



Animation Surprise !

Créer une animation d'une histoire avec une surprise



Étape 1 Ce que tu vas faire

Créer une courte animation 🎬 avec une surprise 🎉 !

Tu vas devoir :

- Créer ta propre animation
- Tester et déboguer ton code
- Construire ton animation une partie à la fois



Trouve l'inspiration 💡

Tu prendras des décisions de conception et penseras à une histoire pour ton animation avec une surprise.

Réfléchis à ce que pourrait être ton histoire et pour obtenir plus d'idées, **Voir à l'intérieur** exemples de projets dans la section « Surprise »! animation – Scratch studio exemples : <https://scratch.mit.edu/studios/29075822/>

L'animation comporte trois parties :

- Curiosité
- Surprise !
- Réaction



Étape 2 Créer ta scène

As-tu une idée pour ton animation ?

Ajoute un arrière-plan 🖼️, un personnage principal 🐙 🚀 🦖, et un objet intéressant 🍰 🔍 📺 de ton choix pour créer la **première partie** de ton animation.



Animation crée un effet de mouvement en changeant rapidement les images. Les premiers animateurs sculptaient des images dans des blocs de bois et les utilisaient comme tampons. C'est beaucoup plus rapide d'utiliser Scratch pour coder ton animation !

Ouvrir le projet de démarrage

Ouvre le **Surprise ! projet de démarrage d'animation** (<https://scratch.mit.edu/projects/582222532/editor>).

🕒 Tu n'as pas beaucoup de temps ? Tu peux commencer à partir de l'un des **exemples** (<https://scratch.mit.edu/studios/29075822>).

Il y a des personnes appelées **concepteurs narratifs** qui racontent des histoires pour des applications et des jeux vidéo. La narration numérique permet à chacun de partager ses histoires et ses imaginations créatives avec d'autres personnes.

Concevoir ta scène

Choisir : un thème pour ton animation. Tu pourrais choisir :

- 🐾 Animaux terrestres
- 🌊 Animaux marins
- 👁 Extraterrestres
- 🌿 Nature
- 🌈 Météo
- 🍲 Nourriture
- 🚀 Voyage
- 🏀 Sport Ou autre chose

Choisir : Choisis un sprite pour être le 🐙 🚀 🦖 **personnage principal**, un autre sprite pour être l' 🍰 🔍 📺 **objet intéressant** et un 🖼️ **décor** pour planter le décor.

Préparer tes sprites

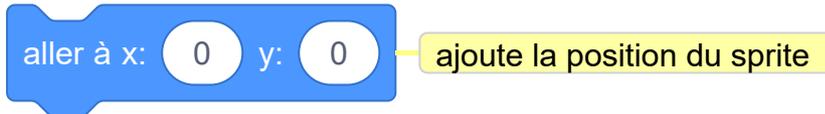
Où veux-tu que tes sprites démarrent ? Quelle taille veux-tu qu'ils soient ? À quoi veux-tu qu'ils ressemblent ?

Ajoute un bloc **quand le drapeau vert est cliqué**, puis, en dessous, ajoute des blocs pour configurer tes sprites au début de ton animation. 

Astuce : n'oublie pas de configurer à la fois ton    **personnage principal** et tes sprites    **objet intéressant**.

Positionner tes sprites

Déplace le    **personnage principal** vers la position de ton choix sur la scène, puis ajoute un bloc **aller à x: y:** à ton code :



Répète cette tâche pour l'    **objet intéressant**.

Redimensionner tes sprites

Pour modifier la taille d'un sprite pour l'ensemble du projet, modifie le nombre dans la propriété **Taille** dans le panneau Sprite :



Pour modifier la taille d'un sprite pour une partie du projet, ajoute du code pour **mettre à la taille sur** la taille de ton choix. C'est une bonne option si tu veux que ton sprite change de taille dans le projet.



Régler les costumes de tes sprites

Pour changer le costume d'un sprite pour l'ensemble du projet, clique sur **Costumes** et sélectionne l'un des costumes disponibles :



Pour changer le costume d'un sprite pour une partie du projet, ajoute un bloc **basculer sur le costume** à ton code et mets-le à jour pour afficher le costume de ton choix :



Pour masquer un sprite au début du projet, ajoute un bloc **cacher** à ton code :



Définir la direction de tes sprites

Tes sprites peuvent être mal orientés lorsque tu les ajoutes à ton projet.

Pour changer la direction de sprite pour l'ensemble du projet, modifie le style de **Direction** et de **Rotation** dans le panneau Sprite :



Pour changer la direction d'un sprite pour une partie du projet, ajoute des blocs à ton code pour changer **fixer le sens de rotation** et **direction** :



Sauvegarde ton projet.



Enregistrer ton projet Scratch

Tout d'abord, pour donner un nom à ton programme, tape le nom de ton programme dans la zone nom du projet en haut de l'écran :



Ensuite, pour enregistrer ton projet, clique sur **Fichier**, et sur **Enregistrer maintenant** :

Remarque : si tu n'es pas en ligne ou que tu n'as pas de compte Scratch, tu peux cliquer sur **Sauvegarder sur votre ordinateur** pour enregistrer une copie de ton projet.

Étape 3 Montrer de la curiosité

L'objet fera-t-il quelque chose pour attirer l'attention ? Comment réagira le personnage ? C'est toi qui décides !
Crée la **seconde partie** de ton animation.

Décomposition consiste à décomposer un projet en parties plus petites et plus faciles à comprendre. Cela signifie que tu peux construire un projet une partie à la fois jusqu'à ce que tu l'aies terminé. Dans cette étape, tu te concentreras uniquement sur la partie curiosité de ton animation.

L'objet

Choisir : Si tu veux que l' 🎂 🔍 📺 **objet intéressant** fasse quelque chose pour attirer l'attention, choisis ce que l'objet fera. ✔



Ajoute des blocs à la fin du script de configuration de 🎂 🔍 📺 **l'objet intéressant** quand le **drapeau vert est cliqué**.

i Agiter un sprite

```
répéter 8 fois
  tourner ↻ de 15 degrés
  attendre 0.1 secondes
  tourner ↻ de 15 degrés
  attendre 0.1 secondes
  tourner ↻ de 15 degrés
  attendre 0.1 secondes
  tourner ↻ de 15 degrés
  attendre 0.1 secondes
```

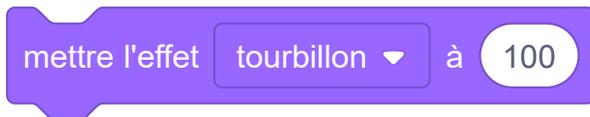
i Utiliser des effets graphiques

Effets coq : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/435730522/editor>)

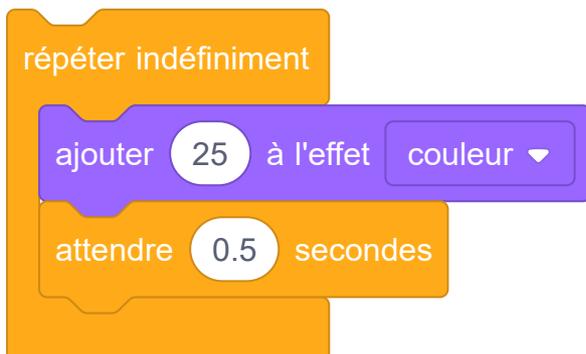
Les blocs **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous les deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :

- **couleur** : de 0 à 199 (les nombres plus grands seront enveloppés, donc 200 équivaut à 0)
- **fish-eye** : 0 signifie qu'il n'y a pas d'effet, des nombres plus grands provoquent un effet « fish-eye » plus grand, et des nombres négatifs provoquent un effet « fish-eye » inverse
- **tourbillon** : 0 signifie aucun effet, les grands nombres font un grand tourbillon vers la gauche et les grands nombres négatifs font un grand tourbillon vers la droite
- **pixeliser** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands créent plus de pixels
- **mosaïque** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands ou négatifs créent plus de copies
- **luminosité** : 0 signifie aucun effet, les nombres jusqu'à 100 éclaircissent le sprite et les nombres négatifs jusqu'à -100 l'assombrissent
- **fantôme** : 0 signifie aucun effet, et des nombres jusqu'à 100 rendent le sprite plus transparent

Essaie de **définir** les différentes valeurs d'effet pour voir ce que chacun fait. Découvre comment les différents effets modifient l'apparence de ton sprite.



Astuce : Un **effet couleur** à 225 équivaut à un **effet couleur** à 25, tu peux donc continuer à changer la couleur. Pour les autres effets graphiques, aucune autre modification ne sera apportée une fois que tu as atteint le nombre maximum ou minimum de l'effet.



Utilise **annuler les effets graphiques** pour recommencer. Cliquer sur le drapeau vert annule également tous les effets graphiques.

Le **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :



Astuce : Tu peux également **mettre** et **ajouter** les effets graphiques pour la **Scène**.

Le personnage

Fais en sorte que le 🦁 🦎 🦖 **personnage principal** s'intéresse à l'objet. Ajoute des blocs à la fin du script de configuration du 🦁 🦎 🦖 **personnage principal**. 

Si tu as besoin que le 🦁 🦎 🦖 **personnage principal** attende que l' 🍰 🔍 🎁 **objet intéressant** ait fait quelque chose, ajoute un bloc **attendre**.

Tu peux utiliser les blocs **dire** ou **penser**, ou même utiliser l'extension **Synthèse vocale** pour que le personnage puisse parler oralement !



Parler à voix haute avec l'extension Synthèse vocale

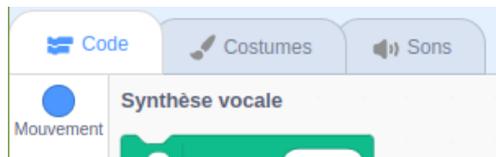
Pico et Giga parlent avec l'extension Synthèse vocale : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523663303/editor>)

Clique sur **Ajouter une extension** :

Choisis **Synthèse vocale** :



Tu obtiendras un nouveau menu bloc **Synthèse vocale** :



Tu peux utiliser les blocs du menu bloc **Synthèse vocale** pour faire parler tes sprites à voix haute.

Tu peux faire parler un sprite à haute voix lorsque tu cliques dessus :



Tu peux même donner à ton sprite une voix de chaton !

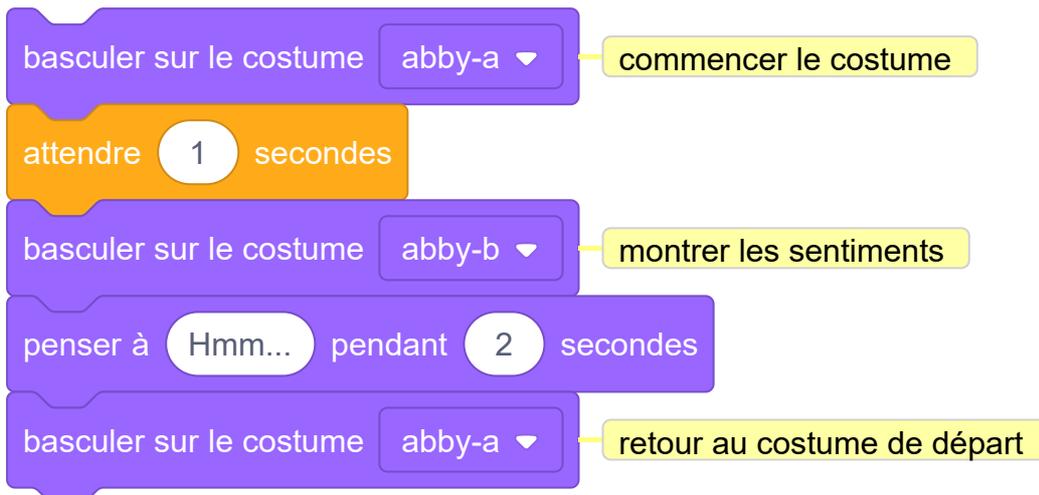


Le personnage pourrait émouvoir, comme dans le projet **Parler de l'espace** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects/space-talk>).

i Montrer l'humeur d'un sprite avec des costumes

Abby pense "Hmm" : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/498767227/editor>)

Tu peux **basculer sur le costume** avant et après un bloc **dire**, **penser à**, **jouer le son**, ou **attendre** pour que ton personnage montre ses sentiments.



Astuce : assure-toi d'utiliser un bloc qui a une valeur temporelle, pas un **jouer le son** ou **dire** ou **penser**, sinon tu ne verras pas le changement de costume.

Le personnage pourrait être courageux et se rapprocher pour vérifier l'objet.

Animer le mouvement des sprites avec des costumes

Hérisson marchant : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523659509/editor>)

Tu peux utiliser **basculer sur le costume** et les blocs **mouvement** dans une boucle **répéter** pour animer un personnage en mouvement. Change le temps dans le bloc **attendre** pour changer la vitesse.



Astuce : si tu veux utiliser tous les costumes d'un sprite, tu peux simplement utiliser le bloc **costume suivant** dans une boucle.

Astuce : Augmente le nombre de pas dans chaque bloc **avancer de** pour aller plus vite. Change le nombre dans la boucle **répéter** pour ajuster la distance.

Astuce : Pour faire **avancer** le sprite, tu peux utiliser des nombres négatifs, par exemple, **avancer de -3 pas**. Ou, tu peux utiliser un bloc **s'orienter à -90** pour changer la direction du sprite avant que le sprite ne bouge (-90 points vers la gauche).

Test : Clique sur le drapeau vert pour tester ton projet. Le 🧑🏻‍🎨 🧑🏻‍🔧 🦎 **personnage principal** doit montrer de la curiosité pour l'objet. 

Clique à nouveau sur le drapeau vert. Si tu as changé la position ou l'apparence du sprite 🍰 🔍 📺 **objet intéressant** ou 🧑🏻‍🎨 🧑🏻‍🔧 🦎 **personnage principal**, tu devras t'assurer qu'ils sont remis à leur position ou apparence de départ lorsque tu exécutes à nouveau le projet.

Définir la position de départ et rechercher un sprite

Choisis les blocs dont tu as besoin pour définir la position et recherche un sprite au début.



ajoute des blocs pour configurer le départ

quand  est cliqué

basculer sur le costume costume1 ▾

mettre la taille à 100 % de la taille initiale — taille de départ

aller à x: -200 y: 50 — position de départ

s'orienter à 90

mettre l'effet brightness ▾ à 80

montrer

Astuce : tous les effets graphiques sont effacés lorsque tu cliques sur le drapeau vert, tu n'as donc pas besoin de les effacer, mais tu devras peut-être définir les effets souhaités pour ton sprite.

Déboguer :

Le son ne fonctionne pas

Vérifie que le volume de ton ordinateur ou de ta tablette est suffisamment fort et que tes haut-parleurs ou tes écouteurs sont connectés et fonctionnent correctement.

Mon animation ne se réinitialise pas correctement lorsque je clique sur le drapeau vert

Vérifie que ton projet a des scripts **quand le drapeau vert est cliqué** pour les sprites qui en ont besoin, et vérifie qu'ils réinitialisent la position, la taille et l'apparence pour les sprites. Pour obtenir de l'aide, consulte la tâche **Définir la position de départ et l'apparence pour un sprite** ci-dessus.

Étape 4 Ajouter une surprise !

Maintenant, tu dois ajouter une surprise. Que peut-il arriver à l'objet ?

- Se transformera-t-il en un autre objet ?
- Est-ce qu'il va devenir un personnage ?
- Va-t-il disparaître et révéler un autre sprite ?

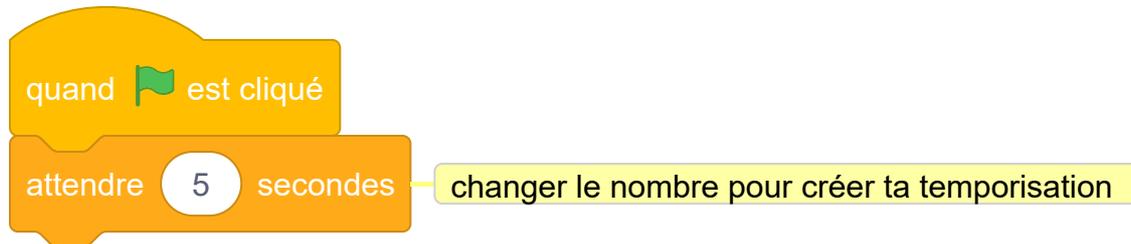
C'est toi qui décides ! Crée la **troisième partie** de ton animation.

As-tu écrit une histoire avec un rebondissement ou une surprise ? As-tu regardé une émission ou lu un livre dont la fin est imprévisible ? Tu peux utiliser les mêmes méthodes lorsque tu crées une histoire ou une animation numérique.

Quand la surprise va-t-elle arriver ?

Sélectionne le sprite 🍰 🕒 🎁 **objet intéressant**. Ajoute un script pour que la surprise commence quand tu le souhaites. 

Tu dois choisir un délai qui convient à ton projet. Si tu as un personnage qui passe beaucoup de temps à être curieux, tu devras choisir un délai plus long.



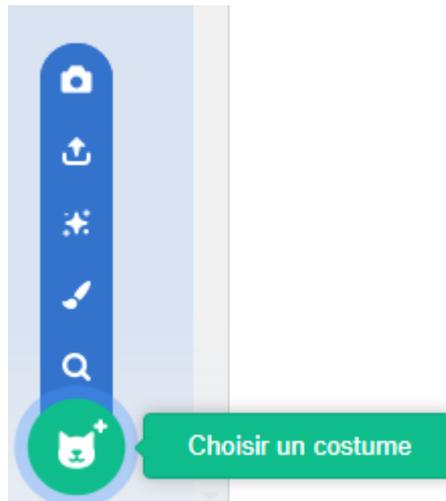
Maintenant, crée la surprise !

L'objet pourrait **jouer un son**, **basculer sur le costume**, **changer les effets graphiques**, ou **changer la taille**. 

Tu pourrais ajouter un costume surprenant au sprite, puis le sprite pourrait **basculer sur le costume** pour le révéler.

Ajouter des costumes à un sprite

Clique sur l'onglet **Costumes** puis sur **Choisir un costume** pour ajouter n'importe quel costume au sprite.



Tu devras positionner et redimensionner le costume ajouté dans l'éditeur de peinture, pour qu'il corresponde aux autres costumes du sprite.

Astuce : Si tu places un sprite sur la scène et ensuite que tu changes de costume, le sprite peut sembler « sauter » ou changer de taille. Tu devras positionner et redimensionner les costumes dans l'**éditeur de peinture** afin qu'ils apparaissent tous à la bonne position sur la scène.

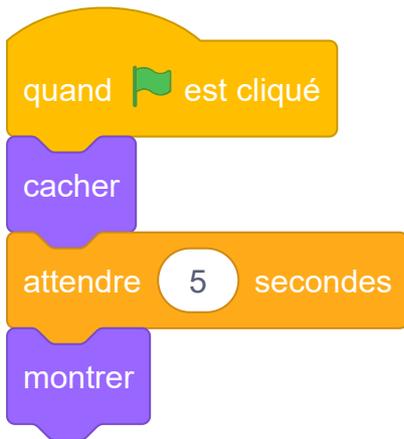
Tu peux donner l'impression que le sprite se transforme en un sprite différent. Pour ce faire, **cache** le sprite 🍰 🔍 🎁 **objet intéressant** en même temps que tu **montres** un autre sprite.

Masquer et afficher les sprites

Le sprite 🍰 🔍 🎁 **objet intéressant** :



Le sprite 🗡️ 👻 ⚡ **objet surprise** :



Astuce : si tu 🗡️ 👻 ⚡ **montres** un sprite **objet surprise**, tu devras le **cache** **quand le drapeau vert est cliqué**.

Test : Clique sur le drapeau vert. La surprise arrive-t-elle au bon moment ? L'animation se réinitialise-t-elle correctement ?



Déboguer :

Si tu as besoin qu'un sprite soit devant ou derrière un autre sprite, tu peux utiliser des calques :

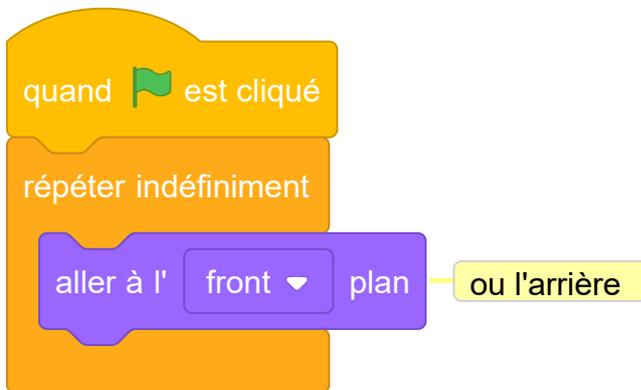
i **Positionner les sprites avec des couches**

Il existe deux façons de positionner tes sprites en calques.

Tu peux faire glisser un sprite sur la scène pour le déplacer vers la couche avant:

Alternativement, tu peux utiliser un **aller à l'avant plan** ou **aller à l'arrière plan** pour positionner un sprite.

Si tu veux qu'un sprite reste toujours à l'**avant** ou à l'**arrière**, utilise une boucle **répéter indéfiniment** pour que le sprite revienne au bon plan si tu le déplaces accidentellement :



Si la surprise se produit au mauvais moment, tu peux y remédier :

i **La surprise commence au mauvais moment**

Tu devras peut-être modifier la durée de certains ou de tous les blocs **attendre**, ou ajouter plus de blocs **attendre**, pour obtenir le bon timing.

Améliorer ton projet

Tu peux améliorer ton projet en ajoutant une réaction. Comment réagira ton personnage principal ?

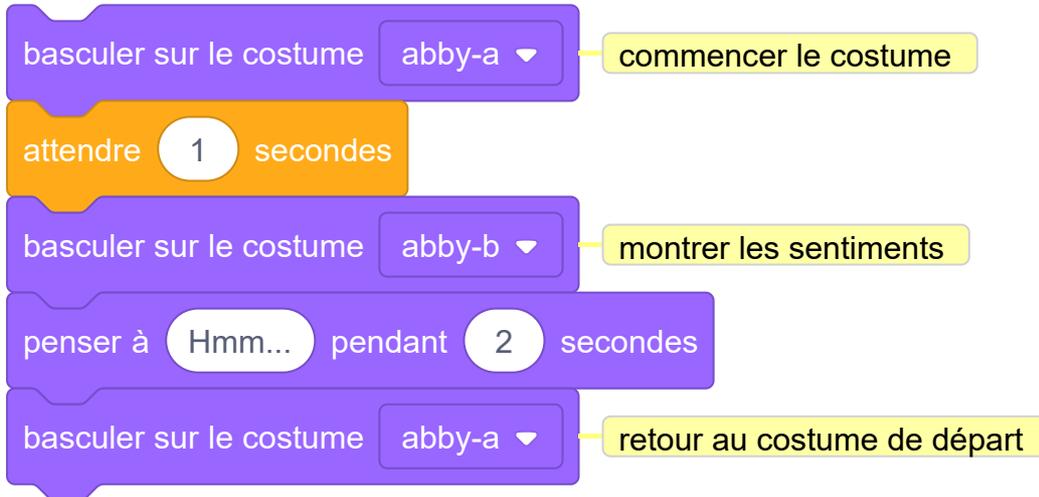
C'est toi qui décides !

Qu'est-ce qu'ils vont faire ? Vont-ils dire quelque chose, faire du bruit, changer de costume ou bouger ? 

Montrer l'humeur d'un sprite avec des costumes

Abby pense "Hmm" : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/498767227/editor>)

Tu peux **basculer sur le costume** avant et après un bloc **dire**, **penser à**, **jouer le son**, ou **attendre** pour que ton personnage montre ses sentiments.



Astuce : assure-toi d'utiliser un bloc qui a une valeur temporelle, pas un **jouer le son** ou **dire** ou **penser**, sinon tu ne verras pas le changement de costume.

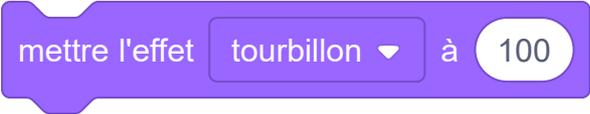
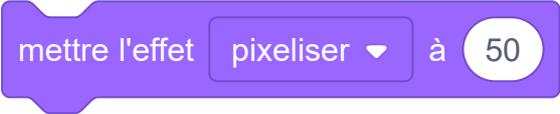
Utiliser des effets graphiques

Effets coq : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/435730522/editor>)

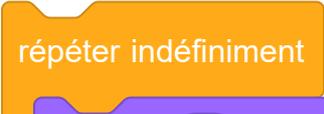
Les blocs **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous les deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :

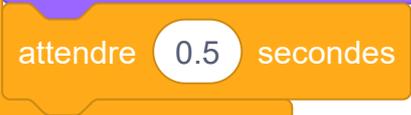
- **couleur** : de 0 à 199 (les nombres plus grands seront enveloppés, donc 200 équivaut à 0)
- **fisheye** : 0 signifie qu'il n'y a pas d'effet, des nombres plus grands provoquent un effet « fisheye » plus grand, et des nombres négatifs provoquent un effet « fisheye » inverse
- **tourbillon** : 0 signifie aucun effet, les grands nombres font un grand tourbillon vers la gauche et les grands nombres négatifs font un grand tourbillon vers la droite
- **pixeliser** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands créent plus de pixels
- **mosaïque** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands ou négatifs créent plus de copies
- **luminosité** : 0 signifie aucun effet, les nombres jusqu'à 100 éclaircissent le sprite et les nombres négatifs jusqu'à -100 l'assombrissent
- **fantôme** : 0 signifie aucun effet, et des nombres jusqu'à 100 rendent le sprite plus transparent

Essaie de **définir** les différentes valeurs d'effet pour voir ce que chacun fait. Découvre comment les différents effets modifient l'apparence de ton sprite.

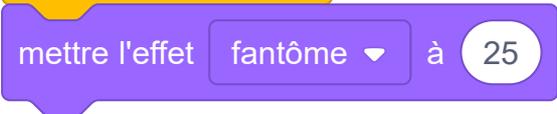
Astuce : Un **effet couleur** à 225 équivaut à un **effet couleur** à 25, tu peux donc continuer à changer la couleur. Pour les autres effets graphiques, aucune autre modification ne sera apportée une fois que tu as atteint le nombre maximum ou minimum de l'effet.





Utilise **annuler les effets graphiques** pour recommencer. Cliquer sur le drapeau vert annule également tous les effets graphiques.

Le **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :

Astuce : Tu peux également **mettre** et **ajouter** les effets graphiques pour la **Scène**.

 **Parler à voix haute avec l'extension Synthèse vocale**

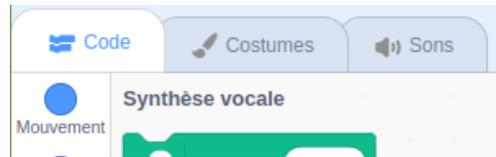
Pico et Giga parlent avec l'extension Synthèse vocale : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523663303/editor>)

Clique sur **Ajouter une extension** :

Choisis **Synthèse vocale** :



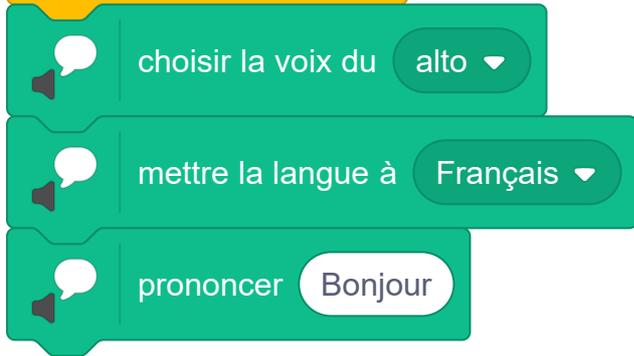
Tu obtiendras un nouveau menu bloc **Synthèse vocale** :



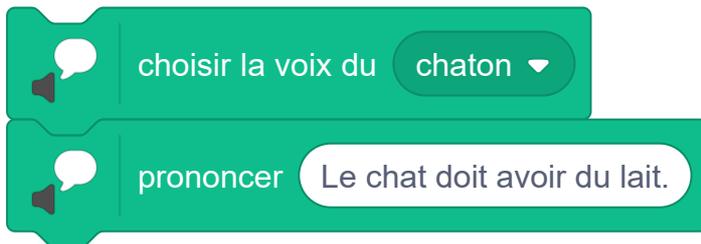
Tu peux utiliser les blocs du menu bloc **Synthèse vocale** pour faire parler tes sprites à voix haute.

Tu peux faire parler un sprite à haute voix lorsque tu cliques dessus :

quand ce sprite est cliqué



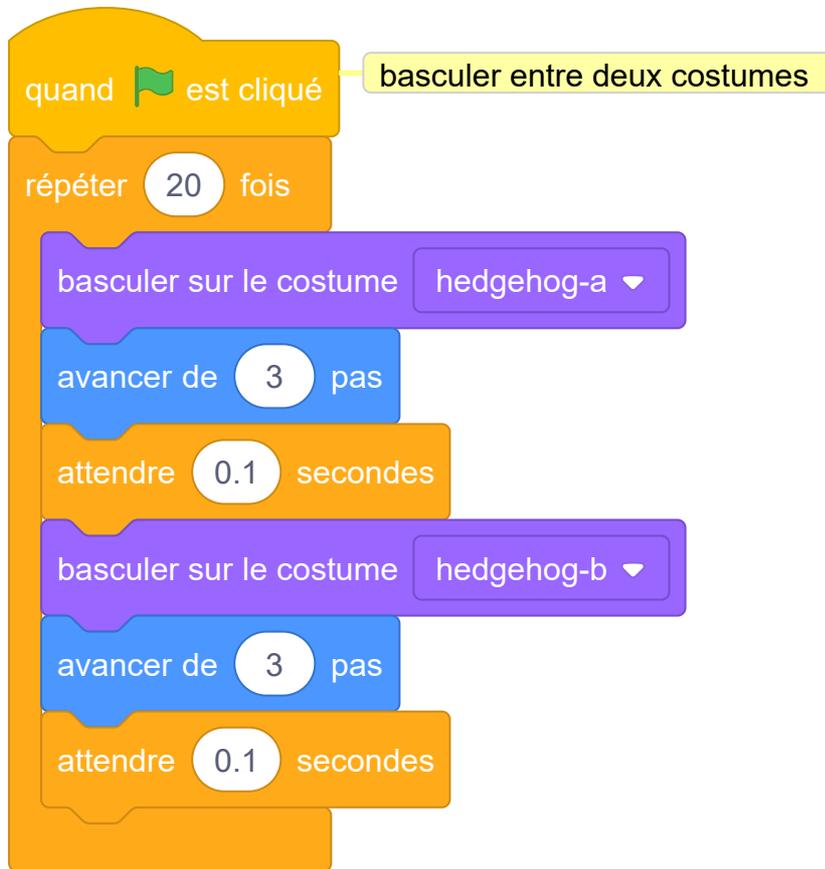
Tu peux même donner à ton sprite une voix de chaton !



Animer le mouvement des sprites avec des costumes

Hérisson marchant : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523659509/editor>)

Tu peux utiliser **basculer sur le costume** et les blocs **mouvement** dans une boucle **répéter** pour animer un personnage en mouvement. Change le temps dans le bloc **attendre** pour changer la vitesse.



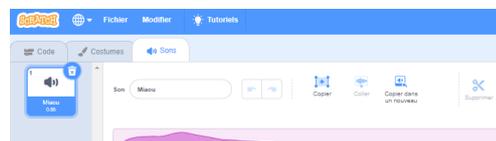
Astuce : si tu veux utiliser tous les costumes d'un sprite, tu peux simplement utiliser le bloc **costume suivant** dans une boucle.

Astuce : Augmente le nombre de pas dans chaque bloc **avancer de** pour aller plus vite. Change le nombre dans la boucle **répéter** pour ajuster la distance.

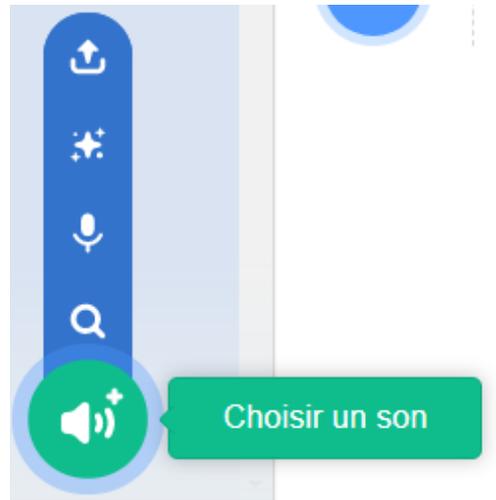
Astuce : Pour faire **avancer** le sprite, tu peux utiliser des nombres négatifs, par exemple, **avancer de -3 pas**. Ou, tu peux utiliser un bloc **s'orienter à -90** pour changer la direction du sprite avant que le sprite ne bouge (-90 points vers la gauche).

i Ajouter un son à un sprite ou à la scène

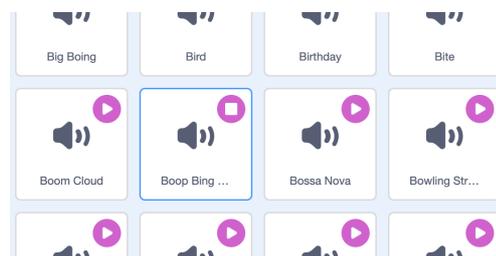
Sélectionne le sprite dont tu souhaites avoir le nouveau son, puis sélectionne l'onglet **Sons**. Chaque sprite commence avec un son par défaut:



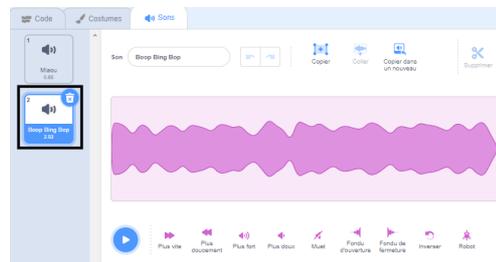
Scratch a une bibliothèque de sons que tu peux ajouter à tes sprites. Clique sur l'onglet **Choisir un son** pour ouvrir la bibliothèque de sons :



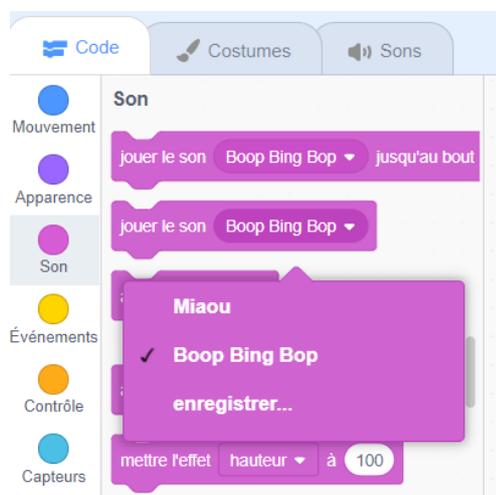
Pour lire un son, maintiens le curseur de la souris (ou le doigt sur une tablette) sur l'icône **Jouer**.



Clique sur n'importe quel son pour l'ajouter à ton sprite. Tu seras redirigé directement vers l'onglet **Sons** et tu pourras voir le son que tu viens d'ajouter.



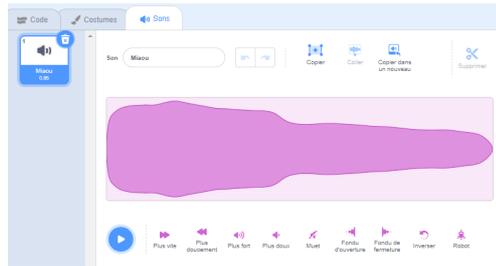
Si tu passes à l'onglet **Code** et regarde les blocs **Son**, tu pourras sélectionner le nouveau son:



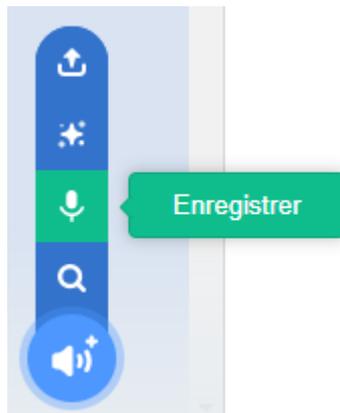
Astuce : tu peux également ajouter des sons à la **Scène**.

Enregistrer un son

Sélectionne le sprite dont tu souhaites enregistrer le nouveau son, puis sélectionne l'onglet **Sons** :



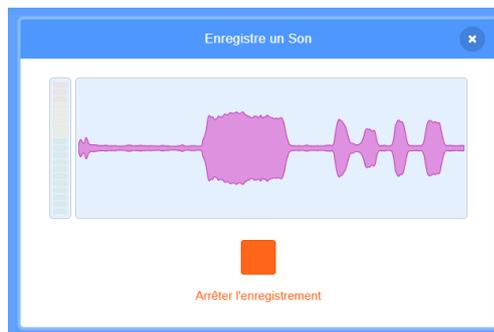
Va dans le menu **Choisir un son** et sélectionne l'option **Enregistrer** :



Lorsque tu es prêt, clique sur le bouton **Enregistrer** pour commencer à enregistrer ton son :

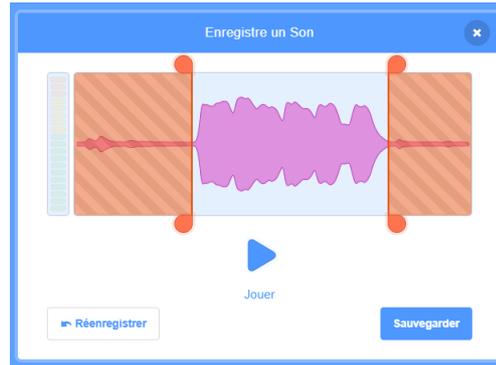


Clique sur le bouton **Arrêter l'enregistrement** pour arrêter l'enregistrement de ton son :



Ton nouvel enregistrement sera affiché. Tu peux **réenregistrer** ton son si tu n'es pas satisfait.

Fais glisser les cercles orange pour découper ton son ; la partie du son avec un arrière-plan bleu (entre les cercles orange) sera la partie conservée :



Lorsque tu es satisfait de ton enregistrement, clique sur le bouton **Enregistrer**. Tu seras redirigé directement vers l'onglet **Sons** et tu pourras voir le son que tu viens d'ajouter.



Si tu passes à l'onglet **Code** et regardes les blocs **Son**, tu pourras sélectionner le nouveau son :



Tu pourrais aussi :



- Ajouter ou améliorer ton animation, avec des mouvements, des apparences et des effets graphiques
- Créer ou modifier des costumes dans l'éditeur de peinture pour leur donner l'apparence que tu souhaites
- Enregistrer ta voix ou enregistrer des effets sonores et ajouter les nouveaux sons à ton projet

Les programmeurs professionnels explorent et s'inspirent du code créé par d'autres programmeurs.

Tu peux également consulter les remixes du **projet de démarrage animation Surprise** (<https://scratch.mit.edu/projects/582222532/remixes>) pour voir ce que d'autres créateurs ont fait.



Chaque projet dans le studio Scratch **Surprise ! animation : exemples** (<https://scratch.mit.edu/studios/29075822>) a un lien **Voir à l'intérieur**, que tu peux utiliser pour ouvrir le projet dans l'éditeur Scratch et regarder le code pour avoir des idées et voir comment le projet fonctionne.



Doppelganger : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/792717595/editor>).

Jete un œil à notre studio Scratch **Surprise ! animation : communauté** (<https://scratch.mit.edu/studios/29079784>) pour voir les projets créés par les membres de la communauté.



Partager et jouer

Si tu es dans un club, pourquoi ne pas partager ton projet avec tes amis et tes camarades ?

Tu peux également montrer à ta famille comment fonctionne ton projet.

Si tu as un compte Scratch, tu peux partager ton projet via Scratch. Tu peux envoyer un lien à des personnes que tu connais, et toute la communauté Scratch pourra trouver ton projet et l'essayer.



Partager ton projet Scratch

Fais attention de **ne pas** partager tes informations personnelles quand tu partages tes projets Scratch.

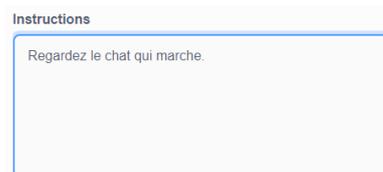
- Donne un nom à ton projet Scratch.



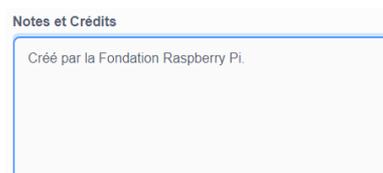
- Clique sur le bouton **Partager** pour rendre le projet public.



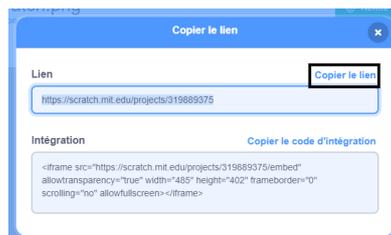
- Si tu le souhaites, tu peux ajouter des instructions dans la section **Instructions**, pour indiquer aux autres comment utiliser ton projet.



- Tu peux également remplir **Notes et Crédits** : si tu as fait un projet original, tu peux écrire quelques petits commentaires, ou si tu as remixé un projet, tu peux créditer le créateur original.



- Clique sur le bouton **Copier le lien** pour obtenir le lien vers ton projet. Tu peux envoyer ce lien à d'autres personnes par e-mail ou SMS, ou sur les réseaux sociaux.



Scratch offre la possibilité de commenter tes propres projets et ceux des autres. Si tu ne souhaites pas autoriser les utilisateurs à commenter ton projet, tu dois désactiver les commentaires. Pour désactiver les commentaires, règle le curseur au-dessus de la case **Commentaires** sur **Commentaire désactivé**.



Pourquoi ne pas inviter tes amis à créer un projet ? Fais-leur savoir combien tu t'es amusé(e).

Si tu as un compte Scratch et que tu as partagé ton « animation Surprise ! », garde un œil sur les commentaires que d'autres pourraient faire sur ta création. Les réactions et commentaires te donnent un excellent moyen de réfléchir à ton travail. Ignore les commentaires inutiles ou non pertinents.

Commentaires et feedback dans Scratch

Scratch offre la possibilité de commenter tes propres projets et ceux des autres. Si tu ne souhaites pas autoriser les utilisateurs à commenter ton projet, tu dois désactiver les commentaires. Pour désactiver les commentaires, va à la page Projet et règle le curseur au-dessus de la case **Commentaires** **Commentaire désactivé** :



Si tu es d'accord et que tu te sens à l'aise pour permettre aux gens d'écrire des commentaires sur ton projet, tu peux laisser le premier commentaire :



Si tu penses qu'un projet ou un commentaire est méchant, insultant, trop violent ou inapproprié, clique sur le bouton **Signaler un problème** sur la page du projet pour en informer Scratch. Pour signaler un commentaire, clique sur le bouton **Signaler** au-dessus du commentaire. Pour signaler un projet, clique sur le bouton **Signaler un problème** sur la page Projet :



Lis le **règlement de la communauté Scratch** (https://scratch.mit.edu/community_guidelines) pour savoir comment toi et les autres pouvez maintenir une communauté conviviale et créative.

Inspire la communauté Raspberry Pi Foundation avec ton projet ! 

Pour soumettre ton projet à notre studio Scratch **Surprise ! animation : communauté** (<https://scratch.mit.edu/studios/29079784>), remplis **ce formulaire** (<https://form.raspberrypi.org/f/community-project-submissions>).

Soumissions à la communauté

Jetez un œil à ces fabuleux projets communautaires de notre studio Scratch **Surprise ! animation : communauté** (<https://scratch.mit.edu/studios/29079784>) : 

Oeufs surprise : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/723810901/editor>)

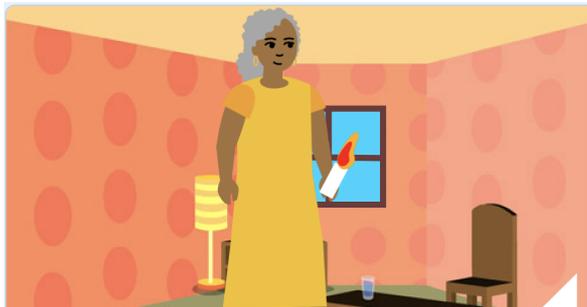
Bâtiment qui fait peur : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/578827663/editor>)

Tu peux également consulter les remixes du **projet de démarrage animation Surprise** (<https://scratch.mit.edu/projects/582222532/remixes>) pour voir ce que d'autres créateurs ont fait.



Et ensuite ?

Si tu suis le parcours **Introduction de Scratch** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/pathway/scratch-intro>), tu peux passer au projet **Je t'ai fait un livre** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects/i-made-you-a-book>). Dans ce projet, tu vas créer un livre en Scratch à partir de ta propre idée.



Si tu veux t'amuser davantage à explorer Scratch, tu peux essayer l'un de **ces projets** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects?software%5B%5D=scratch&curriculum%5B%5D=%201>).

Ce projet a été traduit par des bénévoles:

Sk Abdul Gafur

Michel Arnols

Jonathan Vannieuwerkerke

Grâce aux bénévoles, nous pouvons donner aux gens du monde entier la chance d'apprendre dans leur propre langue. Vous pouvez nous aider à atteindre plus de personnes en vous portant volontaire pour la traduction - plus d'informations sur rpf.io/translate (<https://rpf.io/translate>).

Publié par **Raspberry Pi Foundation** (<https://www.raspberrypi.org>) sous un **Creative Commons license** (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Voir le projet et la licence sur GitHub (<https://github.com/RaspberryPiLearning/surprise-animation>)