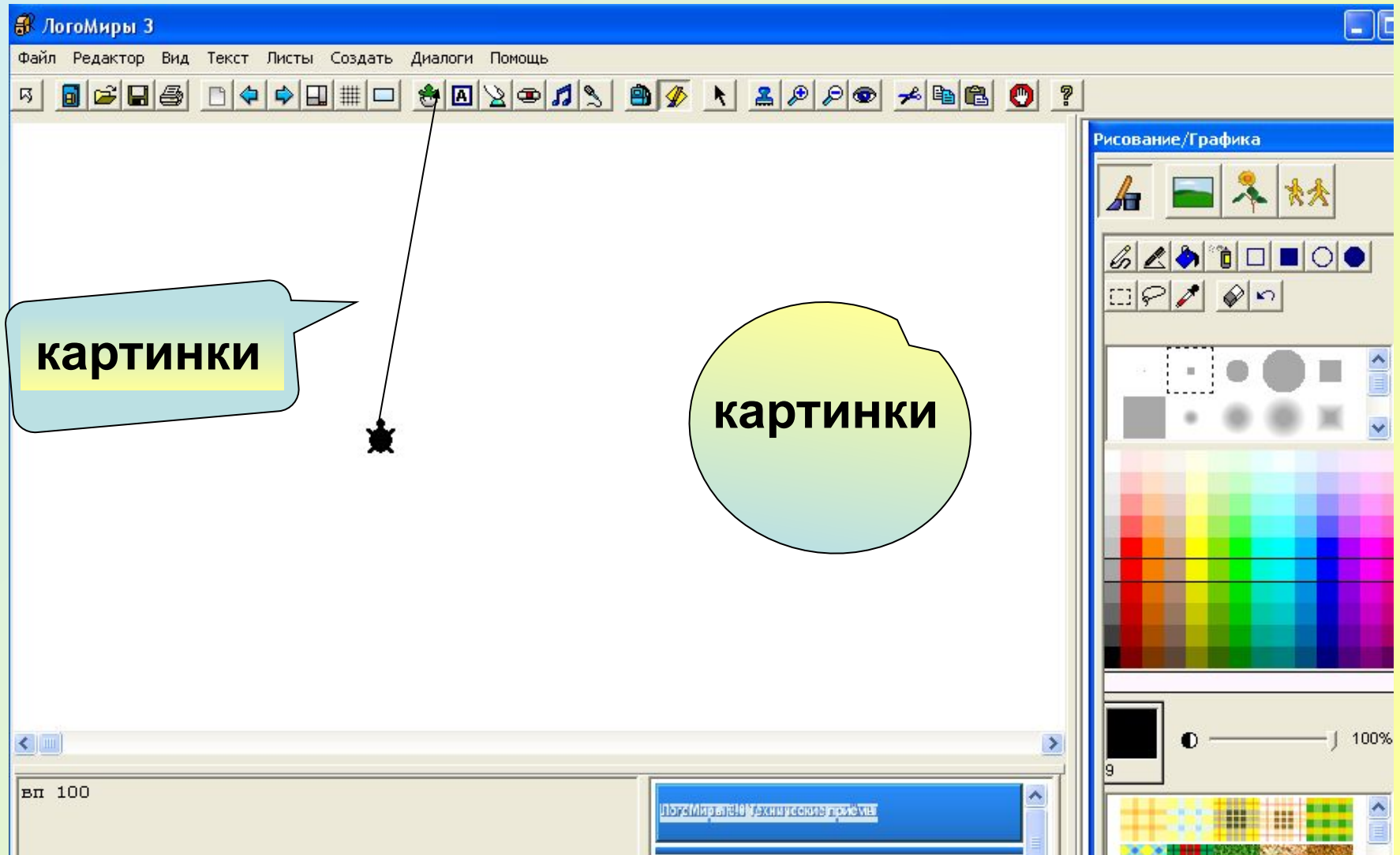


# Занятие 2

## Оживляем картинку



# Кто такие черепашки?



# «Одёжки» для черепашки

The screenshot shows the LogoMирy 3 software interface. The main workspace contains a large pink fish and a small black turtle. Arrows point from the menu options 'шtamп', 'увеличить', and 'уменьшить' to their respective icons in the top toolbar. A green rounded rectangle contains the text 'Щелкаем по форме'.

шtamп

увеличить

уменьшить

Щелкаем по форме

ЛогоMирy 3

Файл Редактор Вид Текст П-сты Создать Диалогн Поискъ

Рисование / графика


Начало

- ★ Черепашки (загрузка)
- ★ Черепашки (анимация)
- ★ Фламы и голубишка вилеулет

Процедуры Проект

Процессы Формы

Готовый: 1шт1

- И «одетая» и «неодетая» черепашка умеет оставлять не только следы лапок, но и собственные фотографии на листе проекта. Черепашек можно штамповать сколько захочется с помощью инструмента «штамп»  . Щелкните на этот инструмент, а потом на черепашку. Отнесите черепашку на новое место. Вы увидите, что ее образ остался на листе. Его можно стирать, так же как и все остальные графические образы, но перетаскивать как черепашку нельзя..
- При штамповке можно легко потерять черепашку среди ее образов. Если это случилось, можно попробовать подвинуть отштампованные рисунки. Если изображение не двигается, то это не черепашка. Можно также выбрать в меню РЕДАКТОР пункт ВЫДЕЛИ ВСЕ. У настоящих черепашек появятся серые «пипочки» по краям.

С помощью такой технологии можно украсить свой проект садами и лесами, полями и огородами.

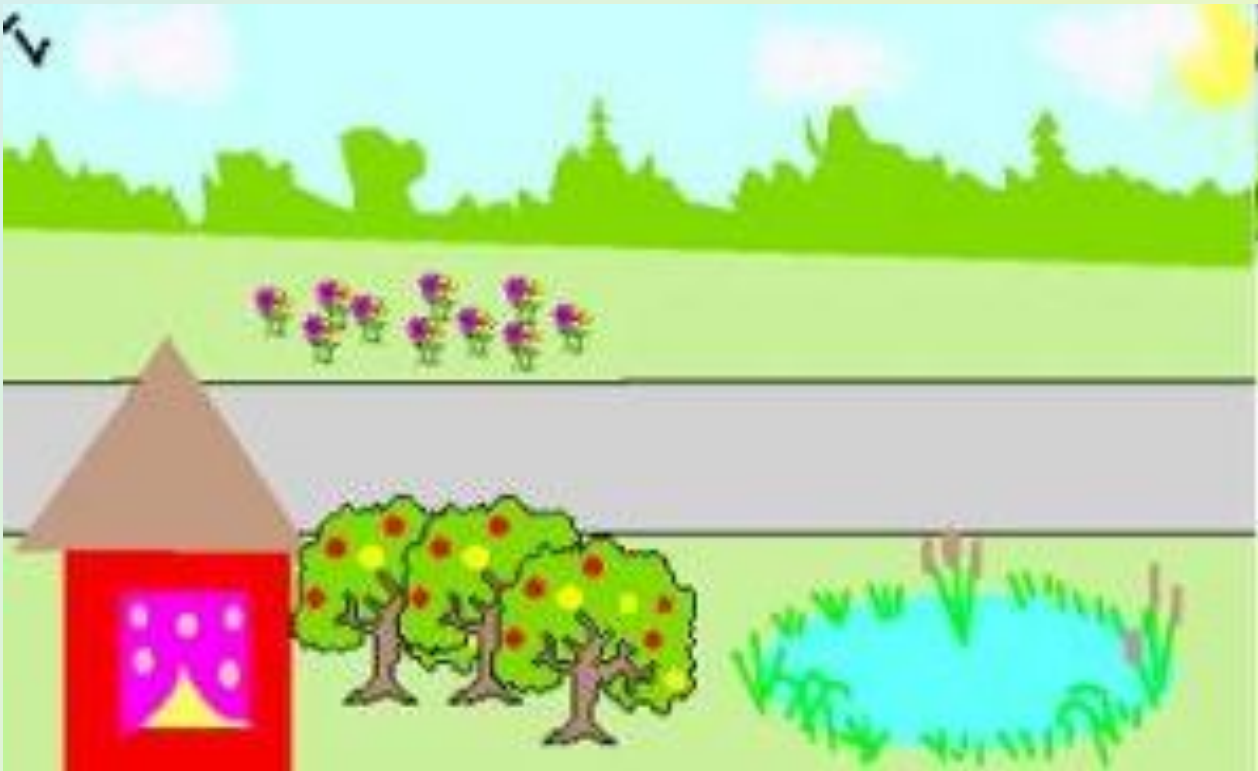



Рисунок с «отпечатанным» садом.

# Черепашка движется

1. Создайте новую черепашку.
2. Выберите в Наборе форм  сразу все «кадры». Для этого нажмите и держите клавишу **Shift** и щелкайте на формах.
3. Теперь щелкните по черепашке.
4. Нажмите на черепашке правой кнопкой мыши. В открывшемся выпадающем меню выберите пункт **Оживить**.



# Как изменить скорость движения по экрану

Откройте рюкзак черепашки (ПК мыши по черепашке) и в закладке **Правила** замените параметр к команде **ВПЕРЁД**.

- ✓ Чтобы движение было медленнее, заменим **вп 5 жди 1** на **вп 3 жди 1**;
- ✓ Чтобы стояла на месте, установим нулевую длину шага: **вп 0 жди 1**

# Как изменить частоту смены кадров

- «Поиграйте» с параметром команды **жди**. Увеличьте паузу или попробуйте вовсе удалить её из инструкции.





# Движение в другую сторону

Черепашка движется туда, куда она смотрит.

Один из способов:

Нажать и держать клавишу **Shift**, и в то же время просто потянуть черепашку в нужном направлении.

# ЗАДАНИЕ

- Попробуйте отштамповать на рисунке проекта деревья, кусты или цветы так, чтобы получилась аллея, клумба или сад.

