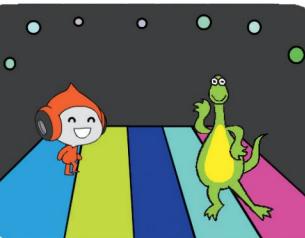


让我们跳舞吧 卡片



设计一段舞蹈场景，包含音乐和舞步。

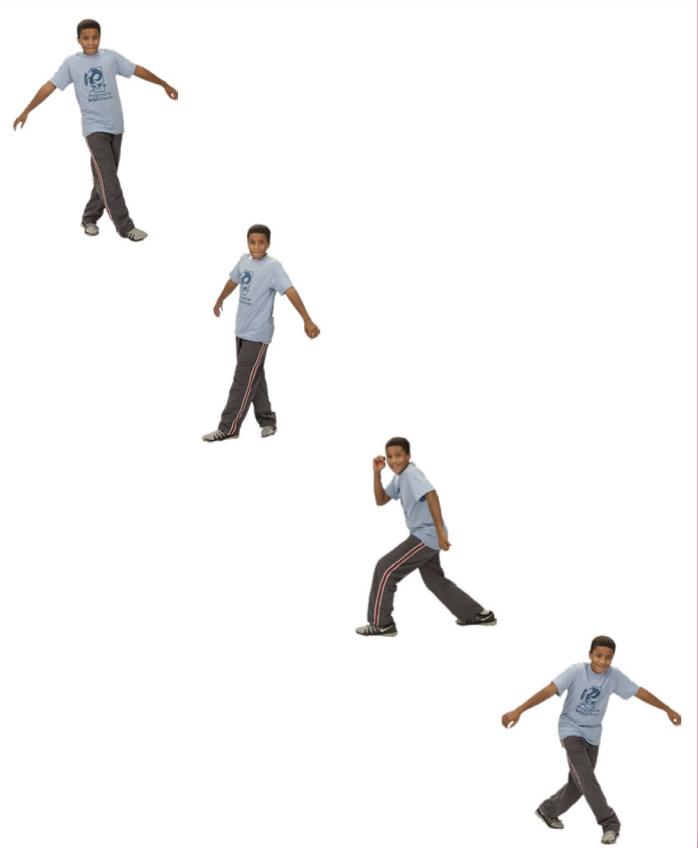
让我们跳舞吧 卡片

按以下次序使用卡片：

- 舞步次序
- 舞步循环
- 播放音乐
- 依次跳舞
- 初始位置
- 投影效果
- 留下印记
- 颜色效果
- 小跳
- 互动舞蹈

舞步次序

制作一段动画舞蹈.



让我们跳舞吧

1

SCRATCH

舞步次序

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一种舞蹈.

新的角色:



AZ Hip-Hop

点击该键 造型 了解该舞蹈所有的舞步.



添加程序

点击该键 脚本

当 被点击

将造型切换为 AZ top R step

— 选择一种舞步.

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top L step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top freeze

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top R cross

等待 0.5 秒

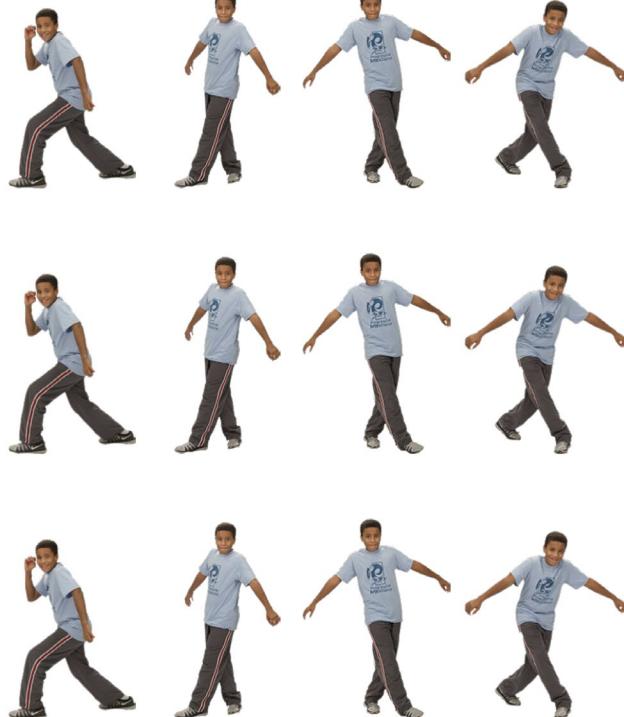
试一试

点击绿旗键开始.



舞步循环

重复系列舞步



让我们跳舞吧

2

SCRATCH

舞步循环

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一种
舞蹈 .

新的角色: ♂ / ♀ / 📸



AZ Hip-Hop

添加程序

当 被点击

将造型切换为 AZ stance

—— 选择一种舞姿.

等待 2 秒

重复执行 4 次

将造型切换为 AZ top R step

输入你希望重
复该舞姿的次
数.

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top L step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top freeze

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top R cross

等待 0.5 秒

试一试

点击绿旗键开始



播放音乐

循环播放音乐.



让我们跳舞吧

3

SCRATCH

播放音乐

scratch.mit.edu/dance

准备

新的背景



选择背景.



声音

新的音效:



从循环音乐选项中
选择一首歌曲

或者上 传
MP3或其他
音乐文件.

添加程序

点击该键 脚本

当 绿旗 被点击

重复执行 10 次

播放声音 dance celebrate 直到播放完毕

输入你希望重复该
音乐的次数

小贴士

确保使用 播放声音 dance celebrate 直到播放完毕 (而不是 播放声音 dance celebrate)
否则音乐会在尚未结束前又重头开始.

依次跳舞

协调不同的舞者，让他们依次跳舞。



让我们跳舞吧

4

SCRATCH

依次跳舞

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择两位舞者。

新的角色: /



AZ Hip-Hop

Anina Hip-Hop

添加程序



当 被点击

将造型切换为 AZ top L step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top R step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ stance

广播 消息1 —— 广播一条信息.



当接收到 消息1 —— 告诉舞者当接收到信息时应该如何反应。
说 轮到我跳舞！ 2 秒

重复执行 4 次

下一个造型

等待 1 秒

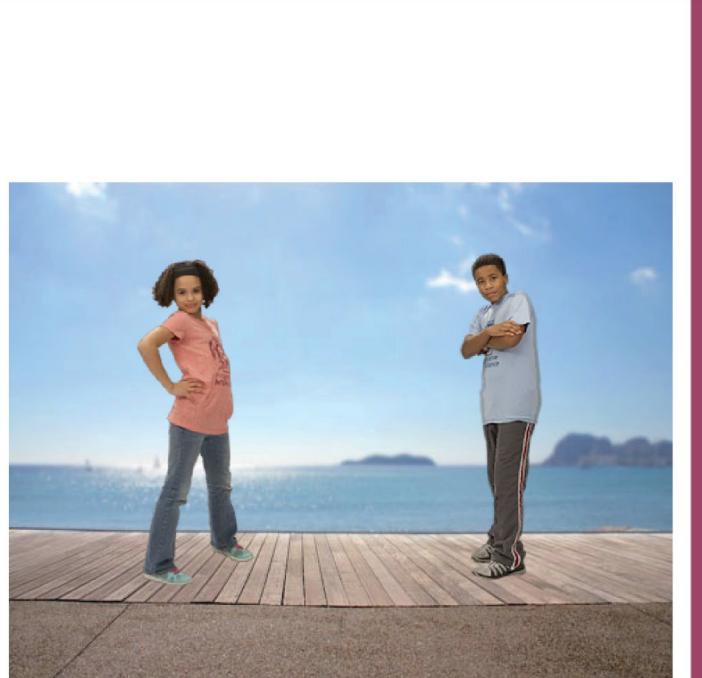
试一试

点击绿旗键开始.



初始位置

告诉你的舞者们从何处开始.



让我们跳舞吧

5

SCRATCH

初始位置

scratch.mit.edu/dance

准备

选择一位首先开始的舞者.

新的角色: /



Jouvi Hip-Hop

添加程序

当 被点击

移到 x: -100 y: 20

将角色的大小设定为 90

将造型切换为 jo stance

显示

告诉她初始位置.
— 设定她的大小.
— 选择开始时的形态.
确保舞者出于显现状态，而不是隐藏状态

小贴士

使用 键，设定舞者在舞台上的位置.

你可以用鼠标指向某个点，了解该点的X Y坐标.



投影效果

制作一个投影轮廓.



让我们跳舞吧

6

SCRATCH

投影效果

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一种舞步

新的角色:



Jouvi Hip-Hop

添加程序

从菜单中选择亮度.

将 颜色 ▾ 特效设定为 0

- 颜色
- 鱼眼
- 旋转
- 像素化
- 马赛克
- 亮度
- 虚像

将亮度数值设定为 -100.

```
当 绿旗 被点击
  将 亮度 ▾ 特效设定为 -100
  重复执行
    下一个造型
    等待 0.5 秒
  停止
```

试一试

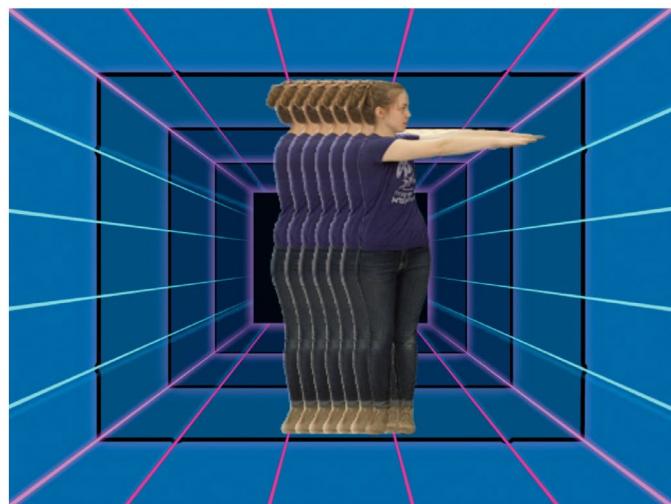
点击绿旗键开始.



点击红键停止.

留下印记

舞者移动时留下一系列印记.



让我们跳舞吧

7

SCRATCH

留下印记

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色:



LB Hip-Hop

添加程序

当 被点击

重复执行 **6** 次

— 输入你希望重复的次数.

图章

移动 **10** 步

— 在舞台上印下当前的动作.

等待 **0.1** 秒

— 清除所有的印记.

清空

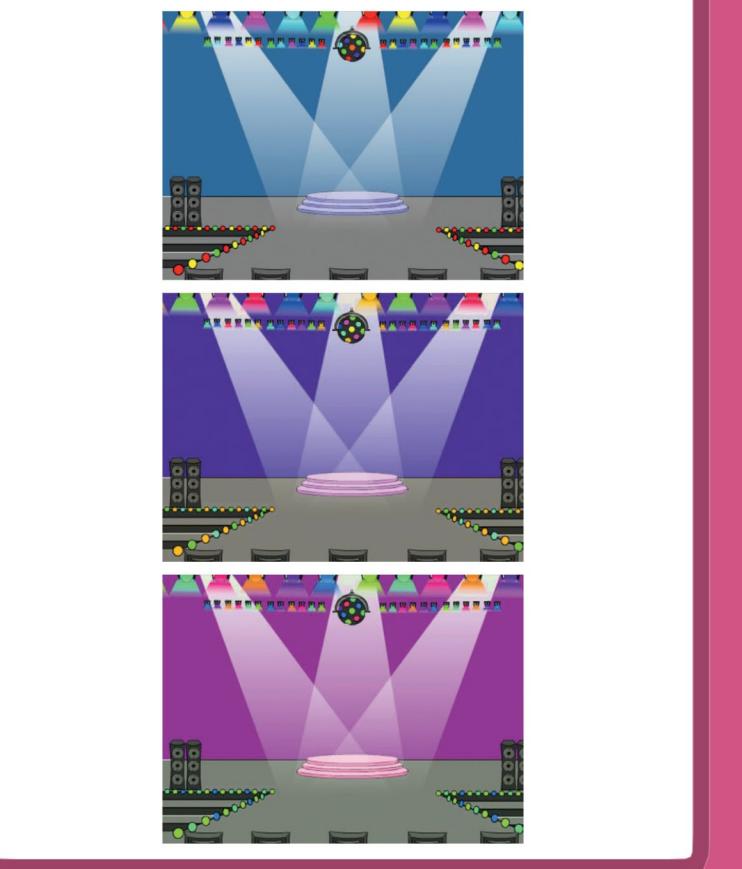
试一试

点击绿旗键开始.



颜色效果

改变背景的颜色.



让我们跳舞吧

8

SCRATCH

颜色效果

scratch.mit.edu/dance

准备

新的背景



选择背景.



添加程序

点击该键

脚本



```
当 [绿旗被点击] 重复执行 [将 [颜色] 效果增加 (25) 等待 (0.5) 秒]
```

尝试不同的数值.

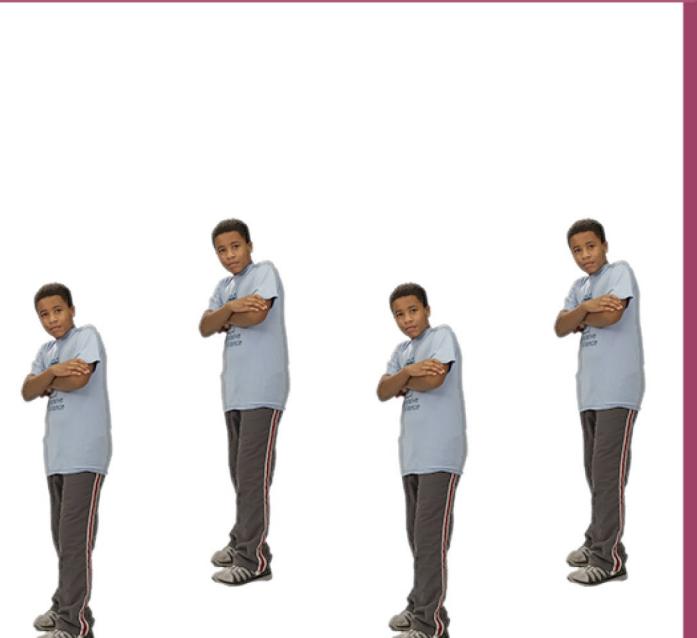
试一试

点击绿旗键开始.



小跳

让舞者上下移动，显得更有活力.



让我们跳舞吧

9

SCRATCH

小跳

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色:



AZ Hip-Hop

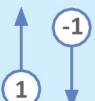
添加程序

```
当 绿旗 被点击  
重复执行 (8) 次  
  将y坐标增加 (1)  
  等待 (0.5) 秒  
  将y坐标增加 (-1)  
  等待 (0.5) 秒
```

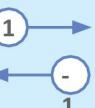
— 输入正数值，向上移动.

— 输入负数值，向下移动.

小贴士



可以使用 键上下移动



可以使用 键左右移动

互动舞蹈

按动箭头键改变舞步.



让我们跳舞吧

10

SCRATCH

互动舞蹈

scratch.mit.edu/dance

准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色:



Jouvi Hip-Hop

添加程序

当按下 左移键 键

将造型切换为 jo pop left

当按下 右移键 键

将造型切换为 jo pop right

当按下 上移键 键

将造型切换为 jo pop stand

当按下 下移键 键

将造型切换为 jo pop down

试一试

按箭头键让舞者移动.