**Δημιουργία κινουμένων σχεδίων**

**1. Μετακίνηση χελώνας**

Δημιουργήστε μια νέα **χελώνα** ή χρησιμοποιήστε κάποια **χελώνα** που ήδη υπάρχει στη σελίδα. Κάντε δεξί κλικ στη **χελώνα** και επιλέξτε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης**. Μια οδηγία κίνησης εισάγεται αυτόματα στο πλαίσιο διαλόγου της χελώνας. Η **χελώνα** αρχίζει να κινείται προς την κατεύθυνση στην οποία είναι στραμμένη!

Κάντε ξανά κλικ στη **χελώνα** για να σταματήσετε την εκτέλεση της οδηγίας. Αν δεν μπορείτε να "ακινητοποιήσετε" τη **χελώνα**, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εργαλείο **Διακοπή** **όλων** στη **Γραμμή** **εργαλείων** ή να πατήσετε το συνδυασμό πλήκτρων Ctrl+Break.

Για να δείτε την οδηγία για την κίνηση της χελώνας, κάντε **δεξί** **κλικ** στη **χελώνα** και επιλέξτε **Επεξεργασία**.

Κάντε κλικ στο κουμπί **Άκυρο** προκειμένου να κλείσετε το πλαίσιο διαλόγου, χωρίς να κάνετε αλλαγές.



**2. Εναλλαγή σχημάτων**

Ανοίξτε την **Καρτέλα** **Γραφικά**. Ορισμένα σχήματα υπάρχουν σε ζεύγη, σε ομάδες των τριών ή των τεσσάρων. Με την εναλλαγή σχημάτων, μπορείτε να κάνετε μια σημαία να κυματίζει, ένα πουλί ή μια μέλισσα να πετάξουν, μια γάτα να περπατήσει ή ένα σκύλο να τρέξει.

Δημιουργήστε μια νέα **χελώνα** ή χρησιμοποιήστε κάποια χελώνα που ήδη υπάρχει στη σελίδα. Μπορείτε να κάνετε μια μέλισσα να πετάξει, με τον ακόλουθο τρόπο:

**Βήμα 1**. Επιλέξτε την πρώτη μέλισσα.

**Βήμα 2**. Κάντε **κλικ** στη χελώνα.

**Βήμα 3**. Επιλέξτε τη δεύτερη μέλισσα.

**Βήμα 4**. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **Shift** και κάντε ξανά **κλικ** στη **χελώνα**.

Αν υπήρχαν και άλλες μέλισσες στην **Καρτέλα** **Γραφικά** θα μπορούσατε να επαναλάβετε τα βήματα 3 και 4 για κάθε επιπλέον σχήμα.

Στη συνέχεια, κάντε **δεξί** **κλικ** στη **χελώνα-μέλισσα** και επιλέξτε **Κινούμενη** **εικόνα** από το **Μενού** **συντόμευσης**. Η μέλισσα πετά! Για να αλλάξετε τη διεύθυνση πάνω στην οποία πετάει η μέλισσα, πατήστε το πλήκτρο **Shift** και στρέψτε την, σύροντας προς τη διεύθυνση που εσείς επιθυμείτε. Για να διακόψετε την εναλλαγή σχημάτων, επιλέξτε ένα σχήμα (χωρίς να κρατάτε πατημένο το πλήκτρο Shift) και κάντε **κλικ** στη **χελώνα**. Για να κάνετε τη μέλισσα να κινεί τα φτερά της χωρίς να μετακινείται, κάντε **δεξί** **κλικ** στη **χελώνα-μέλισσα** και επιλέξτε **Επεξεργασία**, προκειμένου να τροποποιήσετε την οδηγία. Αντικαταστήστε το **μπροστά** **5** με το **μπροστά** **0**, κάντε κλικ στο **OK** και στη συνέχεια κάντε **κλικ** στη **χελώνα –μέλισσα**.

