



# Halloweenimasjon

## Introduksjon

Vi vil her se på hvordan vi kan lage forskjellige animasjoner med et Halloween tema gjennom Scratch, eller kanskje enda morsommere: Vi kan projisere Halloween.



## Steg 1: En første animasjo

*Vi begynner med å la et skummelt spøkelse fly fram og tilbake over sk*

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt. Slett kattefiguren, ved for eksempel å klikk på katten.

- ☐ Velg en ny figur ved å klikke 🧛. Finn et skummelt spøkelse! Vi h
- ☐ Trykk på **i** øverst til venstre på den nye spøkelsesfiguren din. C



- ☐ Nå skal vi lage et enkelt skript som får spøkelset til å fly over sk denne måten:



- ☐ Klikk på skriptet ditt for å starte animasjonen. Flytter spøkelset
- ☐ Spøkelset ser ut som om det setter seg fast når det kommer til l kloss:



- ☐ Klikk på skriptet ditt igjen. Virker det bedre nå?
- ☐ Hmm ... Spøkelset flyr opp-ned ... Det ser litt rart ut. Vi kan si at **begrens rotasjon**-kloss. Denne legger vi helt først i skriptet på



- ☐ Til slutt, det ser skumlere ut med en svart bakgrunn! Klikk på **S Bakgrunner**-fanen nesten øverst på skjermen.
- ☐ Klikk på malingsspannet, , og deretter på den hvite bakgru
- ☐ Gi bakgrunnen navnet **Svart**.

## Steg 2: Enda en animasjon

*For vår andre animasjon vil en demon komme flyvende mot oss.*



## ✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å klikke 🧛. Vi har brukt **Fantasi/Ghoul**. Endre størrelse.
- ☐ For at det skal se ut som demonen kommer flyvende mot oss, vil vi gjøre den større. Lag dette skriptet.



- ☐ Trykk på skriptet for å se om det virker.
- ☐ Et lite problem er at spøkelset også ligger på skjermen. Det vil vi løse. Klikk på spøkelsesfiguren, og legg til en **vis**- og en **skjul**-kloss.



- ☐ Klikk på spøkelset sitt skript. Skjules spøkelset etter at det er fe
- ☐ Vi kan også gjøre det samme med demonen sitt skript. Klikk på



- ☐ For å få litt variasjon vil vi at demonen skal animeres over en sk skjermen, og velg bakgrunnen **Utendørs/forest**. Gi bakgrunne

## Steg 3: Bytte bakgrunner

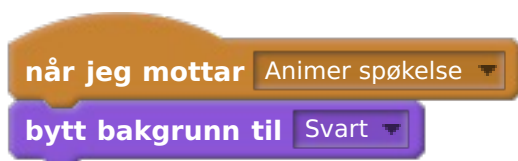
*Vi vil nå se på hvordan vi lett kan bytte bakgrunn når vi starter en ani*

### ✓ Sjekkliste

Hvis vi for eksempel vil vise spøkelsesanimasjonen på svart bakgrunn og den svarte bakgrunnen. Videre må vi klikke på spøkelsesfiguren, **S** veldig tungvint! Vi vil nå se hvordan vi kan bruke meldinger for å gjøre

Meldinger gjør det lett å få flere ting til å skje samtidig. Vi skal nå førs meldingen skal både bytte bakgrunnen og starte spøkelsesanimasjon

- ☐ Klikk på **Scene** og lag dette skriptet:



- ☐ Klikk på spøkelsesfiguren og endre skriptet ved å legge til en kl



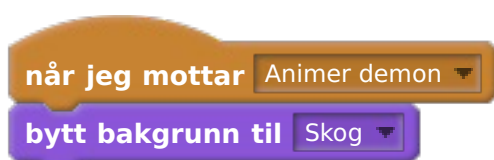
- ☐ Nå venter skriptene våre på meldingen. For å teste kan vi dra kl



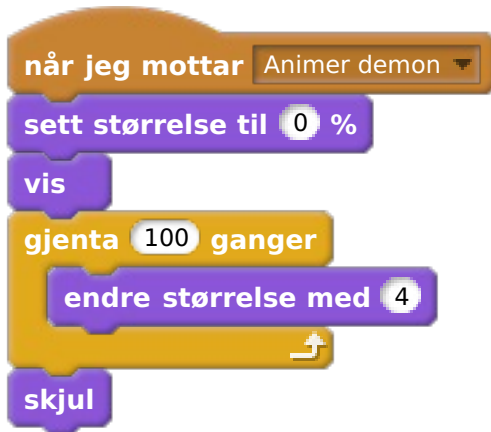
ut ved siden av det store skriptet til spøkelset.

- ☐ Send meldingen ved å klikke på **send melding**-klossen. Animer

- ☐ Vi vil nå gjøre det samme for demonen. Legg til et nytt skript på



- ☐ Klikk på demonfiguren og endre skriptet slik



- ☐ Legg også til klossen



for å teste at animasjonen fungerer.

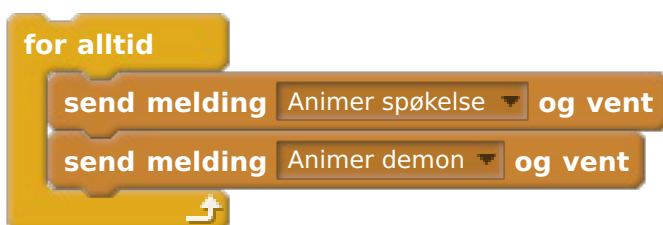
- ☐ Send meldingene som animerer spøkelset og demonen. Starter bakgrunnene riktig?

## Steg 4: Koble sammen ani

*Nå skal vi se hvordan vi kan koble sammen animasjonene slik at de v*

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Vi begynner med å lage en **for alltid**-løkke på scenen, som s





☐ Klikk på skriptet for å teste det. Trykk den røde stopp-sirkelen for hverandre i en evig løkke?

☐ Det vil se litt bedre ut med en kort pause mellom animasjonene



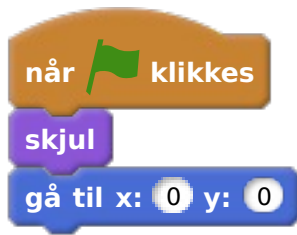
☐ For å gjøre det enklere å starte animasjonen legger vi til en kloss flagget øverst på skjermen klikkes.



☐ Vi kan også bruke grønt flagg-klosser på figurene for å være sikre at dette skriptet på spøkelset:



- ☐ Legg et tilsvarende skript på demonen:



## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**


- ☐ Kjøres begge animasjonene etter hverandre? Dukker figurene opp og forsvinner?
- ☐ Endre gjerne i animasjonene slik at du synes de ser bedre ut. Kan du få figurene til å bevege seg raskere? Kanskje litt mer tilfeldig? Prøv!

## Steg 5: Tegn egne figurer

*Vi vil nå lage en tredje animasjon hvor vi tegner en figur på egen hånd.*

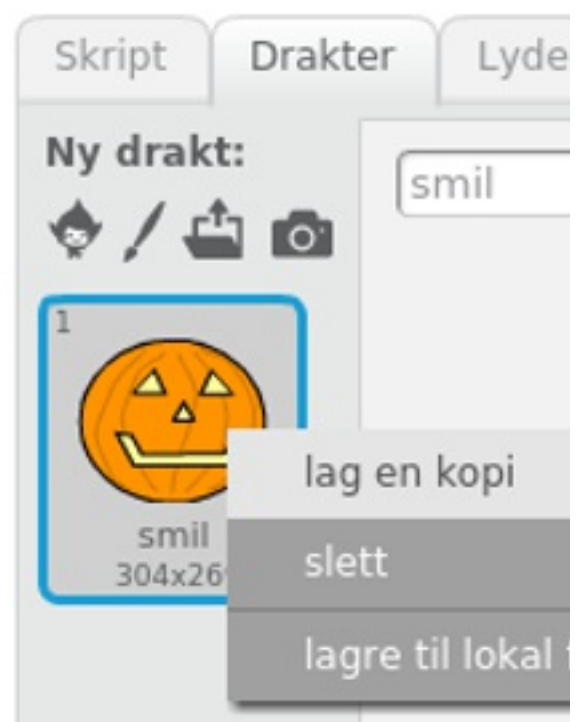


### Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å trykke på  ved siden av **Ny figur**. Du kan også fjerne figuren med **Lantern-gresskar**.



- ☐ Lag en kopi av drakten du nettopp tegnet ved å høyreklikke på en kopi.



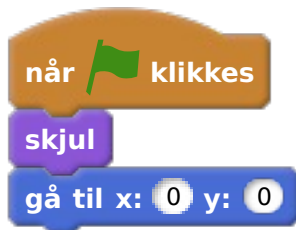
- ☐ Endre litt på den kopierte drakten, slik at du får to drakter som ser litt forskjellige ut ved å bytte mellom de to draktene.

- ☐ Klikk på **Skript**-fanen og legg på dette skriptet:



Bytt gjerne ut meldingsnavnet **Animer gresskar** med noe som (mer beskriver) melding) for å teste animasjonen. Ser det bra ut?

- ☐ Legg også til startposisjonen for den figuren:



- ☐ Gå så til scenen og legg på et skript som bytter til riktig bakgrunnsbilde (svarte bakgrunnen).



- ☐ Til slutt legger vi denne siste animasjonen til i hovedløkken som



## Steg 6: Enda flere animasjon

### Prøv selv

Vi har nå sett noen eksempler på hvordan vi kan lage skumle halloer for å lage dine egne animasjoner!

### Legg ut prosjektet

Når du er fornøyd med animasjonene dine kan du dele det med famili

## Projiser animasjonene

*Vi avslutter med å se på hvordan du kan skremme nabolaget med de*

Det enkleste er å sette skjermen i vinduet, og klikke på firkanten for f logoen. Men hvis du kan låne en prosjektør til Halloween kan du vise a eller laken, slik bildet i begynnelsen viser. I begge tilfeller er det litt du på skjermen. For å få en bedre visning kan du følge tipsene nedenfor.



# Sjekkliste



Først lager vi en fil som viser animasjonen din i et større vindu r  
HTML er det språket som brukes til å lage nettsider.

Last ned filen [projiser.html](#). Etter at du har gått til denne adress  
ligner, i menyen til nettleseren din. Legg filen et sted du finner c



Åpne filen i Notepad eller et tilsvarende program. Du vil se en te

```
<html>
<head>
<title>Halloweenimasjon</title>
</head>

<body bgcolor="#000000">
<div style="overflow-y: hidden; height: 890px; margin-le
d="applet">
<iframe
  style="margin-top: -56px; margin-left: -10px"
  allowtransparency="true"
  width="1200"
  height="960"
  src="http://scratch.mit.edu/projects/embed/30923784/?a
  frameborder="0"
  scrolling="no"
  seamless="seamless"
  allowfullscreen=""></iframe>
</div>
</body>
</html>
```



Gjemt inne i denne teksten står det et Scratch-prosjektnummer.  
dette nummeret med prosjektnummeret ditt.

# Prosjektnummer

For å finne prosjektnummeret ditt kan du se i adressefeltet i nettleser. Del av adressen finner du et 8-sifret tall. Dette er ditt prosjektnummer.

## Sjekkliste

- ☐ Bytt **30923784** med ditt prosjektnummer og lagre filen.
- ☐ I nettleseren din kan du nå åpne filen du nettopp endret. Velg **F**  
Velg den riktige filen.
- ☐ Du skal nå se animasjonen din på svart bakgrunn.
- ☐ Koble datamaskinen din til en prosjektør, og vis animasjonen din.

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Torbjørn Skauli og Geir Arne Hj