



Lag ditt eget monster

Introduksjon:

I dette prosjektet skal du designe og animere ditt helt eget monster! I må gjøres. Du må planlegge hvordan monsteret skal se ut, hvordan det lyder.

Steg 1: Design monsteret

Hvordan ser monsteret ditt ut? Prøv å lage noen monsterskisser på noe som skal ha, hvordan det beveger seg. Hvilke lyder lager det? Kan det snakke?

Hvis du trenger noen ideer, les igjennom steg 5. Animer monsteret ditt. Spør om mer papir hvis du trenger det.

Steg 2: Del monsteret ditt

Når du er fornøyd med designet ditt, del monsteret inn i deler som blir kontrollert. Hvis du deler inn monsteret i flere deler, vil du kunne få bedre kontroll over animasjonen.

Tegn delene på et ark og gi dem navn.

Steg 3: Tegn monsterdeler

Etter at monsteret ditt er ferdig designet og delt inn i deler, er det klart for deg hvordan du skal animere dette i figurredigering i Scratch, eller i et annet bildebehandlingsprogram. Hvis du tegner delene utenfor Scratch, må du lagre bildefilene og laste dem inn i Scratch.

til dette).

Når du importerer figurene inn i Scratch, må du huske å sette senterpunktet til en annen del. For eksempel, for en arm som skal festes til kroppen, senterpunktet være midt i navet.

Steg 4: Gi monsteret et sted

Til slutt, lag verdenen hvor monsteret ditt lever ved å tegne eller importere av bakgrunnen på papir.

Steg 5: Animer monsteret

Lederen av kodeklubben har et sett med kort som hjelper det med de forskjellige handlinger. Sett dem sammen for å lage ditt eget monster.

Ta en titt på disse kortene:

- ☐ Ben
- ☐ Armer
- ☐ Hjul
- ☐ Tentakler
- ☐ Øyne
- ☐ Munn og snakkeanimasjoner
- ☐ Bevegelser

Flere utfordringer

Ferdig allerede? Wow! Se på noen av disse ideene:

- ☐ Kan monsteret ditt gjøre noe mere?
- ☐ Hva spiser monsteret?
- ☐ Kan det danse?
- ☐ Har monsteret ditt noen venner?

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Lars-Erik Wollan