

# Анимированная открытка



МБОУ «СОШ» с. Объячево. Учитель: Панева Д.А.

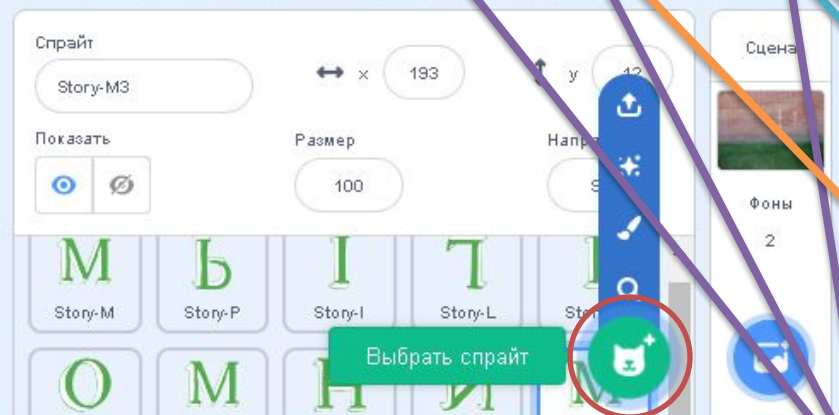
Для начала выберем фон. Я взяла кирпичную стену и зеленый газон, вы можете выбрать свой вариант.

Затем переходим к спрайтам. Это все элементы, для которых можно составить программу

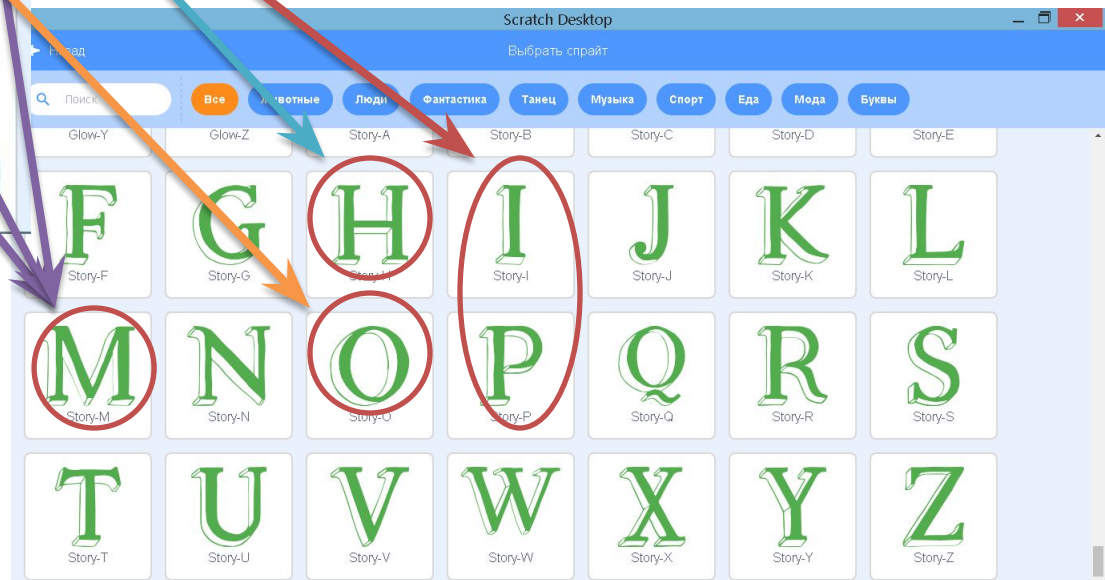


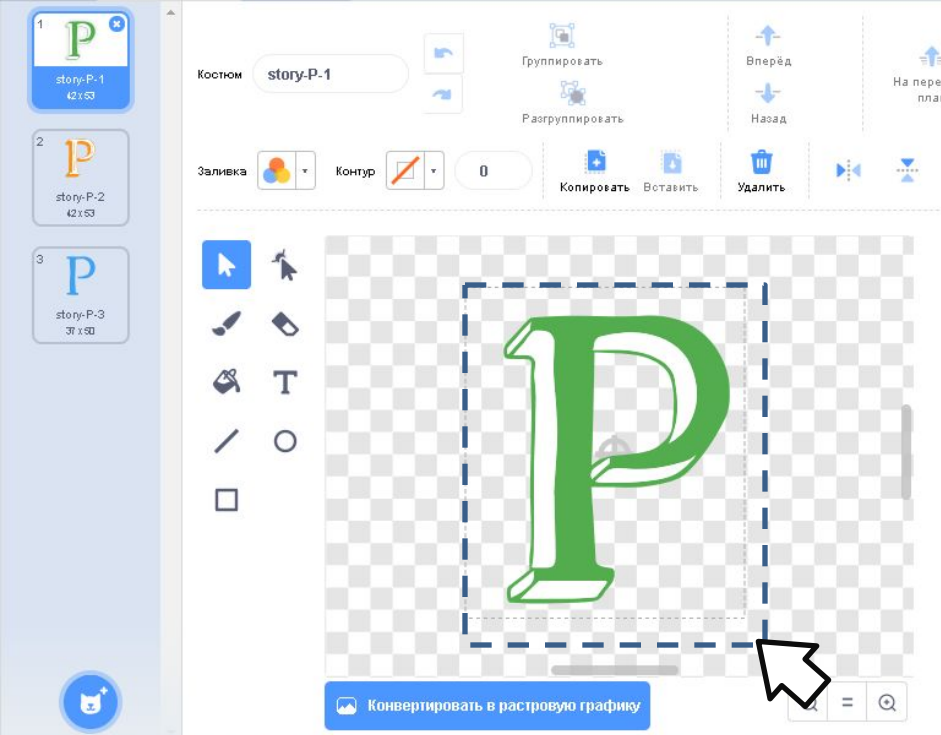
МЫ  
ПОМНИМ

Начнем с текста. Для этого из заготовленных спрайтов выберем английские буквы, которые нам могут заменить русские. Для буквы «Ы» нам понадобятся английские «P» и «I».

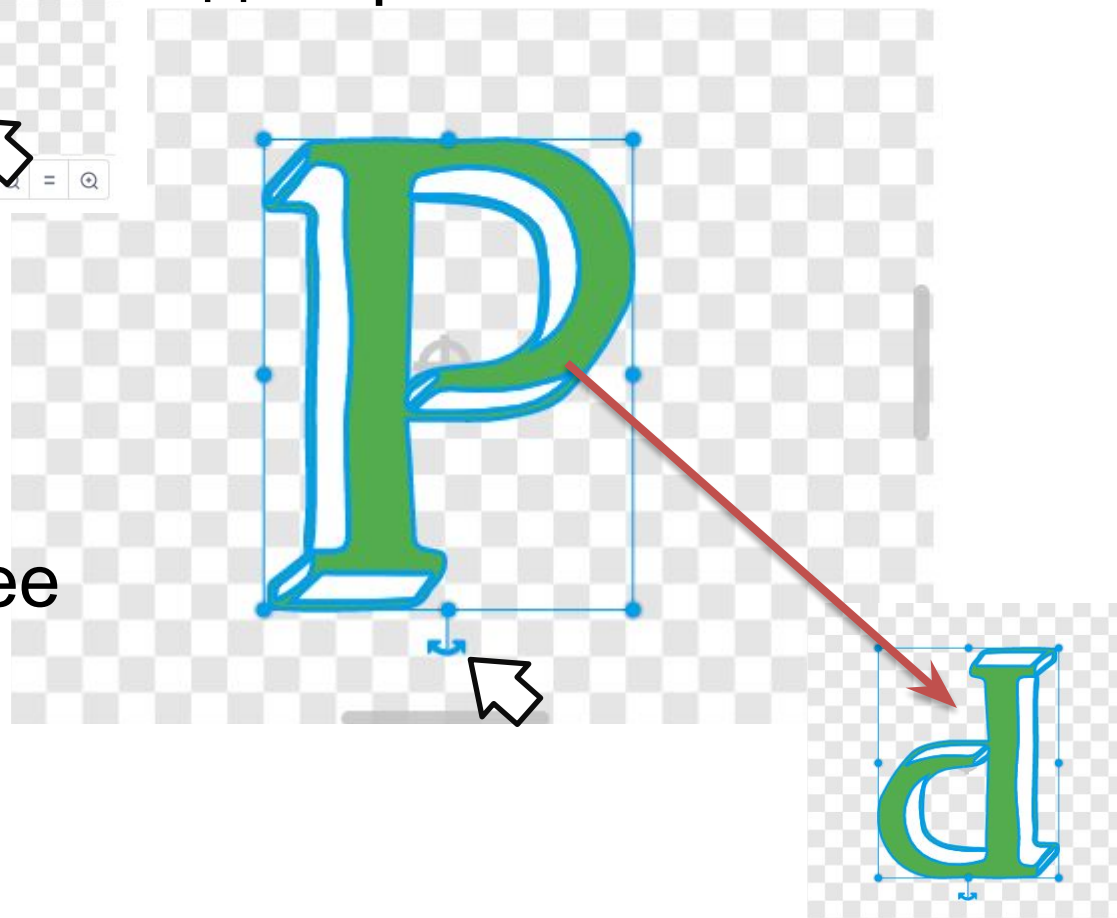


Выбор  
спрайта



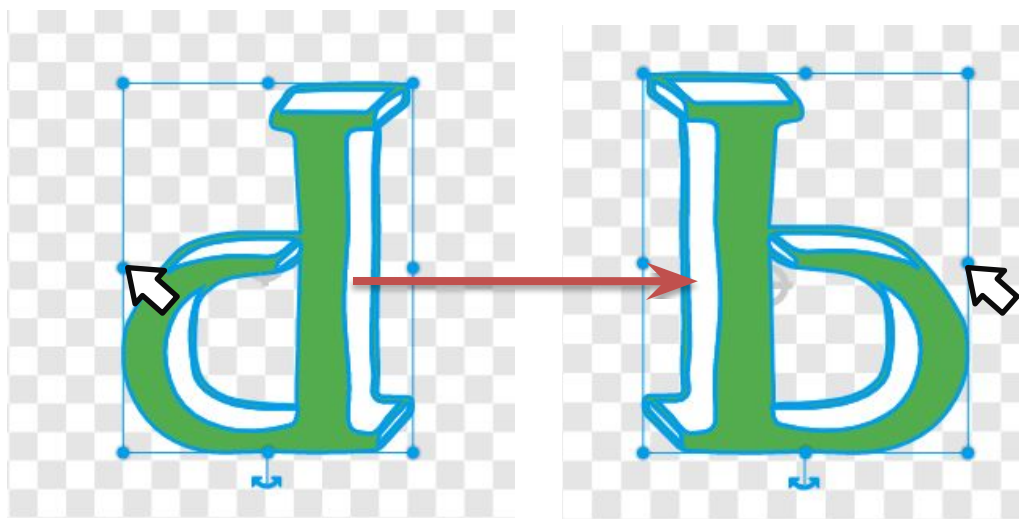


1) Переходим во вкладку «костюм» и редактируем спрайт. Выделяем все элементы буквы одновременно



2) В нижней части находим двухстороннюю стрелочку дугой и с ее помощью переворачиваем букву.

Берем за боковой кружок и отображаем букву слева на право



К полученному «Ь» подставляем английскую букву «l», получили букву «Ы».

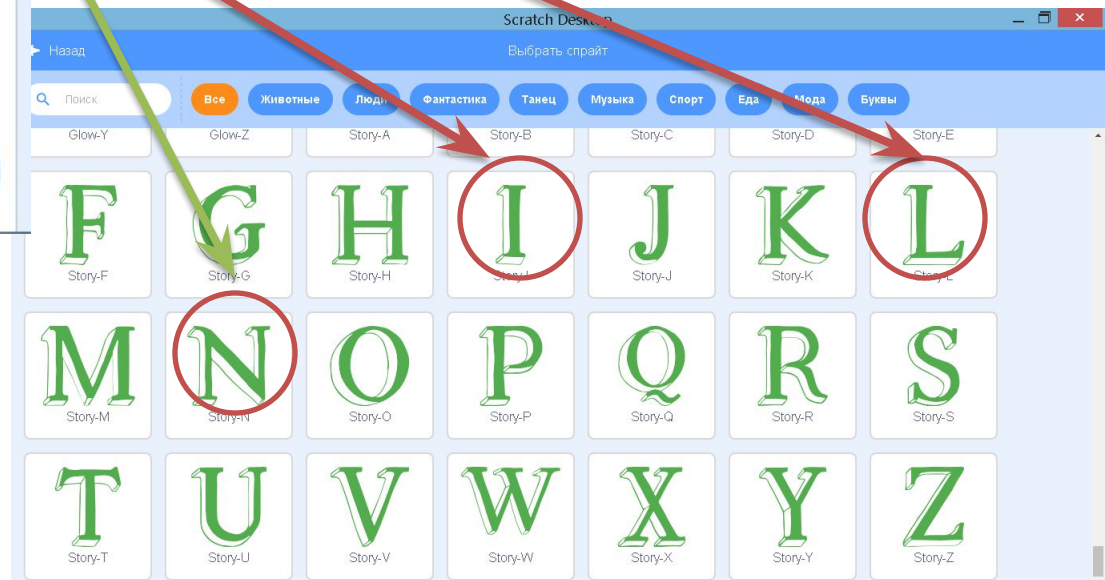
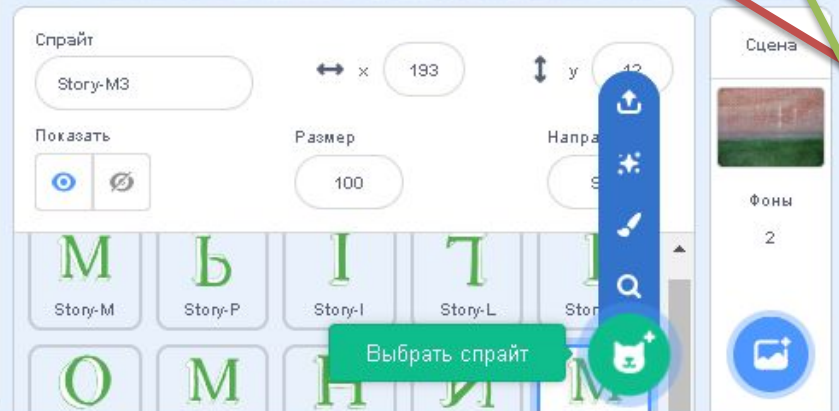


МЫ

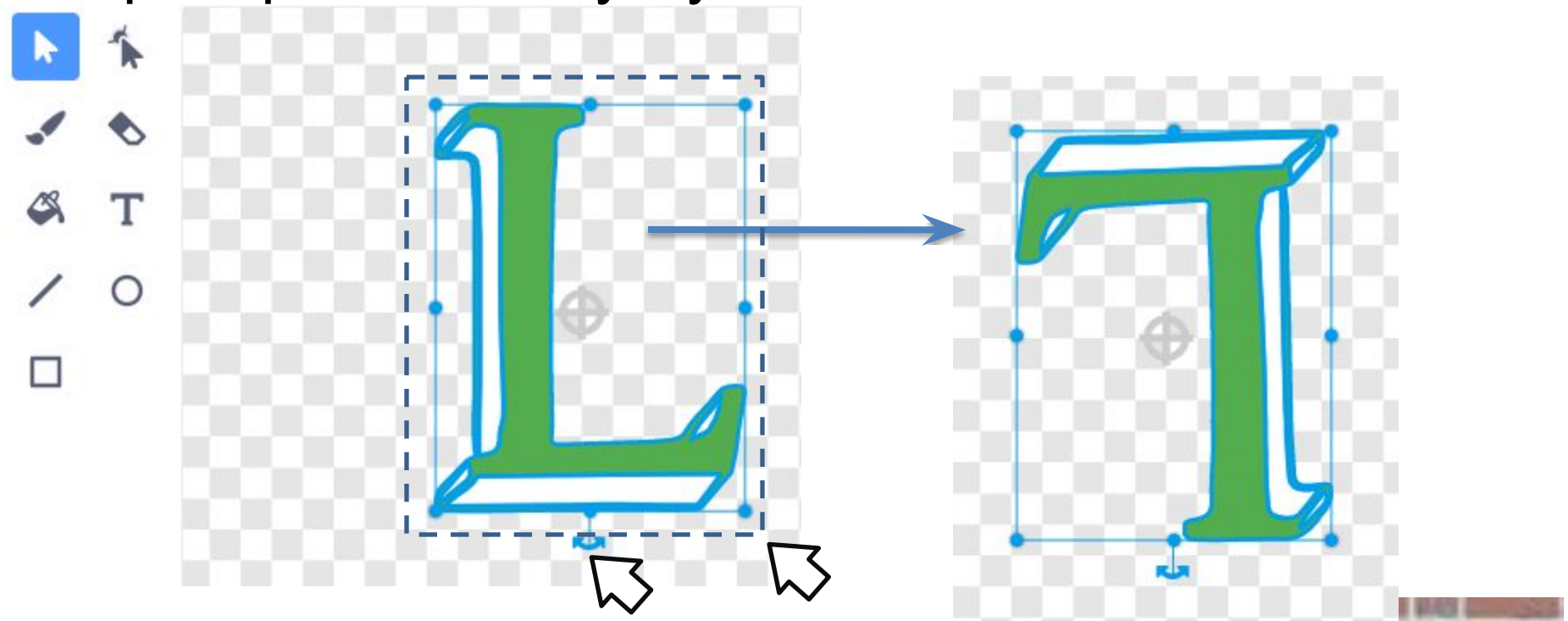
ПОМНИМ

Для буквы «П» нам надо  
взять английские буквы  
«L» и «I».

Для буквы «И» нам надо  
взять английскую букву  
«N».



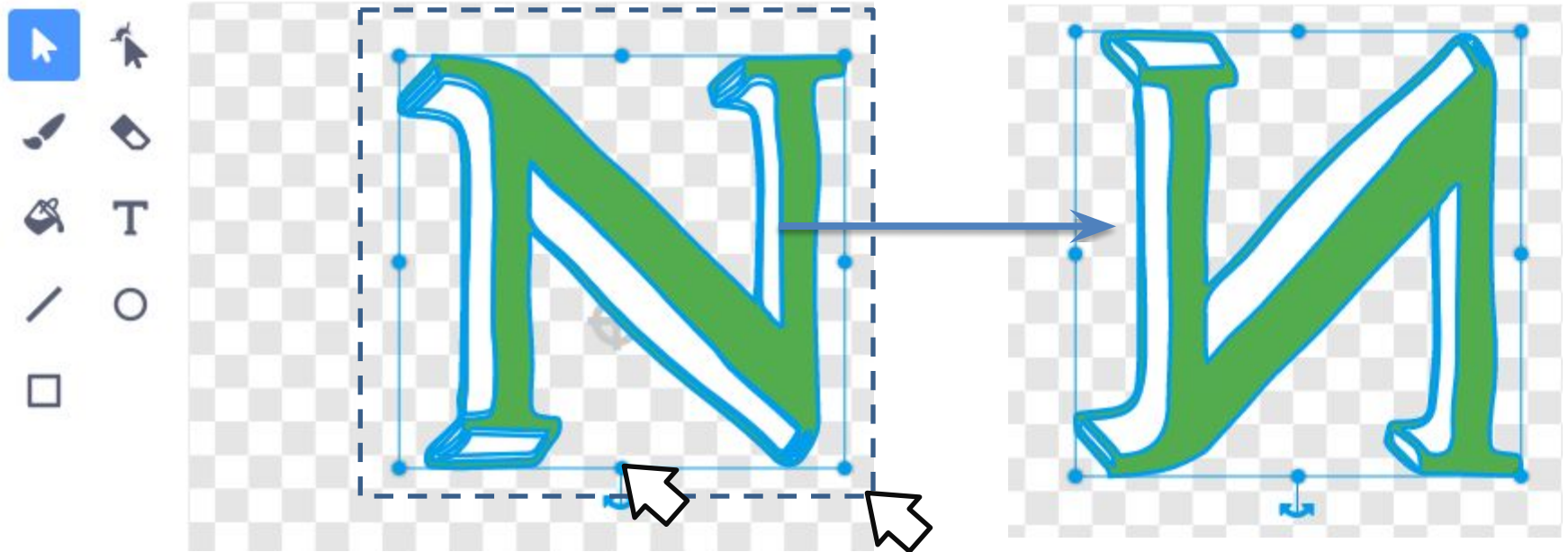
Во вкладке «костюмы» выделяем все элементы буквы одновременно. За двойную стрелочку дугой переворачиваем букву.



К получившемуся элементу подставляем английскую букву «l». Получили букву «П»



Во вкладке «костюмы» выделяем все элементы буквы одновременно. За нижний кружочек отображаем букву снизу вверх.



Получили букву «И»







Спрайт

Glow-6

x 184 y -66

Показать

Размер 100

Направление 90

Сцена

Фоны 2

Story-O Story-M2 Story-H Story-N Story-M3

0 2 2 6

23:49  
04.06.2020

Для того, чтобы написать дату, вставим из заготовленных спрайтов цифры.

Scratch Desk

Назад

Выбрать спрайт

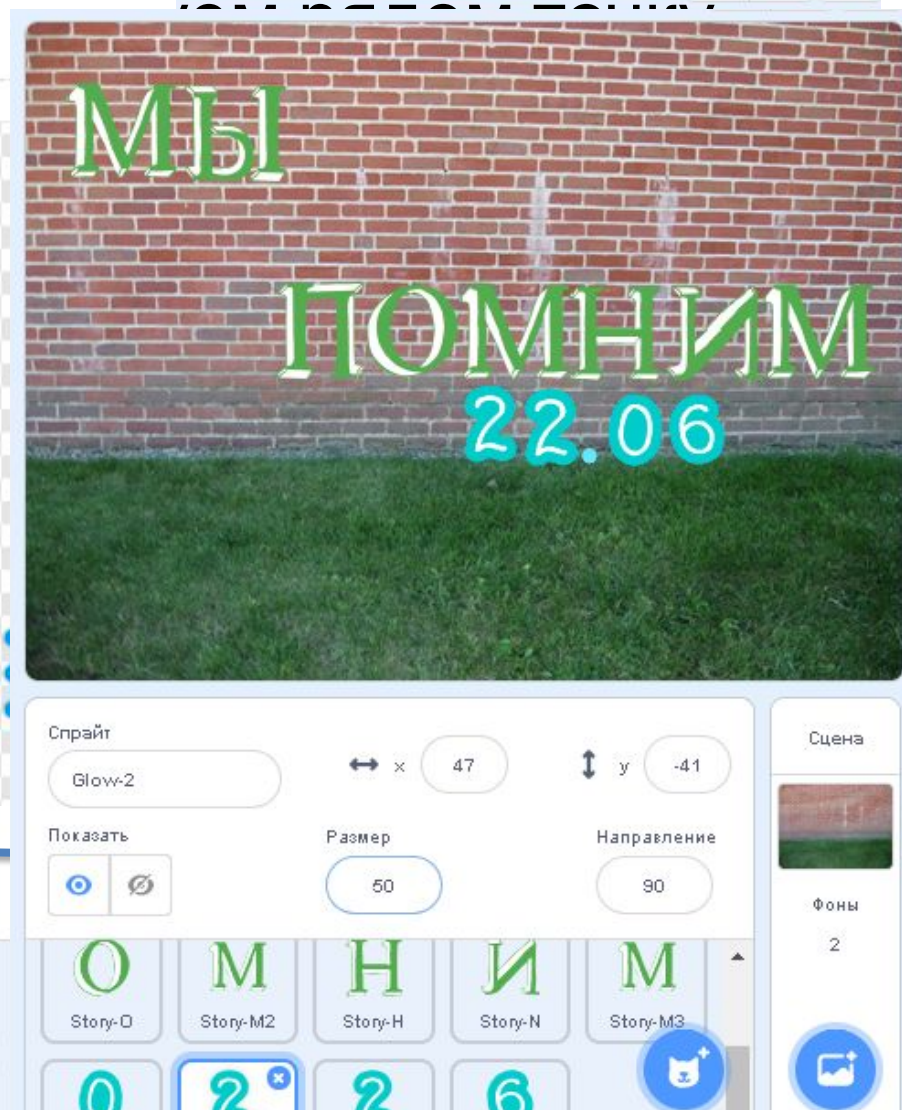
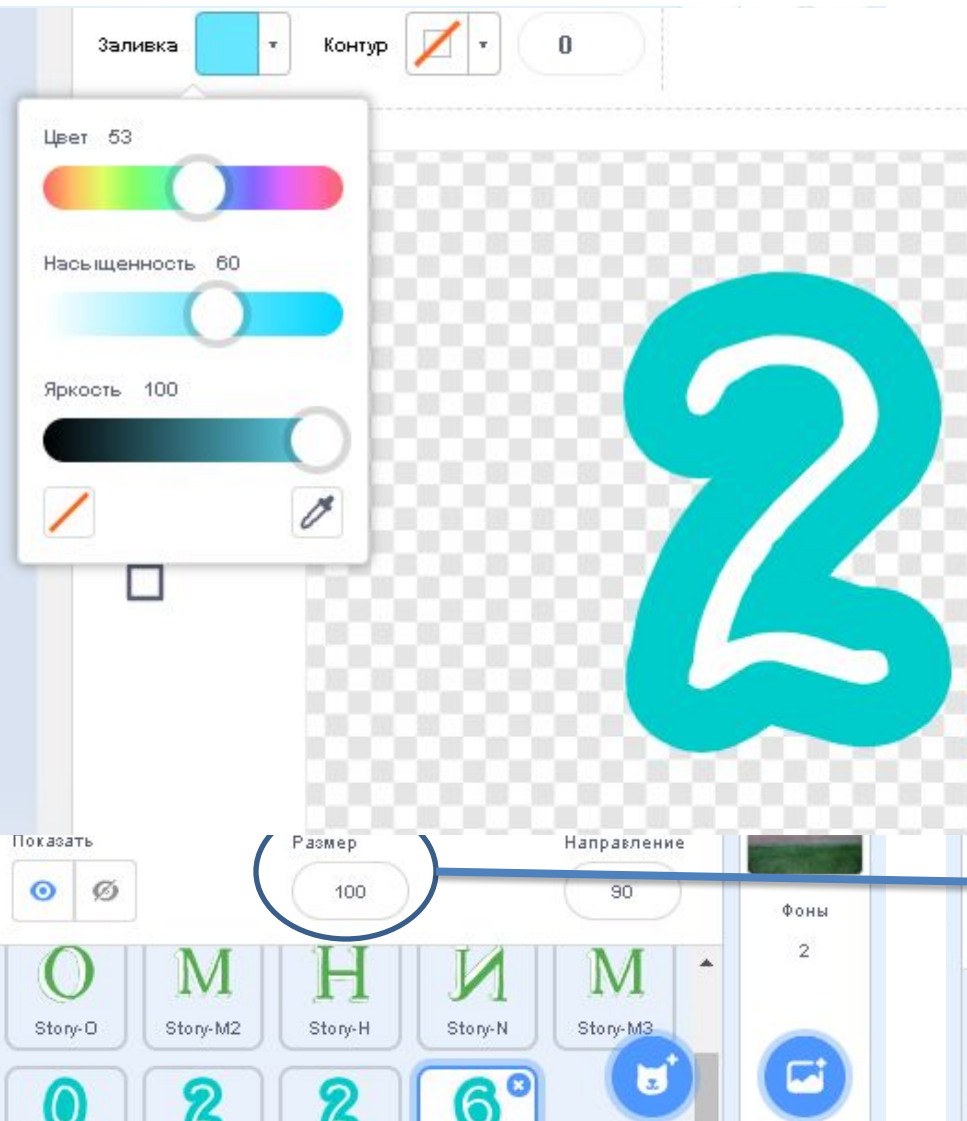
Поиск

Все Животные Люди Фантастика Танец

Block-S	Block-T	Block-U	Block-V
Block-Z	Glow-0	Glow-1	Glow-2
Glow-6	Glow-7	Glow-8	Glow-9
Glow-D	Glow-E	Glow-F	Glow-G

Числа слишком крупные, изменим размер со 100 на 50.

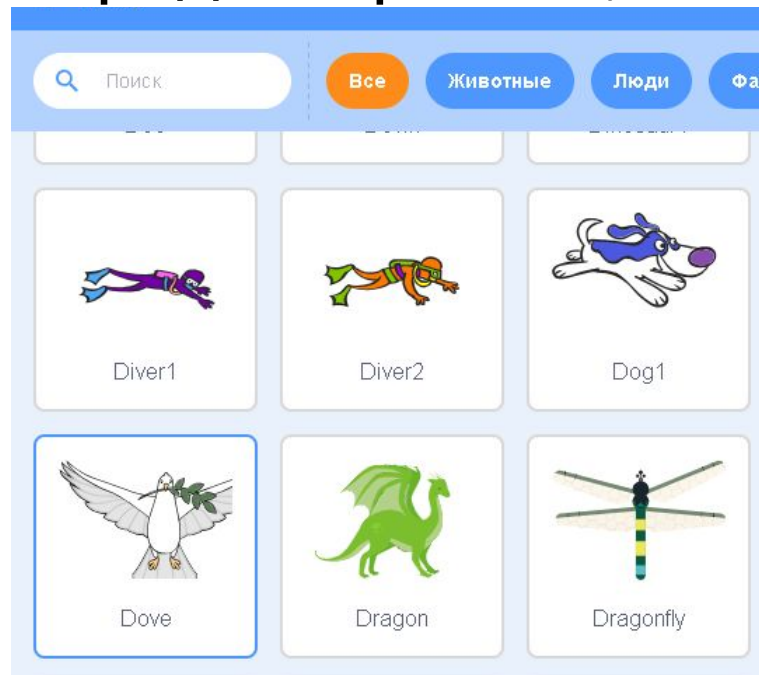
Теперь нам не хватает точки. Выделим вторую



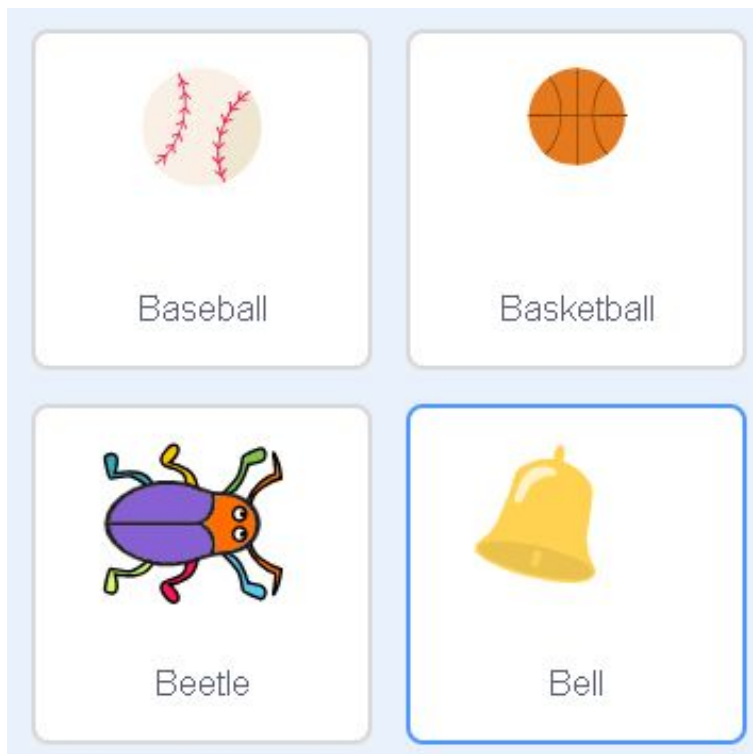
Ранее вам показано как составить текст из ГОТОВЫХ букв – спрайтов, но не забывайте, что текст вы можете написать сами, для этого надо нажать не «добавить», а «создать» спрайт.

Можем переходить к остальным спрайтам. Будем добавлять поочередно и сразу редактировать. Находим и добавляем голубя мира, его можно не редактировать, но при желании можно изменить

фон и размер

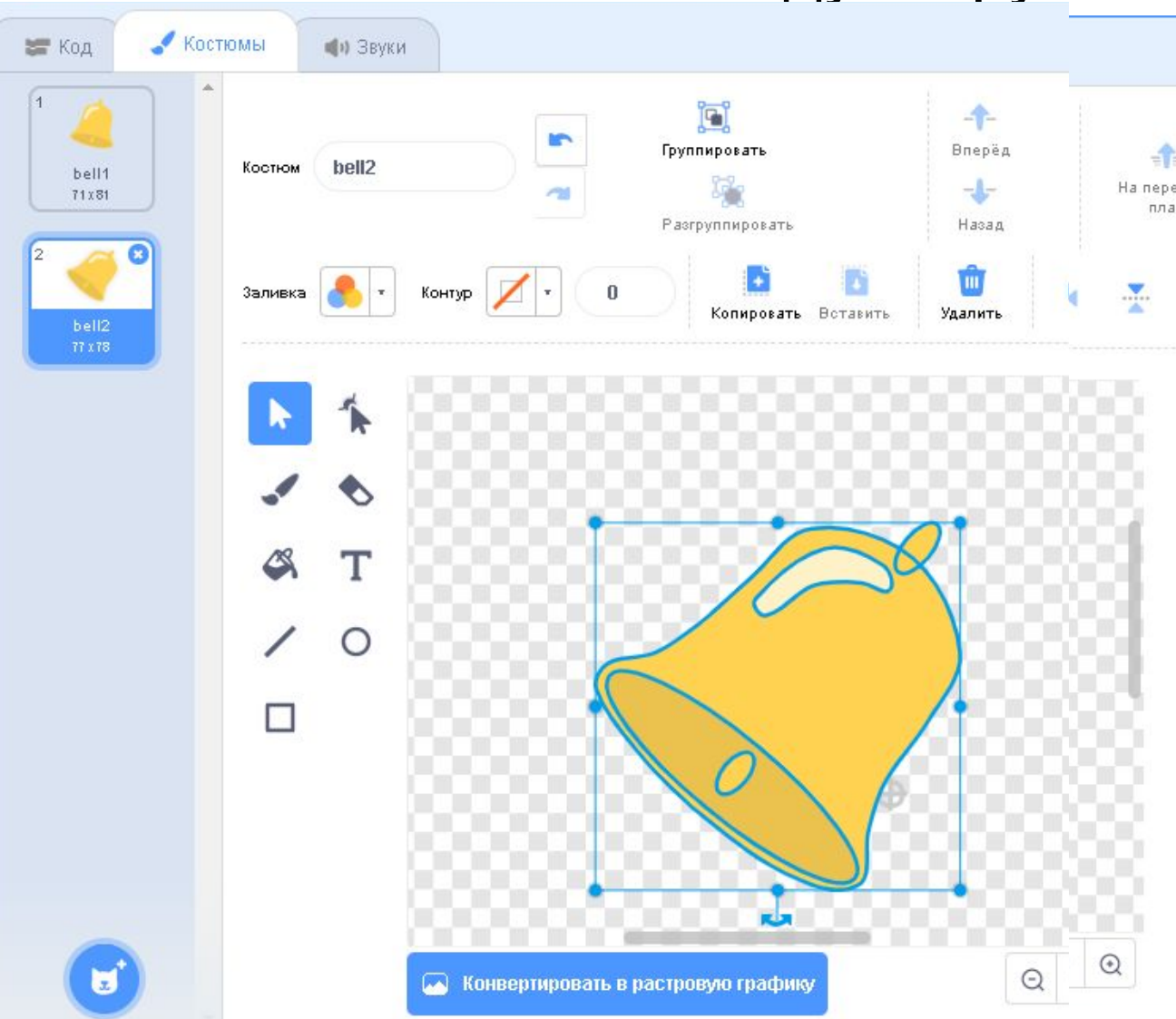


Колокольчик я тоже добавляла из готовых спрайтов, но тут нет других костюмов, а для анимации они нужны. Конечно если вы не хотите делать анимацию, то можно оставить так как есть. Для анимации нужны дополнительные костюмы.



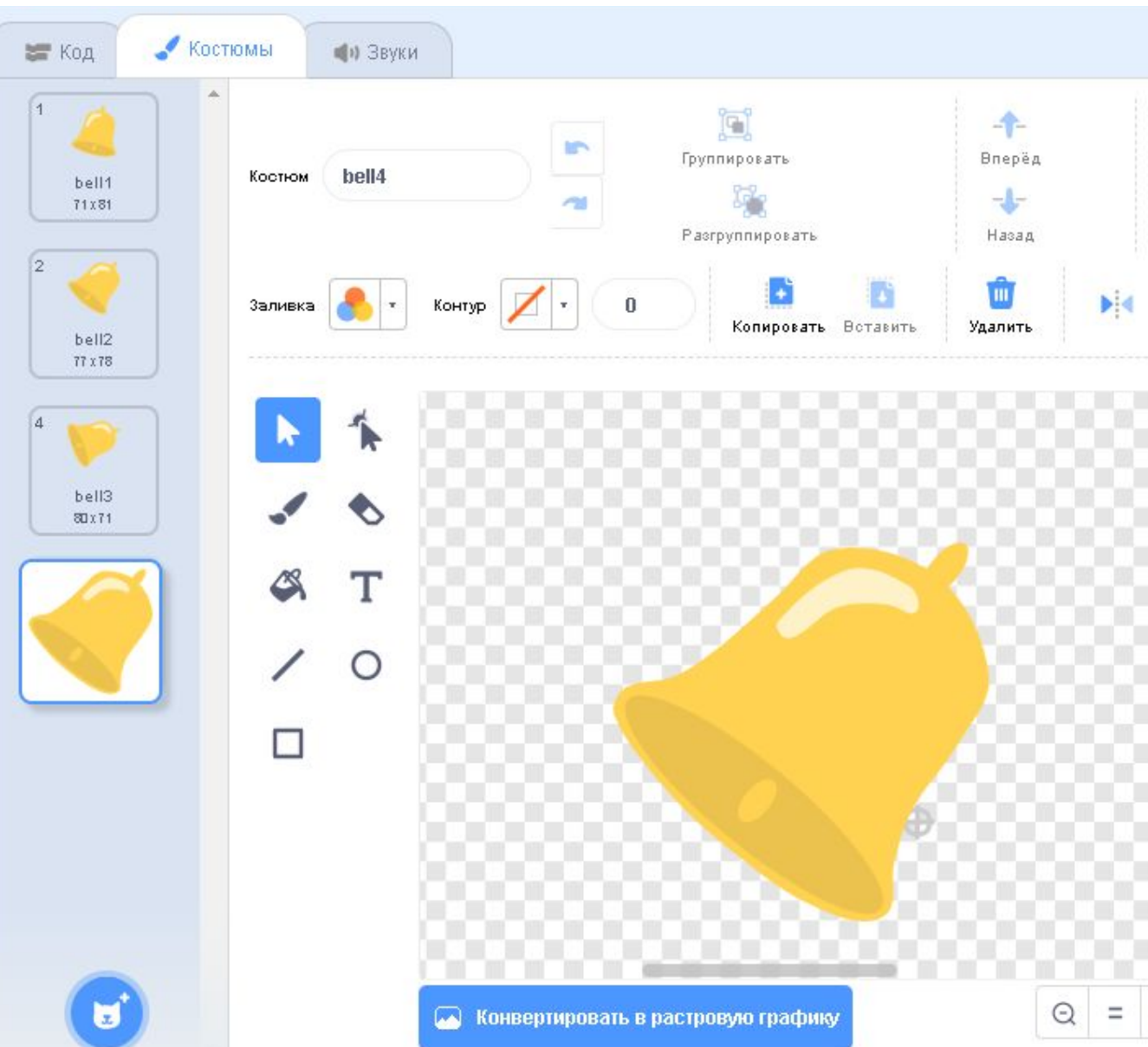
# Переходим к редактированию.

## Правой кнопкой мыши нажимаем на имеющийся костюм и дублируем его.



Появился второй костюм, у которого мы изменяем наклон при помощи двойной стрелочки.

Дублируем второй костюм и получаем третий. У третьего костюма вновь изменяем угол наклона.



Затем вновь дублируем второй костюм и перетаскиваем его за третий. Больше ничего тут не меняем.

Возвращаемся на вкладку «код». Копируем несколько спрайтов «колокольчик» и изменяем у них размеры. Количество и размер колокольчиков можете выбрать самостоятельно.



Спрайт

Bell3

← x -42

↑ y 23

Сцена

Показать

Размер

Направление

90

Фоны

2

дублировать

экспорт

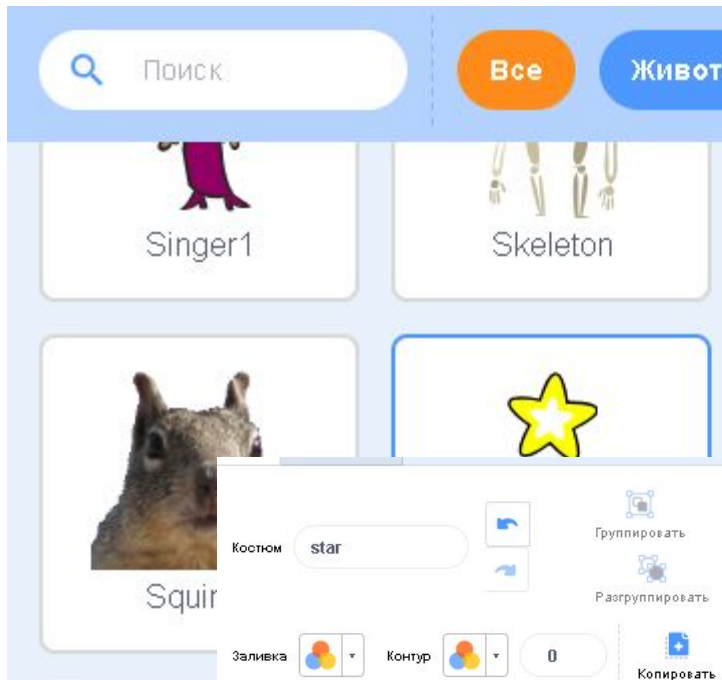
удалить

Glow-D

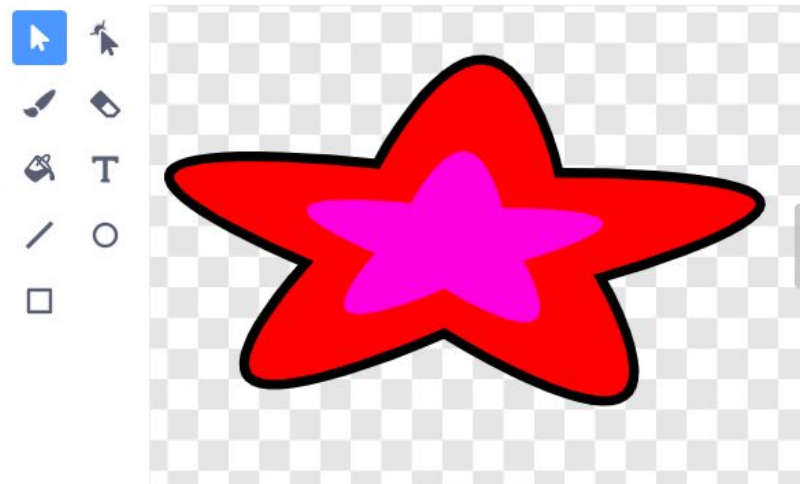
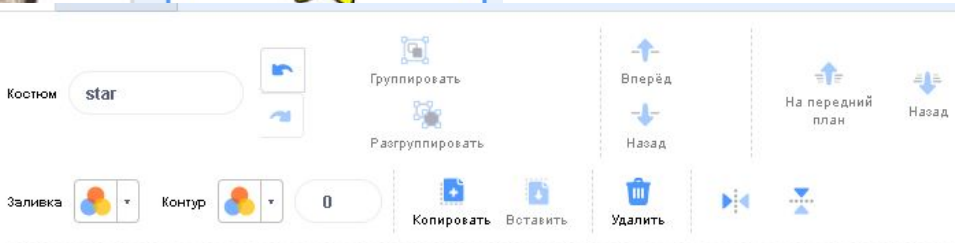
Glow-B

Dove

Звезду для Вечного огня я выбрала из готовых спрайтов. Изменила ее цвет и форму в «костюмах».

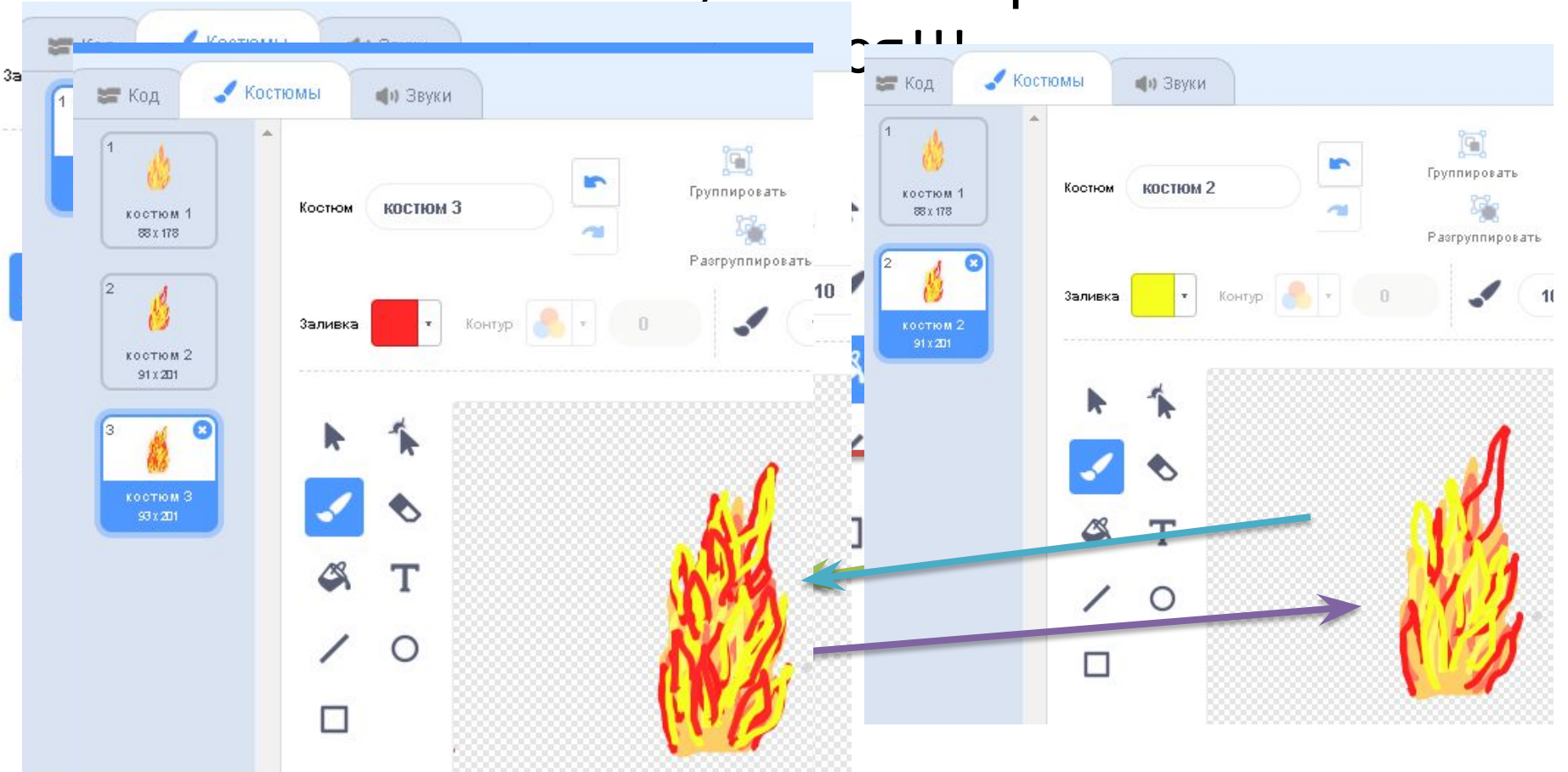


Размер установила 150, можно сделать меньше или больше, по желанию.



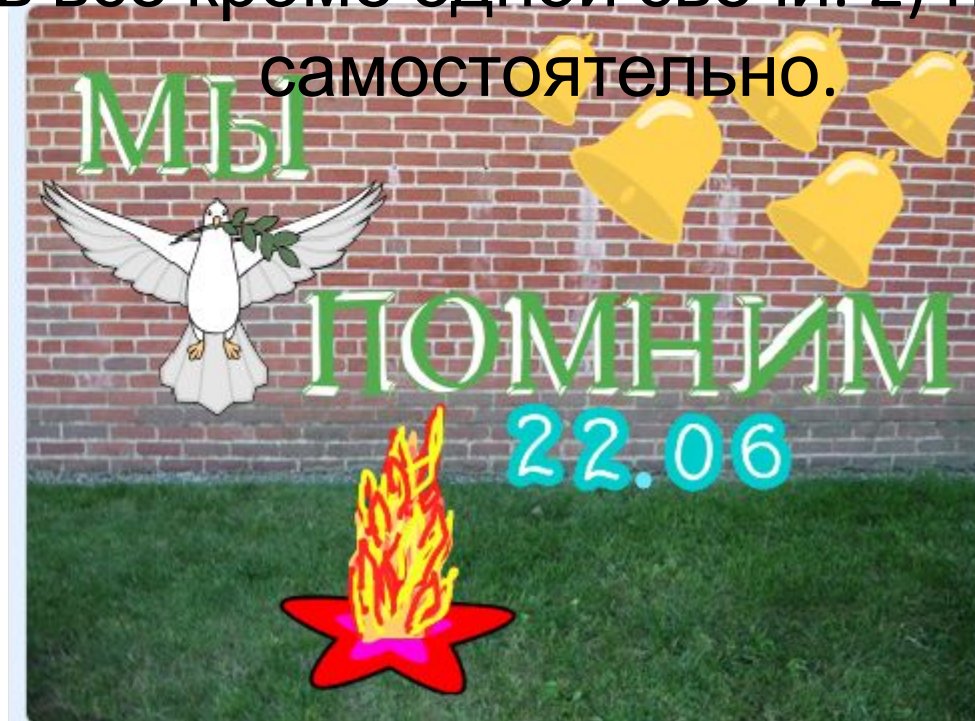


Пламя рисуем самостоятельно. Для этого выбираем «нарисовать» спрайт. Нам понадобятся 2-3 костюма. Рисуем первый, дублируем его, редактируем, затем дублируем уже второй и снова редактируем. Замечание! Первый контур должен быть замкнутой сплошной линией, иначе закрасить его не

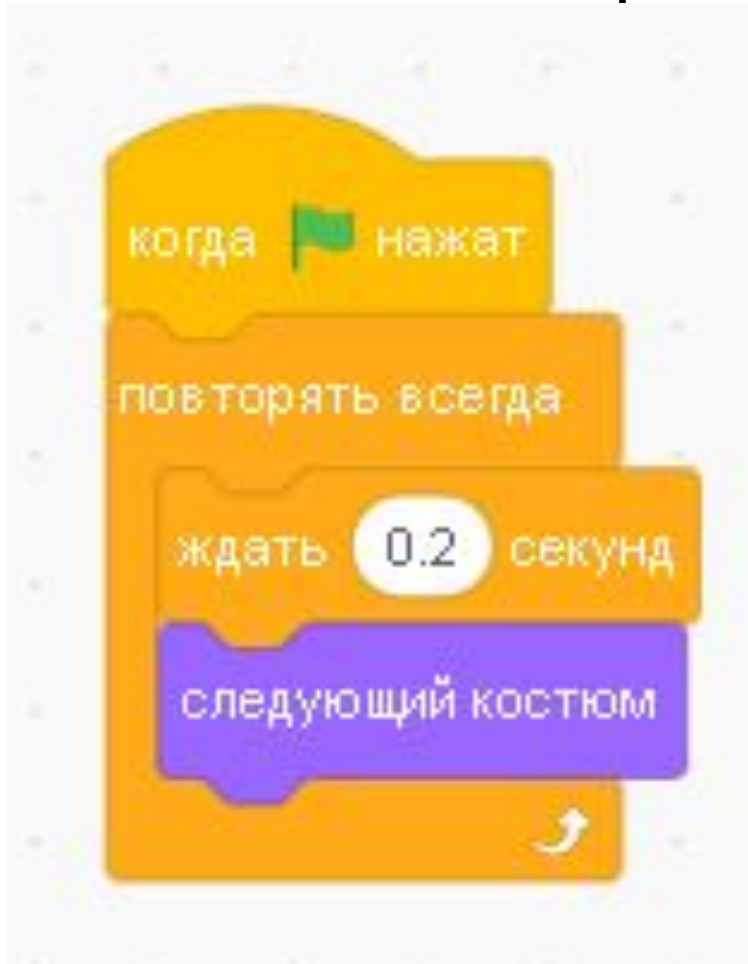


Устанавливаем пламя на звезду и подбираем размер.

По желанию можно еще добавить свечу. Сделать это можно двумя способами: 1) среди готовых спрайтов есть торт со свечами. Надо выбрать его и удалить все кроме одной свечи. 2) нарисовать



Нам осталось собрать программу из блоков. Для колоколов, пламени и голубя она будет одинаковая. Поэтому собираем одну и копируем для всех анимированных элементов.



Ваша открытка готова.

Поделитесь своим результатом.

