

# Проект 3

## Создание своего объекта в графическом редакторе.

**Цель:** научиться создавать собственные спрайты и анимировать их.

### **Ход работы**

- Нарисовать новый объект: нераспустившийся цветок (бутон).
- Добавить этому объекту несколько (не менее трёх) костюмов, изображающих стадии раскрытия цветка: от бутона (костюм № 1) до полностью раскрытого цветка (последний костюм).
- Произвести анимацию, последовательно сменяя костюмы объекта с небольшой задержкой.

**Направления развития проекта:** добавить звуковое сопровождение; добавить восход солнца. Распускание цветочка происходит только утром.

### **Введённый материал и пояснения**

**Элементы интерфейса:** кнопка "РИСОВАТЬ НОВЫЙ ОБЪЕКТ".

**Графический редактор в Scratch:** выбор цвета в палитре; инструменты "кисточка", "ластик", "заливка", "прямоугольник", "эллипс", "линия", "пипетка"; выбор размера кисти; кнопки ОТМЕНА (undo, отменить последнее действие), ОТМЕНА (redo, отменить отмену), ОЧИСТИТЬ; установка центра вращения объекта.

**Информатика.** Инструменты графического редактора, приёмы создания изображения, способы создания анимации.

**Обратите внимание.** Первый костюм придётся сделать "с нуля". Но создание каждого следующего костюма нужно проводить на основе предыдущего. Для этого на вкладке "Костюмы" надо нажать кнопку "КОПИРОВАТЬ" у самого нижнего костюма. Появится копия этого костюма, у которой теперь можно нажать кнопку "РЕДАКТИРОВАТЬ". Удалив при помощи ластика некоторые детали изображения и дорисовав необходимые, получим новый костюм.

Следует обратить внимание всех на плавность анимации с большим числом костюмов. У каждого нарисованного объекта имеется центр. Его можно увидеть и переместить, нажав на кнопку "УСТАНОВИТЬ ЦЕНТР ВРАЩЕНИЯ", расположенную в левом нижнем углу графического редактора. Координаты объекта и центр вращения объекта совпадают с этой точкой. Рассматривать эту возможность нужно только при возникновении соответствующей проблемы.