

Δημιουργία ψηφιακής κορνίζας

1. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο Δραστηριότητας 1

Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι να εισάγει τους μαθητές στην δημιουργία διαφορετικών υπόβαθρων και με την βοήθεια κατάλληλων εντολών να δημιουργήσουν μια ψηφιακή κορνίζα.

Οδηγίες υλοποίησης

1. Ανοίξτε την καρτέλα υπόβαθρα
2. Εισάγετε από το φάκελο nature τα εξής σκηνικά



3. Δημιουργήστε μια ψηφιακή κορνίζα από τα παραπάνω σκηνικά

4. Διαγράψτε το λευκό σκηνικό

5. Το σύνολο των διαφορετικών εντολών που θα χρειαστείτε είναι όπως απεικονίζονται στο διπλανό σχήμα.



6. Η πρώτη εντολή που θα χρησιμοποιήσετε για αλλαγή υποβάθρου είναι η αλλαγή σε υπόβαθρο beach-malibu έτσι ώστε κάθε φορά που θα κάνετε κλικ στην πράσινη σημαία να έρχεται σαν εξ' ορισμού σκηνικό το beach-malibu

7. Τις εντολές αυτές θα τις χρησιμοποιήσετε τόσες φορές όσες είναι απαραίτητες για να πετύχετε την εναλλαγή των σκηνικών Την εντολή αλλαγή σε υπόβαθρο beach-malibu θα αντικαθιστά η εντολή αλλαγή σε υπόβαθρο canyon κ.τ.λ για να πετύχετε την εναλλαγή των παραπάνω οχτώ σκηνικών.

8. Αποθηκεύσετε το έργο σας με όνομα αρχείου από τα δύο πρώτα αρχικά γράμματα των ονομάτων της ομάδας σας και το par3dr1 (π.χ ma_il_par3dr1) σε λατινικούς χαρακτήρες.


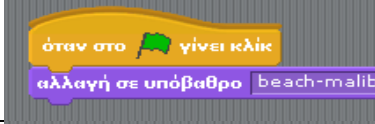

Φύλλο Δραστηριότητας 2

Σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι οι μαθητές να βελτιώσουν την δραστηριότητα 1 έτσι ώστε η εναλλαγή του κάθε υπόβαθρου να γίνεται κατόπιν επιλογής και προτροπής του μαθητή και να παραμένει το σκηνικό στην οθόνη για όσο χρονικό διάστημα είναι επιθυμητό ή απαραίτητο. Ο τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι να δημιουργηθεί ένα κουμπί και κάθε φορά που θα πατιέται θα αλλάζει το τρέχων υπόβαθρο με ένα επόμενο.

Οδηγίες υλοποίησης

Εφόσον έχετε ολοκληρώσει την δραστηριότητα 1 θα παρατηρήσετε ότι η εναλλαγή των σκηνικών στην προηγούμενη δραστηριότητα γίνεται ακούσια και κάποια στιγμή σταματάει.

Τώρα η αλλαγή του σκηνικού θα επιτυγχάνεται εφόσον πατήσετε το κουμπί next. Και θα χρησιμοποιήσετε την εντολή επόμενο υπόβαθρο αντί της αλλαγής σε υπόβαθρο.

1. Δημιουργήστε ένα κουμπί (μορφή) που θα έχει σχήμα και χρώμα της αρεσκείας σας από το περιβάλλον ζωγραφικής και ονομάστε το next	
2. Αφήστε τα ίδια υπόβαθρα με την προηγούμενη δραστηριότητα	
3. Στο σενάριο της -μορφής κουμπί next θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές που βρίσκονται δίπλα:	
4. Για το σενάριο του σκηνικού όταν στην σημαία γίνει κλικ. Επιλέξτε ως σκηνικό εκκίνησης ένα της αρεσκείας σας	
5. Επιπρόσθετα για το σενάριο του σκηνικού θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές που βρίσκονται δίπλα για την εναλλαγή του επόμενου υποβάθρου.	
6. Αποθηκεύσετε το έργο σας με όνομα αρχείου από τα δύο πρώτα αρχικά γράμματα των ονομάτων της ομάδας σας και το par3dr2 (π.χ ma_il_par3dr2) σε λατινικούς χαρακτήρες.	


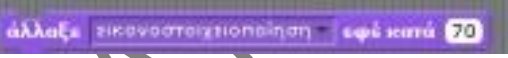

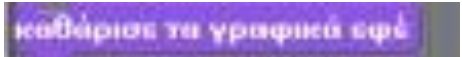

Φύλλο Δραστηριότητας 3

Σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές οπτικά εφέ κατά την εναλλαγή των υποβάθρων για να δώσουν μεγαλύτερη έμφαση.

Οδηγίες υλοποίησης

Εφόσον ολοκληρώσετε την δραστηριότητα 2 θα παρατηρήσετε ότι η εναλλαγή των υποβάθρων του σκηνικού έστω κι ελεγχόμενα υπό το πάτημα του πλήκτρου next γίνεται κατά κάποιο

τρόπο απότομα. Αυτό μπορεί να διορθωθεί με την βαθμιαία εναλλαγή των υποβάθρων χρησιμοποιώντας κατάλληλες εντολές που δημιουργούν οπτικά εφέ.

<p>1. Χρησιμοποιήστε τις ίδιες εντολές στο σενάριο της μορφής next με αυτές που χρησιμοποιήσατε στην δραστηριότητα 2</p>	
<p>2. Επίσης χρησιμοποιήστε τα ίδια υπόβαθρα με αυτά της δραστηριότητας 2</p>	
<p>3. Στο σενάριο του σκηνικού προσθέστε την εντολή που βλέπετε στην εικόνα δίπλα. Παρατηρείστε το νούμερο 70 στην επιλογή εφέ κατά.</p>	
<p>4. Στο σενάριο του σκηνικού προσθέστε την εντολή που βλέπετε στην εικόνα δίπλα. Παρατηρείστε το νούμερο -70 στην επιλογή εφέ κατά.</p>	
<p>5. Αντί για τον αριθμό 70 και -70 δώστε μικρότερους ή μεγαλύτερους αριθμούς. Τι παρατηρείτε;</p>	
<p>6. Τοποθετήστε την εντολή που φαίνεται στην διπλανή εικόνα στο τέλος του σεναρίου. Παρατηρείστε ότι δεν συμβαίνει καμία αλλαγή.</p>	
<p>7. Το σενάριο του σκηνικού μετά την προσθήκη της καθάρισε γραφικά θα έχει την μορφή που φαίνεται στη διπλανή εικόνα. Η εντολή αυτή είναι πλεονασμός από τη στιγμή που έχουμε προσθέσει την εντολή άλλαξε εικονοστοιχείοποίηση κατά -70</p>	
<p>8. Αφαιρέστε την εντολή άλλαξε εικονοστοιχείοποίηση κατά -70 και αφήστε την καθάρισε γραφικά. Παρατηρείστε ότι οι δύο εντολές φέρουν το ίδιο αποτέλεσμα στο σενάριο σας. Έτσι κι αλλιώς και οι δύο αφαιρούν τα γραφικά που είχε ορίσει η άλλαξε εικονοστοιχείοποίηση κατά 70</p>	

9. Αποθηκεύσετε το έργο σας σε κάποιον επιθυμητό φάκελο. και μεταβείτε στην επόμενη σελίδα για την αξιολόγησή σας. Τι καταφέρατε τελικά πόσο βαθμό θα βάλετε στον εαυτό σας..

10. Να θυμάστε πάντα ότι η προσπάθεια μετράει και να είστε πολύ περήφανοι γι αυτό!!!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΠΕ86

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης της προσπάθειάς μας (τι καταφέρατε τελικά!!!!) Βαθμολογούμε την προσπάθειά μας!!!!

ΟΝΟΜΑ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: _____

ΤΜΗΜΑ: _____

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΘΜΟΣ 3	ΚΑΛΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΘΜΟΣ 2	ΦΤΩΧΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΘΜΟΣ 1	ΒΑΘΜΟΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΟΡΝΙΖΑ)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΟΛΩΝ (8) ΤΩΝ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΜΙΣΩΝ (4) ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΕΣΣΕΡΑ ΣΚΗΝΙΚΑ	
	ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΛΕΥΚΟΥ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	ΑΠΟΥΣΙΑ ΛΕΥΚΟΥ ΣΚΗΝΙΚΟΥ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΕΛΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ	ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΕΧΕΙ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΕΛΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΛΑΜΒΑΝΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΥΠΟΒΑΘΡΩΝ	ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΕΧΕΙ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΕΛΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ ΚΑΙ ΛΑΜΒΑΝΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΥΠΟΒΑΘΡΩΝ	
	ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΟΛΩΝ (8) ΤΩΝ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΜΙΣΩΝ (4) ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΤΩΝ ΜΙΣΩΝ (4) ΣΚΗΝΙΚΩΝ	
	ΧΡΟΝΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ	ΑΡΙΣΤΗ-ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΕΝΗ ΧΡΟΝΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ	ΜΕΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ	ΕΛΛΙΠΗΣ ΧΡΟΝΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ (ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ)	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 (ΚΟΥΜΠΙ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ)	ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΣΚΗΝΙΚΟΥ ΜΕ ΑΡΙΣΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΣΚΗΝΙΚΟΥ ΜΕ ΜΕΤΡΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ ΧΩΡΙΣ ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	
	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΑΥΤΟΥ	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΑΥΤΟΥ	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΚΑΙ ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3 (ΧΡΗΣΗ ΟΠΤΙΚΟΥ ΕΦΕ ΕΦΕ)	ΧΡΗΣΗ ΟΠΤΙΚΟΥ ΕΦΕ (ΕΙΚΟΣΤΟΙΧΕΙΟΠΟΙΗΣΗ)	ΑΡΙΣΤΗ –ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΕΙΝΟΣΤΟΙΧΕΙΟΠΟΙΗΣΗΣ (ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ ΜΕ ΕΙΚΟΣΤΟΙΧΕΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΤΑ	ΜΕΡΙΚΗ- ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΣΤΟΙΧΕΙΟΠΟΙΗΣΗΣ (ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ)	ΦΤΩΧΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΙΚΟΝΟΣΤΟΙΧΕΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΕ (ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ)	
				ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ ΒΑΘΜΟΣ	
ΣΧΟΛΙΑ					

ΑΛΕΞΟΠΟΥΛΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΠΕ86