

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

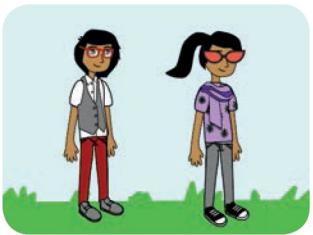
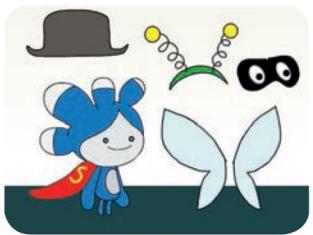


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 時尚競賽 活動卡片



使用不同的衣服與風格  
來打扮一個角色。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 選擇你的人物

選擇你的人物並且讓他(她)說一句話。



時尚競賽

1

SCRATCH

## 選擇你的人物

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

準備好



挑選背景



stripes

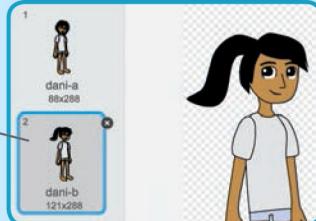
從這裡選擇一個角色



Dani

點一下 **造型** 分頁

選擇你喜歡的  
外觀



可以運用油漆桶  
工具來改變顏色！

加入程式碼

點一下 **程式** 分頁



當 **綠色旗子** 被點擊

定位到 x: -120 y: 10

說出 **嗨！我是小明！** 2 秒

設定起始的位置。

輸入想要讓人物說的一句話。

嘗試看看

點一下綠色旗子，開始執行程式。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



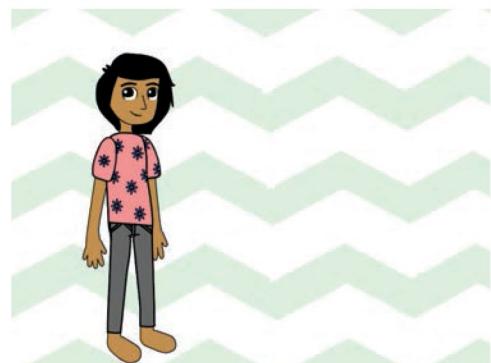
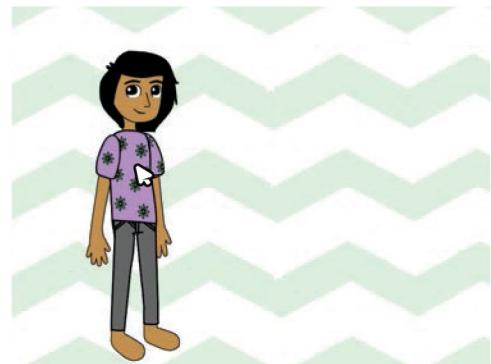
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 運用色彩

滑鼠點一下，就改變衣物的顏色。



時尚競賽

2

SCRATCH

## 運用色彩

[scratch.mit.edu/fashion](http://scratch.mit.edu/fashion)

### 準備好

選擇一件衣服，  
例如：Shirt2。

新的角色：



把衣服拉到人物身上。



### 加入程式碼



當角色被點擊

效果 顏色 ▾ 改變 25

### 嘗試看看

滑鼠點一下衣服，讓它改變顏色。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



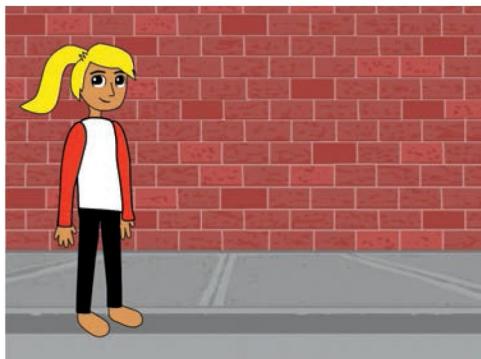
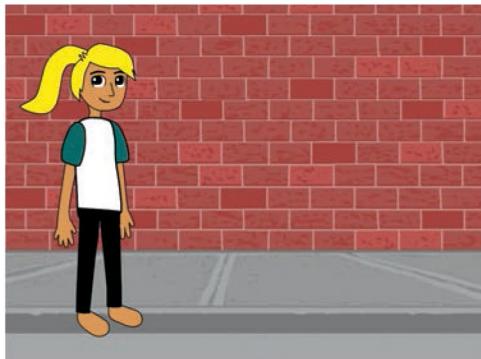
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 改變風格

按下鍵盤按鍵，就變換造型。



時尚競賽

3

SCRATCH

## 改變風格

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

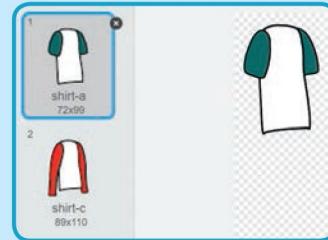
### 準備好

選擇一件衣服，  
例如：Shirt。

新的角色： / /



點一下 造型 分頁。



### 加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當 空白鍵被按下  
造型換成下一個

在造型之間交替變換。

當 被點擊  
圖層上移至頂層

讓衣物保持在角色上面。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，—— 開始執行程式。  
按下空白鍵，  
變換不同的風格。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 改變背景

點擊按鈕，就變換背景。



時尚競賽

4

SCRATCH

## 改變背景

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

準備好

新的背景



選擇兩個背景。



bedroom1



clothing store

選擇一個按鈕，例如： Arrow1。

新的角色：



Arrow1

加入程式碼



當角色被點擊

背景換成 下一個背景

—從選單中，  
選擇下一個背景。

嘗試看看

滑鼠點擊按鈕，來變換背景。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 把衣物放好

將衣物放好在初始的位置上。



時尚競賽

5

SCRATCH

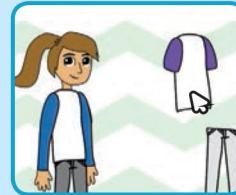
## 把衣物放好

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

準備好

選擇一些衣物與配件。

新的角色 :



加入程式碼

把每一件衣物都設定好初始位置。  
(你可能會有不一樣的x,y座標數值。)



TRY IT

將衣物放到你的人物  
身上。

點一下綠色旗子，  
回到一開始的位置。



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 滑動到定位

讓配件滑動到合適的位置。



## 滑動到定位

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)



### 準備好

選擇一件衣服或配件，  
例如：Sunglasses1。

新的角色： /



### 加入程式碼

設定初始位置。

當 被點擊  
定位到 x: 170 y: -20  
圖層上移至頂層

把sunglasses放到人物身上，  
然後加入滑動積木。

當角色被點擊  
滑行 1 秒到 x: -120 y: -60

你可能會有不一樣的x,y座標數值。

### 嘗試看看

點一下綠色旗子，  
回到一開始的位  
置。



滑鼠點一下sunglasses，它  
就會滑動到人物身上。

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 黏貼到定位

讓衣物黏貼到合適的位置。



時尚競賽

7

SCRATCH

## 黏貼到定位

[scratch.mit.edu/fashion](https://scratch.mit.edu/fashion)

準備好

選擇一件衣服或配件，  
例如：Vest。

新的角色：



Vest

加入程式碼

將衣物放到人物身上，然後加入這些程式碼。



選擇你的角色名字。

黏貼到人物身上  
的位置。

回到一開始的位置。

嘗試看看

點一下綠色旗子，  
開始執行程式。



把衣物拉到人物上，它就會自動黏貼到合適的位置。好像有磁鐵一樣！