

创作一个故事 卡片



选择角色，增加对话，
让你的故事生动起来。

创作一个故事卡片

从第一张开始依次使用
以下卡片：

- 开始一个故事
- 显示一个角色
- 开展对话
- 切换场景
- 移动到位
- 在场景中出现
- 设计互动
- 添加自己的声音
- 点击按键

开始一个故事

选择场景，介绍一个角色。



创作一个故事

1

SCRATCH

开始一个故事

scratch.mit.edu/story

准备

新的背景



选择背景.



pathway

选择角色.

新的角色: /



Abby

添加程序



当 被点击

将背景切换为 **pathway**

说 **花园里面有什么呢？** [2 秒]

输入你希望角色说的话.

试一试

点击绿旗键开始.



显示一个角色

让一个角色出现在场景里。



创作一个故事

2

SCRATCH

显示一个角色

scratch.mit.edu/story



准备

选择一个角色。

新的角色:



点击该键 声音



选择一种声音, 例如:
fairydust.

添加程序

点击该键 脚本

当 被点击
隐藏
等待 (3) 秒
播放声音 fairydust
显示

试一试

点击绿旗键开始.

开展对话

让角色相互交谈



创作一个故事

3

SCRATCH

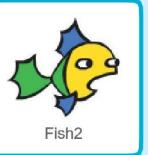
开展对话

scratch.mit.edu/story

准备

选择两个角色.

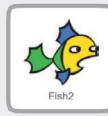
新的角色: /



Fish2

Crab

添加程序



Fish2

当 被点击

说 你有看到小花吗? 2 秒

说 我找不到她。 2 秒

广播 消息1 广播一条信息.



Crab

当接收到 消息1

说 有哦！跟我来！ 2 秒 告诉该角色当接收到消息时应该如何反应.

试一试

点击绿旗键开始.



小贴士

广播 消息1 点击下拉菜单添加信息.

消息1

新消息...

切换场景

切换场景并触发事件发生。



创作一个故事

4

SCRATCH

切换场景

scratch.mit.edu/story

准备



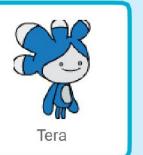
选择两种场景。



选择一个角色。



desert



Tera

添加程序



当 绿旗 被点击

将背景切换为 winter
说 这里好冷哦！ 2 秒
说 我喜欢太阳！ 2 秒
等待 1 秒
将背景切换为 desert

输入你希望角
色所说的话。

当场景发生改变的时候所触发的事件。

当背景切换到 desert
说 这里好多了！ 2 秒

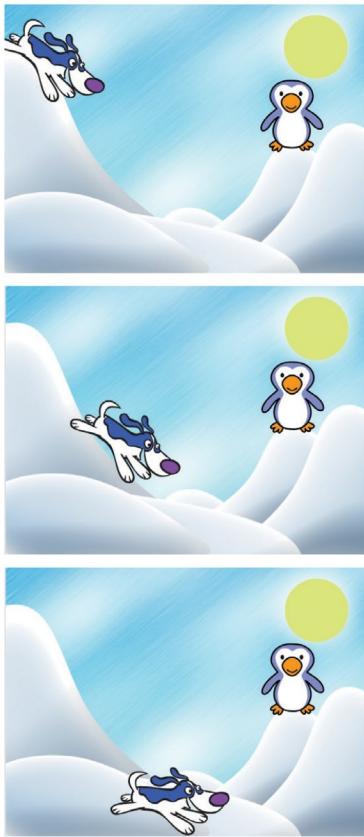
试一试

点击绿旗键开始



移动到位

使得角色在屏幕上移动.



创作一个故事

5

SCRATCH

移动到位

scratch.mit.edu/story

准备

新的背景



选择背景.



slopes

选择一个角色.

新的角色:



Dog1

添加程序

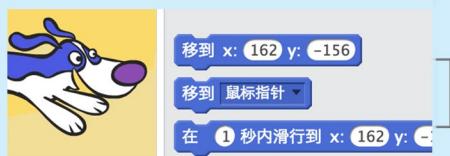


当 被点击
面向 120° 方向
移到 x: -190 y: 60
在 1 秒内滑行到 x: -20 y: -170
面向 90° 方向

—— 设定初始位置.
移动到另外的位置.

小贴士

将角色拖到你希望它出现的位置，然后添加“前往”或者“移动”模块。.



当你拖拽角色时，模块里对应的它的X和Y数值会发生变化。

在场景中出现

更换场景，在新场景中出现新的角色。



创作一个故事

6

SCRATCH

在场景中出现

scratch.mit.edu/story

准备

新的背景



选择两个场景。



bedroom2



winter

选择一个角色。



新的角色:



Bear1

添加程序



New backdrop:



点击舞台图标。

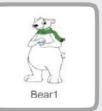
当 绿旗 被点击

将背景切换为 bedroom2

等待 6 秒

将背景切换为 winter

切换到这个场景。



当 绿旗 被点击
隐藏

开始时角色处于隐藏状态。

当背景切换到 winter
隐藏
说 Hello! 2 秒

角色出现在新的场景中。

试一试

点击绿旗键开始



设计互动

点击标识，让它做出对应的反应.



创作一个故事

7

SCRATCH

设计互动

scratch.mit.edu/story

选择标识.

新的角色: 



准备

点击该键  声音

新的音效:



从声音选项里选择一中
声音.

添加程序

点击该键  脚本

当角色被点击时

播放声音  fairydust

重复执行 10 次

将 颜色  特效增加 25

——选择声音.

——从菜单中选择不同的效
果.

试一试

点击标识开始.

小贴士



点击红色键停止.

添加自己的声音

录制自己的声音作为角色的声音。



创作一个故事

8

SCRATCH

添加自己的声音

scratch.mit.edu/story



准备

选择一个角色。

新的角色: /



Devin

点击该键 声音

新的音效:

点击该图标。
(你需要一个
麦克风)



点击该键开始录
制自己的声音。

添加程序

点击该键 脚本

当 被点击

播放声音 录音1 ▾

说 大家好！我是小明！ 2 秒

试一试

点击绿旗键开始



点击按键

点击某个按键切换场景.



创作一个故事

9

SCRATCH

点击按键

scratch.mit.edu/story

准备

新的背景



选择两种背景.



atom playground



basketball-court1-a

选择按键标识, 例如: Arrow1.



Arrow1

新的角色:



添加程序



Arrow1

当角色被点击时

将背景切换为 下一个背景

在菜单中选择下一个场景

隐藏

等待 3 秒 输入按键出现前的等待时间.
显示

试一试

点击按键开始

小贴士

.将文本插入第一个场景中, 然后点击绿旗键开始

当 绿旗 被点击

将背景切换为 atom playground

隐藏

等待 3 秒

显示