

行走的脚印一下

作者：杨根





上节课我们学习了“风形”图案是怎么完成的，还学习了多边形的绘制方法，而且也学到了数学当中的知识，大家还记不记得呢？今天我们接着上节课学习的内容继续学习画笔功能，今天学到的就是“图章”，同时我们会第一次自己制作角色，来吧，行动起来！



目标



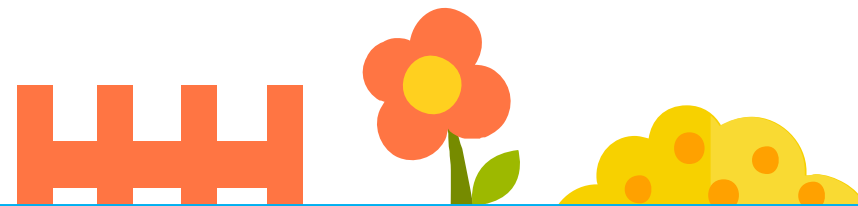
学会使用“图章”指令，了解“图章”的作用；



认识“外观”模块的相关指令；



角色的创建及编写程序。





01

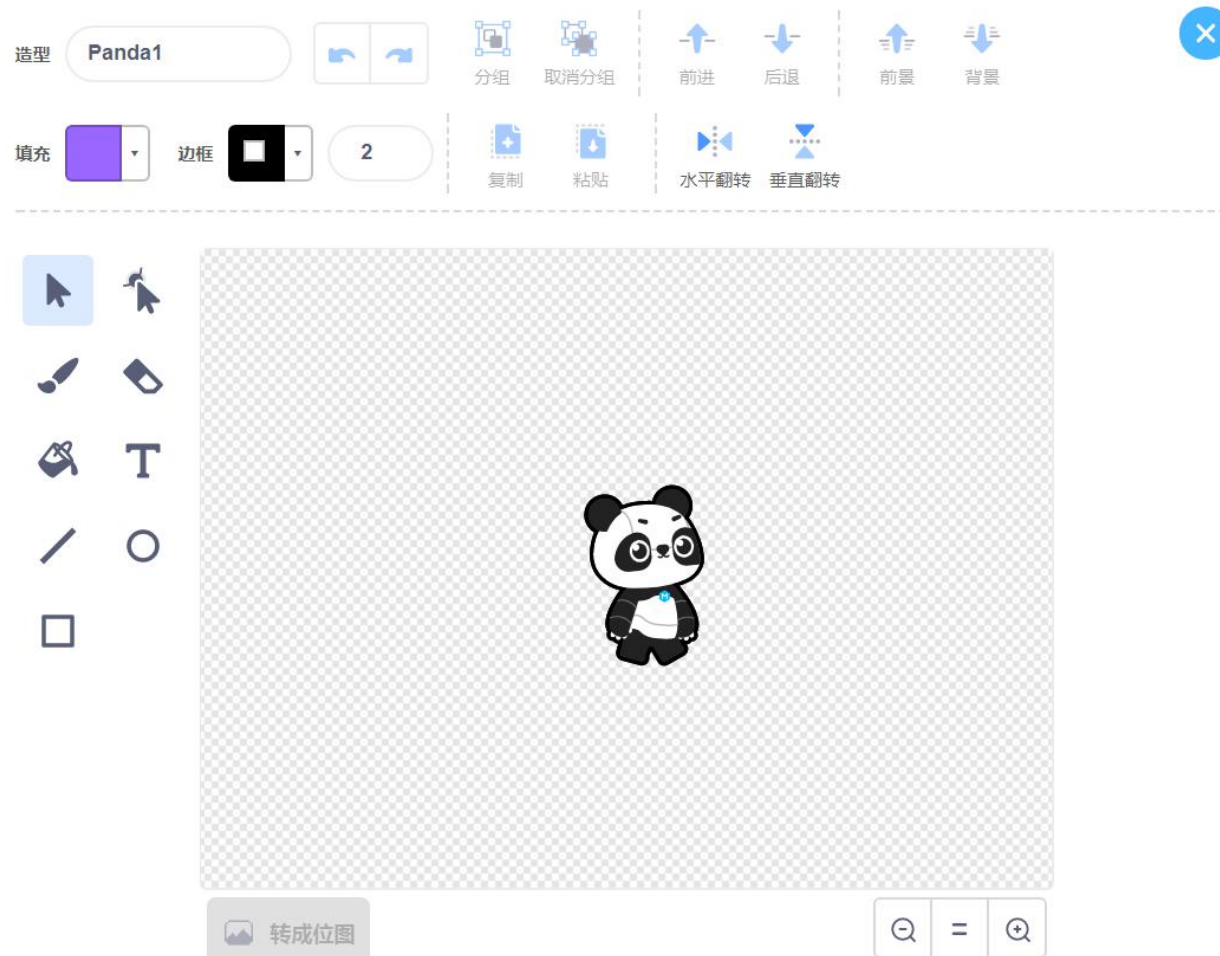
制作角色





点击造型进入
右侧界面

点击“添加
空白造型”

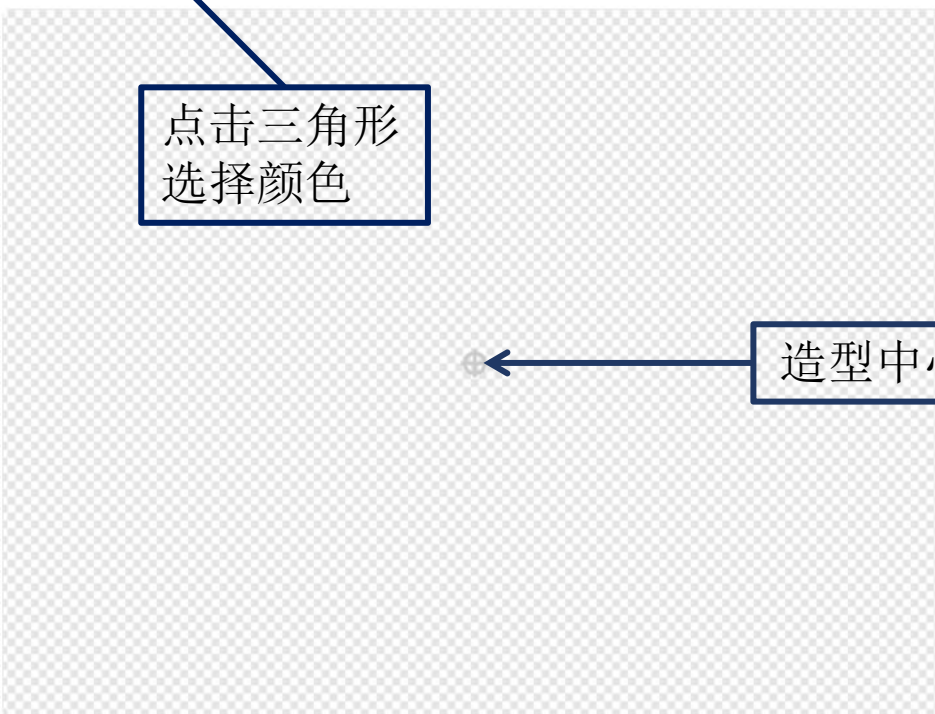


删除之前
的造型



点击三角形
选择颜色

造型中心点



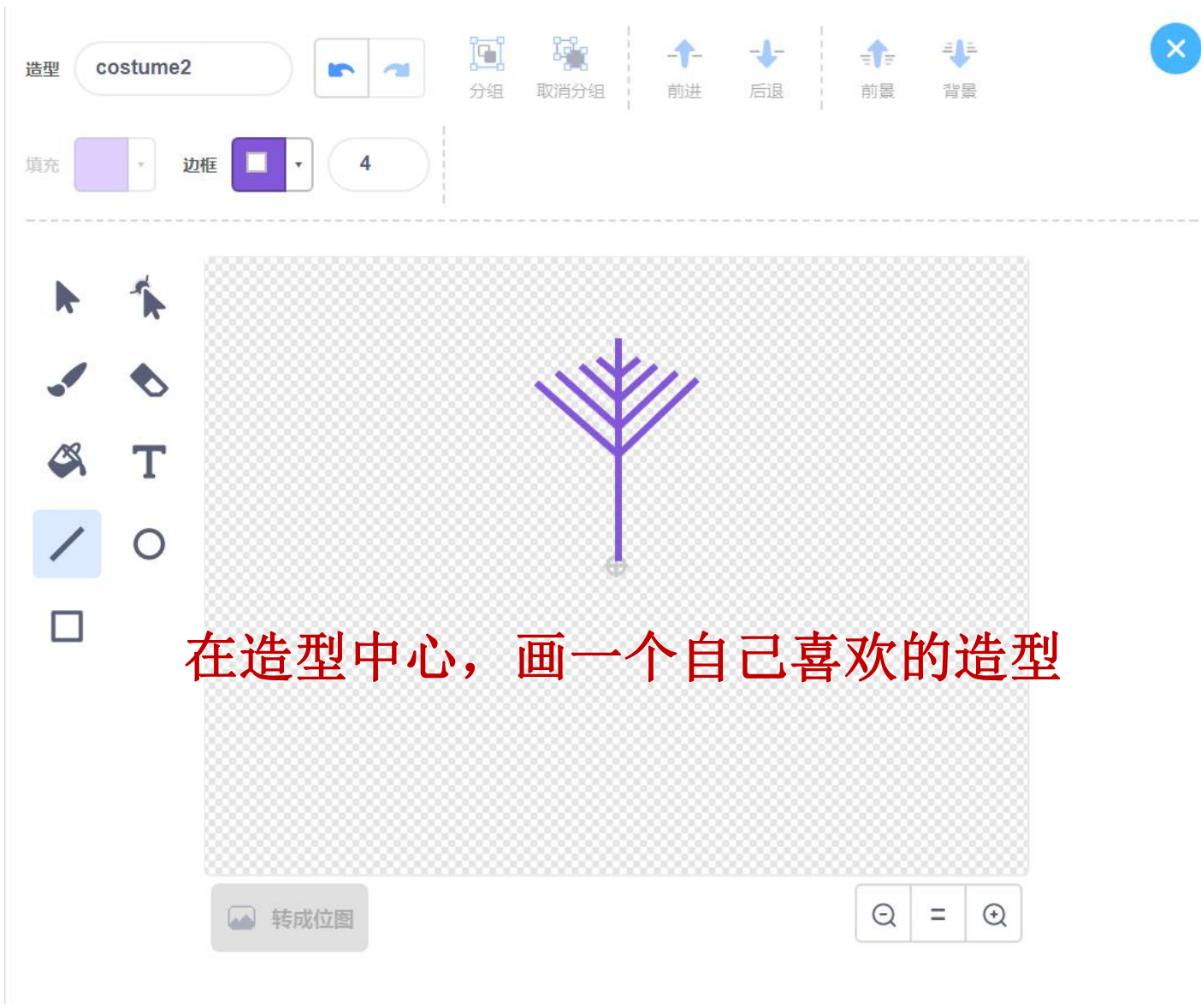
转成位图



添加空白造型

添加造型

画造型





02

编写脚本

思路想法

固定好角色位置

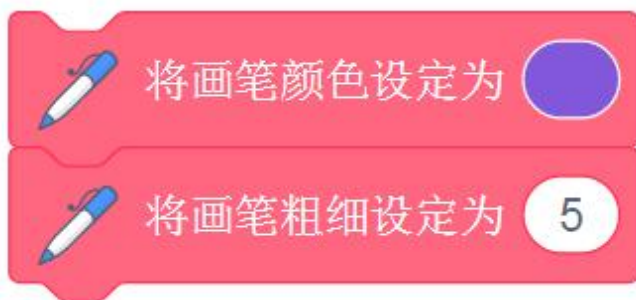
每次开始前“清空”角色

设定画笔的颜色、粗细，并落笔

设定旋转角度和重复次数（次数*度数=360）



编写脚本



拓展探究

运行脚本之后，我们发现角色就像一个一个地印在上面一样，但是同学们，如果我们要让角色变得色彩斑斓，有很多种颜色，该怎么办呢？



从“外观”模块里找到

将 颜色 ▾ 特效增加 25

然后把它放进“重复执行8次”里面，观察现象

尝试改变颜色特效值，并尝试用时间控制图章速度



拓展探究



到这里，我们的多彩风形图案就绘制完成啦！是不是很有趣呢？下面我们还要研究最后一个问题，如果我想让我们的风形图案不停的变换，该怎么编写脚本呢？提示，只要改变颜色特效和重复次数就可以了！**颜色特效值取随机数**



课后思考

行走的脚印到这里我们就学完了，同学们想一想“图章”脚本是不是很有趣呢？神奇的事情还有很多，需要我们在以后的学习道路上更加努力才行！请同学们回去好好回忆回忆这两节课的内容，一定要自己试一试哦，有忘记的地方可以随时问我！



下课啦

