

这是一个神奇的世界

# 0：认识织码世界

教师：

小组：

点击注册按钮跳转到注册页面



学生客户端

请输入手机号

密码

登录 注册

[忘记密码](#)

输入手机号、姓名、密码，点击注册



注册学生账户 [返回](#)

请输入手机号

请输入姓名

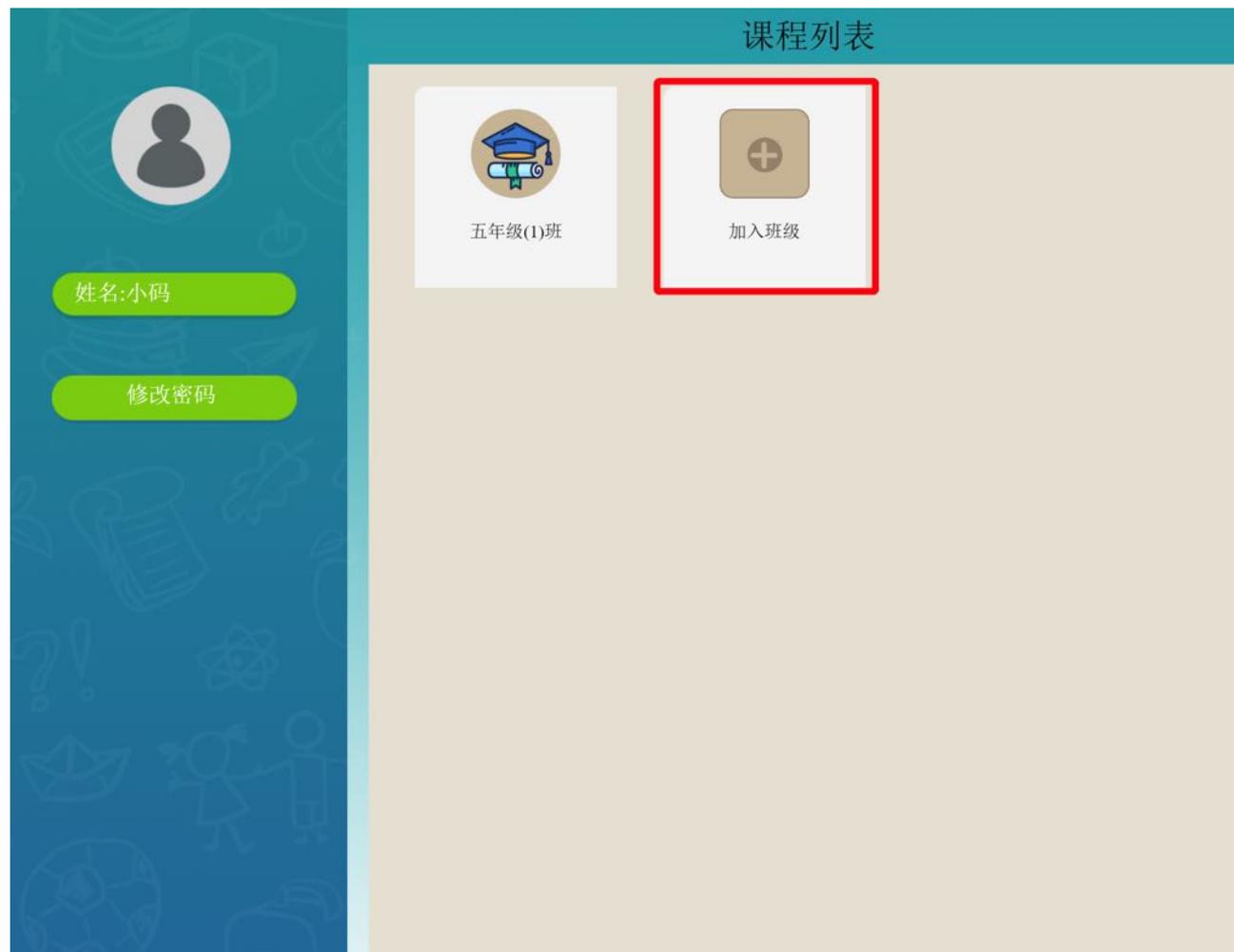
请输入密码

请选择性别  男  女

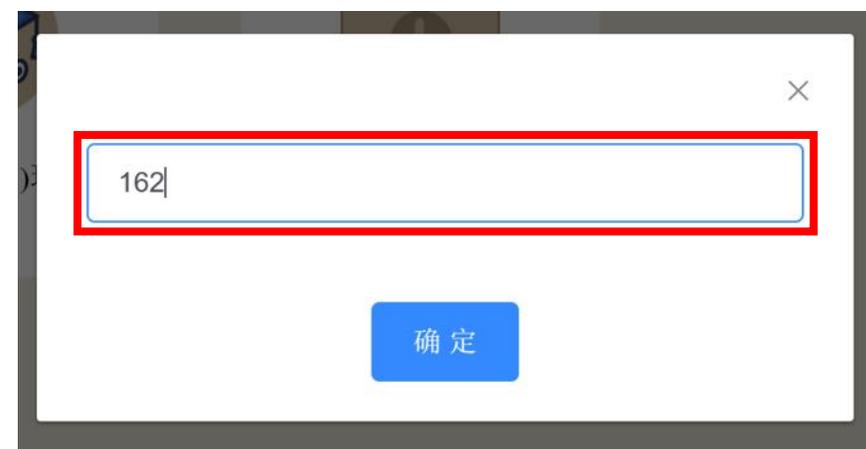
注册

# 加入班级

点击加入班级图标

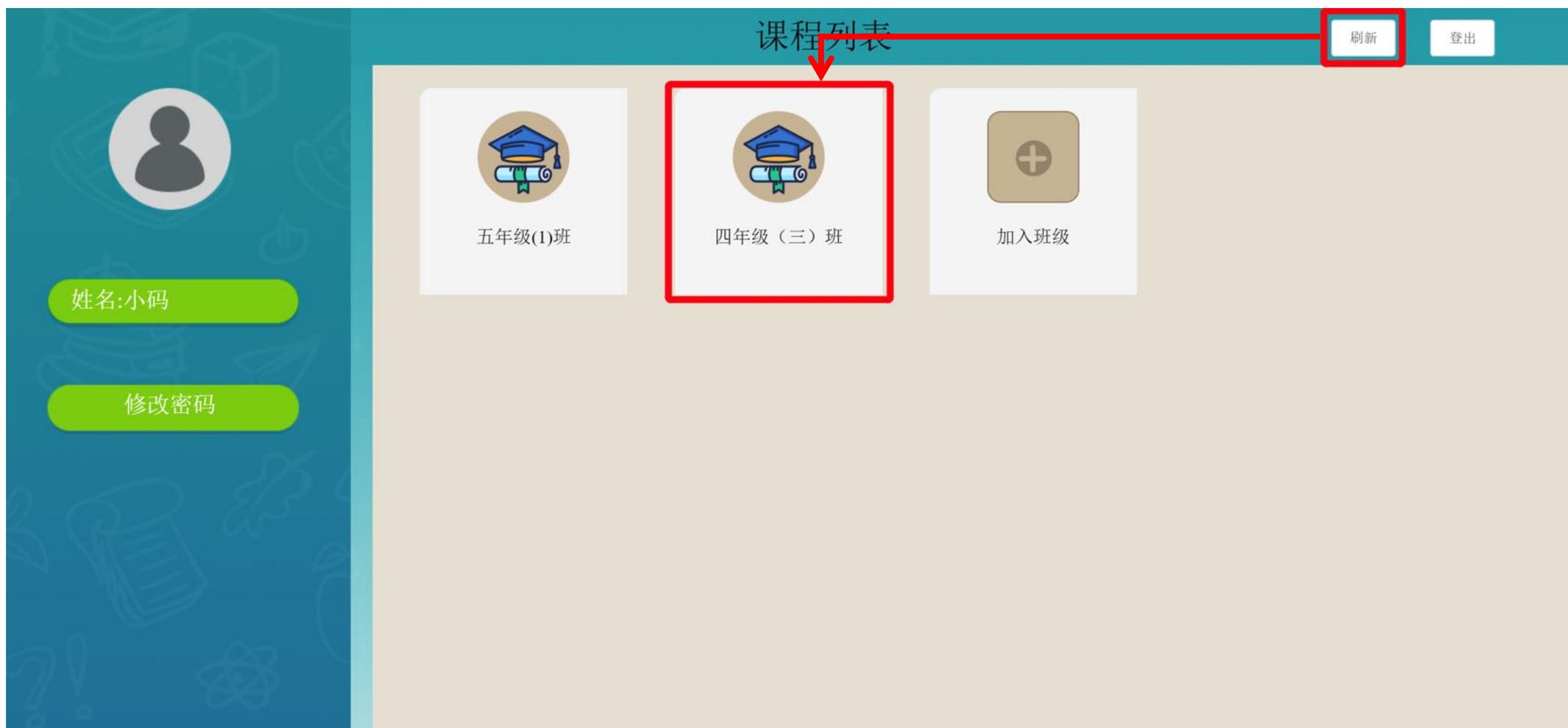


输入班级编号，并等待老师确认



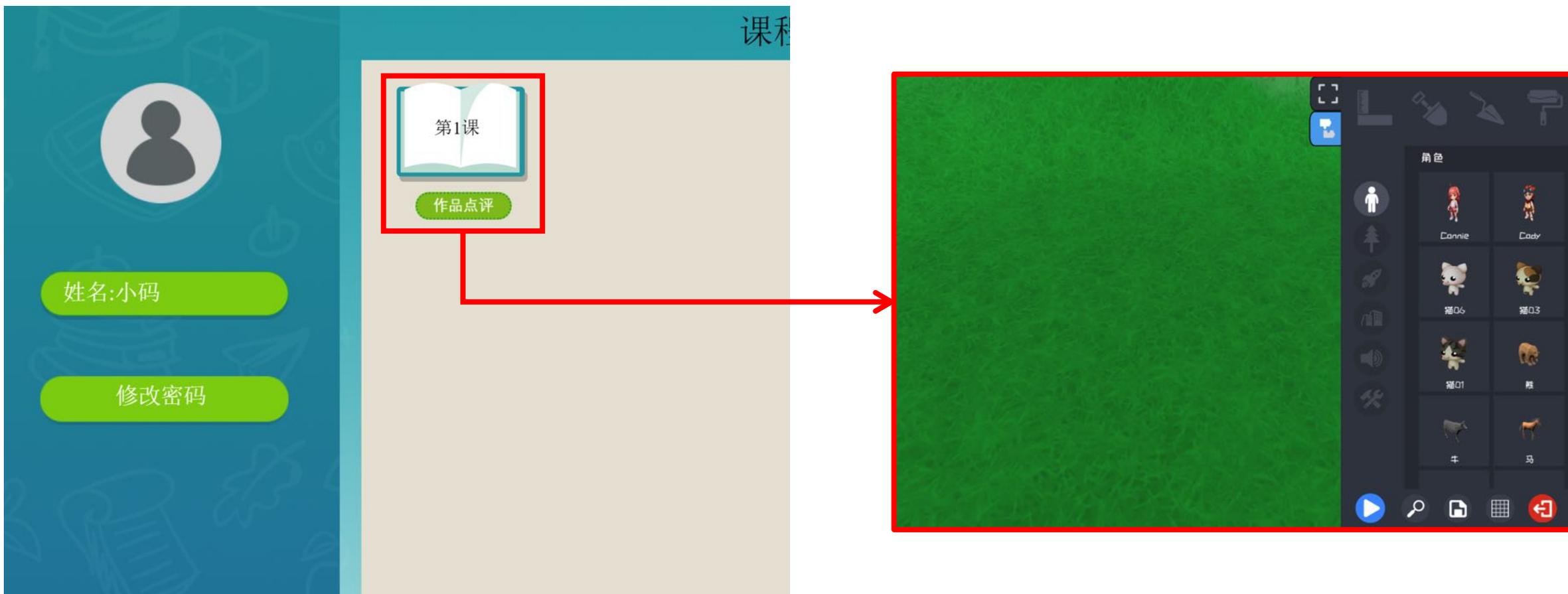
# 加入班级

点击“刷新”，查看新加入的班级



# 加入班级

进入班级查看课程，点击课程进入编辑界面



现在就让我们一起  
进入织码世界吧！

这是一个神奇的世界

# 太空飞船 第一课

教师：

小组：

# 太空飞船-part I



## 学习目标

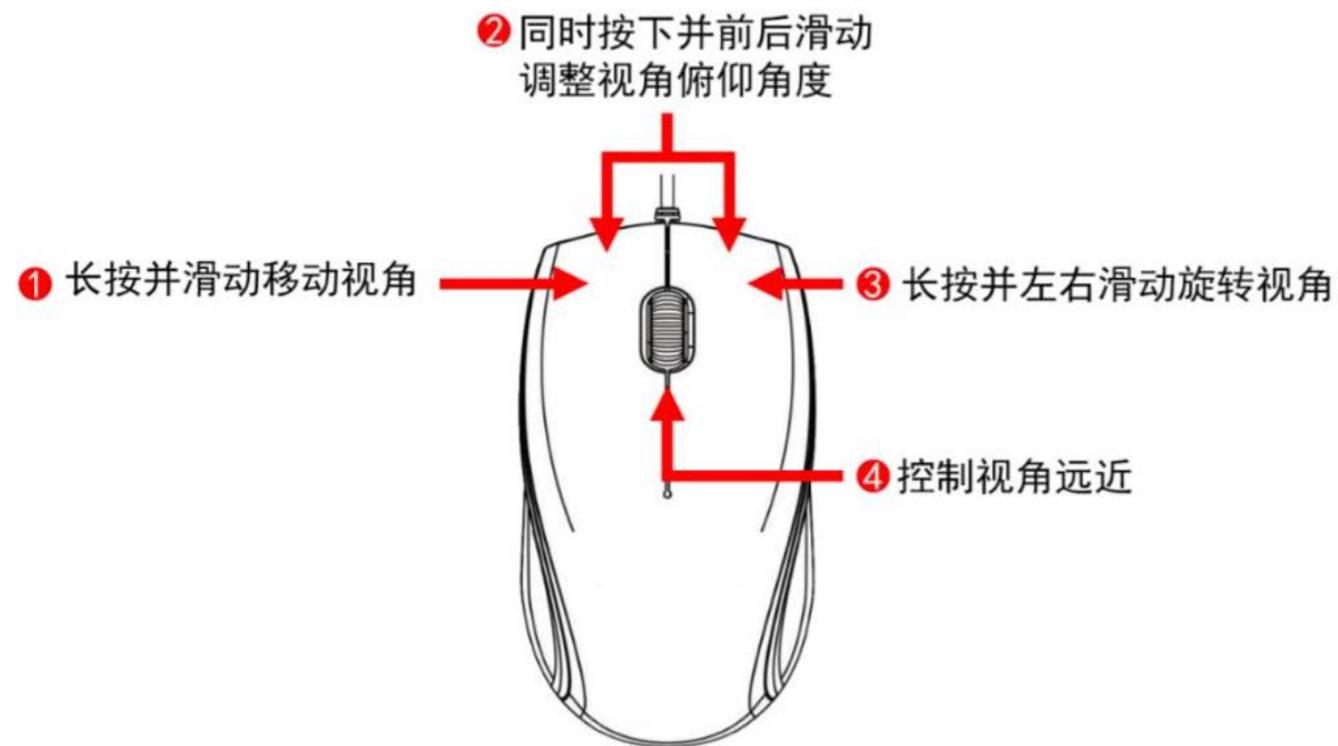
- 1.熟悉织码世界基本操作。
- 2.认识积木块：**移动**、**播放动画**、**角色说**。

本节预计教学作品：

“太空飞船”片段一（见作品）

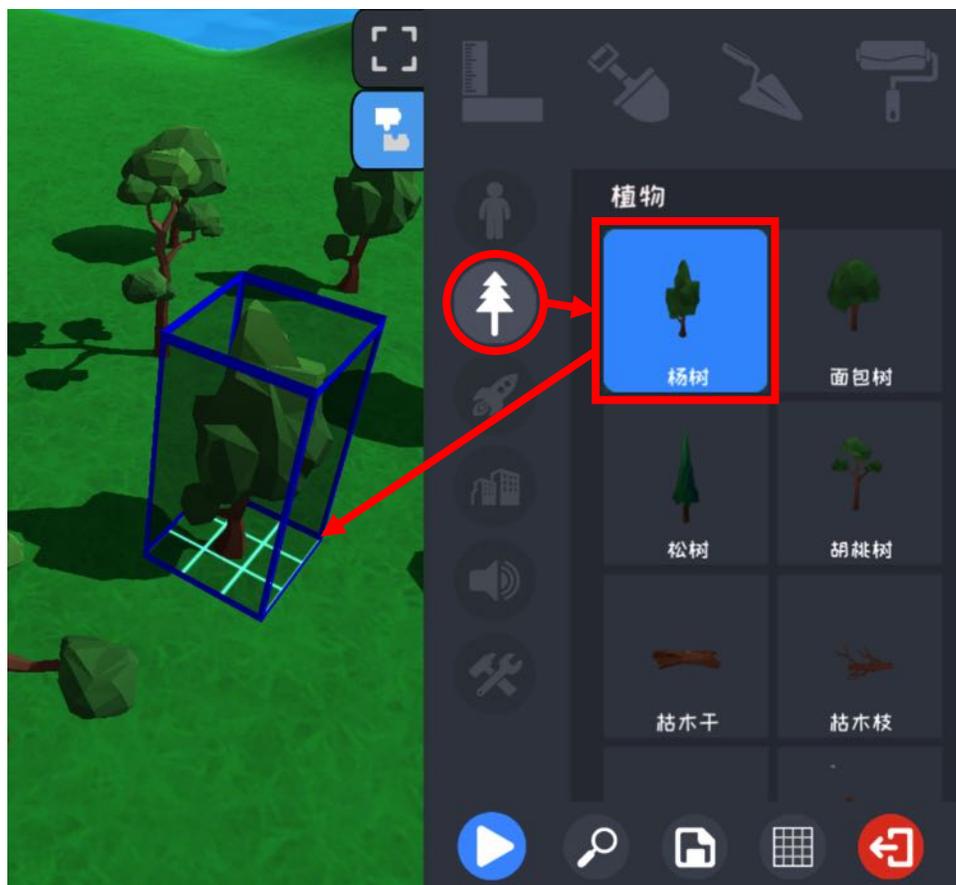
男孩角色向前走5米，招手后说：“大家好，我叫Cody，欢迎乘坐织码航天公司的飞船。”

## 控制视角



鼠标操作示意图

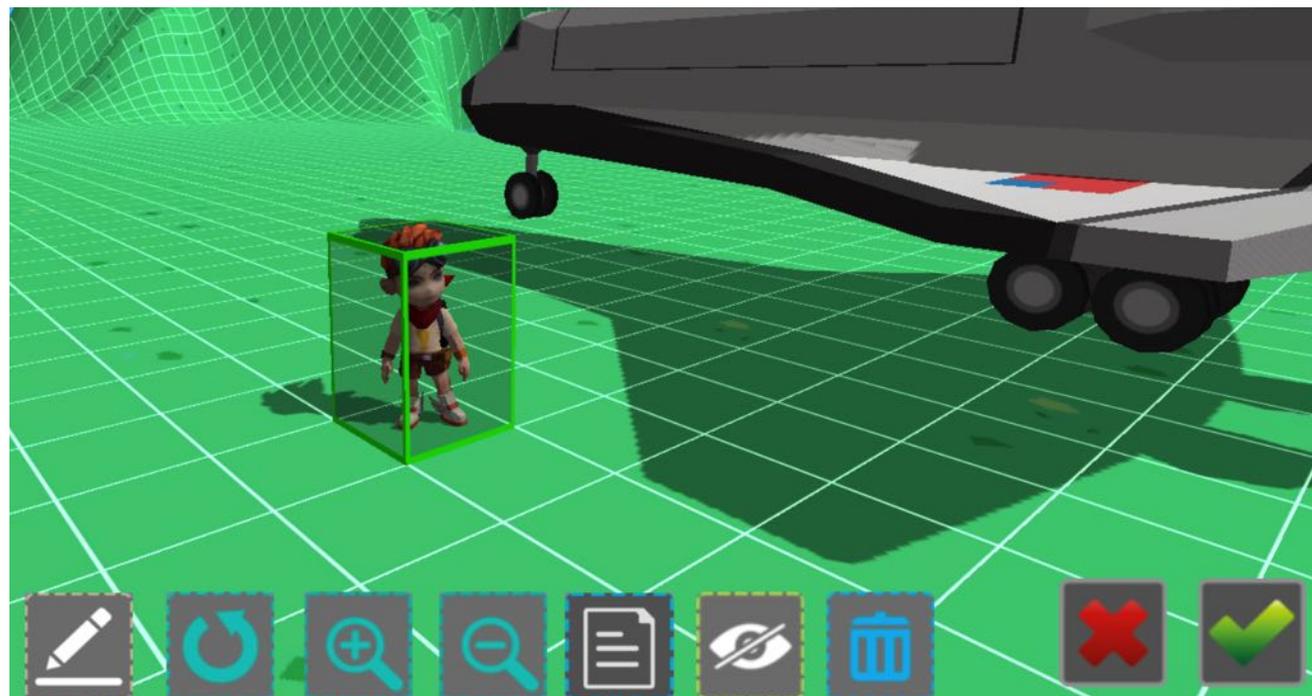
- 1、按住左键拖动——平移
- 2、鼠标滚轮——放大与缩小
- 3、按住右键拖动——旋转
- 4、按住鼠标双键上下拖动——俯仰角



## 放置模型

**注意：**在放置完模型后，记得**再次点击树木图标取消选中**，不然点击地图中某个位置还会继续放置树木模型。

# 基础操作



↑ 重命名    ↑ 转向    ↑ 放大    ↑ 缩小    ↑ 复制    ↑ 隐藏    ↑ 删除    ↑ 取消    ↑ 确认

右键点击素材，对素材进行编辑：

- 1、重命名
- 2、旋转
- 3、放大
- 4、缩小
- 5、复制
- 6、隐藏
- 7、删除

修改完成后，点击确认即可确定修改。

点击取消，会撤销本次的所有修改，使模型回到初始状态。

## 步骤一：场景设计



请大家设计如下场景，并包括以下元素：

- 一、飞船
- 二、一个男孩

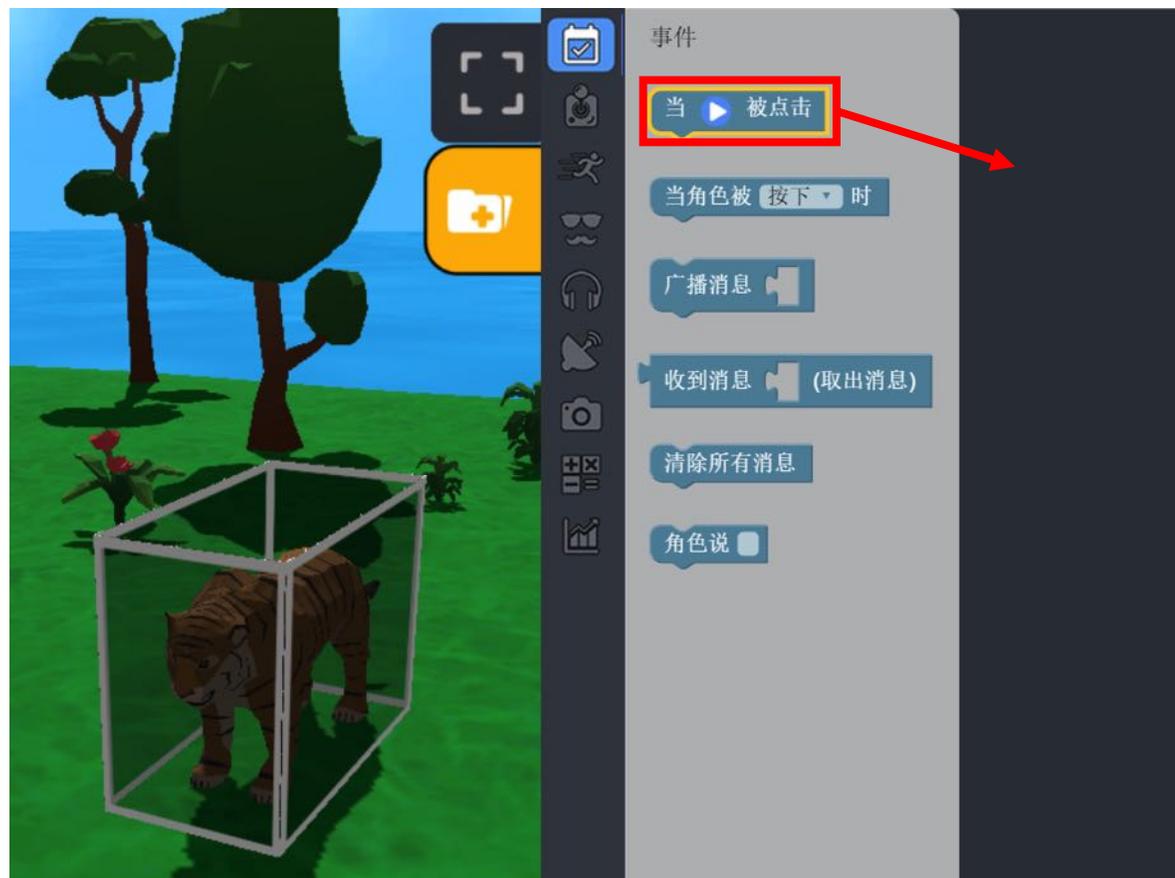


切换到编程界面

切换到素材界面

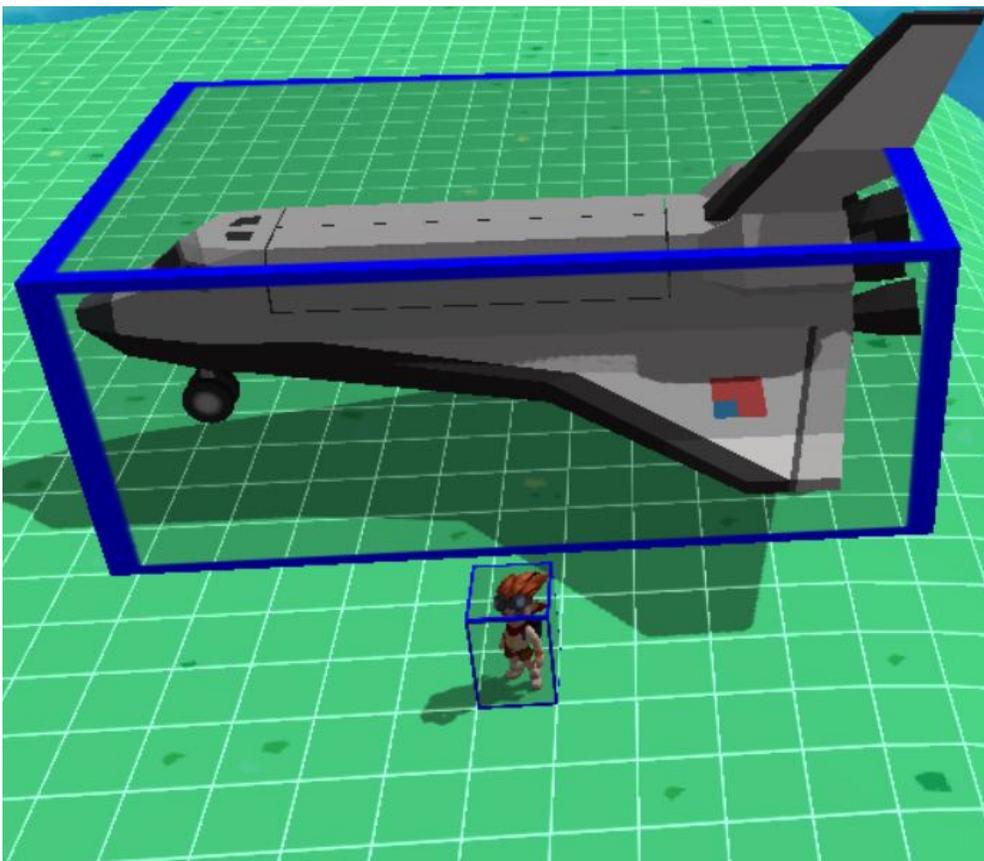
切换到编程界面，对素材进行编程。

**注意：一定要先选中素材，再进行编程。**



## 步骤二：为男孩编程

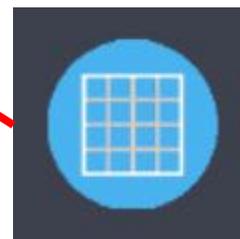
让男孩动起来-学会使用动画积木与移动积木



开启网格



男孩的脚本



网格功能

## 步骤二：为男孩编程

### 让男孩说话-学会使用角色说积木

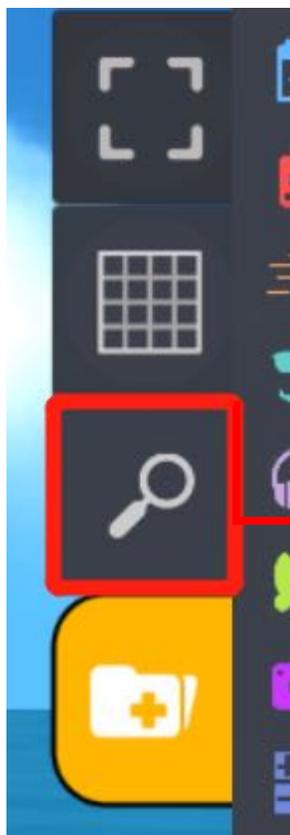


男孩的脚本



点击右下角的播放按钮  查看实际效果。

点击放大镜，进入场景中观看自己的作品



返回

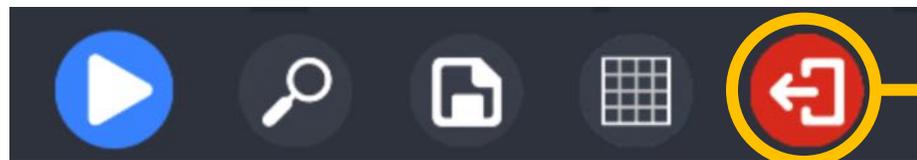
# 保存

点击**右下方的保存按钮**，对当前作品进行保存。最后，在弹出的“**保存成功**”窗口中选择**确定**，完成保存。保存成功后点击最右侧**红色退出按钮**，即可**退出软件编辑**界面。



## 退出-点评

点击**右下方**的**退出按钮**，返回课程选择界面。点击课程下方**作品点评按钮**，看看谁的作品更完善吧！



这是一个神奇的世界

# 太空飞船 第二课

教师：

小组：

# 太空飞船-part II

## 学习目标

1. 旋转积木与停止移动积木；
2. 当碰到物体积木。
3. 隐藏积木

## 预计实现效果

男孩转身向飞船走去，当碰到飞船后停止移动，1秒后消失

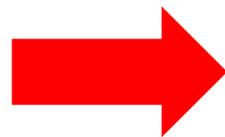
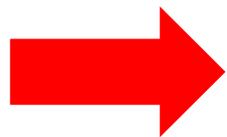


## 步骤二：为男孩编程

### 男孩的脚本

男孩-脚本1：行走动画→旋转180度→移动

男孩-脚本2：碰撞→停止移动→待机动画→等待1秒→隐藏



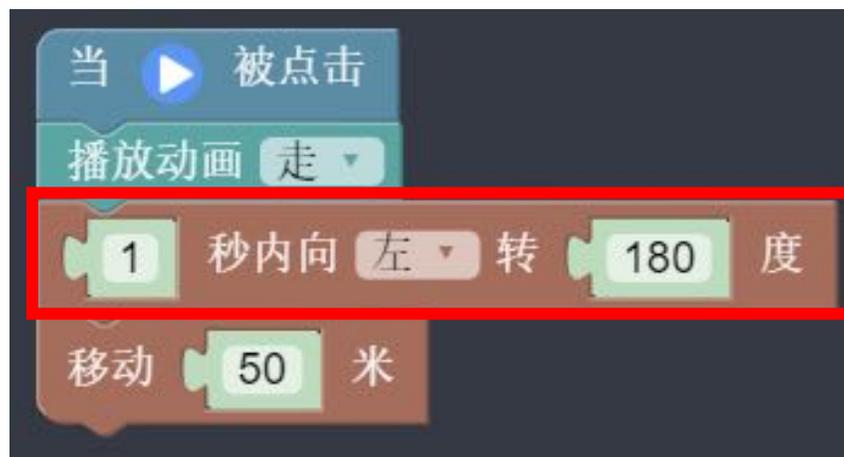
## 步骤二：为男孩编程

### 转向+移动

使用旋转积木来完成男孩转身的脚本



动作类积木



男孩的移动脚本

# 步骤二：为男孩编程

如何让男孩知道自己遇到了狐狸？使用碰撞！



# 步骤二：为男孩编程

让男孩停下来



男孩的碰撞脚本

“Cody” 碰到 “航天飞机”

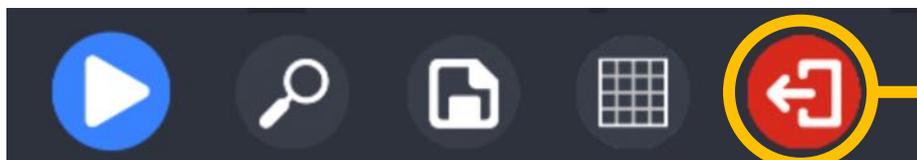
- 停止移动
- 播放动画 待机
- 等待 1 秒
- 隐藏

跳过正在执行的移动类积木



## 退出-点评

点击**右下方**的**退出按钮**，返回课程选择界面。点击课程下方**作品点评按钮**，看看谁的作品更完善吧！



这是一个神奇的世界

# 太空飞船 第三课

教师：

小组：

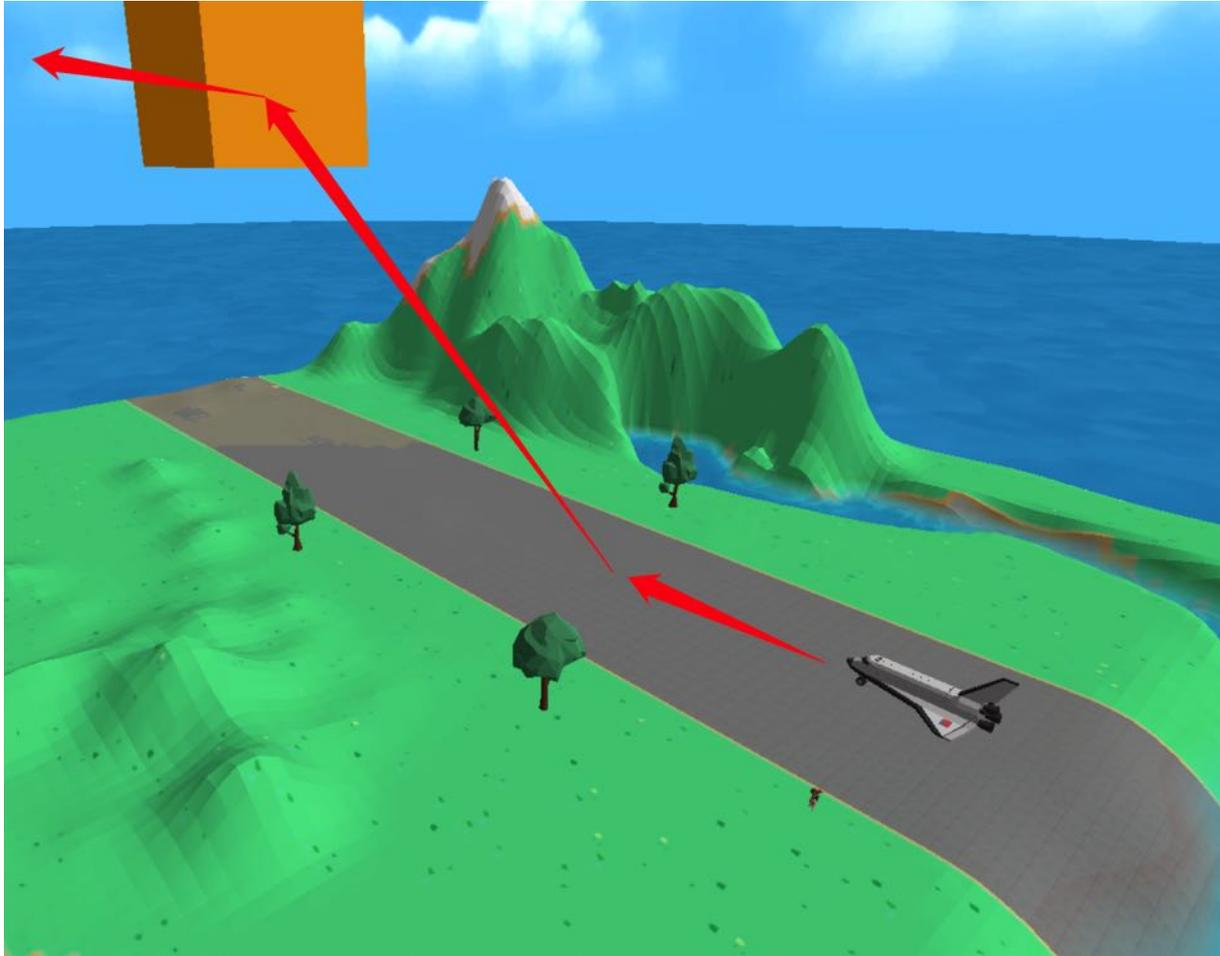
# 太空飞船-part III

## 学习目标

- 1、造山与材质刷功能
- 2、触发器的应用
- 3、高度与角度的修改
- 4、程序并行执行逻辑

## 实现效果

飞船向前快速起飞，在空中碰到触发器后，向左转45°继续飞行



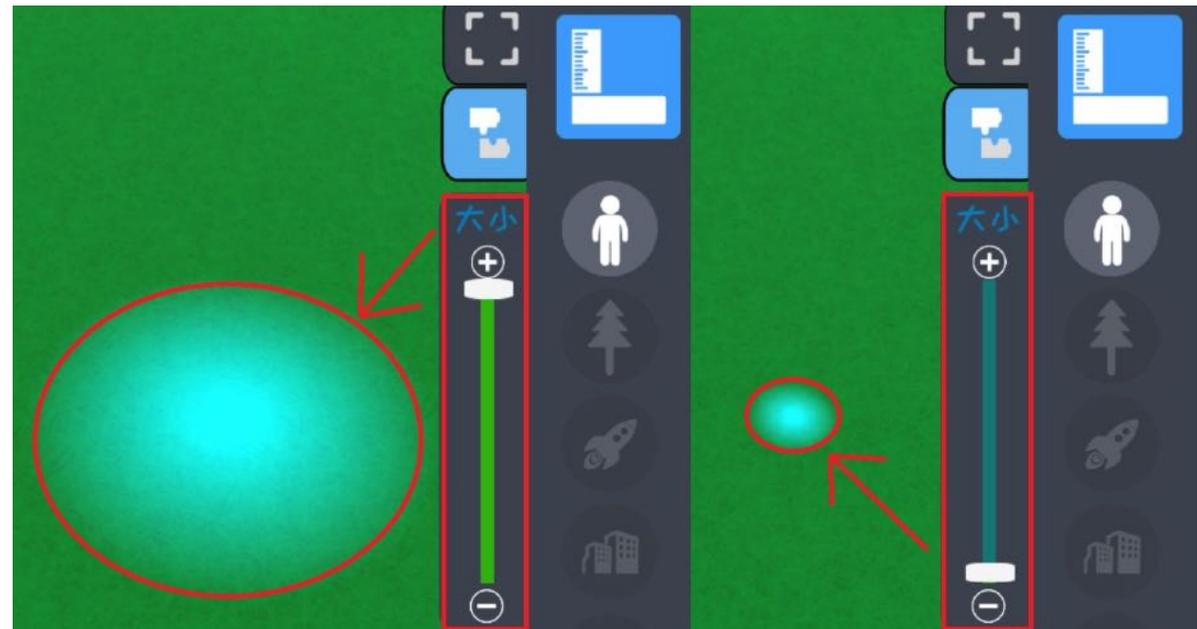
# 步骤一：场景设计



造山工具

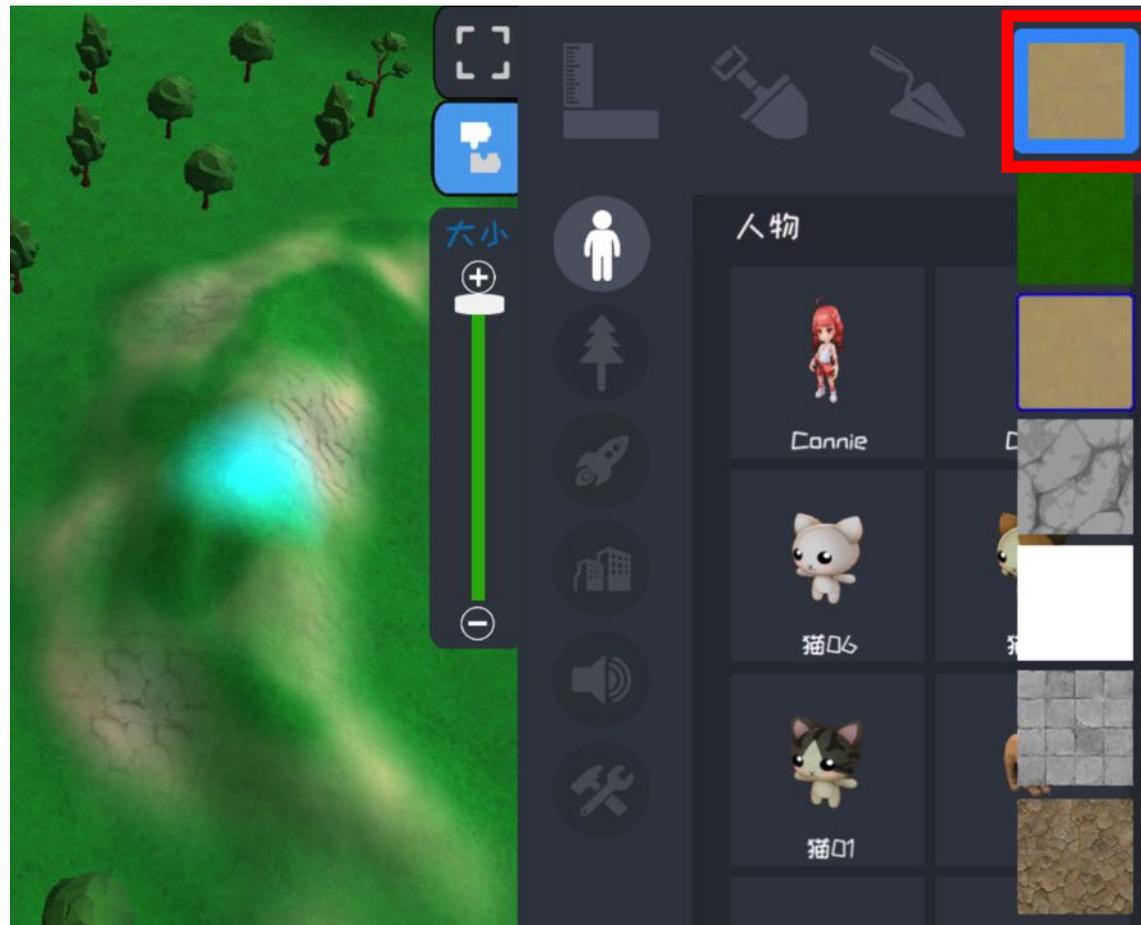
## 造山工具

使用造山工具可以提高地形，制造山地。拖动侧面滑条，修改地形刷大小。



# 步骤一：场景设计

**材质刷**：使用材质刷改变地面贴图



# 步骤一：场景设计



**设计一个场景，并包括一下以下元素：**

- 1、森林
- 2、山峰
- 3、铺平的跑道

# 步骤二：为飞船编程



## 脚本设计

营造飞船起飞的场景，脚本如下：

**飞船：**

脚本1：以每秒15米的速度移动999米

脚本2：等待2秒→向上旋转45°

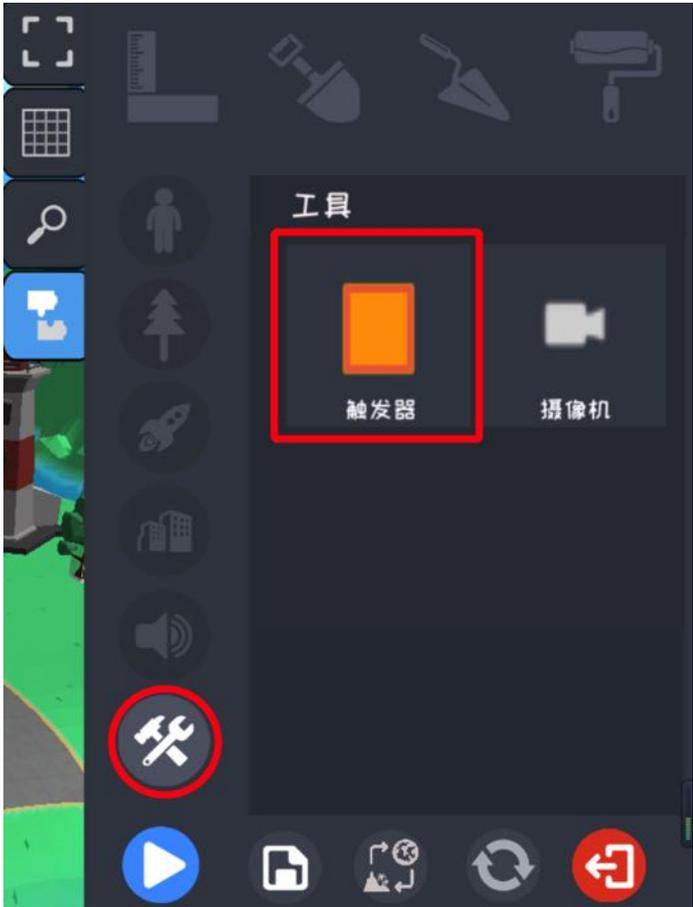
脚本2：飞到一定高度→向左旋转45°

**飞船怎样才能飞到一定高度左转呢？**

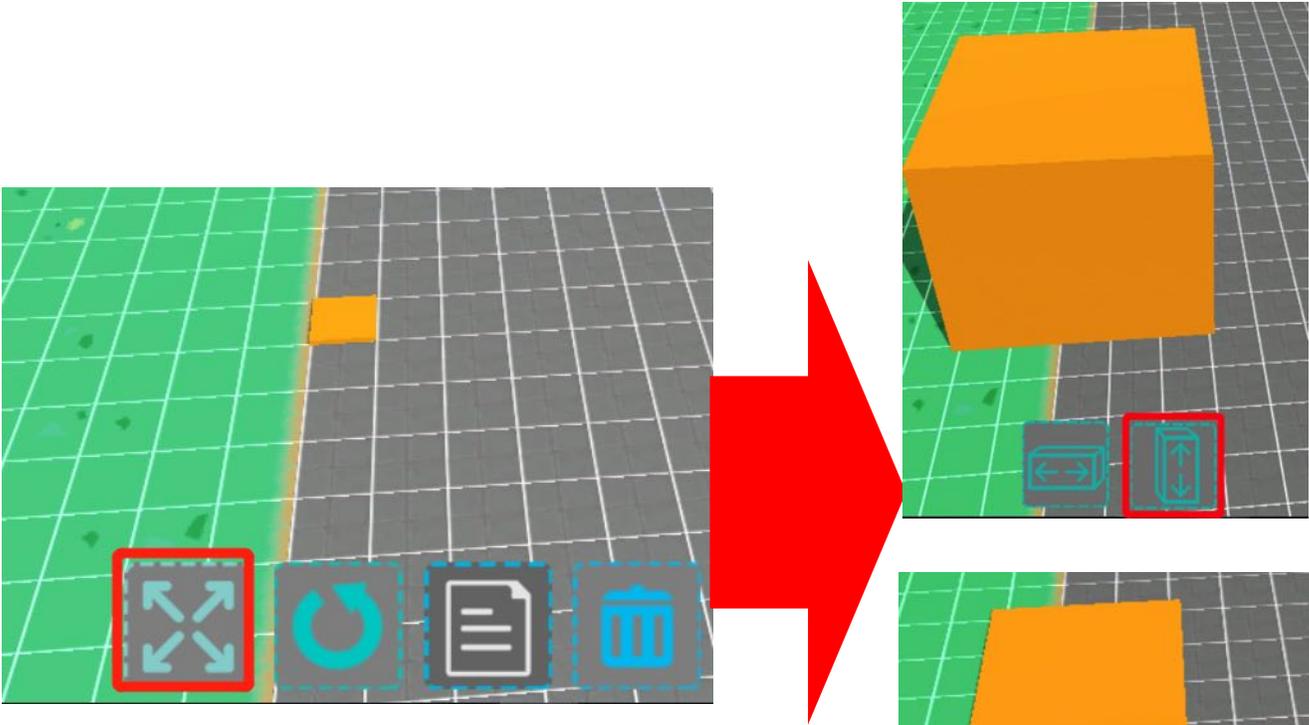


# 步骤三：设置触发器

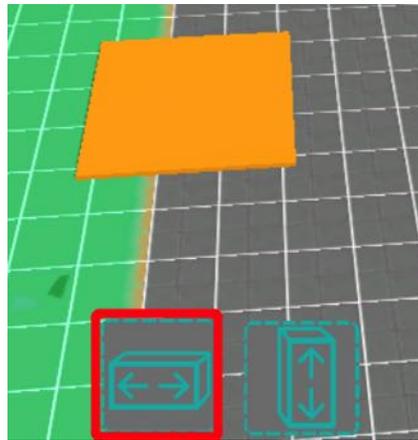
使用**触发器**，让飞船在空中转向！



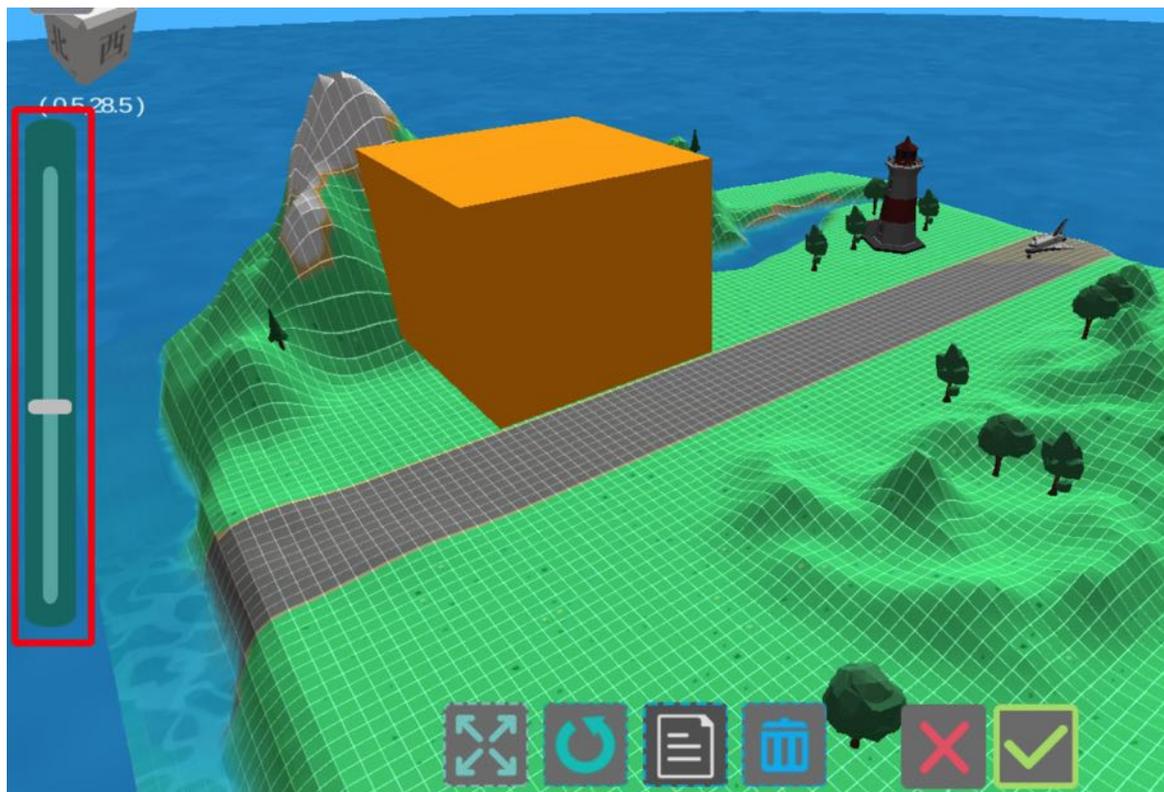
1、放置触发器



2、放置触发器，尽可能做的大一些



## 步骤三：设置触发器



3、调整位置和高度



4、点击触发器，设置参数，激活触发器

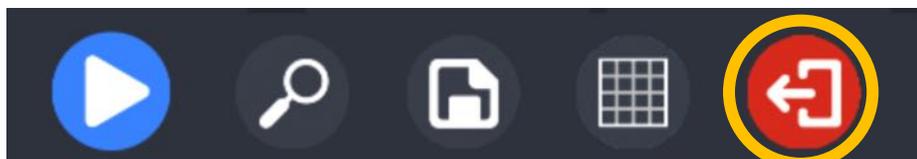
## 步骤三：设置触发器



- 5、在“侦测”分类中找到“当碰到触发器”积木。
- 6、在属性列表中找到已设置的触发器属性“1”
- 7、运行脚本，查看触发器是否起效

## 退出-点评

点击**右下方**的**退出按钮**，返回课程选择界面。点击课程下方**作品点评按钮**，看看谁的作品更完善吧！



这是一个神奇的世界

# 太空飞创 第四课

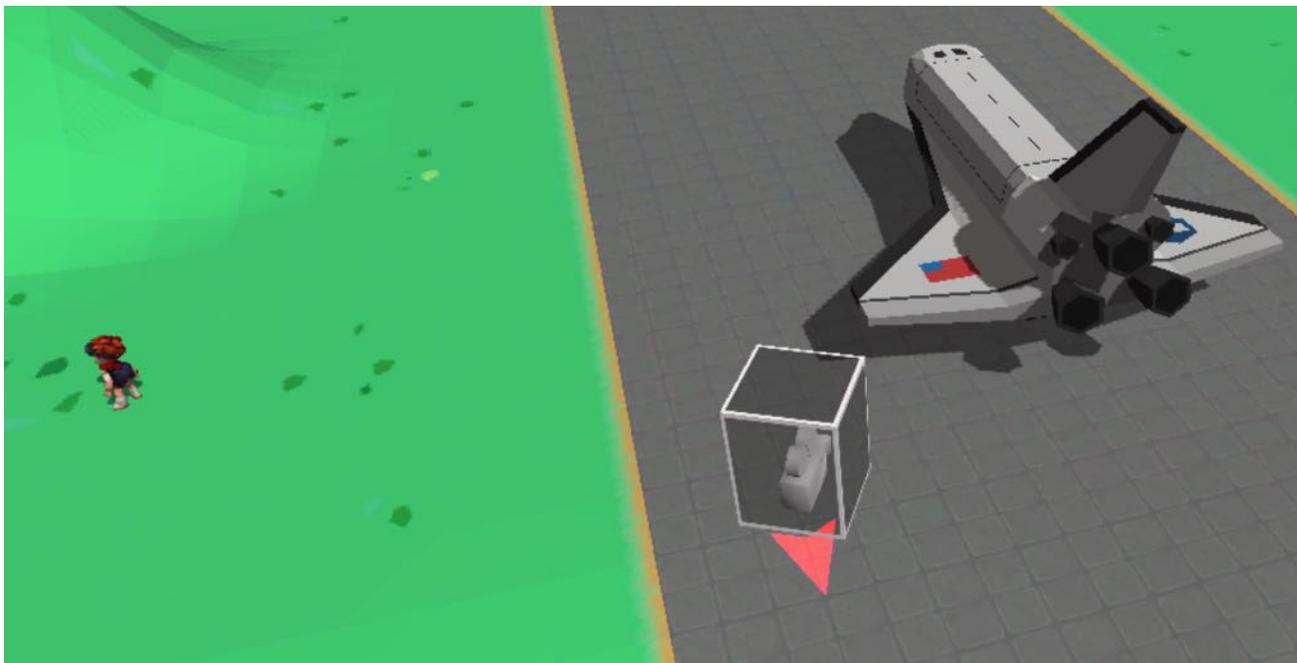
教师：

小组：

## 学习目标

- 1、认识“摄像机”。
- 2、使用“摄像机”控制积木。

# 目标

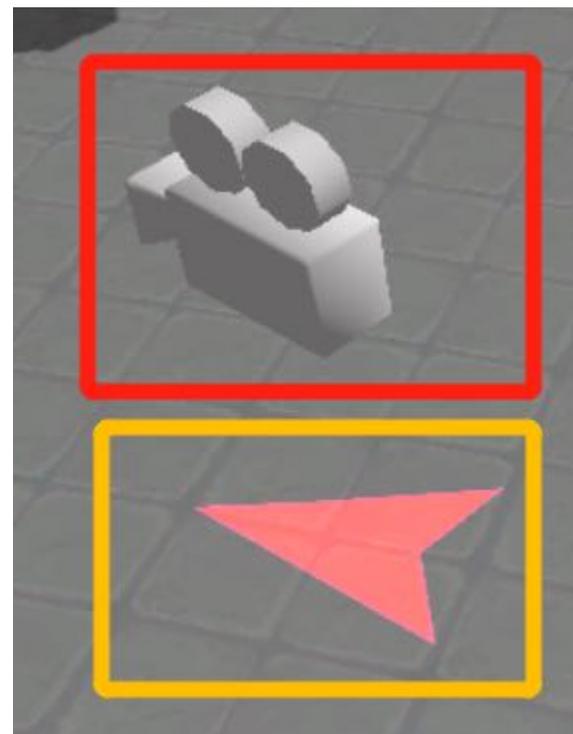


## 实现效果

通过摄像机拍摄整段动画效果。实现注视拍摄、镜头主切换、跟随拍摄等效果。

# 步骤一：场景设计

## 放置摄像机



◀ 镜头

◀ 方向标

# 步骤二：控制摄像机

摄像机

- 摄像机升高 5 米（只在摄像机上起效）
- 摄像机以 5 的速度升高 5 米（只在摄像机上起效）
- 摄像机跟随自己 不跟随旋转
- 摄像机停止跟随
- 摄像机注视自己
- 摄像机停止注视
- 向 向前 移动 5 米（只在摄像机上起效）
- 以每秒 5 米的速度向 向前 移动 5 米（只在摄像机上起效）
- 向 向上 旋转 5 度（只在摄像机上起效）
- 摄像机地标向左转（只在摄像机上起效）
- 摄像机地标向右转（只在摄像机上起效）

摄像机程序分为：  
**自主控制** 与 **非自主控制**

## 步骤三：让角色控制摄像机

### 如何让摄像机镜头在角色间切换？

使用广播消息积木，让摄像机在两个角色间切换



The image shows a Scratch script for a character named Cody. The script starts with a 'When clicked' event, followed by 'Camera looks at self', 'Play animation walk', 'Move 5 meters forward', 'Play animation wave', 'Say "Hello, I'm Cody, welcome aboard Zimo Aerospace's spaceship."', 'Play animation idle', 'Wait 3 seconds', 'Play animation walk', 'Turn 180 degrees left in 1 second', and 'Move 50 meters'. A 'When Cody touches Spaceship' event triggers 'Camera stops looking', 'Stop moving', 'Play animation idle', 'Wait 1 second', and 'Hide'. Finally, a 'Broadcast message "Take off"' block is shown at the bottom.

男孩的脚本

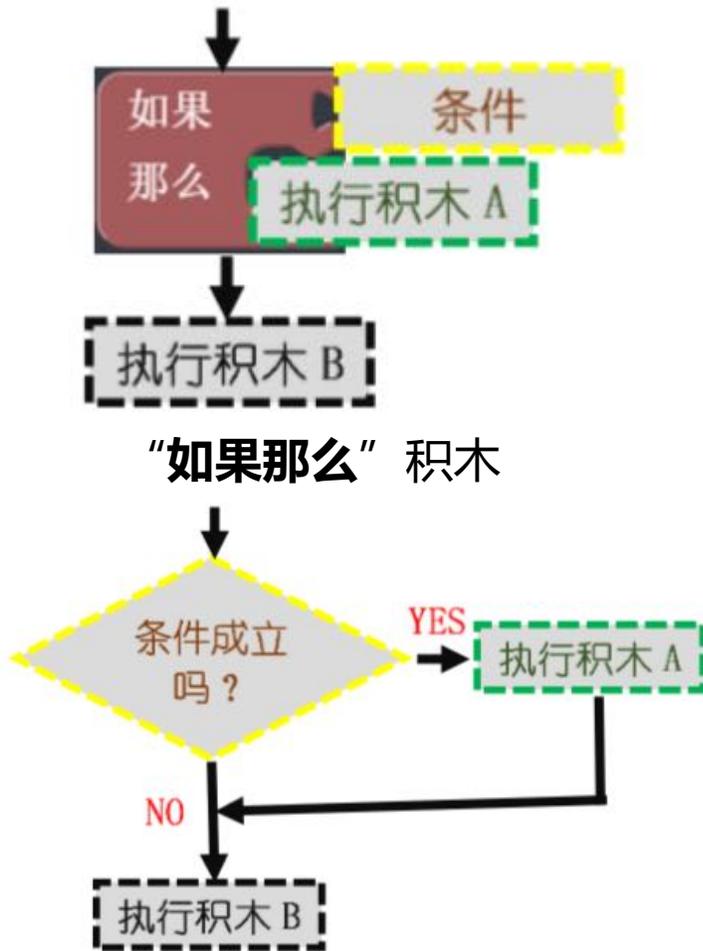


The image shows a Scratch script for a spaceship. It features an 'If-then' block where receiving the 'Take off' message triggers 'Camera follows self', 'Follow rotation', and 'Move 999 meters forward at 15 meters per second'. There are two 'When triggered' events: one with 'Trigger attribute 2' that causes the spaceship to 'Turn 45 degrees up in 1 second', and another with 'Trigger attribute 1' that causes it to 'Turn 45 degrees left in 1 second'.

飞船的脚本

# 步骤四：为飞船编程

如何让飞船判断是否收到消息？  
使用**如果那么**积木让素材判断执行积木的条件



## 步骤四：为飞船编程

使用**如果那么**积木和**收到消息**积木，判断是否收到“危险”广播，执行后续积木。



飞船的脚本

## 退出-点评

点击**右下方**的**退出按钮**，返回课程选择界面。点击课程下方**作品点评按钮**，看看谁的作品更完善吧！

