

Scratch – Κίνηση και αλλαγή μορφής

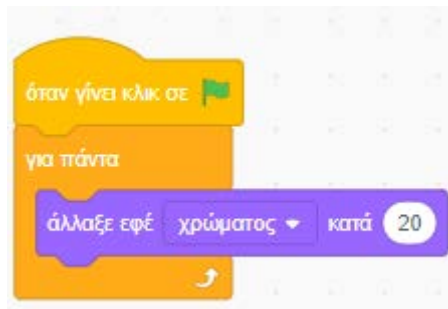
Σε αυτή τη δραστηριότητα θα δημιουργήσουμε ένα κινούμενο μήνυμα με το όνομά μας. Τα γράμματα του ονόματος μας θα κινούνται, θα αλλάζουν χρώμα, θα μεγαλώνουν και θα μικραίνουν, θα περιστρέφονται, θα παίζουν μουσική κτλ.

1. Εισαγωγή υποβάθρου. Θα ξεκινήσουμε βάζοντας ένα υπόβαθρο ταιριαστό με μουσική και χορό

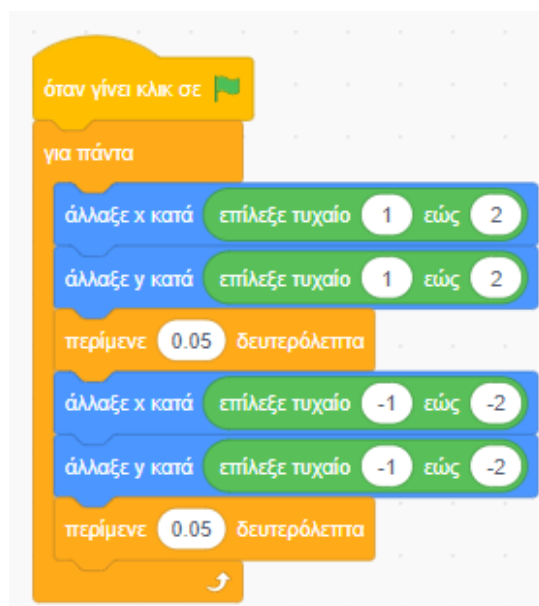
2. Εισαγωγή γραμμάτων του ονόματός μας. Συνεχίζουμε διαγράφοντας τη μορφή της γάτας και εισάγοντας ένα-ένα τα γράμματα του ονόματός μας. Μετακινούμε τα γράμματα στο σωστό σημείο ώστε να σχηματίζεται το όνομά μας.



3. Αλλαγή χρώματος. Το πρώτο σενάριο που θα εφαρμόσουμε είναι να αλλάζουν λίγο χρώματα τα γράμματα. Θα χρειαστεί να διπλασιάσουμε τις εντολές και να τις αντιγράψουμε και στα υπόλοιπα γράμματα.



4. Κίνηση δεξιά-αριστερά και πάνω-κάτω. Ας προσθέσουμε λίγο κίνηση στα γράμματά μας που θα κινούνται λίγο προς όλες τις κατευθύνσεις. Το εφέ αυτό μπορεί να συνδυαστεί με την αλλαγή του χρώματος.



Scratch – Χορευτικές κινήσεις

Σε αυτή την απλή άσκηση θα δώσουμε την εντύπωση ότι η φιγούρα μας χορεύει στο ρυθμό της μουσικής μέσα στη σκηνή.

1. Εισαγωγή σκηνικού και μορφής. Αρχικά εισάγουμε ένα κατάλληλο σκηνικό και μια μορφή η οποία να εξυπηρετεί (να έχει αρκετές διαφορετικές ενδυμασίες που να «δείχνουν» ότι χορεύει).



2. Εισαγωγή ήχου. Για να παίζει η μουσική θα πρέπει να βρούμε το κατάλληλο μουσικό κομμάτι. Μπορούμε να βρούμε μουσική ελεύθερη για κατέβασμα (χωρίς πνευματικά δικαιώματα) με μια αναζήτηση στο Google. Πολύ εξυπηρετικό είναι το Audiolibrary του YouTube όπου μπορούμε να αναζητήσουμε κομμάτια ανάλογα με το στυλ και τη διάθεση του έργου μας. Εναλλακτικά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και άλλες ιστοσελίδες όπως η bensound.com.

3. Εισάγουμε τον ήχο. Όταν έχουμε κατεβάσει τον ήχο στον υπολογιστή μας, μπορούμε να τον μεταφορτώσουμε στο έργο μας. Έχοντας επιλεγμένη την καρτέλα «Ήχοι» κάνουμε τη μεταφόρτωση.

4. Βάζουμε τον ήχο να αναπαράγεται. Στην καρτέλα με τα υπόβαθρα προγραμματίζουμε τον ήχο να παίζει συνεχώς όταν πατηθεί η πράσινη σημαία. Επίσης, μπορούμε να αλλάζουμε το εφέ του χρώματος στο σκηνικό μας για να δώσουμε την εντύπωση «φωτορυθμικών».



5. Κάνουμε τη φιγούρα μας να χορεύει. Για να «χορέψει» η φιγούρα μας αρκεί απλά να προγραμματιστεί να αλλάζει ενδυμασίες ανά μικρά διαστήματα (π.χ. 0.3 δευτερόλεπτα).

