

● Halloweenimasjon

Skrevet av: Torbjørn Skauli og Geir Arne Hjelle

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

Her skal me sjå på korleis me kan lage ulike animasjonar med Halloween-tema. Desse kan me dele med venene våre gjennom Scratch, eller kanskje endå meir morosamt: projisere dei på ei gardin, eit laken eller ein vegg på Halloween.



Steg 1: Fyrste animasjon

Me skal starte med å la eit skummelt spøkelse flyge fram og tilbake over skjermen.

✓ Sjekkliste

- ☐ Start eit nytt prosjekt. Slett kattefiguren, til dømes ved å klikke på  i menylinja øvst på skjermen og så på katten.
- ☐ Vel ein ny figur ved å klikke  . Finn eit skummelt spøkelse! Me har brukt Fantasi/Bat .
- ☐ Trykk på  i øvst til venstre på den nye spøkelsesfiguren din. Gi den namnet Spøkelse .



- ☐ Me skal lage eit enkelt skript for å få spøkelset til å flyge over skjermen. Set saman ein gjenta - og ein gå -kloss på denne måten:



- ☐ Klikk på skriptet ditt for å starte animasjonen. Flyttar spøkelset ditt på seg? Ser du eit problem?

- ☐ Spøkelset ser ut som om det set seg fast når det kjem til kanten! Det kan me fikse med ein viss ved kant, sprett -kloss:



- ☐ Klikk på skriptet ditt att. Virkar det betre no?
- ☐ Hmm... Spøkelset flyg opp ned. Det ser litt rart ut. Me kan seie at spøkelset berre skal snu seg sidelengs med ein bruk roteringstypen -kloss. Denne legg me heilt fyrst i skriptet på denne måten:



- ☐ Det kjem til å sjå skumlare ut dersom bakgrunnen er svart! Klikk på Scene heilt til venstre på skjermen, og så på Bakgrunnar -fana nesten øvst på skjermen.
- ☐ Klikk på målingsspannet, , og så på den kvite bakgrunnen for å måle den svart.
- ☐ Gi bakgrunnen namnet Svart .

Steg 2: Ein ny animasjon

Som vår andre animasjon skal me få ein flaggermus til å flyge mot oss.



✓ Sjekkliste

☐ Lag ein ny figur ved å klikke  . Me har brukt Fantasi/Ghou1 . Endre namnet på figuren til Flaggermus .

☐ For at det skal sjå ut som flaggermusen kjem flygande mot oss vil me at den skal starte veldig liten og bli større. Lag dette skriptet:



☐ Trykk på skriptet for å sjå om det virkar.

☐ Eit lite problem er at spøkelset framleis er på skjermen. Me vil skjule spøkelset når det ikkje er i rørsle. Klikk på spøkelset og legg til ein vis - og en gøym -kloss i skriptet:



- ☐ Klikk på skriptet for spøkelset. Bli spøkelset skjult når det er ferdig med å fly fram og attende?
- ☐ Me kan gjere det same med flaggermusen sitt skript. Klikk på flaggermus-figuren og endre skriptet til



- ☐ For å få litt variasjon vil me at flaggermusen skal animerast over ein skummel skog. Klikk på  heilt til venstre på skjermen, og vel bakgrunnen Utendørs/forest . Gi bakgrunnen namnet Skog .

Steg 3: Bytte bakgrunnar

No skal me få bakgrunnen til å bytte når me startar ein animasjon.

✓ Sjekkliste

Viss me vil vise spøkelsesanimasjonen på svart bakgrunn må me fyrst klikke Scene , så Bakgrunner -fana og velje den svarte bakgrunnen. Så må me klikke på spøkelsesfiguren, Skript -fana og til slutt på sjølve skriptet. Dette er veldig tungvint! I staden skal me bruke meldingar.

Meldingar gjer det enkelt å få fleire ting til å skje samstundes. No skal me lage meldinga Animer spøkelse . Denne meldinga skal både hjelpe til med å bytte bakgrunnen og å starte spøkelsesanimasjonen.

- ☐ Klikk på Scene og lag dette skriptet:



- ☐ Klikk på spøkelsesfiguren og endre skriptet ved å leggje til ein kloss på toppen:



- ☐ No ventar skripta på meldinga. For å teste kan me dra klossen

send meldinga Animer spøkelse ▼

ut ved sidan av det store skriptet til spøkelset.

- ☐ Send meldinga ved å klikke på send melding -klossen. Blir spøkelset animert over ein svart bakgrunn?
- ☐ No skal me gjere det same for flaggermusen. Legg til eit nytt skript på scena:

når eg får meldinga Animer flaggermus ▼

byt bakgrunn til Skog ▼

- ☐ Klikk på flaggermusfiguren og endre skriptet slik

når eg får meldinga Animer flaggermus ▼

set storleik til 0 %

vis

gjenta 100 gongar

endra storleik med 4

gøym

- ☐ Legg til klossen

send meldinga Animer flaggermus ▼

for å teste at animasjonen fungerer.

- ☐ Send meldingane som animerer spøkelset og flaggermusen. Startar animasjonane når du klikkar på meldingane? Blir bakgrunnane bytta riktig?

Steg 4: Kople saman animasjonane

Me vil kople saman animasjonane slik at dei blir vist etter kvarandre heilt automatisk, om att og om att.

Sjekkliste

- ☐ Me startar med å lage ei for alltid-løkke på scena som sender meldingane



- ☐ Klikk på skriptet for å teste det. Trykk den raude stopp-sirkelen for å stoppe animasjonen. Blir animasjonane vist etter kvarandre i ei evig løkke?
- ☐ Det ser betre ut viss me legg til ei kort pause mellom animasjonane. Legg til eit par vent -klossar i skriptet.



- ☐ For å gjere det enklare å starte animasjonen legg me til ein kloss som gjer at animasjonen startar når me klikkar det grønne flagget øvst på skjermen.



- ☐ Me kan bruke *grønt flagg*-klossar på figurane for å vere sikre på at dei startar animasjonen på rett måte. Legg til dette skriptet på spøkelset:



- ☐ Legg til eit tilsvarande skript på flaggermusen:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Blir begge animasjonane vist etter kvarandre? Dukkar figurane opp når dei skal?
- ☐ Du kan gjerne gjere endringar i animasjonane slik at dei ser betre ut. Kanskje du vil bytte figurar eller bakgrunn? Korleis får du figurane til å bevege seg raskare? Eller meir tilfeldig? Prøv deg fram!

Steg 5: Teikne dine egne figurar

No vil me lage ein tredje animasjon der me har laga figuren sjølv.

Sjekkliste

- ☐ Lag ein ny figur ved å trykke på  ved sidan av `Ny figur`. Du kan teikne akkurat kva du vil. Her har me teikna eit graskar med utsjånad du kanskje kjenner att frå teiknefilmar eller teikneserier.



- ☐ Lag ei kopi av drakta du akkurat teikna ved å høgreklikke på miniatyren under Ny drakt -overskrifta og vel lag ein kopi .



- ☐ Endre litt på den kopierte drakta, slik at du får to drakter som er ganske, men ikkje heilt, like. No skal me animere figuren ved å bytte mellom dei to draktene.
- ☐ Klikk på skript -fana og legg på dette skriptet:



Du kan godt bytte ut meldinga `Animer graskar` med noko som passar for figuren din. Klikk på skriptet (eller send ei melding) for å teste animasjonen. Ser det bra ut?

- ☐ Du kan sette startposisjonen for den nye figuren:



- ☐ Så går du til scena og legg til eit skript som byttar til riktig bakgrunn for den siste animasjonen. Her har me brukt den svarte bakgrunnen att.



- ☐ Til slutt legg me til den siste animasjonen i hovudløyka som viser animasjonane:



Steg 6: Endå fleire animasjonar?

Prøv sjølv

No har me sett nokre døme på korleis me kan lage skumle Halloween-animasjonar. Prøv å bruke liknande teknikkar for å lage dine egne animasjonar!

Legg ut prosjektet

Når du er fornøgd med animasjonane dine kan du dele det med familie og vener ved å trykke Legg ut .

Projiser animasjonene

Heilt til slutt kan du bruke dette steget for å lære korleis du kan skremme nabolaget med dei skumle animasjonane dine.

Det enklaste er å sette skjermen i vindauget. Klikk firkanten for fullskjermvisning øvst til venstre under Scratch-logoen. Viss du får låne ein projektor til Halloween kan du vise animasjonen utandørs, på ei gardin, eit laken eller ein vegg, slik som på biletet heilt i starten. I begge tilfella er det litt dumt at Scratch viser animasjonen med ei kvit ramme på skjermen. For å gjere det betre kan du følge tipsa under.

Sjekkliste

- ☐ Lag ei fil som viser animasjonen din i eit større vindauge med svart bakgrunn. For å få det til brukar me litt HTML-kode. Dette er språket som brukast til å lage nettsider, og du kan lære meir om det ved å velje Web-oppgåvene her.

Last ned fila projiser.html (projiser.html). Etter at du har fått til denne adressa kan du velje **Fil > lagre som**, eller **noko som liknar**, i menyen til nettlesaren din. Legg fila ein stad du finn ho att.

- ☐ Åpne fila i Notisblokk eller eit tilsvarande program. Du skal sjå ein tekst som ser slik ut:

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

<body bgcolor="#000000">
<div style="overflow-y: hidden; height: 890px; margin-left: auto;
margin-right: auto; width: 1180px;" id="applet">
<iframe
  style="margin-top: -56px; margin-left: -10px"
  allowtransparency="true"
  width="1200"
  height="960"
  src="http://scratch.mit.edu/projects/embed/30923784/?autostart=true"
  frameborder="0"
  scrolling="no"
  seamless="seamless"
  allowfullscreen=""></iframe>
</div>
</body>
</html>
```

- ☐ Gøymt inne i teksten står det eit Scratch-prosjektnummer. I dette tilfellet er det 30923784 . Du må bytte dette nummeret med prosjektnummeret ditt.

Prosjektnummer

For å finne prosjektnummeret ditt kan du sjå i adressefeltet i nettlesaren din medan du jobbar med prosjektet. som ein del av adressa kan du sjå eit 8-sifra tal. Dette er prosjektnummeret ditt.

Sjekkliste

- ☐ Bytt 30923784 med prosjektnummeret ditt og lagre fila.
- ☐ I nettlesaren din kan du åpne fila du akkurat endra. Vel `Fi1` > åpne `fi1` , eller noko som liknar, i nettlesaren din. Vel den rette fila.
- ☐ No skal animasjonen din dukke opp med svart bakgrunn.
- ☐ Kople datamaskina di til ein projektor og vis animasjonen din på ein passende stad.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)