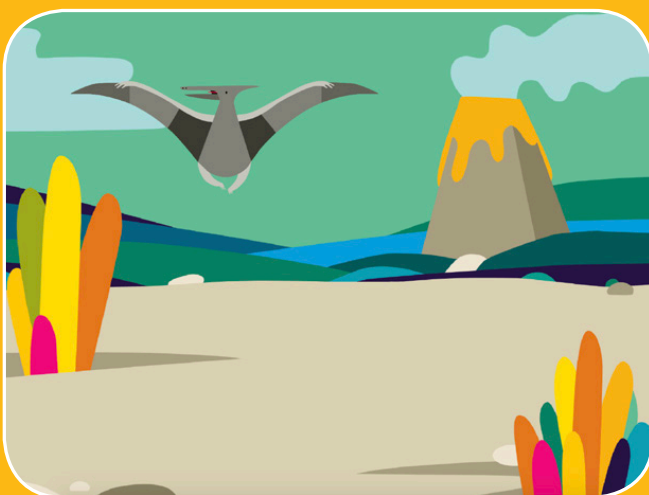
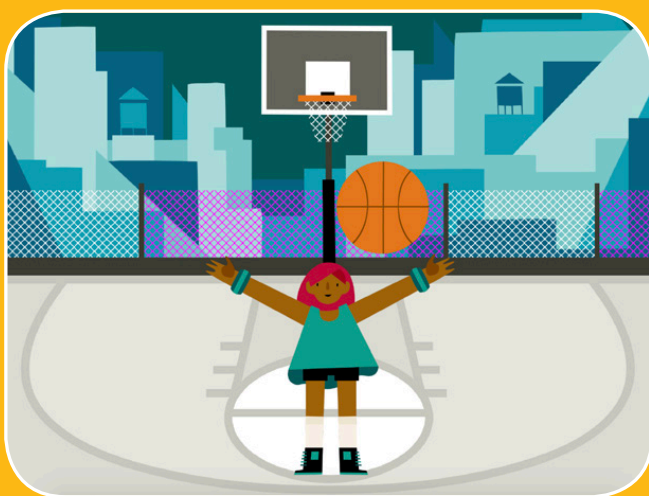


角色動起來 Scratch 卡片



透過動畫，
把角色帶進生活中吧

角色動起來

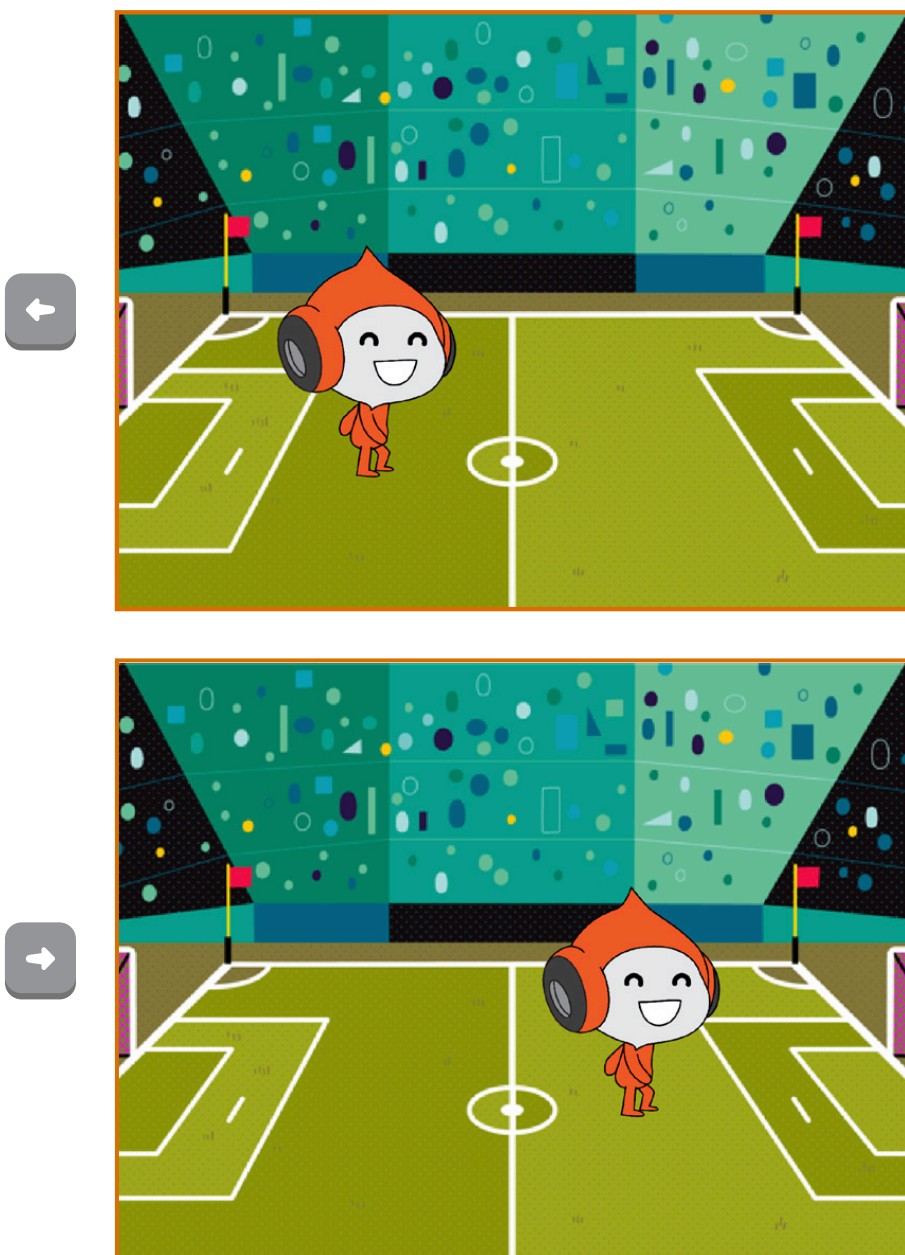
Scratch 卡片

以下卡片可任意順序使用

- 使用方向鍵移動
- 角色跳躍
- 動作按鍵
- 從一點滑行到另一點
- 走路動畫
- 四處飛行
- 角色說話
- 創作自己的動畫

使用方向鍵移動

使用方向鍵讓你的角色四處移動



使用方向鍵移動

scratch.mit.edu

準備開始



選擇一個背景



選擇一個角色



加入積木

x 改變

角色左右移動



輸入負號讓角色向左移動

y 改變

角色上下移動



輸入負號讓角色向下移動

試試看



按下鍵盤上的方向鍵，
就可以讓角色四處移動囉！

角色跳躍

按下按鍵讓角色上下跳躍



角色跳躍

scratch.mit.edu

準備開始



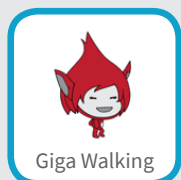
選擇一個背景



選擇一個角色



加入積木



決定可以跳多高

輸入負號，讓角色
向下跳躍

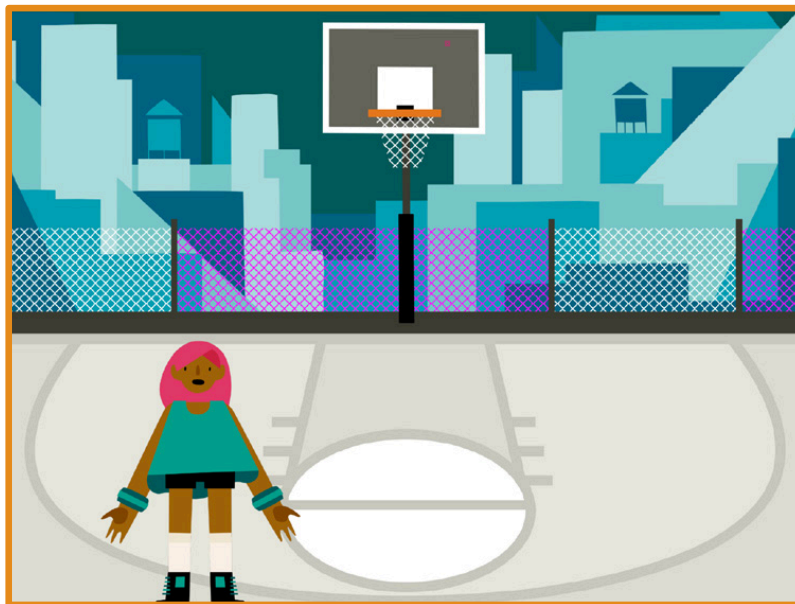
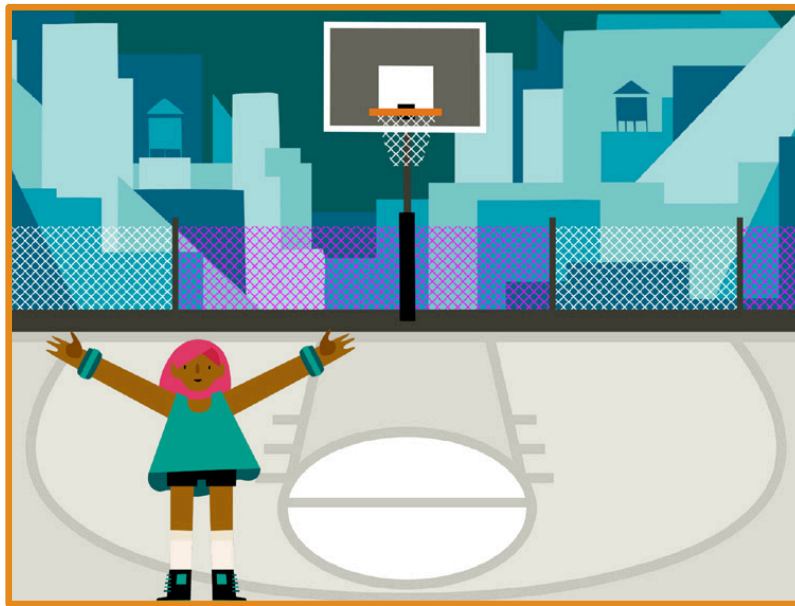
試試看



按下鍵盤上的空白鍵，觀察成果吧！

動作按鍵

按下按鍵，讓角色動起來



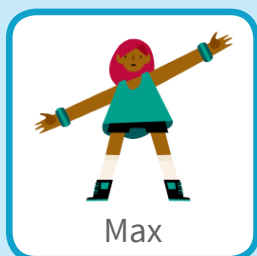
動作按鍵

scratch.mit.edu

準備開始



選擇一個有多個造型的角色，例如Max



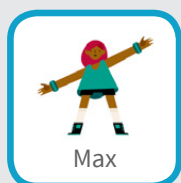
造型

點擊造型分頁，觀看角色的其他造型。
(有一些角色只有一種造型)

加入積木

程式

點擊程式分頁



選擇一個造型

選擇另一個造型

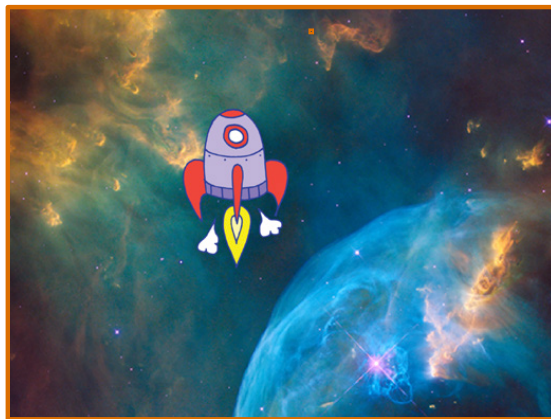
試試看



按下鍵盤上的空白鍵，觀察成果吧！

從一點滑行到另一點

讓角色從一點滑行到另一點



從一點滑行到另一點

scratch.mit.edu

準備開始



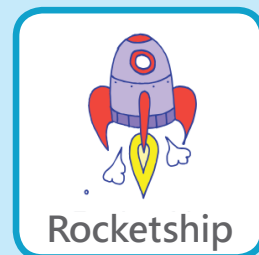
選擇一個背景



Nebula



選擇一個角色



Rocketship

加入積木



定位到 x: -160 y: -130

設定角色初始位置

滑行 1 秒到 x: -40 y: 10

設定角色另一個位置

滑行 1 秒到 x: 140 y: 80

設定角色最終位置

試試看

點擊綠旗，開始執行程式



小提醒



當你拖移角色時，滑行積木裡的x、y數值會跟著改變哦！

走路動畫

讓角色有走路或跑步的動畫



走路動畫

scratch.mit.edu

準備開始



選擇一個背景



Jungle



選擇一個走路或奔跑的馬



Unicorn Running

加入積木



Unicorn Running



小提醒

等待 0.01 秒

如果你想要讓動畫變慢，試著在重複積木內加入等待秒數積木吧

試試看



點擊綠旗，開始執行程式

四處飛行

讓角色飛越舞台的時候，
會有拍動翅膀的動畫



四處飛行

scratch.mit.edu

準備開始



選擇一個背景



Canyon



選擇角色Parrot，或是
其他飛行角色



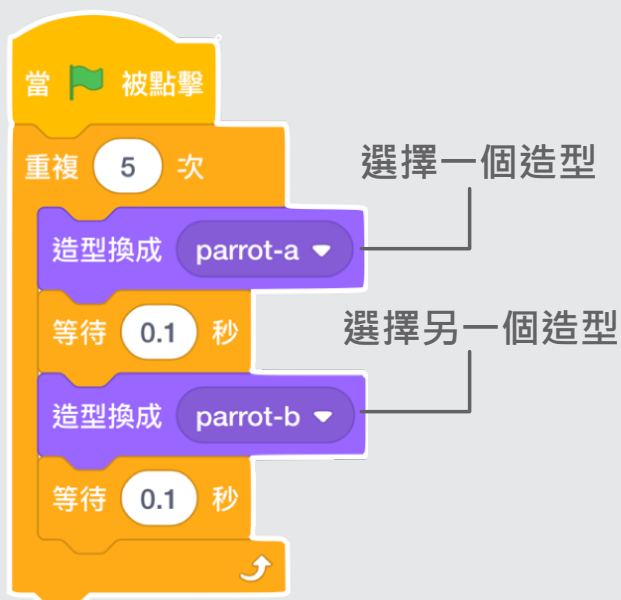
Parrot

加入積木

讓角色飛越舞台



拍動翅膀



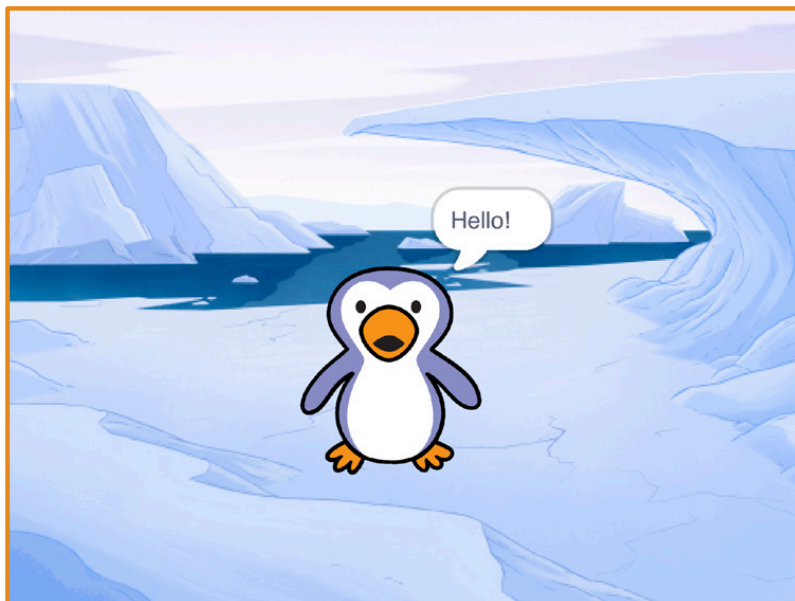
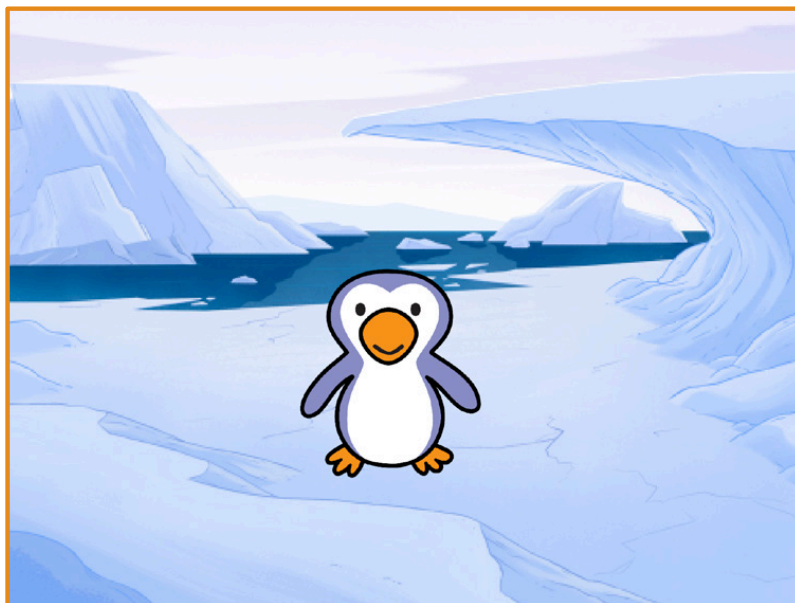
試試看

點擊綠旗，開始執行程式



角色說話

讓角色有說話的效果



角色說話

scratch.mit.edu

準備開始



選擇角色 Penguin 2



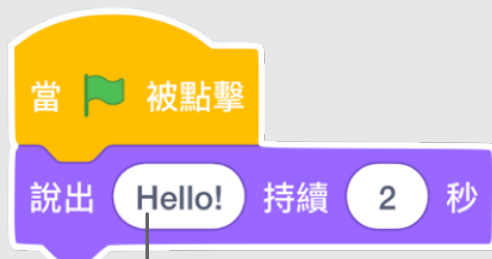
造型

點擊造型分頁，觀看角色的其他造型
(有一些角色只有一種造型)

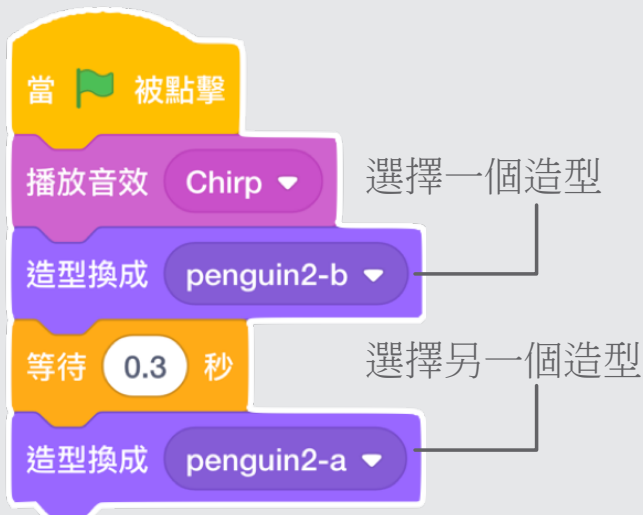
加入積木

程式

點擊程式分頁



輸入你希望角色說話的內容



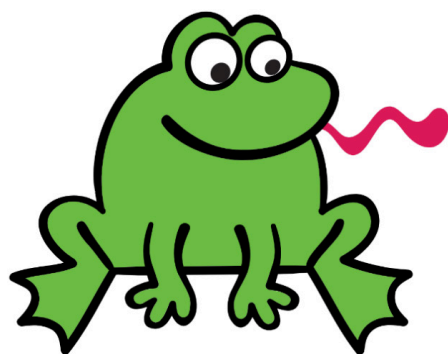
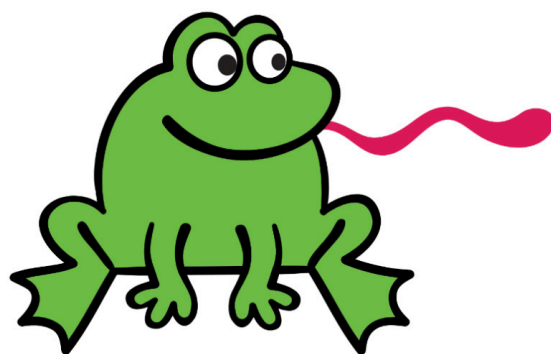
試試看

點擊綠旗，開始執行程式



創作自己的動畫

編輯角色的造型，創作自己的動畫吧



創作自己的動畫

scratch.mit.edu

準備開始



選擇一個角色



造型

選擇造型分頁



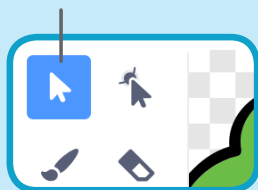
右鍵點擊造型，選擇複製

現在你有兩種角色的造型了

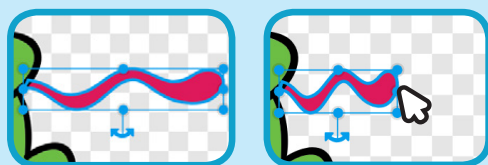


選擇一個造型然後開始編輯

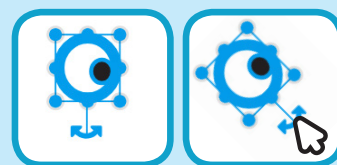
點擊「選擇」工具。



選擇造型的其中一個部分，縮放它的尺寸



移動錨點，可以旋轉選擇的角色

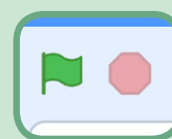


加入積木



使用「造型換成下一個」積木，產生動起來的感覺

試試看



點擊綠旗，開始執行程式