

Планирование анимационной истории

Буклет о деятельности

Спланировать последовательность событий для создания сюжетного повествования.

Имя _____

Сорт _____



Планирование анимационной истории

Спланировать последовательность событий для создания сюжетного повествования.



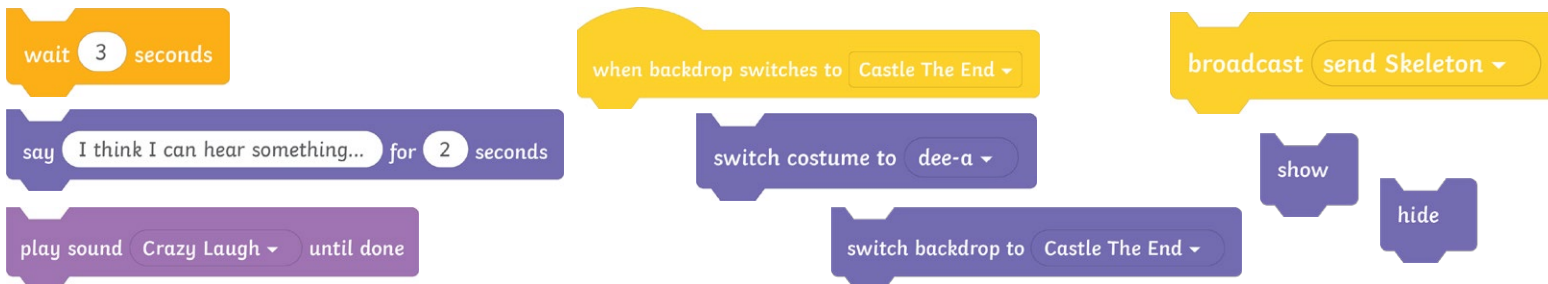
В таблице ниже приведен пример первой сцены в истории замка с привидениями. Используя Scratch, можете ли вы выбрать подходящие **спрайты** и **фоны** и спланировать свою собственную историю на следующих страницах?



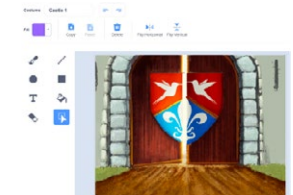
Фон: Имя: Замок 2

Спрайт	сказать	ждать	воспроизводить звук	сменить костюм на	Другие события
Ди	Эй, смотри - а замок! на 2 секунды	Никто	Никто	Ди-и	После того, как Ди и Эбби поговорят друг с другом, появится стрелка (Стрелка1). Стрелка — это кнопка, которая приведет вас к следующей сцене.
Эбби	Давай зайдем внутрь! на 2 секунды	Подождите 3 секунды	Никто	Эбби-д	

Вы можете использовать некоторые из этих блоков в своей истории:



Вы можете использовать этот фон в своей истории: **Замок 1**



Планирование анимационной истории

Спланировать последовательность событий для создания сюжетного повествования.



ФонИмя:

Спрайт	сказать	ждать	воспроизводить звук	сменить костюм на	Другие события
Ди					
Эбби					
Рыцарь					
Скелет					
Летучая мышь					



Планирование анимационной истории

Спланировать последовательность событий для создания сюжетного повествования.



ФонИмя:

Спрайт	сказать	ждать	воспроизводить звук	сменить костюм на	Другие события
Ди					
Эбби					
Рыцарь					
Скелет					
Летучая мышь					



Планирование анимационной истории

Спланировать последовательность событий для создания сюжетного повествования.



ФонИмя:

Спрайт	сказать	ждать	воспроизводить звук	сменить костюм на	Другие события
Ди					
Эбби					
Рыцарь					
Скелет					
Летучая мышь					

