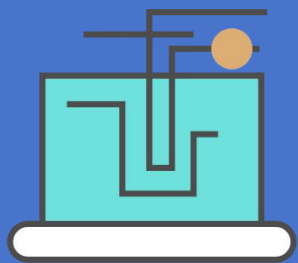


角色造型

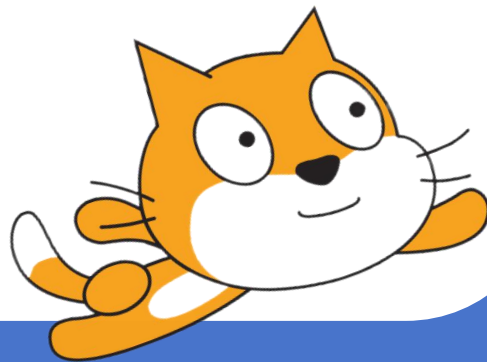




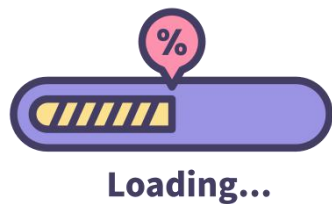
课程目标

课程内容：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

教学目标：学习编辑角色造型运用造型模块



课堂目录



💡 什么是造型

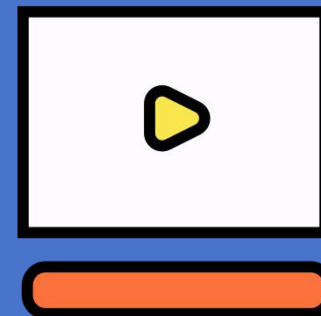
💡 设计角色造型

💡 造型模块使用

💡 编程任务

💡 回顾总结

什么是造型



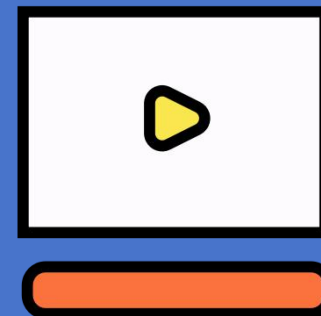


什么是造型

电影中的同一个角色经常会以不同的装扮及形象出现，并且在某一个特定的场合或条件下，往往还保持同一种装扮和形象，造型就是角色的装扮和形象。一个角色可以多个造型，在不同的条件下，角色可以切换为不同的造型，由此表现出角色的动作、动画或状态变化等。



设计角色造型

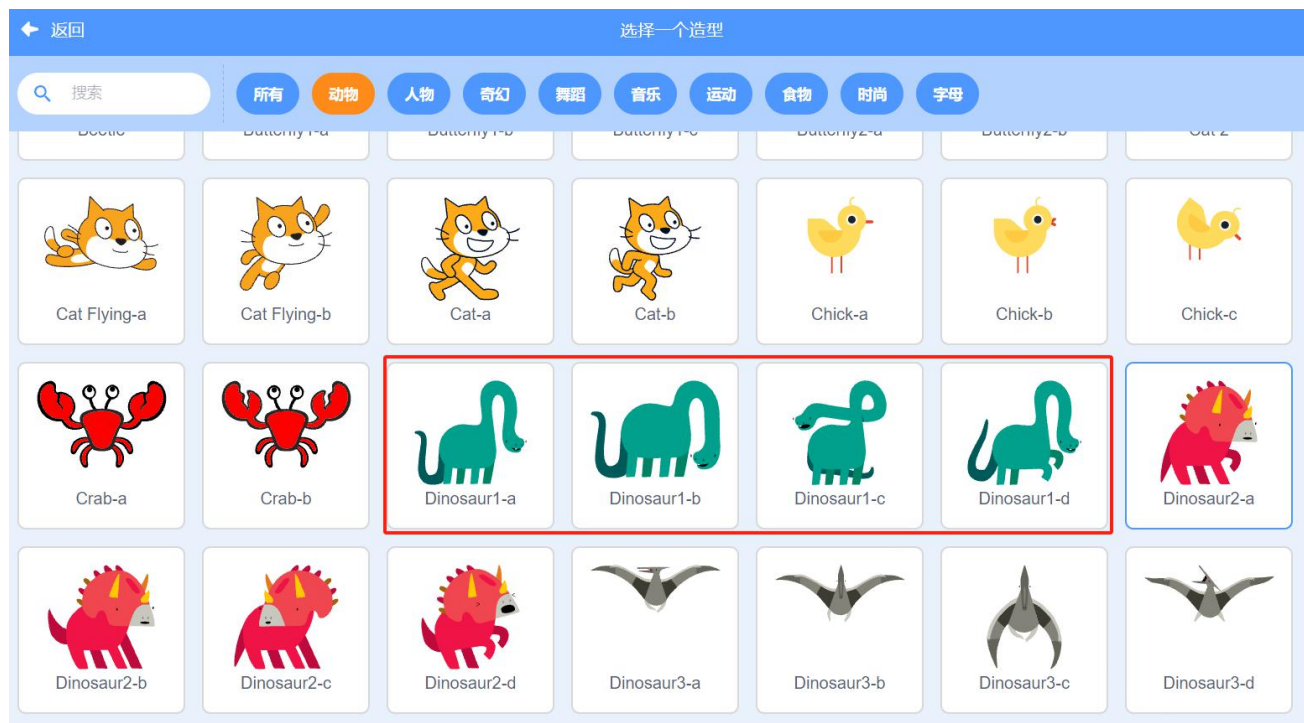




角色和造型

“角色”就是程序中出现的**人物**

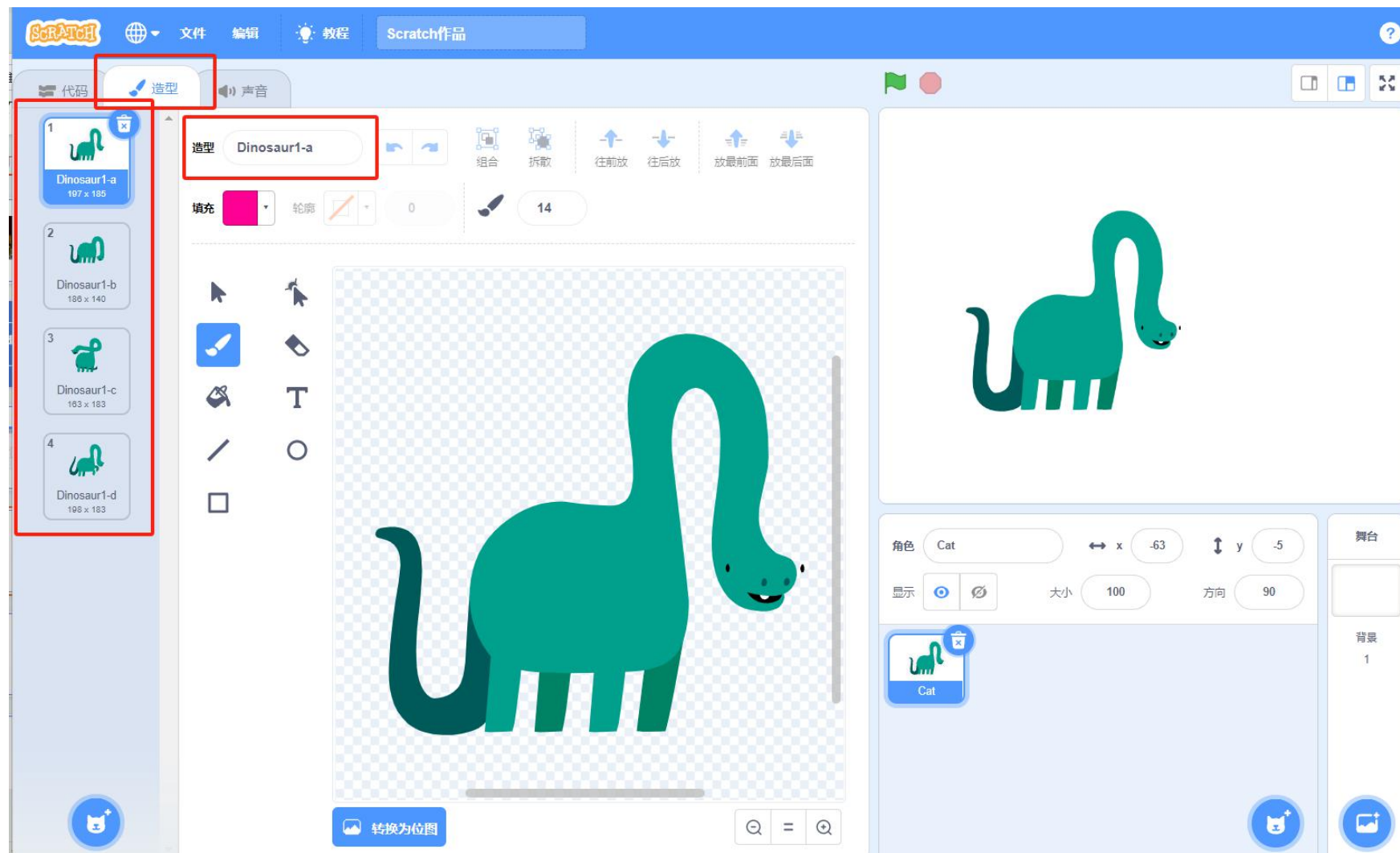
“造型”是每个角色能够展示的不同形态，
先从角色和造型的关系说起，在scratch
的作品中可以有多**个角色**，而一个角色也
可以拥有多个**造型**





如何查看角色造型

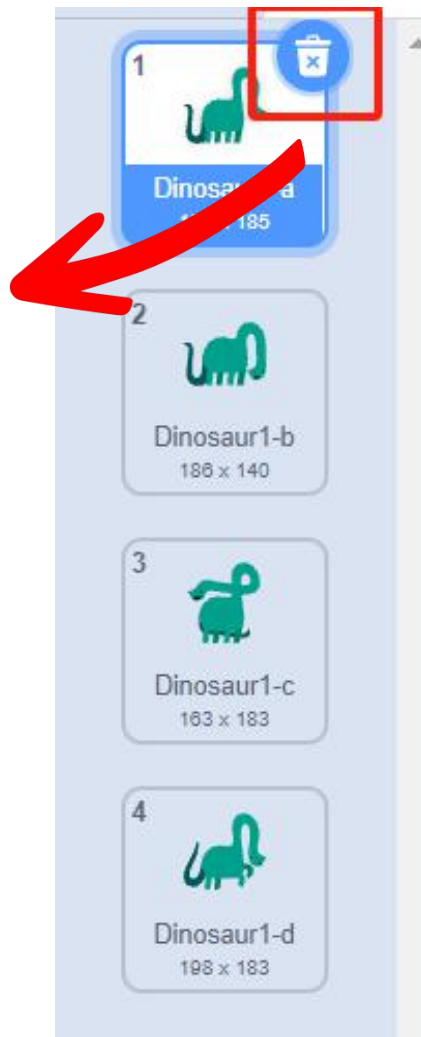
选中“角色”点击左上角的造型即可查看，在左侧造型列表区每个造型都以小图标形式呈现并按顺序排列。小图标左上角的数字代表造型编号，点击造型后右侧绘制区可以对该造型进行修改，造型名称则在右侧上方





复制及删除角色造型

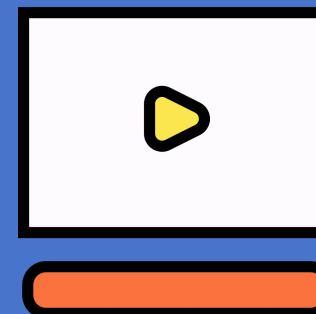
点击缩图右上角垃圾桶标识删除角色造型，也可以通过点击鼠标右键进行删除



选中角色造型，点击鼠标右键进行复制

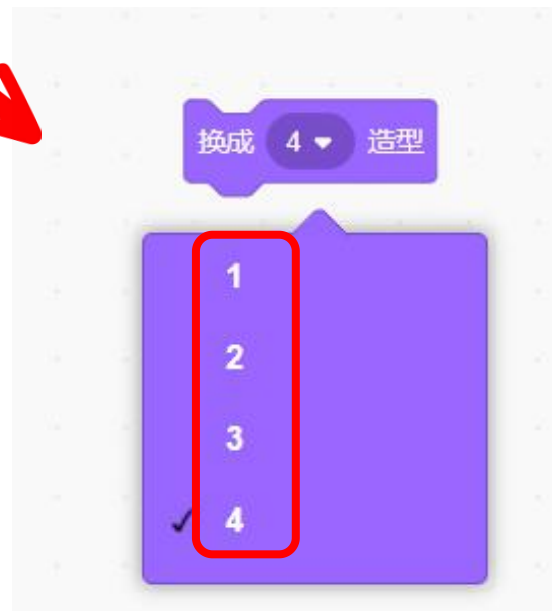
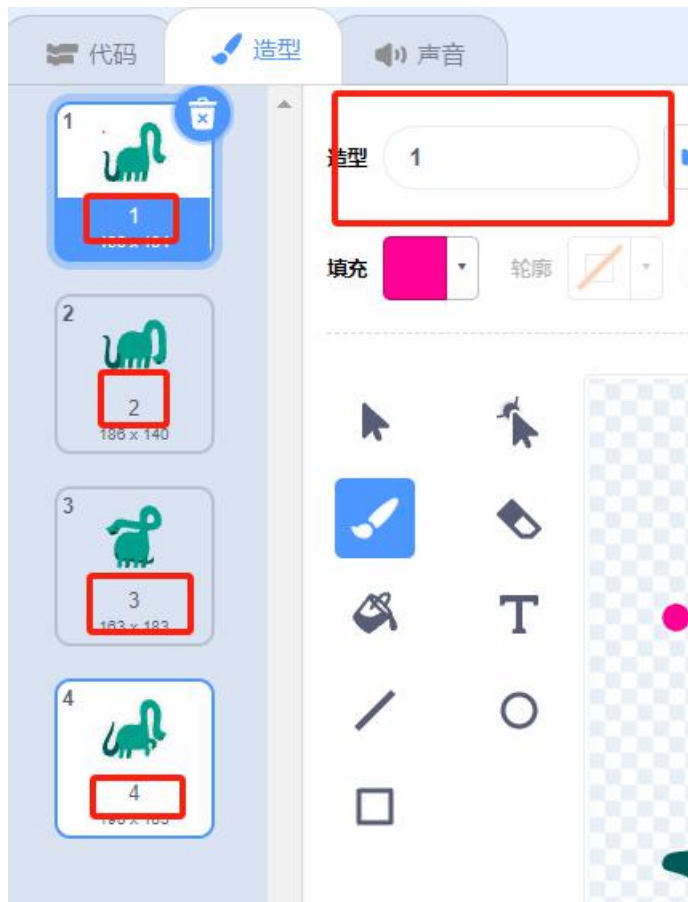


造型模块





造型模块使用



造型名称

可以提前修改造型名称，提高调取准确性

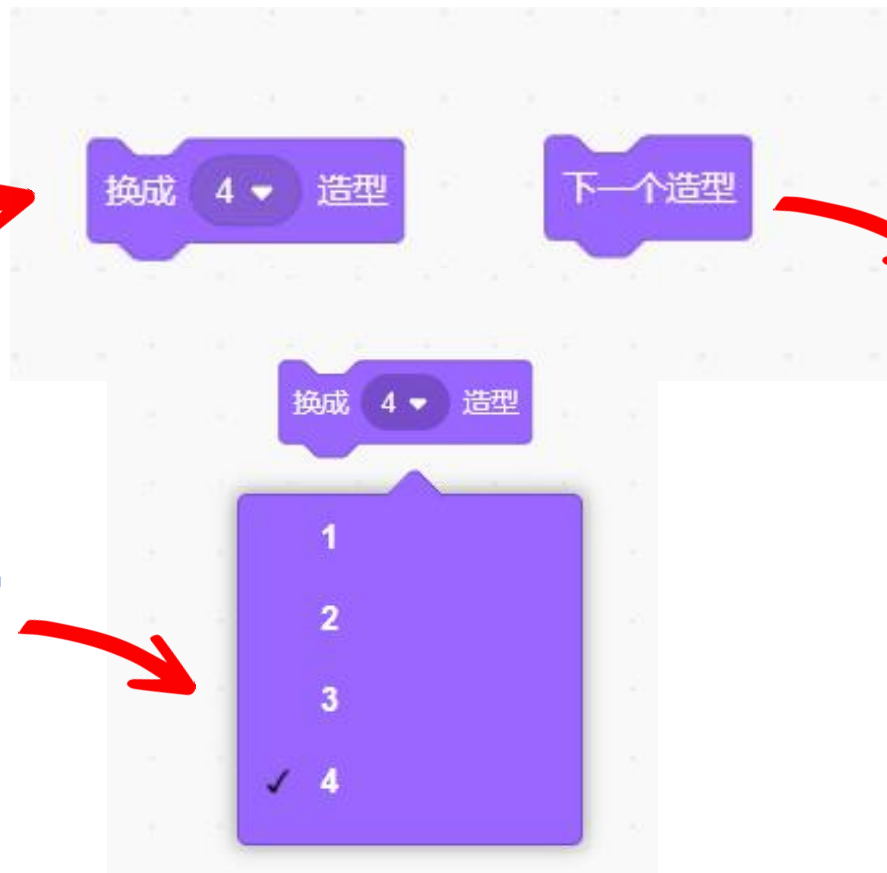


造型模块使用

指令用途

将当前角色的造型换成指定名称的造型

指令有一个下拉列表参数，用于选择指定造型，列表内容就是当前角色所有造型的名称。

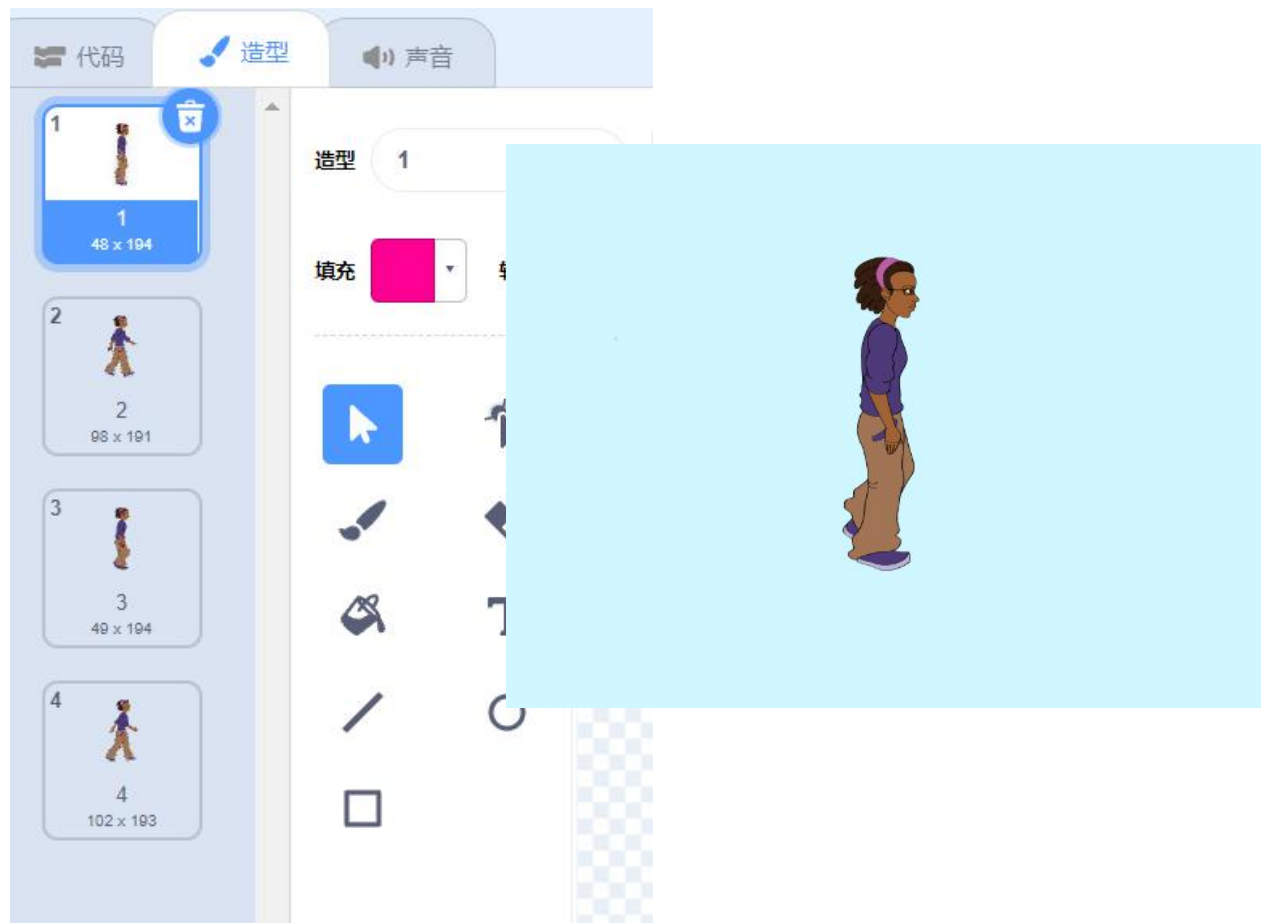


指令用途

设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)



造型模块使用



当绿旗被点击时



人物向前移动10步



换下一个造型



造型模块使用

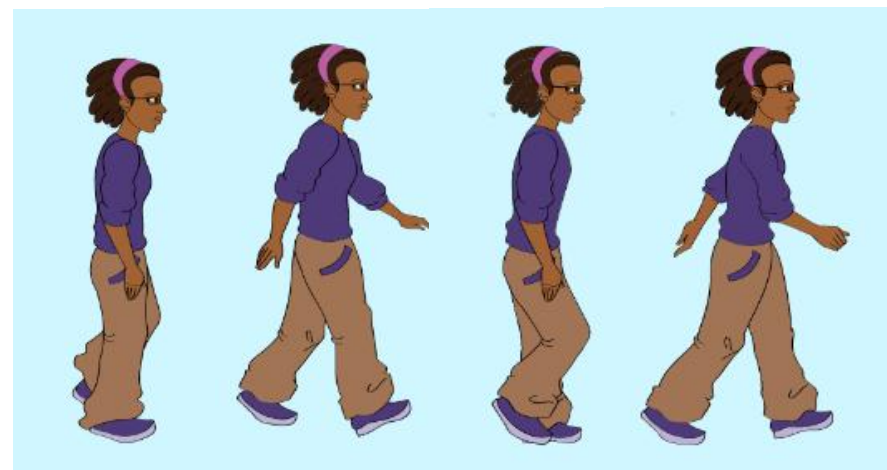
当绿旗被点击时



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



请你试一试



当绿旗被点击时



人物向前移动10步



换下一个造型



等待1秒钟



人物向前移动10步



换下一个造型



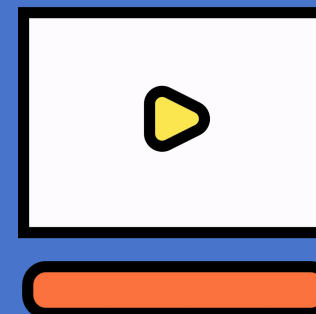


请你试一试

你能不能想想办法 让角色一次性换多个造型并走的更远？



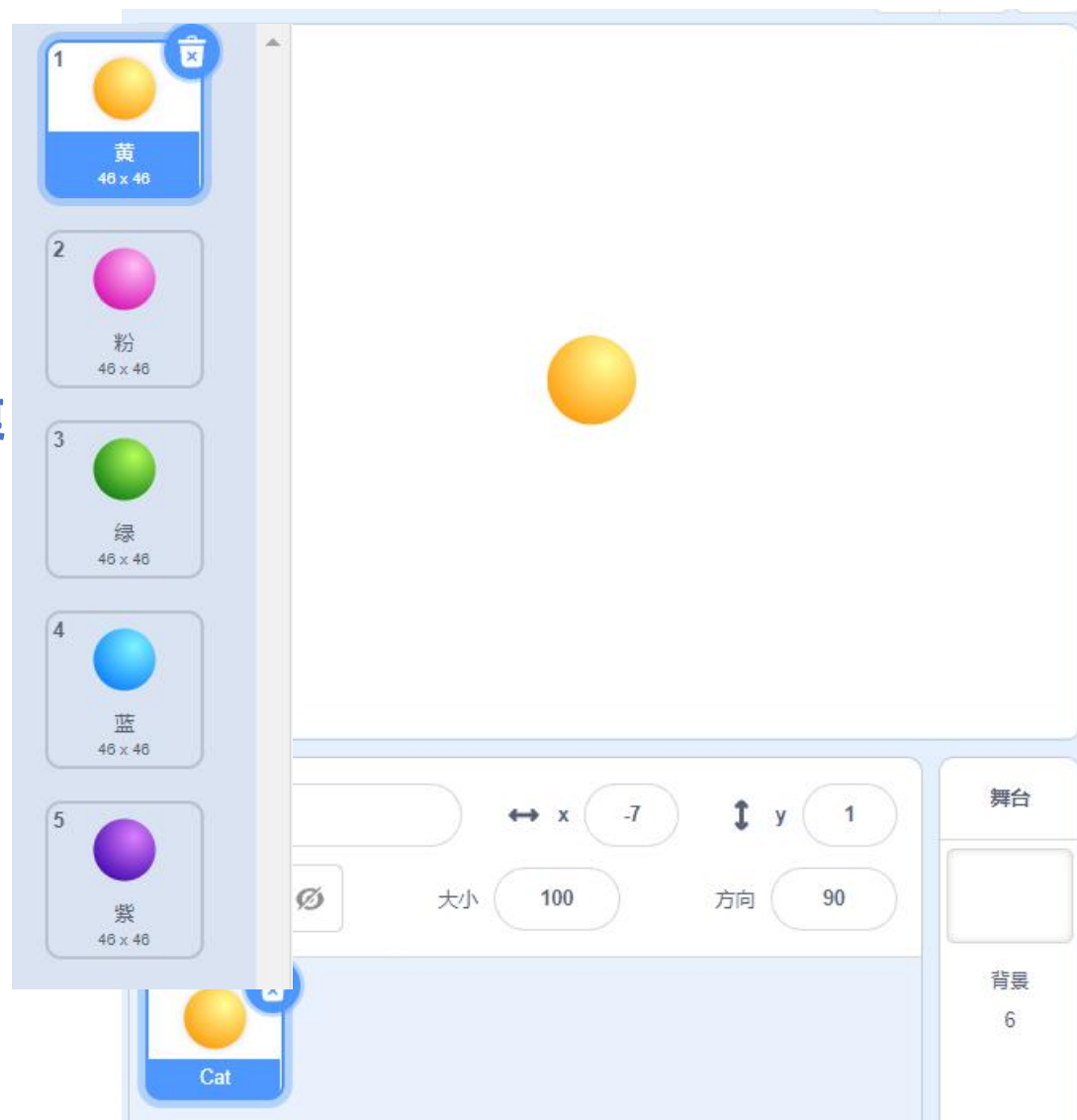
编程任务





任务1

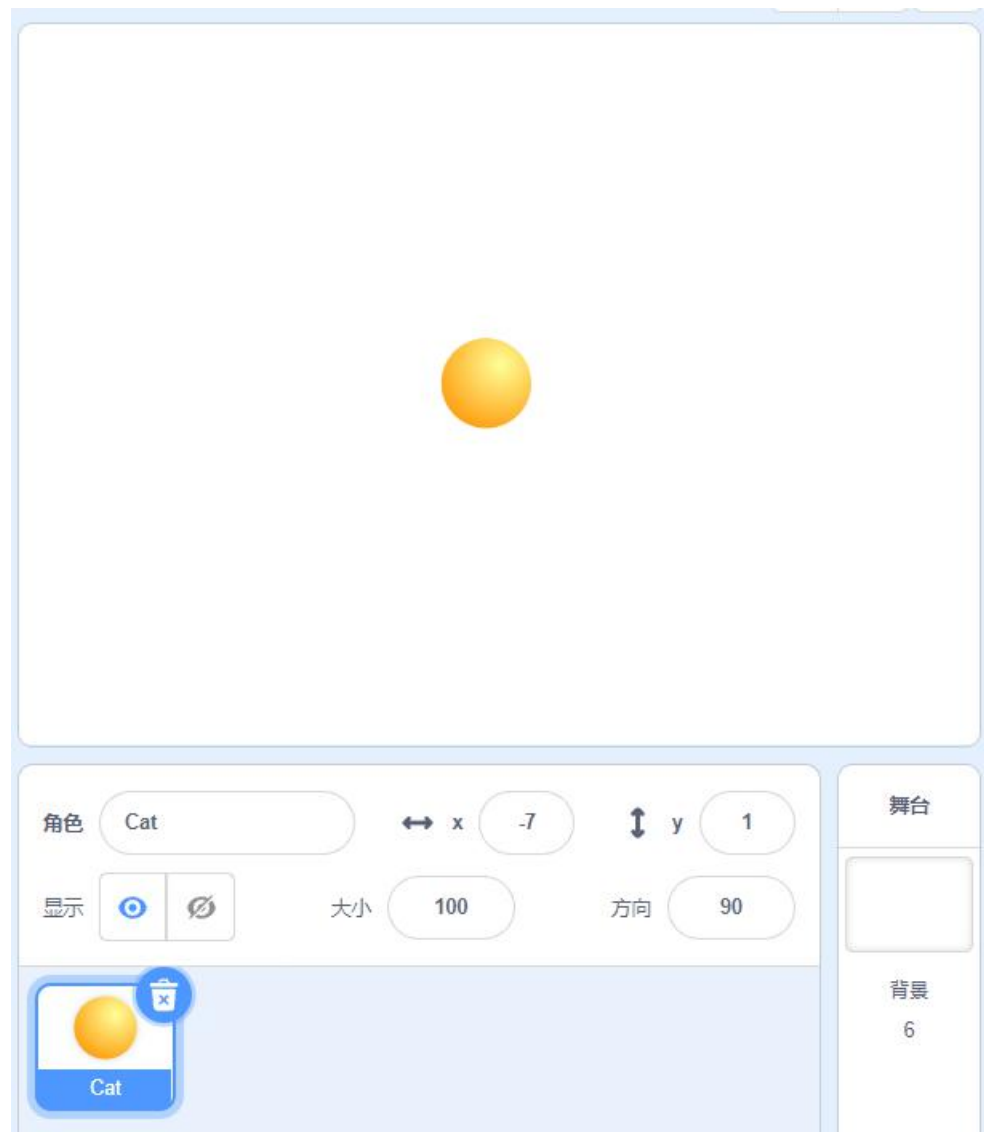
请你让小球连续变换不同的颜色，颜色重复
停止





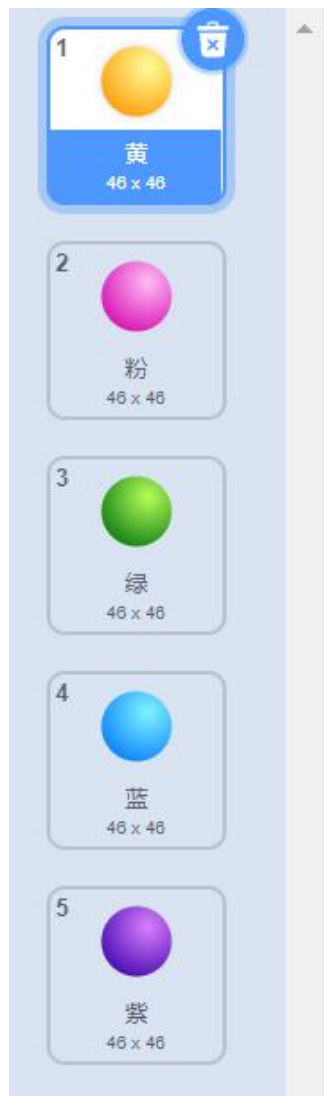
任务1

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

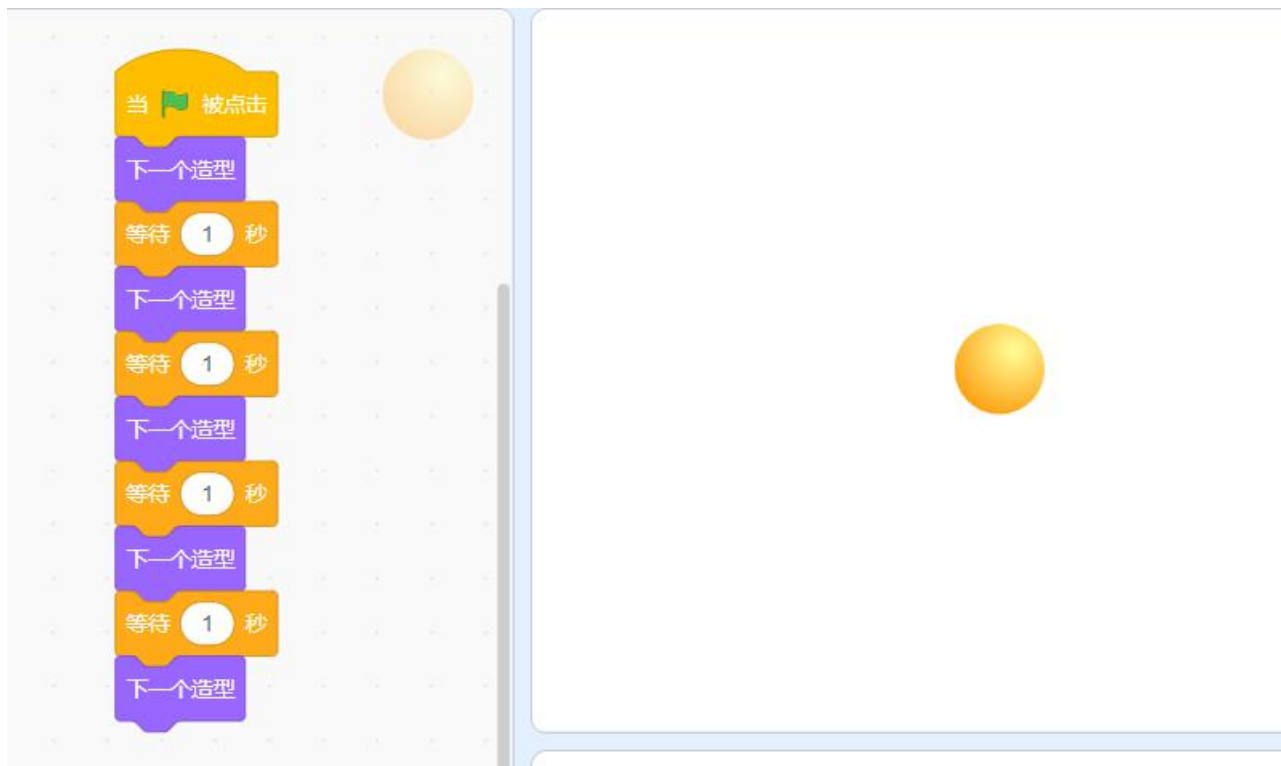




答案



任务1



任务2

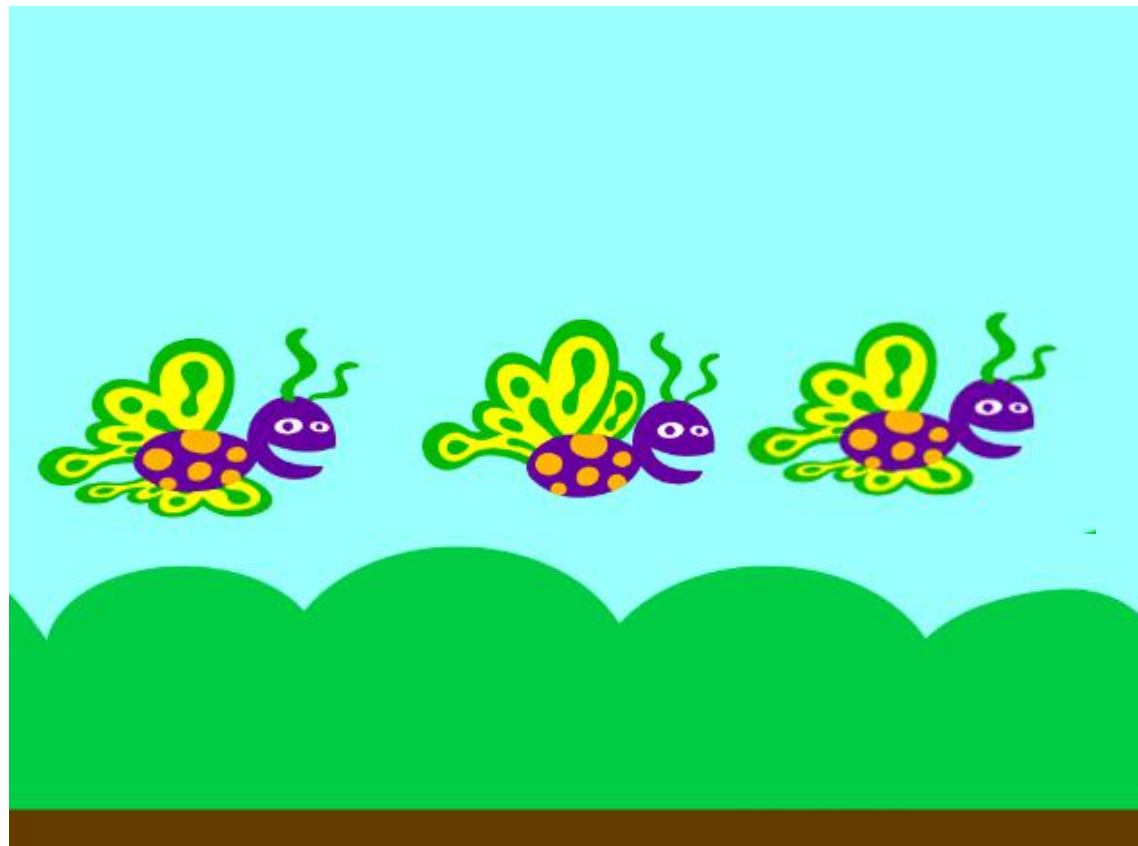


答案并不唯一，
圆球不同数量，
位置不同等，都
会导致编写程序
不同，答案仅供
参考

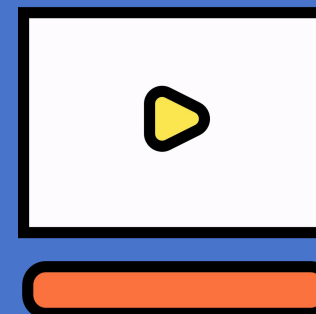


任务2

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





回顾总结



什么是造型？



多个造型如何分辨？



如果当前角色只有一个造型，还能使用下一个造型吗？





下节课再见!

