



Scratch – Manipuler les arrière-plans

Prénom :

Dans cette séance, nous allons réaliser différentes manipulations :

- passer d'un arrière-plan à un autre
- modifier un arrière-plan
- dessiner un arrière-plan
- importer des images

1 – Changer d'arrière-plan

Pour cette présentation, nous allons raconter une petite histoire qui va impliquer l'utilisation de deux arrière-plans. Nous allons utiliser l'arrière-plan Forêt (forest) et l'arrière-plan Vaisseau spatial (spaceship) ainsi que deux lutins, Avery walking (qui marche) et un sorcier (wizard).

Comment faire ?

```
quand est cliqué
  aller à x: -193 y: -42
  choisir la voix du alto
  prononcer Quelle belle journée !
  répéter 8 fois
    avancer de 10 pas
    costume suivant
    attendre 0.5 secondes
```

On définit la position de départ du lutin.

On choisit la voix du lutin et on lui fait dire « Quelle belle journée »



On crée une boucle pour faire de déplacer le personnage :

- avancer de 10 pas pour le mouvement
- changement de costume pour simuler la marche

```
quand est cliqué
  cacher
  attendre 5 secondes
  aller à x: 21 y: 6
  montrer
  choisir la voix du géant
  prononcer Que fais-tu dans ma forêt ?
  envoyer à tous message1
```

Le lutin est caché au départ du jeu.

On attend quelques secondes que l'autre lutin parle.

On affiche le lutin et on le fait parler

On envoie un message pour obtenir la réponse de l'autre lutin.

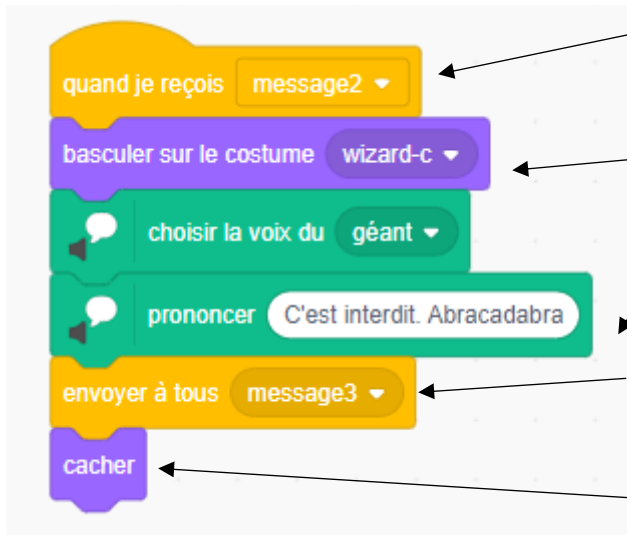




On définit l'action qui se produit à réception du message 1.

On lui fait répondre « Je me promène »

On envoie un message 2 pour la réaction du sorcier.



On définit l'action qui se produit à réception du message 2.

Changement de costume

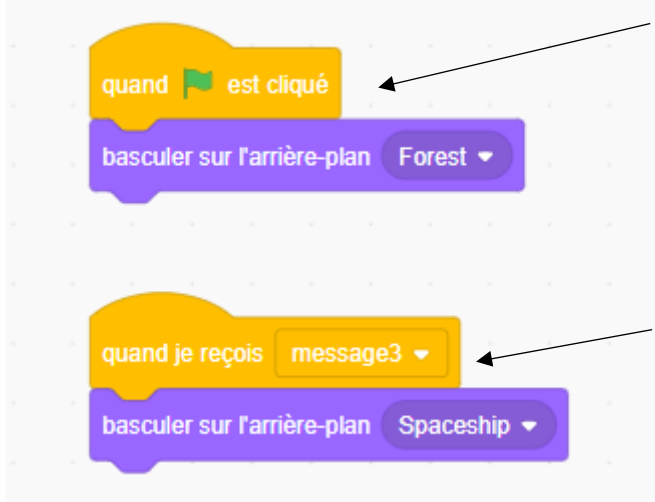
Dire « C'est interdit et formule magique ».

On envoie un message 3 pour définir l'action qui se cache derrière le « abracadabra »

On cache le sorcier



Les arrière-plans sont programmables comme les lutins !



On définit l'arrière-plan du démarrage.



Quand le message 3 est reçu, on change d'arrière-plan.

A toi de jouer

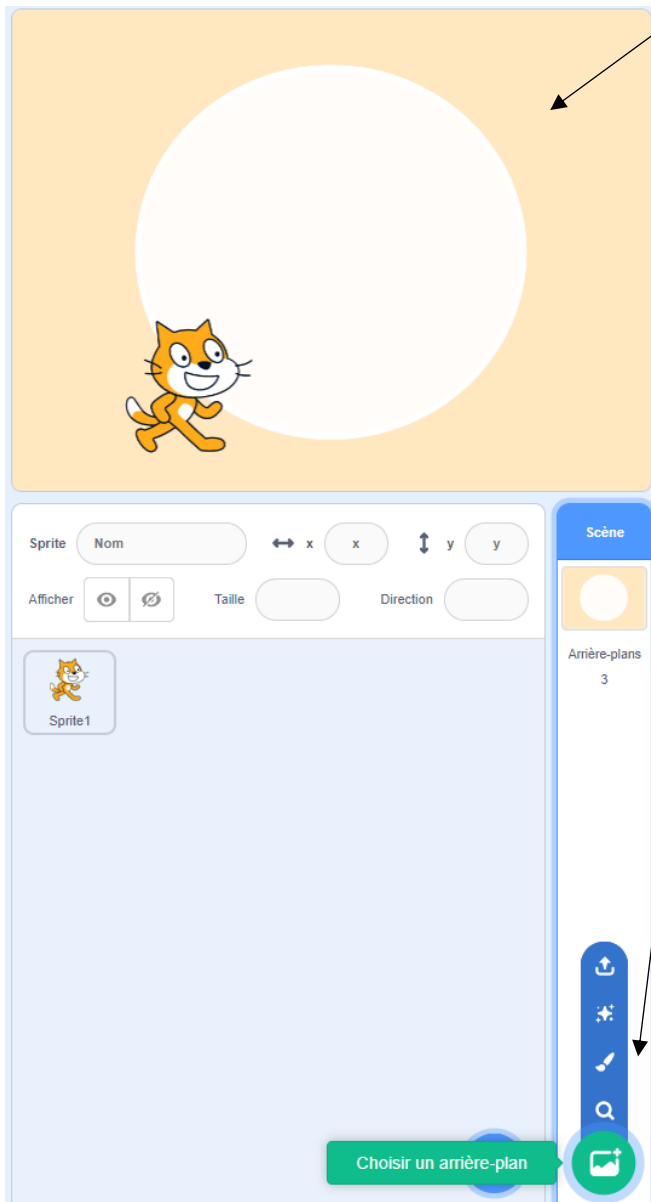
Invente une courte histoire qui va impliquer au moins un changement d'arrière-plan.
 Nomme ton projet **Plan1**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

2 – Modifier ou dessiner un arrière-plan

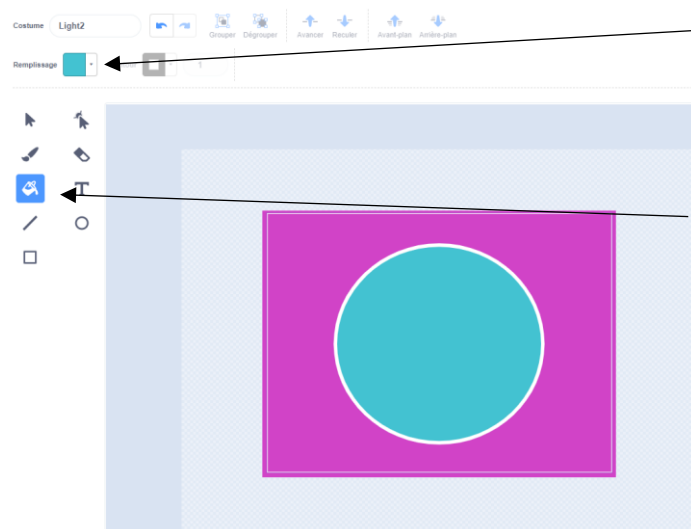
Pour cette présentation, nous allons utiliser l'arrière-plan Light (lumière)

Comment faire ?



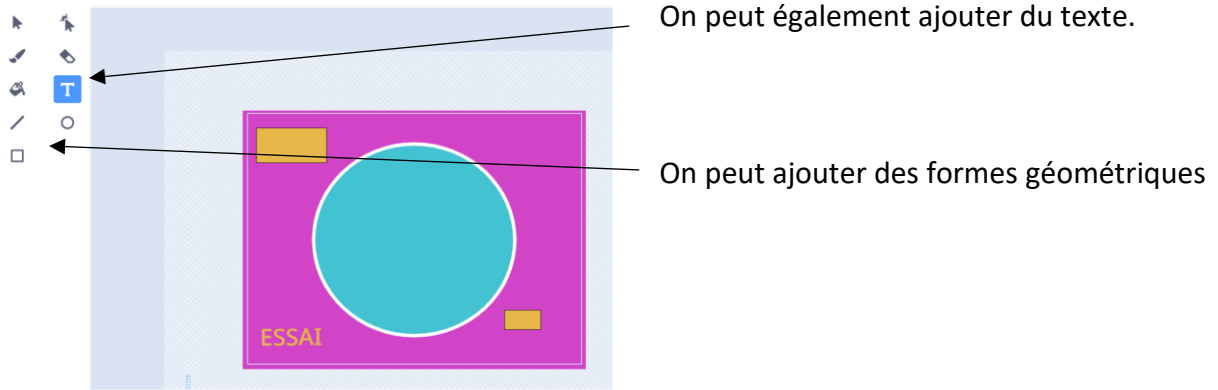
On charge l'arrière-plan

On passe en mode modification de l'arrière-plan (pinceau)



On définit le costume de départ du lutin : parrot-a (ailes levées)

On utilise l'outil de remplissage



A toi de jouer

Crée une courte animation avec un personnage qui danse sur un arrière-plan personnalisé. Nomme ton projet **Plan2**

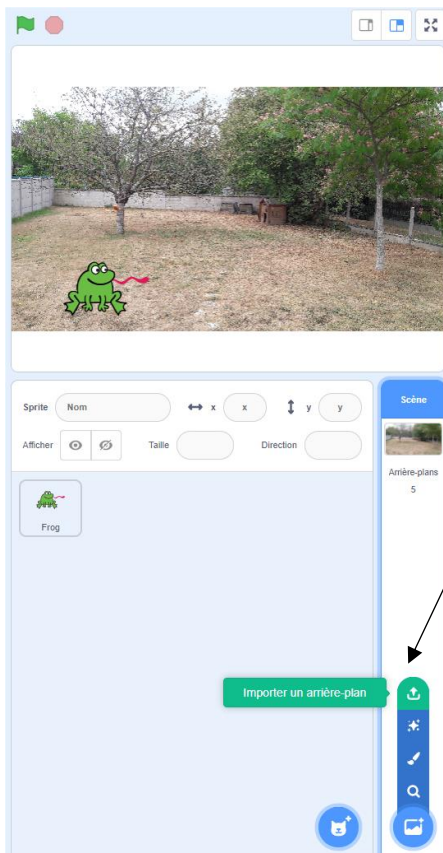
Réalisé le..... en autonomie avec aide

3 – Importer des images

Parfois les arrière-plans fournis ne conviennent pas et on souhaite importer une image comme arrière-plan. Par exemple, je souhaite utiliser un arrière-plan de jardin pour réaliser une animation sur les grenouilles. Les étapes :

- je prends une photo
- je l'enregistre sur mon ordinateur
- je l'importe en tant qu'arrière-plan dans Scratch

Comment faire ?



On importe un arrière-plan (image)

A toi de jouer

Modifie l'animation Plan2 avec un arrière-plan photographié. Nomme ton projet **Plan3**

Réalisé le..... en autonomie avec aide