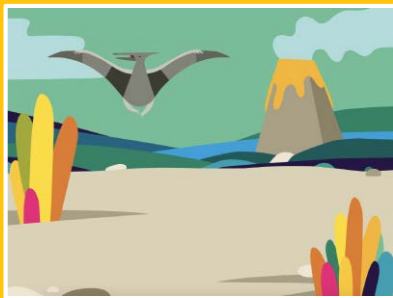


برگه‌های ساخت انیمیشن



با به حرکت درآوردن بازیگرها، به آن‌ها جان بدهید.

برگه‌های ساخت انیمیشن

به ترتیب زیر از کارت‌ها استفاده کن:

- حرکت دادن با کلیدهای جهت‌دار
- بالا و پایین پریدن بازیگر
- تغییر حالت‌ها
- حرکت از جایی به جای دیگر
- جلوه قدم زدن
- جلوه پرواز کردن
- جلوه صحبت کردن
- نقاشی یک جلوه

حرکت با کلیدهای جهت دار

با استفاده از کلیدهای جهت دار، بازیگرتان را به اطراف حرکت دهید.



حرکت با کلیدهای جهت دار

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس‌زمینه انتخاب کن.



Soccer 2



بازیگری را انتخاب کن.

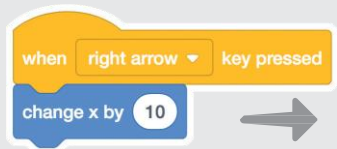


Pico Walking

این کد را اضافه کن

تغییر x

بازیگر را به چپ و راست حرکت دهید.



برای بالا بردن بازیگر از یک عدد منفی استفاده کن.

تغییر y

بازیگر را به بالا و پایین حرکت دهید.



برای پایین آوردن بازیگر از یک عدد منفی استفاده کن.

امتحان کن



برای حرکت دادن بازیگرتان به اطراف از کلیدهای جهت دار استفاده کن.

بالا و پایین پریدن بازیگر

با استفاده از کلیدی به بالا و پایین بپرید.



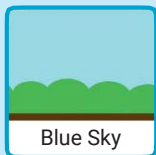
بالا و پایین پریدن بازیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



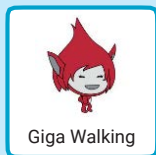
تصویری را برای پس‌زمینه
انتخاب کن.



Blue Sky

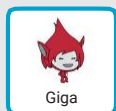


بازیگر/شکلی دلخواه را
انتخاب کن.

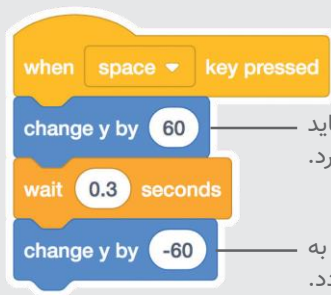


Giga Walking

این کد را اضافه کن



Giga



اینجا بنویس که چقدر بالا باید
بپرد.

عددی منفی را بنویس تا به
پایین برگردد.

امتحان کن



کلید Space صفحه کلید را بزن.

تغییر حالت‌ها

با زدن کلیدی حالت بازیگرتان را تغییر دهید.



تغییر حالت‌ها

scratch.mit.edu

آماده شو

یک بازیگر که چندین حالت (Costume) دارد مانند Max را انتخاب کن.



برای مشاهده حالت‌های مختلف یک تصویر، موس را بر روی شکل‌های کتابخانه تصاویر لحظه‌ای نگه‌دار.



برای مشاهده همه حالت‌های یک شکل بر روی **Costume** کلیک کن.

این کد را اضافه کن



بر روی **Code** کلیک کن.



یکی از حالت‌ها را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

امتحان کن



کلید Space کیبورد را بزن.

حرکت از جایی به جای دیگر

شکلی را از جایی به جای دیگر حرکت بده.



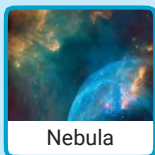
حرکت از جایی به جای دیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



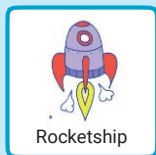
تصویری را برای
پس‌زمینه انتخاب کن.



Nebula



بازیگر/شکلی دلخواه را
انتخاب کن.

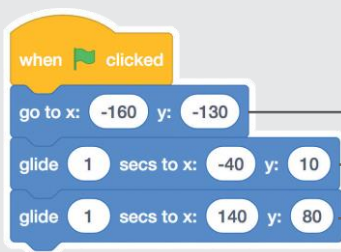


Rocketship

این کد را اضافه کن



Rocketship



نقطه شروع حرکت را مشخص کن.

نقطه‌ای که می‌خواهید به
آنجا برود را مشخص کن.

نقطه پایانی را مشخص کن.

امتحان کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



نکته



اگر شکلی را بر روی صفحه جابجا
شود (Drag)، می‌بینی که
مختصات x و y بلاک در قسمت
بلاک‌ها تغییر می‌کند.

جلوه قدم زدن

ساخت جلوه قدم زدن و یا دویدن بازیگران



جلوه قدم زدن

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای
پس‌زمینه انتخاب کن.



Jungle



یکی از شکل‌هایی که در
حال راه رفتن و یا دویدن
است را انتخاب کن.



Unicorn Running

این کد را اضافه کن



Unicorn Running



امتحان کن



برای شروع روی پرچم
سبز کلیک کن.

نکته



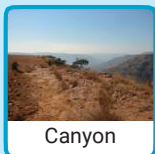
اگر می‌خواهید که حرکت آهسته‌تر شود،
دستور **wait** را در داخل حلقه **repeat** اضافه
کن.

جلوه پرواز کردن

بازیگری می‌سازیم که بال بزند و بر روی استیج حرکت کند.



آماده شو



Canyon

تصویری را برای پس‌زمینه
انتخاب کن.

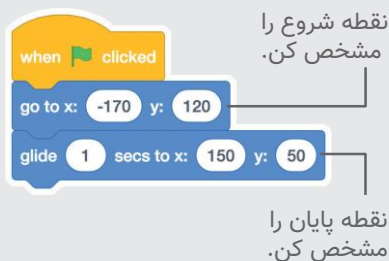


Parrot

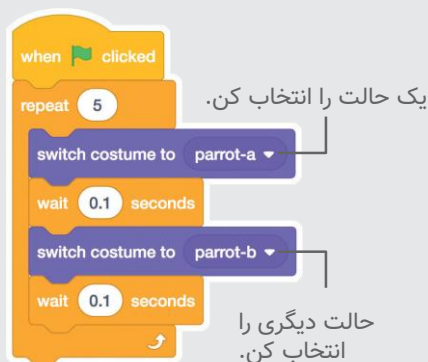
طوطی (parrot) را انتخاب کن.
(یا هر چیزی دیگری که پرواز می‌کند.)

این کد را اضافه کن

حرکت بر روی صحنه



بال زدن



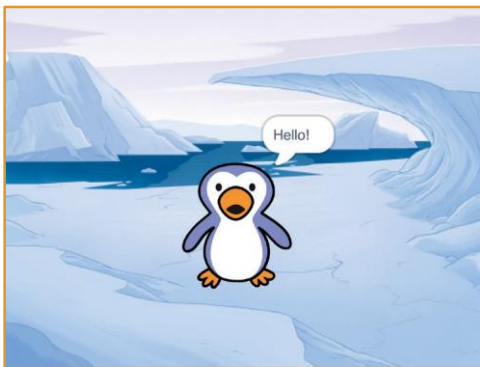
امتحان کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



جلوه صحبت کردن

ساخت جلوه صحبت کردن یک بازیگر



Talking Animation

scratch.mit.edu

آماده شو



Penguin 2 را انتخاب کن.

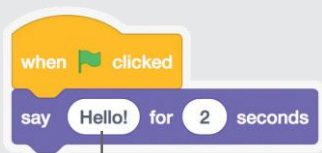


برای دیدن همه حالت‌های
پنگوئن بر روی **Costumes**
کلیک کن.

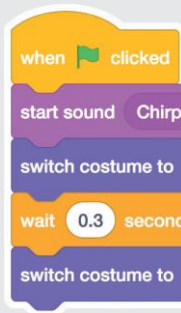
این کد را اضافه کن



بر روی **Code** کلیک کن.



اینجا بنویسید که بازیگر شما
چه چیزی را باید بگوید.



یک حالت را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

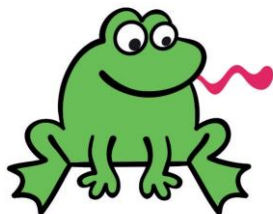
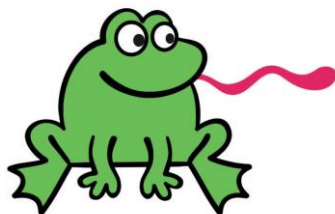
امتحان کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



نقاشی یک جلو

برای ساخت جلوه ویژه مورد نظرتان، حالت‌های بازیگران را ویرایش کن.



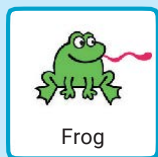
نقاشی یک جلوه

scratch.mit.edu

آماده شو



بازیگر/شکلی دلخواه
را انتخاب کن.



Frog

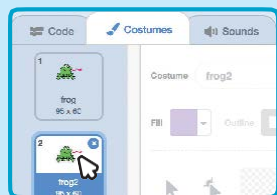


بر روی **Costumes** کلیک کن.



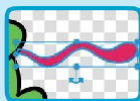
برای تکثیر کردن یکی از
حالت‌ها بر روی آن right-click
کن و duplicate را بزنید.

حالا دو حالت کاملا مجزا دارید.



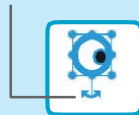
برای ویرایش یکی از حالت‌ها
بر روی آن کلیک کن.

ابزار **Select** را بزنید.



برای کشیدن و جمع کردن یکی از
قسمت‌ها، آن را انتخاب کن.

برای چرخاندن شکل، از دستگیره
کوچکی که می‌بینید، استفاده کن.



این کد را اضافه کن



بر روی **Code** کلیک کن.

از دستور/بلاک
next costume
برای اجرای جلوه‌ای که
ساخته‌اید، استفاده کن.

امتحان کن



برای شروع روی پرچم
سبز کلیک کن.