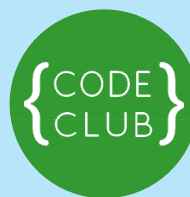


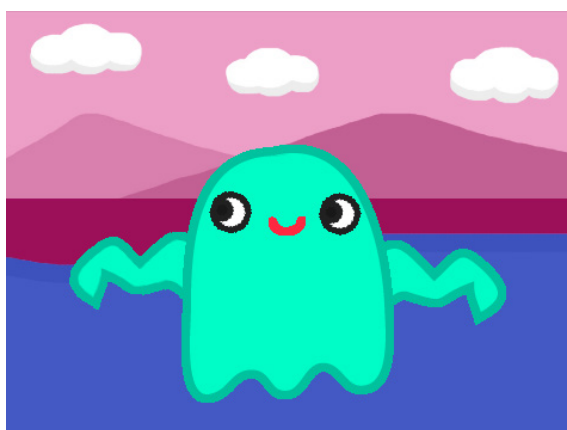
Nivel 4

Diseña y anima tú propio monstruo.



Introducción:

En este proyecto tú tendrás que diseñar y animar tú propio monstruo! Primero hay un par de pasos que debes cumplir antes de dar tú tarea por terminada. Necesitaras un plan para determinar la apariencia, los movimientos, el lugar en el que habita y si produce algún tipo de sonido.



PASO 1: Diseña tú monstruo

Que apariencia tiene tú monstruo? Primero, intenta dibujar un par de diseños sobre hojas de papel.

Piensa que tipo de extremidades tendrá y como se movera?

Que sonidos produce? Puede hablar?

En que tipo de ambiente habita?

Para darte un par de ideas te puedes saltar al paso 5. Animando tú monstruo.

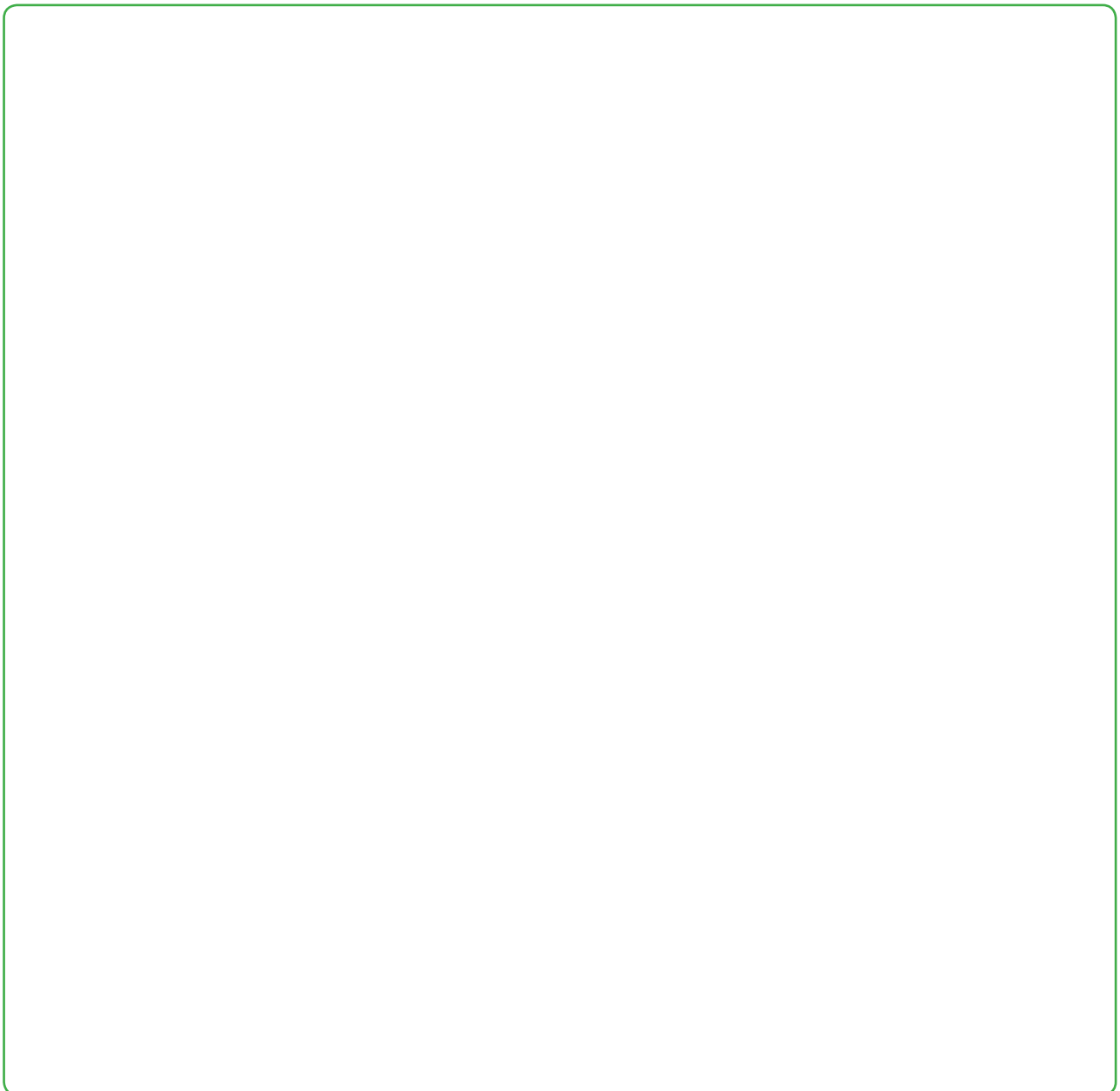
Esto te va a tomar una sesión entera así que tomate tú tiempo que no hay prisa.

Si necesitas más hojas de papel no dudes en pedir las!

PASO 2: Separa tú monstruo en varias partes

Una vez estes a gusto con tú diseño pasaras a separarlo en partes individuales tales como: brazos, piernas, cabeza, etc. Ya veras más adelante como se te facilita tener más control sobre la animación teniendo todo por separado.

Dibuja las diferentes partes y no te olvide de darles un nombre.



PASO 3: Pinta las partes de tú monstruo en Scratch

Una vez termines el diseño y tengas todas las partes por separado pasaremos a crearlo en el computador. Para esto puedes utilizar el editor de sprites dentro de Scratch o un editor de gráficas tal como MS Paint o Photoshop. Si vas a crear tú diseño en uno de estos dos programas tendras que guardar tú archivo e importarlo dentro de Scratch. (Si necesitas ayuda no dudes en solicitarla).

Cuando vayas a importar tú diseño en Scratch debes asegurarte que el centro de cada cuadro sea el punto de unión con otra parte. Es decir, si quieres unir un brazo al cuerpo lo debes hacer mediante el hombro mientras que en una rueda el centro se encuentra en su eje.

PASO 4: Crea un lugar donde habitara tú monstruo

También deberas crear un mundo en donde habitara tú monstruo y para esto puedes dibujar o importar un fondo dentro del "stage". Si quieres puedes diseñar tú fondo aqui mismo o lo puedes hacer en una hoja por separado.

PASO 5: Animando tú monstruo

Tú líder de Code Club tiene un par de tarjetas para ayudarte en esta tarea. Existen tarjetas para todo tipo de partes del cuerpo y acciones. Junta las tarjetas para crear tú monstruo.

Mira las siguiente tarjetas:

Piernas

Brazo con articulaciones

Ruedas

Tentaculos

Ojos

Bocas y conversaciones

Movimiento

PASO 5: Más retos

Terminaste tan rapido? Increíble! Intenta alguna de las siguientes ideas a continuación:

Que otras cosas puede hacer tú monstruo?

De que se alimenta tú monstruo?

Tú monstruo sabe bailar?

Si tiene amigos tú monstruo?

Recuerda guardar todo tú trabajo para así poderlo mostrar a toda tú familia y amigos más adelante!