

放大或缩小角色使用积木将角色的大小设定为或将角色的大小改变。前者的参数是一个百分比，100 则为原始大小，后者根据角色当前的大小进行设置。显示 / 隐藏角色使用积木显示或隐藏。

打开项目文件 *SneezingCat.sb2*，可以看到猫咪就像卡通人物一样打着喷嚏并改变大小，脚本如图 3-5 所示。

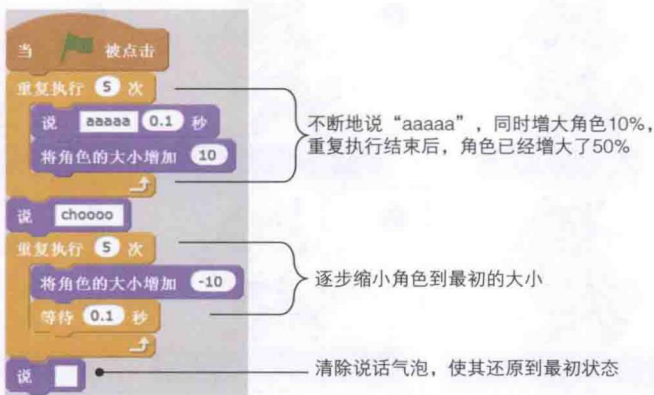


图 3-5：猫咪打喷嚏的脚本

当猫咪准备打喷嚏时，角色不断增大，打完喷嚏之后又缩小到最初的大小。运行这段脚本看看具体的效果。

试一试 3-3

在图 3-5 中脚本的结尾加入一块积木，使其在打完喷嚏后消失于舞台中。再在脚本的开头加入一块积木，使得猫咪一开始就出现在舞台上。

角色间的图层

外观模块中最后两块积木移至上层和下移…层会影响角色在舞台上的遮盖顺序，它决定了角色在重叠区域优先显示哪个角色。假设这样一个场景：石头（Rock）后面站着一个小女孩（Girl）。这时如果没有图层，就会有两种可能，见图 3-6 左侧。