



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

來跳舞吧 卡片



設計一個有音樂
跟舞步的跳舞動畫

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



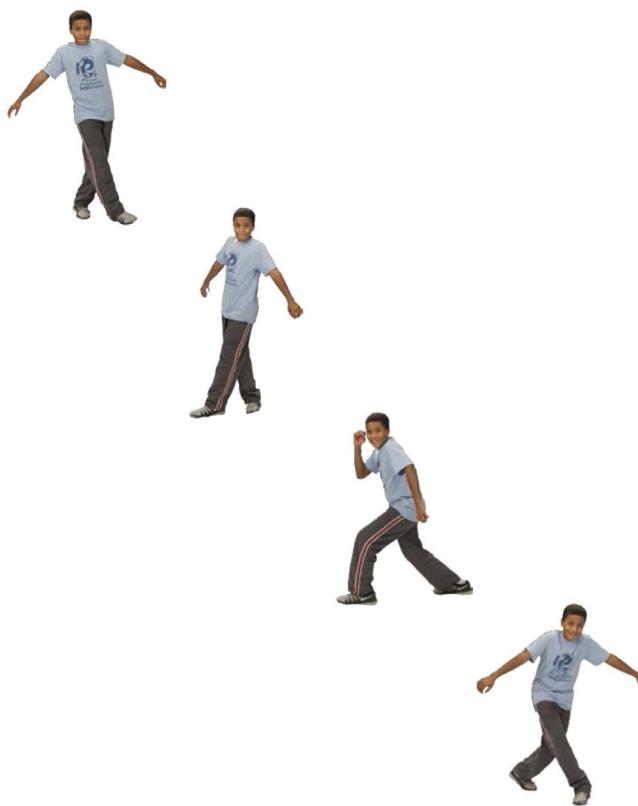
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

舞步順序

製作一個動畫舞步



來跳舞吧

1

SCRATCH

舞步順序

scratch.mit.edu/dance

從跳舞主題中選出一個角色

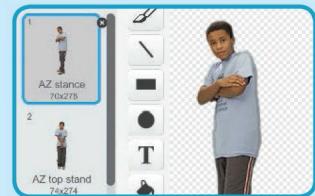
新增角色 :



AZ Hip-Hop

準備好

點擊“造型”分頁
來看看不同的舞步



加入程式碼

點擊“程式”分頁

當 被點一下

切換造型到 AZ pop R arm

— 選擇一個舞步

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top L step

輸入等待時間

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top freeze

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ top R cross

等待 0.5 秒

嘗試看看

點擊綠色旗子



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



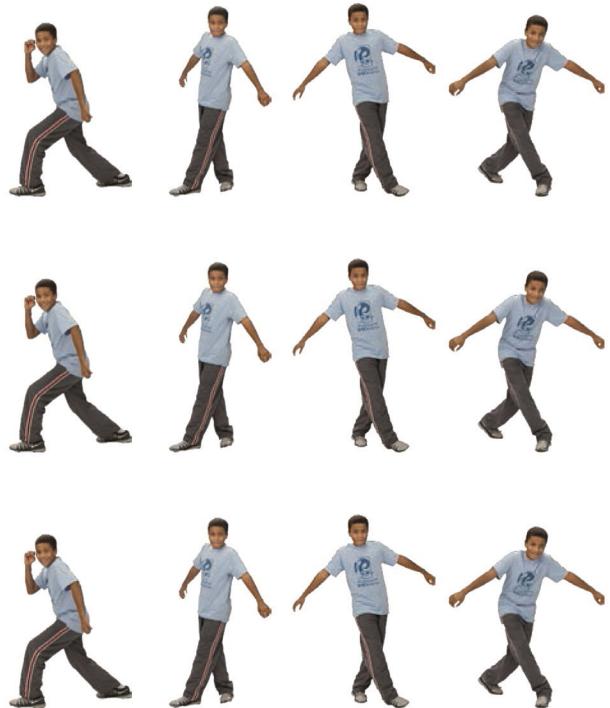
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

舞步循環

重複一系列的舞步



來跳舞吧

2

SCRATCH

舞步循環

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 🎭 / 📸



選擇一個姿勢

輸入想要
重複的次數

```
當 [綠色旗子] 被點一下
  切換造型到 AZ stance
  等待 2 秒
  重複 4 次
    切換造型到 AZ pop R arm
    等待 0.5 秒
    切換造型到 AZ top L step
    等待 0.5 秒
    切換造型到 AZ top freeze
    等待 0.5 秒
    切換造型到 AZ top R cross
    等待 0.5 秒
```

嘗試看看

點擊綠色旗子



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



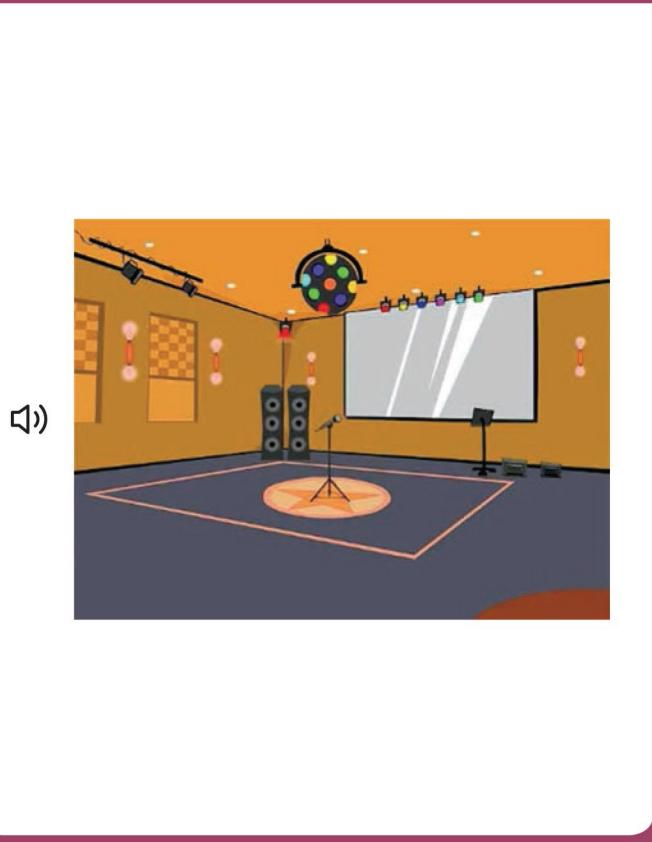
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

播放音樂

重複播放一首歌



來跳舞吧

3

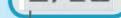
SCRATCH

播放音樂

scratch.mit.edu/dance

準備好

新背景：



選擇一個背景



點擊"音效"分頁



在音樂循環
分類中選一首歌

或是上傳音樂

加入程式碼

點擊"程式"分頁



輸入想要重複的次數

小技巧

確認使用的是 播放音效 dance celebrate 到底 積木
而非 播放音效 dance celebrate 積木
否則音樂還沒播完就會再開始播放

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

輪流

讓角色一個接一個跳舞



來跳舞吧

4

SCRATCH

輪流

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出兩個角色

新增角色 :



AZ Hip-Hop

Anina Hip-Hop

加入程式碼



當 被點一下

切換造型到 AZ top L step

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ pop R arm

等待 0.5 秒

切換造型到 AZ stance

廣播 訊息 1

—— 廣播一個訊息



當我接收到 訊息 1

說 輪到我跳舞! 2 秒

重複 4 次

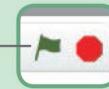
下一個造型

等待 1 秒

—— 告訴這個角色在
接受到訊息之後
要做些甚麼

嘗試看看

點擊綠色旗子



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

初始位置

告訴角色在哪個位置開始



來跳舞吧

5

SCRATCH

初始位置

scratch.mit.edu/dance

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 🎭 / 📸



準備好

加入程式碼

```
當 [旗幟] 被點擊
  定位到 x: -100 y: 20
  尺寸設為 90 %
  造型換成 [jo stance v]
  顯示
```

- 告訴角色在
哪個位置開始
- 設定大小
- 選擇一開始
的造型

確認角色會顯示

小技巧

使用 `定位到 x: 0 y: 0` 積木來設定角色在舞台上的位置

可以在這裡看到座標



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

影子效果

製作舞步的剪影



來跳舞吧

6

SCRATCH

影子效果

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 📸 / 📸



設定成 -100

選擇亮度

將 順序
顏色 ▾ 特效改變 0
顏色
魚眼
旋轉
像素化
馬賽克
亮度
幻影

當 旗子 被點一下
將 亮度 ▾ 特效改變 -100
重複執行
下一個造型
等待 0.5 秒

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



點擊紅色標誌停止



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



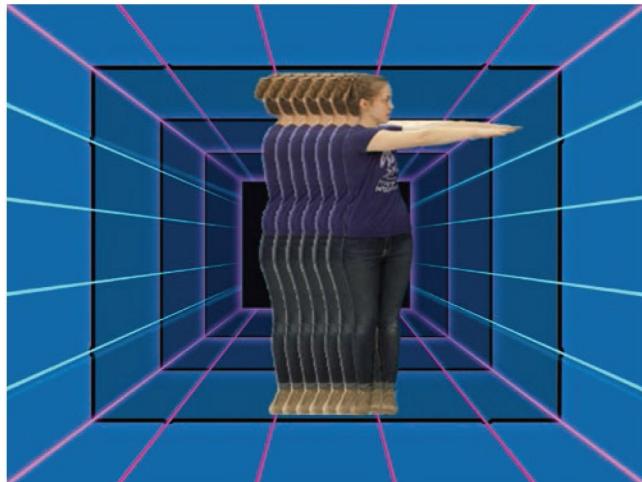
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

留下痕跡

角色移動時印上一個痕跡



來跳舞吧

7

SCRATCH

留下痕跡

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 :



LB Hip-Hop

加入程式碼



輸入想要重複的次數
—— 在舞台上印上
現在的造型

—— 清楚所有印

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



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

顏色效果

讓背景的顏色改變



來跳舞吧

8

SCRATCH

顏色效果

scratch.mit.edu/dance

準備好

新背景：

選擇一個背景



加入程式碼

點擊“程式”分頁



當 被點一下
重複執行
將 順序 特效改變 25
等待 0.5 秒

試試看不同的數字

嘗試看看

點擊綠色旗子開始



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

律動

上下動一點點讓角色更生動



來跳舞吧

9

SCRATCH

律動

scratch.mit.edu/dance

準備好

選擇一個背景

新增角色 : 🎤 / 🎨 / 📸



加入程式碼



— 輸入一個正數往上動

— 輸入一個負數往下動

小技巧



使用 **將 y 座標改變** 積木來上下移動



使用 **將 x 座標改變** 積木來左右移動

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



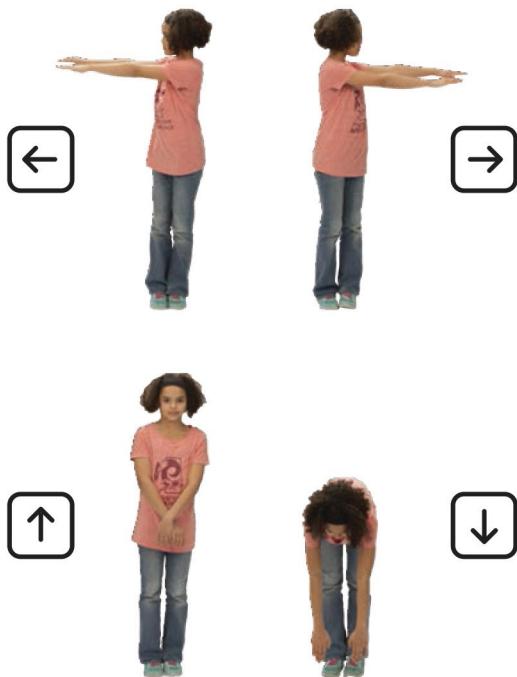
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

互動舞步

使用按鍵來改變舞步



來跳舞吧

10

SCRATCH

互動舞步

scratch.mit.edu/dance

準備好

選擇一個背景

新增角色 : 🎭 / 📸 / 📸



Jouvi Hip-Hop

加入程式碼

當按下 向左鍵 鍵

切換造型到 jo pop left

當按下 向右鍵 鍵

切換造型到 jo pop right

當按下 向下鍵 鍵

切換造型到 jo pop down

當按下 向上鍵 鍵

切換造型到 jo top stand

嘗試看看

使用方向鍵來讓角色跳舞