

角色造型

教学目标：

- 1.学习编辑角色造型运用造型模块
- 2.介绍如何添加、编辑、删除角色造型，以及如何使用造型模块进行编程。
- 3.完成任务切换造型行走任务

教学重点：

1.什么是造型：

造型就是角色的装扮和形象，“角色”就是程序中出现的人物

“造型”是每个角色能够展示的不同形态，先从角色和造型的关系说起，在 scratch 的作品中可以有多个角色，而一个角色也可以拥有多个造型

2.探索角色造型：

①查看造型：选中“角色”点击左上角的造型即可查看，在左侧造型列表区每个造型都以小图标形式呈现并按顺序排列。

小图标左上角的数字代表造型编号，点击造型后右侧绘制区可以对该造型进行修改,造型名称则在右侧上方

②删除造型：点击缩图右上角垃圾桶标识删除角色造型，也可以通过点击鼠标右键进行删除

③复制造型：选中角色造型，点击鼠标右键进行复制

3.造型模块：

①换成造型：将当前角色的造型换成指定名称的造型

②下一个造型：置当前角色的造型为下一个造型（如果当前角色只有一个造型，那么本指令

无效)

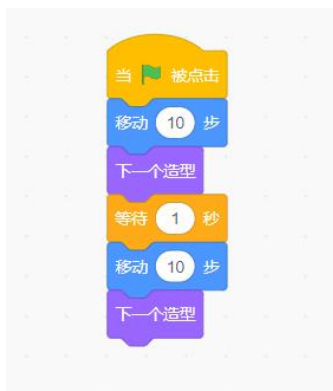
4.造型模块使用：

①当绿旗被点击时、人物向前移动 10 步、换下一个造型



不断点击绿旗，人物来回切换造型做出了行走的动作

②当绿旗被点击时、人物向前移动 10 步、换下一个造型、等待一秒钟、人物向前移动 10 步、换下一个造型

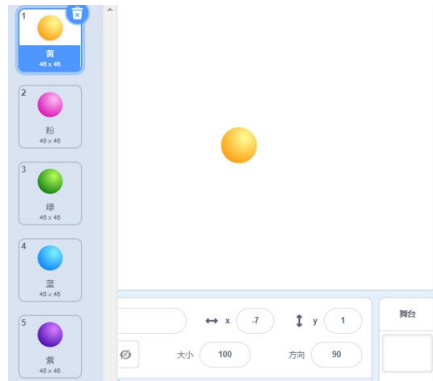


③你能不能想想办法 让角色一次性换多个造型并走的更远？



5.编程任务：

①请你让小球连续变换不同的颜色，颜色重复停止



②请你让小球初始颜色为“黄色”向前移动 20 步，等待 1 秒钟，变成蓝色造型



③请你设计舞台背景，任意选择角色造型，完成一组连贯的造型动作。

回顾总结：

1.什么是造型？

2.多个造型如何分辨？

3.如果当前角色只有一个造型，还能使用下一个造型吗？