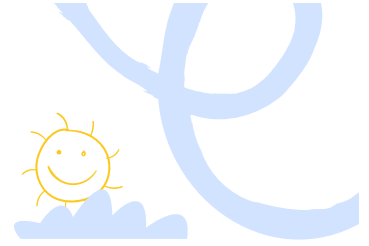
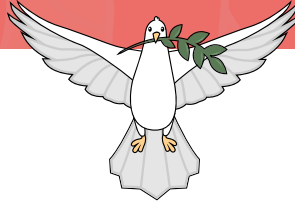


पाठ ६:

विद्यार्थी गाइड

पात्रहरूलाई जीवन्त बनाऔं



यस पाठमा, हामी हाम्रो
एनिमेशनलाई कसरी जीवन्त
देखाउने भन्ने सिक्नेछौं।

जब म हिँड्छु, मेरो खुट्टा
चल्दैन। यो ठीक देखिंदैन।

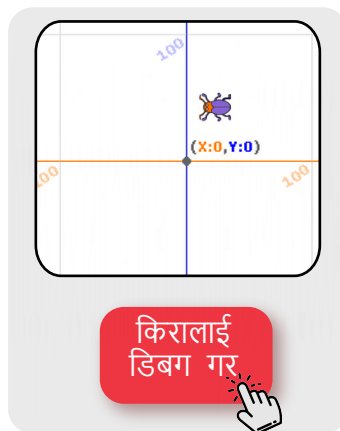


जब म उड्छु, म पखेटा
फड्काउन चाहन्छु।



डिबग(debug) गरेर शुरू गरौं!

आजको पाठ सुरु गर्नु अघि केही बगहरू पत्ता लगाएर ठीक गरौं।



पाठका लागी तयारी गरौं

आफ्नो स्क्र्याच(Scratch) अकाउन्टमा प्रवेश गर।

- 1 स्क्र्याच अकाउन्टमा प्रवेश गर

[Join Scratch](#)
[Sign in](#)

- 2 अधिक स्पष्टता(high contrast) भएका ब्लकको प्रयोग गर।

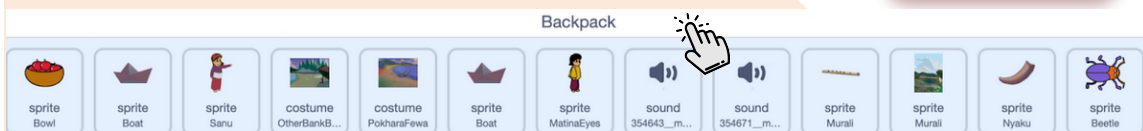


Original



High Contrast

- 3 अरु प्रोजेक्टहरूबाट सामग्री लिन ब्याकप्याकको प्रयोग गर।

[Click to view](#)


केही उदाहरणहरूसँग खेलौँ



यी प्रोजेक्टहरू सँग खेल र तिनीहरू कसरी काम गर्छन् बुझ्न खोज। यिनीमा सामान्य कुराहरु बदलेर केही फरक कुरा बनाउन खोज।



बल्लू भालु



बुवा हिँड्दै



यी स्प्राइटहरूमा धेरै स्क्रिप्टहरू किन छन्?

ब्लकहरू जोडेर बनेको एउटा थुप्रोलाई



कुनै स्क्रिप्टले के गर्छ भनेर हेर्न त्यसमा माउसले थिच।



पात्रहरूलाई जीवन्त बनाऔं

आफ्नै एउटा एनिमेशन बनाऊ।

- 1 स्पाइटहरूका लागि एक भन्दा बढी स्क्रिप्टहरूको प्रयोग गर।
- 2 स्पाइटहरूलाई एक ठाउँ बाट अर्को ठाउँमा जाने मात्र हैन, शरीर नि चलाउने बनाऊ।

यस पाठमा सजिलोसँग प्रयोग गर्न सकिने केही स्पाइटहरू यी हुन:

Sports

Ben, Jordyn

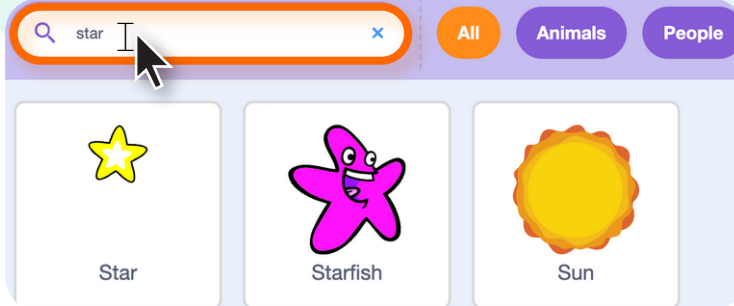
People

Pico, Giga,

Animals

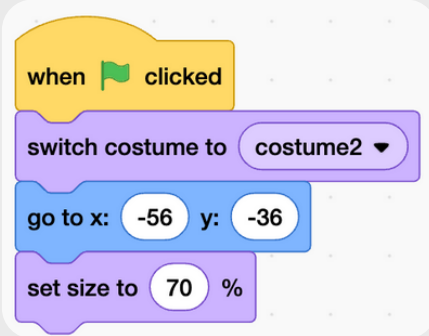
Unicorn, Hippo, Grasshopper, Butterfly, Bat, Bear

स्पाइट खोज्न यो बाकसमा स्पाइटको नाम अंग्रेजीमा टाइप गर।

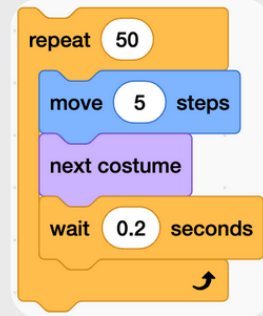


तिम्रा स्प्राइटहरूसँग यी ब्लकहरू प्रयोग गरेर हेर।

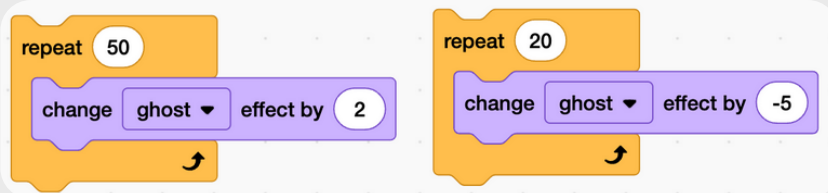
स्प्राइटलाई शुरुवाती



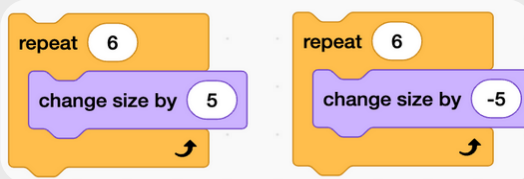
पात्रहरूलाई हिँडाउ



देखिने अथवा नदेखिने बनाउ



ठूलो अथवा सानो बनाउ



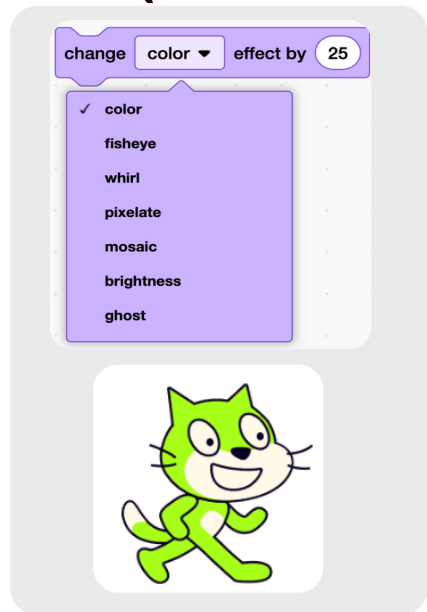
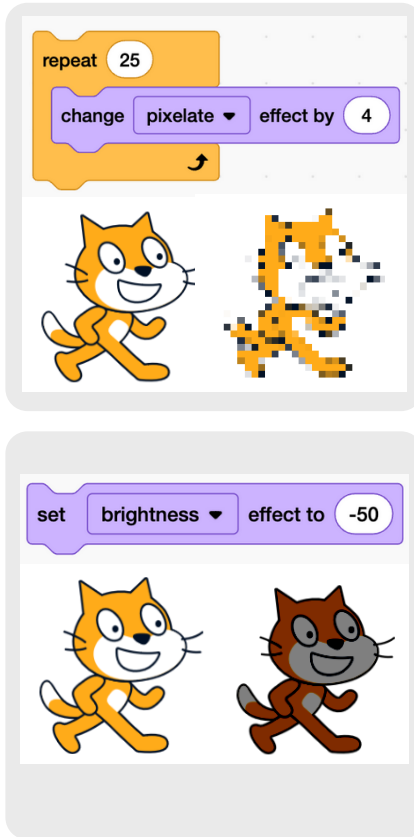
स्प्राइटमा थिचेर स्क्रिप्ट



अनिश्चित समयलाई पख



गर्नका लागी थप रमाइला कुरा



आजको पाठलाई फर्केर हेरौँ

- 1 तिमीले अब कस्तो प्रकारका एनिमेशनहरू बनाउन चाहन्छौ?
- 2 तिमीलाई आज कुन नयाँ ब्लकहरू संग काम गर्न रमाइलो लाग्यो? किन?