

复执行 ⑦ 逐渐放大烟花，每次重复都将大小增加 4。（你还能加上将 y 坐标增加 -1 和将亮度特效增加 -3 模拟出烟花缓缓下降并逐渐消失的效果。）重复完毕后删除克隆体本身 ⑧。

烟花动画制作完毕！程序运行后应当展现出漂亮的烟花动画效果，而我们仅使用了两段脚本就制作出这个相对复杂的动画。

## 本章小结

本章学习的积木可以帮助我们添加颜色、动画、图形特效和音乐等，这些让程序变得更生动有趣。

我们学习了外观模块，并制作了许多案例，同时讲解了一些概念，包括动画的制作是通过造型的切换完成的，角色的显示取决于图层的顺序等。

然后学习了声音模块，讲解了如何播放声音、弹奏鼓声和音符，以及改变音量和节奏。最后使用外观和声音模块制作了舞会和烟花的场景。

下一章将讲解消息的广播和接收，它能协调和同步各个角色之间的动作。我们还会学习如何将很长的脚本分散到更小的容易管理的过程中。理解这些概念对编写复杂的程序十分重要。

## 练习题

- Zebra.sb2* 1. 打开如下图所示的 *Zebra.sb2*，你可以看到一头斑马角色 Zebra，其中有三个造型。编写一段脚本让斑马在舞台上移动，同时不断地切换造型，让它看起来像真的在奔跑一样。

