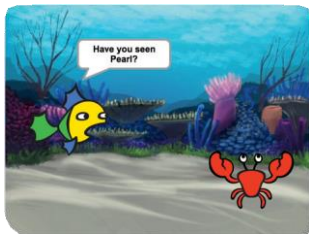
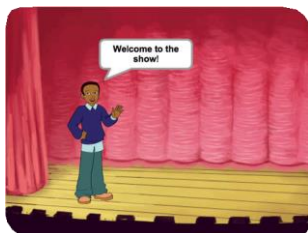


Animatsiooni kaardid



**Vali tegelased, lisa vestlus ja koosta
animatsioon.**

Animatsiooni kaardid

Alusta esimese kaardiga ja seejärel
proovi ka teisi:

- Animatsiooni algus
- Tegelase ilmumine
- Vestlus
- Tausta vahetamine
- Liikumine
- Taustale ilmumine
- Interaktiivsus
- Hääle lisamine
- Nupuvajutus

Animatsiooni algus

Vali stseen ja pane tegelane rääkima.

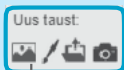


Animatsiooni algus

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE

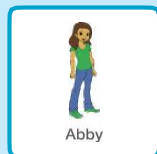


Vali taustapilt.



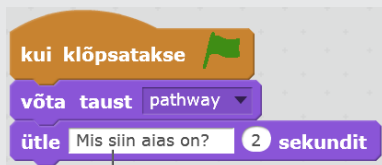
pathway

Vali tegelane.



Abby

2) LISA SEE KOOD



Trüki siia, mida tegelane öelda võiks.

3) KATSETA!

Klõpsa alustamiseks rohelist lippu.



Tegelase ilmumine

Pane uus tegelane ilmuma ekraanile



Tegelase ilmumine

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE

Vali tegelane.



Klõpsa

Helindid

Uus heli:



Siis vali heli nagu näiteks *fairydust*.

2) LISA SEE KOOD

Klõpsa

Skriptid



3) KATSETA!

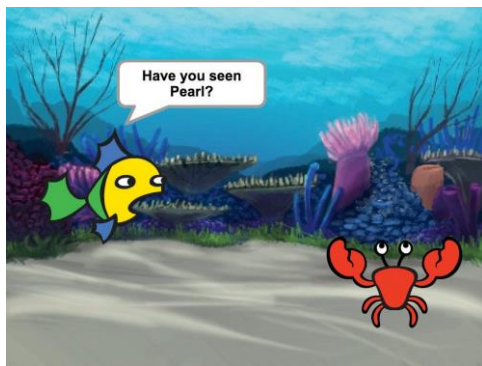
Klõpsa rohelist lippu.



Vestlus



Pane tegelased rääkima omavahel.





1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE

Vali kaks tegelast.



Fish2



Crab

2) LISA SEE KOOD



kui klõpsatakse



ütle Kas sa Nemot oled näinud? 2 sekundit

ütle Ma ei leia teda üles! 2 sekundit

teata teade1

Teata teade1.



kui teade teade1

ütle Jah! Tule minu järel! 2 sekundit

Mida see tegelane peaks tegama kui tuleb teade?

3) KATSETA!

Klõpsa rohelist lippu.



NIPP



Uue sõnumi jaoks saab klõpsata ning valida "uus teade..."

Tausta vahetamine

Muuda tausta ja pane
tegelane midagi tegema.

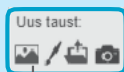


Tausta vahetamine

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE



Vali kaks tausta.



Vali tegelane.

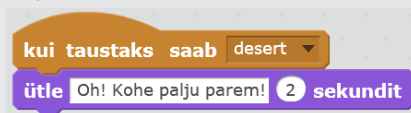


2) LISA SEE KOOD



Trüki, mida tegelane öelda võiks.

Mis juhtub siis, kui taust muutub?



3) KATSETA!

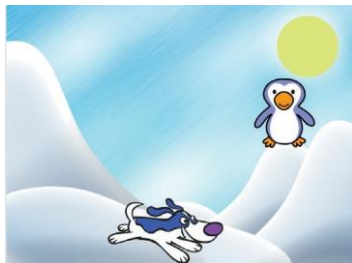
Klõpsa rohelist lippu.



Liikumine



Pane tegelane liikuma üle ekraani.

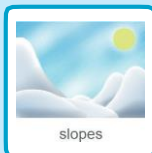




1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE



Vali taust.



Vali tegelane.



2) LISA SEE KOOD



kui klõpsatakse



osuta suunas 120

mine x: -190 y: 60

liigu 1 sekundiga x: -20 y: -170

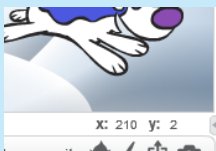
osuta suunas 90

Pane alguskoht.

Liigu uude kohta.

NIPP

Lohista alguses oma tegelane, kus ta olla võiks ja alles siis lisa tükk "mine ...".



Sest need koordinaadid näitavas alguses alati kohta, kus tegelane parasjagu asub.

Ilumine ekraanile

Vaheta tausta ja pane uus
tegelane ilmuma ekraanile.

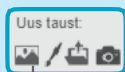


Ilumine ekraanile

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE



Vali kaks tausta.



bedroom2



winter

Vali tegelane.



Bear1

2) LISA SEE KOOD



Klõpsa taustale.



Vaheta see taust.



kui klõpsatakse

peida

Peida alguses



Ilmu selle taustaga.

3) KATSETA!

Klõpsa rohelist lippu.



Interaktiivsus



Pane spraidile klōpsates see midagi tegema.



Interaktiivsus

scratch.mit.edu



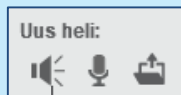
1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE

Vali sprait.



Klõpsa

Helindid



Vali heli, mis kõlab
kinki avades.

2) LISA SEE KOOD

Klõpsa

Skriptid



Vali heli.

Proovi erinevaid efekte.

3) KATSETA!

Klõpsa alustamiseks spraidile.

NIPP



Lõpetamiseks vajuta punast
stopp-nuppu.

Hääle lisamine



Lindista enda häält ja pane tegelane rääkima.



Hääle lisamine

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE

Vali tegelane.



Klõpsa

Helindid



Klõpsa ikoonile.
(Lindistamiseks
on vaja
mikrofoni)



Klõpsa hääle
lindistamiseks.

2) LISA SEE KOOD

Klõpsa

Skriptid



3) KATSETA!

Klõpsa rohelisele lipule.



Nupuvajutus



Stseeni vahetamiseks vajuta nupule

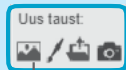


Nupuvajutus

scratch.mit.edu



1) TAUSTA JA SPRAIDI LISAMINE



Vali kaks tausta.



atom playground



basketball-court1-a

Vali sprait nupu jaoks nagu näiteks nool.

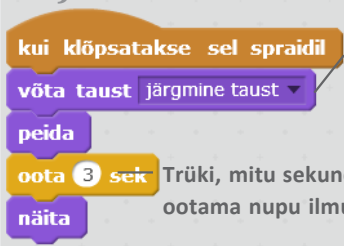


Arrow1

2) LISA SEE KOOD



Arrow1



Vali menüüd klõpsates "järgmine taust"

Trüki, mitu sekundit peab ootama nupu ilmumist.

3) KATSETA!

Klõpsa noolele.

NIPP

Lisa see koodijupp noolele algse tausta lisamiseks. Seejärel klõpsa rohelist lippu.

