

# Оживи персонаж



Оживляй персонажи добавляя движение.

# Оживи персонаж

Используй карты в любом порядке:

- Перемещай клавишами стрелок
- Подпрыгни
- Меняй позы
- Плыви от точки к точке
- Пройдись
- Полетай
- Поговори
- Нарисуй движение

# Перемещай стрелками

Используй клавиши стрелок для перемещения персонажа в разные стороны.



# Перемещай стрелками

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Soccer 2



Выбери персонаж.

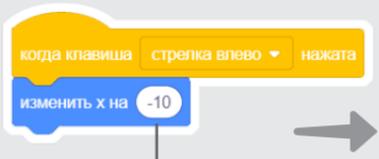
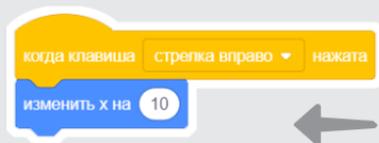


Pico Walking

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

### Изменяй x

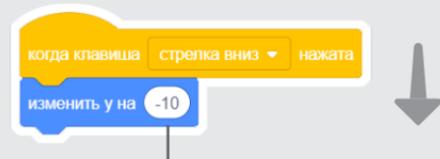
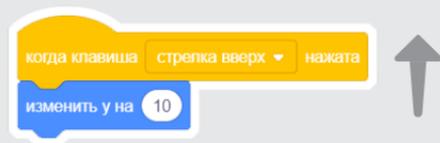
Перемещай персонаж *вправо* и *влево*.



Введи знак минус для перемещения *влево*.

### Изменяй y

Перемещай персонаж *вверх* и *вниз*.



Введи знак минус для перемещения *вниз*.

## ПОПРОБУЙ



Нажимай клавиши стрелок на клавиатуре для перемещения персонажа в разные стороны.

# Подпрыгни

Нажми на клавишу чтобы  
подпрыгнуть вверх и опуститься вниз.



# Подпрыгни

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



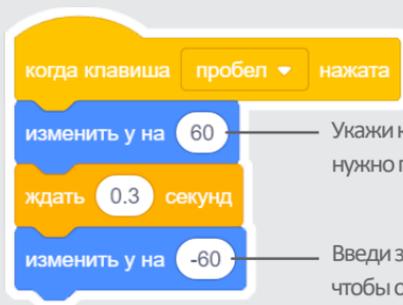
Выбери фон.



Выбери персонаж.



## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Укажи как высоко  
нужно подпрыгнуть.

Введи знак минус  
чтобы опуститься вниз.

## ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

# Меняй позы

Оживляй персонаж нажатием кнопки.



Оживи персонаж

3

SCRATCH

# Меняй позы

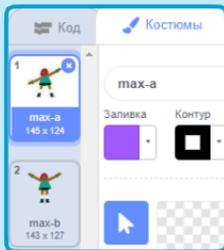
scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

Выбери персонаж с несколькими костюмами, например Мах (Макс).



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

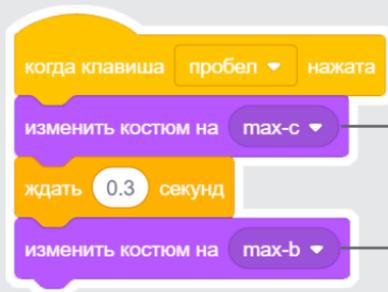


Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть все костюмы спрайта.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери костюм.

Выбери другой костюм.

## ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

# Плыви с места на место

Заставь персонаж плыть от одного места к другому.



# Плыви с места на место

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Nebula

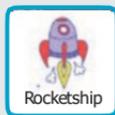


Выбери персонаж.



Rocketship

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



когда нажат

перейти в  $x$ : -160  $y$ : -130

— Задай начальную точку.

плыть 1 секунд в точку  $x$ : -40  $y$ : 10

— Задай другую точку,  
— в которую нужно плыть.

плыть 1 секунд в точку  $x$ : 140  $y$ : 80

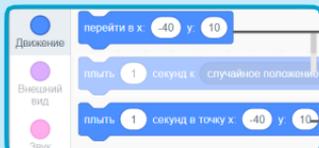
— Задай конечную точку.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



## ПОДСКАЗКА



— Когда ты перетаскиваешь спрайт, его значения  $x$  и  $y$  обновляются в палитре блоков.

# Пройдись

Заставь персонаж идти или бежать.



# Пройдись

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Jungle



Выбери идущий  
или бегущий спрайт.

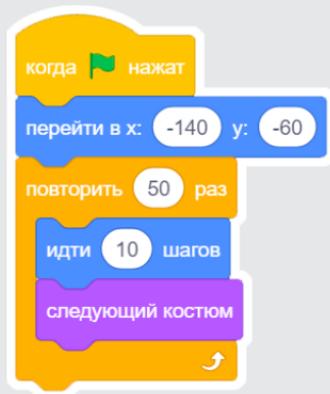


Unicorn Running

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Unicorn Running



## ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

## ПОДСКАЗКА



Если ты хочешь замедлить движение, попробуй добавить блок **ждать** внутри блока **повторить**.

# Полетай

Пусть персонаж взмахивает крыльями при перемещении по сцене.



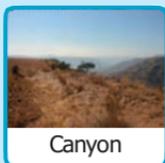
# Полетай

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Canyon



Выбери спрайт Parrot (попугай) или другой летающий персонаж.



Parrot

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

### Плыви по экрану

когда нажат

Задай начальную точку.

перейти в x: -170 y: 120

плыть 1 секунд в точку x: 150 y: 50

Задай конечную точку.

### Взмахивай крыльями

когда нажат

повторить 5 раз

Выбери один костюм.

изменить костюм на parrot-a

Выбери другой.

ждать 0.1 секунд

изменить костюм на parrot-b

ждать 0.1 секунд

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



# Поговори

Заставь персонаж говорить.



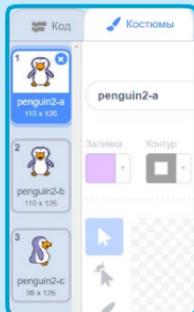
# Поговори

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт Penguin2 (пингвин2).

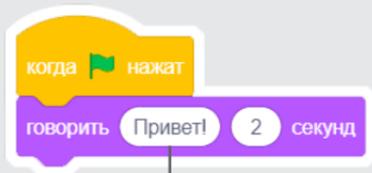


Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть другие костюмы пингвина.

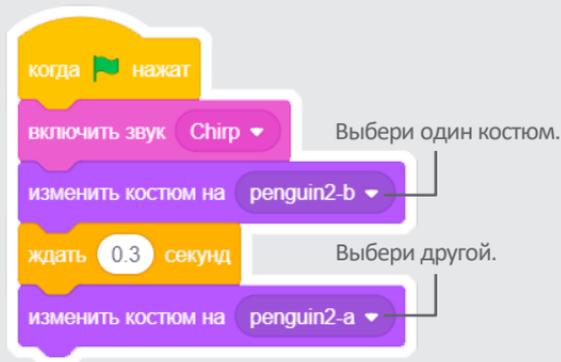
## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Введи то что персонаж должен сказать.



Выбери один костюм.

Выбери другой.

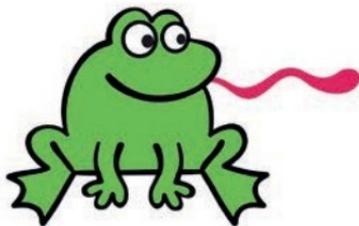
## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



# Нарисуй движение

Измени костюм персонажа чтобы  
создать свое собственное движение.



# Нарисуй движение

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери персонаж.

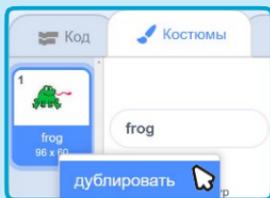


Frog



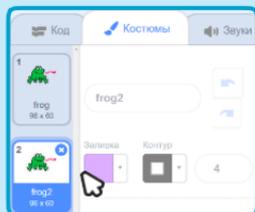
Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы**.



Щелкни правой кнопкой мыши (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac) на костюме чтобы дублировать его.

Теперь у тебя должно появиться два одинаковых костюма.



Щелкни на костюме чтобы выбрать и изменить его.

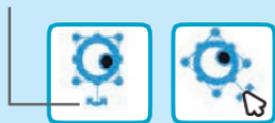
Нажми на инструмент «Выбрать».



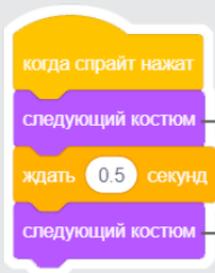
Выбери часть костюма чтобы сжать или растянуть ее.



Покрути рычажок чтобы повернуть выбранный объект.



## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код**.

Используй блок **следующий костюм** чтобы оживить персонаж.

## ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.