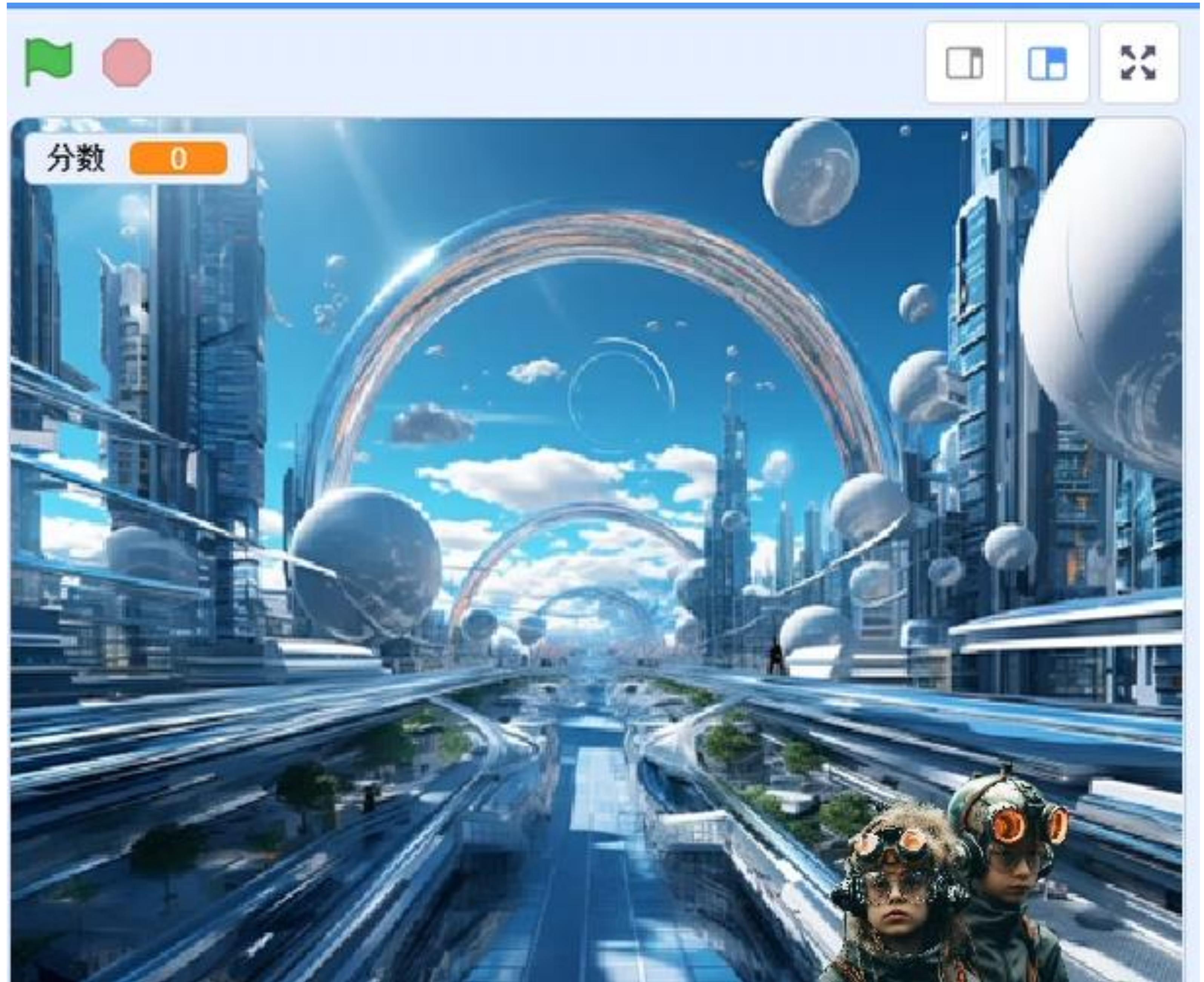


AI辅助创作——案例制作

AI辅助创作

案例制作



本节课的主要内容包括：

- 赋予身份
- 应用软件
- AI准备相关知识

• 赋予身份

- 前端工程师
- 工业设计师
- 金融分析师
- 音乐家
-
- 马斯克
- 巴菲特
- 迪特·拉姆斯
- 梅西
- 霉霉
- 马化腾
-

• 应用软件

- Midjourney
- Scratch
- Python
- processing
- Cubase
- Logic
-

• AI准备相关知识



抱歉，我无法实时访问外部网站或进行深度学习，但我有关于Smashing和Scratch的基础知识，可以帮助您制作一个专业级别的Scratch项目。



Scratch是一款面向初学者的可视化编程环境，主要用于创建游戏、动画、互动故事等。虽然它是针对初学者和编程初学者设计的，但你仍然可以用它创建相对复杂和专业的作品。

进阶技巧和方法

1. **使用克隆**: 克隆是复制精灵的一种方式。这使您无需手动创建相似的多个精灵。
2. **自定义积木**: 你可以创建自己的积木（函数），以简化复杂的逻辑。
3. **消息与广播**: 通过使用“广播消息”和“当我接收到消息”来使不同的精灵或代码块进行通信。
4. **变量与存储数据**: 使用变量来存储和操作数据。Scratch也支持列表，这是一种更高级的数据结构。
5. **更复杂的逻辑和循环**: 除了基础的“如果”、“那么”语句外，还有更复杂的逻辑侵犯和循环结构。
6. **利用背景**: 您可以改变背景来模拟场景转换或游戏级别。
7. **音频与视觉效果**: 利用高质量的图像和音频来增加您作品的专业性。
8. **实时互动**: 利用触摸、键盘、鼠标等输入方法，使你的作品更具互动性。

项目建议

1. **互动故事**: 创建一个多线程故事，让用户根据自己的走向选择不同的剧情。
2. **复杂游戏**: 除了基础的赛车或射击游戏，尝试制作更复杂的策略或角色扮演游戏。
3. **教育软件**: 制作一个能够帮助人们学习复杂概念或技能的交互教育软件。
4. **模拟器**: 创建一个现实世界的模拟器，比如天气模拟、交通模拟等。
5. **艺术与音乐**: 利用Scratch的图形和声音能力，创造动态的视觉艺术或音乐作品。

YU

好的，我希望你把每一个编程细节都能够足够流畅，以确保故事角色和画面转场能够足够流畅和自然

• 设定要求

- 角色
- 画面
- 故事情节
- 编程细节
-
- 流畅度
- 画面尺寸
- 分辨率
- 色彩范围
- 音域
-

YU

我们先设想一个复杂的故事，让这个作品能够足够丰富的表演出来，你认为接下来哪些主题能够让学生产生共鸣呢？



当然，选择一个能够与学生产生真诚的主题是非常重要的。下面是一些可能引起真诚的主题：

1. **环境保护**：随着环境问题越来越受到关注，这个主题可以让学生更多地了解如何保护地球。
2. **社交媒体与健康**：然而，心理学生大多数时间都在使用当代社交媒体，这个主题可以探讨它对心理健康的影响。
3. **多元文化与对抗性**：探索不同的文化和活动，促进对抗和多样性。
4. **未来职业与技能**：针对未来就业市场和必备技能进行探索。
5. **学术压力与应对策略**：这是大多数学生普遍面临的问题。
6. **家庭**：家庭是每个人成长过程中非常重要的一部分，这个主题可以探讨家庭成员间的理解之道。
7. **科技与伦理**：随着科技的快速发展，伦理问题也越来越多，特别是关于人工智能、数据隐私等。
8. **公民责任与社会正义**：在当前的社会和政治环境中，这个主题可能会引起学生的高度关注。

故事概念

假设我们选择“环境保护”作为主题，故事可以围绕一群学生展开，他们在在一个名为“绿色使命”的项目中尝试解决当地的环境问题。这些学生可以来自不同的文化和背景，拥有不同的技能和兴趣。他们不仅需要学习如何合作，还需要了解和应用科学知识来解决具体的环境问题。

故事里的关键要素：

1. 角色：

- Emily (团队领导, 优秀的组织和计划)
- Raj (技术高手, 熟练编程和数据分析)
- Sara (环境科学家, 了解环境问题和解决方案)
- Tom (艺术家, 负责设计与媒体传播)

2. 情节点：

- 项目介绍及团队组建
- 问题识别 (例如, 当地湖泊的污染问题)
- 研究和数据收集
- 方案设计与实施
- 结果与期待

3. 转场：

- 学校教室 (项目介绍)
- 湖泊现场 (收集数据)
- Raj巴西 (数据分析和方案设计)
- 湖泊现场 (方案实施)
- 学校教室 (结果展示和反思)

在Scratch中实现这个故事，我们可以利用多个场景 (背景) 和角色 (雪碧) 来丰富的故事内容。你觉得这样的概念怎么样？需要添加或修改表格吗？

YU

我觉得这个概念还不错，接下来这个故事还不错继续丰富，我需要你把每一个环节的角色、
情节、转场都做详细描述，以便于后面的阶梯激励人的故事



非常好！我将尝试为每个阶段提供更多的细节。



1. 项目介绍及团队组建

场景 (背景)

- 学校教室：背景可以包括一块黑板、几张桌子和椅子，以及一些学习用品。

角色 (雪碧)

- Emily**：正式穿着，手持一个文件夹。
- Raj、Sara、Tom**：穿着休闲装，看起来很有趣。

情节

- 艾米莉站在教室前沿，介绍“绿色使命”项目。
- Raj、Sara、Tom**进入教室，文学项目表示兴趣。

转场

- 黑色项目上面出现文字或动画，介绍的重要性。

2. 问题识别

- 优：
 - 场景、角色、
 - 情节、转场
 - 要素都具备
- 缺：
 - 场景、角色、
 - 情节、转场
 - 要素都过于简单，无法应用

场景

- 湖泊现场：背景显示湖泊污染严重，有垃圾和污水。

角色

- 所有团队成员都穿着户外服装，并携带相应的调查工具。

情节

- 团队到达现场，**Sara**用专业知识解释了现场的环境问题。
- **艾米丽**组织大家进行现场数据收集。

转场

- 摄像头“切换”到一些具体的以太网，例如塑料瓶或化学泄漏。

3. 研究和数据收集

场景

- **Raj的家**：背景是一间装满电子设备和书籍的房间。

角色

- **Raj**坐在电脑前，其他人围坐在他周围。

情节

- **Raj**开始数据分析，用简单的图表和数字解释情况。
- **萨拉**提供科学背景信息。

转场

- 屏幕上显示一些数据图表和重要的数据点。

4. 方案设计与实施

场景

- 湖泊现场：**背景同上。

角色

- 所有团队成员，现在都携带了实施方案所需的工具和材料。

情节

- Emily**和**Sara**指导团队如何实施解决方案。
- 汤姆用摄像头记录整个过程，并用艺术手段呈现。

转场

- 观众可以看到湖泊因污染状态逐渐变得更加清洁。

情节

- Emily**进行项目总结。
- Raj**和**Sara**展示数据和结果。
- 汤姆展示他制作的视频或艺术作品。

转场

- 黑板或屏幕上显示“项目成功”或“感谢”等字样。

这样的设置和细节是否满足您的需求？还有其他方面您希望添加或修改的吗？

5. 结果与期待

场景

- 学校教室：**背景同第一房间。

角色

- 所有角色，都穿着稍微正式的服装。

的丰富，后续做删减也可以的

场景一：项目介绍和团队组建

背景

- 我们首先看到一个典型的学校教室：坚实的地板，绿色的黑板，以及排列整齐的桌椅。白色的屏幕下方写着“绿色使命”。

开场

- 艾米丽走到黑板前，她穿着一件带领带的白色衬衫，手里拿着一个大红色的文件夹。她清了清嗓子，开始讲话：“大家好，我是艾米丽，欢迎参加‘绿色使命’。这是一个探索和解决环境问题的项目。我们需要各种技能和背景的人加入。”

转场和加入

- 黑色平台浮现出一些数字和图表，地球温度上升和海平面上升等环境问题。
- 拉杰、莎拉、汤姆走进教室，他们的目光都流露出了浓厚的兴趣。
 - Raj穿着一件科技感很强的T恤，胸前有一个小机器人的图案。
 - 萨拉穿着舒适的户外装备，戴着一顶帽子。
 - 汤姆拿起一件T恤和一面，手里拿着一个画板。

场景二：问题识别

背景

- 转至一个湖泊的现场。湖泊被各种垃圾包围，一些死鱼漂浮在水面上。

动作

- 莎拉站在湖边，用一只手拿起一个塑料瓶：“看，这就是我们要解决的问题。这个湖泊是整个社区的水源，但现在却被污染了。”
- 艾米丽则忙着给每个人分发一份调查表和工具，说：“好，我们需要收集一些样本和数据。”

转场

- 镜头切换至Raj用数码相机拍摄垃圾，Tom则用水彩画下这个场景，他的画风污染看起来非常触目惊心。

这里只是一个开始，我可以添加继续更多细节和初始。如何，这个故事的开头你觉得怎么样？需要做哪些调整吗？



非常好，让我们丰富的继续这个故事。



场景三：研究和数据收集

背景

- 场景转至Raj的家，这里充满了科技的波兰。墙壁上贴满了各种编程语言的海报，书架上摆满了各种科技书籍和小型机器人。

动作

- 拉吉坐在一台高配置的电脑前，屏幕上显示着一系列复杂的数据图表。他看起来非常专注：“这里的质量数据是令人震惊的。有超过6种重金属超标。”
- 莎拉拿出一本厚重的环境科学书，指出其中的一段：“重金属可能导致各种健康问题，包括神经系统损伤和癌症。”

转场

- Emily用平板电脑展示了一个动态PPT，内容包括：为什么我们应该关心这个问题，以及大家可以如何共同解决这个问题。
- 汤姆用他的画板快速画出了一些概念草图，比如有儿童、鱼类和树木都因污染而受苦。

场景四：方案设计与实施

背景

- 场景再次回到了那个污染严重的湖泊。

动作

- **艾米丽**从一个大背包里拿出了一些清洁工具：长手套、垃圾袋、网子等，并开始指挥：“Raj和Sara负责水样分析，Tom你继续记录，我来组织大家收集垃圾。”
- **Sara**用一只特制的网兜住了一些水样，然后递给Raj：“这些样本需要快速分析，时间就是生命。”

转场

- **汤姆**一定会从不同的角度记录下这一切。他在录像中加入了一些动画效果，比如一条鱼突然“活”了过来，然后游到屏幕上写着：“请保护我。”

场景五：结果与期待

背景

- 我们再次回到学校的教室，这次教室里有一个投影仪和一块白色的展板。

动作

- **艾米丽**站在前面，用背光切换PPT：“经过我们的努力，湖泊的污染有了明显的改善，但还不够。”
- **Raj**和**Sara**各自拿着一台iPad，展示了对比的数据图表。
- **汤姆·奥斯**将和编辑的视频投影到墙上，全场观众都被吸引了。

转场

- **艾米莉**走到黑板前，写下四个大字：“未完成待续”，然后回头看着大家：“这只是开始，保护环境需要我们持续的努力。”

YU

我认为在讲完每个小段故事后，可以将这一部分的故事用scratch的积木编程来进行工具图标描述



当然，把故事转化为Scratch项目确实是一个预处理的过程。由于Scratch是一个图形化编程工具，我无法直接创建代码，但我可以描述应该使用哪些积木来实现这些故事部分。



场景一：项目介绍和团队组建

Scratch积木组合：

- 使用“当绿旗被点击”积木开始整个故事。
- 使用“切换背景到【学校教室】”来设定场景。
- 使用“创建角色【Emily】”并让她走到黑板前。
- 使用“说出【大家好，我是Emily，欢迎参加‘绿色使命’。】”积木让艾米丽开始介绍。

转场

- 利用“等待【1】秒”积木来给时间展示黑板上的数据。
- 使用“克隆角色【Raj, Saza, Tom】”并设置他们的最终财产和服装。

场景二：问题识别

Scratch积木组合：

- “切换背景到【湖泊现场】”来改变场景。

场景三：研究和数据收集

Scratch积木组合：

- “切换背景到【Raj的家】”
- 使用“更改【变量】的值”来模拟 Raj 来分析数据。

转场

- 使用“显示变量【环境数据】”来提交收集的数据。
- 使用“广播消息【下一场景】”来进行场景转换。

以上的描述是否能够帮助您更好地理解如何使用Scratch积木来实现这个故事？如果有任何问题或需要更多细节，请告诉我。

YU

因为我们要打造一个全新的故事体系，所以每一个画面和角色都需要我们自己制作，我计划用中途这张图片生成软件来制作全新的图像，我希望你在接下来描述场景和角色的时候把他们的图片生成关键词描述出来

Midjourney



当然，我可以为您在每个场景和角色描述中添加图片生成的关键词。这些关键词可以用于在中途或其他类似的图片生成软件中生成所需的图像。



场景一：项目介绍和团队组建

图片关键词生成：

- **背景**：“教室、细腻地板、绿色黑板”
- **Emily**：“女性、白衬衫、领带、红色文件夹”

Scratch积木组合：

- ...

转场

- **Raj**：“男性、科技T恤、小机器人图案”
- **Sara**：“女性、户外装备、棒球帽”
- **Tom**：“男性、点击T恤、绘图、画板”

场景二：问题识别

图片关键词生成：

- **背景**：“湖泊、垃圾、死鱼”
- **Sara**：“女性、户外装备、包装帽、塑料瓶”

Scratch积木组合：

- ...

转场

- **黑板图表**：“地球温度图表, 海平面趋势图表”

场景三：研究和数据收集

图片关键词生成：

- **背景**：“高科技房间、编程海报、书架、小机器人”
- **Raj**：“男性、科技T恤、电脑、数据图表”

Scratch积木组合：

- ...

转场

- **环境书**：“厚重, 环境科学书, 开放页面”

场景四：方案设计与实施

图片关键词生成：

- **背景**：“湖泊、垃圾、清洁工具”
- **Emily**：“女性、白衬衫、领带、大背包、清洁工具”

Scratch积木组合：

- ...

转场

- **iPad 图表**：“iPad、数据图表、前后对比”

场景五：结果与期待

图片关键词生成：

- **背景**：“教室、投影仪、展板”
- **Emily**：“女性、白衬衫、领带、明亮”

Scratch积木组合：

- ...

转场

- **黑板字**：“未完待续”

YU

我们先从场景—开始吧创作吧，**我需要你生成以下内容：故事剧情、场景或角色生成关键词、编程积木，每个部分答案不低于300字**



当然，我的描述将尝试将各个方面都详细地进行描述。



场景一：项目介绍和团队组建

故事情节 (故事情节)

在一个普通的周五下午，学校教室里聚集了一群热情高涨的学生。他们是“绿色使命”的志愿者，是一个致力于解决环境问题的学生组织。艾米丽是这个组织的创始人，她自然而然地走到黑板前，准备介绍新的项目。艾米丽表示，最近她在社交媒体和新闻中看到了令人惊叹的关于地球温度上升和海洋平面上升的信息，觉得作为学生，他们有责任和能力去做点什么。Emily 打开了一个 PPT，上面展示了一系列关于环境损伤的数据和图表。现场的还有几个关键角色：Raj 是编程高手，Sara 是户外活动爱好者，Tom 是视觉设计天才。Emily 表示，他们可以联手创建一个跨学科的解决方案，然后实施。

图片关键词生成 (Image Generation keywords)

- **背景：**“教室，细腻的地板，绿色的黑板，聚集的学生”
- **Emily：**“女性、白衬衫、领带、红色文件夹、激情、自信”
- **黑板和PPT：**“环境恶化，地球温度，海平面，数据图表”

图片关键词生成 (Image Generation keywords)

- **背景:** “教室, 细腻的地板, 绿色的黑板, 聚集的学生”
- **Emily:** “女性、白衬衫、领带、红色文件夹、激情、自信”
- **黑板和PPT:** “环境恶化, 地球温度, 海平面, 数据图表”

Scratch编程积木 (编程积木)

1. **启动脚本:** 使用“当绿旗被点击”积木作为项目的起点。
2. **场景设置:** 使用“切换背景到 [教室背景]”积木来设置开始场景。
3. **角色出场:**
 - 使用“创建角色 [Emily]”和“移动角色 [Emily] 到 [x, y]”积木, 让艾米丽走到黑板前。
 - 使用“创建角色 [Raj, Sara, Tom]”和“移动角色 [Raj, Sara, Tom] 到 [各自的x, y]”积木, 分别让他们站在教室的不同位置。
4. **对话:**
 - 使用“说出 [大家好, 我是Emily。]”并“等待 [2]秒”积木让Emily开始介绍。
 - 使用“广播消息 [显示PPT]”积木, 并在收到消息后使用“切换背景到 [PPT背景]”积木。
5. **数据和图表:**
 - 使用“创建角色 [数据图表]”积木来添加数据图表的角色。
 - 使用“移动角色 [数据图表] 到 [x, y]”积木, 将数据图表角色移动到屏幕中央。
6. **角色互动:**
 - 使用“当收到消息 [显示PPT]”积木, 让Raj, Sara, Tom角色发表简短评论。
 - 例如, Raj 可以说: “这些数据看起来非常严重。” Sara 可以说: “我们必须立即采取行动!” Tom 可以说: “我可以设计视觉元素来帮助传播。”

以上是场景的各个方面, 是否满足您的需求? 如果有任何更改或添加的需求, 请随时告诉我。



当然, 以下是场景二至场景五的详细描述。



场景二：问题识别

故事情节 (故事情节)

一群学生在湖泊边集结。这里是他们社区的一部分, 但是近几年湖泊的污染问题越来越严重。莎拉走到前面, 拿起塑料瓶说: “大家看, 这就是我们要解决的问题。”Raj用手机拍下这一刻, 而Tom则用速写纸笔记下面的场景。Emily说: “我们要在周末内解决这个问题。”

图片关键词生成 (Image Generation keywords)

- **背景:** “湖泊、垃圾、死鱼”
- **Sara:** “女性、户外装备、包装帽、塑料瓶”

Scratch编程积木 (编程积木)

1. **场景转换:** 使用“**切换背景到【湖泊背景】**”积木。

2. **角色行动:**

- 萨拉走向前面并拾起塑料瓶。使用“**移动角色【Sara】到【x, y】**”和“**更改【Sara造型】到【拾取塑料瓶】**”积木。
- Raj用手机拍摄, 使用“**播放声音【相机快门】**”积木。
- 汤姆用速写纸笔记, 使用“**更改【Tom造型】到【速写】**”积木。

3. **对话:**

- 用“**说出【这就是我们要解决的问题】**”积木让萨拉说话。
- 艾米丽说: “我们要在本周内解决这个问题。”使用“**说出【我们要在两周内解决这个问题】**”积木。

场景三：研究和数据收集

故事情节（故事情节）

回到Raj的家中，Raj坐在电脑前，开始对收集来的环境数据进行分析。他找到了水质恶化的几个可能原因，并计划进行进一步的调查。

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“高科技房间、编程海报、书架、小机器人”
- **Raj**：“男性、科技T恤、电脑、数据图表”

Scratch编程积木（编程积木）

1. **场景转换**：使用“切换背景到[Raj的家]”积木。
2. **角色行动**：使用“移动角色[Raj]到[x, y]”和“更改[Raj造型]到[电脑前]”积木。
3. **数据展示**：使用“创建角色[数据图表]”和“移动角色[数据图表]到[x, y]”积木。
4. **对话**：用“说出[我找到了水质恶化的几个可能原因]”积木让Raj进行解释。

场景四：方案设计与实施

故事情节（故事情节）

学生们回到了湖泊，带来了清洁工具和其他设备。艾米丽指挥大家按照之前讨论的方案行动。

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“湖泊、垃圾、清洁工具”
- **Emily**：“女性、白衬衫、领带、大背包、清洁工具”

Scratch编程积木（编程积木）

1. **场景转换**：使用“切换背景到[湖泊背景]”积木。
2. **角色行动**：使用“移动角色[所有角色]到[清洁位置x, y]”和“更改[所有角色造型]到[清洁工具]”积木。
3. **对话**：用“说出[按照方案行动!]”积木让艾米丽进行指挥。

场景五：结果与期待

故事情节（故事情节）

回到教室，艾米丽用投影仪展示了实现对比数据的方案，大家都为之振奋。

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“教室、尺寸地板、绿色黑板、投影仪”
- **Emily**：“女性、白衬衫、领带、红色文件夹、激情、自信”
- **投影内容**：“对比数据、湖泊照片、清洁后”

Scratch编程积木（编程积木）

1. **场景转换**：使用“切换背景到【教室背景】”积木。
2. **数据展示**：使用“创建角色【投影内容】”和“移动角色【投影内容】到【x, y】”积木。
3. **对话**：使用“说出【这是我们努力的结果！】”积木让Emily展示结果。

这样就应该涵盖场景二至场景五的所有要点。如果您有其他问题或需要进行修改，请随时告诉我。

YU

我还是感觉目前的关键词、人物对话以及积木指令还是相当简单，我要求情节和脚本特别丰富的



当然，我可以为您增加更多的细节和深度。以下是更详细的版本：



场景二：问题识别

故事情节 (故事情节)

一群学生在湖泊边集结，这里是他们社区的一部分。莎拉走到前面，拿起一只被丢弃的塑料瓶，然后转过身来，让所有人都看到。她说：“大家看，这就是我们要解决的问题。”拉吉用他的专业摄影设备捕捉这一刻，准备用这些照片进行社交媒体宣传。汤姆用速写纸记录下环境的详细信息和萨拉的行动，准备用这些素材写一艾米丽说：“我们要在下午解决这个问题，并且要与当地环境组织进行合作。”

图片关键词生成 (Image Generation keywords)

- **背景**：“湖泊、垃圾、死鱼、草地、远方的高楼”
- **Sara**：“女性，户外装备，骑行帽，持有塑料瓶，愤怒与毅力的正面”
- **Raj**：“男性，摄影背心，持有专业摄影设备”
- **汤姆**：“男性、休闲装、笔记本电脑和笔记本”
- **Emily**：“女性、商务便装、手持iPad”

Scratch编程积木 (编程积木)

1. **场景转换:** 使用“切换背景到【湖泊背景】”积木。
2. **角色行动:**
 - 萨拉走向前面并拾起塑料瓶。使用“移动角色【Sara】到【x, y】”和“更改【Sara造型】到【拾取塑料瓶】”积木。
 - Raj用专业摄影设备拍摄，使用“播放声音【专业相机快门】”和“更改【Raj造型】到【拍照动作】”积木。
 - 汤姆用速写纸笔记，使用“更改【Tom造型】到【速写】”和“播放声音【铅笔写字声音】”积木。
3. **对话与思考:**
 - 萨拉说：“这就是我们要解决的问题！”使用“说出【这就是我们要解决的问题！】”积木。
 - 艾米丽说：“我们要在周一内解决这个问题，并且要与当地环境组织进行合作。”使用“说出【我们要在两周内解决这个问题，并且要与当地环境组织进行合作】”积木。
 - Raj心想：“我得把这些照片加速上传到社交媒体。”使用“想【我得把这些照片尽快上传到社交媒体】”积木。
 - 汤姆心想：“这将是一篇震撼的文章。”使用“想【这将是一篇震撼人心的文章】”积木。

那么是否更接近呢您所需要的丰富和深度？如果需要，我可以用同样的方式继续描述后续的场景。

我觉得这个程度是可以的，接下来可以按照这个丰富程度把其他几个场景都生成



当然，让我们继续。



场景三：策划行动

故事情节（故事情节）

学生们聚集在社区中心的大厅里。艾米丽站在黑板前面，旁边放着一个大屏幕投影仪。她展示了关于湖泊污染的数据和趋势。萨拉提出了一些关于垃圾恢复和清理的方案。Raj展示了他拍摄的照片，并表示这将用于社交媒体宣传。Tom提出写一系列的观点文章以引起公众的关注。Emily总结说：“每个人都有任务，之后我们再集合，看看都取得了哪些进展。”

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“社区中心大厅、尺寸地板、投影仪、黑板”
- **Emily**：“女性，商务便装，指向黑板，讲解的姿势”
- **Sara**：“女性、休闲装、坚定、提议的姿势”
- **Raj**：“男性、便装、显示照片、焦点的侧面”
- **Tom**：“男性、休闲装、笔记本前、思考的姿势”

Scratch编程积木 (编程积木)

1. 场景转换: 使用“切换背景到【社区中心大厅背景】”积木。

2. 角色行动:

- Emily走到黑板前, 开始讲解。使用“移动角色【Emily】到【x, y】”和“更改【Emily造型】到【讲解的姿态】”积木。
- Sara站起来提建议, 使用“移动角色【Sara】到【x, y】”和“更改【Sara造型】到【提议的姿态】”积木。
- Raj展示了他的照片, 使用“创建克隆【照片】”和“移动【照片】到【x, y】”积木。
- 汤姆在笔记本前思考, 使用“移动角色【Tom】到【x, y】”和“更改【Tom造型】到【思考的姿态】”积木。

3. 对话与思考:

- 艾米丽说:“这是湖泊污染的最新数据。”使用“说出【这是湖泊污染的最新数据】”积木。
- 萨拉说:“我认为我们可以从回收和清理入手。”使用“说出【我认为我们可以从回收和清理入手】”积木。
- Raj说:“这些照片我会上传到社交媒体。”使用“说出【这些照片我会上传到社交媒体】”积木。
- 汤姆说:“我会写几篇观点文章。”使用“说出【我会写几篇观点文章】”积木。
- Emily总结:“周四后我们再集合, 看进展。”使用“说出【两周后我们再集合, 看进展】”积木。

(以下场景四、五同样的方式描述)

场景四：行动实施

故事情节（故事情节）

周四后，学生们重新聚集在湖泊边。这一次，他们带来了更多的志愿者和工具。Sara和其他志愿者开始清理湖泊垃圾。Raj与一群媒体同行进行实时报道。Tom在旁采访志愿者和居民，准备进行更深入的报道。艾米丽则与当地环境组织的负责人交流，探讨未来可能的合作。

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“湖泊、志愿者、垃圾袋、工具、环保标志”
- **Sara**：“女性、工作服、手套、随身垃圾夹子、动作敏捷”
- **Raj**：“男性、便装、摄影设备、同行记者、实时报道”
- **Tom**：“男性、休闲装、微型录音机、拍摄姿势”
- **Emily**：“女性、商务便装、与环保组织负责人交流、微笑可掬”

Scratch编程积木（编程积木）

1. **场景转换**：使用“切换背景到【湖泊与志愿者背景】”积木。
2. **角色行动**：
 - 萨拉与志愿者清理湖泊，使用“移动角色【Sara】到【x, y】”和“更改【Sara造型】到【清理动作】”积木。
 - Raj与记者进行实时报道，使用“创建克隆【记者】”和“移动【记者】到【x, y】”积木。
 - 汤姆志愿者采访，使用“移动角色【Tom】到【x, y】”和“更改【Tom造型】到【采访动作】”积木。
 - 艾米丽与环保组织负责人交流，使用“创建克隆【环保组织负责人】”和“移动【环保组织负责人】到【x, y】”积木。
3. **对话与思考**：
 - Sara说：“大家加油，我们可以做到！”使用“说出【大家加油，我们可以做到！】”积木。
 - Raj说：“这是对环境有利的重要举措。”使用“说出【这是对环境有益的重要行动】”积木。
 - Tom说：“这将是一次深刻的社会观察。”使用“说出【这将是一个深刻的社会观察】”积木。
 - Emily说：“这只是开始，未来我们还有更多要做。”使用“说出【这只是开始，未来我们还有更多要做】”积木。

场景五：成果展示

故事情节（故事情节）

周四后的社区中心集会，所有的学生和志愿者都在。Emily走到前台，展示了清理行动的成果：湖泊水质改善的数据、Raj拍摄的“前”和“后”的照片以及Tom写的文章。大家都为这次行动的成果而欢呼。

图片关键词生成（Image Generation keywords）

- **背景**：“社区中心大厅、讲台、屏幕、数据图表”
- **Emily**：“女性、商务便装、红色文件夹、激情、自信”
- **展示内容**：“湖泊数据图，‘前’与‘后’的照片，文章标题”

Scratch编程积木（编程积木）

1. **场景转换**：使用“切换背景到【社区中心讲台背景】”积木。
2. **角色行动**：
 - 艾米丽走到前台并展示文件，使用“移动角色【Emily】到【x, y】”和“更改【Emily造型】到【展示文件】”积木。
 - 创建数据图和照片的克隆，使用“创建克隆【数据图】”和“移动【数据图】到【x, y】”积木。
3. **对话与思考**：
 - Emily说：“这是我们努力的成果，让我们一起为更好的未来继续努力！”用“说出【这是我们努力的成果，让我们一起为更好的未来继续努力！】”积木。

我想继续做一个积分收集之类的小游戏，你知道怎么用scratch做出这样的游戏吗？



当然，在Scratch中制作一个积分收集类的小游戏是比较简单的。下面是一个制作积分收集游戏的大致步骤，您可以根据需要进行修改和扩展。

游戏概念

玩家控制一个在屏幕上移动，以收集屏幕上出现的积分角色项目。每收集一个，得一分。可以设置时间限制，时间结束后，游戏结束。

步骤

1. 创造角色和背景

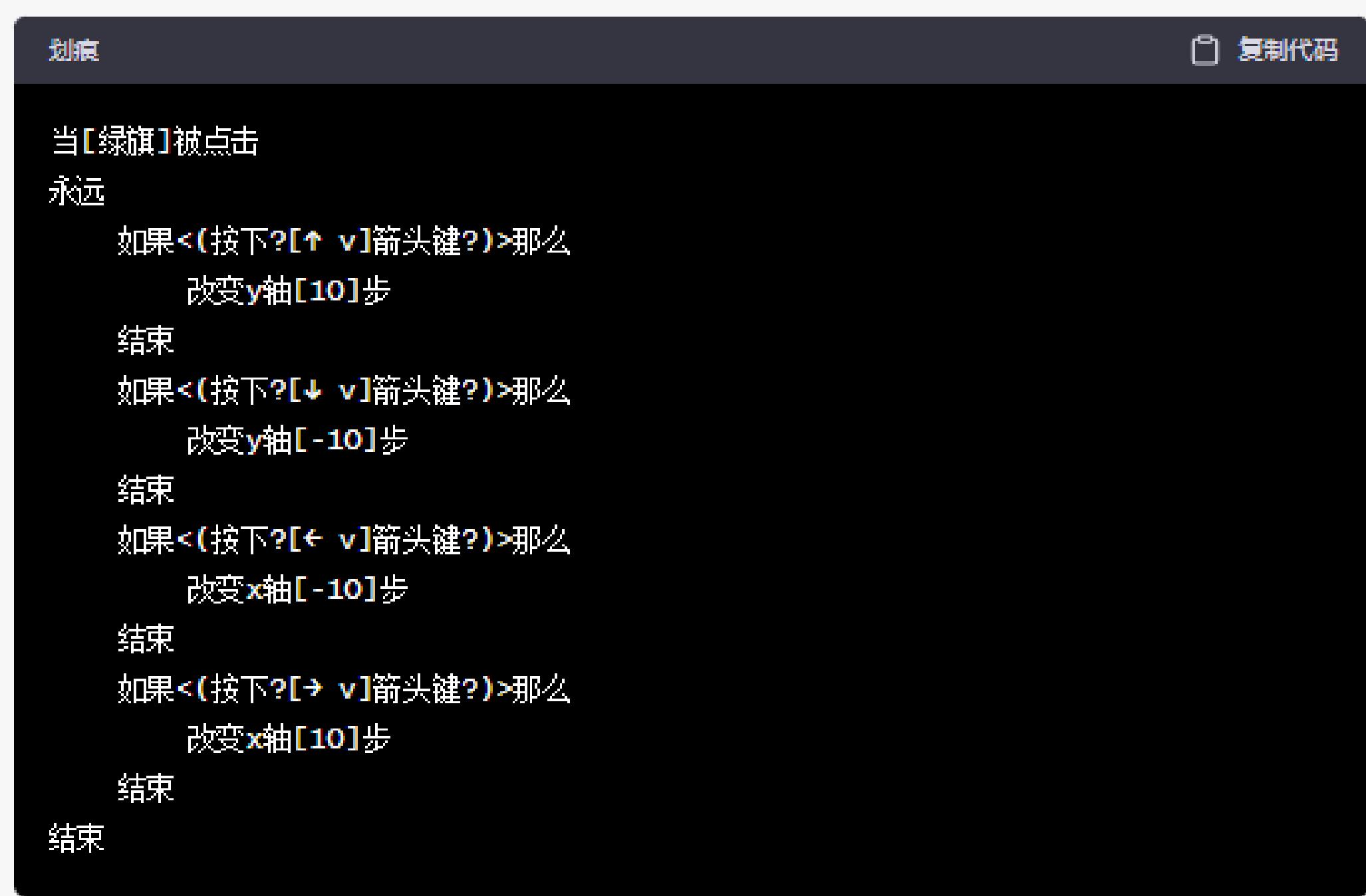
1. 角色(Sprite)：可以是玩家的角色，比如一个小人或动物。
2. 背景 (Backdrop)：游戏进行的场地。
3. 积分物品(精灵)：玩家要收集的物品，例如金币或水果。

2. 编程积木

角色(Sprite)的积木

1. 控制：使用方向键让角色移动。

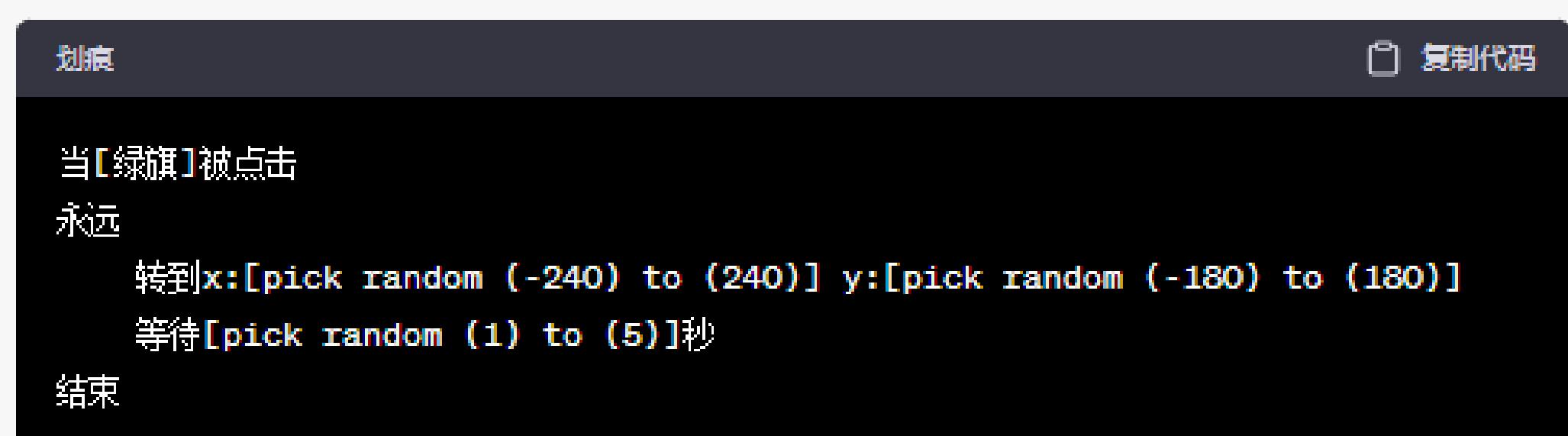
1. 控制：使用方向键让角色移动。



```
当【绿旗】被点击
永远
  如果<(按下?【↑ v】箭头键?)>那么
    改变y轴【10】步
  结束
  如果<(按下?【↓ v】箭头键?)>那么
    改变y轴【-10】步
  结束
  如果<(按下?【← v】箭头键?)>那么
    改变x轴【-10】步
  结束
  如果<(按下?【→ v】箭头键?)>那么
    改变x轴【10】步
  结束
结束
```

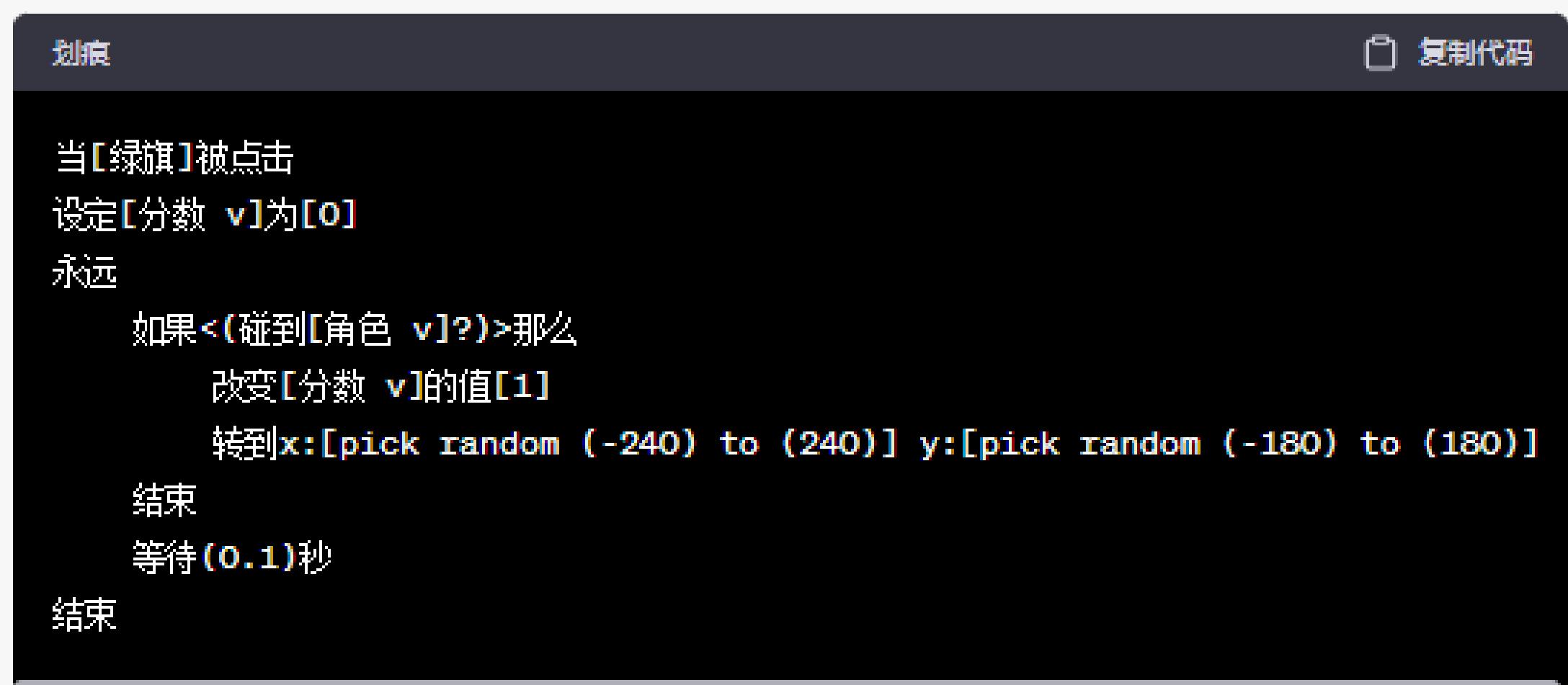
积分物品(Sprite)的积木

1. 随机出现：让积分项目在屏幕上随机出现。



```
当【绿旗】被点击
永远
  转到x:【pick random (-240) to (240)】 y:【pick random (-180) to (180)】
  等待【pick random (1) to (5)】秒
结束
```

1. 积分计算：当触碰角色积分项目时，积分+1。



```
当【绿旗】被点击
设定【分数 v】为【0】
永远
  如果<(碰到【角色 v】?)>那么
    改变【分数 v】的值【1】
    转到x:【pick random (-240) to (240)】 y:【pick random (-180) to (180)】
  结束
  等待【0.1】秒
结束
```

设置时间和游戏结束

1. 设置时间限制：您可以设置一个时间指示器，例如60秒，当时间到了后游戏结束。
2. 游戏结束：当时间到后，显示游戏得分，并可以停止所有脚本。

3. 调试与优化

最后，您运行游戏，检查是否存在bug或其他问题，对文艺游戏进行相应的优化，如调整角色和积分项目的大小、速度等。

这样一来，一个基础的积分收集类游戏就制作完成了。如果您想要更多的功能，例如增加敌人、障碍物、多级别等，可以继续加入更多的角色和脚本来丰富游戏。

我觉得这个思路很对，要以这个逻辑为基础，现在找到背景和角色换成全新的故事，你需要帮我做一个片头和游戏，请把故事情节、转场、对话、生成相关背图和角色图的中途指令和进入游戏后积木指令，请全面叙述，保证流畅度和缺陷



片头

情节

让我们设想电影头以一座繁华而神秘的未来都市作为开场，都市中的居民都是各种奇异的生物，他们和人类和平共处。电影头会绘画主角走进这座城市，遇到一些新的朋友，这些朋友都有各种超能力。

转场

我们可以用淡入淡出或侧滑来场景进行变换，例如，从都市大门到市中心，再到主角的新家。

对话

1. 主角：“哇，这里是全新的世界！非常有趣的生物！”
2. 朋友A：“你好，我是这座城市的居民，可以变成任何物体。”
3. 朋友B：“我有飞翔的能力，可以带你飞到任何地方。”

MidJourney 指令

1. 生成背景图：`generate_image("未来都市 夜景 建筑 灯光")`
2. 生成主角图：`generate_image("年轻人 探险者 未来服饰")`
3. 生成好友A图：`generate_image("异形生物 变形能力")`
4. 生成好友B图：`generate_image("翅膀 生物 飞翔")`

游戏

概念

在都市中，主角和朋友们一起收集能量物体来增强自己的能力。玩家需要控制主角忽略障碍物，收集飞来的能量物体。

积木指令

1. 主角控制：

划痕

□ 复制代码

当【绿旗】被点击

永远

如果<(按下?【↑ v】箭头键?)>那么
 改变y轴[10]步

结束

如果<(按下?【↓ v】箭头键?)>那么
 改变y轴[-10]步

结束

如果<(按下?【← v】箭头键?)>那么
 改变x轴[-10]步

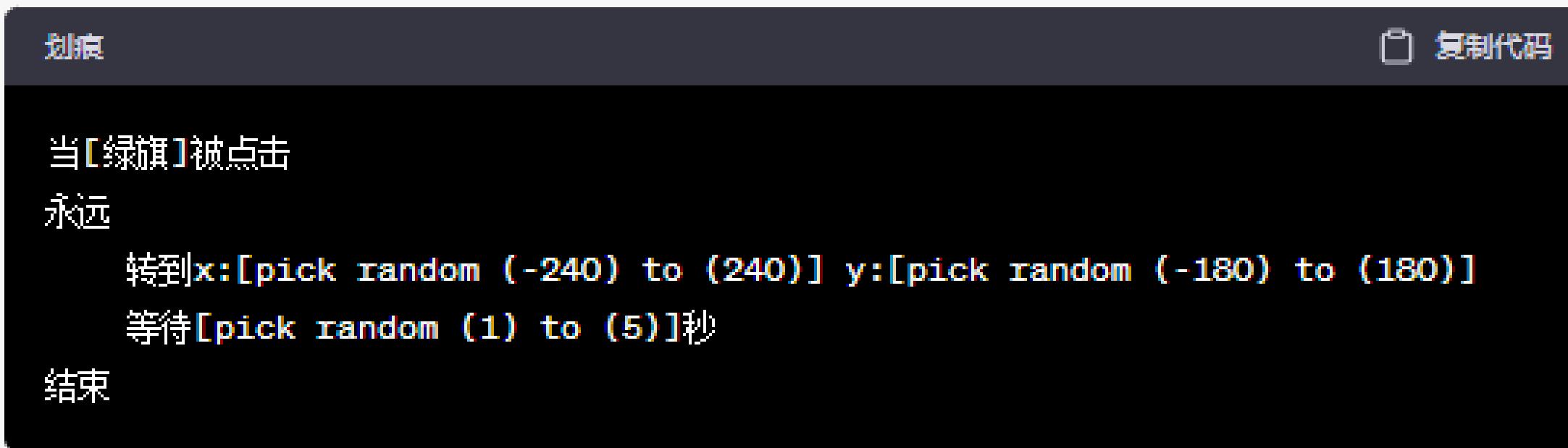
结束

如果<(按下?【→ v】箭头键?)>那么
 改变x轴[10]步

结束

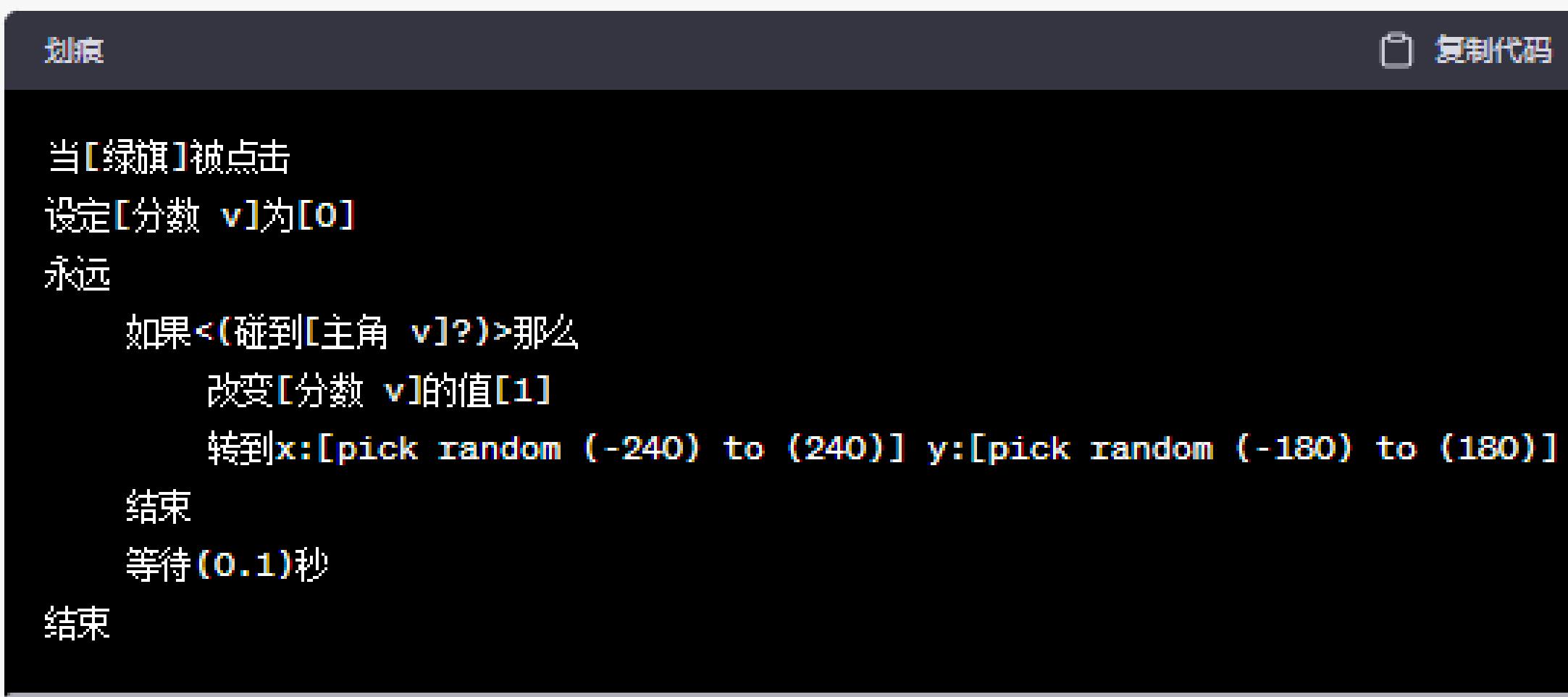
结束

1. 能量物体出现：



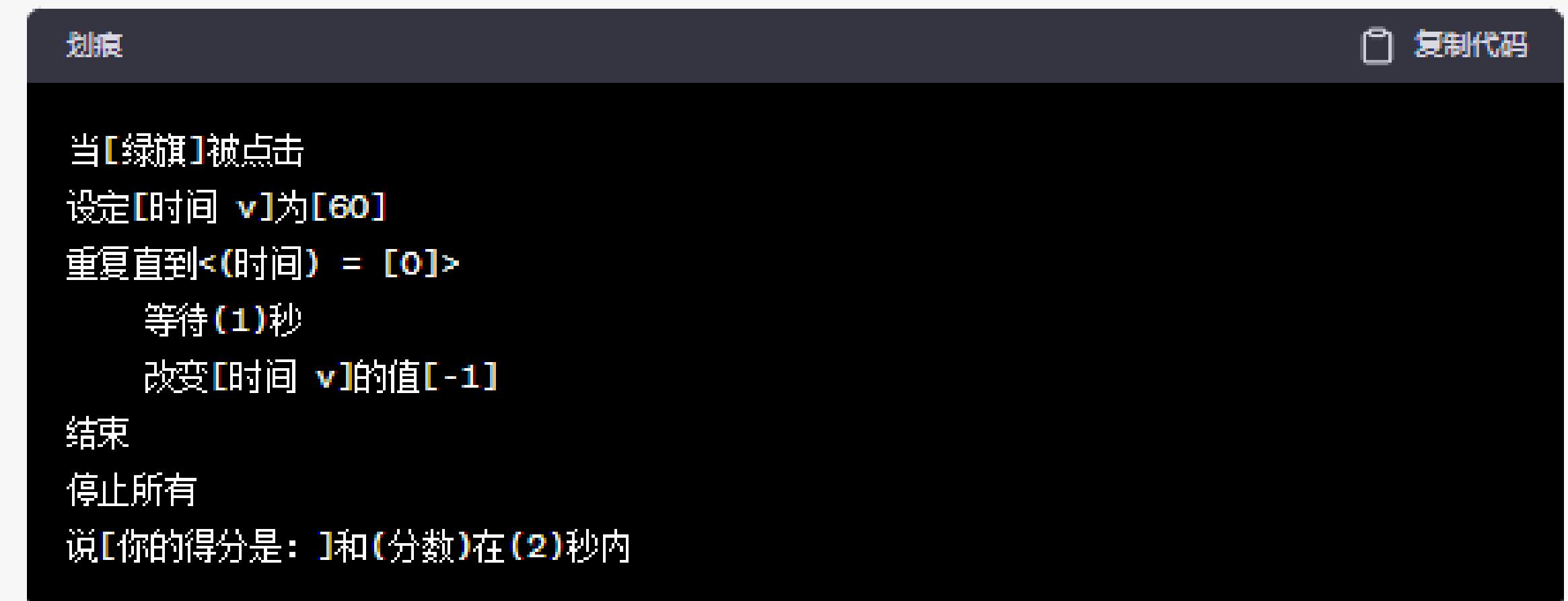
当【绿旗】被点击
永远
 转到x:[pick random (-240) to (240)] y:[pick random (-180) to (180)]
 等待[pick random (1) to (5)]秒
结束

1. 积分与碰撞检测：



当【绿旗】被点击
设定【分数 v】为【0】
永远
 如果<(碰到【主角 v】?)>那么
 改变【分数 v】的值【1】
 转到x:[pick random (-240) to (240)] y:[pick random (-180) to (180)]
 结束
 等待(0.1)秒
结束

1. 游戏结束与得分展示：



当【绿旗】被点击
设定【时间 v】为【60】
重复直到<(时间) = [0]>
 等待(1)秒
 改变【时间 v】的值【-1】
结束
停止所有
说【你的得分是:】和【(分数)】在【(2)】秒内

为了确保画面的流畅性，您可能需要优化积木代码和动画效果，逐步调整和测试以获得最佳效果。

YU

片头的描述指令和对话没有描述，请出来

WU

好的，我会为片头制作一个更详细的描述。每个场景的切换都会伴随着相应的对话和动作，下面是每个场景的指令和对话。

场景一：未来都市大门

- 背景生成指令: `generate_image("未来都市 大门 白天")`
- 主角生成指令: `generate_image("年轻人 探险者 未来服饰")`
- 对话:
 1. 主角: “这座都市看上去好神秘，我要进去看看！”

划痕

当【绿旗】被点击

说【这座都市看起来好神秘，我要进去看看！】在(2)秒内

等待(2)秒

广播【到下一个场景】

□ 复制代码

场景二：市中心

- 背景生成指令: `generate_image("未来都市 市中心 繁华")`
- 主角生成指令: `generate_image("年轻人 探险者 惊讶表情")`
- 对话:
 1. 主角: “哇，这里的建筑和生物都好有趣！”

划痕

□ 复制代码

当我接收到【到下一个场景】

说【哇，这里的建筑和生物都好有趣！】在(2)秒内

等待(2)秒

广播【到下一个场景】

场景三：朋友相遇

- 背景生成指令: `generate_image("未来都市 公园 和平")`
- 主角生成指令: `generate_image("年轻人 探险者 微笑")`
- 朋友A生成指令: `generate_image("异形生物 变形能力")`
- 朋友B生成指令: `generate_image("翅膀 生物 飞翔")`
- 对话:
 1. 朋友A: “你好，我是这座城市的居民，可以变成任何物体。”
 2. 朋友B: “我有飞翔的能力，可以带你飞到任何地方。”
 3. 主角: “真不可思议，我好期待和你们一起探索这座城市！”

划痕

□ 复制代码

当我接收到【到下一个场景】

说【你好，我是这座城市的居民，可以变成任何物体。】在(2)秒内

等待(2)秒

说【我有飞翔的能力，可以带你飞到任何地方。】在(2)秒内

等待(2)秒

说【真不可思议，我好期待和你们一起探索这座城市！】在(2)秒内

等待(2)秒

广播【到下一个场景】

四场景：主角新家

- **背景生成指令：**`generate_image("未来都市 居民区 夜晚")`
- **主角生成指令：**`generate_image("年轻人 探险者 高兴")`
- **对话：**
 1. **主角：**“**这是我在这座都市的新家，我要好好安顿一下，准备开始新的生活和冒险！**”

划痕

□ 复制代码

当我接收到【到下一个场景】

说【这是我在这座都市的新家，我要好好安顿一下，准备开始新的生活和冒险！】在(2)秒内
等待(2)秒

广播【开始游戏】

这样我们就得到了一个支架更的片头。在此基础上，您可以添加更多的细节，如动画效果、
声音等，以使片头更加有趣。

YU

我觉得描述指令很简单，要更丰富的关键词、风格、场景等等，我觉得每个描述不低于20个词，保持风格统一，并且把刚才要求的东西全部重新整理一遍，可以增加，无法减少



好的，这样确实会使生成图像的更加符合故事情节和风格。这里是更详细的指令和对话：

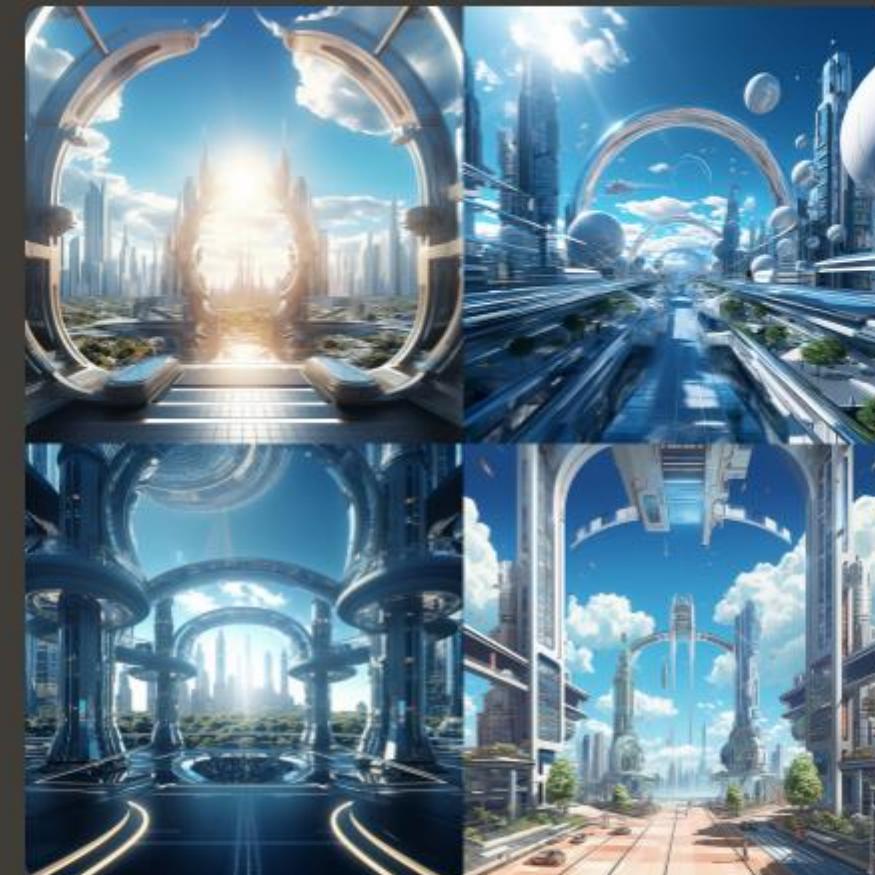


场景一：未来都市大门



Midjourney Bot ✓ 机器人 昨天23:47

Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city - @Yilab (fast)



U1 U2 U3 U4

V1 V2 V3 V4

✓ 机器人 Midjourney Bot Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city - @Yilab (fast) 📸

prompt The prompt to imagine

agini /imagine prompt Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city

划痕

复制代码

当我接收到【到下一个场景】

说【这里的建筑都在悬浮，汽车都在漂浮，如此奇特的景象！】在(2)秒内

等待(2)秒

广播【到下一个场景】

再生



Midjourney Bot ✅ 机器人 昨天23:47

Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city - @Yilab (fast)

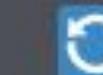


U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4

机器 Midjourney Bot Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city - @Yilab (fast)

prompt The prompt to imagine



/imagine prompt Come to technology style, high technology, avant-garde, gate, daytime, light and shadow, future city



Midjourney Bot ✓ 机器人 昨天23:58

Young explorers, futuristic costumes, technological equipment, mysterious eyes. - @Yilab (fast)



U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4



Midjourney Bot ✓ 机器人 今天00:02

A man, a side profile, a young explorer, a futuristic costume, a technological outfit, a mysterious look. - @Yilab (fast)



U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4

23:59

A man, young, explorer, futuristic costume, technological equipment, mysterious eyes. - @Yilab (fast)



U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4



Midjourney Bot ✓ 机器人 今天00:05

Young explorers, futuristic costumes, technological equipment, mysterious eyes. - Image #3 @Yilab



✨ Vary (Strong)

✨ Vary (Subtle)

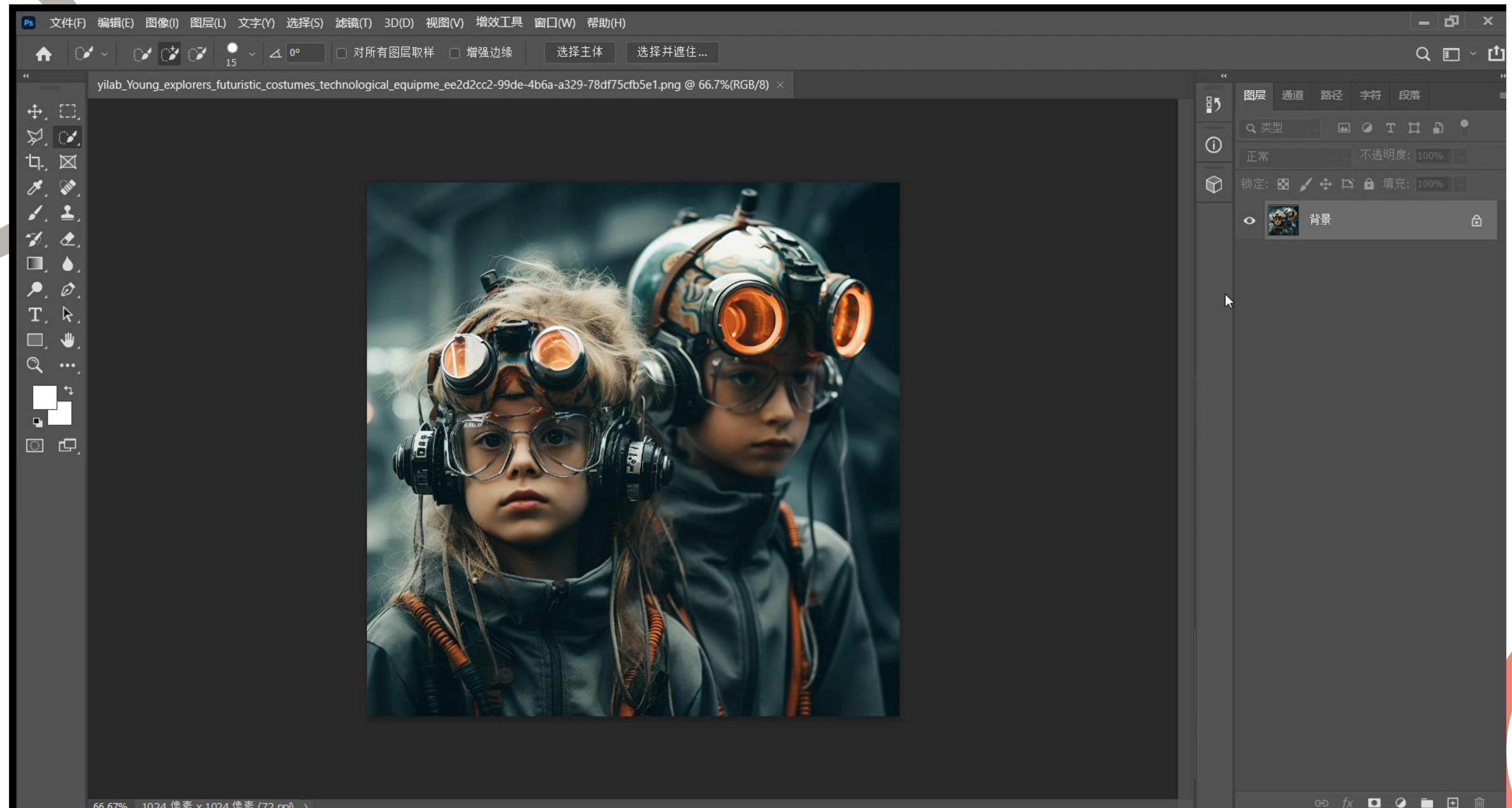
🖌️ Vary (Region)

🔍 Zoom Out 2x

🔍 Zoom Out 1.5x

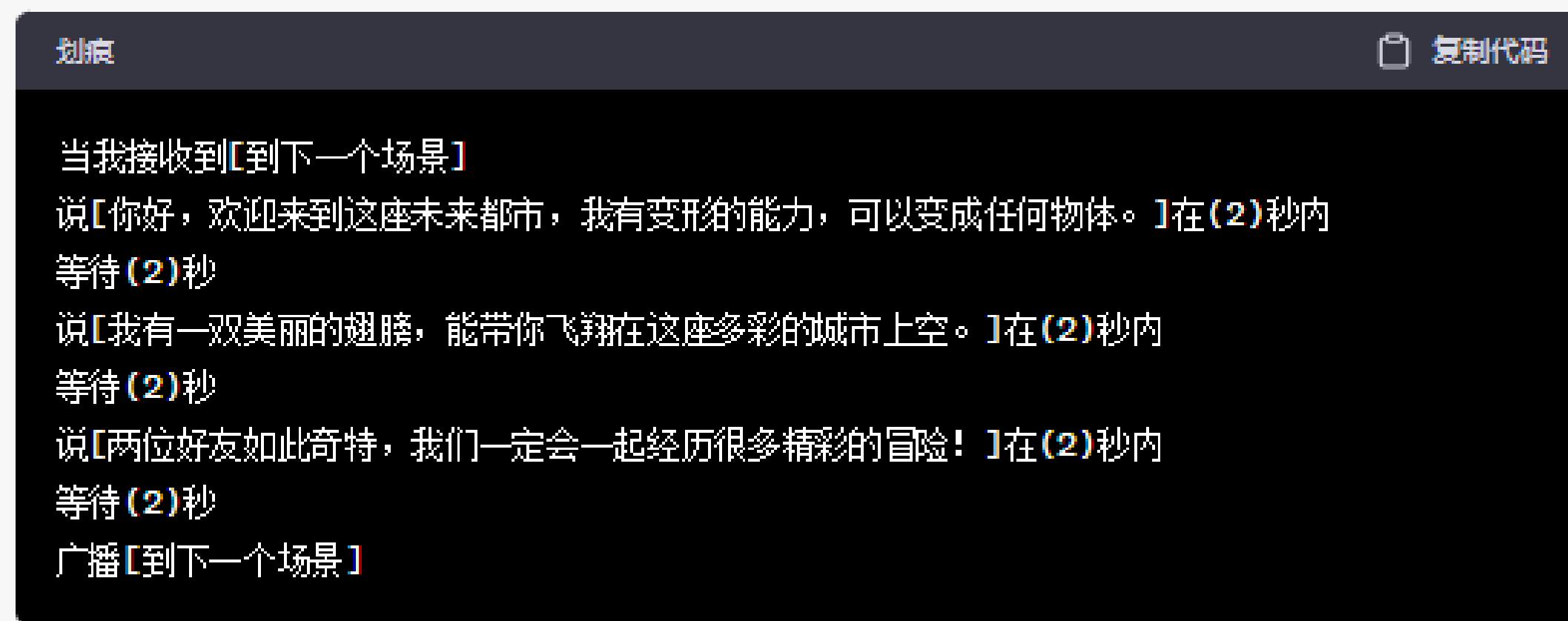
🔍 Custom Zoom





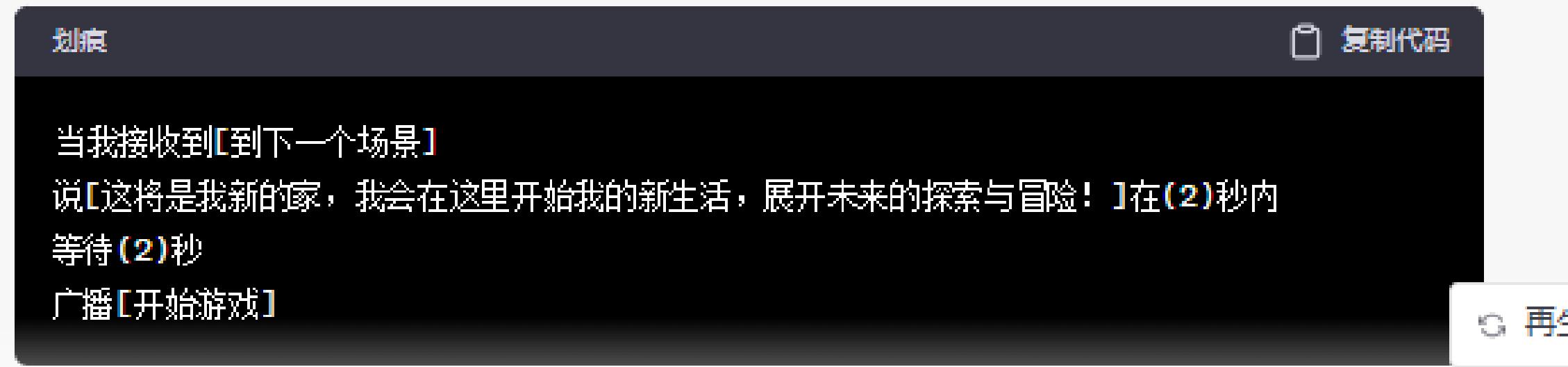
场景三：朋友相遇

- 背景生成指令: `generate_image("未来都市 公园 和平 高科技 树木 光影 游乐设施")`
- 主角生成指令: `generate_image("年轻人 探险者 微笑 开心")`
- 朋友A生成指令: `generate_image("异形生物 可爱 变形能力 独眼")`
- 朋友B生成指令: `generate_image("翅膀 生物 优雅 飞翔 色彩斑斓")`
- 对话:
 1. 朋友A: “你好，欢迎来到这座未来都市，我有变形的能力，可以变成任何物体。”
 2. 朋友B: “我有一对美丽的翅膀，能带你在这座多彩的城市上飞翔。”
 3. 主角: “我们的友谊如此奇特，我们一定会一起经历很多精彩的冒险！”



四场景：主角新家

- 背景生成指令: `generate_image("未来都市 居民区 夜晚 安静 星空 高科技住宅")`
- 主角生成指令: `generate_image("年轻人 探险者 高兴 惊讶")`
- 对话:
 1. 主角: “这将是我的新家，我会在这里开始我的新生活，展开未来的探索与冒险！”





抱歉，我听懂了您的意思。根据您的要求，下面是积分收集类的小游戏的片头及游戏制作步骤：



片头：

1. 故事情节：主角进入一个未知的科技之城，需要通过收集积分来解锁城市的各个区域，揭开城市的秘密。
2. 背景生成指令：`generate_image("科技之城 神秘 漂浮建筑 大门 迷雾 光影")`
3. 主角生成指令：`generate_image("年轻 探险者 未来服饰 科技装备 神秘眼神")`
4. 对话：主角：“看来我需要在这座科技之城中收集足够的积分，来解锁更多的区域，找出这座城市的秘密。”

划痕

复制代码

当【绿旗】被点击

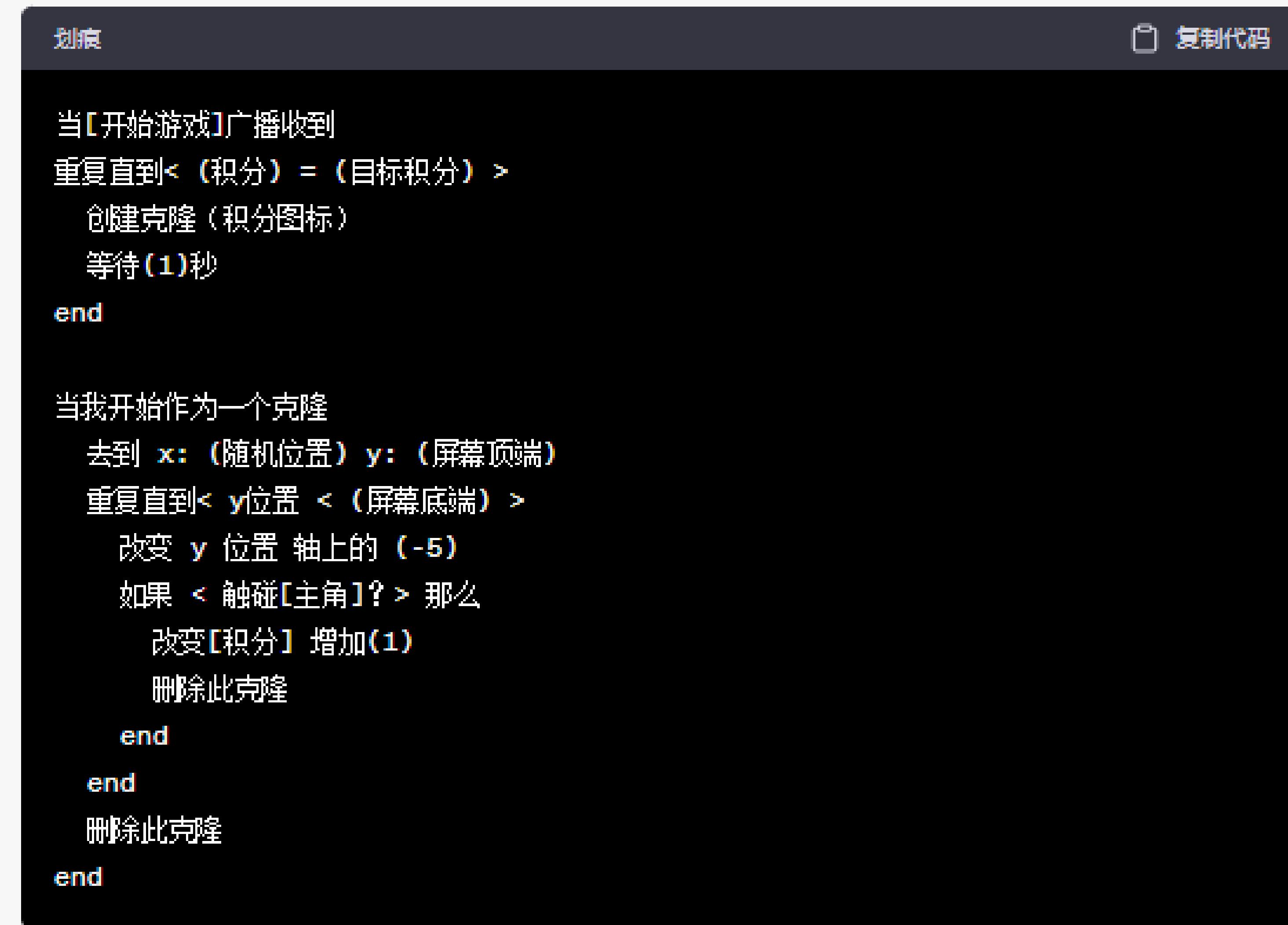
说【看起来我需要在这座科技之城中收集足够的积分，来解锁更多的区域，找出这座城市的秘密。】在(2)秒

广播【开始游戏】

游戏：

1. 背景生成指令：`generate_image("科技之城 主干道 繁华 漂浮汽车 炫彩霓虹")`
2. 主角生成指令：`generate_image("年轻 探险者 未来服饰 运动姿态 专注")`
3. 游戏项目生成指令：`generate_image("积分图标 闪烁 光亮 未来风格")`

Scratch积木指令



当【开始游戏】广播收到
重复直到< (积分) = (目标积分) >
 创建克隆 (积分图标)
 等待 (1)秒
end

当我开始作为一个克隆
 去到 x: (随机位置) y: (屏幕顶端)
 重复直到< y位置 < (屏幕底端) >
 改变 y 位置 轴上的 (-5)
 如果 < 触碰【主角】? > 那么
 改变【积分】 增加(1)
 删除此克隆
 end
 end
 删除此克隆
end

The image shows a Scratch script with a black background. At the top, it says "当【开始游戏】广播收到" (When green flag is received). Below that is a "repeat" loop with the condition "(积分) = (目标积分)". Inside the loop, it creates a clone of the "积分图标" (Score icon) and waits for 1 second. After the loop, it says "当我开始作为一个克隆" (When I start as a clone). Inside this, it goes to a random x position and the top y position. It then enters another "repeat" loop with the condition "y位置 < (屏幕底端)". Inside this loop, it changes the y position by -5 and checks if it has touched the "主角" (Main character). If yes, it adds 1 to the score and deletes the clone. After exiting the inner loop, it deletes the current clone and exits the outer loop.

这些都是基础设定，您可以根据需要对故事情节、对话、角色、背景图和游戏规则进行修改和丰富，来制作一款具有吸引力和挑战性的小游戏。

AI辅助创作——案例实操

YU

现在我给你输入我做的积木指令是否有效，然后可以给我生成一个相近的指令

YU

当绿旗被点击将<分数>设为0将大小设为50重复执行克隆<自己>下一个造型等待<0.5>秒当作 
为克隆体启动时显示移至x:<在<-240>和<240>之间取随机数 y:<185> 重复直到执行<y坐标><<-170>> 将y坐标增加<-5> 删除此克隆体当作为克隆体启动时执行如果<层次<船长>? >那么
隐藏等待<0.1>将秒<分数>增加<1>删除此克隆体这是画面中不断积累的积分道具指令，请根
据这一部分帮我再写出一份同样的东西的积木指令来

YU

好，现在将角色的积木指令再制作一下，我现在输入给你当绿旗被点击将旋转方式设置左右 
跳跃重复执行如果<按下<→>键? >那么面向<90>方向将x坐标增加<20> 如果<按下<↔>键? >那么面向<-90>方向将x坐标增加<-20>将<分数>设为<0> 重复执行<如果低频<jewelry>?>
那么将<描述分数>增加<1>请继续

AI辅助创作——案例实操 (道具部分)

部分1

划痕

当 [绿旗] 被点击

 设定 [分数 v] 为 0

 隐藏

 将大小设为 50%

 重复执行

 创建克隆 [自己 v]

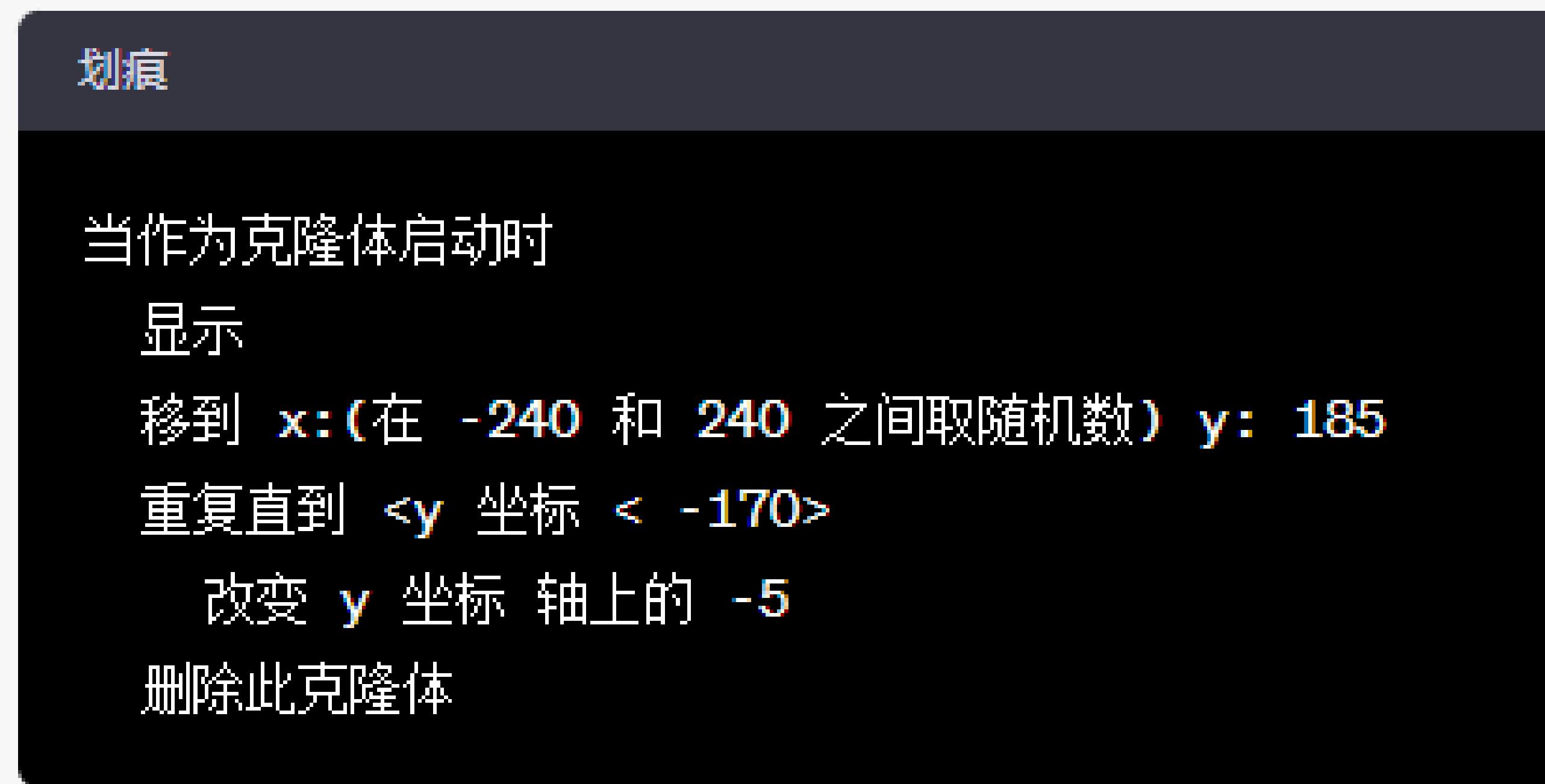
 下一个造型

 等待 0.5 秒



AI辅助创作——案例实操 (道具部分)

部分2



AI辅助创作——案例实操（道具部分）

部分3

划痕

当作为克隆体启动时

重复执行

如果 <碰到 [Captain v]> 那么

隐藏

等待 0.1 秒

改变 [分数 v] 增加 1

删除此克隆体

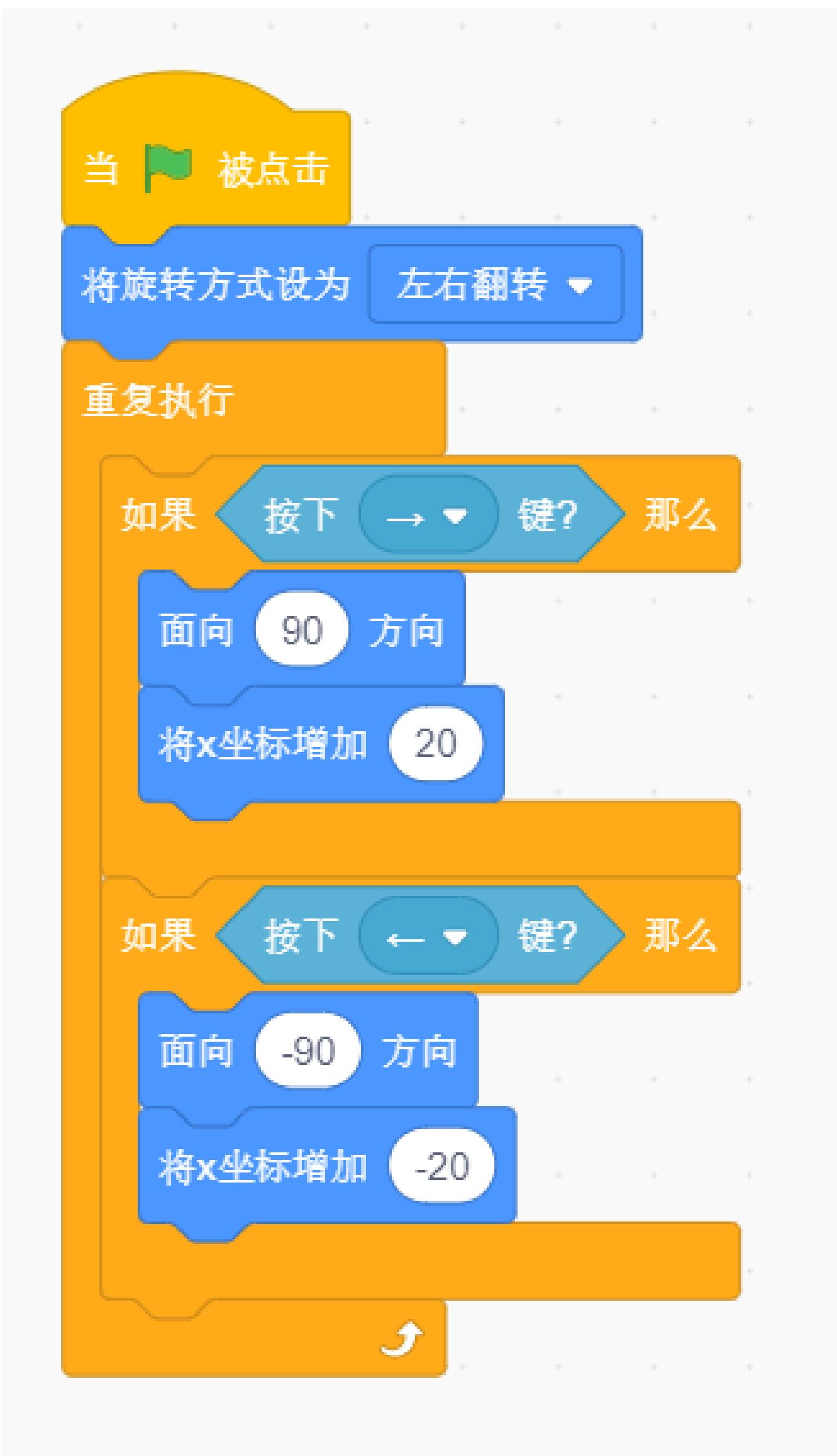


AI辅助创作——案例实操（角色部分）

部分1：初始化和移动角色

划痕

```
当 【绿旗】 被点击
  将旋转方式设为 【左右翻转 v】
  重复执行
    如果 <按下 [→ v] 键? > 那么
      面向 90 度方向
      改变 x 坐标 轴上的 20
    如果 <按下 [← v] 键? > 那么
      面向 -90 度方向
      改变 x 坐标 轴上的 -20
```



AI辅助创作——案例实操（角色部分）

部分2：积分计算

划痕

```
当 [绿旗] 被点击
  设定 [分数 v] 为 0
  重复执行
    如果 <碰到 [jewelry v]? > 那么
      改变 [分数 v] 增加 1
```



根据上述的积木指令做一个更加完善的积木指令，增加一些剧情，让游戏更音符

当然可以。考虑增加一些额外的积木来增加游戏的复杂性和趣味性。我们可以考虑引入一些新的元素，例如敌人、能量条、以及不同的等级。下面是一个更加完善和复杂的示例，可以参考：

部分1：角色初始化与移动

划痕

```
当 [绿旗] 被点击
  将旋转方式设为 [左右翻转 v]
  设定 [生命值 v] 为 100
  重复执行
    如果 <按下 [→ v] 键? > 那么
      面向 90 度方向
      改变 x 坐标 轴上的 20
    如果 <按下 [← v] 键? > 那么
      面向 -90 度方向
      改变 x 坐标 轴上的 -20
```

部分2：积分与生命值计算

划痕

```
当 [绿旗] 被点击
  设定 [分数 v] 为 0
  重复执行
    如果 <碰到 [jewelry v]? > 那么
      改变 [分数 v] 增加 1
    如果 <碰到 [enemy v]? > 那么
      改变 [生命值 v] 减少 10
```

部分3：敌人的生成与移动

划痕

当 【绿旗】 被点击

重复执行

 创建克隆 【enemy v】

 等待 (在 1 和 3 之间取随机数) 秒

当我启动时

 如果 <我是 【enemy v】 的克隆体? > 那么

 显示

 移到 x:(在 -240 和 240 之间取随机数) y: 180

 重复直到 <y 坐标 < -170>

 改变 y 坐标 轴上的 -5

 删除此克隆体

部分4：游戏结束判定

划痕

当 【绿旗】 被点击

重复执行

 如果 <生命值 = 0> 那么

 停止 【全部 v】

部分5：额外的剧情要素

您可以根据需要在游戏中添加对话框，描述角色和故事的发展，以及在特定的时间点或者事件触发后插入额外的剧情。

划痕

复制代码

当 【绿旗】 被点击

 说出 【欢迎来到这个奇妙的世界！】 (2) 秒

 等待 1 秒

 说出 【收集珠宝来增加分数，但要小心敌人！】 (3) 秒

THANK
YOU

