

Avsnitt 8: Animera

Titta gärna på de olika effekterna i början av avsnittet och diskutera tillsammans när de olika effekterna kan vara lämpliga att använda. Ett exempel är att genomskinlighet kan användas till en sprajt som ska flyga runt som ett spöke.

När eleverna animerar sin sprajt, låt dem själva pröva hur länge det ser bra ut att sprajten väntar mellan de olika klädslna.

Extrauppgift: Låt eleverna pröva att lägga till andra effekter på sprajter, se exempel: <https://scratch.mit.edu/projects/536925961>

De kan också animera sitt namn, utifrån Scratchlektionen Animera ett namn:

<https://scratch.mit.edu/projects/564938807/editor>

Eller så kan de utgå från andras animeringar och exempelvis pröva att ändra vinkeln i en av bokstäverna, och se vad som händer i projektet

<https://scratch.mit.edu/projects/111835046>

Nya begrepp:

Utseendeblock	De lila blocken i Scratch, som styr hur sprajterna ska se ut genom att ändra exempelvis klädsel, storlek eller färg.
Muspekare	Pilen som rör sig över skärmen när man flyttar musen.
Effekter	Olika utseendevarianter, exempelvis virvel, mosaik eller ljusstyrka.