

Construire un clip avec scratch

se connecter sur :

https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Étape 1

Choisir un arrière-plan (par exemple 'party') :



Étape 2

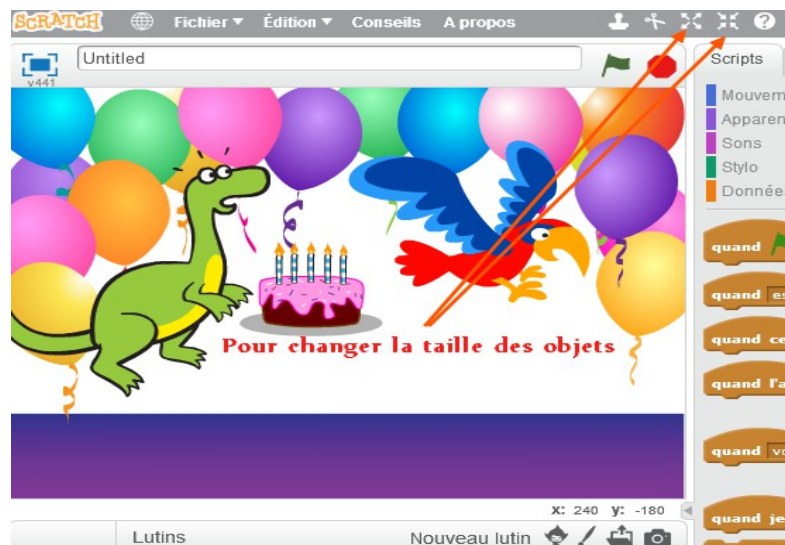
Choisir les objets qui seront présents dans ta scène (tous les objets présents sur ta scène seront appelés « lutins »)
des personnages :



et un gâteau



Tu peux changer la taille des objets en cliquant sur les icônes en haut de ta scène :



Étape 3

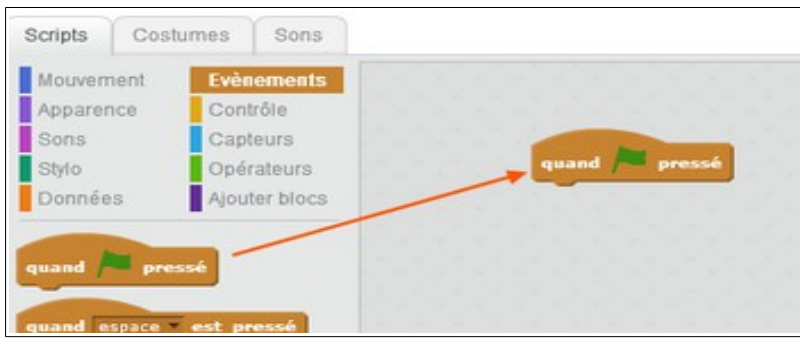
Faire parler le personnage principal :

Dans la liste des lutins, clique sur le personnage qui va parler :

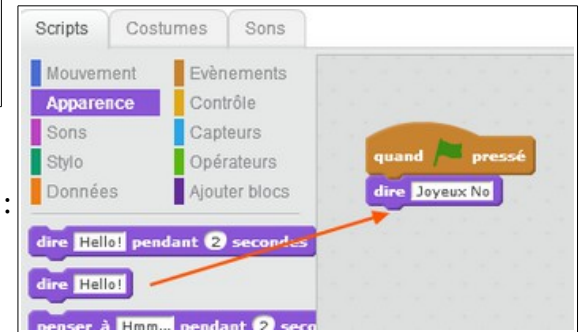
Clique dans la catégorie **Événements**.



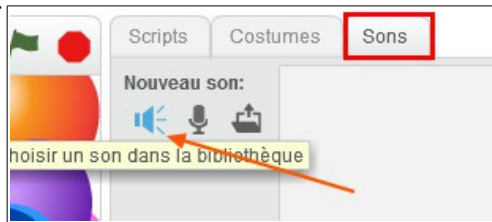
Tu fais un glisser-déposer du bloc « **quand**  **pressé** » et place-le dans la zone de travail, comme ceci:



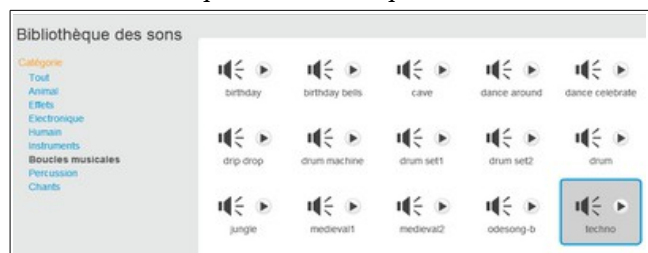
puis clique dans la catégorie « **Apparence** » et fait glisser une commande « **dire** » sous la première commande et saisis ton texte:



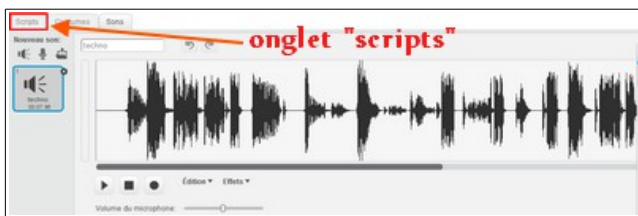
Ajouter ensuite une musique lorsque l'on clique sur le drapeau :
Clique sur l'onglet « **Sons** » puis sur l'icone « **bibliothèque de sons** »



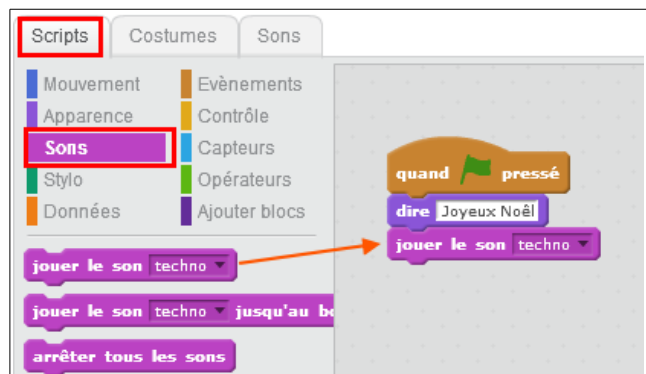
Puis double-clique sur le son que tu choisis :



Et reviens à la fenêtre de travail en cliquant sur l'onglet « **scripts** »



Puis, dans la catégorie « **Sons** » fais glisser une commande « **jouer le son** » sous les commandes précédentes :

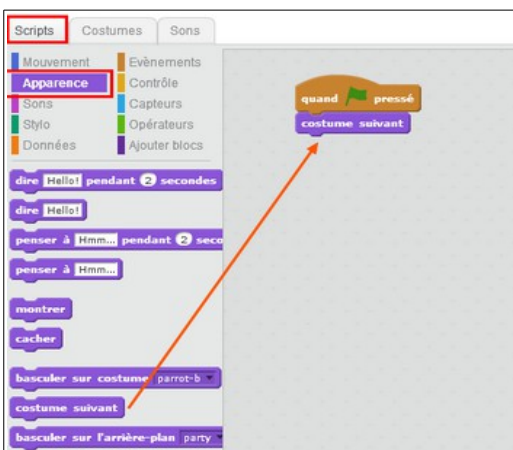


Tu peux à tout moment, « jouer » ta scène en cliquant sur le drapeau en haut (et arrêter en cliquant sur le panneau stop)



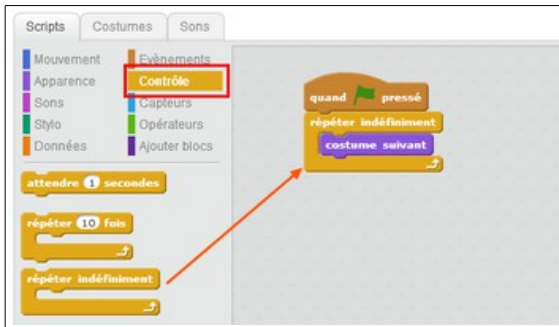
Étape 4

Faire « voler » le perroquet
Clique sur le perroquet dans la liste des lutins, puis, dans la catégorie « **Événements** » choisis la commande **quand pressé** et fais-la glisser dans la zone de travail



Puis clique sur la catégorie « **Apparences** » et fais glisser la commande « **costume suivant** »

Enfin, dans la catégorie « **Contrôles** », choisis la commande et place-la « autour » de la commande « costume suivant »



Tu peux « ralentir le mouvement en insérant une commande « **attendre...secondes** »



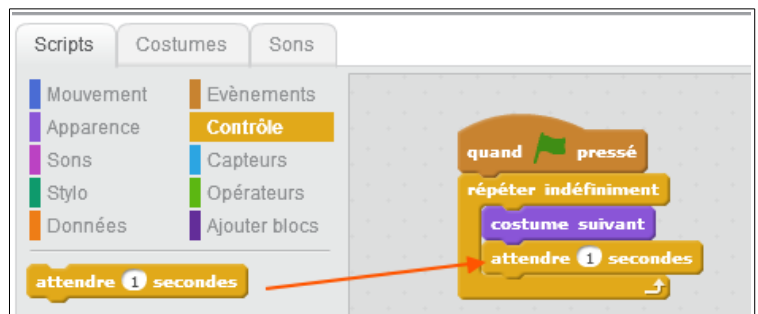
Étape 5

Allumer éteindre le gâteau

Tu vas procéder de la même façon pour « changer le costume » du perroquet.
Sélectionne le gâteau dans la liste des « lutins » :

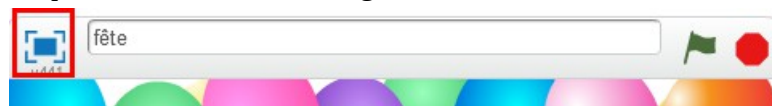


Puis programme ses mouvements à l'aide des différentes commandes :



Pour finir :

- teste ton film en cliquant sur le drapeau vert
(pour le voir en taille agrandie, clique sur l'icône en haut à gauche :



- si tu es satisfait du résultat, enregistre ton travail :
→ clique sur « **Fichier > Télécharger dans votre ordinateur** »