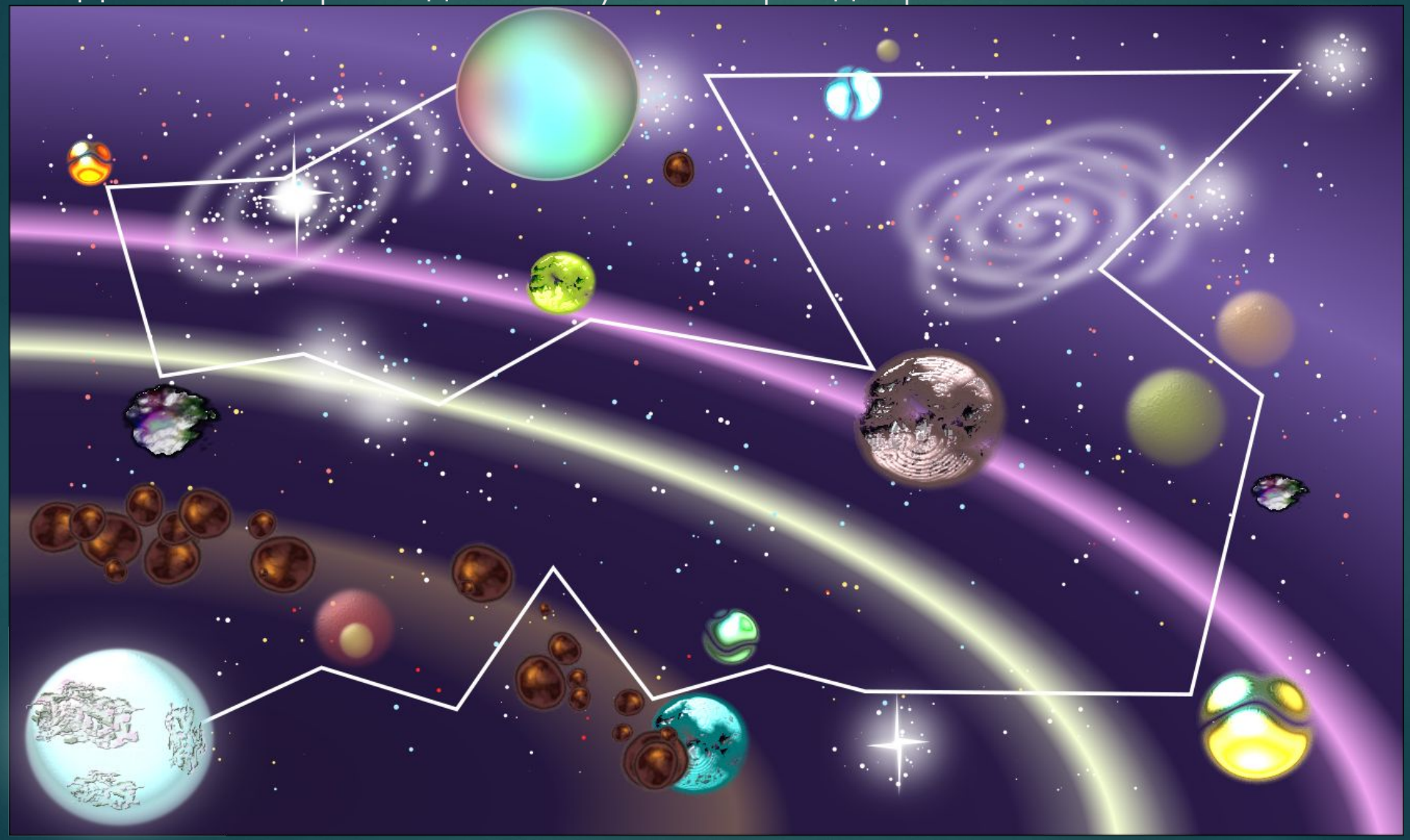
Этапы работы

(ОБРАЗЕЦ - ИГРА НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ – «ИЗУЧЕНИЕ КОСМОСА»)

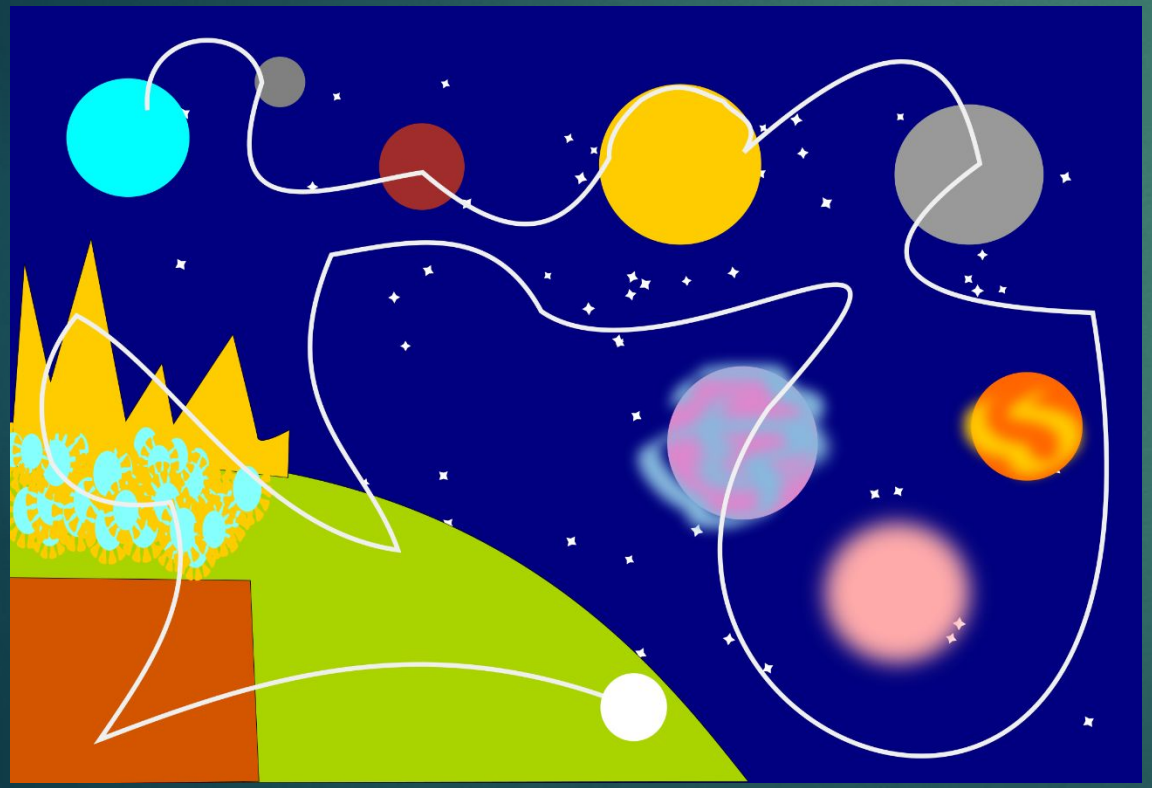
- ИЗУЧИТЬ МАТЕРИАЛ
- ОТМЕТИТЬ ВАЖНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ ИСТОРИИ
- РАЗРАБОТАТЬ ФОН
- **ПРОЛОЖИТЬ «ПУТЬ»**
- **ДОБАВИТЬ «КЛЕТКИ» ХОДОВ**
- ДОБАВИТЬ ТОЧКИ УСКОРЕНИЯ, ЗАМЕДЛЕНИЯ
- ДОБАВИТЬ КАРТИНКИ
- РАЗРАБОТАТЬ «ФИШКИ»

Путь, по которому мы проложим клетки ходов, и сами клетки – это то, без чего игра не будет игрой. Сегодня мы разработаем путь и клетки. Для начала, прокладываем путь от старта до финиша.



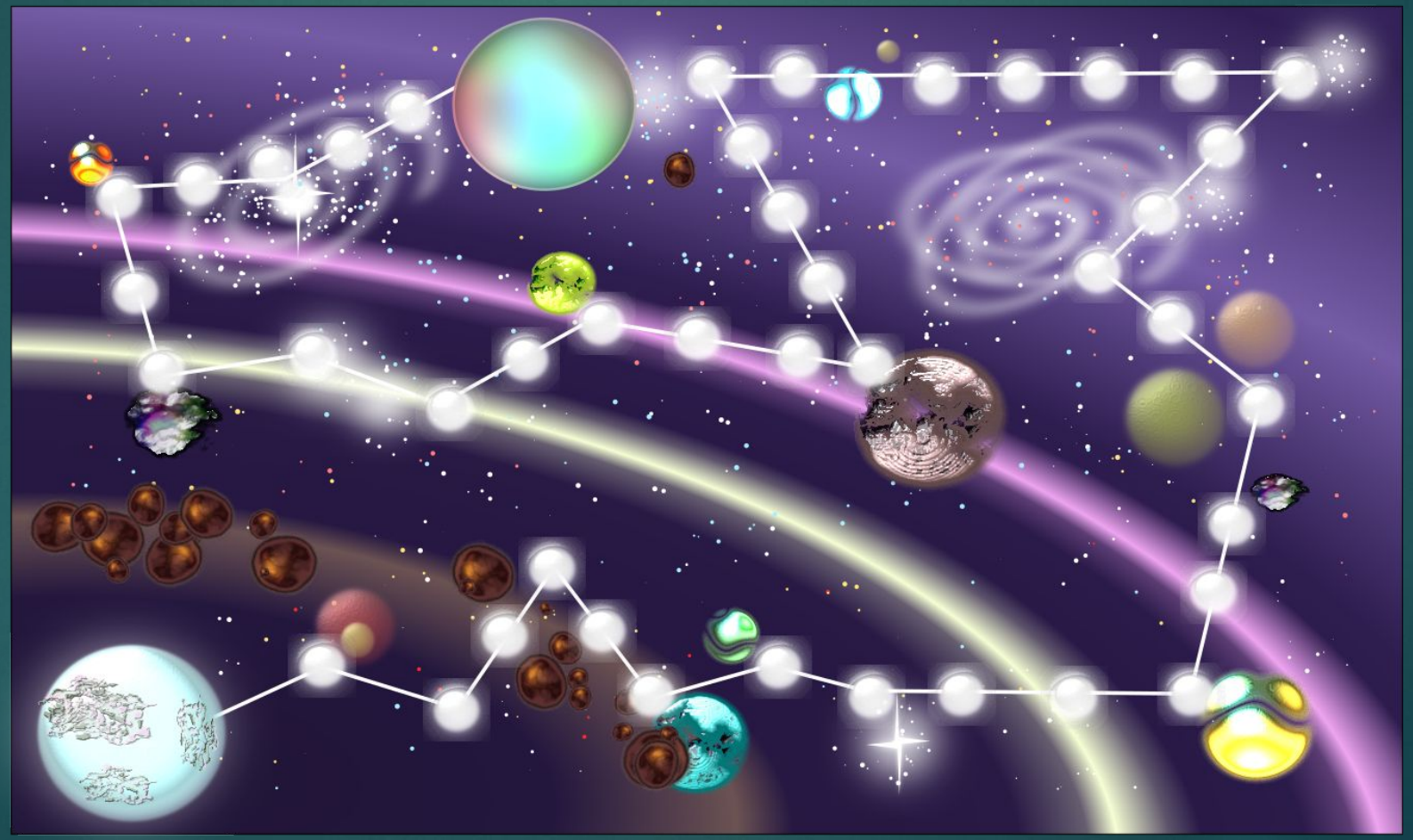
Если ваш тип фона «цепь событий», до просто следуем структуре, которая была заложена при работе с фоном. В типе «Карта» следует прокладывать путь между планетами, при этом заполняем как можно больше пространства, но стараемся не перекрывать наиболее проработанные детали.

Тип фона «Карта»



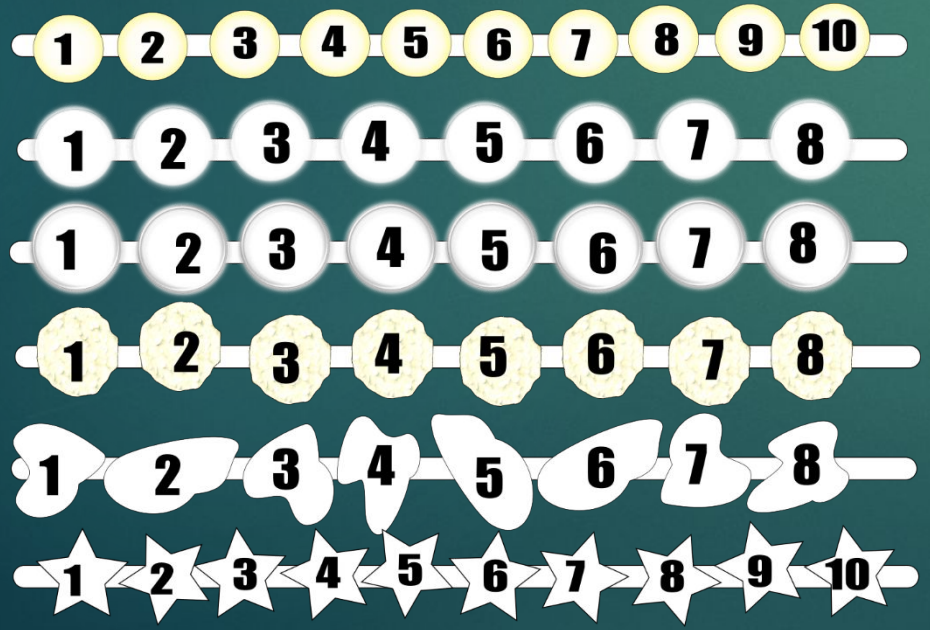
Тип фона «Цепь событий»

По проложенному пути размещаем ходовые клетки. Советую основной цвет сделать белым. На этом этапе пока не отмечаем клетки продвижения. Однако, нумерацию клеток следует разместить уже сейчас: это позволит вам увидеть, достаточное ли количество было сделано



Дизайну клеток следует уделить особое внимание. Не делаем просто белые кружочки, делаем их интересными. Можно использовать лёгкий градиент, или фильтры, не дающие сильного искажения

Кроме того, мы можем использовать и разные формы. Но формы не следует делать чрезмерно сложными: спирали, звёзды с количеством углов больше пяти и звёзды с искажением перегружают поле, отвлекают внимание. Можно нарисовать 3-5 видов «клякс» произвольной формы и использовать их как клетки



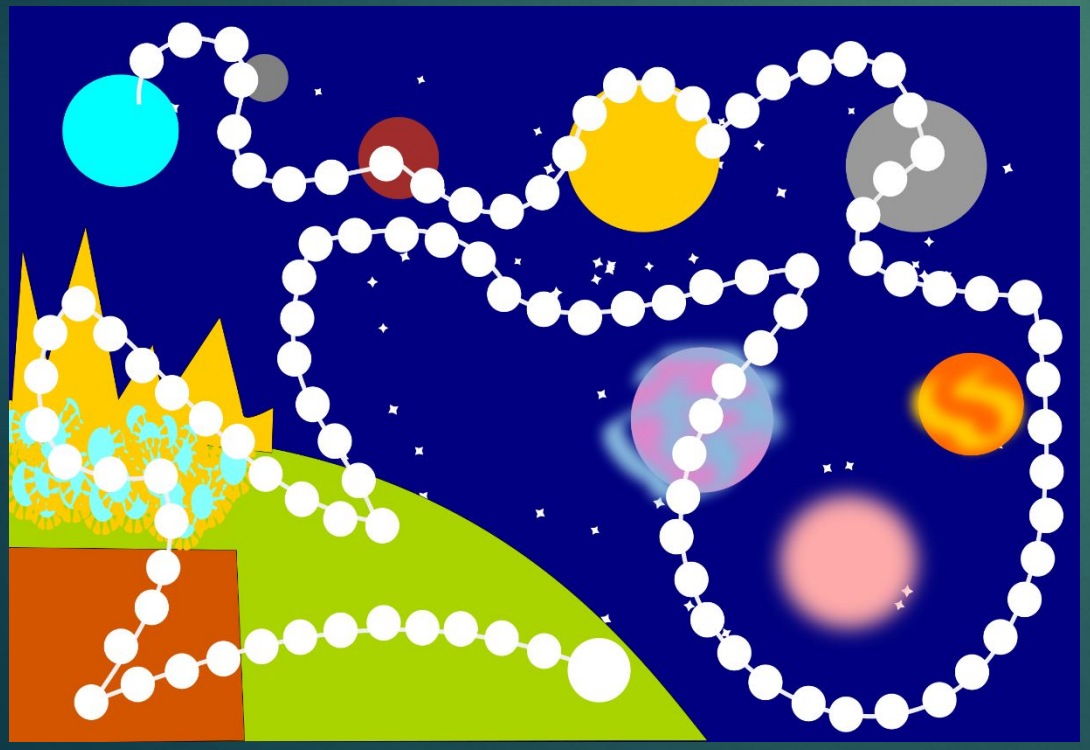
Цифры должны быть читаемыми и яркими, и обязательно одного размера! Цифра располагается в середине клетки, по краям должно остаться немного места. Цифра не должна выходить за границы клетки.

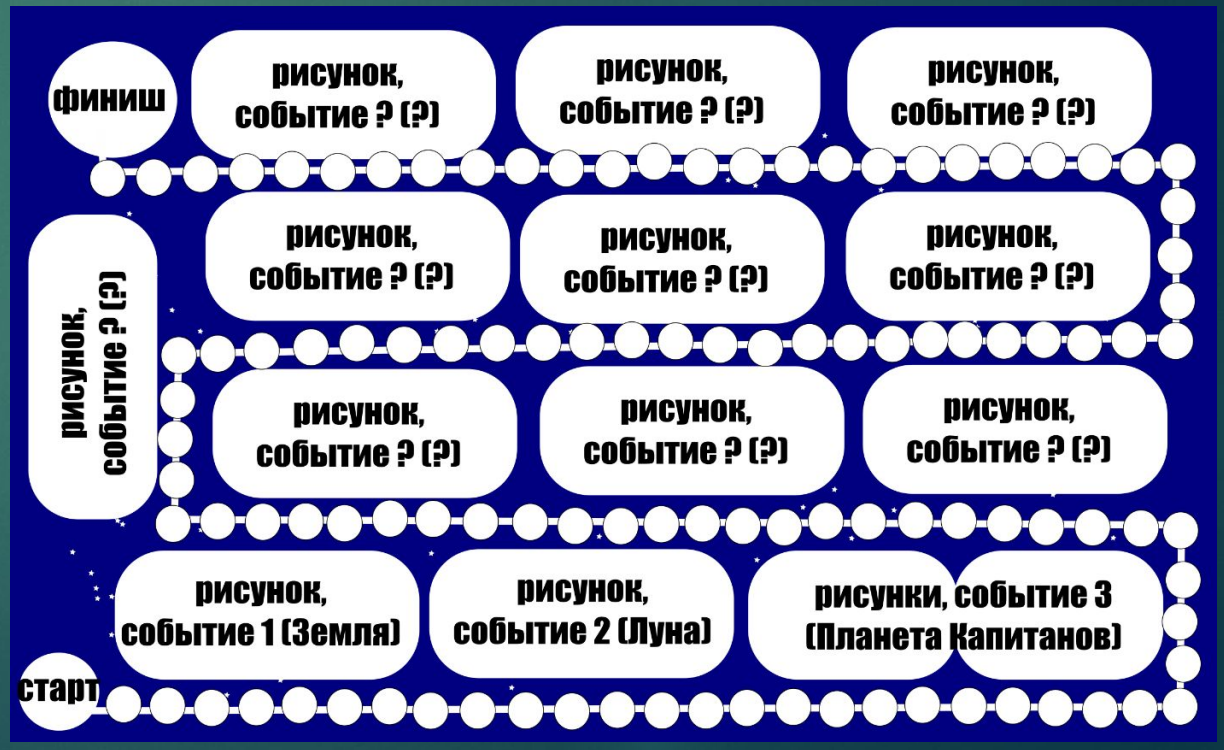
Размещение клеток

КАК УЖЕ БЫЛО СКАЗАНО РАНЕЕ, ВСЕ КЛЕТКИ И ЦИФРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОДНОГО РАЗМЕРА. ПЕРЕД РАЗМЕЩЕНИЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ГРУППИРУЕМ ФОН! (ЕГО СЛЕДУЕТ СГРУППИРОВАТЬ ДО ТОГО, КАК ВЫ ПРОЛОЖИЛИ ПУТЬ!)

КЛЕТКИ И ЦИФРЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОДИНАКОВОГО РАЗМЕРА!

СЛЕДИТЕ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ МЕЖДУ КЛЕТКАМИ БЫЛО НЕБОЛЬШОЕ РАССТОЯНИЕ – ОНИ НЕ ДОЛЖНЫ «СЛИПАТЬСЯ»!





Что можно сделать, если клеток не хватает

КАК УЖЕ БЫЛО СКАЗАНО РАНЕЕ, ВСЕ КЛЕТКИ И ЦИФРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОДНОГО РАЗМЕРА. ПЕРЕД РАЗМЕЩЕНИЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ГРУППИРУЕМ ФОН! (ЕГО СЛЕДУЕТ СГРУППИРОВАТЬ ДО ТОГО, КАК ВЫ ПРОЛОЖИЛИ ПУТЬ!) ДО ТОГО, КАК ПРИСТУПИТЬ К НУМЕРАЦИИ КЛЕТОК, СОВЕТУЮ ПОСЧИТАТЬ КЛЕТКИ. ЕСЛИ У ВАС ПОЛУЧИЛОСЬ БОЛЬШЕ НУЖНОГО ПО ЗАДАНИЮ КОЛИЧЕСТВА, ТО ВСЁ В ПОРЯДКЕ. ЕСЛИ ЖЕ У ВАС НАМНОГО МЕНЬШЕ – ПРИДЁТСЯ РЕДАКТИРОВАТЬ

КЛЕТКИ И ЦИФРЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОДИНАКОВОГО РАЗМЕРА! ПОЭТОМУ, НЕЛЬЗЯ В КАКОМ-ТО МЕСТЕ УВЕЛИЧИТЬ КЛЕТКИ, А В ДРУГИХ ОСТАВИТЬ КАК ЕСТЬ. НЕЛЬЗЯ И УМЕНЬШАТЬ ИХ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ, ТОЛЬКО ВСЕ ВМЕСТЕ. ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ, ВЫДЕЛИВ КЛЕТКИ ОБЩЕЙ РАМОЧКОЙ. И ТУТ, ЕСЛИ ВЫ НЕ СГРУППИРОВАЛИ ФОН, У ВАС ВОЗНИКНУТ ОГРОМНЫЕ ПРОБЛЕМЫ: ФОН ВЫДЕЛИТСЯ ВМЕСТЕ С КЛЕТКАМИ. ПРИДЁТСЯ УДАЛЯТЬ КЛЕТКИ ЧТОБЫ НЕ ТРОГАТЬ ФОН ИЛИ ВЫХОДИТЬ ИЗ РАБОТЫ БЕЗ СОХРАНЕНИЯ И ДЕЛАТЬ КЛЕТКИ ЗАНОВО.

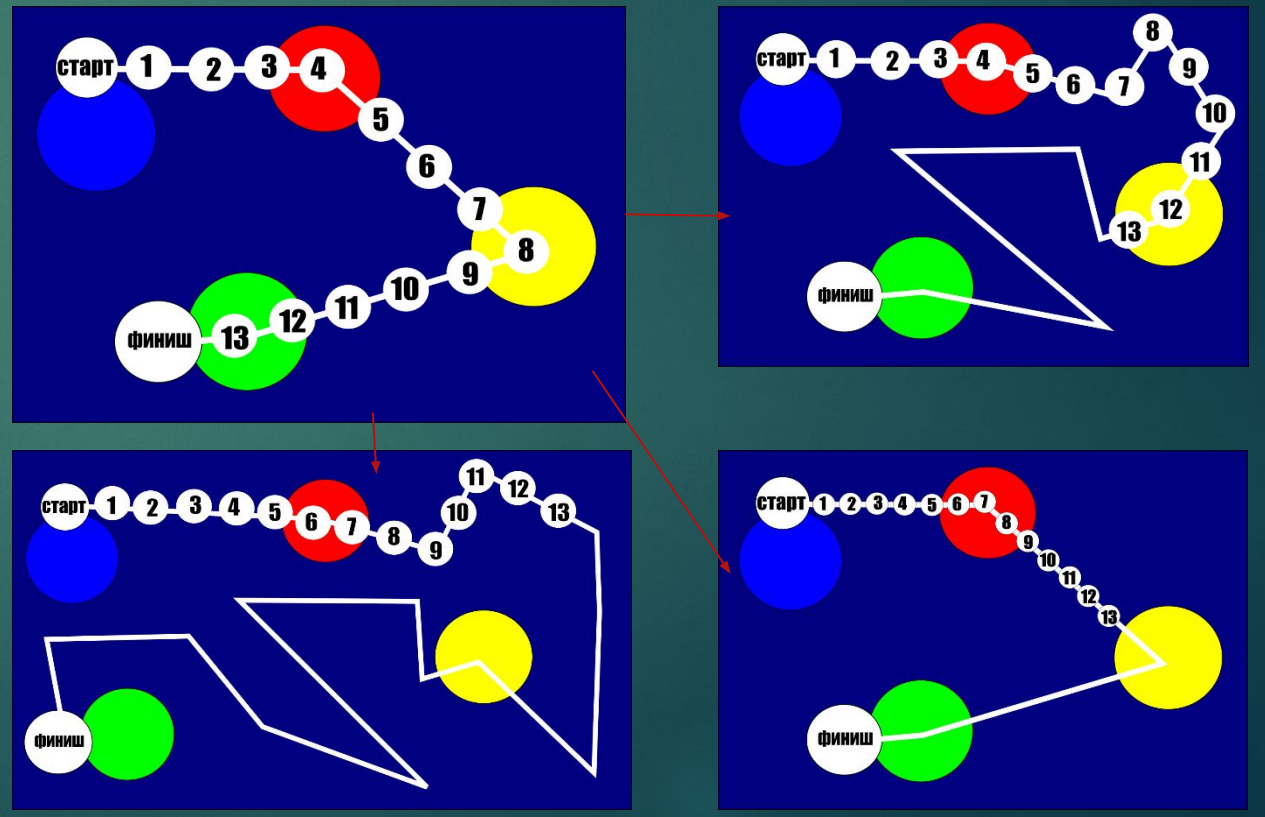
РАССМОТРИМ ВАРИАНТЫ НА ПРИМЕРЕ СХЕМЫ. ЕСЛИ МЫ ПРОЛОЖИЛИ ПУТЬ, РАЗМЕСТИЛИ КЛЕТКИ И НАМ ЯВНО НЕ ХВАТИЛО МЕСТА, МОЖЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗНЫЕ ВАРИАНТЫ.

ПЕРВЫЙ, ЭТО УВЕЛИЧИТЬ ПУТЬ, ДОБАВЛЯЯ НОВЫЕ ТОЧКИ И РАСТЯГИВАЯ ЕГО ПО ПУСТЫМ ЧАСТЯМ КАРТЫ. ДЛЯ ЦЕПИ СОБЫТИЙ ЭТОТ СПОСОБ НЕ ГОДИТСЯ.

ВТОРОЙ, ЭТО ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ КЛЕТКИ И УМЕНЬШИТЬ ИХ ОДНОВРЕМЕННО. ТАК ОНИ ОСТАНУТСЯ РОВНЫМИ.

ТРЕТИЙ СПОСОБ ОСНОВАН НА СОВМЕЩЕНИИ ПЕРВЫХ ДВУХ: УВЕЛИЧИВАЕМ ПУТЬ И УМЕНЬШАЕМ КЛЕТКИ

ЧЕТВЁРТЫЙ СПОСОБ. ЕСЛИ ВЫ ПОПРОБОВАЛИ ВСЕ ТРИ ВАРИАНТА, И ЭТО НЕ ПОМОГЛО – ПРИДЕТСЯ РЕДАКТИРОВАТЬ ФОН. МОЖНО УВЕЛИЧИТЬ ОСНОВУ ПОЛЯ И ОТОДВИНУТЬ ФИНИШ ИЛИ СТАРТ



Задание для третьего этапа

- ПРОЛОЖИТЬ «ПУТЬ»
- ОТМЕТИТЬ СТАРТ И ФИНИШ
- СОЗДАТЬ ДИЗАЙН «КЛЕТОК»
- РАЗМЕСТИТЬ «КЛЕТКИ» НА ЛИНИИ «ПУТИ» (ОКОЛО 100 КЛЕТОК ДЛЯ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ, НЕ МЕНЕЕ 50 ДЛЯ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ)
- ДОБАВИТЬ НУМЕРАЦИЮ КЛЕТОК