

Bir Karakteri Hareketlendir Kartları



Animasyonla karakterlere hayat verin.

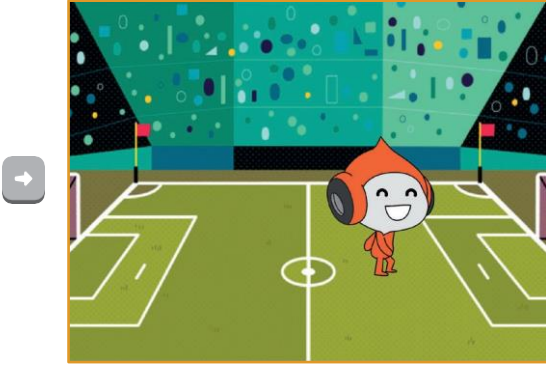
Bir Karakteri Hareketlendir Kartları

Kartları istediğin sıraya göre kullan:

- Yön Tuşları ile Hareket Ettir
- Bir Karakteri Zıplat
- Hareketini Değiştir
- Bir Yerden Bir Yere Süzülme
- Yürüyen Animasyon
- Etrafta Uç
- Konuşan Animasyon
- Bir Animasyon Çiz

Yön Tuşları ile Hareket Ettir

Karakterini etrafta hareket ettirmek için yön tuşlarını kullan.



Yön Tuşları ile Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Soccer 2



Bir karakter Seç.

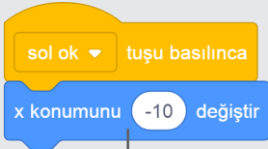
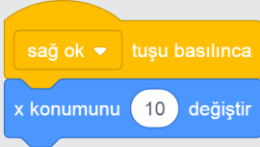


PicoWalking

KODLA

x Konumunu Değiştir

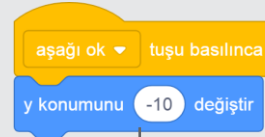
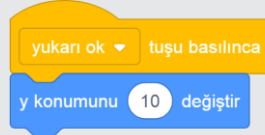
Karakterini sağa sola hareket ettir.



Sola doğru hareket ettirmek için eksi işareti koy.

y Konumunu Değiştir

Karakterini aşağı yukarı hareket ettir.



Aşağı doğru hareket ettirmek için eksi işareti koy.

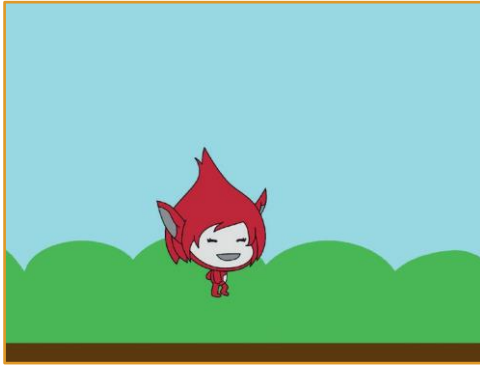
DENE



Karakterini etrafta hareket ettirmek için klavyeden yön tuşlarına bas.

Bir Karakteri Zıplat

Karakterini zıplatmak için bir tuşa bas.



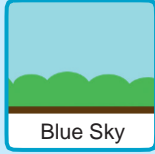
Bir Karakteri Zıplat

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Blue Sky



Bir karakter seç.



Giga Walking

KODLA



Giga

boşluk ▼

tuşuna basılınca

y konumunu

60

değiştir

Ne kadar yükseğe zıplayacağını yaz.

0.3

saniye bekle

y konumunu

-60

değiştir

Aşağı geri dönmesi için eksi işareti koy.

DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Hareketini Deęiřtir

Bir tuřa bastıęında karakterinin hareketlenmesini saęla.



Hareketini Deęiřtir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Birden fazla kostüme sahip bir karakter seç, örneęin Max.



Kukla kütüphanesindeki kuklaların farklı kostümleri olup olmadığını görmek için fare imleci ile üzerine gel.

Kostümler



Tüm kostümleri görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



boşluk tuşu basılınca

max-c kılığına geç

Bir kostüm seç.

0.3 saniye bekle

max-b kılığına geç

Farklı bir kostüm seç.

DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Bir Yerden Bir Yere Süzülme

Karakterinin bir yerden başka bir yere
süzülerek gitmesini sağla.



Bir Yerden Bir Yere Süzülme

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Nebula



Bir karakter seç.



Rocketship

KODLA



Rocketship



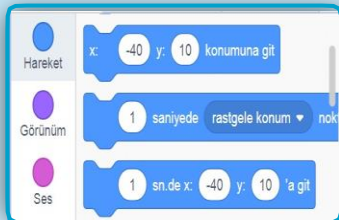
Başlangıç
konumunu belirle.

Süzülerek gideceği
noktayı belirle.

Bitiş noktasını belirle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa tıkla.



Bir kuklayı
sürüklediğinde, kuklanın
blok paletindeki x ve y
konumları güncellenir.

Yürüyen Animasyon

Yürüyen ya da koşan bir karakter yap.



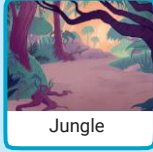
Yürüyen Animasyon

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Jungle



Yürüyen ya da
koşan bir kukla seç



Unicorn Running

KODLA



Unicorn Running



DENE



Başlamak için yeşil
bayrağa tıkla.

İPUCU



Eğer animasyonu yavaşlatmak
istersen, tekrar bloğunun içine
bekle bloğunu eklemeyi dene.

Etrafta Uç

Uçan bir karakterin bir yerden bir yere kanatlarını çırparak gitmesini sağla.



Erafta Uç

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Canyon



Papağan veya uçan
başka bir kukla seç.

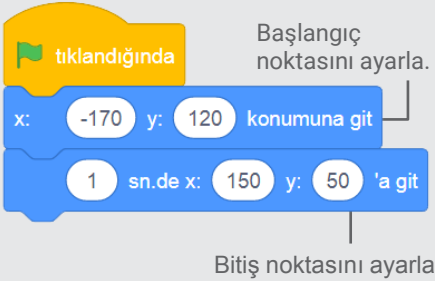


Parrot

KODLA

Ekran Boyunca

Havada Süzülme



Kanat Çırpma



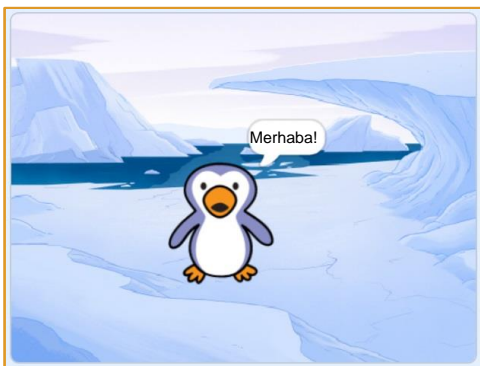
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Konuřan Animasyon

Bir karakter se ve bir řeyler syler.



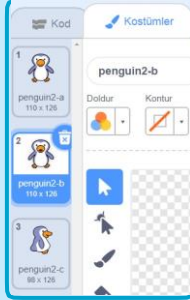
Konuřan Animasyon

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Penguin 2'yi seę.



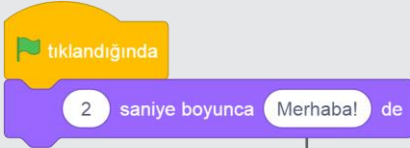
Kostümler

Penguen2'nin dięer kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Karakterinin söylemesini istedięin ifadeyi yaz.



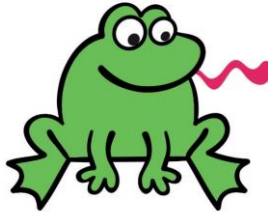
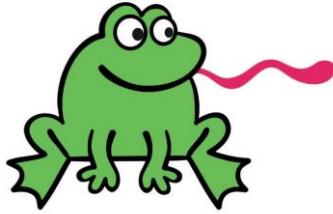
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağı bas.



Bir Animasyon Çiz

Kendi animasyonunu oluşturmak için bir kuklanın kostümünü düzenle.



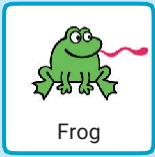
Bir Animasyon Çiz

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir karakter seç.



Frog

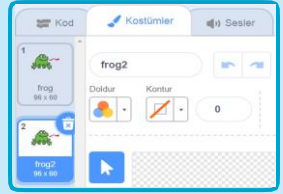
Kostümler

Kostümler sekmesine tıkla.



Bir kostümü kopyalamak için sağa tıkla.

Aynı kostümden 2 tane olmalı.

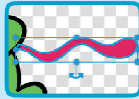


Seçmek ve düzenlemek için kostüme tıkla.

Seç aracına tıkla.



Uzatmak veya kısaltmak üzere kostümden bir bölüm seç.



Seçtiğin bir nesneyi döndürme noktasını sürükleyerek döndür.



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla

bu kukla tıklandığında

sonraki kostüm

0.5

saniye bekle

sonraki kostüm

Karakterini hareketlendirmek için 'sonraki kostüm' bloğunu kullan

DENE



Başlatmak için yeşil bayrağa bas.