

# برگه‌های ساخت انیمیشن



با به حرکت درآوردن بازیگرها، به آن‌ها جان بدهید.

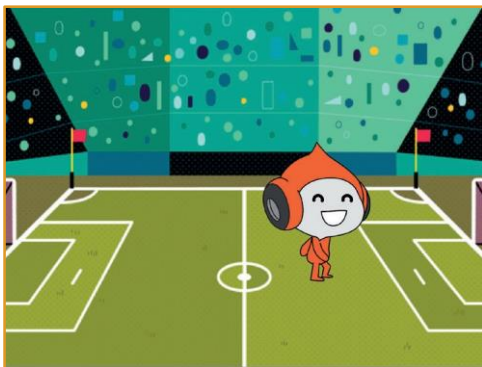
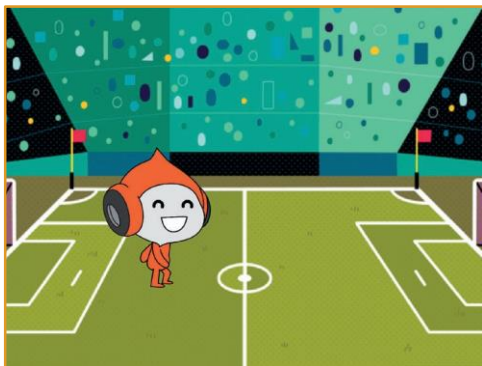
# برگه‌های ساخت انیمیشن

به ترتیب زیر از کارت‌ها استفاده کن:

- حرکت دادن با کلیدهای جهت‌دار
- بالا و پایین پریدن بازیگر
- تغییر حالت‌ها
- حرکت از جایی به جای دیگر
- جلوه قدم زدن
- جلوه پرواز کردن
- جلوه صحبت کردن
- نقاشی یک جلوه

# حرکت با کلیدهای جهت دار

با استفاده از کلیدهای جهت دار، بازیگرتان را به اطراف حرکت دهید.



# حرکت با کلیدهای جهت دار

scratch.mit.edu

## آماده شو



تصویری را برای پس‌زمینه انتخاب کن.



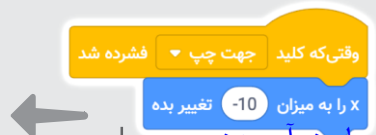
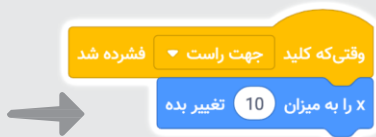
بازیگری را انتخاب کن.



## این کد را اضافه کن

### تغییر X

بازیگر را به چپ و راست حرکت دهید.

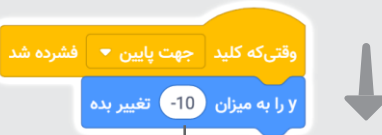


پایین آوردن

برای ~~بالا بردن~~ بازیگر از یک عدد منفی استفاده کن.

### تغییر Y

بازیگر را به بالا و پایین حرکت دهید.



برای ~~پایین آوردن~~ بازیگر از یک عدد منفی استفاده کن.

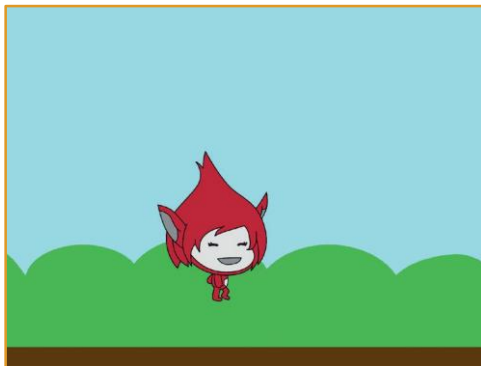
## امتحان کن



برای حرکت دادن بازیگرتان به اطراف از کلیدهای جهت دار استفاده کن.

# بالا و پایین پریدن بازیگر

با استفاده از کلیدی به بالا و پایین بپرید.



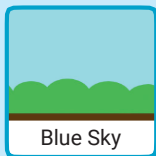
# بالا و پایین پریدن بازیگر

scratch.mit.edu

## آماده شو



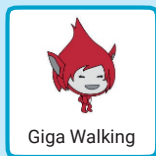
تصویری را برای پس‌زمینه انتخاب کن.



Blue Sky

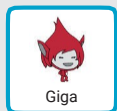


بازیگر یا شکلی دلخواه را انتخاب کن.



Giga Walking

## این کد را اضافه کن



Giga

اینجا بنویس که چقدر بالا باید بپرد.

عددی منفی را بنویس تا به پایین برگردد.

وقتی که کلید فاصله ▼ فشرده شد

y را به میزان 60 تغییر بده

0.3 ثانیه صبر کن

y را به میزان -60 تغییر بده

## امتحان کن



کلید Space (فاصله) صفحه کلید را بزن.

# تغییر حالتها

با زدن کلیدی حالت بازیگرتان را تغییر دهید.



# تغییر حالتها

scratch.mit.edu

## آماده شو

یک بازیگر که چندین حالت دارد مانند Max را انتخاب کن.



برای مشاهده حالت‌های مختلف یک تصویر، موس را بر روی شکل‌های کتابخانه تصاویر لحظه‌ای نگه‌دار.



برای مشاهده همه حالت‌های یک شکل بر روی حالتها کلیک کن.

## این کد را اضافه کن



بر روی کد کلیک کن.

یکی از حالتها را انتخاب کن.

وقتی که کلید فاصله ▼ فشرده شد

تعویض حالت به max-c ▼

0.3 ثانیه صبر کن

حالت دیگری را انتخاب کن.

تعویض حالت به max-b ▼

## امتحان کن

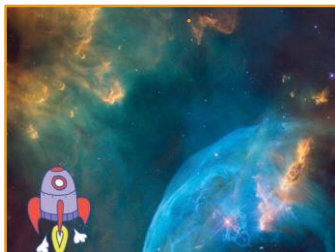


کلید Space (فاصله) کیبورد را بزن.



# حرکت از جایی به جای دیگر

شکلی را از جایی به جای دیگر حرکت بده.



# حرکت از جایی به جای دیگر

scratch.mit.edu

## آماده شو



تصویری را برای  
پس‌زمینه انتخاب کن.



Nebula



بازیگر/شکلی دلخواه را  
انتخاب کن.



Rocketship

## این کد را اضافه کن



Rocketship

وقتی که کلیک شد.

نقطه شروع حرکت را مشخص کن.

به X: -160 و Y: -130 برو

نقطه‌ای که می‌خواهید به  
آنجا برود را مشخص کن.

به X: -40 و Y: 10 در مدت 1 ثانیه سر بخور

نقطه پایانی را مشخص کن.

به X: 140 و Y: 80 در مدت 1 ثانیه سر بخور

## امتحان کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



## نکته



اگر شکلی را بر روی صفحه جابجا  
شود (Drag)، می‌بینی که  
مختصات X و Y آن در قسمت  
بلاک‌ها تغییر می‌کند.



# جلوه قدم زدن

ساخت جلوه قدم زدن و یا دویدن بازیگران



# جلوه قدم زدن

scratch.mit.edu

## آماده شو



تصویری را برای  
پس‌زمینه انتخاب کن.



Jungle



یکی از شکل‌هایی که در  
حال راه رفتن و یا دویدن  
است را انتخاب کن.



Unicorn Running

## این کد را اضافه کن



Unicorn Running



## امتحان کن



برای شروع روی پرچم  
سبز کلیک کن.

## نکته

0.01 ثانیه صبر کن

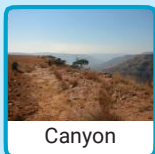
اگر می‌خواهید که حرکت آهسته‌تر  
شود، دستور صبر کن را در داخل  
حلقه تکرار کن اضافه کن.

# جلوه پرواز کردن

بازیگری می‌سازیم که بال بزند و بر روی استیج حرکت کند.



## آماده شو



Canyon

تصویری را برای پس‌زمینه انتخاب کن.



Parrot

طوطی (parrot) را انتخاب کن.  
(یا هر چیزی دیگری که پرواز می‌کند.)

## این کد را اضافه کن

### حرکت بر روی صحنه

### بال زدن

نقطه شروع را مشخص کن.

وقتی که کلیک شد

به  $x: -170$  و  $y: 120$  برو

به  $x: 150$  و  $y: 50$  در مدت 1 ثانیه سر بخور

نقطه پایان را مشخص کن.

یک حالت را انتخاب کن.

وقتی که کلیک شد

10 بار تکرار کن

تعویض حالت به parrot-a

0.1 ثانیه صبر کن

تعویض حالت به parrot-b

0.1 ثانیه صبر کن

حالت دیگری را انتخاب کن.

## امتحان کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



# جلوه صحبت کردن

ساخت جلوه صحبت کردن یک بازیگر



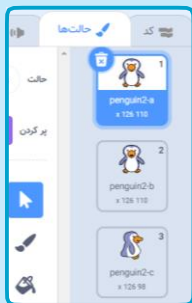
# Talking Animation

scratch.mit.edu

## آماده شو



Penguin 2 را انتخاب کن.



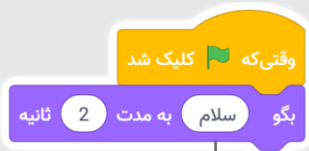
حالت‌ها

برای دیدن همه حالت‌های  
پنگوئن بر روی **حالت‌ها**  
کلیک کن.

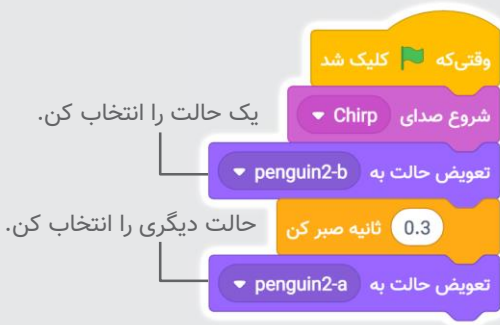
## این کد را اضافه کن

کد

بر روی کد کلیک کن.



اینجا بنویسید که بازیگر شما  
چه چیزی را باید بگوید.



یک حالت را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

## امتحان کن

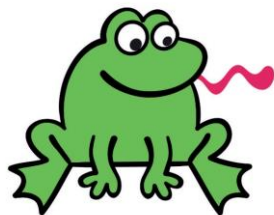
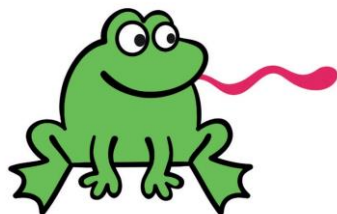
برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.





# نقاشی یک جلو

برای ساخت جلوه ویژه مورد نظرتان، حالت‌های بازیگران را ویرایش کن.



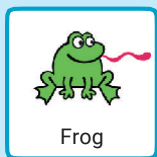
# نقاشی یک جلوه

scratch.mit.edu

## آماده شو



بازیگر/شکلی دلخواه  
را انتخاب کن.



Frog

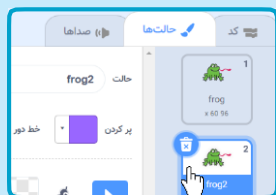
حالت‌ها

بر روی حالت‌ها کلیک کن.



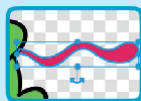
برای کپی کردن یکی از حالت‌ها  
بر روی آن right-click کن و  
تکثیر را بزن.

اکنون دو حالت کاملاً جدا دارید.



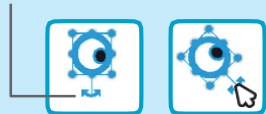
برای ویرایش یکی از حالت‌ها  
بر روی آن کلیک کن.

ابزار انتخاب را بزنید.



برای کشیدن و جمع کردن یکی از  
قسمت‌ها، آن را انتخاب کن.

برای چرخاندن شکل، از دستگیره  
کوچکی که می‌بینید، استفاده کن.



## این کد را اضافه کن

کد

بر روی کد کلیک کن.

از دستور  
حالت بعدی برای نمایش  
حالتی که ساخته‌اید،  
استفاده کن.

وقتی که این شکلک کلیک شد

حالت بعدی

0.5 ثانیه صبر کن

حالت بعدی

## امتحان کن



برای شروع روی پرچم  
سبز کلیک کن.