

திட்டம் 4

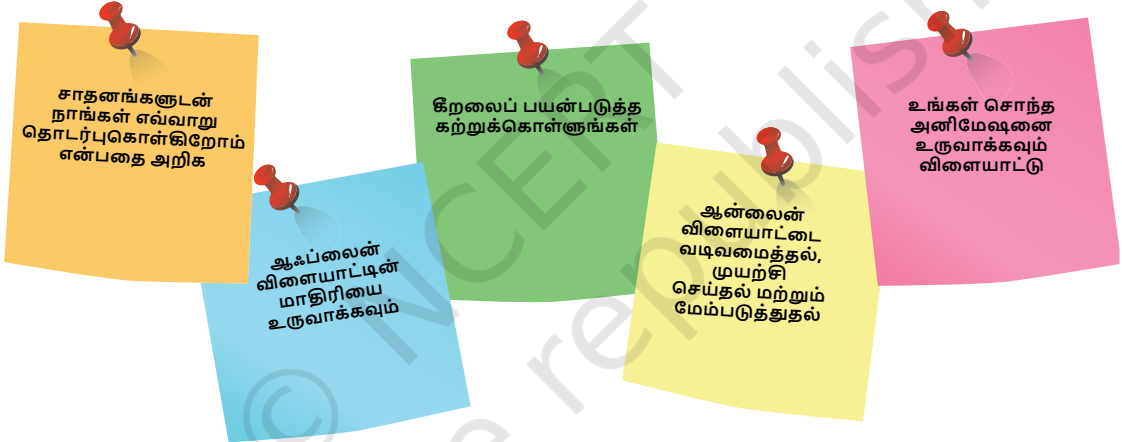
அனிமேஷன் மற்றும் விளையாட்டுக்கள்



0685CH04

காட்சி நிரலாக்க மொழியைப் பயன்படுத்தி சொந்தமாக அனிமேஷன்கள் மற்றும் கேம்களை எவ்வாறு உருவாக்குவது என்பதை அறிய இந்த திட்டம் உதவும்.

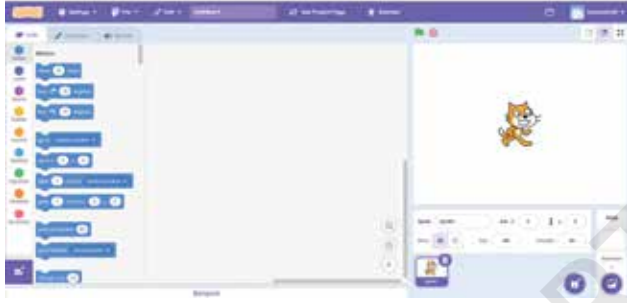
திட்டத்தின் ஒரு பகுதியாக, உங்களால் செய்ய முடியும்:



படம் 4.1: கணினியுடன் தொடர்பு கொள்ள கற்றுக்கொள்ளுங்கள்

நீங்கள் ஒரு ஸ்மார்ட்போன் அல்லது கணினியில் கேம்களை விளையாடியிருக்கலாம். (படம் 4.1), உங்கள் உள்ளீடுகளுக்கு நகரும் மற்றும் பதிலளிக்கும் எண்கள். உங்கள் ஸ்மார்ட்போனில் 'அனிமேஷன்' படங்கள் மற்றும் 'அனிமோஜிகள்' (அனிமேஷன் ஈமோஜிகள்) ஆகியவற்றையும் நீங்கள் பார்த்திருக்கலாம். இந்த விளையாட்டுகள், அனிமோஜிகள் அல்லது நகரும் புள்ளிவிவரங்கள் (மனிதர்கள் மற்றும் விலங்குகள் இரண்டும்) மற்றும் பொருள்களின் வீடியோக்கள் எவ்வாறு தயாரிக்கப்படுகின்றன என்று நீங்கள் ஆச்சரியப்பட்டிருக்கலாம். 'புரோகிராமர்கள்' என்று அழைக்கப்படுபவர்கள் இதைச் செய்ய 'குறியீட்டு' என்ற ஒன்றைப் பயன்படுத்துகிறார்கள். இந்த திட்டம் உங்கள் சொந்த ஆன்லைன் விளையாட்டுகள் மற்றும் அனிமேஷன்களை உருவாக்க உதவும்.

விளையாட்டுகள் மற்றும் அனிமேஷன்களை வடிவமைக்க படைப்பாற்றல் மற்றும் தொழில்நுட்பத்தின் கலவை தேவைப்படுகிறது. இது அனைத்தும் ஒரு யோசனையுடன் தொடங்குகிறது. வடிவமைப்பாளர்கள்



படம் 4.2: கீறல் இடைமுகம்

உண்மையில் வேலையைத் தொடங்குவதற்கு முன்பு தங்கள் யோசனைகளை உருவாக்கி செம்மைப்படுத்துகிறார்கள். காட்சி கூறுகளை உருவாக்கும் கலைஞர்கள் மற்றும் குறியீட்டைச் செய்யும் புரோகிராமர்களால் இது சாத்தியமாகும்.

நீங்களே அசைவூட்டப் படங்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம் (படம் 4.2). நாம் வெவ்வேறு பயன்படுத்த போலவே தொடர்புகொள்வதற்கான மொழிகள், புரோகிராமர்கள் பின்வரும் சாதனங்களுடன் தொடர்பு கொள்ள நிரலாக்க மொழிகளைப் பயன்படுத்துகின்றனர் ஸ்மார்ட்போன்கள், கணினிகள், டேப்லெட்டுகள், ஸ்மார்ட்வாட்ச்கள், செயற்கைக்கோள் மற்றும் டிரைவர் இல்லாத கார்கள்.



படம் 4.3: இயல்புநிலை கீறல் சாளரம்

கீறல் பயன்படுத்த எளிதானது. சிக்கலான நிரல்களை கற்க நேரம் எடுக்கும் மொழிகளில் எழுதுவதற்குப் பதிலாக 'தொகுதிகளை' சுற்றி வர முடியும் என்பதால் இது 'காட்சி நிரலாக்க மொழி' என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த தொகுதிகள் அனிமேஷன் புள்ளிவிவரங்கள் உருவாக்கவும், விளையாட்டுகளை வடிவமைக்கவும், உங்கள் சொந்த வால்பேப்பரை உருவாக்கவும் நிரல்களை 'எழுத' அனுமதிக்கின்றன (படம் 4.3).

குறியீட்டு முறை கணினிகள் மற்றும் ஸ்மார்ட்போன்களுடன் தொடர்பு கொள்ள அனுமதிக்கிறது. நீங்கள் ஒரு பொத்தானைக் கிளிக் செய்து, கணினி அல்லது ஸ்மார்ட்போன் பதிலளிக்கும்போது, உங்கள் கிளிக் இயந்திரம் புரிந்துகொள்ளும் மொழியில் அறிவுறுத்தல்களாக மொழிபெயர்க்கப்படுகிறது. கணினிகள் அல்லது ஸ்மார்ட்போன்களுக்கான தொடர்ச்சியான கட்டளைகள் ஒரு நிரல் என்று அழைக்கப்படுகின்றன.

Javascript, Python மற்றும் C++ போன்ற கணினிகளுடன் நீங்கள் தொடர்பு கொள்ளக்கூடிய பல மொழிகள் உள்ளன. இந்த மொழிகளில், காட்சி நிரலாக்க மொழிகள் உள்ளன, இதில் தொடர்ச்சியான நிரலாக்க அறிவுறுத்தல்கள் 'தொகுதிகளாக' இணைக்கப்படுகின்றன. இது வெவ்வேறு blockகளை ஒன்றிணைத்து வழிமுறைகளின் தொகுப்புகளை உருவாக்க அனுமதிக்கிறது.



என்னால் என்ன செய்ய முடியும்?

திட்டத்தின் முடிவில், உங்களால் முடியும்:

1. தொகுதி நிரலாக்கத்துடன் ஒரு எளியகீறல் திட்டத்தை உருவாக்கவும்; மற்றும்
2. கீறலைப் பயன்படுத்தி விளையாட்டுகள் மற்றும் அனிமேஷன்கள் வடிவமைக்கவும்.



எனக்கு என்ன தேவைப்படும்?

இந்த திட்டத்தை நிறைவேற்ற, உங்களுக்கு இது தேவைப்படும்:

- இணைய இணைப்புடன் கணினி அல்லது மடிக்கணினி.
- கணினி அல்லது மடிக்கணினியில் பதிவிறக்கம் செய்யப்பட்ட 'ஸ்கிராட்ச்'
- நோட்புக்
- பேனா அல்லது பென்சில்
- உதிரி காகிதங்கள்
- குறிப்பான்கள்
- அட்டை பெட்டிகள்



என்னையும் மற்றவர்களையும் பாதுகாப்பது எப்படி?

இணையத்தை அணுகும்போது எடுக்க வேண்டிய பாதுகாப்பு முன்னெச்சரிக்கைகளைப் பற்றி ஆசிரியர் மற்றும் உங்கள் சக மாணவர்களுடன் விவாதிக்கவும். 'செய்ய வேண்டியவை', 'செய்யக் கூடாதவை' என்ற பட்டியலை உருவாக்கவும். வேலை செய்யும் போது இந்தப் பட்டியலைப் பின்பற்றுவதை உறுதிசெய்யவும். சந்தேகம் இருந்தால், உங்கள் ஆசிரியரிடம் கேளுங்கள்.

வீடியோ கேம்களை விளையாடுவதற்கு அல்லது இணையத்தில் சில தகவல்களைத் தேடுவதற்கு கணினிகளைப் பயன்படுத்துவது வேடிக்கையானது. அதிகமாக செய்யப்படும் எதுவும் நல்லதல்ல என்பதால், அதிகப்படியான திரை நேரம் உங்கள் மன மற்றும் உடல் ஆரோக்கியத்திற்கு நல்லதல்ல. வெளியில் விளையாடுவதும், உடல் விளையாட்டுகளைச் சேர்ப்பதும் உங்கள் உடலுக்கும் மனதுக்கும் நல்லது, எனவே ஸ்மார்ட்போன்கள் மற்றும் கணினிகளுடன் நீங்கள் வேடிக்கையாக இருப்பதைத் தவிர நீங்கள் போதுமான அளவு பெறுகிறீர்கள் என்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள். எனவே, உங்கள் ஆசிரியர் மற்றும்/ அல்லது குடும்ப உறுப்பினர்கள் அறிவுறுத்தியபடி உங்கள் திரை நேரத்தைக் கட்டுப்படுத்துங்கள்



க நான் தொடங்குவதற்கு முன் என்ன தெரிந்து கொள்ள வேண்டும்?

சுட்டி மற்றும் விசைப்பலகையைப் பயன்படுத்துதல், இணைய இணைப்பைச் சரிபார்த்தல், உலாவியில் உலாவுதல் அல்லது தேடுதல் மற்றும் மென்பொருளைப் பதிவிறக்குதல் மற்றும் நிறுவுதல் போன்ற அடிப்படை செயல்பாடுகளை நீங்கள் கணினியில் செய்ய முடியும்.



நான் என்ன செய்ய வேண்டும்?

செயல்பாடு 1: விளையாட்டு வடிவமைப்பு

பல விளையாட்டுகள் விளையாடுகிறோம். இந்த விளையாட்டுகளில் வெளிப்புற விளையாட்டுகளும் அடங்கும் (எ.கா. கிரிக்கெட், குருடன் மனிதனின் பஃப் போன்றவை) மற்றும் உட்புற விளையாட்டுகள் (எ.கா., சதுரங்கம், லுடோ, அட்டை விளையாட்டுகள் போன்றவை).

பின்வரும் கேள்விகள் பின்வருவனவற்றைப் பற்றி நீங்கள் சிந்திக்க உதவுகின்றன விளையாட்டுகள்:

1. நாம் ஏன் விளையாடுகிறோம்?

.....

.....

.....

2. உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டு எது?

.....
.....

3. உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டில் உங்களுக்கு பிடித்த விஷயம் எது?

.....
.....
.....
.....

4. உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டில் எத்தனை உறுப்பினர்கள் விளையாட முடியும்?

.....

5. உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டில் என்ன விதிகள் பின்பற்ற வேண்டும்?

.....
.....
.....
.....

6. உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டைப் பற்றி வேறு ஏதாவது சுவாரஸ்யமான விஷயம் உள்ளதா?

.....
.....
.....
.....

செயல்பாடு 2: உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டின் மாதிரி

உங்கள் மாதிரியை உருவாக்குங்கள். கைவினை பொருட்கள் பயன்படுத்தி பிடித்த விளையாட்டு உதாரணமாக, நீங்கள் லுடோ அல்லது பாம்புகள் மற்றும் ஏணியை விரும்பினால், பலகையை உருவாக்க அட்டை மற்றும் பொத்தான்களைப் பயன்படுத்தவும். உங்களுக்கு கிரிக்கெட் பிடிக்கும் என்றால், கிரிக்கெட் பிட்சை மாதிரியாக உருவாக்குங்கள். நீங்கள் பிளைண்ட் மேன்ஸ் பஃப்



படம் 4.4: ஒரு விளையாட்டின் மாதிரியை உருவாக்குவது ஒரு விளையாட்டின் விவரங்களைப் பற்றி சிந்திக்க உதவுகிறது

விரும்பினால், மைதானம் அல்லது விளையாட்டு மைதானத்தின் மாதிரியை உருவாக்கவும், அங்கு நீங்கள் பிளைண்ட் மேன்ஸ் பஃப் விளையாடுவீர்கள், எல்லைகளை தெளிவாகக் குறிக்கவும் (படம் 4.4).

கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தில் ஒரு விளையாட்டின் வரைபடத்தை வரையவும் அல்லது மாதிரியின் புகைப்படத்தை ஒட்டவும்



செயல்பாடு 3: ஆன்லைன் கேம்களை முயற்சித்தல்

நீங்கள் ஆஃப்லைனில் அல்லது நிஜ உலகில் விளையாடும் விளையாட்டுகள் தொடர்பான சில செயல்பாடுகளைச் செய்துள்ளீர்கள். இப்போது சில ஆன்லைன் விளையாட்டுகளை முயற்சிக்கவும்!

ஸ்மார்ட்போன் அல்லது கணினி அல்லது மடிக்கணினியில் சில கேம்களை விளையாடுங்கள், மேலும் பல்வேறு வகையான கேம்களை முயற்சிக்கவும்.

ஆன்லைன் கேம்களின் உங்கள் முயற்சி அவுட்களின் அடிப்படையில், பின்வரும் கேள்விகளுக்கு பதிலளிக்கவும்:

1. அனைத்து விளையாட்டுகளிலும் விதிகள் உள்ளதா? ஆம் இல்லை
2. அந்த விளையாட்டுக்களில் மிக்கி மெளஸ் போன்ற பொம்மை கதாபாத்திரங்கள் உள்ளனவா? அந்த கதாபாத்திரங்கள் பிற விளையாட்டுக்களில் தொடர்பு கொண்டுள்ளனவா ஆம் இல்லை
3. எல்லா விளையாட்டுகளிலும் வண்ணப் பின்னணி இருந்ததா? ஆம் இல்லை
4. விளையாட்டுகளில் இசை இருந்ததா? ஆம் இல்லை
5. ஏதேனும் ஒரு விளையாட்டு சவாலாகவும் ஆர்வமாகவும் இருந்ததா? ஆம் இல்லை
6. ஆம் எனில் ஏன் இல்லை எனில் அதை சவாலாகவும் ஆர்வமாகவும் மாற்ற என்ன செய்யலாம்? ஆம் இல்லை

.....

.....

.....

.....

.....

.....

செயல்பாடு 4: அனிமேஷனுடன் உங்கள் சொந்த விளையாட்டை உருவாக்கத் தயாராகிறது

ஆஃப்லைன் மற்றும் ஆன்லைனில் உங்களுக்கு பிடித்த விளையாட்டுகளைப் பற்றி நீங்கள் சிந்தித்திருக்கிறீர்கள்; நீங்கள் விளையாடிய ஆன்லைன் மற்றும் ஆஃப்லைன் கேம்களில் விதிகள், வீரர்கள், இந்த வீரர்களுக்கு இடையிலான தொடர்பு மற்றும் சவால்களை அடையாளம் கண்டுள்ளீர்கள். ஆன்லைன் கேம்கள் மற்றும் ஒரு சில ஆஃப்லைன் கேம்கள், இசை மற்றும் பின்னணியை

உள்ளடக்கியது, அவை கவர்ச்சிகரமானதாகவும் சுவாரஸ்யமாகவும் இருக்கும். இப்போது ஸ்க்ராட்சை பயன்படுத்தி உருவாக்கப்பட்ட சில சுவாரஸ்யமான ஆன்லைன் விளையாட்டுகள் மற்றும் அனிமேஷன்களைத் தேடுங்கள். நீங்கள் ஜோடி விளையாட்டைத் தேடலாம் (படம் 4.5).



படம் 4.5: மண் அடுக்கை சரியாக அடையாளம் கண்டு பொருத்தும் படம் ஒரு விளையாட்டைக் காட்டுகிறது

கேம்கள் மற்றும் அனிமேஷன்களைக் கண்டுபிடிக்க பின்வரும் அறிவுறுத்தல்களை (தேடலுக்கான முக்கிய வார்த்தைகள்) பயன்படுத்தலாம்:

1. ஸ்க்ராட்சை பயன்படுத்தி அனிமேஷன்களை இயக்கவும்
2. பள்ளி மாணவர்களுக்கான கல்வி ஸ்க்ராட்ச் விளையாட்டுகள்
3. கணித திறன்களைப் பயிற்சி செய்வதற்கான ஸ்க்ராட்ச் விளையாட்டுகள்
4. இசை மற்றும் ஒலி விளைவுகளுடன் கிரியேட்டிவ் ஸ்க்ராட்ச் விளையாட்டுகள்
5. வரலாறு அல்லது புவியியல் கற்பிப்பதற்கான ஸ்க்ராட்ச் விளையாட்டுகள்
6. ஸ்க்ராட்ச் செய்யப்பட்ட சாகச விளையாட்டுகள்

ஸ்க்ராட்சில் ஒரு கணக்கை உருவாக்குதல்

1. நீங்கள் ஒரு கணக்கை உருவாக்க ஸ்க்ராட்ச் வலைத்தளத்தில் உள்ளுழைய வேண்டும்.
2. மின்னஞ்சல் முகவரியைப் பயன்படுத்தி உங்கள் ஸ்க்ராட்சில் கணக்கைத் திறக்கவும். உங்கள் ஆசிரியர் அல்லது குடும்ப உறுப்பினரின் மின்னஞ்சல் முகவரியைப் பயன்படுத்தலாம்.
3. உருவாக்க, 'உருவாக்கு' பொத்தானைக் கிளிக் செய்க.

ஸ்க்ராட்சைப் பயன்படுத்தி அனிமேஷன்கள் மற்றும் கேம்களை உருவாக்குவதற்கான பயிற்சிகளை நீங்கள் காணலாம். பின்வரும் முக்கிய வார்த்தைகளை தட்டச்சு செய்க:

- ஆரம்பநிலைக்கான ஸ்க்ராட்ச் விளையாட்டு பயிற்சிகள்
- கீறலில் புதிர் விளையாட்டை எவ்வாறு உருவாக்குவது
- ஸ்க்ராட்சில் உரையாடும் கதைசொல்லல்
- ஸ்க்ராட்சில் மல்டிபிளேயர் கேம்களை உருவாக்குதல்

1. ஸ்கிராட்சில் உங்கள் கணக்கை உருவாக்குவதில் ஏதேனும் சிரமத்தை எதிர்கொண்டீர்களா? ஆம் / இல்லை ஆம் என்றால், அது எவ்வாறு தீர்க்கப்பட்டது?

.....

.....

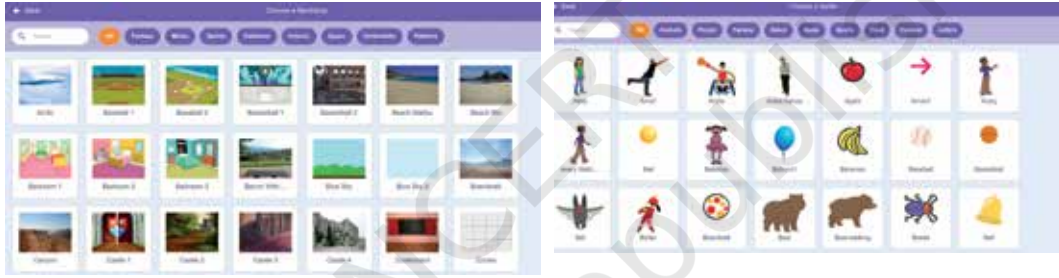
.....

.....

நீங்கள் இப்போது ஸ்கிராட்சை பயன்படுத்தத் தொடங்கலாம்

செயல்பாடு 5: எழுத்துக்கள், பொருள்கள் மற்றும் உங்கள் விளையாட்டின் பின்னணியை உருவாக்குங்கள்

ஸ்கிராட்ச் மூலம் சில விஷயங்களை முயற்சிக்கவும். படங்கள் 4.6 முதல் 4.10 வரை திரையில் நீங்கள் காணும் சில விஷயங்களைக் காட்டுகின்றன.



படம் 4.6: ஸ்கிராட்சில் பின்னணிகள் மற்றும் ஸ்பிரைட்

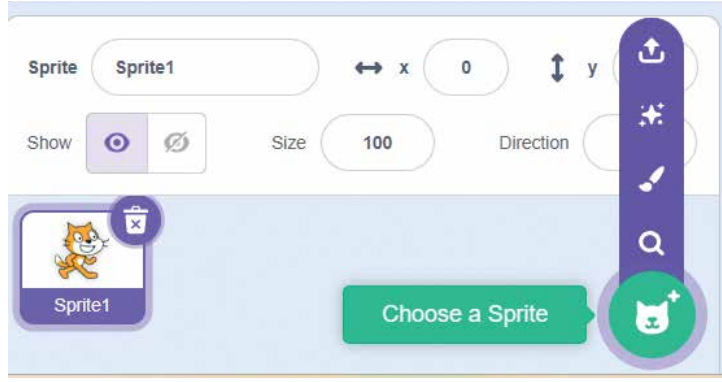
நீங்கள் ஸ்கிராட்சில் பயன்படுத்தத் தொடங்கும்போது, கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கேள்விகளுக்கு தொடர்ந்து பதிலளிக்கவும். நீங்கள் செய்யக்கூடிய விஷயங்களைப் பற்றி சிந்திக்க அவை உங்களுக்கு உதவும். அடுத்த முறை ஸ்கிராட்சைப் பயன்படுத்தி எதையாவது உருவாக்க திட்டமிட்டால் உங்கள் பதில்களைப் பார்க்கலாம்.

1. ஸ்பிரைட்டைத் தேர்ந்தெடுத்து இறக்குமதி செய்ய முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
2. நீங்கள் உள்ளமைக்கப்பட்ட ஸ்பிரைட்டைப் பயன்படுத்த முடிந்ததா அல்லது இணையத்திலிருந்து சில படங்களை அல்லது நீங்கள் எடுத்த புகைப்படத்தைப் பயன்படுத்தினீர்களா? அல்லது இரண்டையும் பயன்படுத்தினீர்களா?

.....

.....

.....



படம் 4.7: உங்கள் விளையாட்டில் ஏற்றப்பட வேண்டிய ஸ்பிரைட்டைத் தேர்ந்தெடுப்பது

3. வரைவதன் மூலம் உங்கள் சொந்த ஸ்பிரைட்டை உருவாக்க முயற்சித்தீர்களா? ஆம் இல்லை
4. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட ஸ்பிரிட்டின் ஆடைகளை உங்களால் மாற்ற முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
5. பொருள்களை அடையாளம் கண்டு இறக்குமதி செய்ய முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
6. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மனிதனுக்கு பொருத்தமான பின்னணியை உங்களால் அடையாளம் கண்டு பயன்படுத்த முடிந்ததா? ஆம் இல்லை



படம் 4.8: கணினியில் Sprite ஐப் பதிவேற்றுகிறது

AI ஐப் பயன்படுத்தி உங்கள் சொந்த படங்களை உருவாக்குதல்!

AI இமேஜ் ஜெனரேட்டரைப் பயன்படுத்தி உங்கள் சொந்த படங்களை உருவாக்கலாம். 'உரை வரியில்' என்றும் அழைக்கப்படும் ஒரு முக்கிய சொல்லை எடுக்கும் AI பட ஜெனரேட்டர், அதைச் செயலாக்கி, உரை வரியில் கொடுக்கப்பட்ட விளக்கத்துடன் சிறப்பாக பொருந்தக்கூடிய ஒரு படத்தை உருவாக்குகிறது.

1. உங்கள் ஸ்பிரைட்டை அனிமேட் செய்ய 'மோஷன் மற்றும் லுக்ஸ்' கலவையை பயன்படுத்த முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
2. கண்ட்ரோல் மாற்றும் நிகழ்வுகள் தொகுதிகளைப் பயன்படுத்தி ஸ்பிரைட்டை அனிமேட் செய்ய முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
3. உங்கள் அனிமேஷன் தொகுதியில் இசையைச் சேர்க்க முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
4. நீங்கள் பல ஸ்பிரைட்டைத் தேர்ந்தெடுக்க முடிந்ததா?? ஆம் இல்லை
5. அவர்களின் ஆடையை மாற்ற முடிந்ததா? ஆம் இல்லை

செயல்பாடு 7: உங்கள் நண்பருக்கு அனிமேஷன் பிறந்தநாள் அட்டையை உருவாக்கவும்

இப்போது ஒரு நண்பரின் பெயர் மற்றும் / அல்லது படத்தைப் பயன்படுத்தி அனிமேஷன் பிறந்தநாள் அட்டையை உருவாக்கவும் (படம் 4.10).



படம் 4.10: நீங்கள் கீறலிலும் அனிமேஷன் செய்யலாம்; இந்த சாளரத்தில் கடிதங்கள் அனிமேஷன் செய்யப்பட்டுள்ளன

கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கேள்விகளின் தொகுப்பு உங்களுக்கு வழிகாட்டும் மற்றும் நீங்கள் என்ன செய்கிறீர்கள் என்பதைப் பதிவு செய்ய உதவும்.

1. உங்களால் உங்கள் நண்பரின் படத்தை ஸ்பிரைட்டாக இறக்குமதி செய்து பயன்படுத்த முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
2. உங்கள் நண்பரின் ஸ்பிரைட்டைப் பயன்படுத்தி அனிமேஷன் செய்யப்பட்ட பிறந்தநாள் செய்தியை உருவாக்க, 'மோஷன்', 'லுக்ஸ்', 'கண்ட்ரோல்' மற்றும் 'நிகழ்வுகள்' தொகுதிகளின் கலவையைப் பயன்படுத்த முடிந்ததா? ஆம் இல்லை
3. உங்கள் நண்பரின் விருப்பமான பாடலை அனிமேஷன் அட்டைக்கு பின்னணி இசையாகப் பயன்படுத்த முடிந்ததா? ஆம் இல்லை

4. உங்களால் அட்டையைச் சேமித்து உங்கள் நண்பருடன் பகிர்ந்து கொள்ள முடிந்ததாஆம் இல்லை

5. இந்த அனிமேஷன் பிறந்தநாள் அட்டையை வடிவமைப்பதில் ஏதேனும் சவால்களை எதிர்கொண்டீர்களா?ஆம் இல்லை
ஆம் எனில், அவற்றை எவ்வாறு தீர்த்தீர்கள்?

.....
.....
.....
.....

6. ஸ்கிராட்சைப் பயன்படுத்தி வேறு எதையாவது உருவாக்க முயற்சித்தீர்களா? ஆம் இல்லை

.....
.....
.....
.....

செயல்பாடு 8: உங்கள் விளையாட்டை வடிவமைத்தல்

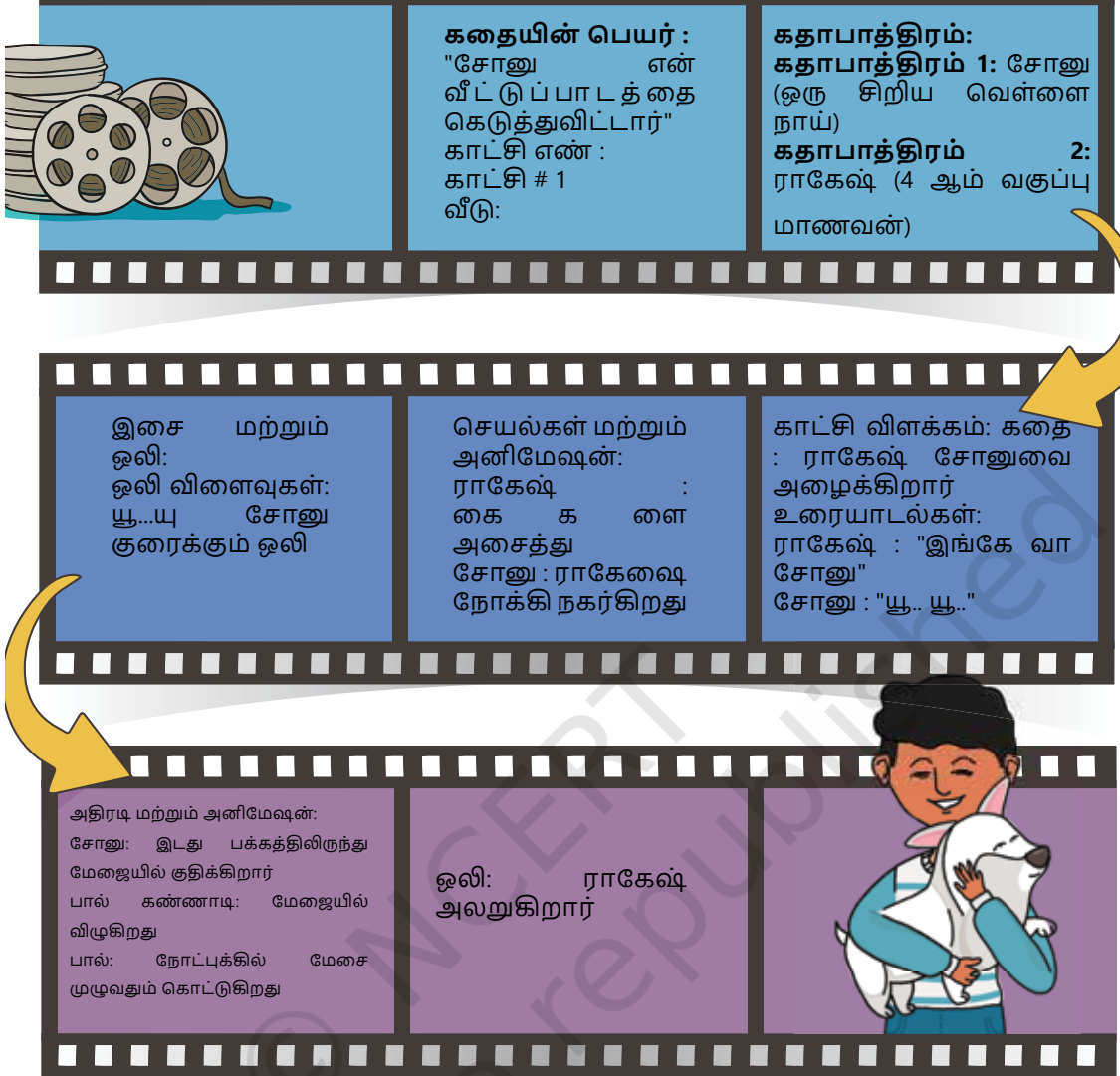
நீங்கள் இப்போது உங்கள் சொந்த விளையாட்டை வடிவமைக்க தயாராக உள்ளீர்கள்.

நீங்கள் செய்ய வேண்டிய முதல் விஷயம், உங்கள் விளையாட்டின் விவரங்களைத் திட்டமிடுவதுதான். இது 'ஸ்டோரிபோர்டு' உருவாக்குதல் என்று அழைக்கப்படுகிறது (படம் 4.11).

கதைப்பலகை

கேம் அல்லது அனிமேஷனின் போது திரையில் என்ன காண்பிக்கப்பட வேண்டும் என்பதைத் திட்டமிட ஸ்டோரிபோர்டு உதவுகிறது இது ஒரு சாலை வரைபடம் போன்றது. நீங்கள் அதை காகிதத்தில் உருவாக்கலாம் அல்லது உங்கள் திட்டத்தின் விவரங்களுடன் ஒரு ஆவணத்தை உருவாக்க கணினியைப் பயன்படுத்தலாம். உங்கள் எழுத்துக்களை நீங்கள் வரையலாம், அவை கட்டளைகளுக்கு எவ்வாறு பதிலளிப்பார்கள் என்பதை விவரிக்கலாம் மற்றும் செயல்களின் வரிசையை சுருக்கமாகக்காட்டலாம். உங்கள் மனதில் உள்ள அனைத்தும் ஸ்டோரிபோர்டுக்குள் செல்லலாம்

ஸ்டோரிபோர்டை உருவாக்க விரிவான திட்டத்தை உறுதிப்படுத்துவது முக்கியம் அப்போதுதான் கேம் அல்லது அனிமேஷனை உருவாக்கத் தொடங்கும்போது நின்று யோசிக்க வேண்டியதில்லை



படம் 4.11: அனிமேஷனுக்கான ஸ்டோரிபோர்டுக்கான உதாரணம்

குறிப்புகள்:

சிறப்பு வழிமுறைகள்: ராகேஷ் ஒரு படிப்புமேசையில் அமர்ந்திருப்பதையும், ஒரு கிளாஸ் பால் அவரது மேஜையில் வைக்கப்பட்டிருப்பதையும் உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்.

இறுதியாக, சோனு ராகேஷை நோக்கி குதிப்பதை நீங்கள் காட்டலாம், இதனால் கண்ணாடி கீழே விழுந்து, மேஜையில் பால் சிந்துகிறது.

விளையாட்டு யோசனையை உங்கள் சகாக்களுக்கு வழங்கவும்; உங்களுக்கு ஏதேனும் ஆலோசனைகள் வந்ததா? ஆம்/இல்லை

ஆம் என்றால், அவற்றை எவ்வாறு பயன்படுத்தினீர்கள்?

.....

.....

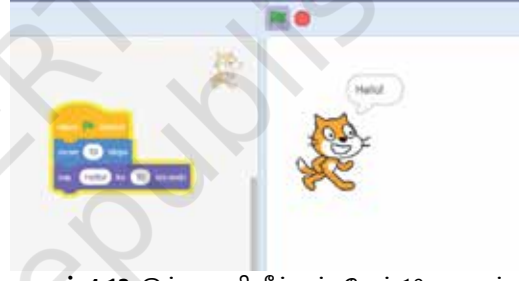
.....

.....

செயல்பாடு 9: உங்கள் விளையாட்டுகளை குறியீட்டில் எழுத்துதல்

உங்கள் ஆசிரியர்கள் அல்லது வேறு எந்த நபரின் உதவியுடன், வடிவமைக்கப்பட்ட விளையாட்டுக்கான குறியீட்டை எழுதவும் (படம் 4.12):

- கதாபாத்திரங்கள் மற்றும் காட்சிகளை உருவாக்குதல்
- அனிமேஷன்
கதாபாத்திரங்கள்
- உரையாடல் மற்றும்
உரையைப் பயன்படுத்துதல்
- கதையில் வெவ்வேறு
நிகழ்வுகளைத் தூண்டுவதற்கு
நிகழ்வுத் தொகுதிகளைப்
பயன்படுத்துதல்
- பின்னணி இசையைச் சேர்க்க
ஒலித் தொகுதிகளைப்
பயன்படுத்துதல்



படம் 4.12: இந்த குறியீட்டில், கேட் 10 படிகள் முன்னால் நகர்ந்து, நீங்கள் தொடக்கத்தை அழுத்தியவுடன் "ஹலோ" என்று சொல்லும்

1. உள்ளமைக்கப்பட்ட தொகுதிகளைப் பயன்படுத்தி செயல்பாடு 5 இல் நீங்கள் வடிவமைத்த விளையாட்டுக்கான ஸ்கிரிப்டை எழுதவும், இயக்கம், தோற்றம், ஒலி, நிகழ்வுகள், கட்டுப்பாடு, உணர்தல், ஆபரேட்டர்கள், மாறிகள் போன்றவை மற்றும் சுழல்கள் மற்றும் நிபந்தனை அறிக்கைகளை உள்ளடக்கிய கட்டுப்பாட்டு கட்டமைப்புகள்.

.....

.....

.....

.....

.....

2. உங்கள் விளையாட்டின் பெயருடன் ஒரு லோகோவைத் தயாரித்து அதன் புகைப்படத்தை கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடைவெளியில் ஒட்டவும்.

3. பின்வருவனவற்றை உங்களால் செய்ய முடிந்ததா?
- (அ) மேடை அமைத்தல்
- படத்தை இறக்குமதி செய்வதன் மூலம் விளையாட்டு மேடைக்கான பின்னணியைத் தேர்வு செய்யவும் அல்லது உருவாக்கவும். ஆம் இல்லை
 - ஸ்பிரைட்டை வடிவமைக்கவும் அல்லது இறக்குமதி செய்யவும் ஆம் இல்லை
- (ஆ) பொருளை வடிவமைக்கவும் அல்லது இறக்குமதி செய்யவும் ஆம் இல்லை
- உங்கள் ஸ்பிரைட்டின் இயக்கங்களை நிரல் செய்ய 'மோஷன்' மற்றும் 'லுக்ஸ்' தொகுதிகளின் கலவையைப் பயன்படுத்தவும். ஆம் இல்லை
 - இயக்கம், தொடர்புகள், அனிமேஷன் ஆகியவற்றைக் கட்டுப்படுத்த வெவ்வேறு குறியீடு தொகுதிகளுடன் பரிசோதனை செய்யுங்கள் animations and விளையாட்டு logic. ஆம் இல்லை
- (இ) விளையாட்டு இயக்கவியல் செயல்படுத்த
- 'கண்ட்ரோல்' தொகுதிகளைப் பயன்படுத்தி விளையாட்டின் விதிகளை வரையறுக்கவும். ஆம் இல்லை
 - நிபந்தனை (வேறு அறிக்கைகள் இருந்தால்), சுழல்கள், மாறிகள் ஆகியவற்றைப் பயன்படுத்தவும் மற்றும் ஊடாடும் கேம்ப்ளேவை உருவாக்குவதற்கான உறுப்புகள் தொகுதிகளை உணர்தல் ஆம் இல்லை

- குறிப்பிட்ட நிகழ்வுகளுக்கு பதிலளிக்கும் வகையில்
 - செயல்களைத் தூண்டுவதற்கு 'நிகழ்வு' தொகுதிகளைப் பயன்படுத்தவும். ஆம் இல்லை
4. விளையாட்டை வடிவமைப்பதில் ஏதேனும் சவால்களை எதிர்கொண்டீர்களா? ஆம் இல்லை
-

செயல்பாடு 10: அதை முயற்சிக்கிறது

உங்கள் விளையாட்டு வேலை செய்கிறதா என்று சரிபார்க்கவும்.

1. ஸ்கிராட்சில் உள்ள 'பகிர்' பொத்தானைக் கிளிக் செய்வதன் மூலம் உங்கள் விளையாட்டை வெளியிடவும்.
2. மற்ற குழு உறுப்பினர்களை விளையாட்டை விளையாடுமாறு கோரவும்.
3. சுமுகமாக வேலை செய்வதற்கு ஏதேனும் சிக்கல்கள் அல்லது 'பிழைகள்' அகற்றப்பட வேண்டுமா ஆம்

செயல்பாடு 11: உங்கள் விளையாட்டைப் பகிர்தல்

இப்போது நீங்கள் வேலை செய்யாத ஒருவர் விளையாட்டை விளையாடினால் கற்பனை செய்து பாருங்கள். நீங்கள் அவர்களுக்கு விளையாட்டை அறிமுகப்படுத்த வேண்டும் மற்றும் அடிப்படை வழிமுறைகளை வழங்க வேண்டும். ஆடியோ அல்லது வீடியோ கிளிப்பை உருவாக்குவதன் மூலமோ அல்லது ஆவணத்தை உருவாக்குவதன் மூலமோ நீங்கள் அதைச் செய்யலாம்.

கீழேயுள்ள கேள்விகள் இந்த வழிமுறைகளை உருவாக்க உதவும்.

1. உங்கள் விளையாட்டின் பெயர் என்ன?
-

2. விளையாட்டின் வெவ்வேறு கூறுகள் என்ன?
-
-
-
-

3. விளையாட்டின் விதிகள் அல்லது விளையாடுவதற்கான வழிமுறைகள் என்ன?

.....

.....



மற்றவர்களிடமிருந்து நான் என்ன கற்றுக்கொண்டேன், அதை எப்படி பயன்படுத்தினேன்?

நீங்கள் ஸ்கிராட்சில் வீடியோக்களைப் பார்த்தீர்கள், விளையாட்டுகளை எவ்வாறு உருவாக்குவது என்று மற்றவர்களுடன் விவாதித்தீர்கள்.

1. நீங்கள் எந்த பயிற்சிகளையும் பார்த்தீர்களா அல்லது மற்றவர்கள் தங்கள் திட்டங்களை எவ்வாறு குறியிட்டார்கள் என்பதைக் கவனித்தீர்களா?

.....

2. வகுப்பு தோழர்களுடன் நீங்கள் ஏதேனும் திட்டத்தில் வேலை செய்தீர்களா? அவர்களிடமிருந்து நீங்கள் என்ன கற்றுக்கொண்டீர்கள்?

.....

.....

.....

.....

3. உங்கள் ஆசிரியர் அல்லது சக மாணவர்களிடமிருந்து உதவி அல்லது ஆலோசனை கேட்டீர்களா? நீங்கள் பெற்ற மிகவும் பயனுள்ள ஆலோசனை என்ன?

.....

.....

.....

.....

4. சகாக்களின் உதவியுடன் நீங்கள் கண்டுபிடித்த புதிய நுட்பங்கள் அல்லது தொகுதிகள் என்ன?

.....

.....

.....

.....

.....

5. மற்றவர்களிடமிருந்து கற்றுக்கொள்வது உங்கள் திட்டங்களில் ஏதேனும் புதிய யோசனைகள் அல்லது அம்சங்களை ஊக்குவித்ததா?

.....

.....

.....

.....

.....

6. ஸ்கிராட்ச் மூலம் மற்றவர்களுக்கு கற்பிக்க அல்லது உதவ உங்களுக்கு வாய்ப்பு கிடைத்ததா? நீங்கள் அவர்களுக்கு என்ன கற்பித்தீர்கள், உங்கள் சொந்த புரிதலை வலுப்படுத்த அது எவ்வாறு உதவியது?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



நான் என்ன செய்தேன், எவ்வளவு நேரம் எடுத்தது?

ஒரு செயல்பாட்டை முடிக்க எவ்வளவு நேரம் தேவைப்படுகிறது என்பதைப் புரிந்துகொள்வது முக்கியம்.

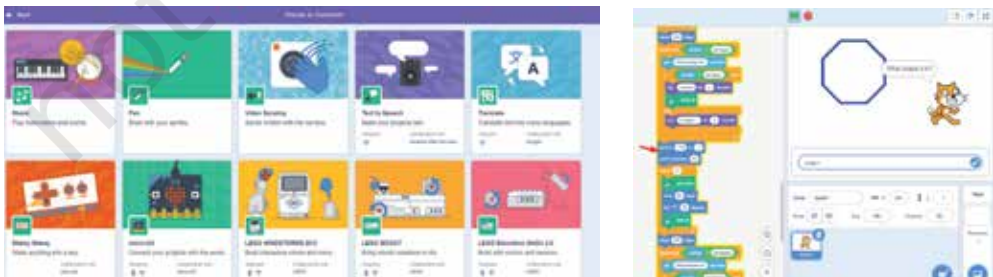
ஒவ்வொரு செயல்பாட்டிலும் நீங்கள் செலவழித்த காலங்களின் தோராயமான எண்ணிக்கையைக் கணக்கிடுங்கள். கீழே உள்ள காலவரிசையில் அவற்றைக் குறிக்கவும். புத்தகத்தில் பரிந்துரைக்கப்பட்ட செயல்பாடுகளை விட அதிகமாக நீங்கள் செய்திருந்தால், தயவுசெய்து எடுக்கப்பட்ட எண்ணிக்கையையும் நேரத்தையும் சேர்க்கவும்.

எழுச்சி	1	2	3	4	5	6	7	8
எடுக்கப்பட்ட நேரம் (காலங்கள்)	---	---	---	---	---	---	---	---



நான் வேறு என்ன செய்ய முடியும்?

1. உங்களைச் சுற்றியுள்ள நபர்கள் மற்றும் பொருட்களின் புகைப்படங்களைப் பயன்படுத்தி உங்கள் அன்றாட வாழ்க்கை தொடர்பான விளையாட்டு / அனிமேஷன் கதையை உருவாக்கலாம். அனுமதி பெற மறக்காதீர்கள். முதலில் உங்களுக்குப் பிடித்த நாட்டுப்புறக் கதைகளை உங்கள் குடும்ப உறுப்பினர்கள் மற்றும் சமூகத்தில் உள்ள பெரியவர்களுடன் விவாதிக்கவும். கதாபாத்திரங்கள், கதைக்களம், முக்கிய காட்சிகள் போன்றவற்றை விவரிக்கும் ஸ்டோரிபோர்டு தயார் செய்யவும் கதாபாத்திரங்கள் மற்றும் காட்சிகளை உருவாக்குவதன் மூலம் இந்த கதையை ஸ்கிராட்சில் மொழிபெயர்க்கவும்; அனிமேஷன் கதாபாத்திரங்கள்; உரையாடல் மற்றும் உரையைப் பயன்படுத்துதல்; கதையில் வெவ்வேறு நிகழ்வுகளைத் தூண்டுவதற்கு நிகழ்வுத் தொகுதிகளைப் பயன்படுத்துதல்; மற்றும் பின்னணி இசையைச் சேர்க்க ஒலித் தொகுதிகளைப் பயன்படுத்துதல்.
2. வெவ்வேறு விளையாட்டுகளை உருவாக்க ஸ்கிராட்சில் நீட்டிப்புகளைப் பயன்படுத்தலாம். எடுத்துக்காட்டாக, உங்கள் சொந்த வடிவங்கள் மற்றும் புள்ளிவிவரங்களை உருவாக்க பேனாவைப் பயன்படுத்தலாம் (படம் 4.13).



படம் 4.13: கீறல் நீட்டிப்புகள் மற்றும் பேனா நீட்டிப்பின் பயன்பாடு



சிந்தித்து விடையளி

1. நீங்கள் என்ன செய்து மகிழ்ந்தீர்கள்?
2. நீங்கள் எதிர்கொண்ட சவால்கள் என்ன?
3. அடுத்த முறை வித்தியாசமாக என்ன செய்வீர்கள்?
4. ஆன்லைன் மற்றும் ஆஃப்லைன் கேட்களை ஒப்பிடுக.
ஒவ்வொன்றிலும் உங்களுக்குப் பிடித்த மூன்று விஷயங்களைக் கூறுங்கள்.
5. திட்டம் தொடர்பான வேலைகள் என்ன? சுற்றிப் பார்த்து, மக்களிடம் பேசுங்கள், உங்கள் பதிவை எழுதுங்கள். புரோகிராமர், மென்பொருள் உருவாக்குநர், கேம் டெவலப்பர் மற்றும் 3D அனிமேட்டர் ஆகியவை நீங்கள் செய்த செயல்பாடுகள் தொடர்பான வேலைகளின் சில எடுத்துக்காட்டுகள்.

உங்கள் மன மற்றும் உடல் ஆரோக்கியத்தை கவனித்துக் கொள்ளுங்கள்

உங்கள் உணர்வுகளைப் பற்றி பேசுங்கள்	ஆரோக்கியமாகவும் சுறுசுறுப்பாகவும் இருங்கள்	ஆரோக்கியமான உணவை உண்ணுங்கள்	போதுமான தூக்கம் கிடைக்கும்
			
நீங்கள் அனுபவிக்கும் விஷயங்களைச் செய்யுங்கள்	வேலையில் ஓய்வு எடுங்கள்	நண்பர்களுடன் தொடர்பில் இருங்கள்	அன்பாக இருக்கப் பழகுங்கள்
			