



Варвара Клюева,

*ученица средней общеобразовательной школы № 4 имени Героя Советского Союза Д. П. Левина,
г. о. Сызрань, Самарская область*

СОЗДАНИЕ АНИМИРОВАННОЙ ОТКРЫТКИ-МОТИВАТОРА НА ЭКОЛОГИЧЕСКУЮ ТЕМУ*

Создание компьютерной анимации представляет интерес потому, что это очень творческое и полезное занятие. Когда мультфильм получается именно так, как было задумано по сценарию, то получаешь большое удовлетворение от своей работы. Появляется уверенность в своих силах.

Анимацию можно создавать в различных программах, на онлайн-сервисах, путем фотографирования отдельных кадров. Большие возможности для создания анимации представляют языки программирования. И среди них язык Scratch. В программе Scratch можно создать двумерную анимацию и мультфильмы. На ней и остановимся.

Даже самая простая анимация создается по сценарию. Значит, необходимо придумать сценарий. Год экологии... Обращаем внимание на существующие экологические проблемы: загрязнение рек,

вырубка леса, истребление животных. Грустная тема. Пожалуй, красота + экология будет лучше. Есть идея — анимированная открытка-мотиватор!

К идее подходит такой сценарий. Ночь, постепенно светлеет, наступает утро. Утром просыпаются цветы и насекомые. Что может быть красивее нашей планеты на рассвете! Раскрылись ромашки на поле, летают бабочки над цветами. Красота! Не забудем напомнить, что эту красоту необходимо беречь, — появляется соответствующая надпись. И все это на фоне красивой музыки или песни. Песня «Не рвите цветы» будет в тему.

Сценарий готов, теперь воплощаем идею в программе Scratch. Рисуем фоны во встроенном в программу графическом редакторе (рис. 1).

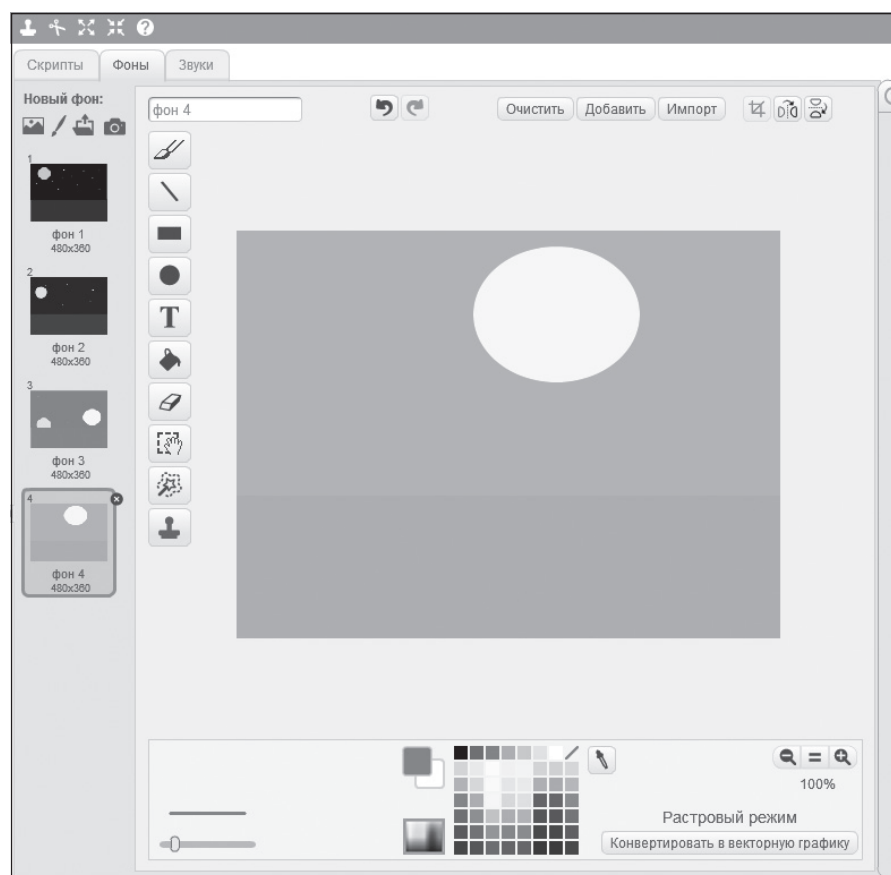


Рис. 1. Создание фонов

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_10-2017/

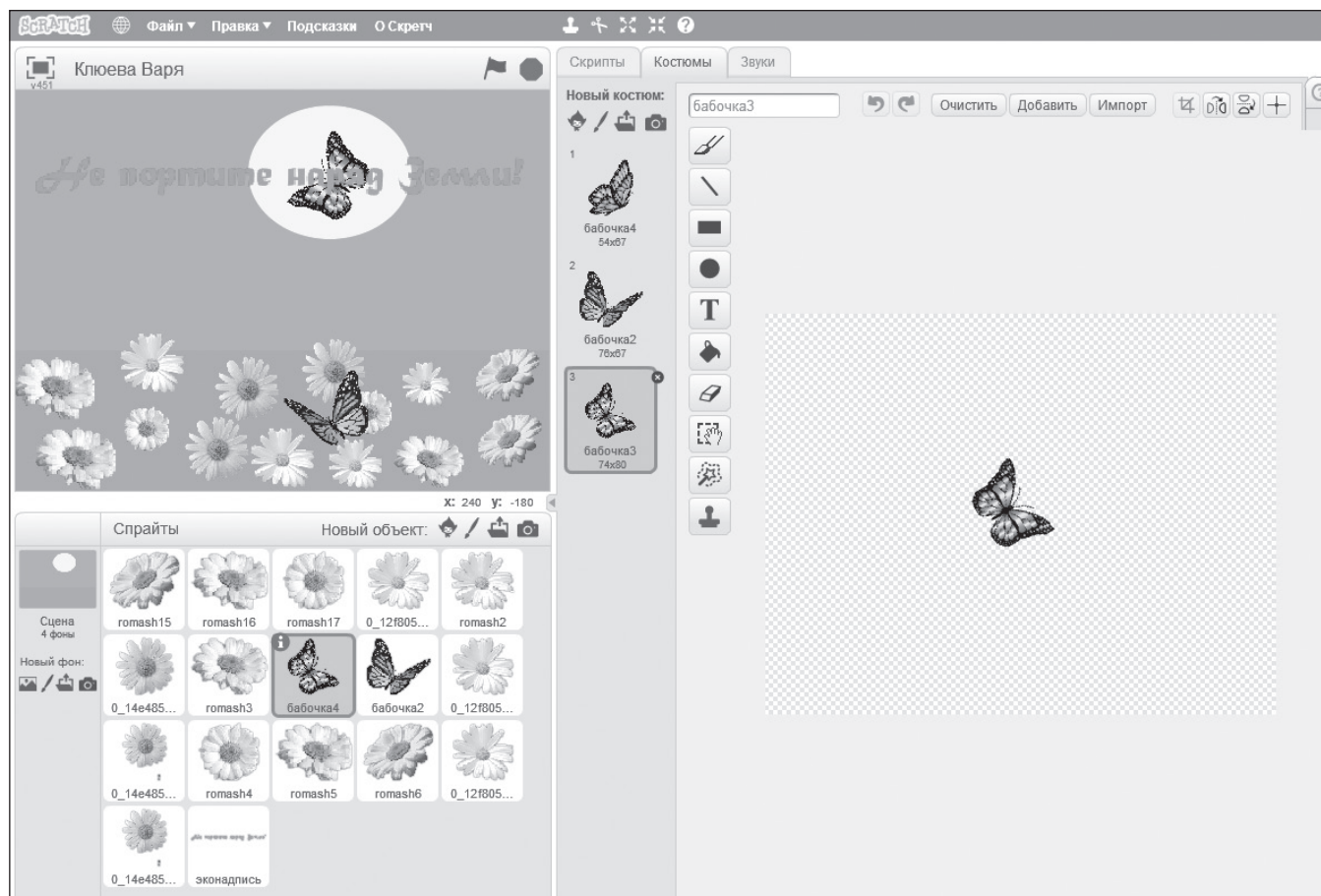


Рис. 2. Размещение объектов на сцене

Ищем в Яндекс-библиотеке изображения ромашек и бабочек в фазе полета. Размещаем ромашки и бабочки на сцене. Причем у бабочек будет три костюма, чтобы они летали как можно более реалистично. Создаем кра-

сивую надпись в онлайн-генераторе надписей и тоже размещаем ее на сцене (рис. 2).

Фиксируем полет бабочек горизонтально, чтобы сверху брюшком они не летали (рис. 3).

А дальше — программируем. Сцена будет менять свои костюмы через определенное время и проигрывать фоновую музыку (рис. 4).

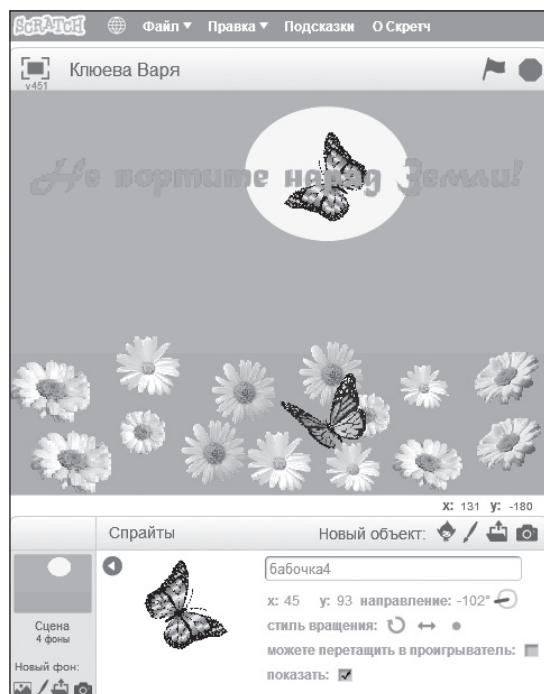


Рис. 3. Стиль вращения — горизонтальный

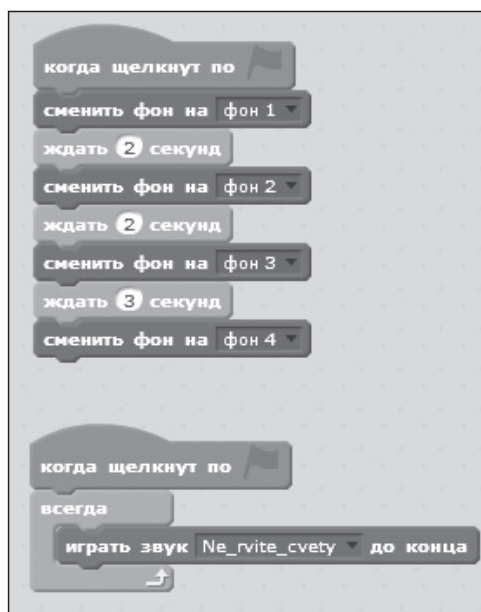


Рис. 4. Скрипт для сцены

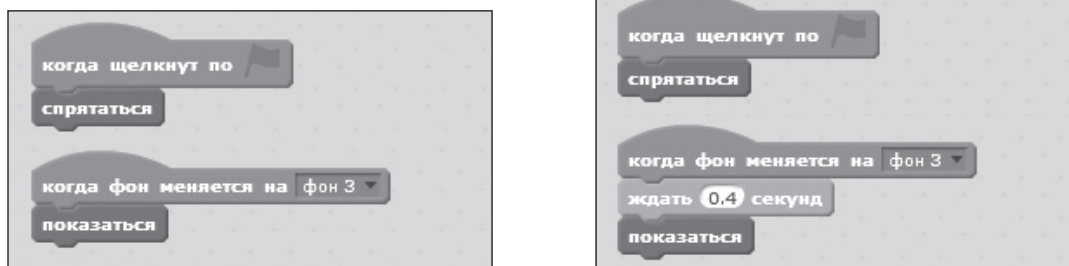


Рис. 5. Скрипты ромашек

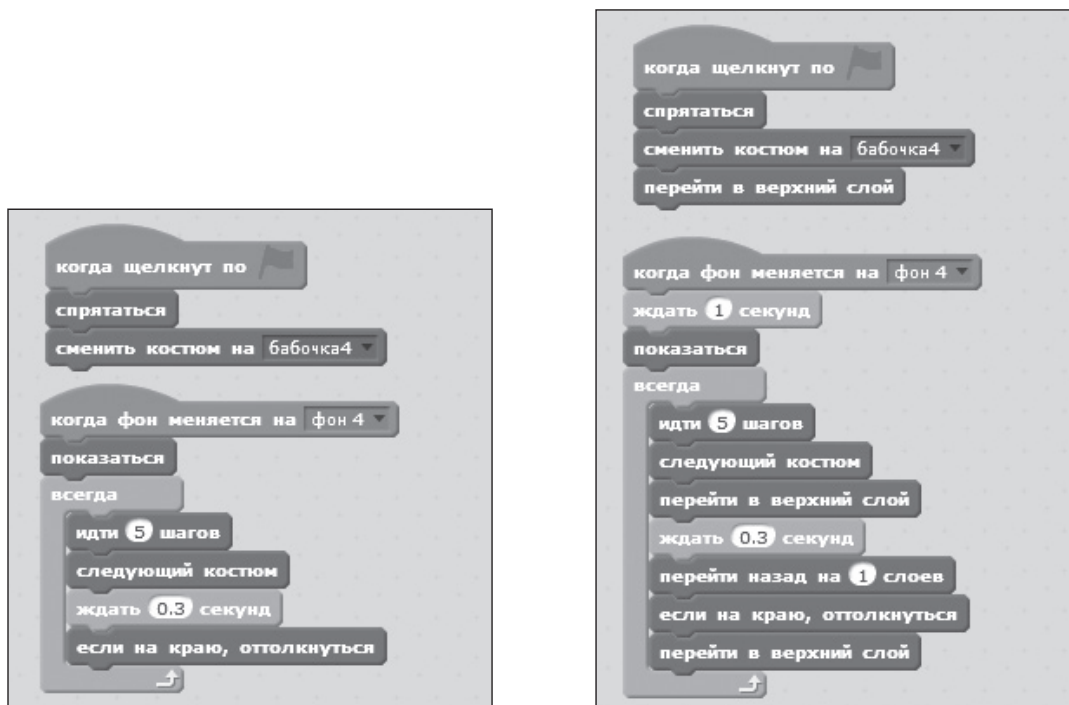


Рис. 6. Скрипты бабочек

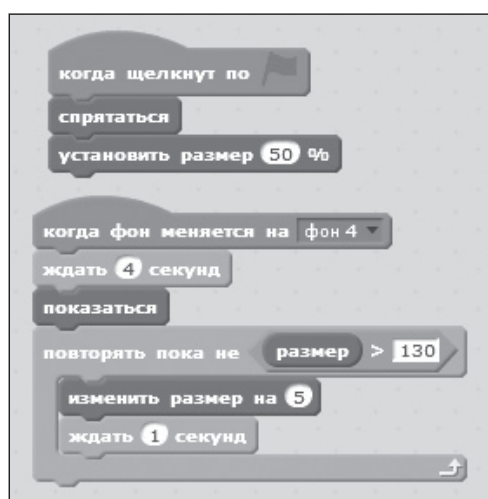


Рис. 7. Скрипт надписи

Ромашки появятся в определенное время, значит, у них скрипты будут немного различаться (рис. 5).

Скрипты бабочек немного различаются, бабочки могут летать между ромашками (рис. 6).

Надпись будет постепенно увеличиваться при появлении (рис. 7).

Снимаем видео программой записи видео с экрана и еще сохраняем файл в формате swf в программе ScratchFlash.

Анимированная открытка-мотиватор готова! Если после просмотра открытки кто-то задумается, прежде чем сорвать цветок, о сохранении красоты природы, значит, работа была сделана не зря.

Готовую открытку можно посмотреть по ссылке:
https://youtu.be/A_PMYghxqhU