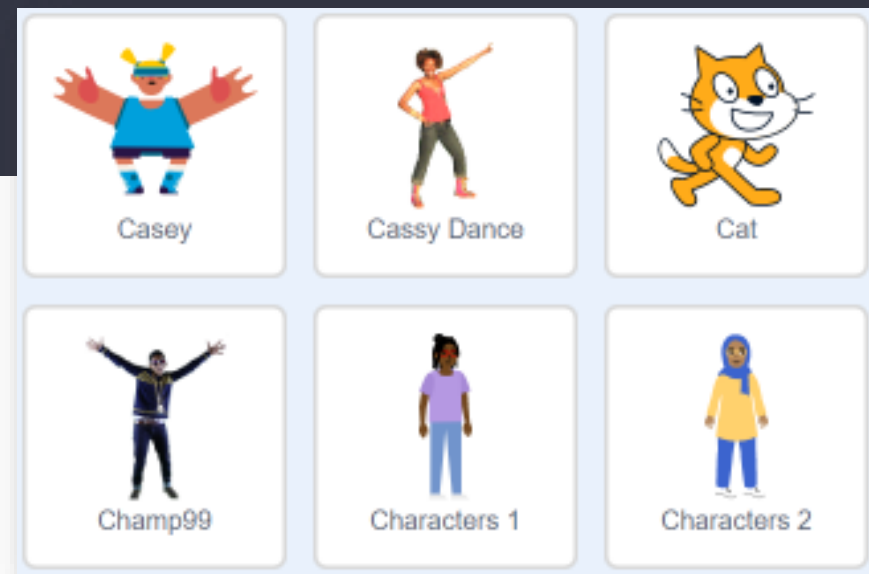


Сьогодні
04.04.2025

Урок
№40-
41



**Образи виконавця. Використання у
проєкті кількох виконавців. Сцена та
звуки. Побудова проєктів з
використанням кількох виконавців,
зміненим тлом сцени та звуками**

Холодно в полі, в саду, на городі,
Зима мандрує по нашій господі.
Тепло і затишно в класі у нас,
Доброго дня, я вітаю всіх вас.



Сьогодні
04.04.2025

Правила поведінки в кабінеті інформатики



Сьогодні
04.04.2025

Повідомлення теми і мети уроку

Сьогодні на уроці ми з вами:

пригадаємо, що таке образ виконавця;

**дізнаємось, як можна змінити образ виконавця або
використати кількох виконавців під час виконання проєкту;**

**навчимося використовувати звуки та змінювати тло Сцени у
проєкті.**

Сьогодні
04.04.2025

Образи виконавця

Ви часто спостерігали, що герої мультфільмів, відеофільмів, кінофільмів, театральних вистав змінюють свій зовнішній вигляд, накладаючи спеціальний грим і змінюючи одяг.



Сьогодні
04.04.2025

Поміркуйте

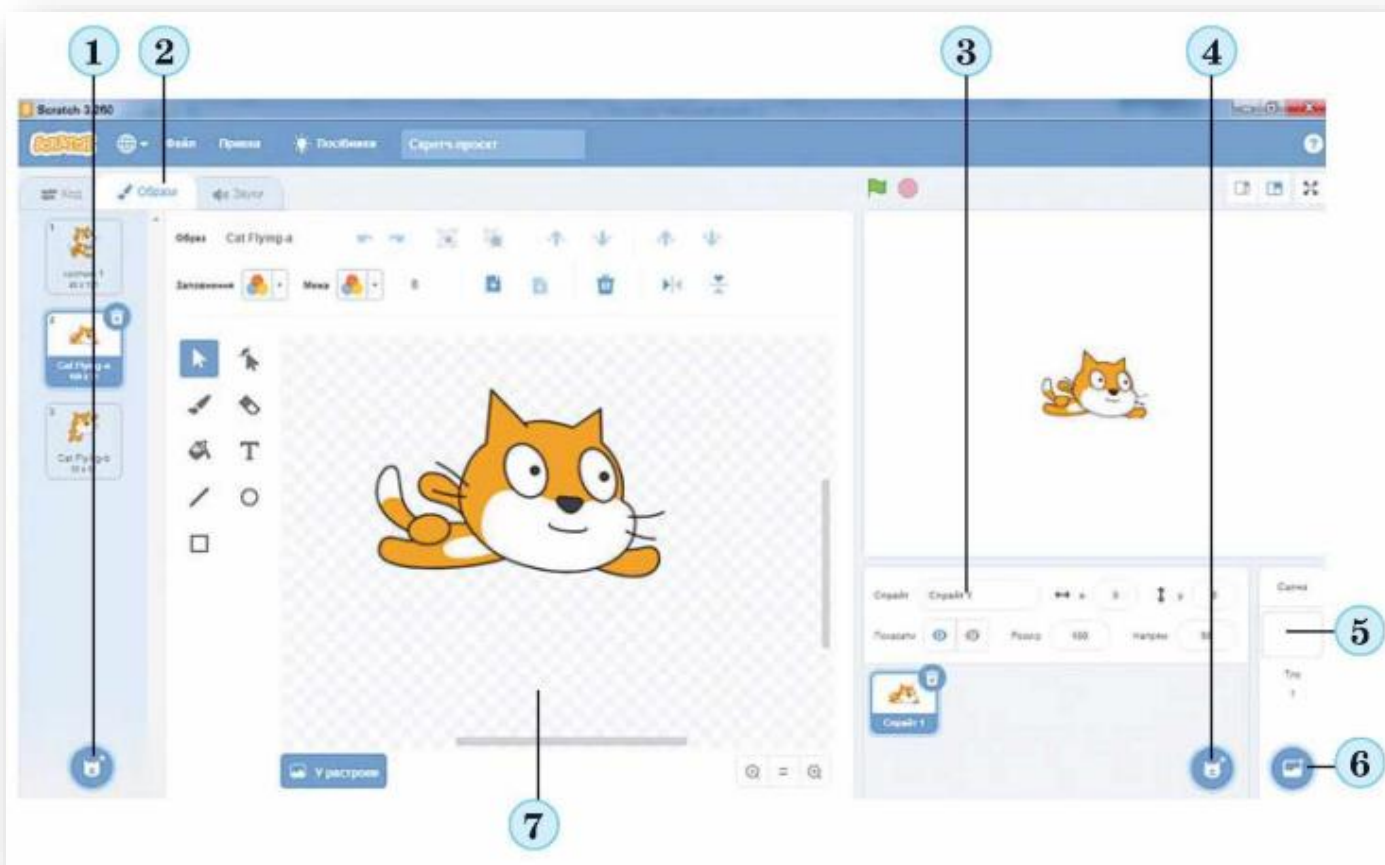


- Для чого герої мультфільмів, кінофільмів, театральних вистав змінюють костюми?
- Чи брали ви участь у показі сценок у вашому класі, школі, театральному гуртку? Якщо так, то яку роль відігравали в цих показах костюми?
- Чи змінюєте ви свій образ протягом дня або протягом тижня? Якщо так, то в яких випадках і з якою метою ви це робите?

У середовищі Scratch 3 виконавці (спрайти) можуть мати кілька образів (інколи кожний образ виконавця називають костюмом). Виконавець у ході виконання проєкту може змінювати образи (костюми), як людина протягом дня (школа, спортивний майданчик, дім, на прогулянці в парку або лісі), як актор на сцені театру тощо.



Образи виконавця розміщуються в лівій частині вкладки *Образи*. Для кожного виконавця існує набір його стандартних образів, які за замовчуванням розміщуються на вкладці *Образи*. Крім того, на цю вкладку можна додати інші образи виконавця.



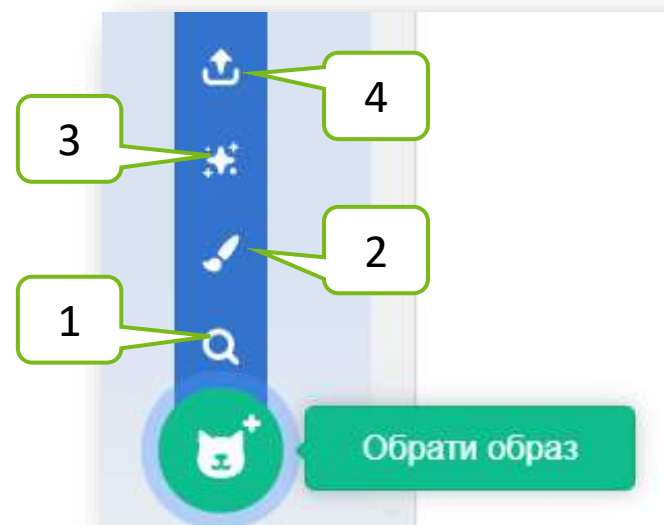
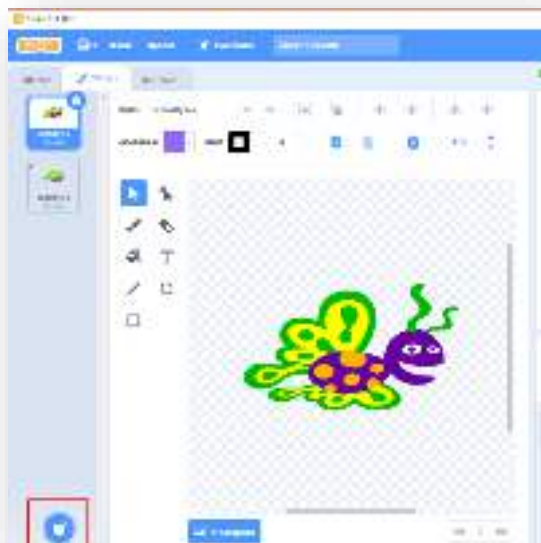
Вкладка Образи, Область спрайтів, тло Сцени:

- 1 — кнопка Обрати образ;
- 2 — вкладка Образи;
- 3 — Область спрайтів;
- 4 — кнопка Обрати спрайт;
- 5 — область тла Сцени;
- 6 — кнопка Обрати тло;
- 7 — графічний редактор

У лівій нижній частині цієї вкладки розміщено кнопку *Обрати образ*, що містить у собі панель із чотирьох кнопок.

- *Обрати образ (1)* – відкрити вікно бібліотеки образів, у якому можна обрати образ виконавця;
- *Малювати (2)* – для малювання нового образу виконавця;
- *Сюрприз (3)* – для додавання на вкладку *Образи* випадкового образу з бібліотеки образів;
- *Вивантажити образ (4)* – завантажити образ із графічного файлу, що зберігається на носії даних.

У центральній частині вкладки *Образи* знаходиться графічний редактор, у якому можна змінити вибраний образ або створити новий образ для виконавця.

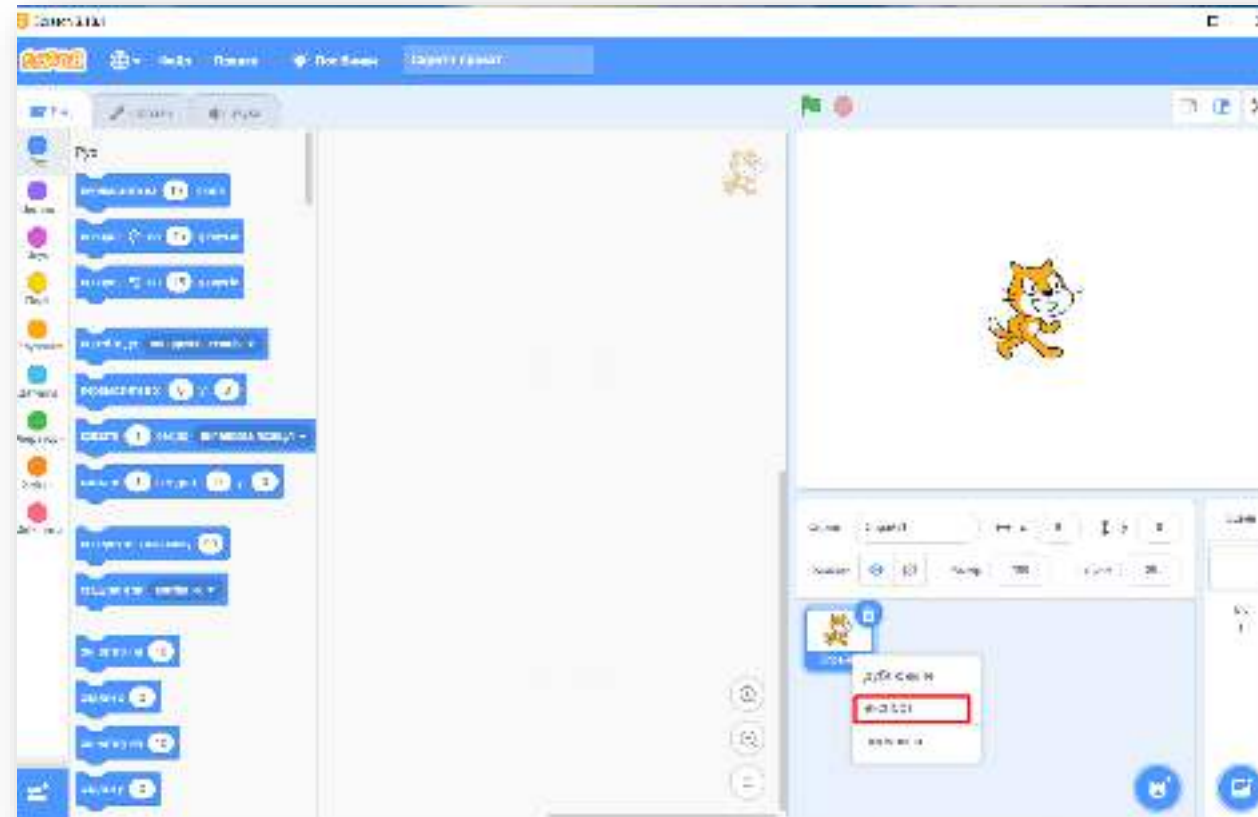




Об'єднайтесь у групи і дослідіть:

- призначення інструментів графічного редактора вкладки *Образи*;
- призначення кнопок і полів графічного редактора вкладки *Образи*.

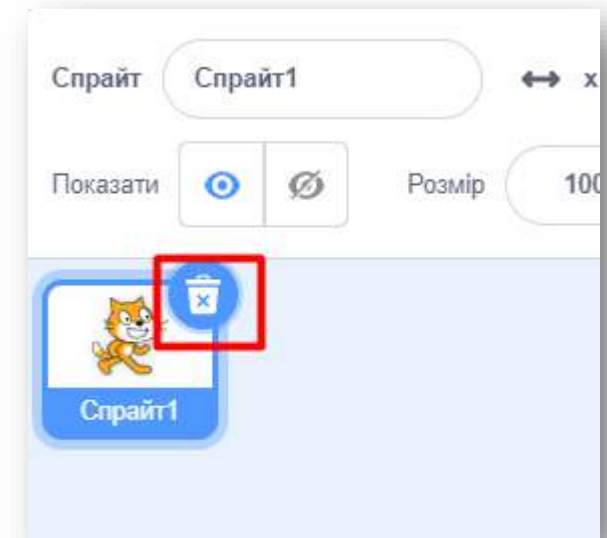
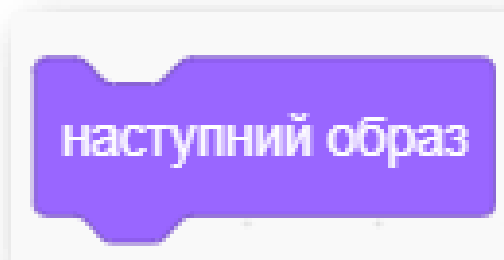
Щоб зберегти на носії змінений у графічному редакторі образ виконавця або створений новий образ виконавця, потрібно виконати команду *експорт* контекстного меню цього виконавця.



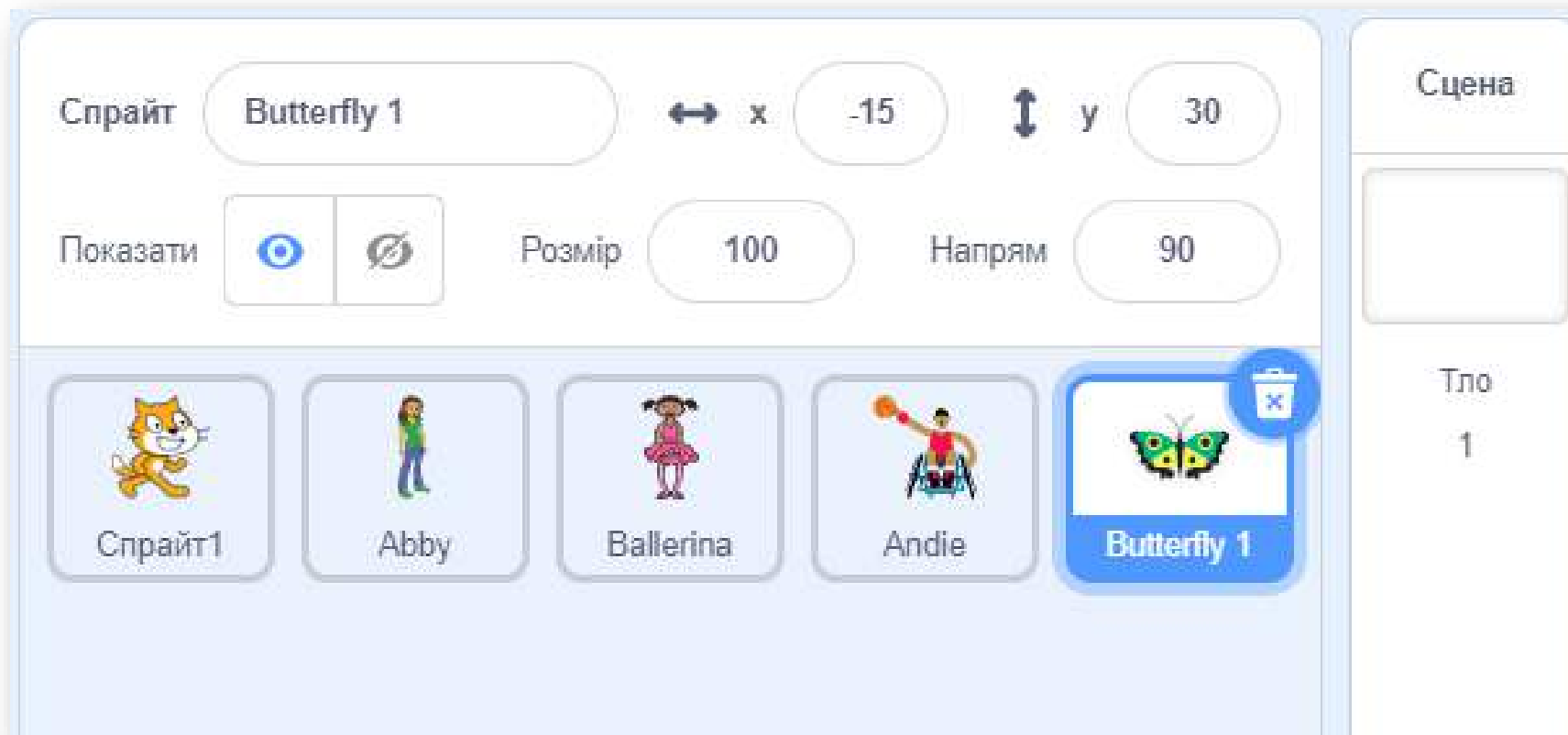
Щоб змінити образ виконавця під час виконання проєкту, можна вставити в проєкт блоки з групи *Вигляд*:

- блок з командою *наступний образ*;
- блок з командою *змінити образ на* і вибрати потрібний образ зі списку цього блока.

Щоб видалити образ виконавця із вкладки *Образи*, потрібно вибрати цей образ, після чого вибрати кнопку із зображенням корзини.

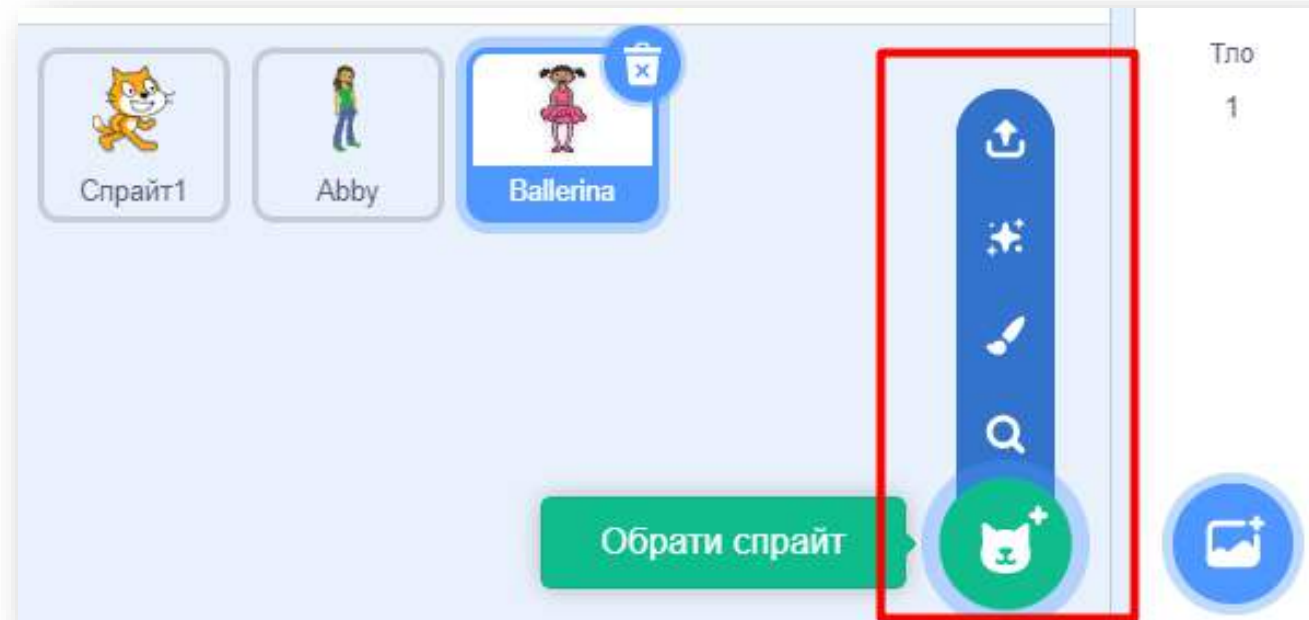


У проєктах можна використовувати не тільки різні образи одного виконавця, а й різних виконавців (спрайтів). Зображення виконавців, які додано до проєкту, розміщуються в *Області спрайтів* під *Сценою*.

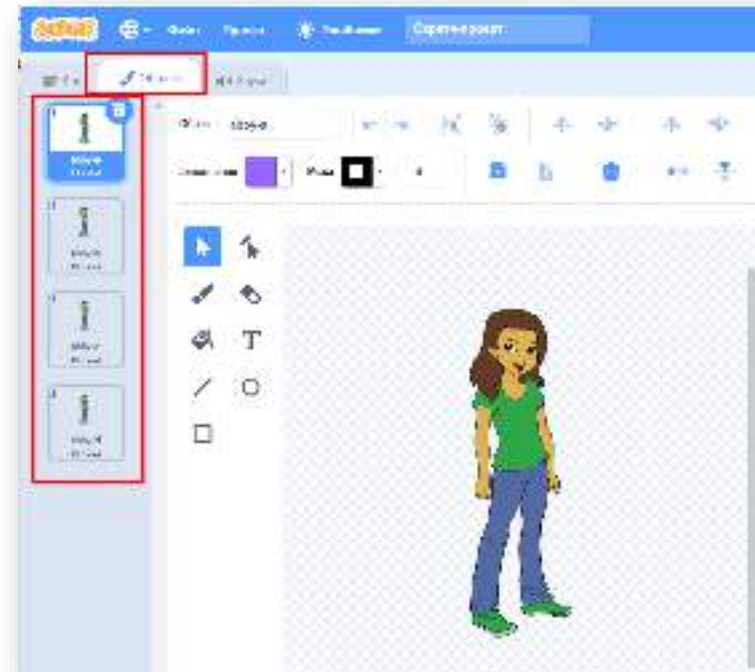
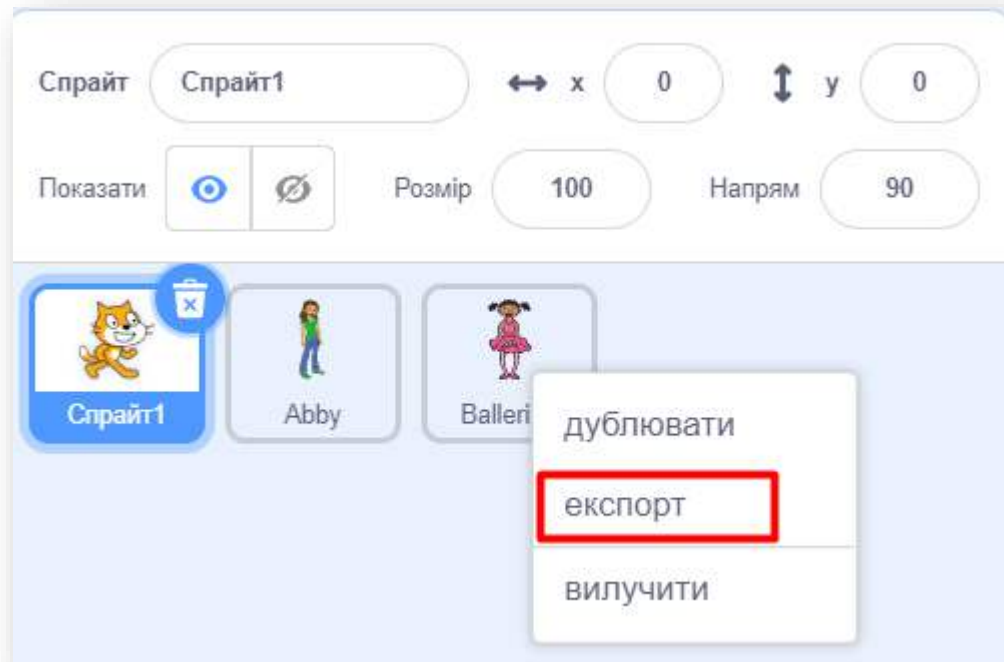


У правій нижній частині *Область спрайтів* розташовано кнопку *Обрати спрайт*. Якщо навести вказівник на цю кнопку, відкривається панель із чотирьох кнопок, аналогічна до панелі кнопки *Обрати образ*:

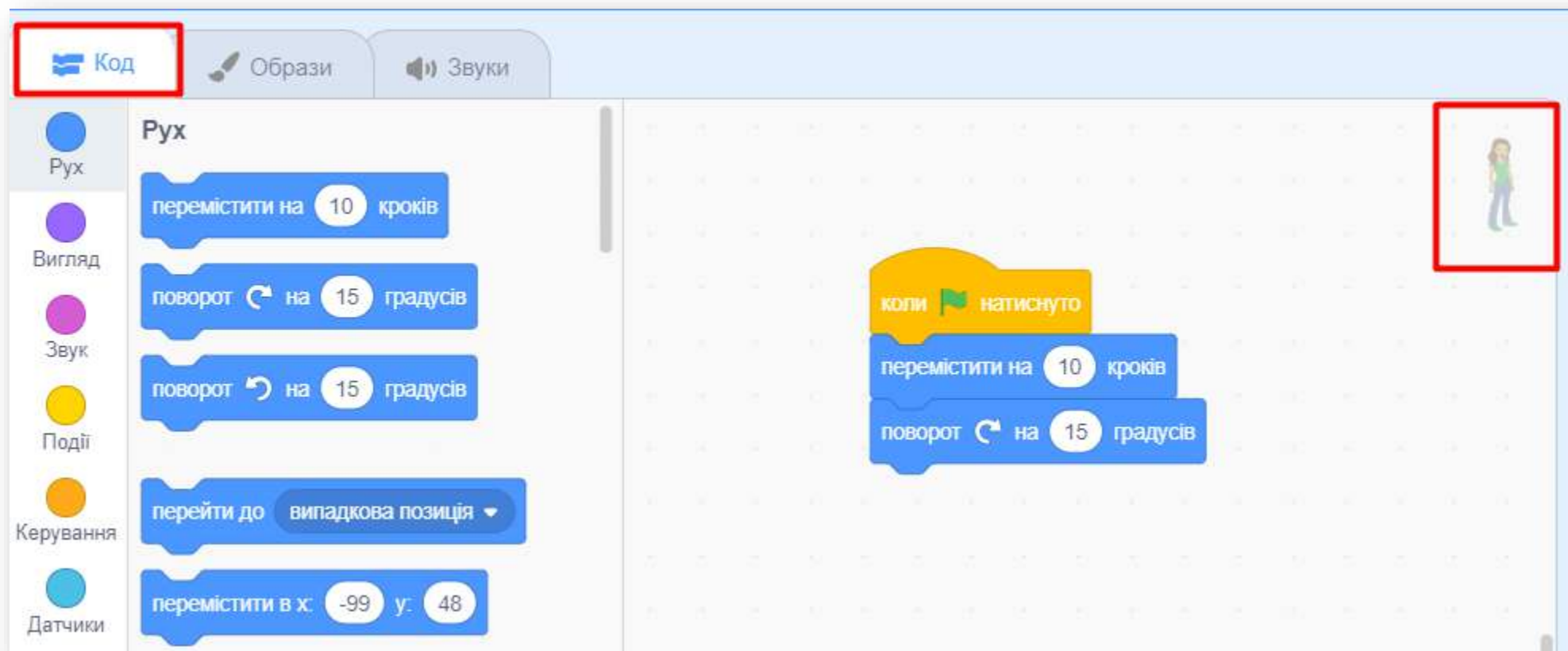
- *Обрати спрайт* — відкрити вікно бібліотеки спрайтів, у якому можна обрати виконавця;
- *Малювати* — малювати нового виконавця;
- *Сюрприз* — додати в *Область спрайтів* випадкового спрайта з бібліотеки спрайтів;
- *Вивантажити спрайт* — завантажити спрайт з графічного файлу, що зберігається на носії даних.



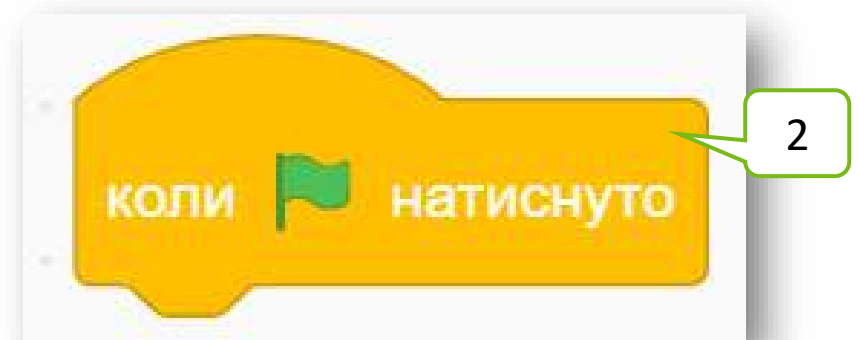
Створений у графічному редакторі новий спрайт або змінений існуючий спрайт можна зберегти на носії, виконавши команду *експорт* контекстного меню цього спрайта в *Області спрайтів*. Після розміщення в Області спрайтів нового виконавця (спрайта) з бібліотеки спрайтів для кожного з них створюється своя вкладка *Образи*, на якій за замовчуванням розміщуються всі образи цього виконавця з бібліотеки образів, а також можуть бути розміщені й інші образи.



Команди проєкту для кожного виконавця створюються на окремій вкладці *Області кода*, яка відкривається після вибору цього виконавця в *Області спрайтів*. Образ вибраного виконавця відображається напівпрозорим у верхньому правому куті *Області кода*.



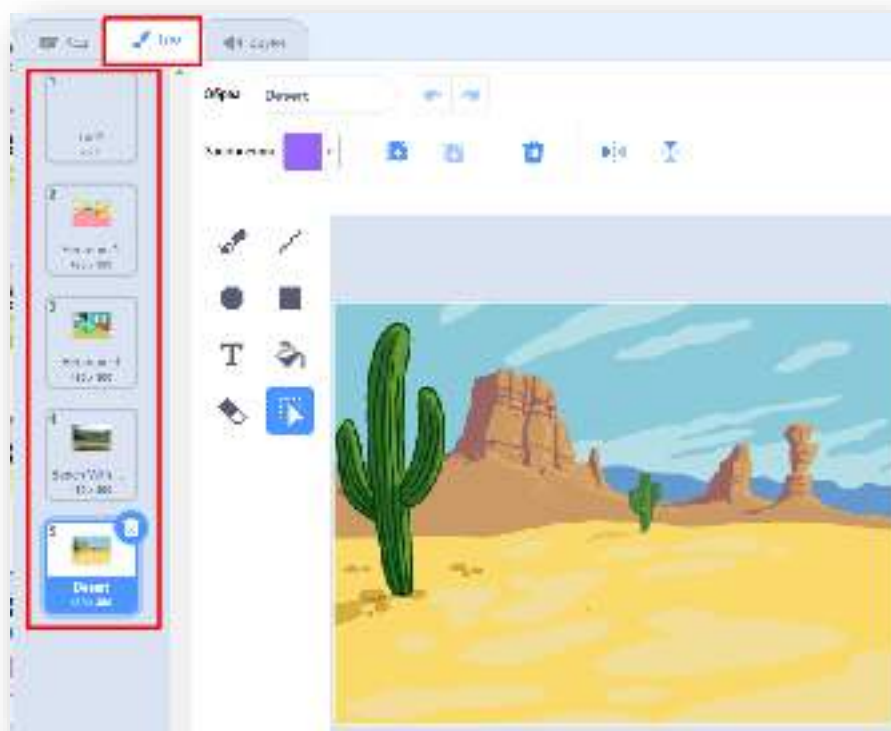
Запустити на виконання проєкт з кількома виконавцями потрібно вибором кнопки Виконати (1). Але для цього необхідно, щоб команди проєкту для кожного з виконавців обов'язково розпочиналися з команди *коли прапорець натиснуто* (2) з групи Події.



У проєктах можна використовувати різне тло *Сцени*. За замовчуванням тло *Сцени* біле. Якщо вибрати область тла *Сцени* (1) у правій нижній частині вікна, то стає доступною кнопка *Обрати тло* (2). За вибору цієї кнопки відкривається панель із чотирма кнопками, аналогічними до відповідних кнопок вкладок *Образи* і *Звуки* (3).



Якщо вибрано область тла *Сцени*, вкладка *Образи* змінюється на вкладку *Тло*, на якій розміщуються всі вигляди тла *Сцени*, що використовуються у проєкті. На цій самій вкладці розташовано графічний редактор для створення нового тла або внесення змін в існуючі. Робота в цьому редакторі аналогічна до роботи в редакторі на вкладці *Образи*. Для використання у проєкті різних виглядів тла *Сцени* потрібно використати команди *змінити тло на* і *наступне тло* з групи *Вигляд*.



змінити тло на Desert ▼

наступне тло



У проєктах можна використовувати різноманітні звуки.

Обговоріть і зробіть висновки

- Уявіть собі, що всі сучасні мультфільми, кінофільми, кліпи без звуку. Чи втратять вони щось від цього? Якщо так, то що саме?
- Навіщо використовувати у проєктах звуки?

Для створення проєкту зі звуками потрібно використати вкладку *Звуки*. На вкладці *Звуки* за замовчуванням розташовано стандартний набір звуків для конкретного виконавця.

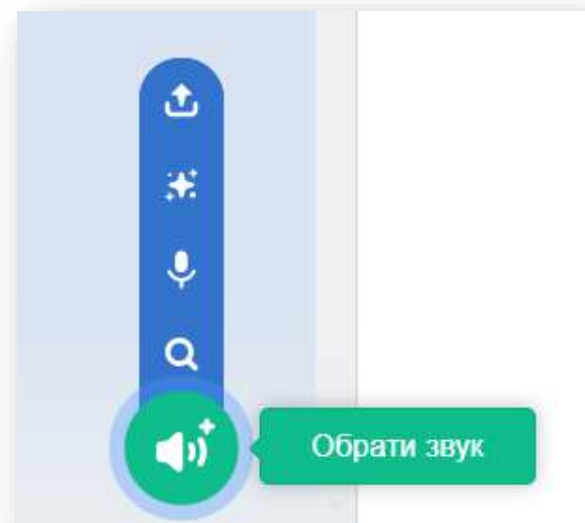
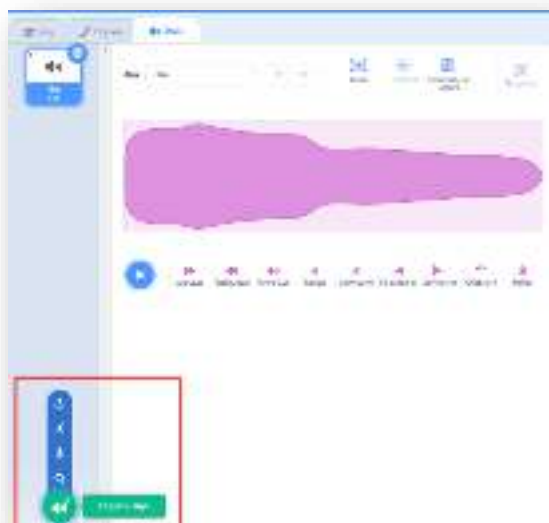


Вкладка **Звуки**
для виконавця **Рудий кіт**

У нижній лівій частині цієї вкладки розміщено кнопку *Обрати звук*. Якщо навести на цю кнопку вказівник, відкривається панель із чотирьох кнопок:

- *Обрати звук* — відкрити вікно бібліотеки звуків, у якому можна обрати звук;
- *Записати* — записати звук з мікрофона;
- *Сюрприз* — додати на вкладку *Звуки* випадкового звуку з бібліотеки звуків;
- *Вивантажити звук* — завантажити звук зі звукового файлу, що зберігається на носії даних.

Для використання звуків у проєкті потрібно застосувати команди групи *Звук*.



- Чи обов'язково різні образи одного виконавця мають бути схожими один на одного?
- Чим відрізняється інший образ виконавця від іншого виконавця?
- Для кого можна використати звуки у проєкті: для виконавця чи для його образу?



Сьогодні
04.04.2025

Працюємо за комп'ютером



Робота з інструкційною карткою

Сьогодні
04.04.2025

Щоби відкрити інтерактивне завдання, натисніть на помаранчевий прямокутник або наведіть камеру смартфона на QR-код.

Інтерактивне завдання



Сьогодні
04.04.2025

Підсумки



Що таке образ виконавця?

Як можна змінити образ виконавця під час виконання проєкту?

Як використати у проєкті кількох виконавців?

Як можна використати звуки у проєкті?

Як можна змінити тло **Сцени**?

Сьогодні
04.04.2025

Домашнє завдання



Придумай та створи
проєкт, подібний до того,
який робили в класі.