

从总体上看，舞者先向右移动 20 步，切换到下一个造型，再向左移动 20 步，切换下一个造型到最初的造型，如此往复。这样左右来回 20 步，就像在舞动一样。每次移动的过程中使用了超广角镜头特效。单击绿旗运行，测试这段脚本。现在除了能听到背景音乐，你还能看到 **Dancer** 在舞台上左右移动。

下面创建三个装饰性的角色：**Ball**、**Board** 和 **SpotLight**。要创建 **Ball** 角色，首先单击角色列表左侧的舞台缩略图，切换到背景标签页，对着 **party room** 缩略图右击，选择下拉菜单中的**保存到本地文件**，然后在出现的对话框中选择合适的位置将图片 **party room** 保存到本地。

单击角色列表上方的**从本地文件中上传角色**按钮，导入刚才保存的图片，从而创建与背景图片一模一样的角色。将这个角色命名为 **Ball**，并在绘图编辑器中进行修改，如图 3-14 左侧所示。注意，角色 **Ball** 的周围是透明色而非白色。接着将角色 **Ball** 放置在刚好能覆盖舞台背景中迪斯科球的位置，使其看起来就像背景图片的一部分（见图 3-11）。



图 3-14：绘图编辑器中的角色 **Ball** 及其脚本

图 3-14 展示了迪斯科球 **Ball** 的脚本，它将不断增加角色的颜色特效，最终效果就是迪斯科球不停地变换着颜色（注意，颜色特效对黑色不起作用）。

角色 **Board** 的创建和角色 **Ball** 一样。图 3-15 左侧展示了绘图编辑器中的角色 **Board**，右侧展示了其脚本。你可以在绘图编辑器中添加一些颜色（比较图 3-15 和图 3-11），这样将颜色特效改变积木的效果会更加明显。