

仔细对比图 3-10 和图 3-11 可以发现，角色 Ball 和 Board 就像原始舞台的组成部分。下面会说明这两个角色是如何从背景图片中创建出来并遮盖在舞台上的。让这两个角色不断地改变颜色会让舞厅更加真实。

我们来添加一段背景音乐。首先在舞台的声音标签页中导入 *medieval1*（来自素材库中的循环音乐分类），删除默认的 pop 音效，然后添加如图 3-12 所示的脚本。脚本中使用**播放声音**积木，接着等待 9.5 秒（通常多次实验才能确定这个数值），它比音乐 *medieval1* 的时间短一些，这能让音乐在重新开始时更加流畅。



图 3-12：舞台重复地播放背景音乐

单击绿旗运行并测试，你应当能听到一段重复的背景音乐。下面我们开始制作舞者角色 *Dancer*。

在猫咪的造型标签页中，导入造型 *dan-a* 和 *dan-b*（来自素材库中的人物分类），删除猫咪造型，再把角色的名字从默认的 *Sprite1* 改为 *Dancer*。舞者的脚本如图 3-13 所示。



图 3-13：控制舞者舞动的脚本