

Pliats ja jälg


Iga sprait saab jätta lavale enda kujutise (jäljendi). Vt grupi **Pliats** käsk [jälg].

Harjutus 1

1. Proovi jätta spraidi **Kraps jäljend**: kasuta käsku [jälg] ja liiguta siis sprait teise kohta
2. koosta skriptike: **kui vajutada** klahvi J, peab Kraps jätma jäljendi.
3. Muuda Krapsu asukohta, suurust, suunda, värvi jm ning jäta lavale tema jäljendeid.

Koosta **lava** jaoks skript: **kui vajutada** tühik, kustutada kõik jooned ja jäljendid (käsk [kustuta]).

Harjutus 2

1. Joonista uus sprait **õieleht**. Kasuta erinevaid värve, määra kostüümi keskpunkt kohta, kus võiks asuda lille südamik. 
2. Koosta skript õielehe pööramiseks ja jäljendite jätmiseks pärast iga pööramist. Kui teha lillele 6 õielehte, tuleb korrata 6 korda käske [jälg] ja [pööra 60 kraadi]. Kui palju tuleb spraiti iga jälje jätmise järel pöörata, kui tuleb teha 8 või 10 õielehte?
3. Lisa skripti käsk spraidi värvide muutmiseks pärast lille tekkimist [pane värv efekt [juhuarv 0 kuni 200]] või [muuda värv efekti ... võrra]
4. Määra, et lill moodustuks kohta, kus laval hiirega klõpsatakse: lisa õielehe skripti algusele käsk [mine hiire kursor] ja päiseplukk [kui saabub teade lill]

koosta **Lava** skript:



5. Joonista õielehespraidile uusi kostüüme – erinevaid õielehti. Lisa skriptile käsk kostüümi vahetamiseks pärast lille tekkimist.
6. Kujunda muster erineva suuruse, kuju ja värviga lilledest. Proovi, kas must taust oleks ilusam kui valge või sobiks mingi muu värv
7. Saadud pildi saab salvestada: hiirega paremklõps laval, avanenud menüüst vali 'salvesta lava pilt ...'
8. Mõne ilusa õie saab võtta kostüümiks või uueks spraidiks. hiirega paremklõps laval (või spraidil, millele peab tekkima uus kostüüm) avanenud menüüst vali 'ekraani ala uueks spraidiks' (või kostüümiks).

Harjutus 3

1. Joonista uus (mitmevärviline) sprait, piisab ka joonest või paarist.
2. Koosta skript: sprait peab lõputult liikuma ja pörkuma lava servadelt.
3. Lisa kordusesse käsk jälje jätmiseks ja värvuse muutmiseks jm
4. Proovi erinevaid liikumissamme, suundasid, suurusi, kostüüme jm. Salvesta ilusamad mustrid failina.
5. Tee spraidist koopia ja muuda selle skripti: jäljend tekib vaid siis, kui sprait puudutab lava serva.
6. Proovi uuesti erinevaid kostüüme, suurusi ja värve.