

假设某段脚本特别长，我们可以将这段脚本拆分成多个小部分单独运行，这是理解它们的最有效的方法。如果要移动整段脚本，你应当拖动该脚本最上面的第一块积木。而拖动下面的积木则将脚本分离成两个部分。

这种拖动方式便于逐步建立自己的项目：每次只编写部分脚本并进行测试，看看运行结果是否符合自己的想法，最后把各部分连成一个更大的脚本。

如何把当前角色的脚本复制到另一个角色中？只需把当前角色的脚本拖动到角色列表中另一个角色的缩略图上即可。

试一试 1-6

在项目中添加一个新角色，并用上述方式将角色 Cat 的脚本拖动到新角色的缩略图上。注意，只有当鼠标停留在新角色的缩略图上复制才能成功。复制后检查一下新角色脚本标签页中是否包含了相同的脚本。

造型标签页

你可以通过改变角色的造型来改变角色的外观。所谓造型，其实就是一张图像，可以把它想象成衣柜。一个衣柜里可以挂着许多衣服，但是角色在某一个时刻只能挑选一件衣服穿。换言之，角色在任何时刻只能展现出一个造型。

我们现在就来改变角色 Cat 的造型吧！首先选中角色 Cat，然后单击造型标签页。如图 1-10 所示，角色 Cat 默认包含两个造型：costume1 和 costume2。高亮显示的造型（本例中是 costume1）代表当前选中的造型。