

是面向当前方向进行移动。

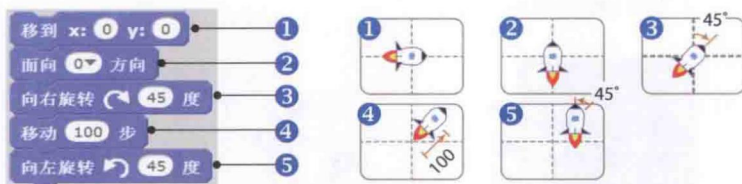
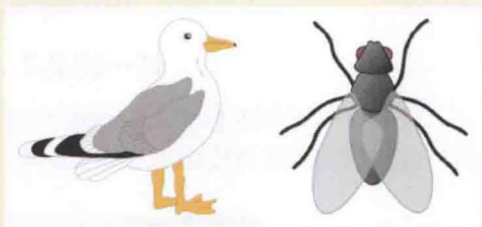


图 2-6：使用移动…步和旋转…度命令的一个简单角色演示

首先移到 x:0 y:0<sup>①</sup> 将角色 Rocket 移到舞台的正中央，面向 0 方向<sup>②</sup> 使其面向正上方，紧接着顺时针旋转 45°<sup>③</sup>，并朝着这个旋转后的方向移动 100 步<sup>④</sup>，最后逆时针旋转 45°<sup>⑤</sup>，使其重新面向上方。

### 方向和造型

其实面向…方向积木并不能真正决定角色中造型的方向。例如，有如下两个角色。



我们使用绘图编辑器绘制这两个角色：一个朝向右方的鸟，一个朝向上方的昆虫。如果我们给这两个角色分别使用面向 90° 方向（90° 是向右）会有什么效果呢？

你可能认为昆虫会朝向右方，但实际上两个角色都没有反应。尽管在这块积木中 90° 后面写着“向右”，但实际上此处的“向右”是指该角色的造型在绘图编辑器中的初始方向。昆虫在绘图编辑器中的初始方向是向上的，正因为如此，使用面向 90° 方向并没有效果。那面向…方向如何才能正确地对应图 2-5 的各个方向呢？很简单，只需要在绘图编辑器中把这个角色的造型改成面向右方即可（正如上图中的鸟选型）。

有时你可能只想基于角色当前的位置，水平或垂直地移动角色，