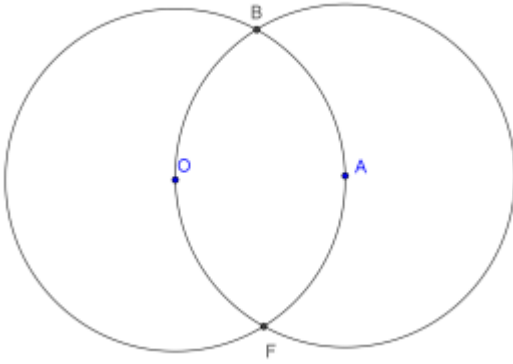


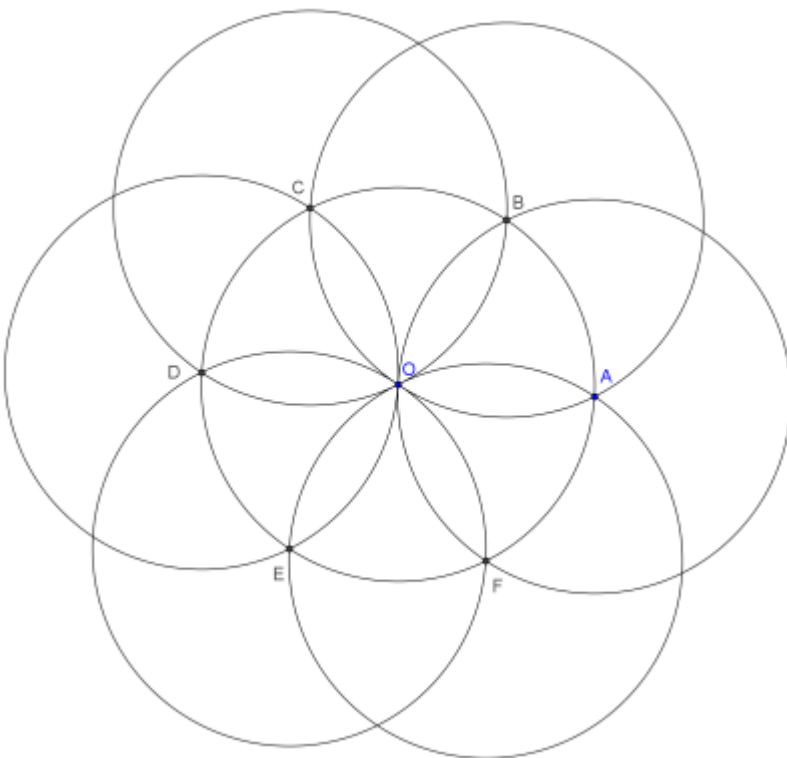
Animation Eolienne

1. Dessiner les pales

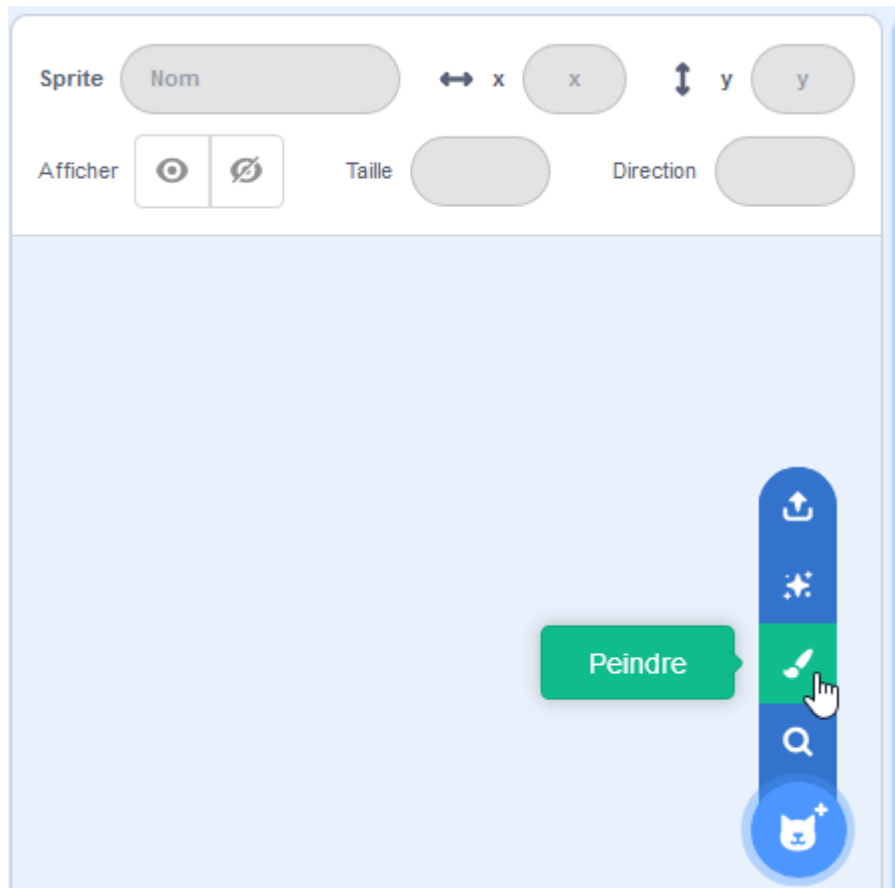
En traçant



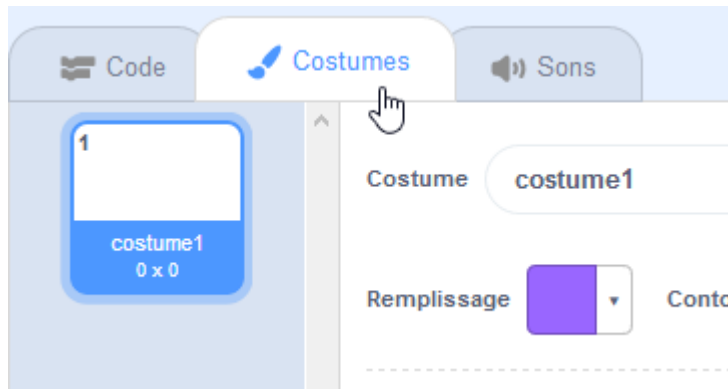
Puis



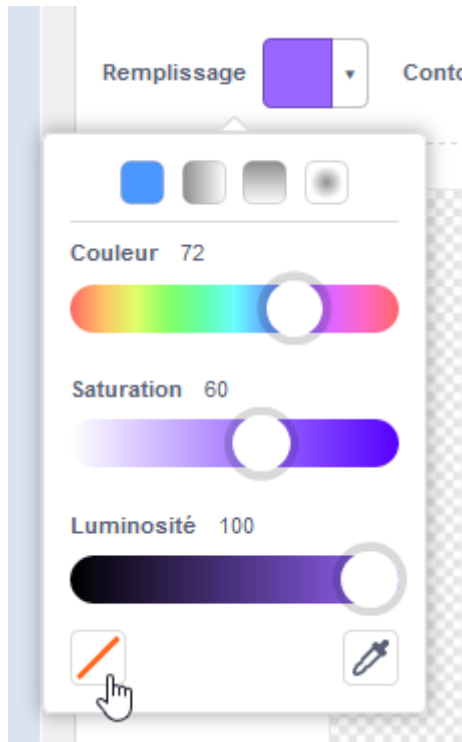
Il faut créer un nouveau sprite



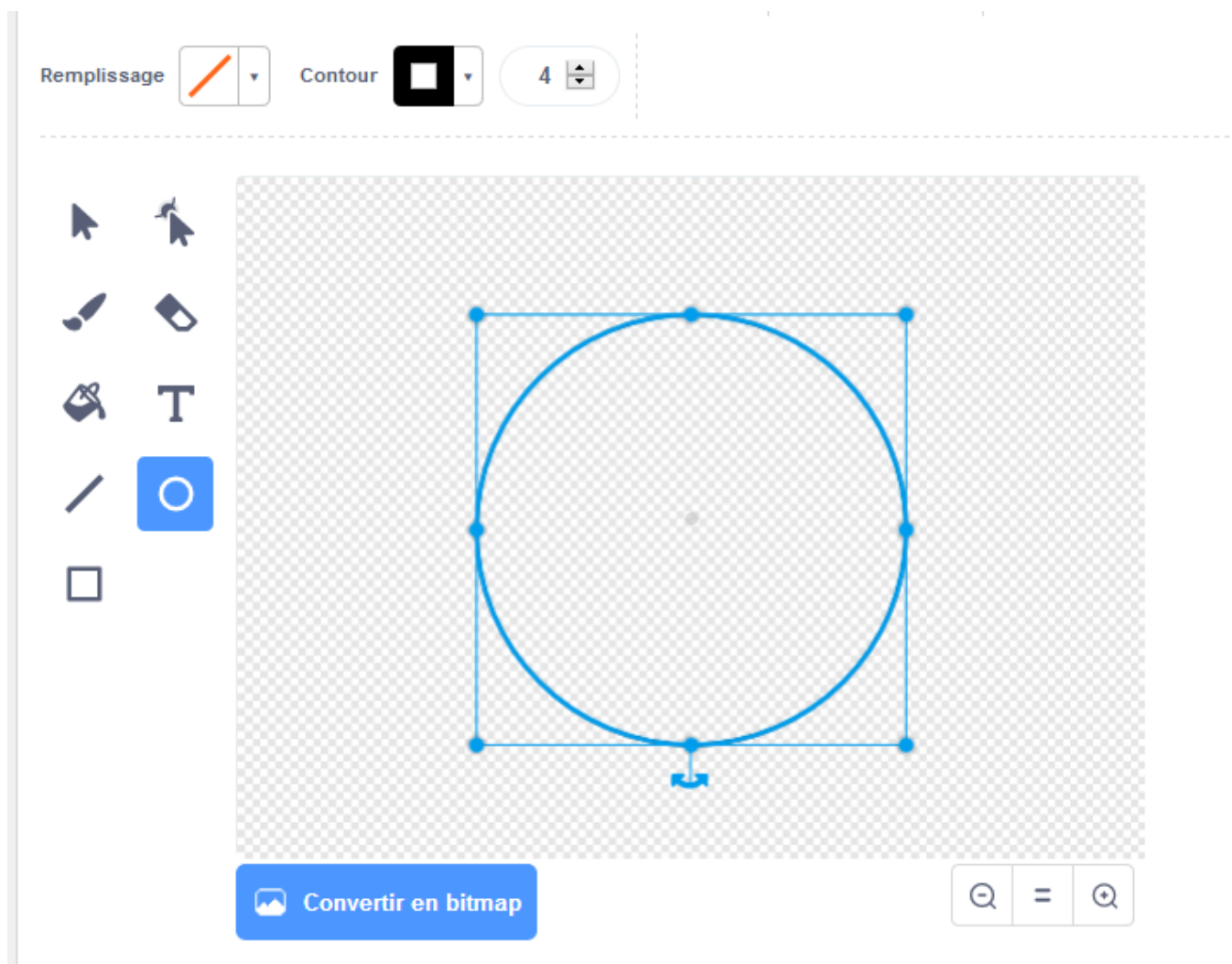
Puis aller dans costume



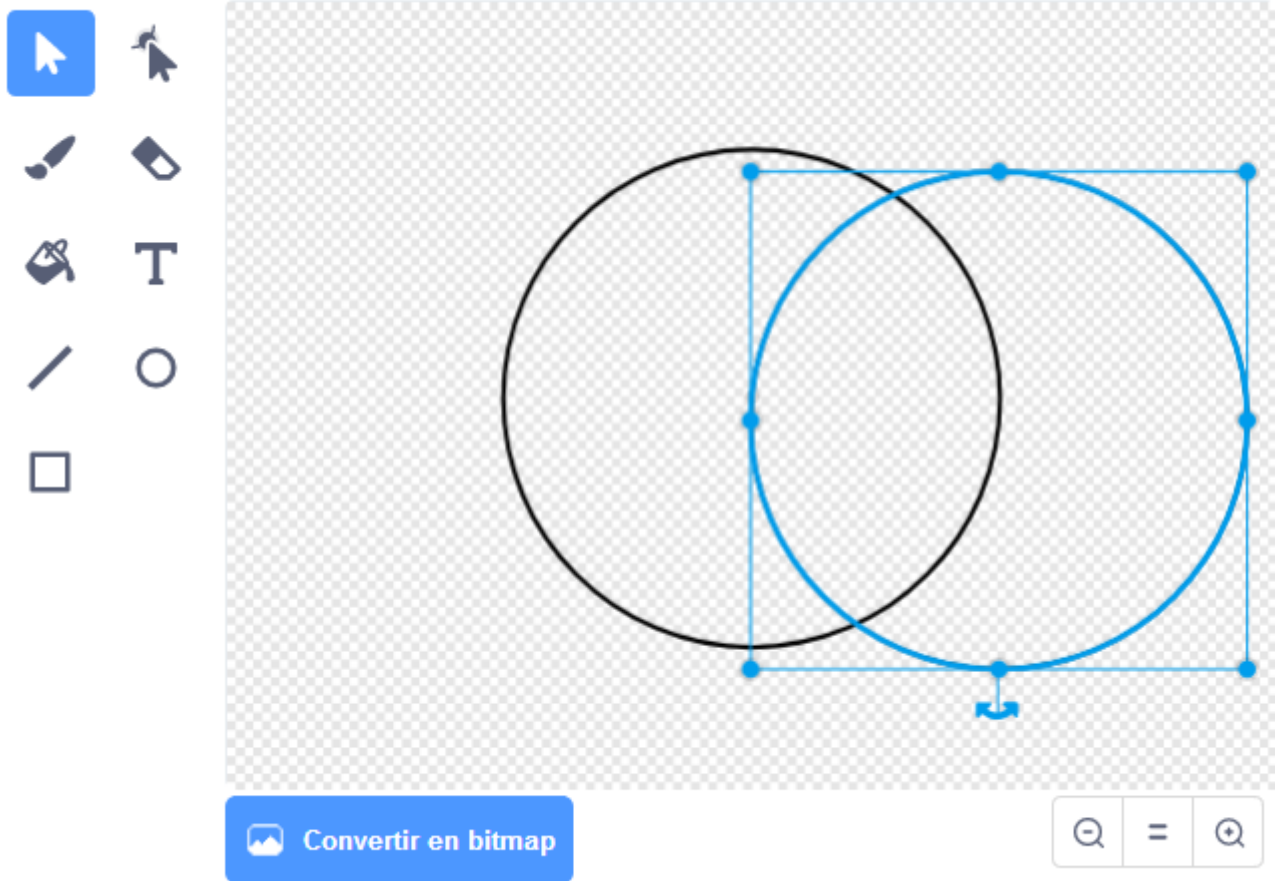
Choisir aucun remplissage



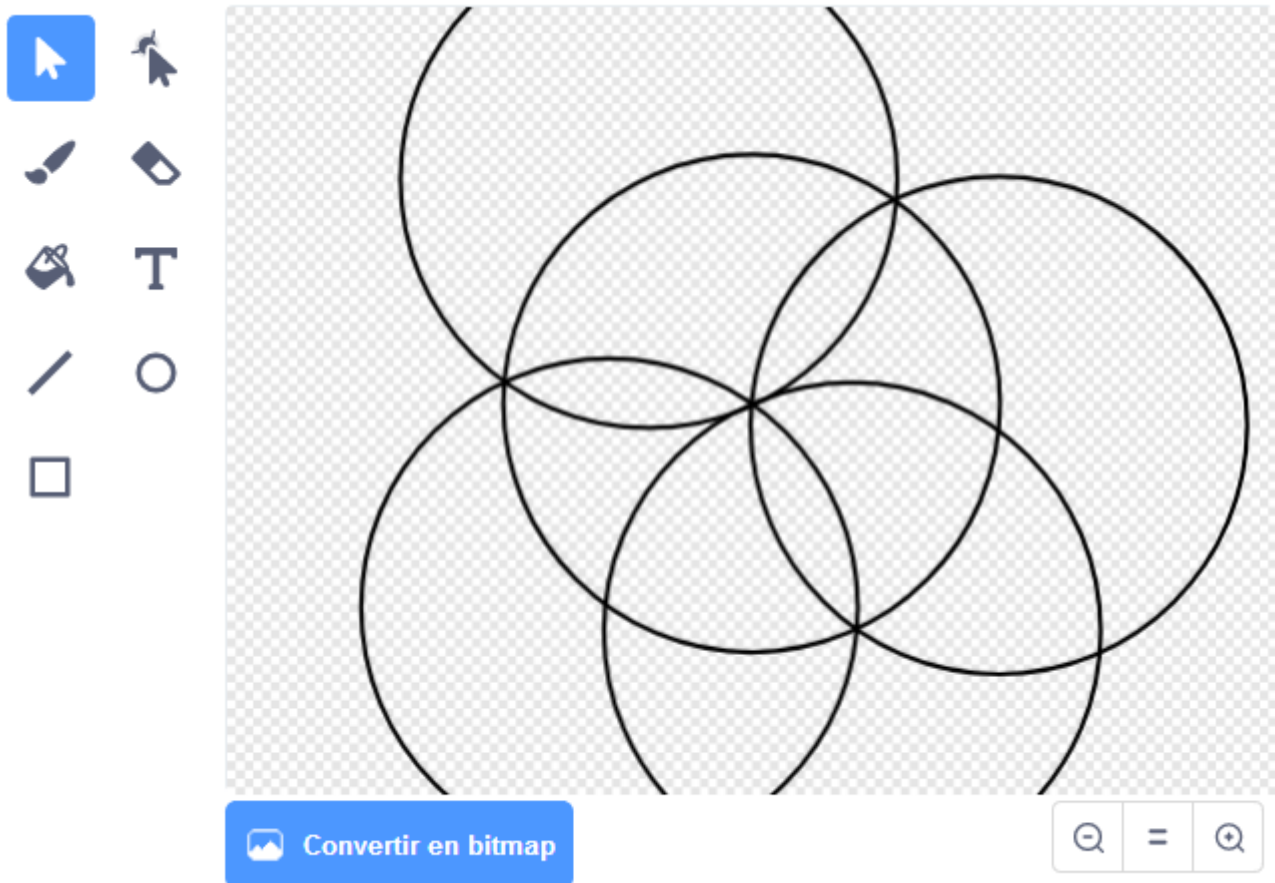
Puis tracer le premier cercle



Ensuite on copie-colle un autre cercle

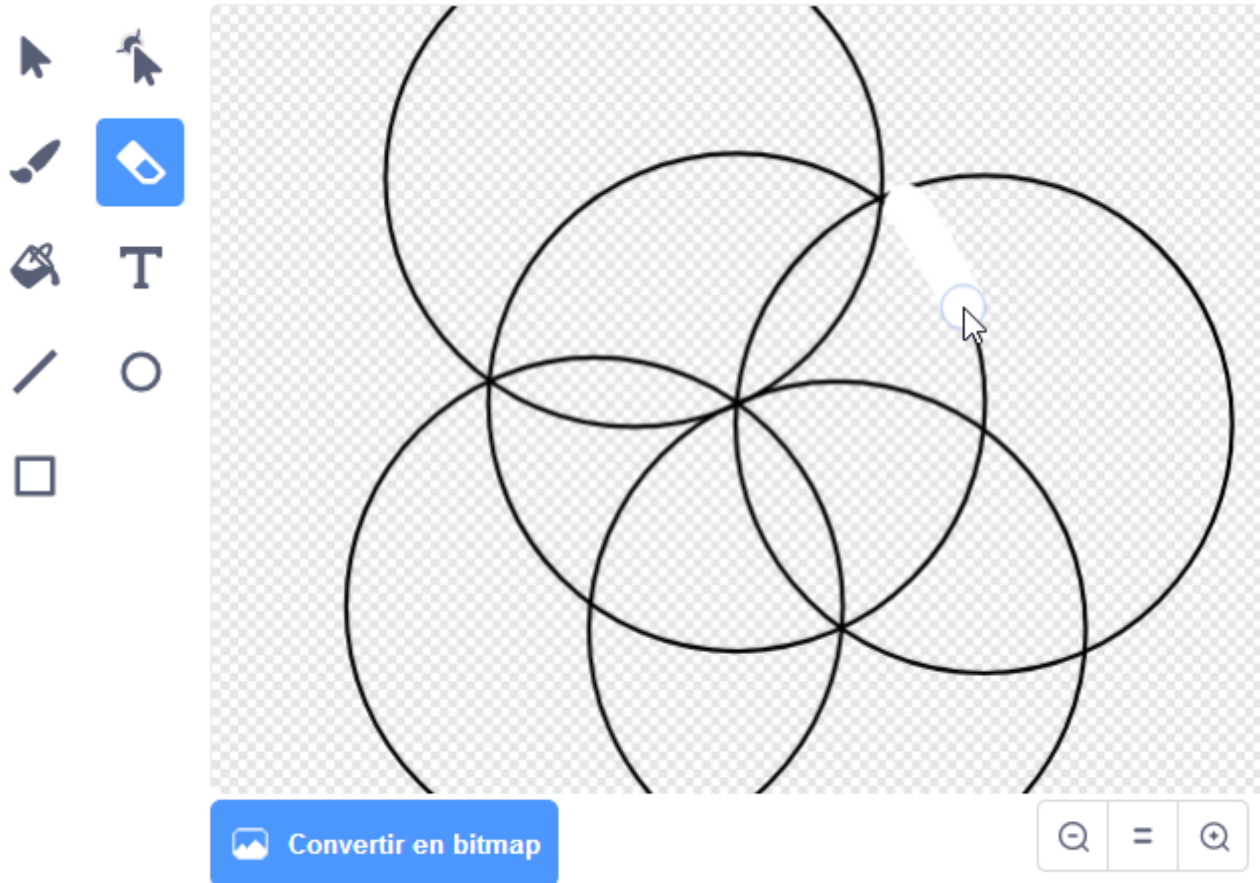


On copie colle plusieurs cercles jusqu'à obtenir

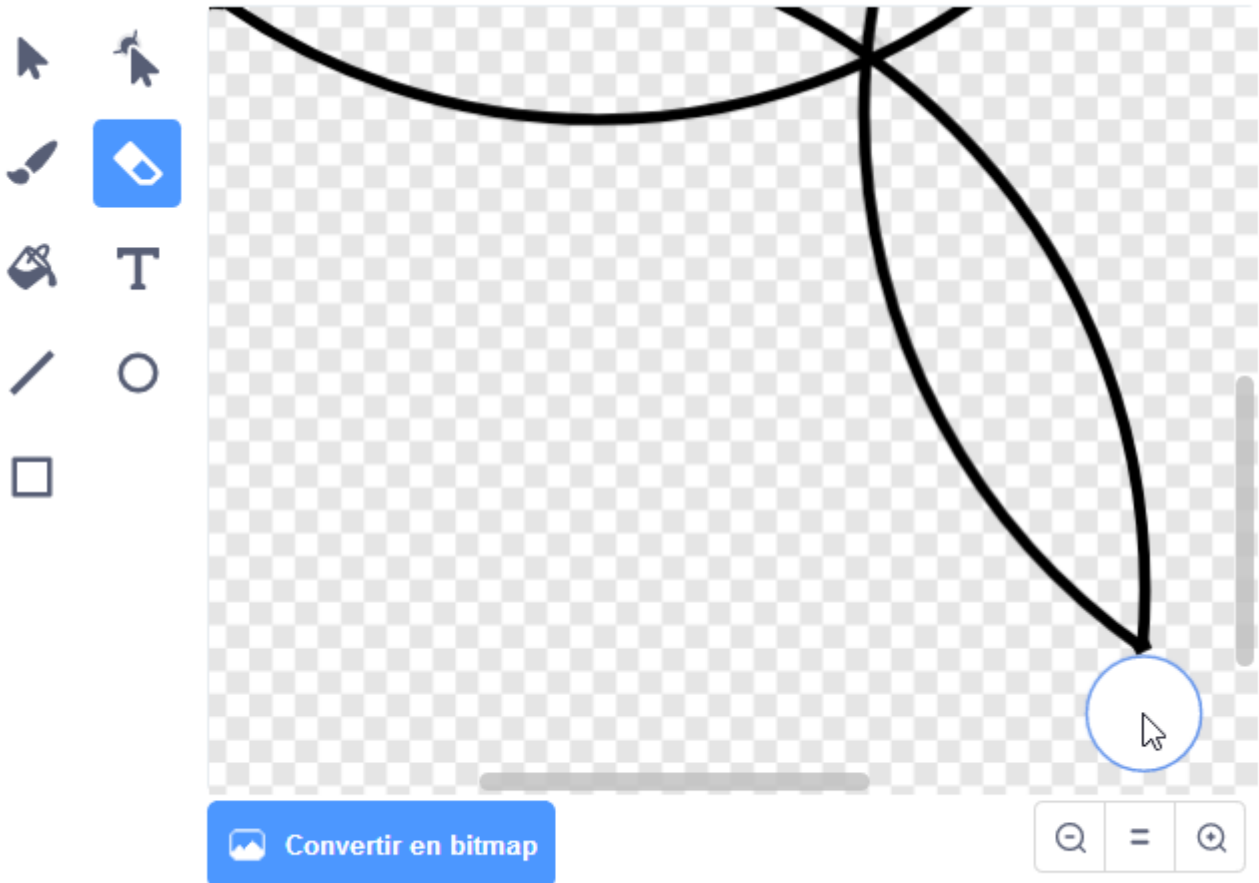


Puis on prend la gomme pour gommer tout ce qui est en trop.

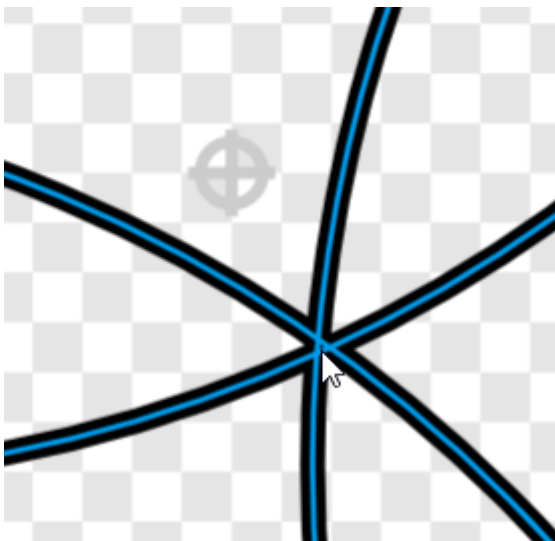


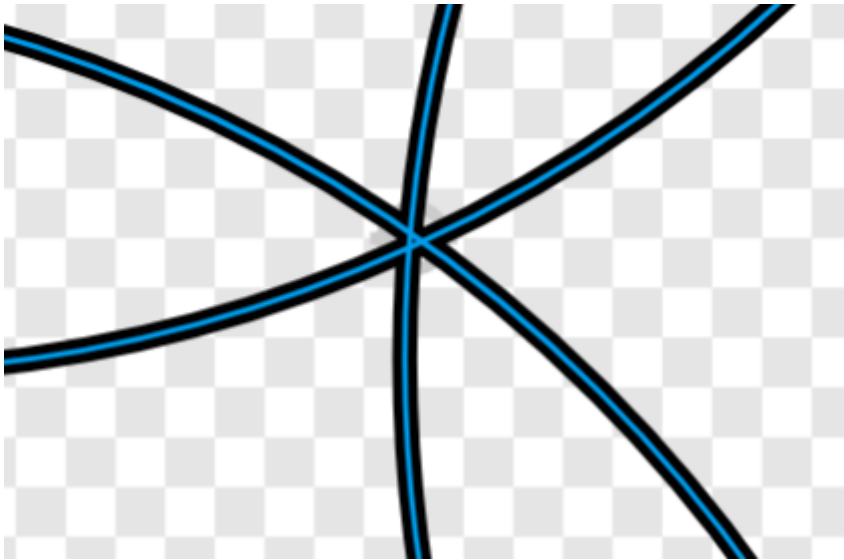


Il est possible de zoomer pour être plus précis



Il faut ensuite centrer les pales.

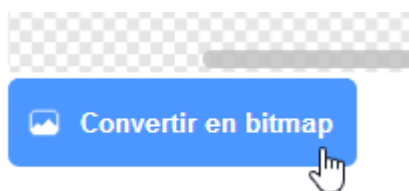




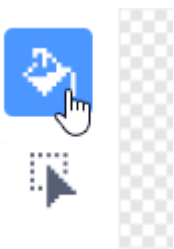
Testons notre hélice en la faisant tourner indéfiniment

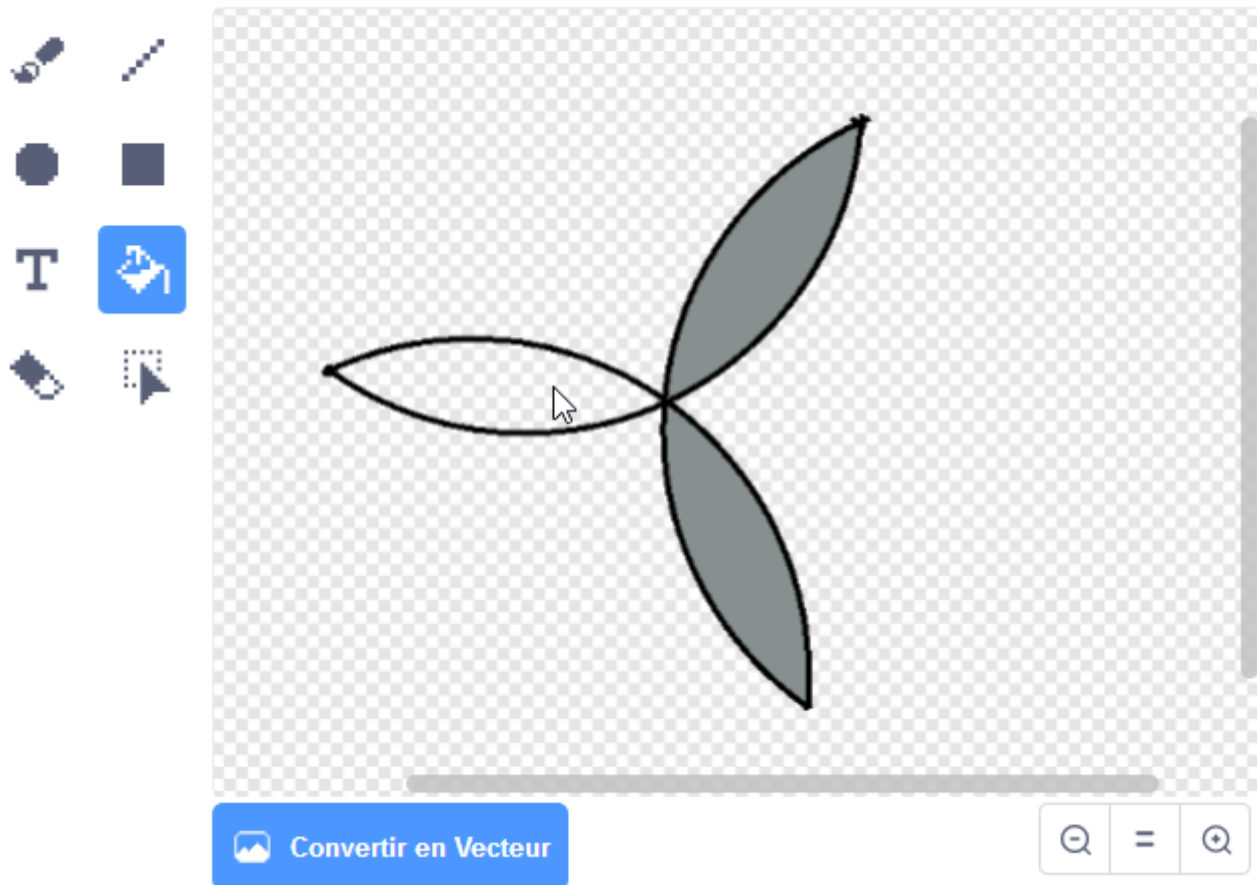


Pour colorier l'intérieur des pales, on convertit en Bitmap.



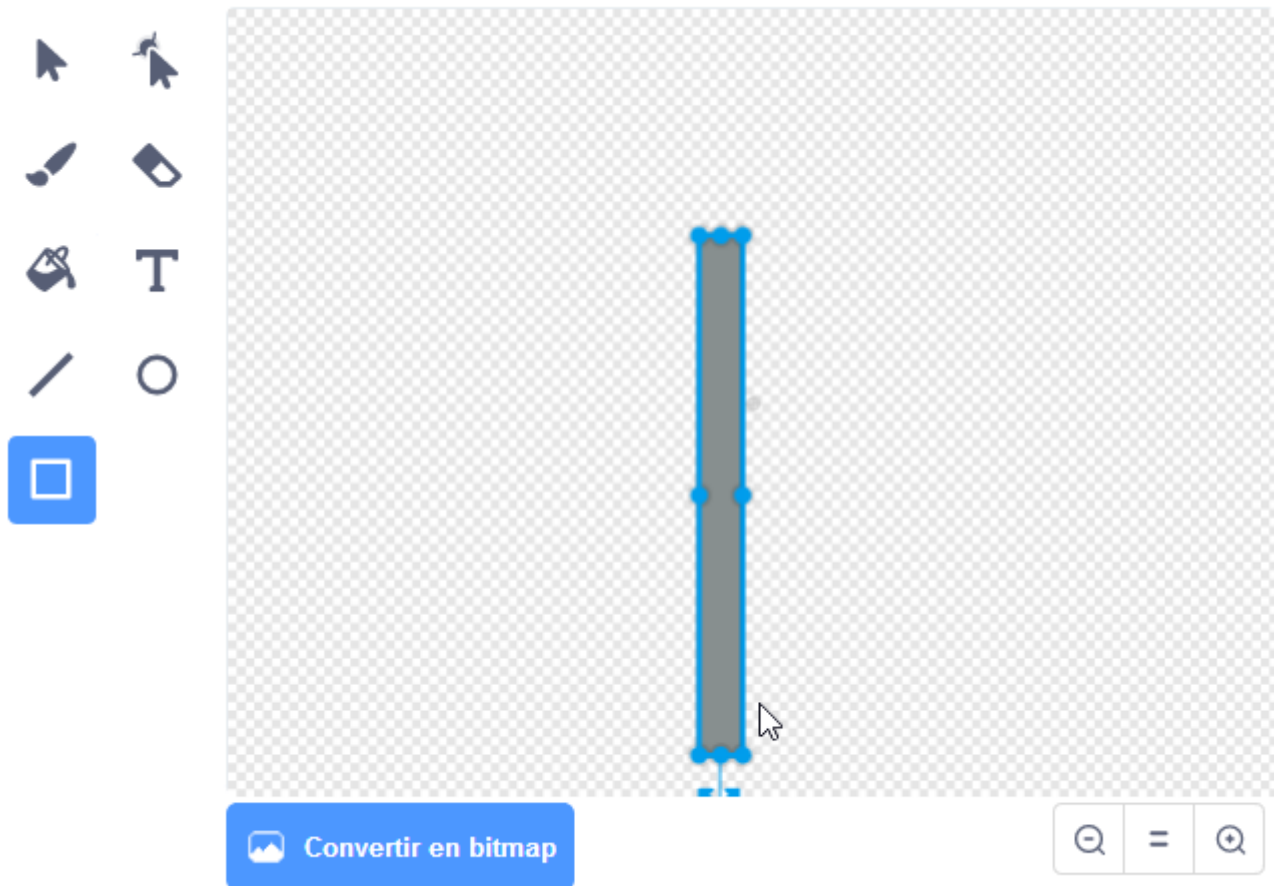
Puis on peut remplir avec le pot de peinture.



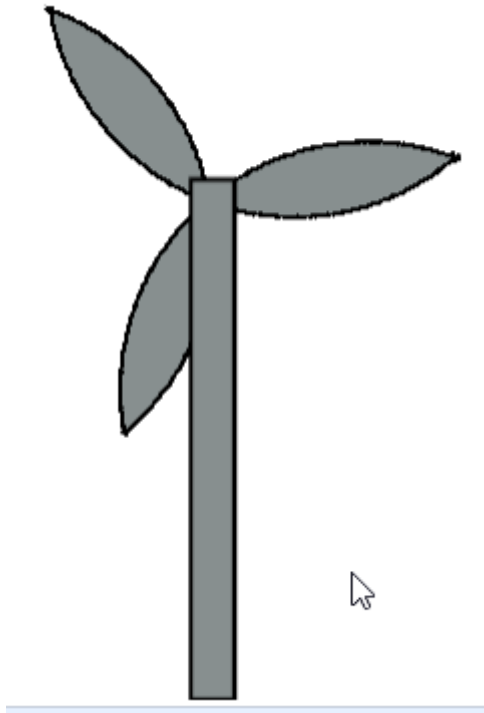


2. Dessiner le mat

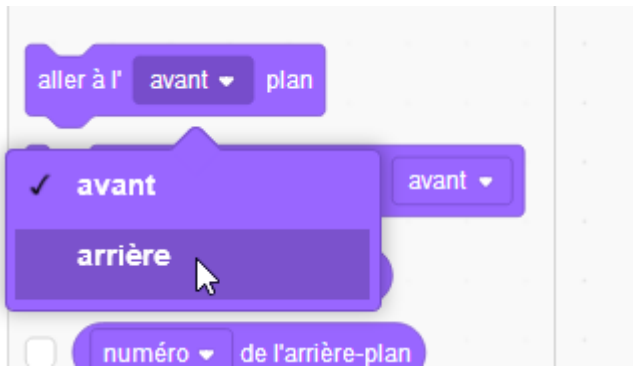
On crée un nouveau sprite en forme de mat



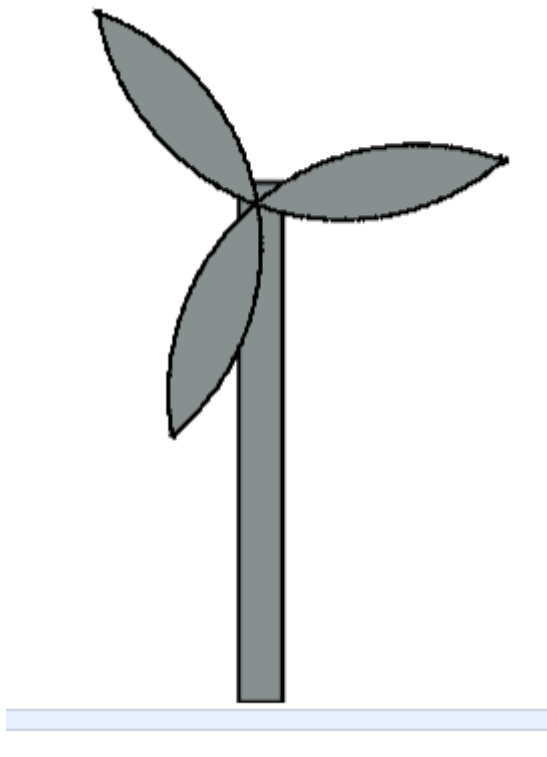
Puis on le place sur les pales.



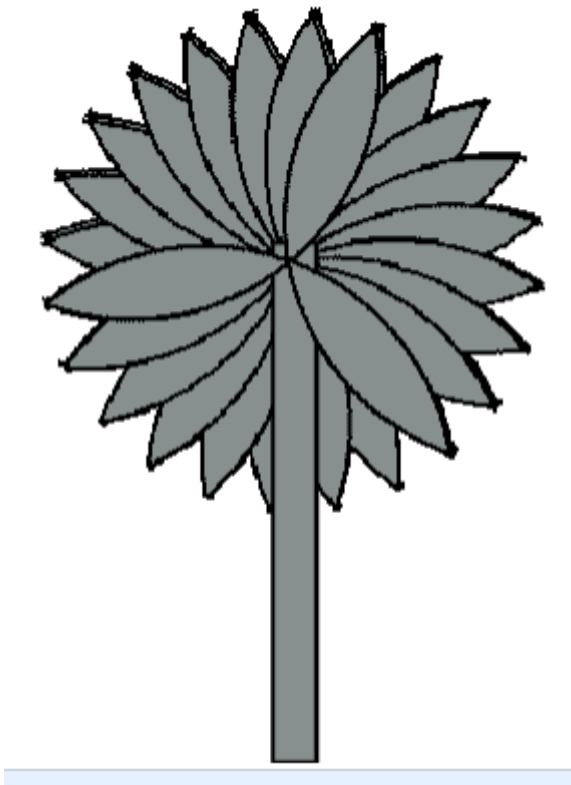
Pour le placer derrière, on le place à l'arrière plan avec cette commande :



On obtient :



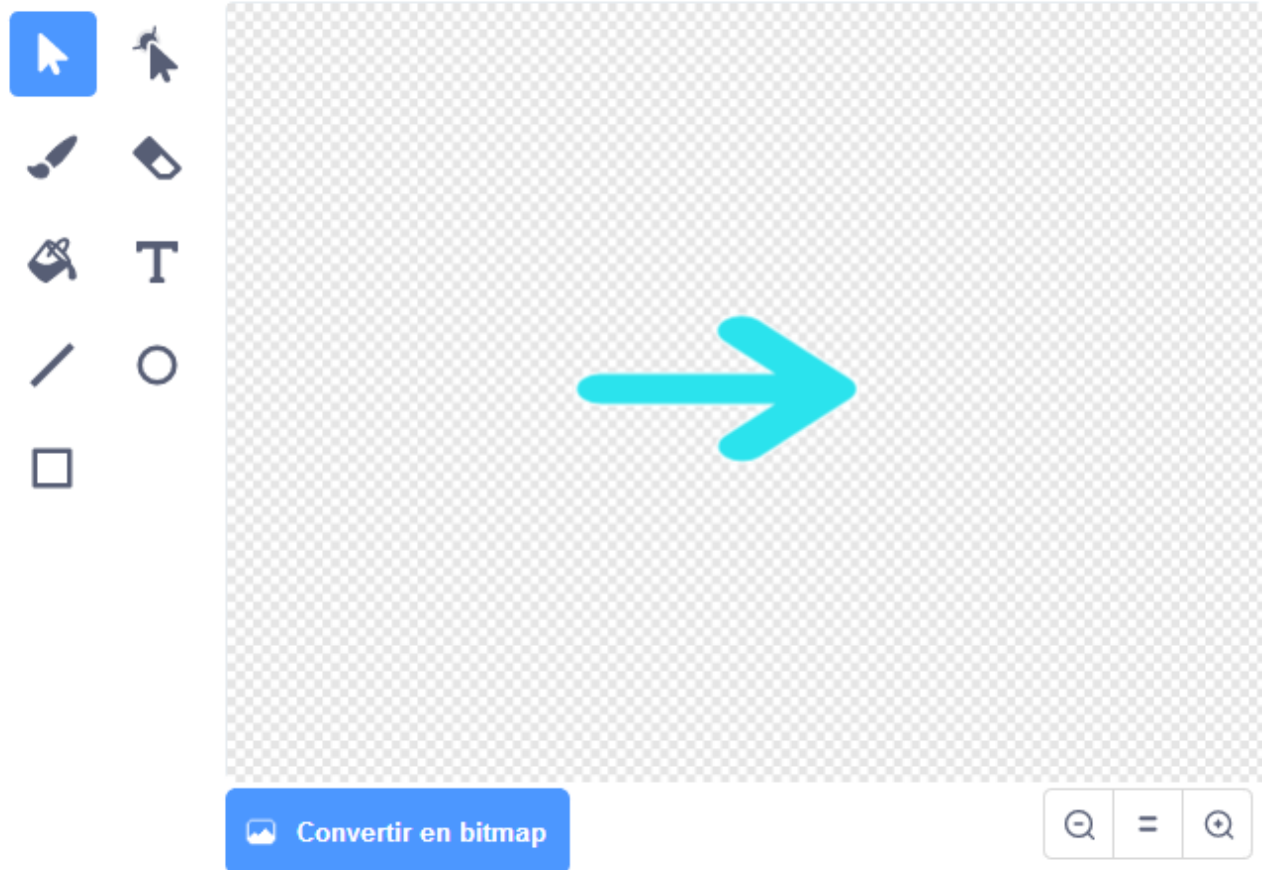
Les pales tournent bien devant le mat.



3. Le vent

Pour représenter le vent, on crée un sprite en forme de flèche qui va se déplacer.

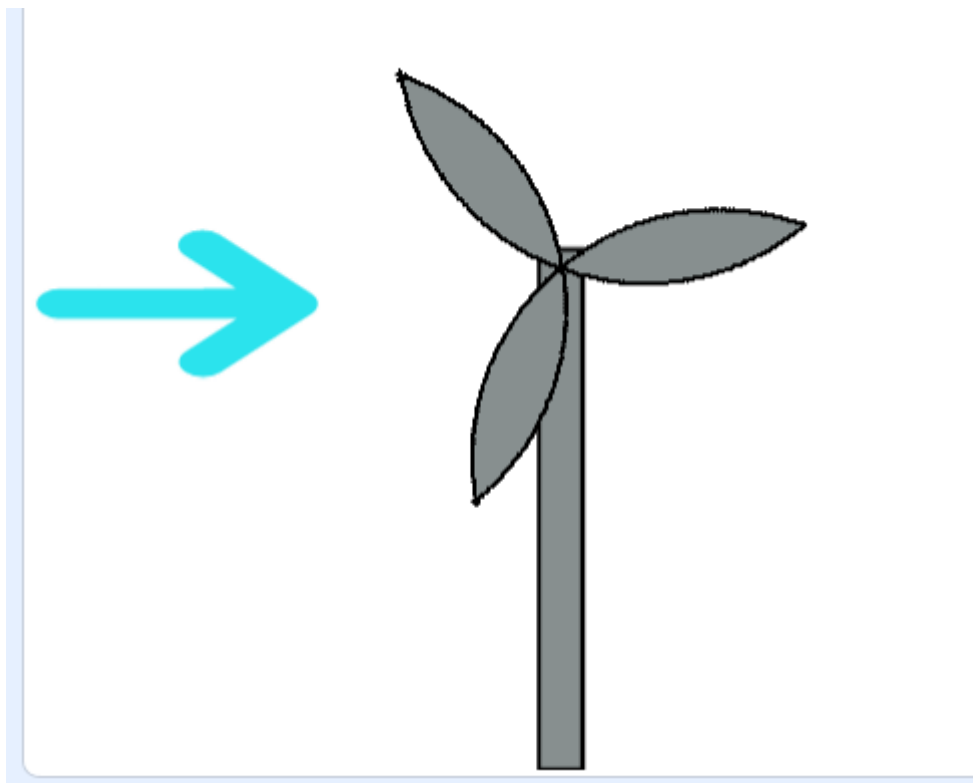




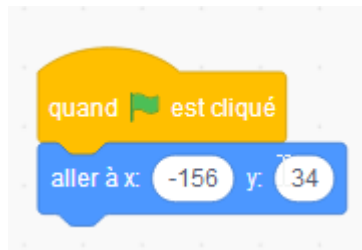
Pour l'animer, il faut faire EXACTEMENT ce qui est indiqué par la suite.

Il ne faut pas tenir compte des nombres marqués.

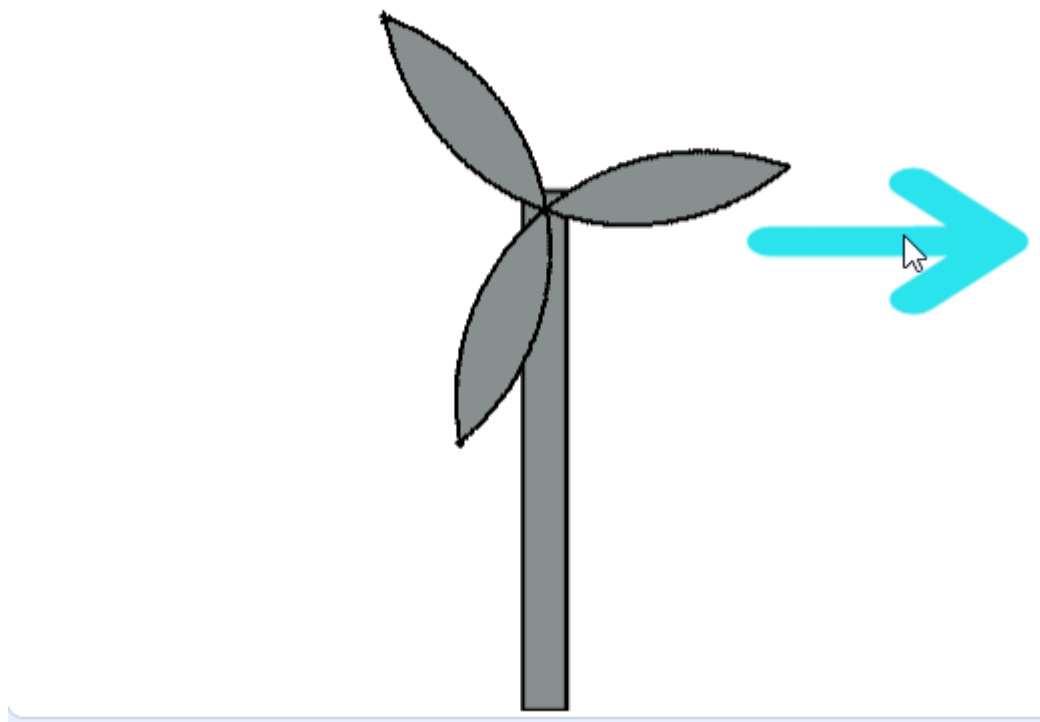
On place la flèche à un endroit :



Puis on récupère le “Aller à”.



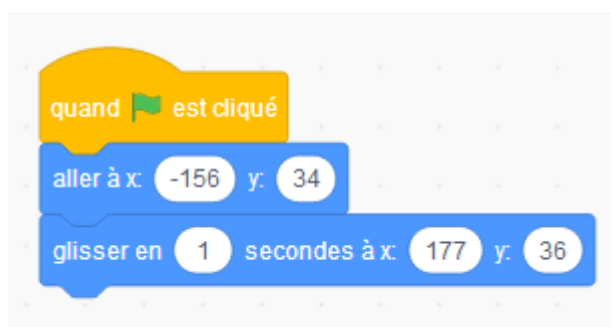
Ensuite on déplace la flèche à la position finale.



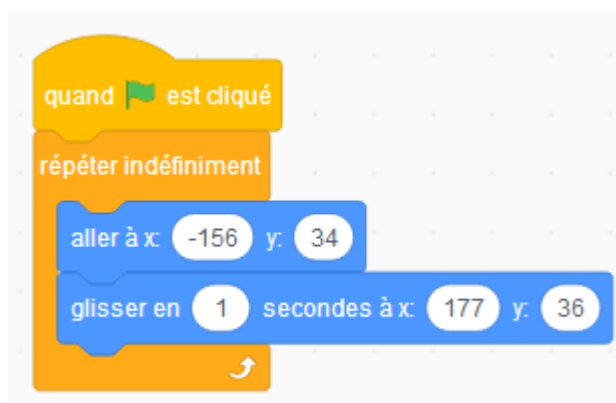
Et on récupère le “glisser en”.



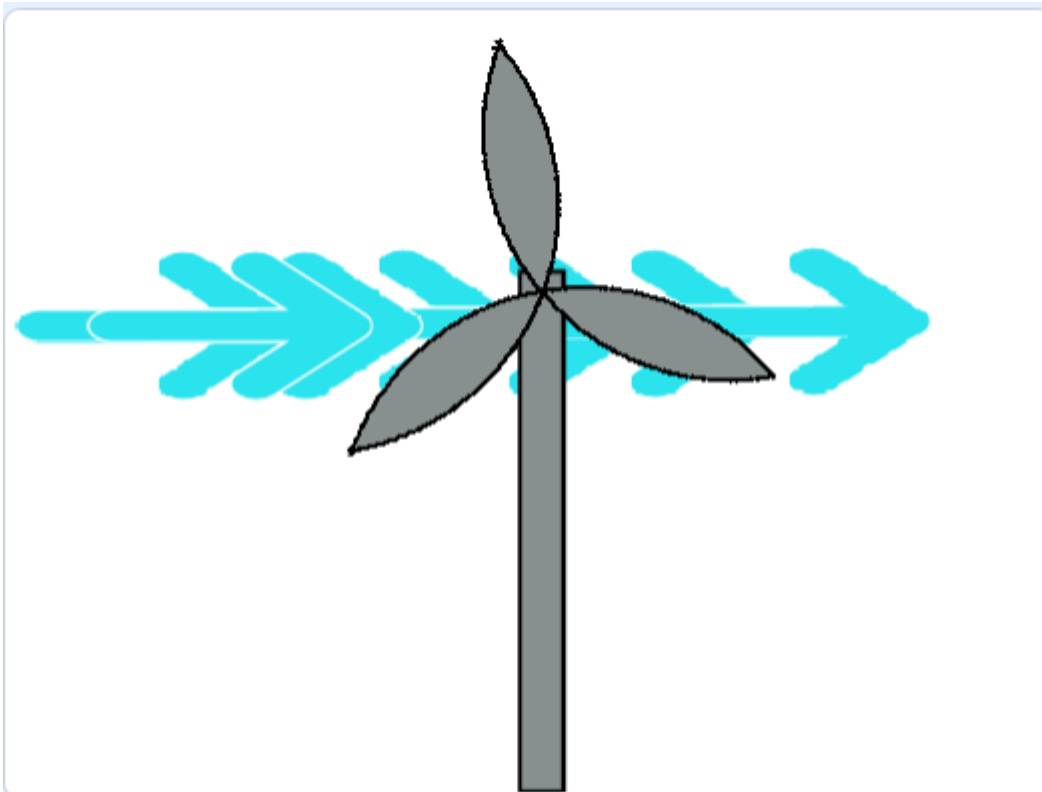
On obtient (à part les nombres) :



On rajoute une boucle :



La flèche se déplace selon le mouvement choisi.



Il est possible de créer un clignotement en utilisant l'effet fantôme.



From:
<https://www.physix.fr/dokuwiki/> - **Physix.fr**

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwiki/doku.php?id=animations_en_scratch&rev=1560202775

Last update: **2020/07/24 00:18**

