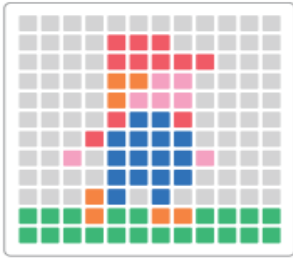




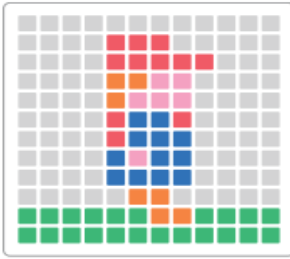
Bazı fikirler – Animasyonlu bir Flipbook oluşturma!

Sonraki sayfadaki şablonları kullanarak karakterlerle animasyonlu bir Flipbook oluşturun. İlgili kareleri boyayın, aynı boyutta dikkatlice kesin ve son olarak mekanizmanın çalışıp çalışmadığına bakın.

Yürüme Döngüsü – Bölüm 2



1. kare
İleri Temas
Noktası



2f
Geçiş_Pozu

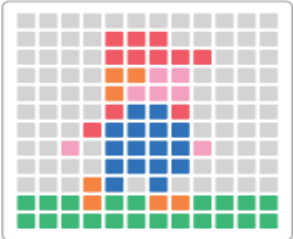


3f
Geri Temas
Noktası



4f
Geçiş Pozu 2

Yürüme Döngüsü + Temel Zıplamalar – Bölüm 2



1f



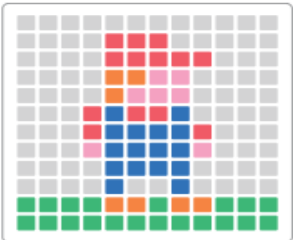
2f



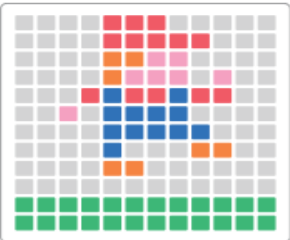
3f



4f



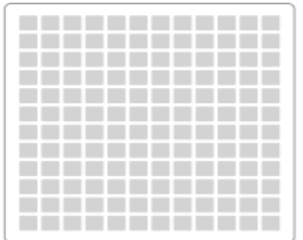
5f



6f



7f



Gördüğümüz yürüme döngüsünü kullan ve sadece bir kez tekrarla (toplamda 8 kare). Zıplama yapmak için 5'ten 7'ye kadar olan kareleri ekle ya da küçük adamı yap. Eğer tekrar zıplamasını istiyorsan 6 ve 7'nci kareleri tekrarla.

Piskelapp kullanarak sanal bir flipbook da oluşturabilirsiniz.

<https://www.piskelapp.com/p/create/sprite>

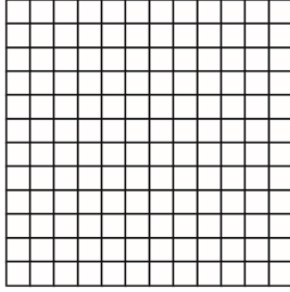
ALICE HARİKALAR DIYARINDA



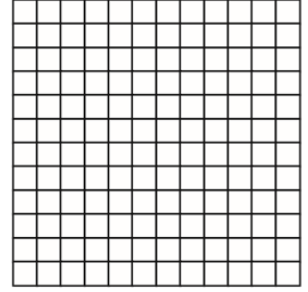
S9
T2,3,5
L1

- 1-Noktalı çizgiler boyunca kesin. 2- Görüntüleri doğru sıraya koyun.
3-Bir flip book oluşturmak için tüm dikdörtgenleri altta üst üste koyun ve zımbalayın. 4-Canlandırdığınızı görmek için başparmağınızla hafifçe vurun.

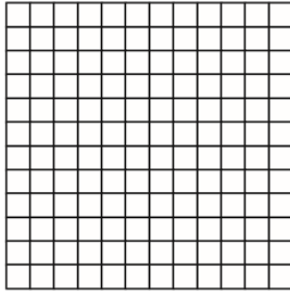
1.



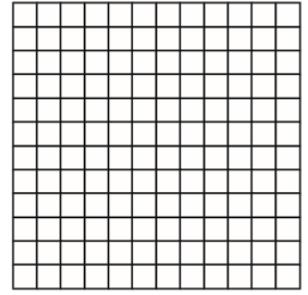
2.



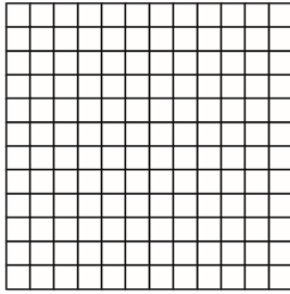
3.



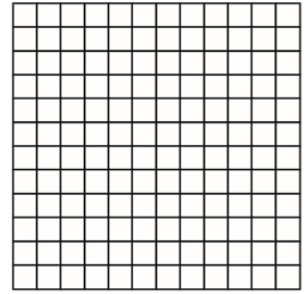
4.



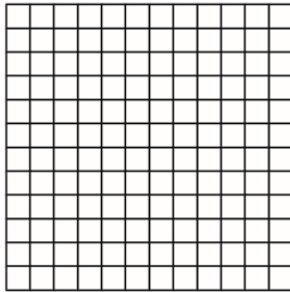
5.



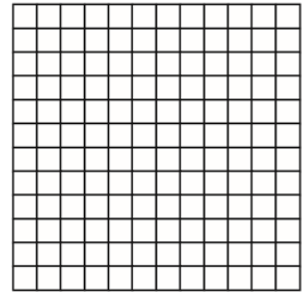
6.



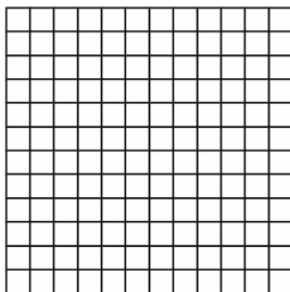
7.



8.



9.



10.

