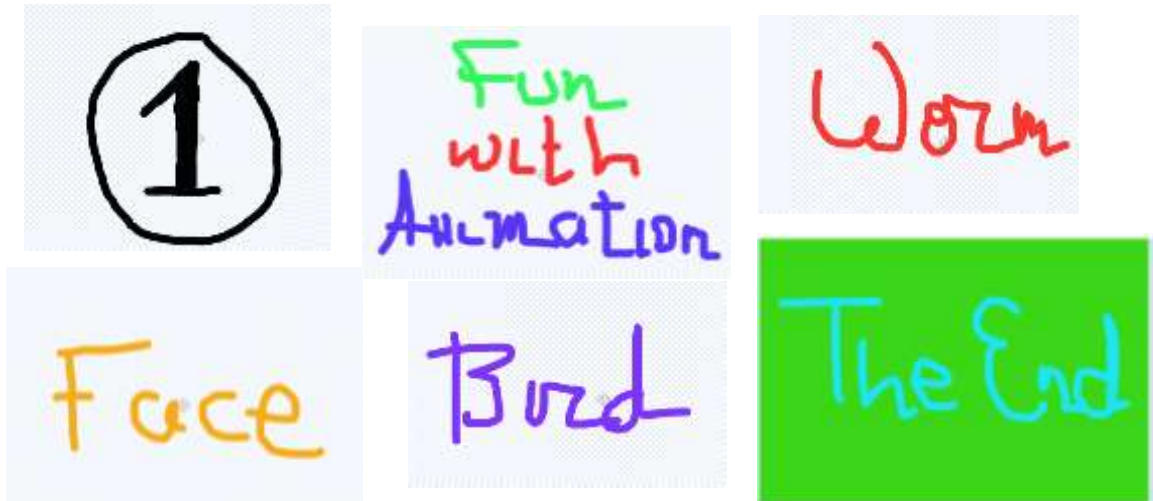


Δημιουργία Animation

Σε αυτήν την άσκηση θα δημιουργήσουμε ένα animation (κινούμενες εικόνα).

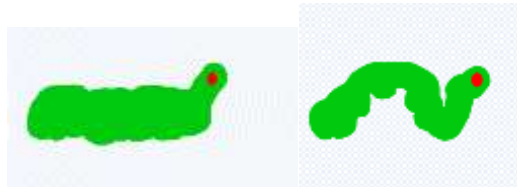
Αποτελείται από τέσσερις μορφές:

1. Η μορφή **Titles** με τις πιο κάτω ενδυμασίες

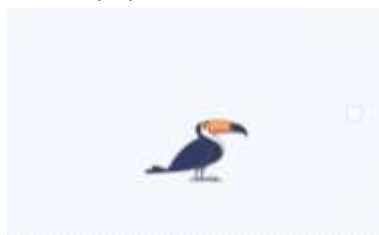


Με ονομασίες : start, fun, worm, bird, face και the end με τη σειρά που εμφανίζονται.

2. Η μορφή **worm** με δύο ενδυμασίες από τη ζωγραφική.



3. Εισάγουμε τη μορφή **tucan** από τη κατηγορία Ζώα του Scratch και την ονομάζουμε **Bird**. Η μορφή αποτελείται από τρεις διαφορετικές ενδυμασίες.



4. η μορφή **Face** που αποτελείται από τρεις ενδυμασίες με ονομασίες eyes closed, look left και look right που δημιουργούνται κι αυτές στη Ζωγραφική.



Για να δημιουργηθούν αυτές οι ενδυμασίες σωστά πρέπει να δημιουργηθεί η μορφή και οι άλλες δύο ενδυμασίες να δημιουργηθούν σαν αντιγραφή της πρώτης και στη συνέχεια να διορθωθούν τα μάτια.

Το σενάριο αποτελείται από τα εξής στάδια:

Η μορφή **Titles** εμφανίζεται στην αρχή του σεναρίου, όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία. Αρχικά ορίζεται το εφέ και ξεκινάει με την εμφάνιση της ενδυμασίας Start, η οποία πάλλεται πάνω στη σκηνή ορίζοντας τα x και y να εναλλάσσουν τις τιμές τους στο 0 ή στο 1 κάθε 0,1 δευτ.

Στο σενάριο αυτό το υπόβαθρο είναι λευκό, εκεί όμως έχουν τοποθετηθεί τα πλακίδια που συντονίζουν τους ρόλους κάθε μορφής. Γι αυτό το λόγο δημιουργήθηκαν πέντε μηνύματα που στέλνει το υπόβαθρο στις μορφές ώστε αυτές να εμφανιστούν με τη σειρά που θέλουμε.

Τα μηνύματα είναι:

Next title: Κάθε φορά που το υπόβαθρο στέλνει αυτό το μήνυμα εμφανίζεται μια ενδυμασία από τη μορφή titles και εκτελείται το σενάριο που της αντιστοιχεί. Γι αυτό το λόγο έχει σημασία οι ενδυμασίες να τοποθετηθούν στην καρτέλα των ενδυμασιών με τη σειρά που θέλουμε να εμφανιστούν.

Worm go: Κάθε φορά που το υπόβαθρο στέλνει αυτό το μήνυμα εμφανίζεται η μορφή worm και εκτελείται το σενάριο που της αντιστοιχεί.

Bird go: Κάθε φορά που το υπόβαθρο στέλνει αυτό το μήνυμα εμφανίζεται η μορφή bird και εκτελείται το σενάριο που της αντιστοιχεί.

Face go: Κάθε φορά που το υπόβαθρο στέλνει αυτό το μήνυμα εμφανίζεται η μορφή face και εκτελείται το σενάριο που της αντιστοιχεί.

End: Το μήνυμα αυτό είναι το τελευταίο που στέλνεται στη μορφή titles για να εμφανιστεί η ενδυμασία end.

Η τελική μορφή του σεναρίου είναι η εξής:

Εμφανίζεται η μορφή titles με την ενδυμασία start για 3 δευτ.

Όταν ληφθεί το μήνυμα next title εμφανίζεται η επόμενη ενδυμασία (fun) και μειώνουμε το εφέ της δίνης κατά -10 ώστε να μη είναι πολύ έντονο στην κίνηση των μορφών. Η μορφή εμφανίζεται για 20 δευτ. και εξαφανίζεται.

Αποστέλλεται το μήνυμα next title και εμφανίζεται η επόμενη ενδυμασία (worm) και μειώνουμε το εφέ της δίνης κατά -10 ώστε να μη είναι πολύ έντονο στην κίνηση των μορφών και εξαφανίζεται.

Το υπόβαθρο στέλνει το μήνυμα 'worm go' και εμφανίζεται η μορφή worm στα αριστερά της επιφάνειας εργασίας και κινείται εναλλάσσοντας τις ενδυμασίες για να μιμείται την

κίνηση του σκουληκιού. Το σκουλήκι εμφανίζεται στη σκηνή για 15,5 δευτ. και μετά εξαφανίζεται.

Αποστέλλεται το μήνυμα next title εμφανίζεται η επόμενη ενδυμασία (bird) και μειώνουμε το εφέ της δίνης κατά -10 ώστε να μη είναι πολύ έντονο στην κίνηση των μορφών και εξαφανίζεται.

Το υπόβαθρο στέλνει το μήνυμα 'bird go' και εμφανίζεται η μορφή bird στα αριστερά της επιφάνειας εργασίας και κινείται εναλλάσσοντας τις ενδυμασίες για να μιμείται την κίνηση του πουλιού. Το σκουλήκι εμφανίζεται στη σκηνή για 5,5 δευτ. και μετά εξαφανίζεται.

Αποστέλλεται το μήνυμα next title εμφανίζεται η επόμενη ενδυμασία (face) και μειώνουμε το εφέ της δίνης κατά -10 ώστε να μη είναι πολύ έντονο στην κίνηση των μορφών και εξαφανίζεται.

Το υπόβαθρο στέλνει το μήνυμα 'face go' και εμφανίζεται η μορφή face στα αριστερά της επιφάνειας εργασίας και κινείται εναλλάσσοντας τις ενδυμασίες. Εμφανίζεται στη σκηνή για 2,5 δευτ. και μετά εξαφανίζεται.

Αποστέλλεται το μήνυμα end και εμφανίζεται η επόμενη ενδυμασία (the end) , απενεργοποιείται το εφέ δίνης και μετά από 20 δευτ. το σενάριο τελειώνει.

Σενάρια

Υπόβαθρο

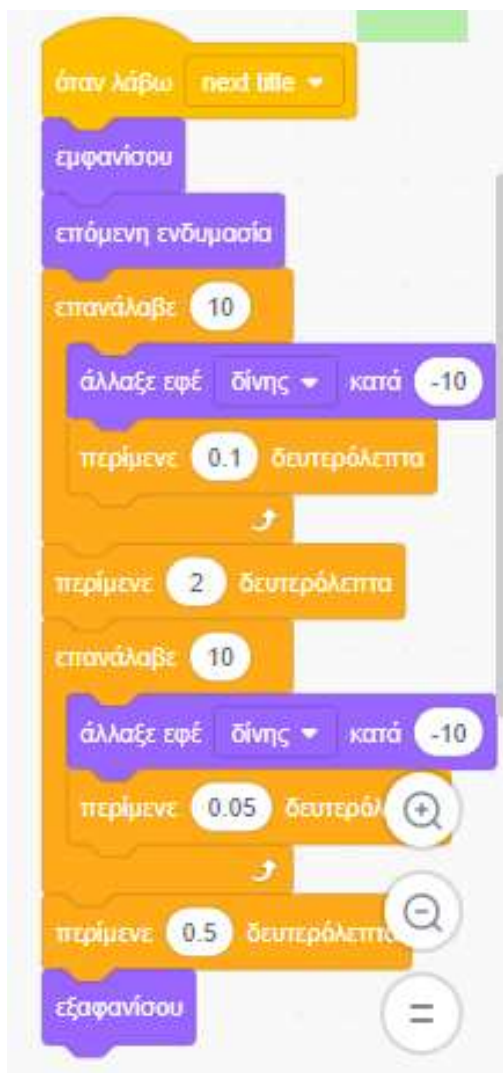


Το υπόβαθρο ορίζει όλες τις διαδικασίες στο σενάριο. Η πρώτη ομάδα πλακιδίων ορίζει έναν ήχο να ακούγεται σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου.

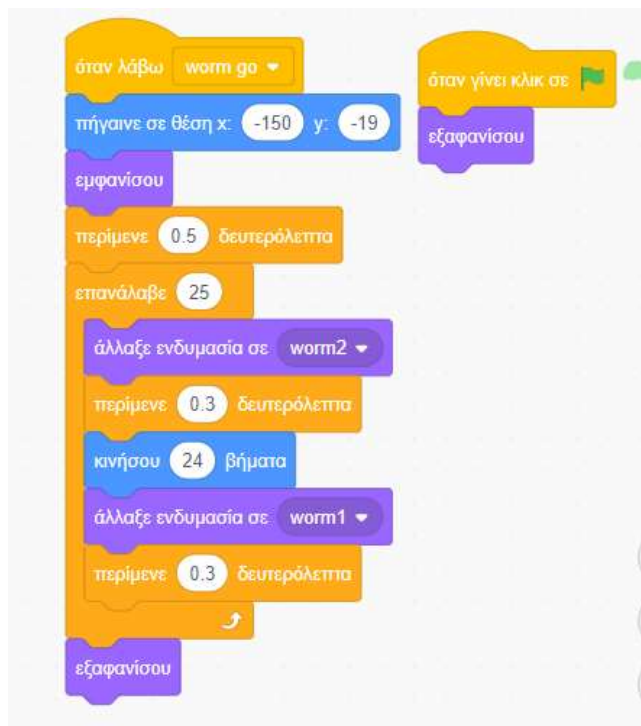
Στη δεύτερη ομάδα μεταδίδονται τα μηνύματα που αλλάζουν τις εμφανίσεις των μορφών και στο τέλος σταματάει το σενάριο.



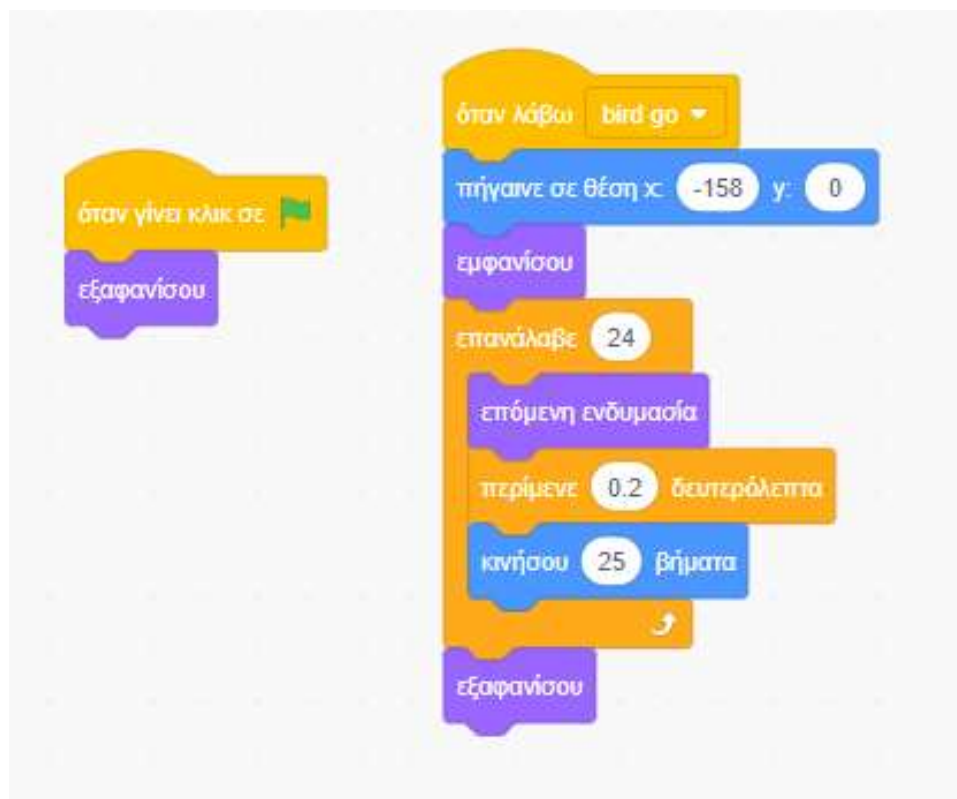
Titles



Worm



Bird



Face

