

girls who
CODE

Girls Who Code At Home

डिजिटल स्टोरीटेलर
Scratch के साथ ऐनिमेशन

गतिविधि अवलोकन

कहानी सुनाने से व्यक्ति अपने अनुभवों, विचारों और भावनाओं को साझा कर सकता है। कहानी सुनाना चुनौतीपूर्ण समय के दौरान दूसरों को उत्साहित करने का एक शक्तिशाली तरीका हो सकता है! इस गतिविधि में आप सीखेंगी कि Scratch के साथ डिजिटल कहानी की योजना और कार्यक्रम कैसे बनाया जाए जो लोगों की मदद करने के लिए एक उत्साहवर्धक कहानी, एक मजेदार कहानी या महत्वपूर्ण जानकारी साझा करता है। आप जिस प्रकार की कहानी सुनाना चाहते हैं वह आपके ऊपर है! इससे पहले कि आप अपनी कहानी का मसौदा तैयार करें और कोड लिखना शुरू करें, हम आपको फ्रीचर्ड Woman in Tech, नॉन डे ला पेना को देखने की सलाह देते हैं। नोनी, जो "वर्चुअल रियलिटी की गॉडमदर" के नाम से प्रसिद्ध हैं, ने वर्चुअल रियलिटी (VR), ग्राफिक्स और ऑडियो का उपयोग एक इमर्सिव जर्नलिज्म नामक शैली में सम्मोहक कहानियाँ कहने के लिए किया है। और अधिक डुबो देने वाली कहानियों को जिंदगी में लाने के लिए उन्होंने 2006 में एम्बलेमैटिक की स्थापना की।

सामग्री

- [ऑनलाइन Scratch](#) या [ऑफ़लाइन Scratch](#)
- [डिजिटल कहानी परियोजना का उदाहरण](#) (एक्सटेंशन के साथ)
- योजना और स्टोरीबोर्डिंग वर्कशीट
- पेन, पेंसिल या मार्कर

Women in Tech Spotlight: नोनी दे ला पेना



एक समाचार आलेख को बस पढ़ने के बजाय पत्रकार की जगह पर ले जाए जाने की कल्पना करें। जो वे देखते हैं उसे ऐसा देखना और जो वे सुनते हैं उसे सुनना कैसा होगा?

नोनी डी ला पेना, जो "वर्चुअल रियलिटी की गॉडमदर" के नाम से प्रसिद्ध है, ने इमर्सिव जर्नलिज्म नामक एक शैली में सम्मोहक कहानियाँ कहने के लिए वर्चुअल रियलिटी (VR), ग्राफिक्स और ऑडियो का उपयोग का मार्ग दिखाया। और अधिक डूब जाने वाली कहानियों को जिंदगी में लाने के लिए उन्होंने 2006 में एम्बलेमैटिक की स्थापना की।

उन्होंने अमेरिकी जेलों में एकान्त कारावास से लेकर ध्रुवीय क्षेत्रों में आइस कैप के पिघलने से लेकर सीरियाई युद्ध तक की कहानियों पर रिपोर्ट दी है।

[इस वीडियो](#) को देखें जहां नोनी चर्चा करती हैं कि वह क्यों विश्वास करती है कि VR कहानियों को बताने में महत्वपूर्ण है। वह उन जोखिमों के बारे में भी बात करती हैं जो उन्होंने अपने विचार को एक वास्तविकता बनाने में मदद करने के लिए प्रौद्योगिकी के शुरुआती अपनानेवाले के रूप में लिया था!

सोचे

एक कंप्यूटर वैज्ञानिक होना सिर्फ कोडिंग में बेहतरीन होने से कहीं अधिक है। यह समझने के लिए कुछ समय लें की नोनी और उनका काम उन शक्तियों से कैसे संबंधित है जिनके सृजन पर महान कंप्यूटर वैज्ञानिक ध्यान केंद्रित करते हैं - बहादुरी, लचीलापन, रचनात्मकता और उद्देश्य।



सृजनशीलता

नोनी ने रिपोर्टिंग के लिए एक नया क्षेत्र बनाया जिसे **इमर्सिव जर्नलिज्म** कहा जाता है। वह VR के माध्यम से कहानियों को सुनाना पसंद करती हैं क्योंकि "यह लोगों को इस तरह से महसूस करा सकता है की और कुछ भी नहीं, ऐसा कोई भी अन्य मंच नहीं जिसमें मैंने कभी काम किया है, जो इस तरह से सफलतापूर्वक कर सकता है।"

आपकी राय में कहानियों को सुनाने का सबसे प्रभावी तरीका क्या है? इमर्सिव जर्नलिज्म के क्या फायदे हैं?

परिवार के किसी सदस्य या मित्र के साथ अपनी प्रतिक्रियाएँ साझा करें। चर्चा में शामिल होने के लिए नोनी के बारे में अधिक पढ़ने के लिए दूसरों को प्रोत्साहित करें!

चरण 1: स्टोरीबोर्ड बनाकर अपनी कहानी का प्रारूप तैयार करें (15 मिनट)

इससे पहले कि आप किसी भी कोड को लिखना शुरू करें, यह एक अच्छा विचार है कि आप क्या बनाना चाहती हैं, इसकी योजना बनाने के लिए कुछ समय निकालें। एक स्टोरीबोर्ड एक ग्राफिक ऑर्गनाइज़र है जिसका उपयोग एक कथा या कहानी को सुनियोजित करने के लिए किया जाता है। अधिकांश फिल्मों और डिजिटल ऐनिमेशन पहले पेपर स्टोरीबोर्ड के रूप में शुरू होते हैं। इस गतिविधि के लिए हम आपको एक स्टोरीबोर्ड का उपयोग करके स्केच या अपनी कहानी के प्रमुख दृश्यों या कुछ हिस्सों को लिखने के लिए कुछ मिनट लगाने की सलाह देते हैं। जैसा कि आप अपनी डिजिटल कहानी की योजना बना रही हैं, आप हमारे [स्टोरीबोर्ड और प्लानिंग टेम्पलेट](#) का उपयोग कर सकते हैं और नीचे दिए गए प्रश्नों के बारे में सोच सकती हैं।

- आपकी कहानी के पात्र कौन हैं?
- आप अपनी कहानी के लिए कौन से दृश्य या पृष्ठभूमि चाहती हैं? यह कहां होती है?
- आपकी कहानी कैसे शुरू होगी?
- कहानी कैसे खत्म होगी?
- आप दर्शक को आपकी कहानी से क्या ले जाना चाहती हैं? आप क्या संदेश देने की उम्मीद कर रहे हैं?
- कहानी के दौरान होने वाली 1-3 प्रमुख कार्यक्रम क्या हैं?

यदि आपको विचारों के साथ आने में परेशानी हो रही है तो Scratch पर मौजूद प्रोजेक्ट की खोज करने का प्रयास करें या अपनी पसंदीदा कहानियों में से एक को डिजिटल ऐनिमेशन में बदल दें। नीचे आप कुछ Scratch ऐनिमेशन उदाहरण पा सकती हैं जिसे हम देखने की सलाह देते हैं!

- [बदमाशी ऐनिमेशन](#)
- [डिजिटल कहानी कह सुनानेवाले का उदाहरण](#)

चरण 2: एक नई Scratch परियोजना बनाएं और इंटरफेस को नेविगेट करें (10 मिनट)

Scratch द्वारा विकसित एक मुफ्त प्रोग्रामिंग मंच और ब्लॉक-आधारित प्रोग्रामिंग भाषा है जो आपको परस्पर संवादात्मक कहानियों, गेम, ऐनिमेशन को प्रोग्राम करने की अनुमति देती है।

1. [Scratch](#) में साइन अप या लॉगिन करें।

Scratch के ऑनलाइन मंच पर अपने काम को सहेजने के लिए आपको एक खाता बनाने की आवश्यकता होगी यदि आपके पास पहले से कोई नहीं है। खाता बनाने के लिए साइन अप फॉर्म के निर्देशों का पालन करें।

नोट: यदि आप 13 वर्ष से कम उम्र की हैं तो आपको साइन अप करने के लिए अपने माता-पिता के ईमेल पते की आवश्यकता होगी। यदि आप कोई खाता नहीं बनाना चाहती हैं तो आप [Scratch 3.0 के ऑफ़लाइन संस्करण](#) को डाउनलोड और उपयोग भी कर सकती हैं।

चरण 2: जारी

2. एक नई परियोजना बनाएं।

एक नई परियोजना बनाने के लिए होम पेज से **बनाएं** क्लिक करें!

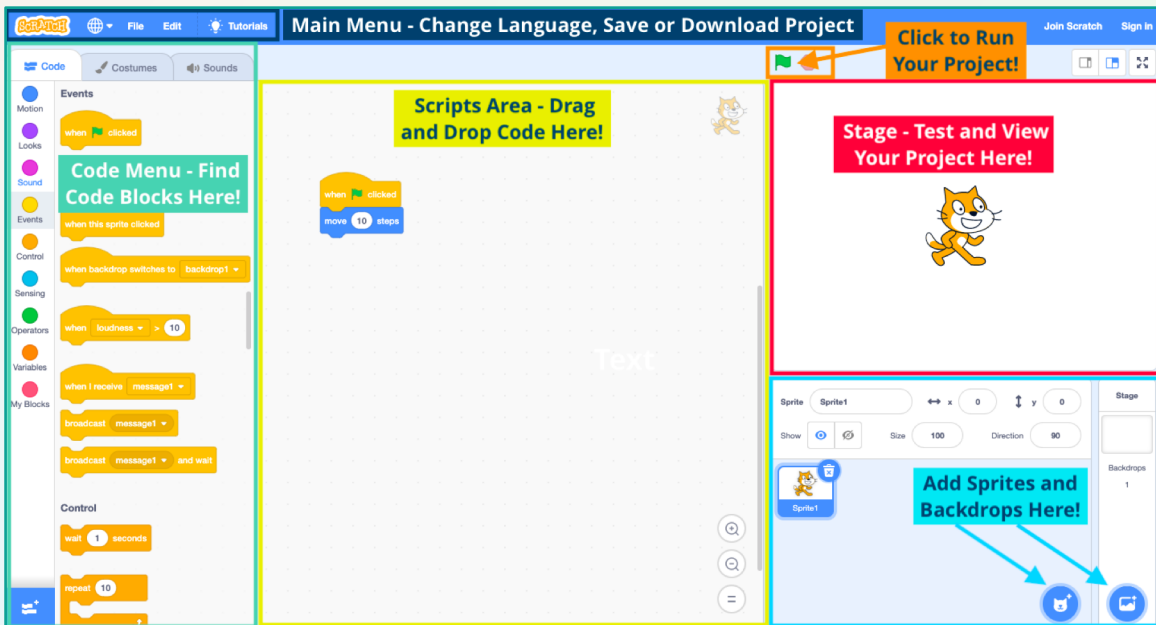


इसके बाद, अपनी डिजिटल कहानी को "नोनीज एनवायरनमेंटल एडवेंचर" जैसे विशिष्ट नाम से शीर्षक दें।



3. Scratch इंटरफेस का अन्वेषण करें।

यदि आप Scratch के लिए नए हैं तो Scratch इंटरफेस के अन्वेषण में कुछ मिनट समय लगाएं। आप Scratch से इस शुरुआत करें ट्यूटोरियल को भी देख सकती हैं!



चरण 3: आपकी कहानी को प्रोग्राम करें (15-60 मिनट)

1. स्पाइट और बैकड्रॉप्स जोड़ें।

Scratch में **स्पाइट** एक ऑब्जेक्ट है जो आपके प्रोग्राम में क्रिया कर सकता है। Scratch में हर परियोजना Scratch कैट के साथ शुरू होती है। संपादक के निचले दाएं कोने में स्पाइट या पृष्ठभूमि आइकन पर क्लिक करके आप लाइब्रेरी से जो भी स्पाइट या पृष्ठभूमि चाहें जोड़ सकती हैं। यदि आपको ऐसी छवियां ऑनलाइन मिलती हैं जिन्हें आप अपनी परियोजना में उपयोग करना चाहती हैं तो आप स्पाइट या पृष्ठभूमि आइकन पर मंडरा सकती हैं और **अपलोड स्पाइट** या **पृष्ठभूमि अपलोड करें** का चयन कर सकती हैं।

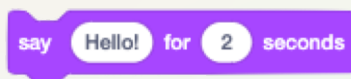
2. पहला दृश्य बनाएँ।

Scratch एक **कार्यक्रम आधारित प्रोग्रामिंग भाषा** है जिसका अर्थ है कि कोड विभिन्न कार्यक्रम द्वारा चलाया जाता है या ट्रिगर होता है। उदाहरण के लिए **जब _ कुंजी को दबाया जाता है** या **जब माउस स्थानांतरित हो जाता है**, तब जब भी कार्यक्रम होता है तो उसे चलाने के लिए ब्लॉक स्क्रिप्ट ट्रिगर कर सकता है। Scratch में कार्यक्रम ब्लॉक **कार्यक्रम** मीनू में पाए जाते हैं। कई परियोजनाओं में कार्यक्रम, **जब हरी झंडी को क्लिक किया गया** का उपयोग अधिकांश प्रोग्रामों को शुरू करने के लिए किया जाता है।



अपनी परियोजना में इसे आजमाएँ!

- अपने मुख्य स्पाइट का चयन करें और अपने स्क्रिप्ट क्षेत्र में प्रारंभिक घटना जोड़ें।
- आपका मार्गदर्शन करने के लिए अपने स्टोरीबोर्ड का उपयोग करते हुए अपने ऐनिमेशन के पहले भाग के लिए कोड लिखें। आप अपने स्पाइट को कहानी का हिस्सा साझा करने के लिए **मान लें _ 2 सेकंड के लिए** ब्लॉक सहित **लुक्स** और या **मोशन** मेनू से ब्लॉक के संयोजन का उपयोग कर सकती हैं।



3. अपनी परियोजना का परीक्षण करें।

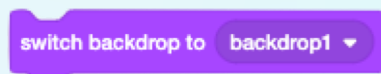
अब जब आपके डिजिटल कहानी का पहला भाग बन चुका है तो हरी झंडी पर क्लिक करके या अपनी परियोजना शुरू करने के लिए जो भी कार्यक्रम आप इस्तेमाल करती हैं उसे सेट करके इसका परीक्षण करें। जब आप अपनी परियोजना का परीक्षण करती हैं तो अपने आप से ये प्रश्न पूछें:

- क्या यह आपकी अपेक्षा के अनुरूप काम करता है?
- क्या सभी क्रियाएं सही क्रम में होती हैं?

यदि नहीं, तो समायोजन करें और आगे बढ़ने से पहले अपना कोड डीबग करें।

4. अतिरिक्त दृश्य जोड़ें।

एक बार जब आपकी डिजिटल कहानी का पहला भाग काम करने लगा हो तो अपने प्रोग्राम को बनाने और अपनी बाकी कहानी कहने के लिए अपने स्टोरीबोर्ड का उपयोग करना जारी रखें। अपनी कहानी को बढ़ाने के लिए नई पृष्ठभूमि का उपयोग करने या अतिरिक्त स्पाइट जोड़ने के बारे में सोचें। आप प्रदर्शित होने वाली पृष्ठभूमि को बदलने या अगले दृश्य पर जाने के लिए **लुक्स** मेनू से **_ में पृष्ठभूमि स्विच करें** ब्लॉक का उपयोग कर सकती हैं। नए दृश्यों को जोड़ने के साथ अपनी परियोजना का परीक्षण करना सुनिश्चित करें!



5. कहानी समाप्त करें।

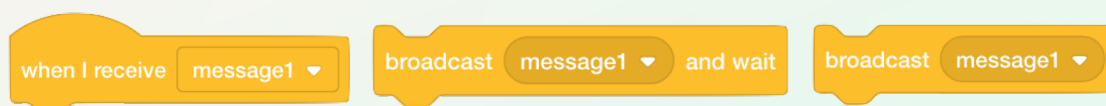
सभी कहानियों का अंत होना चाहिए, इसलिए आप अपनी कहानी के लिए एक अंत जोड़ना न भूलें! आप क्रेडिट, प्रेरणा के स्रोत या अपने प्रयोक्ताओं को अंत में कार्रवाई करने के लिए कहना शामिल करना चाह सकती हैं।

चरण 4: इसे और आगे ले जाएं (5-30 मिनट)

ऐसे कई तरीके हैं जिनसे आप अपनी डिजिटल कहानी को अगले स्तर तक ले जा सकती हैं! हम आपको Scratch में [विचार टैब](#) के तहत संसाधनों का पता लगाने की सलाह देते हैं।

- **स्पाइट या पृष्ठभूमि के बीच संवाद करने के लिए प्रसारण का उपयोग करें।**

एक प्रसारण एक संदेश है जो स्क्रिप्ट प्राप्त करने या कोड के ब्लॉक को सक्रिय करते हुए Scratch प्रोग्राम के माध्यम से भेजा जाता है। ये ब्लॉक उपयोगी हैं क्योंकि वे विशिष्ट स्क्रिप्ट को ट्रिगर करते हैं। वे कार्यक्रम के समान हैं, लेकिन स्पाइट को किसी भी बाहरी इनपुट के बिना एक-दूसरे के साथ बातचीत करने की अनुमति देते हैं। आप [Scratch Wiki](#) पर प्रसारण के बारे में अधिक पढ़ सकती हैं और इस [उदाहरण परियोजना](#) का अन्वेषण कर सकती हैं।



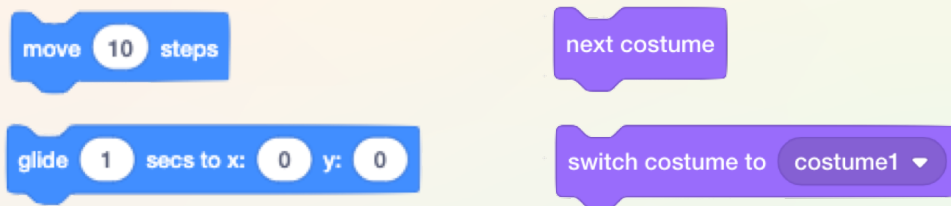
एक बार जब आपके अपने एनिमेशन का मुख्य भाग काम करने लगता है तो अपनी कहानी में कुछ और मशाला लगाने के लिए प्रसारण का उपयोग करने का प्रयास करें। क्या आप एक निश्चित समय पर बात करने या प्रकट करने के लिए एक और स्पाइट चाहती हैं? क्या आप स्पाइट को स्थानांतरित करने या ग्राफिक प्रभाव जोड़ने के लिए प्रसारण का उपयोग करना चाहती हैं? इस बारे में सोचें कि आपकी परियोजना में आपकी योजनानुसार कार्यक्रम और काय को अनुक्रम करने के लिए प्रसारण ब्लॉकों को आपको कहाँ जोड़ना चाहिए।

प्रसारण टिप्स

- आप समय बचाने के लिए एक ही संदेश कई स्पाइट्स और पृष्ठभूमि पर प्रसारित कर सकती हैं!
- अपने प्रसारण संदेशों को विशिष्ट नाम देना सुनिश्चित करें ताकि संदेश के उद्देश्य को याद रखना आसान हो। उदाहरण के लिए यदि आप स्पाइट वॉक करना चाहती हैं तो आप "वॉक" नामक संदेश प्रसारित कर सकती हैं।

- **अपनी कहानी में स्पाइड्स के लिए गतिविधि जोड़ें।**

रुचि बढ़ाने के लिए अपने स्पाइड्स को स्टेज पर चारों ओर ले जाने पर विचार करें। अपने स्पाइड्स को गतिमान होने के लिए **मोशन मीनू** से **मूव _ स्टेप्स** ब्लॉक या **ग्लाइड _ सेकेंड्स x:_ y:_ तक** ब्लॉक का उपयोग करने का प्रयास करें। यदि आपने Scratch लाइब्रेरी से स्पाइड का उपयोग किया है तो आप देख सकती हैं कि क्या इसका उपयोग करने के लिए कई वेशभूषा उपलब्ध हैं। आप गति ब्लॉक को **अगली वेशभूषा** या **वेशभूषा को _स्विच करें** ब्लॉक्स के साथ संयोजित कर चलने का आभास बना सकती हैं। उस क्रम को दोहराने की कोशिश करें जब तक कि आपको कुछ पसंदीदा न मिल जाए। अपने स्पाइड को एनिमेट करना सीखने के लिए Scratch में [एक पात्र को एनिमेट करें](#) ट्यूटोरियल का भी प्रयास कर सकती हैं।



- **अपने स्पाइड्स या पृष्ठभूमि पर ग्राफिक इफ़ेक्ट जोड़ें।**

लुक्स मीनू के तहत आप कई अलग-अलग ग्राफ़िकल प्रभाव ब्लॉक पा सकती हैं। क्या होता है यह देखने के लिए **_आकार बदलें** या **_रंग प्रभाव बदलें** ब्लॉक्स के साथ प्रयोग करें। हम सलाह देते हैं कि Scratch पर [प्रभाव जोड़ें और इसे स्पिन करें](#) ट्यूटोरियल देखें।



- **अपने स्पाइड्स या पृष्ठभूमि में ध्वनियाँ जोड़ें।**

अपनी परियोजना में ध्वनि प्रभाव जोड़ने के लिए **ध्वनि** मेनू में विकल्पों का अन्वेषण करें। Scratch में आपके साउंड लाइब्रेरी में उपयोग करने के लिए पहले से ही उपलब्ध ध्वनियाँ हैं या आप अपनी खुद की ध्वनियों को रिकॉर्ड या अपलोड कर सकती हैं! आप Scratch में [ध्वनि रिकॉर्ड करें](#) ट्यूटोरियल भी देख सकती हैं।



चरण 5: अपनी रचना साझा करें (5 मिनट)

1. Scratch पर अपनी परियोजना साझा करें।

एक बार जब आपकी परियोजना पूरी हो जाती है या कम से कम आप दूसरों के साथ साझा करने के लिए तैयार होते हैं तो आप Scratch में शेयर बटन दबा सकती हैं। हम आपको परियोजना पेज पर निर्देश जोड़ने की सलाह देते हैं ताकि प्रयोक्ता यह जान सकें कि आपकी डिजिटल कहानी कैसे देखें। यदि आपने अन्य छवियों या ध्वनियों का उपयोग किया है तो नोट्स और क्रेडिट अनुभाग को अपडेट करके परियोजना पेज पर क्रेडिट दें।

2. साझा करें कि आप Girls Who Code at Home! के साथ चुनौतियों का सामना कैसे कर रही हैं!

अपनी परियोजनाओं को सोशल मीडिया पर साझा करना न भूलें। @Girlswhocode को टैग करें और हैशटैग #codefromhome का उपयोग करें। हम आपको अपने खाते में भी प्रदर्शित कर सकते हैं!

योजना और स्टोरीबोर्डिंग वर्कशीट

आपकी कहानी के किरदार कौन हैं?

आप अपनी कहानी के लिए कौन से दृश्य या पृष्ठभूमि चाहते हैं? आपकी कहानी कहाँ है?

आपकी कहानी कैसे शुरू होगी?

कहानी कैसे खत्म होगी?

आप दर्शक को आपकी कहानी से क्या ले जाना चाहती हैं? आप क्या संदेश देने की उम्मीद कर रही हैं?

कहानी के दौरान होने वाली 1-3 प्रमुख कार्यक्रम क्या हैं?

1.

योजना और स्टोरीबोर्डिंग वर्कशीट

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

योजना और स्टोरीबोर्डिंग वर्कशीट

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम:

SCENE #__ SCENE नाम: