115 年臺南市中小學 SCRATCH 暨 AI 程式設計競賽決賽題目

組別：

■國小動畫 AI 互動組　□國小遊戲 AI 互動組

□國中生活 AI 互動組　□國中 AI 智慧生活組

題目：古蹟奇遇記—神祕時空的智慧考驗

情境說明：

主角與同學參加校外教學，走進一處充滿歷史故事的古蹟。參觀途中，主角在角落發現一個奇特機關。當觀眾將手掌移至畫面上的機關位置時，神祕裝置突然啟動；光芒閃爍、四周景物變換，主角竟意外進入陌生的時空。

面對突如其來的變化，主角保持冷靜，在陌生空間先後經歷兩段不同的奇幻遭遇。他透過觀察、溝通與行動化解困境，逐漸找到返回古蹟的方向。最後，出口處的「智慧之鏡」要求觀眾以臉部動作完成確認，才能開啟大門。

主角返回古蹟後，工作人員熱烈祝賀。原來這一切是古蹟新推出的「古蹟科技再造體驗活動」，而主角正是第一位成功完成體驗的參與者！

請將上述情境創作成具有起承轉合、角色表演、場景轉換及 AI 互動的動畫；古蹟、角色與奇遇內容均可自由設計。

任務說明：

一、神祕機關與時空轉換：呈現校外教學、發現機關及進入神祕空間的過程。建議運用 Handpose2Scratch 偵測手掌位置，只有當觀眾的手掌進入指定範圍時，才能啟動機關、動畫特效與場景轉換。

二、兩段奇幻遭遇與動畫發展：安排兩段與古蹟或時空背景有關、情節各不相同的奇遇。運用角色對話、表情、動作、場景與音效呈現事件的起因、發展及結果，讓主角透過互動或合作推動故事。

三、智慧之鏡與驚喜結局：主角抵達出口後，建議使用 Facemesh2Scratch 取得臉部關鍵點資料，判斷觀眾是否符合自訂的臉部確認條件（例如微笑時的嘴部特徵變化），成功後才開門。最後呈現返回古蹟、工作人員揭曉活動並恭喜首位體驗者的完整結局。

程式說明文件內容：

請依程式說明文件表格內容填寫，用文字敘述故事劇情規劃，並填寫表格的每個場景、角色及角色動作。