

Varighet: ~3-4 uker. Gruppestørrelse: 2-3 elever. Vurdering: Godkjent / ikke godkjent

Animasjon med spritesheet

Gruppen skal lage en multimediedemonstrasjon (demo) der gruppens deltakere selv er visuelt tilstede. Fokus på læring av verktøy for bildebehandling, samt bruk av 2-dimensjonelle array, bilder på canvas, timerstyrt animasjon m.m. i programmering.

Mulige utgangspunkt	Antatt vanskelighetsgrad
1. Scene fra karatespill. Ta utgangspunkt i video av spillet IK+, og lag en forenklet slossescene. (https://www.youtube.com/watch?v=IMAjObaTqzA)	HØY
2. Vrimlende elever ovenifra. Skal vise gruppens deltakere ovenifra sparerende rundt på skjermen. Kollisjoner mellom elevene skal unngås.	MIDDLES - HØY
3. Ansiktsgrimaser på «berg og talbane». La nærbilder av deltakerenes ansikter flyte over skjermen (i sinusfunksjon) mens de lager passende grimaser.	MIDDELS
4. Ekstremsport. Deltakerene hopper i fallskjerm mens de flakser med beina, flyr i hanglider mens de vinker o.l.	MIDDELS
5. Like a bird. Deltakerene skal sveve opp og ned på skjermen mens de flakser med «vingene».	MIDDELS
6. 80-talls aerobics. Ta utgangspunkt i gladtreningvideoen, og lag en arobicscene. (https://www.youtube.com/watch?v=TIfAkOBMF5A , se spesielt fra 0:30 ☺)	LAV - MIDDELS
7. Kravløp. Gruppens deltakere skal kravle over skjermen horisontalt (sett ovenifra/til siden i ~45° vinkel) i ulik hastighet som i et «løp».	LAV
8. Fallende og klappende. Gruppens deltakere skal «falle» ned over skjermen klappende i tilfeldig rekkefølge.	LAV

Plan for fremdrift (se neste side)

Uke 1:

- Sett opp grupper, og plan for perioden.
- Sett opp føringsdokumenter, skisser og flytskjema.

Alternativ uke:

Undervisning utgår.

Uke 2/3:

- Ta bilder i henhold til plan. Bruk en mest mulig ensfarget bakgrunn slik at klipping blir enklere.
- Klipp ut omriss av deltakere og sett sammen spritesheets.
- Programmer demo.

Uke 4:

- Presenter i plenum, gjerne med en passende musikkfil som kan spilles i bakgrunnen.

9	[Vinterferie]			
Periode 4 - mellom vinterferien og påskeferien (Prosjekt)				
10			Planlegging	Prosjekt starter.
11	[Alternativ uke]			
12			Bilder	
13			Programmering	
14			Presentasjon	
15	Tentamensuke.			
16	Påskeferie			