**Создание фигуры черепахи в Стик Билдере**

1. Для создания черепахи вначале создадим верх панциря:
В редакторе стиков создадим изображение с помощью двух сегментов в форме линий ;
Увеличиваем толщину .

Затем добавим с обоих концов еще по по два сегмента.

Для неподвижности назначаем их статичными. 

Основной узел сегмента определяем внизу. 

Добавим в анимацию.



1. Для нижней части панциря соединяем четыре сегмента в форме линии. Добавляем в анимацию.
2. Составляем панцирь из верхней и нижней части, ориентируясь на основной узел сегмента,
3. Для подгонки размеров изображений, используем клавишу CTRL.
4. Соединяем фрагменты с помощью инструмента для соединения фигур.
5. Изменим цвет: для верха панциря – более светлый оттенок, для нижней части – более темный.
6. Для лап используются три сегмента в форме линий.

Нижний сегмент определяем статичным, основной узел – вверху.

1. Для головы и шеи также три сегмента, один из которых (голова) более крупный.
2. Цвет для головы и лап можно взять один.
3. Создать анимацию черепахи (не менее 10 кадров), которая плывет по морю и забрала с острова обезьянку. (Обезьянка – в виде спрайта).