

白河國中資訊科技課程:SCRATCH12 仙女棒效果

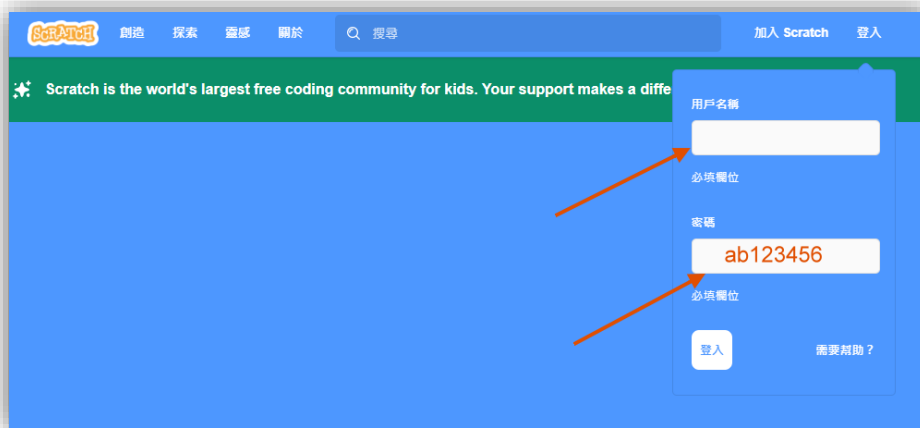
一、登入帳號:

同學點選網站: <https://scratch.mit.edu/>

右上角登入，帳號:

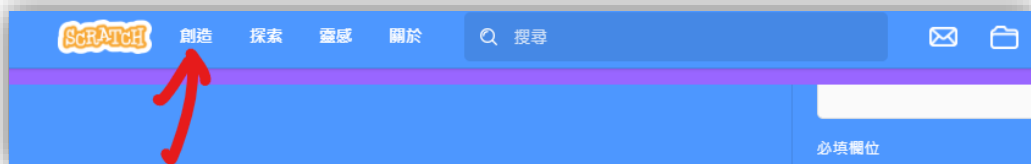
帳號規則: bh111+班級+座號，例如 802 班 7 號為 bh1110207 共 9 位數

密碼皆為:ab123456



基本介面介紹:

點選左上角「創造」，開始創作



二、建立兩個角色:

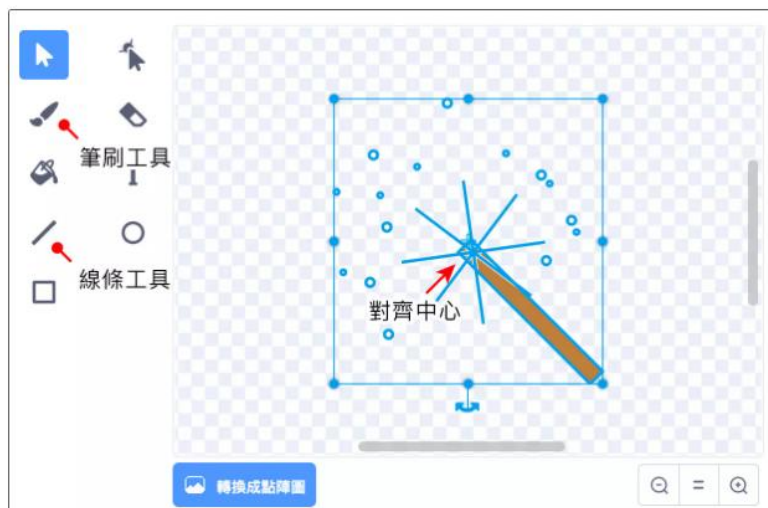
在角色編輯區，刪除貓咪角色，使用繪畫，繪製兩個新角色



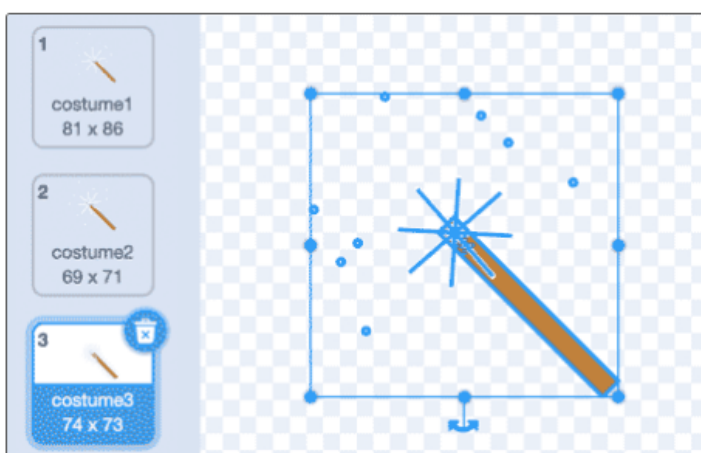
第一個角色是「黑背景」，使用「方形」工具，畫出一個比舞台大（或剛好等於舞台尺寸）的黑色長方形，位置放在畫布中心。



第二個角色是「仙女棒」，使用「線條」工具畫出仙女棒（咖啡色）以及火花（亮黃色或白色），接著使用「筆刷」工具，在火花周圍點出些「火星」。



複製另外兩組仙女棒的造型，使用「選取」工具，調整火花和火星的位置，讓造型的切換看起來就像動畫一樣。

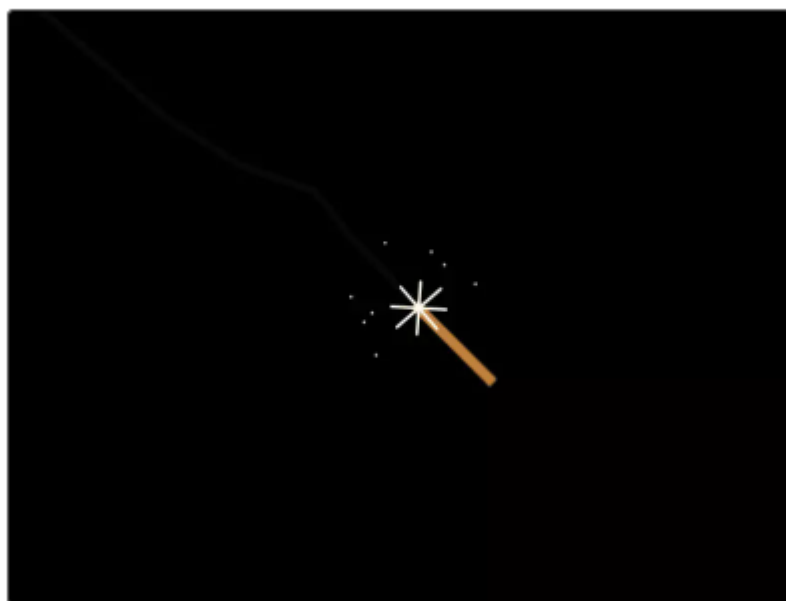


背景設定

點選「舞台」面板，使用「繪畫」，將舞台的背景設定一個為全黑的背景。

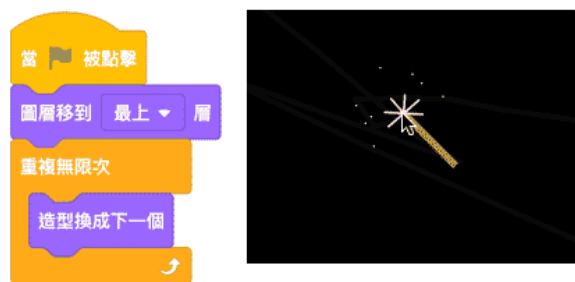


這時應該可以在舞台上看到全黑的背景，以及剛剛繪製的仙女棒。



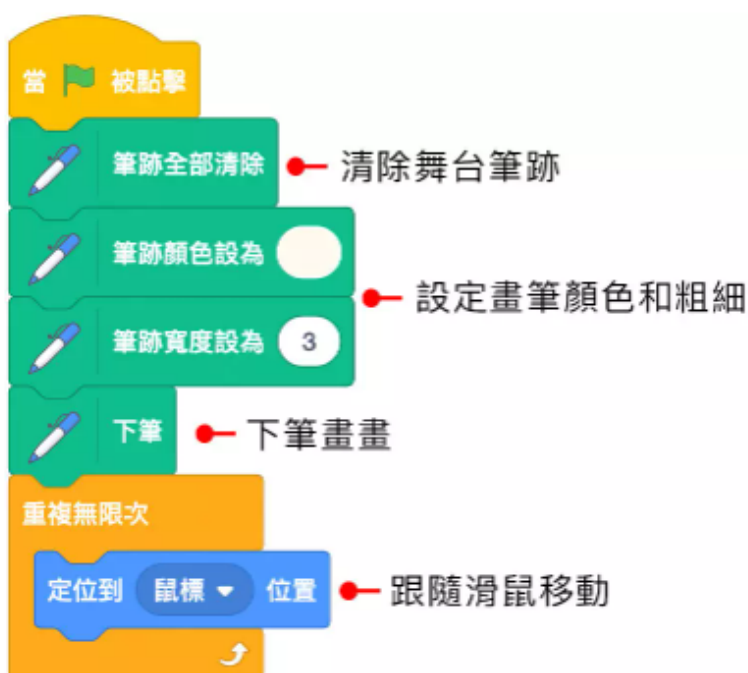
積木程式原理 (仙女棒)

點擊「仙女棒」角色，新增一個點擊綠旗積木，當點擊綠旗時，將仙女棒移到最上層，使用重複無限次積木，不斷變換造型。



加入「擴充功能」的畫筆，新增第二個點擊綠旗積木，編輯點擊綠旗的動作：

- 清空舞台筆跡、設定畫筆顏色為白色 (或亮黃色)，粗細設定為 3。
- 下筆畫畫。
- 使用重複無限次積木，將仙女棒定位到滑鼠位置 (跟隨滑鼠移動)。



完成後，點擊綠旗，仙女棒就會像畫筆一樣，可以在舞台上畫畫。



積木程式原理 (黑背景)

點擊「黑背景」角色，編輯點擊綠旗的動作：

- 將圖層移到最下層。
- 設定幻影為 95 (透明度 95，接近透明)
- *使用重複無限次積木，不斷將黑色色塊疊印在舞台上 (不斷遮蓋住畫筆的筆跡)*

當 被點擊

圖層移到 最下 ▾ 層

圖像效果 幻影 ▾ 設為 95

重複無限次

蓋章

設定透明度為 95 (接近透明)

不斷蓋章，疊印在舞台上

完成效果

完成後，點擊綠旗，移動滑鼠就可以看到仙女棒的光跡效果（因為筆跡不斷被黑背景疊印，所以會出現慢慢消失的效果）。



【今日作業】

請同學創建角色，分別使用上述指令，讓角色出現有趣的動畫效果

【如何繳交作業】

1:按下儲存檔案

2:修改檔案名稱為班級加座號，如 80229

3:按下分享

4:按下切換到專案頁面



5.按下加入到創作坊



6.選擇今天課堂數，再按下確定!完成!!!

