

Nivell

4

# Dissenya i anima el teu propi monstre

{codeclub  
cat.org}

## Introducció:

En aquest projecte dissenyarem i animarem el nostre propi monstre!

Abans no tingueu el monstre acabat haureu de pensar quin aspecte tindrà, com es mourà, on voldreu que visqui i si farà sons o parlarà.



**Lista de Tasques**

Segueix aquestes **INSTRUCCIONS** una a una



**Prova el Projecte**

Clica la bandera verda per **PROVAR** el teu programa



**Desa el teu Projecte**

Assegura't de **DESAR** el que has fet

## Pas 1: Dissenyar el monstre

Quina aparença tindrà el nostre monstre? En primer lloc, tracteu de dibuixar alguns dissenys de monstres en un paper en blanc.

- ☐ Penseu quantes extremitats tindrà, com es mourà?
- ☐ Quins sons farà? Podrà parlar?
- ☐ En quin tipus d'entorn viurà?

Per donar-vos algunes idees, llegiu el Pas 5: Animar el monstre.

El pas de disseny us pot ocupar tota una sessió de club, no cal que us afanyeu. Demaneu més paper en blanc si ho necessiteu!

## Pas 2: Dividir el monstre en parts

Quan estigueu satisfets amb el disseny, dividiu el vostre monstre en diferents parts: com ara els braços, les cames, el cap, etc. D'aquesta manera podreu controlar millor l'animació, i podreu fer que el monstre faci diferents coses al mateix temps.

Dibuixeu les parts en un tros de paper i etiqueteu-les.

## Pas 3: Pintar les parts del monstre amb Scratch

Un cop tingueu el monstre dissenyat i dividit en diferents parts, és el moment de crear-lo a l'ordinador. Per crear-lo podeu utilitzar el menú d'edició de Vestits de l'Scratch o bé utilitzar programes d'edició com el MS Paint o el Photoshop. Si escolliu editar el vostre monstre amb un programa extern caldrà que importeu les imatges creades a l'Scratch en forma de Vestits (potser haureu de demanar ajuda per fer aquest pas).

Quan importeu els vestits a l'Scratch, assegureu-vos que el punt central de cadascun dels vestits sigui el punt en què s'unirà a un altre vestit. Per exemple, per a un braç que s'ajunti al cos principal, el punt central a de ser a l'espatlla, mentre que per a una roda seria el punt del mig del cercle.

## Pas 4: Donar un lloc per viure al monstre

Finalment, heu de crear el món del vostre monstre dibuixant/important un nou fons a l'escenari de l'Scratch. Dibuixa el fons en un paper en blanc.

## Pas 5: Animar el monstre

El líder del vostre club tindrà targetes per ajudar-vos a animar el vostre monstre. Hi ha targetes per tot tipus de parts del cos i accions. Poseu-les juntes per fer moure el vostre monstre.

Mireu les targetes següents:

- ☐ Ulls
- ☐ Braç articulat
- ☐ Cames
- ☐ Boca i parlar
- ☐ Moviment
- ☐ Tentacles
- ☐ Rodes

## Pas 6: Més desafiaments

Ja has acabat tots els passos?

Uau! Intenta seguir les idees següents:

- ☐ Què més fa el monstre?
- ☐ Què menja el monstre?
- ☐ Pot ballar el monstre?
- ☐ El teu monstre té amics?



### Deseu el projecte

No us oblideu que podeu compartir el joc amb amics i familiars fent clic a Comparteix al menú!