

试一试 2-6

如果足够细心，你会发现 12 次重复执行 \times 每次重复执行旋转 $30^\circ=360^\circ$ 。如果把 12 次改成 4 次，把 30° 改成 90° ，你能想象最终绘制的图形吗？那 5 次和 72° 呢？尝试不同的组合看看效果。如果绘制的速度太慢，可以使用编辑菜单中的加速模式。

图章积木

Windmill.sb2

刚才我们看到，只需要**旋转**和**重复执行**，就能把简单图案（如正方形）变成复杂图案。但如果我们要旋转的不再是简单图案，而是复杂图案呢？这时图 2-14 中内部重复执行的**移动**和**旋转**就力不从心了（内部重复执行负责绘制正方形）。遇到这种情况，我们通常会在绘图编辑器中创建出这个复杂图案的造型，然后使用**图章**积木在舞台上不断地复制。为了展示这种技术，下面我们来绘制一个大风车吧！如图 2-15 所示。

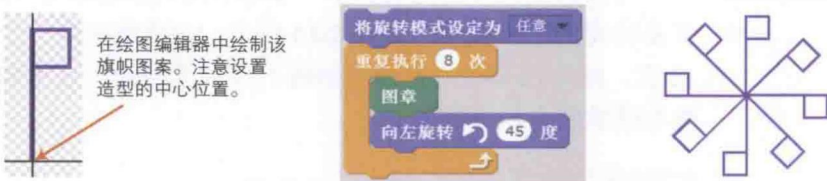


图 2-15：图章积木可以轻松创建复杂的几何图形

我们在绘图编辑器中绘制一个旗帜图案（如图 2-15 左侧所示），选择它作为角色当前造型。注意，将造型的中心点设置到旗杆的底端，这样才能围绕着这个点进行旋转。

在图 2-15 中间显示绘制大风车的脚本。分析一下，首先**重复执行** 8 次，每次旗帜的造型都会被印在舞台上，就像按下图章一样。然后向左旋转 45° 为下次按下图章做好准备。注意，脚本中需要将**旋转模式**设定为任意，这样旗帜才能进行旋转。