

24. Радно окружење програма Scratch.

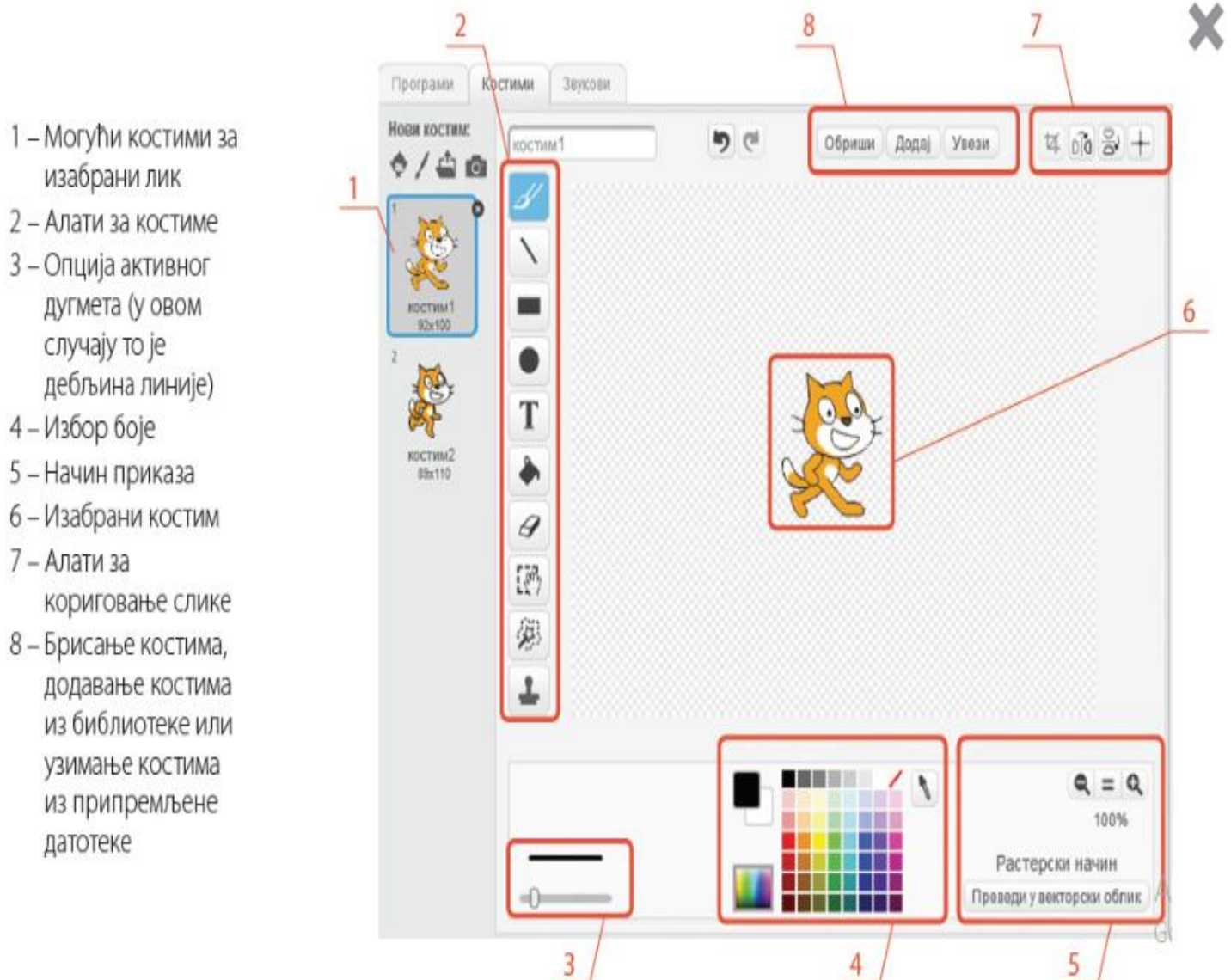
Алати за рад са графичким објектима, текстом, звуком и видеом

Костим представља један од могућих изгледа лика. Сваки лик мора имати најмање један костим. Они се могу додавати, мењати и бри- сати. Најчешћи случај је креирање новог костима, који представља измену постојећег и састоји се од:

1. умножавање постојећег костима,
2. мењања, односно едитовања слике костима,
3. снимања костима под новим именом.

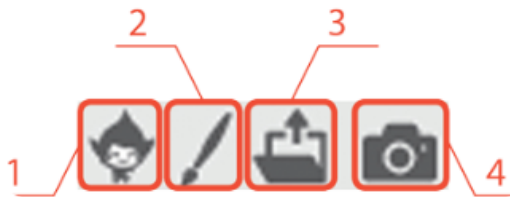
Костими се најчешће користе за израду анимација, видео-игрица и сличних програма.

Радно окружење, картица „Костими“

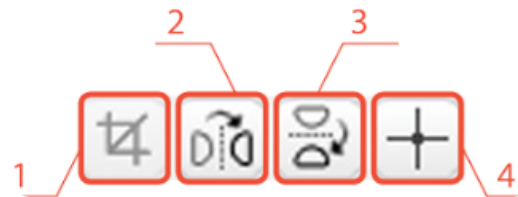


На радном окружењу програма види се неколико различитих менија. У левом углу је мени Нови костим који нуди опције за рад са костимима, док су у крајњем десном углу алати за кориговање слике, односно за рад са изабраним ликом.

Кликни на означена поља да прочиташ описе.



Мени „Нови костим“



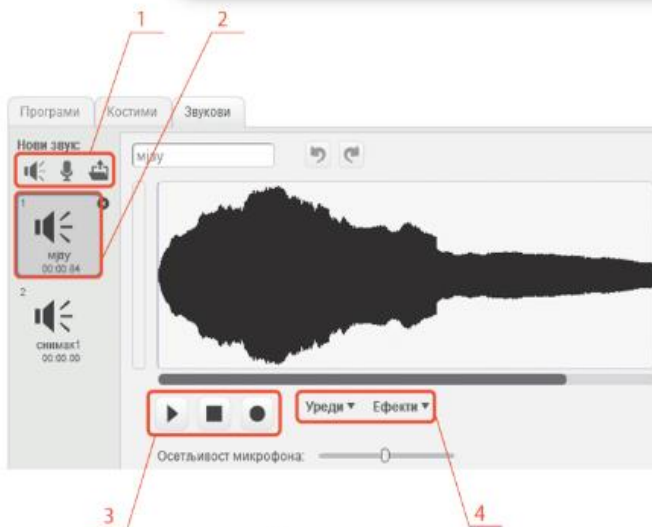
Алати за кориговање слике

Звукови (звучни ефекти) налазе се у библиотеци звукова, а могу се узети и звукови из неке датотеке са рачунара. Осим преузимања из библиотеке или са рачунара, звук се може и снимити.



Мени Нови звук

Мени **Нови звук** нуди опције за: избор звука из библиотеке, снимање новог звука или узимање звука са рачунара.





Звукови

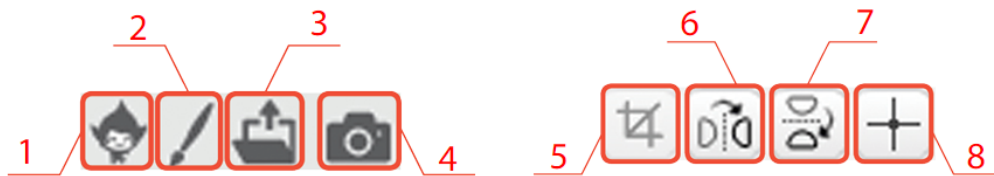
- 1 – Иконе за репродуковање звука, снимање новог звука или бирање новог из библиотеке звукова
- 2 – Изабрани звук
- 3 – Иконе за репродукцију звука (Play), паузирање слушања (Pause) и снимање новог звука (Record)
- 4 – Опције за уређивање звука и звучне ефекте

Задатак за самосталан рад:

Ако си све ово разумео пробај тачно да одговориш на следећа питања:



1.

 Укуцај бројеве којима су означене иконе које бираш када желиш да извршиш описане радње. 



- Бирање костима из библиотеке.
- Цртање костима.
- Нови костим сликан камером.
- Исецање слике.
- Окретање горе-доле.

2.

 Означи са Т тачне реченице, а са Н оне које нису тачне. 

	T	H
У програму Scratch могу се користити само постојећи звуци.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Звук се може уређивати помоћу опција Уреди и Ефекти.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Црно обојени квадрат је икона за снимање звука.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Програм Scratch има библиотеку звукова, костима и позадина.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Програм Scratch не нуди опцију ефеката звука.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

До тачних одговора лакше ћеш доћи ако користиш:

- Дигитални уџбеник - Инфораматика и рачунарство за 5. разред Нови Логос
- Материјал са: Petlja.org

Одговоре пошаљи предметном наставнику на проверу електронском поштом на електронску (E-mail) адресу:

dragisa.bojanic@gmail.com или путем Viber –а на 060/332 58 72

поштујући правила комуникације преко интернета, и обавезно се потпиши пуним именом и презименом наводећи и одељење, како би наставник знао о ком ученику је реч.

Желим ти пуно успеха у раду !!!

За оне који желе више:

Провери како ради следећи програм:

3.Брејкденсер - задатак

Програми Костими Звукови

Кретање Догађаји
Изглед Управљање
Звук Осећаји
Оловка Операције
Подаци Остало

иди 10 корака
окрет за 15 степени
окрет за 15 степени
усмери се ка 90
усмери се ка показивач миша
иди на x: 22 y: -44
иди до показивач миша
клизи 1 секунду до x: 22 y: -44

промени x за 10
нека x буде 0
промени y за 10

када је кликнуто на
понављај
иди 25 корака
ударалка 2 током 0.2 откуцаја
следећи костим
иди -25 корака
ударалка 15 током 0.2 откуцаја
следећи костим

Ликови Нови лик:
Позорница 3 позадине
Breakdan...

x: 240 y: -180