

The background is a deep blue with a white wireframe grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a futuristic city or a digital space. In the top-left corner, there are three small, colored circles (red, yellow, and blue) and a white line that forms a partial frame.

奔跑的米乐熊

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	完成奔跑的米乐熊的动画效果。
课程时间	45分钟
教学目标	1.并行结构； 2.角色造型的不断切换； 3.利用一条程序控制另一条的结束。
教学难点	并行结构。
设备要求	音响、A4纸、笔

目录

Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习



01

课程导入

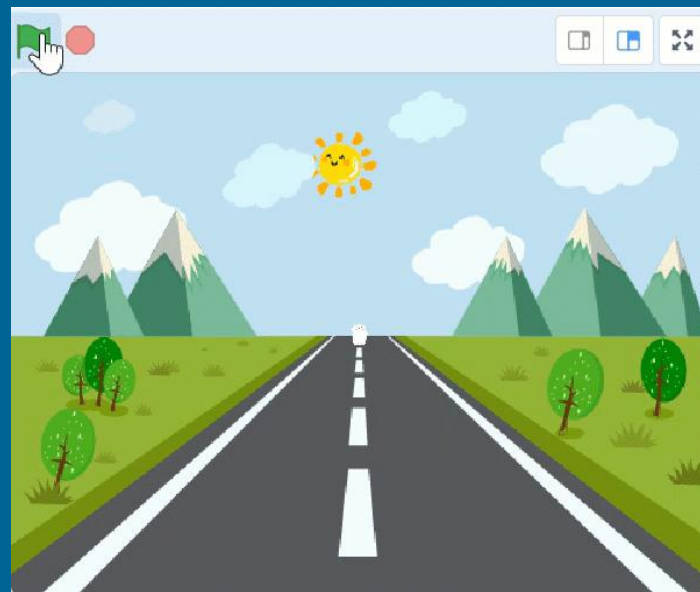


课程导入



- 课程导入

在本节课中，我们会完成一个米乐熊奔跑的小游戏。米乐熊在马路的远处，一边挥着手，一边向着我们跑了过来，身体也会随着距离的接近而变大，最后会跑到我们的眼前，并且会说出一句话。





02

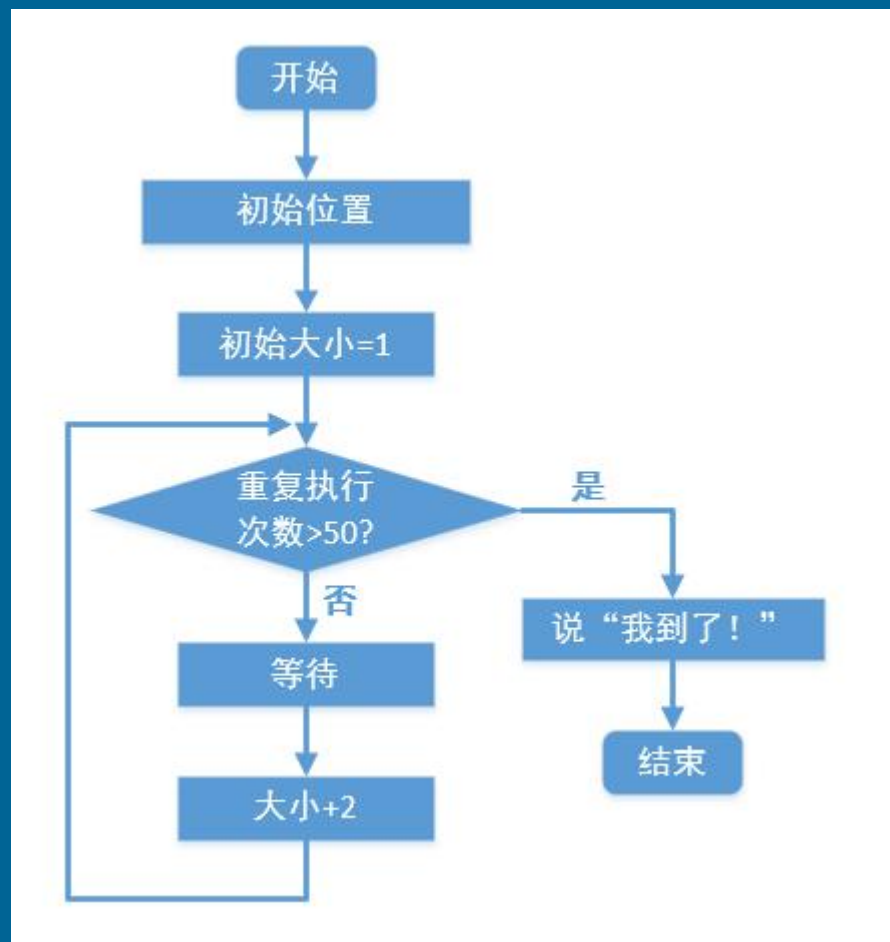
程序解析



- 程序解析

1. 确定米乐熊的初始位置以及初始大小。
2. 通过循环让米乐熊逐渐变大。
3. 让米乐熊在变大的过程中不停的切换造型。
4. 让米乐熊在循环结束后说出“我到了！”

- 流程图





03

课堂任务



03 课堂任务



- 课程重点

并行：计算机同时处理两条及以上的程序。

- 初始化

确定米乐熊的位置，和方向，
并让其变小。



- 不断变大

让米乐熊不断变大，呈现
厨由远及近的效果。



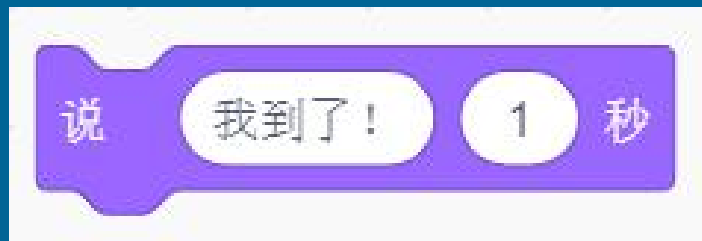
- 同时让米乐熊切换造型

使用一个新的绿旗指令，
并在下方增加变换造型的代码。



- 米乐熊到达目的地说话

使用说指令让米乐熊到达目的地说话。



- 使用结束语句

使用停止全部脚本。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

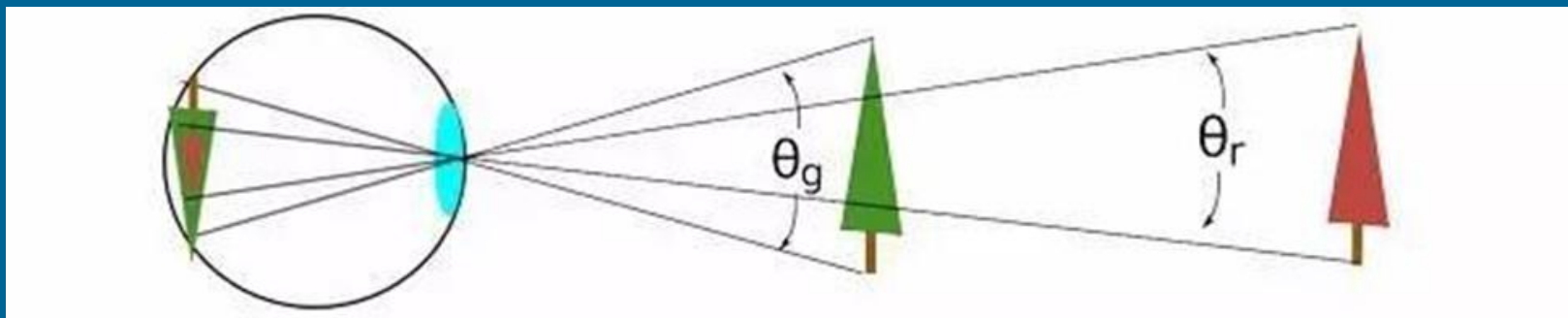
练习：1.让米乐熊说话时就停止脚步？我们应该使用哪个指令？



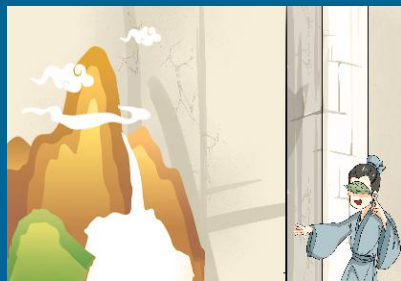
05

知识拓展

近大远小原理从人眼向被观察物体的两端各引一条直线，这两条直线的夹角即为“视角”，如果视角大，人就会认为物体大，视角小，人就会认为物体小。



生活中都有那些地方运用到了近大远小呢？





06

创意练习



- 创意练习

练习：1、我们可以让米乐熊按原路返回么？



谢谢！