

製作卡片



1. 對摺

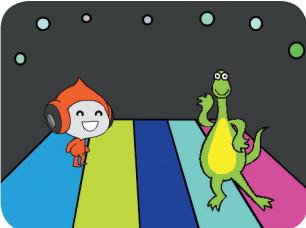


2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 來跳舞吧 卡片



設計一個有音樂  
跟舞步的跳舞動畫

# 來跳舞吧 卡片

不必照順序練習

- 舞步順序
- 舞步循環
- 播放音樂
- 輪流
- 留下痕跡
- 影子效果
- 初始位置
- 顏色效果
- 律動
- 互動舞步

製作卡片



1. 對摺



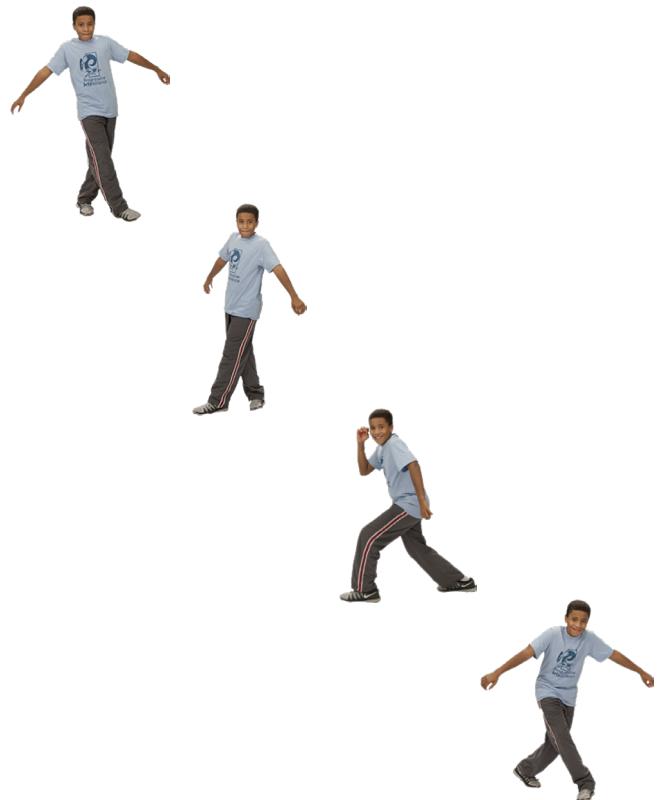
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

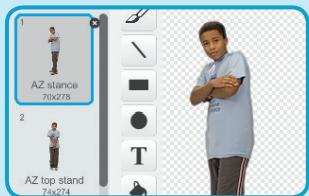
從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : ⚡ / 🎵 / 📸



AZ Hip-Hop

點擊“造型”分頁  
來看看不同的舞步



加上這些程式

點擊“程式”分頁

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

— 選擇一個舞步

輸入等待時間

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



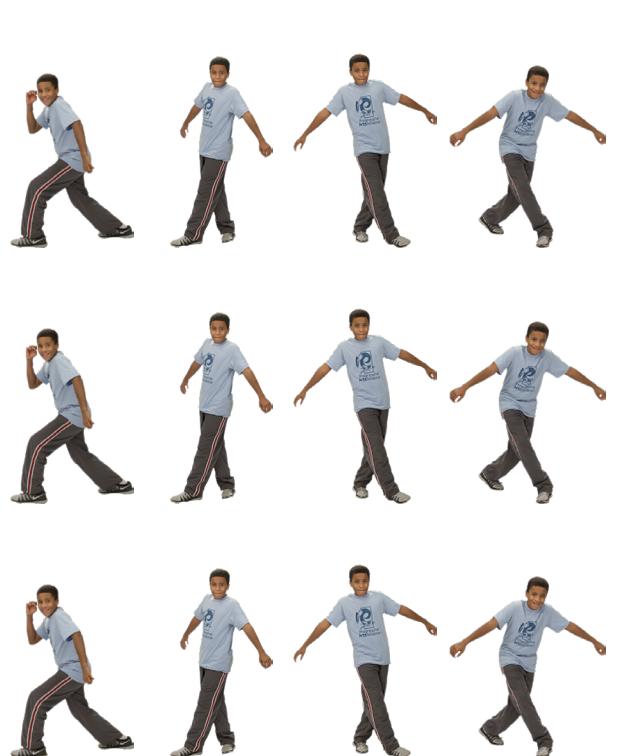
2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色：



AZ Hip-Hop

加上這個程式碼

```
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
```

選擇一個姿勢

輸入想要  
重複的次數

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



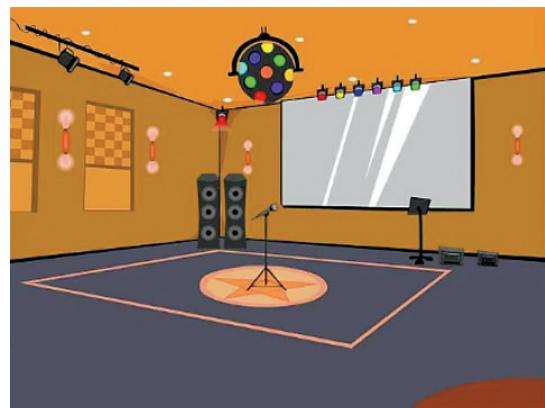
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好



選擇一個背景



點擊"音效"分頁



在音樂循環  
或是上傳音樂  
分類中選一首歌

或是上傳音樂

加上這個程式碼

點擊"程式"分頁

當 被點一下

切換造型到 AZ stance

重複 10 次

播放音效 dance celebrate 直到播放完畢

輸入想要重複的次數

小提示

確認使用的是 播放音效 dance celebrate 直到播放完畢 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

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 輪流

讓角色一個接一個跳舞



來跳舞吧

4

SCRATCH

# 輪流

[scratch.mit.edu/dance](http://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

加上這個程式碼



AZ Hip-Hop

```
當 綠色旗子 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



Anina Hip-Hop

```
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

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : ♀ / ♂ 📸



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

```
當 [旗子] 被點一下  
移到 x: -100 y: 20  
set size to 90 %  
切換造型到 [jo stance v]  
顯示
```

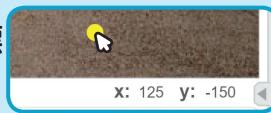
告訴角色在  
哪個位置開始  
設定大小  
— 選擇一開始  
的造型

確認角色會顯示

小提示

使用 移到 x: ● y: ● 積木來設定角色在舞台上的位置

可以在這裡看到座標



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 📸 / 📸



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

選擇亮度

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

設定成 -100

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

點擊綠色旗子開始



點擊紅色標誌停止



製作卡片



1. 對摺



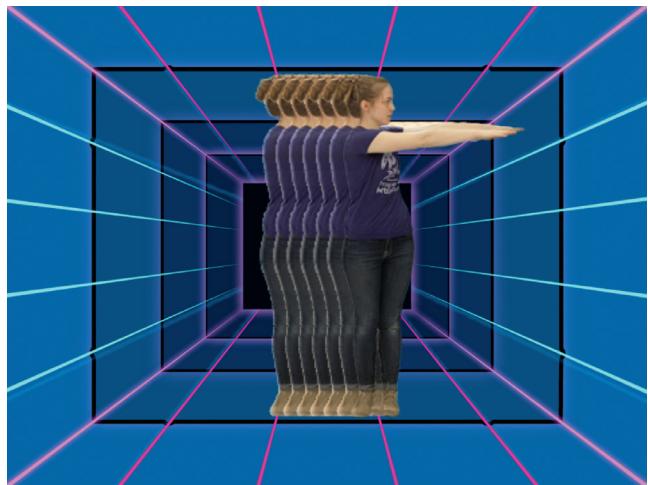
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

從跳舞主題中選出一個角色



新增角色：◆ / 🎵 📸

加上這個程式碼

```
當 [綠色旗子] 被點一下  
重複 (6) 次  
  蓋章  
  移動 (10) 步  
  等待 (0.1) 秒  
清除所有筆跡
```

—— 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

試試看

點擊綠色旗子開始



製作卡片



1. 對摺



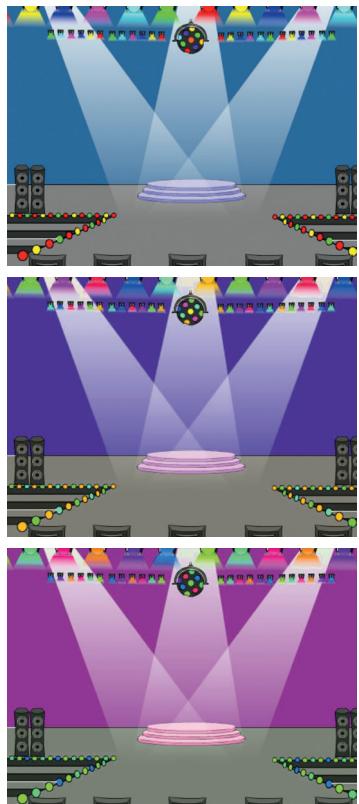
2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下來

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

新背景：



選擇一個背景



spotlight-stage

加上這個程式碼

點擊“程式”分頁



```
當 [綠色旗子] 被點一下  
重複執行  
將 [顏色] 效果改變 (25)  
等待 (0.5) 秒
```

試試看不同的數字

試試看

點擊綠色旗子開始



製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

選擇一個背景

新增角色： / /



AZ Hip-Hop

加上這個程式碼



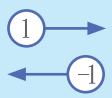
—— 輸入一個正數往上動

—— 輸入一個負數往下動

小提示



使用 積木來上下移動



使用 積木來左右移動

製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

# 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](http://scratch.mit.edu/dance)

準備好

選擇一個背景

新增角色： /



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

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**

試試看

使用方向鍵來讓角色跳舞