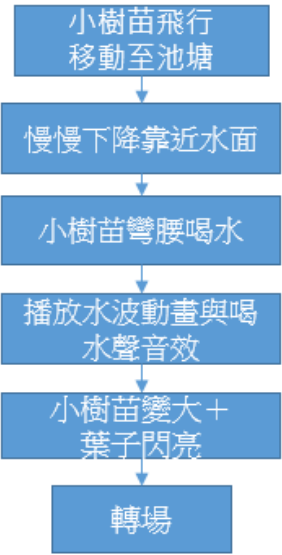
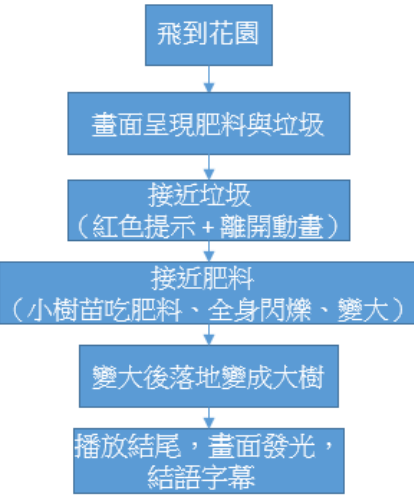


【國小動畫組 程式說明文件範例】

題目：小樹苗的奇幻校園之旅		
<p>情境說明：</p> <p>小樹苗誕生在學校的一個小花圃裡，它渴望成長為一棵強壯的大樹。要實現這個願望，它必須通過三個考驗，從校園的不同地點獲得養分。於是，小樹苗展開了一場奇幻的飛行冒險，穿越校園三個場景，完成飛越每個場景之後，它會獲得陽光、水分和養分，讓自己長成一棵強壯大樹！</p>		
<p>任務說明：</p> <p>任務一：小樹苗由小花圃起飛，以圓形繞操場一圈之後，抬頭望向太陽，獲得陽光的照射，使小樹苗變大，讓葉子變得翠綠，準備飛向第二場景。</p> <p>任務二：小樹苗繼續飛到學校前門的池塘，彎下腰，長長地喝了池塘水，使小樹苗又長大不少，讓葉子又變得更光滑，準備飛向第三場景。</p> <p>任務三：小樹苗繼續飛到學校的花園，花園中有不同的肥料和垃圾，小樹苗飛到垃圾旁後，聞一聞直接飛離；飛到肥料旁，吃下肥料後會逐步變大，最後掉落在花園中，長成大樹，完成小樹苗的奇幻校園之旅。</p>		
<p>程式說明文件題目：</p> <p>請說明任務一之小樹苗起飛，以圓形繞操場一圈，要如何設計呢。</p>		
題目：小樹苗的奇幻校園之旅		
任務	敘事設計	動畫規劃流程圖
任務一	一開始，小樹苗靜靜地站在學校花園中，當音樂響起時，它展開奇幻旅程。它從花園起飛，沿著操場飛一圈，過程中小樹苗會依照飛行方向變換姿勢。當飛回原點時，小樹苗停下來，抬頭望向太陽。此時太陽變得閃亮，小樹苗受到陽光照射後葉子變得更加翠綠，身體也長大一點，準備展開下一段旅程。	<pre> graph TD A[開始] --> B[小樹苗站在花園] B --> C[音效播放、開始起飛] C --> D[執行圓形飛行 (移動+變換姿勢或方向)] D --> E[飛完一圈後停下] E --> F[轉向太陽] F --> G[音效播放、太陽發亮] G --> H[小樹苗變大+ 換造型] H --> I[結束任務一] </pre>

<p>任務二</p>	<p>小樹苗飛到校門前的池塘，先緩慢下降靠近水面。小樹苗低下頭喝水。畫面搭配水波紋動畫與咕嚕咕嚕的喝水音效，代表小樹苗正在補充水分。喝水後小樹苗再次變大，葉子變得更光滑、閃亮，這時畫面逐漸轉場至下一段冒險。</p>	 <pre> graph TD A[小樹苗飛行移動至池塘] --> B[慢慢下降靠近水面] B --> C[小樹苗彎腰喝水] C --> D[播放水波動畫與喝水聲音效] D --> E[小樹苗變大+葉子閃亮] E --> F[轉場] </pre>
<p>任務三</p>	<p>小樹苗來到花園，在花園中發現了肥料與垃圾。當飛行靠近垃圾時，小樹苗先聞一聞、然後快速離開，畫面有紅色提示表示不適合。靠近肥料時，小樹苗會自動吃下，畫面播放閃爍動畫與咀嚼音效。最終落地長成一棵強壯的大樹，畫面中出現光芒與結語字幕，結束這場奇幻旅程。</p>	 <pre> graph TD A[飛到花園] --> B[畫面呈現肥料與垃圾] B --> C[接近垃圾 (紅色提示+離開動畫)] C --> D[接近肥料 (小樹苗吃肥料、全身閃爍、變大)] D --> E[變大後落地變成大樹] E --> F[播放結尾，畫面發光， 結語字幕] </pre>