

图 3-15：角色 Board 及其脚本

由于角色 Board 挡住了角色 Dancer，脚本中使用了下移 2 层，这样角色 Dancer 就会始终处于舞台的最上层。当然，你也可以在 Dancer 中使用移至最上层积木（来自外观模块）达到同样的效果。

该程序中的最后一个角色是聚光灯角色 SpotLight。图 3-16 展示了绘图编辑器中的 SpotLight 以及相应的脚本。注意，设置该造型的中心位置为这道锥形光束的尖端。

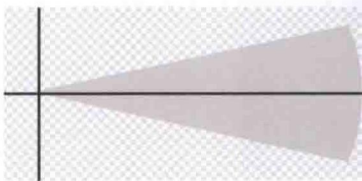


图 3-16：角色 SpotLight 及其脚本

脚本首先设置角色的虚像特效为 30，使其处于半透明状态而不会完全遮盖住背景。然后把角色下移一层，将其置于舞者 Dancer 之后。接着再将其移动到聚光灯的位置，就好像光束是从聚光灯发出来的一样（见图 3-10）。你必须基于你的绘图选择好 x、y 坐标。最后使用面向...让光束一直照着舞者 Dancer，同时不断变换颜色。

添加聚光灯角色后，我们的程序就算完成了，单击绿旗看看整体效果吧。伴随着音乐和舞蹈，角色 Ball、Board 以及 SpotLight 不断变换着颜色，就像真的迪斯科舞厅一样哦！

第二个程序将会使用更多本章学习过的积木，让我们开始吧。