

Μάθημα 6 – Εφέ εικόνας

Εισαγωγή

Ο κύριος στόχος αυτού του μαθήματος είναι να γνωρίσουμε πως να εισάγουμε διάφορα εφέ στις μορφές μας (π.χ. ψηφιδωτό, στροβίλισμα, φάντασμα, μάτι ψαριού κλπ)

Μέρος 1: Εισαγωγή εφέ εικόνας

Δραστηριότητα Scratch. Πειραματιστείτε βάζοντας διάφορα εφέ στις μορφές.

Εισαγωγή

Έχουμε δει σε προηγούμενη άσκηση πως μπορούμε με την εντολή από το μενού "Όψεις" να αλλάζουμε το χρώμα μιας μορφής.



1. Εισάγετε τη μορφή της εικόνας στη σκηνή (από το φάκελο "People").
2. Εισάγετε την εντολή "άλλαξε...εφέ" από το μενού "Όψεις".
3. Επιλέγοντας τη λίστα των εφέ, μπορείτε να δείτε όλα τα διαθέσιμα εφέ που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για τη μορφή σας.
4. Επιλέξτε "ψηφιδωτό" και τρέξτε την εντολή για να δείτε τι θα γίνει.
5. Με τον ίδιο τρόπο πειραματιστείτε και με τα υπόλοιπα εφέ.

