

07. 애니메이션 만들기

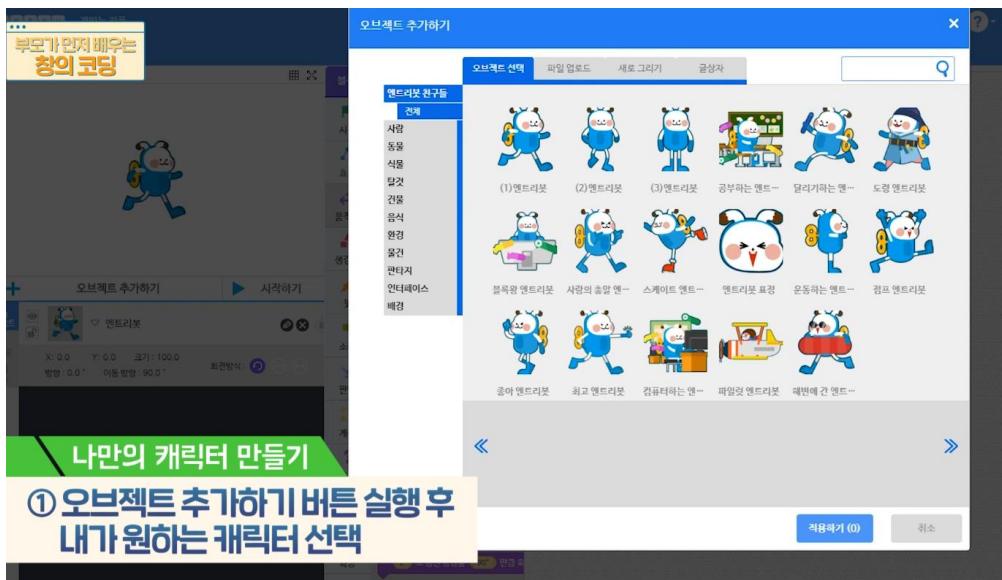


1. 애니메이션 꿀벌 이야기 만들기

1) 캐릭터 만들기(꿀벌과 곰)

① 오브젝트 추가하기 버튼 실행 후 캐릭터 선택

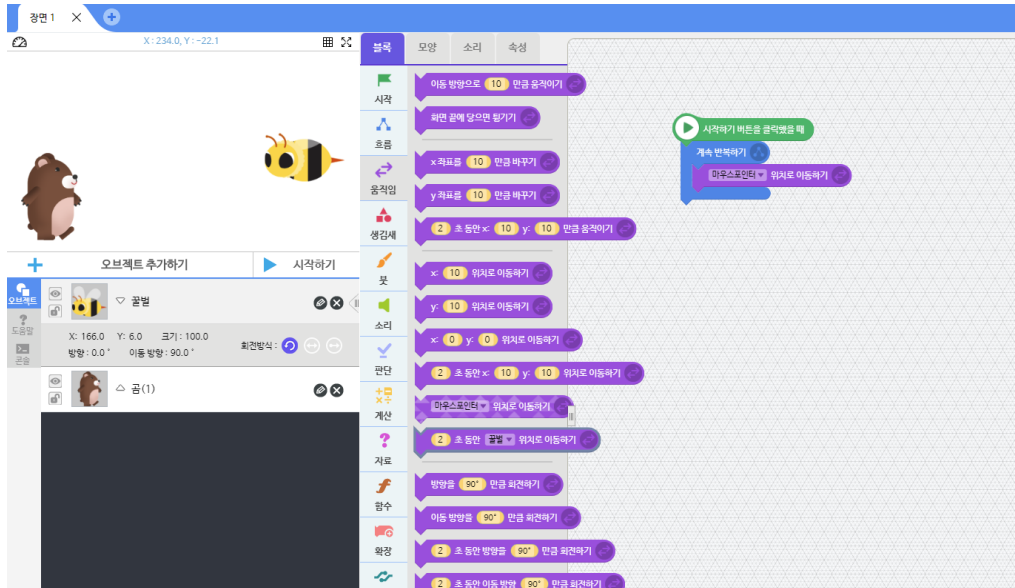
- 내가 원하는 그림이 있다면 Q 로 검색하면 돼요!
- 마우스로 클릭해서 원하는 곳으로 캐릭터 이동
- 필요 없는 오브젝트는 하단의 x를 클릭해서 삭제



② 원하는 오브젝트 선택 후 명령어 입력

- 꿀벌이 마우스를 따라 움직이게 하려면?

계속 반복하기(흐름) → 마우스포인터 위치로 이동하기(움직임)



- 꿀단지를 가져오려면?

오브젝트 추가하기 → 꿀단지 검색

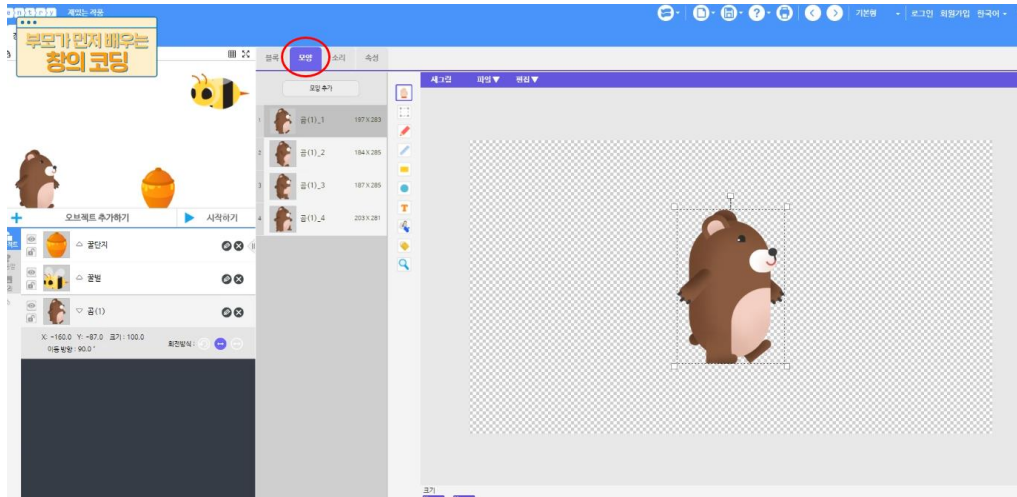
2) 캐릭터에 대사 넣기

① '말하기' 블록 선택

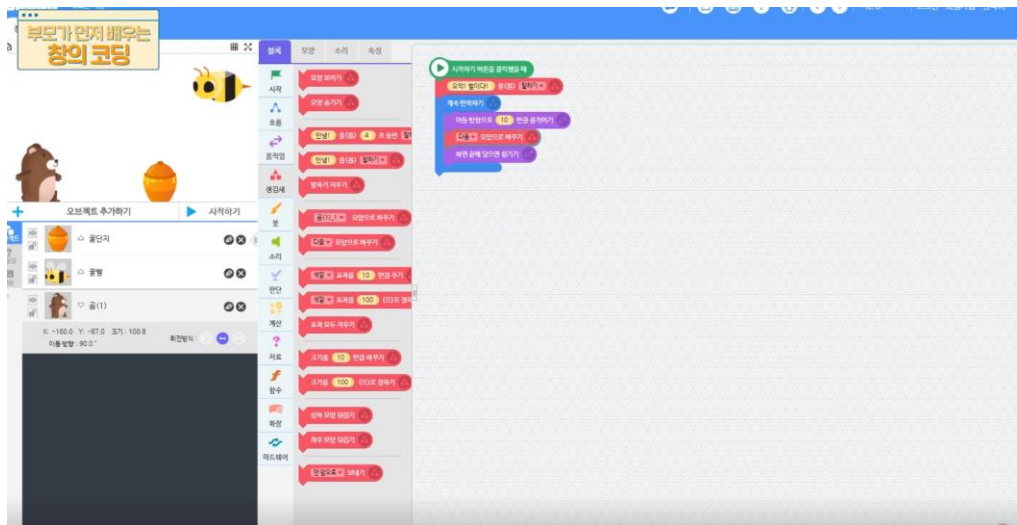
② 그림 상황에 맞게 원하는 대사 직접 입력

3) 캐릭터 동작 바꾸기

① '모양'블록에 들어간 후 원하는 동작 고르기

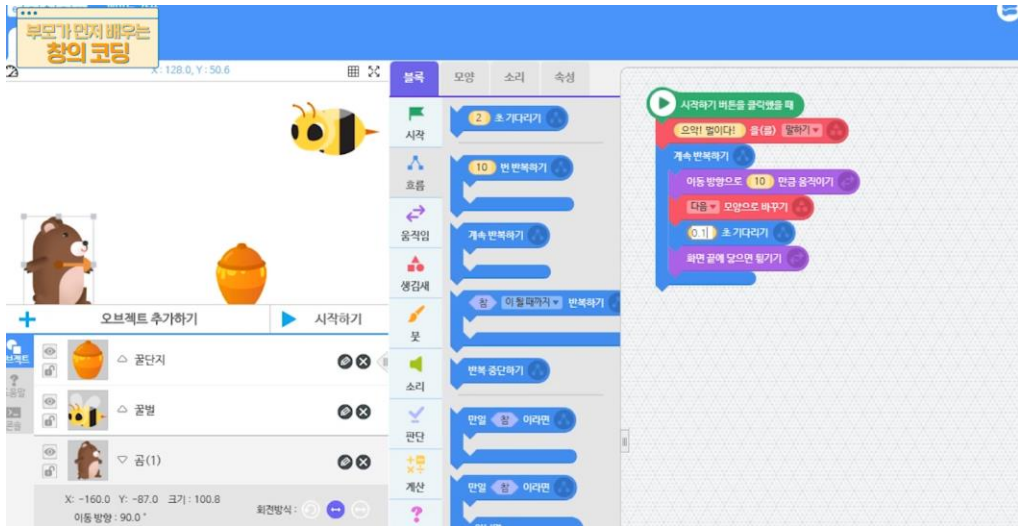


② [다음 모양으로 바꾸기] 블록 추가로 계속 반복시키기

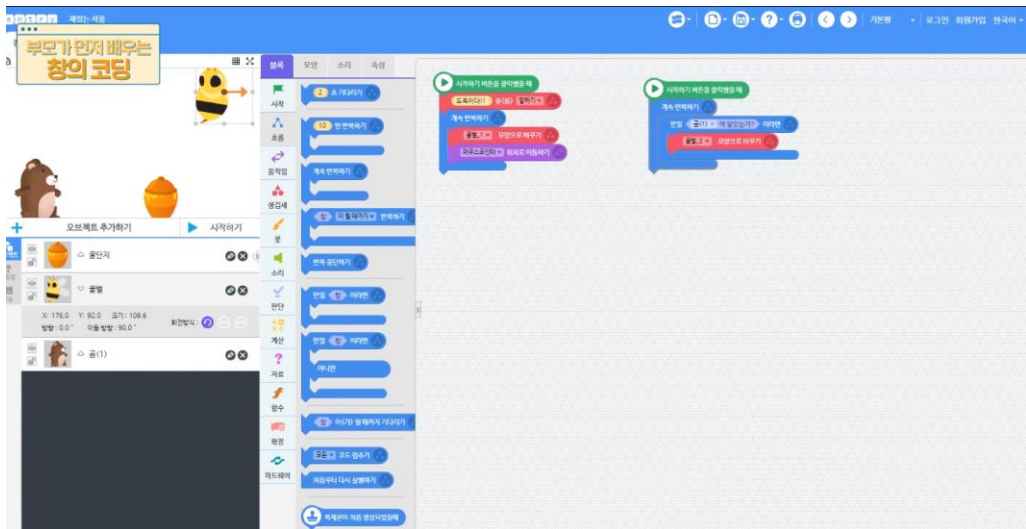


4) 캐릭터 움직임 속도 바꾸기

① 블록 흐름에서 '몇 초 기다리기' 클릭 후 원하는 시간 입력



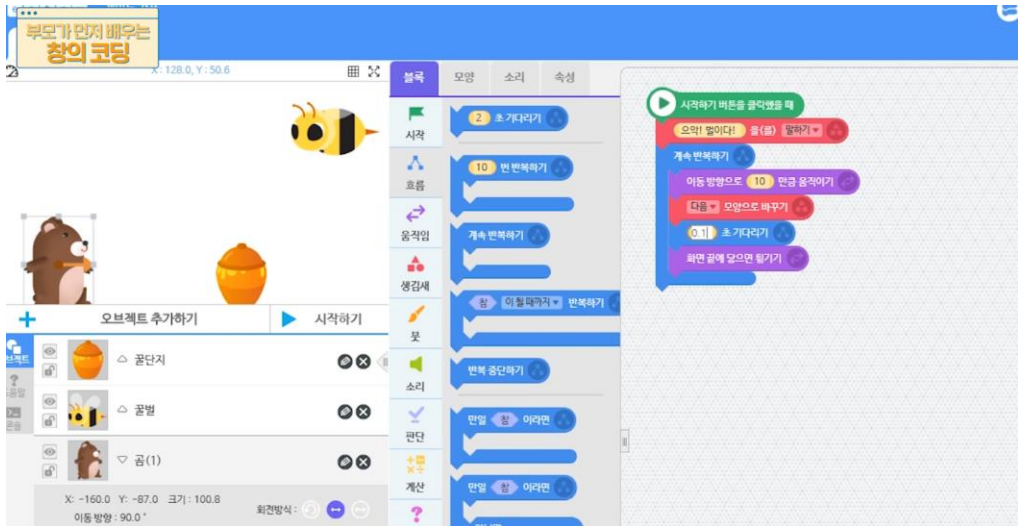
5) 캐릭터의 동작 변화시키기



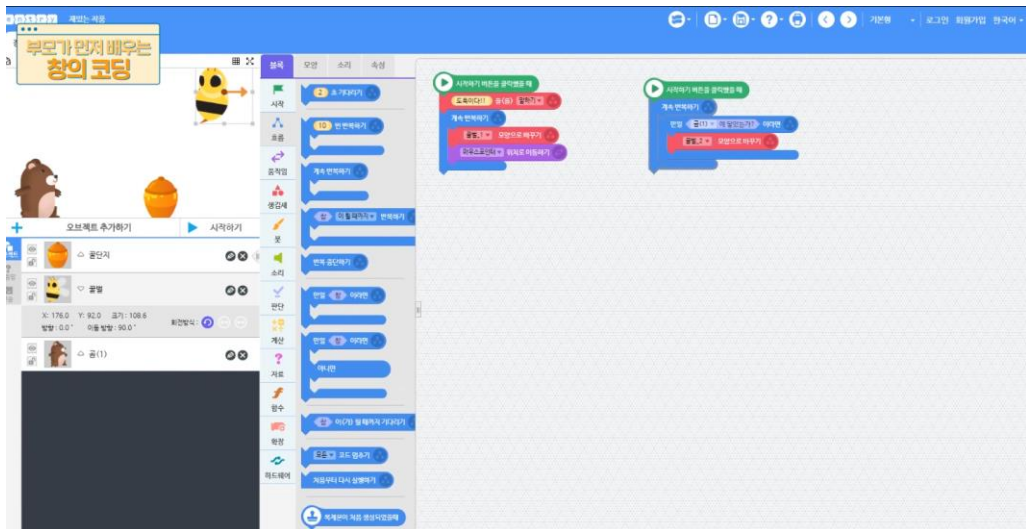
- ① 시작하기 블록 선택 → '만일~이라면' 블록 선택
- ② 조건 입력 [...에 닿았는가]
- ③ 바꾸고 싶은 동작 설정 [침을 놓는다]

4) 캐릭터 움직임 속도 바꾸기

① 블록 흐름에서 '몇 초 기다리기' 클릭 후 원하는 시간 입력



5) 캐릭터의 동작 변화시키기



- ① 시작하기 블록 선택 → '만일~이라면' 블록 선택
- ② 조건 입력 [...에 닿았는가]
- ③ 바꾸고 싶은 동작 설정 [침을 놓는다]

6) 이야기의 배경 설정하기

- ① 오브젝트 추가하기 선택
- ② 원하는 배경 설정 [정글]

