog



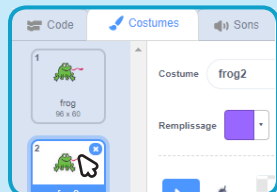
Costumes

Clique sur l'onglet **Costumes**.



Clique droit (avec un mac Mac, control-clique) sur un costume pour le dupliquer.

Maintenant tu as 2 costumes identiques.

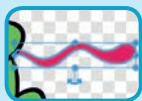


Clique sur un costume pour le sélectionner et le modifier.

Clique l'outil pour sélectionner.



Sélectionne une partie du costume pour le rétrécir ou l'étirer.



Fais glisser la poignée pour faire tourner l'objet.



AJOUTE CE CODE



Code

Clique sur l'onglet **Code**.

quand ce sprite est cliqué

costume suivant

attendre 0.5 secondes

costume suivant

Utilise le bloc **costume suivant** pour animer ton sprite.

TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.