

图 1-6：用鼠标右键单击角色的缩略图后显示的菜单

在图 1-6 中角色列表的左边，我们可以看到舞台的缩略图。舞台也拥有专属于自己的脚本、背景、声音。舞台的图像被称为背景。新的 Scratch 项目默认包含一个全白的背景，你可以通过舞台缩略图下方的四个按钮添加新的背景图片。单击舞台的缩略图，可以查看并编辑与其相关的脚本、背景、声音。

积木区

Scratch 中的积木分为十大模块：动作、外观、声音、画笔、数据、事件、控制、侦测、数字和逻辑运算，以及更多模块。不同模块用不同的颜色标记，这样就能快速查找到某块积木。Scratch 2 包含了超过 100 种积木块，但某些积木仅在特定条件下才会出现。例如，数据模块（第 5 章和第 9 章会详细讨论）中的积木仅在创建了变量或链表之后才会出现。下面我们详细看看图 1-7 的积木区。

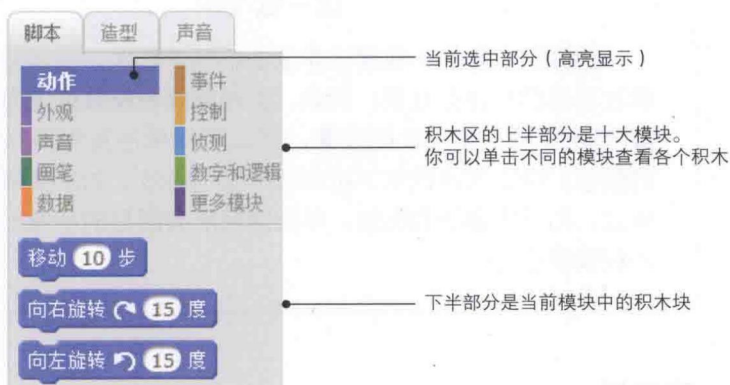


图 1-7：积木区域的十大模块

你可以试着单击某块积木。例如，当你单击了动作模块中的移