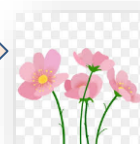




# ใบความรู้ที่ 22 เรื่อง โปรเจกต์ใน Scratch โครงสร้าง เวที (Stage)



**โปรเจกต์ใน Scratch**  
มีโครงสร้าง 3 ส่วนประกอบด้วย

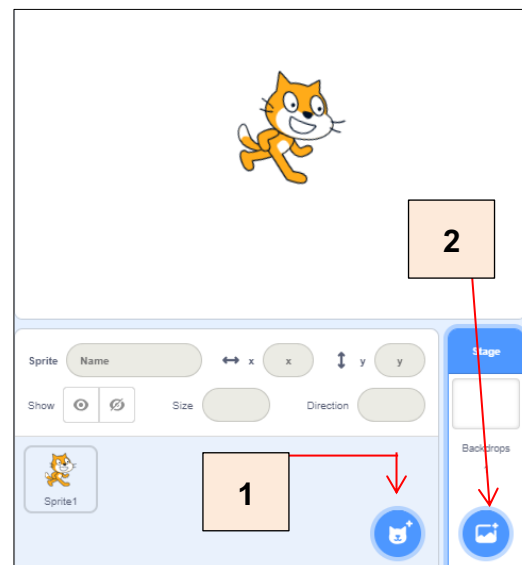
1. เวที (Stage)
2. ตัวละคร (Sprite)
3. สคริปต์ (Script)

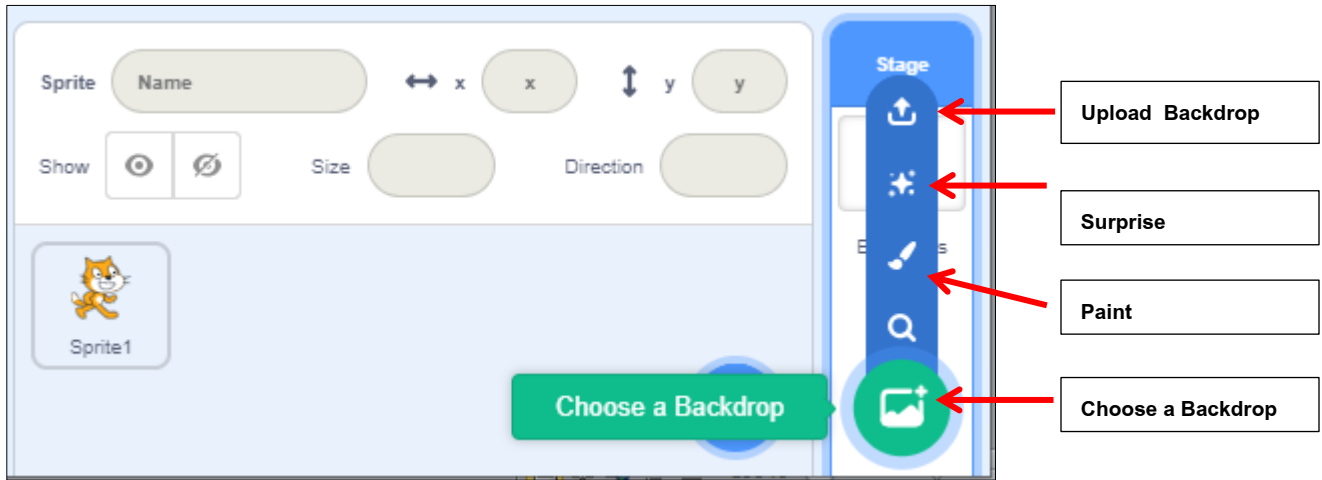


**1. เวที (Stage)**  
เวที คือ พื้นที่แสดงผลของโปรแกรมตามโค้ดที่ได้เขียนไว้  
เวทีมีขนาดกว้าง 480 หน่วย สูง 360 หน่วย ในแต่ละโปรเจกต์มีเวทีเดียว จึงมีชื่อเดียวและไม่สามารถเปลี่ยนชื่อได้ เวทีใช้แสดงผลการทำงานของสคริปต์ (script) เสียง (sound) หรือพื้นหลัง (background) ได้ และพื้นหลังที่จะแสดงบนเวทีจะต้องมีขนาดไม่เกินขนาดของเวที (480 X 360) ถ้าพื้นหลังที่ใช้มีขนาดใหญ่กว่า โปรแกรม Scratch จะลดขนาดพื้นหลังนั้นอัตโนมัติเพื่อให้พอดีกับขนาดของเวที

**การสร้างฉากพื้นหลังของเวที**  
เราสามารถสร้างฉากพื้นหลังของเวที ที่เรียกว่า backdrop ได้ 2 วิธี

1. นำเมาส์เลื่อนไปที่ปุ่ม
2. ให้คลิกกรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นให้คลิกที่แท็บ Backdrops แล้วนำเมาส์เลื่อนไปที่ปุ่ม เพื่อเลือกสร้างฉากพื้นหลังของเวที





ทั้งนี้สามารถเลือกสร้างฉากพื้นหลังของเวทีได้หลายรูปแบบ ดังนี้

**Choose a Backdrop** คือ การสร้างฉากพื้นหลังของเวทีจาก Backdrop Library ซึ่งเป็นคลังภาพพื้นหลังต่างๆ ที่ Scratch ได้จัดเตรียมไว้ให้แล้ว

**Paint** คือ การวาดหรือตกแต่งฉากพื้นหลังของเวทีด้วยตนเอง โดยจะมีเครื่องมือต่างๆ ให้เลือกใช้มากมาย

**Surprise** คือ โปรแกรม Scratch จะสุ่มเลือกฉากพื้นหลังขึ้นมาให้โดยอัตโนมัติ เราสามารถแก้ไขฉากพื้นหลังได้ โดยจะมีเครื่องมือต่างๆ ให้เลือกใช้มากมาย

**Upload Backdrop** คือ การเลือกอัปโหลดไฟล์รูปภาพที่ต้องการใช้สร้างเป็นฉากพื้นหลังของเวที

**Camera** คือ การถ่ายภาพเพื่อนำภาพนั้นไปใช้เป็นฉากพื้นหลัง โดยเมื่อคลิกปุ่มนี้ จะมีหน้าจอกล้องถ่ายรูปปรากฏขึ้นมา สามารถกดปุ่ม Save เพื่อบันทึกภาพจากกล้องไปใช้เป็นฉากพื้นหลังได้

