

第2章

动作和绘图

在第2章介绍 Scratch 界面中的各个元素，这为掌握更多的编程工具做好了准备。本章将介绍如下内容：

- 探索 Scratch 中动作和画笔模块的积木
- 使用角色制作动画并在舞台上移动
- 绘制富有艺术感的几何图形并制作游戏
- 理解角色克隆的重要性

插上创意的翅膀，随我一起翱翔在计算机图形学的世界吧！

使用动作模块的积木

如果要制作游戏或者带有动画的程序，使用动作模块中的积木移动角色是最常见的操作。所谓角色的移动，是指命令角色移动到舞台中某一个具体的点，或者是旋转到一个特定的方向。本节就来学习角色的移动。