

# 彩 色 的 梦



作者：杨根



哈喽同学们：

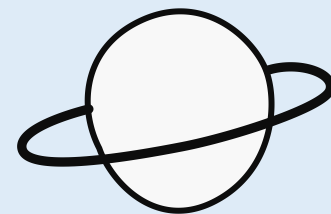
这节课，我们来学习mblock5中的画笔指令中的一些脚本模块，说到画笔，那自然就是画画用的啦，而我们mblock5里面的画笔不但能画画，它还有很多功能比如“图章”等指令，我们会在今后的学习中不断地去学习这些脚本模块。今天我们来制作一个小游戏，名字叫做美丽的彩虹，通过制作小游戏来学习我们的画笔指令。



# 目标:

- 🌀 能够熟练搭配使用清空、落笔、抬笔指令;
- 🌀 如何在程序运行过程中改变画笔的颜色、粗细、色度;
- 🌀 如何让一个角色可以始终面向并跟随鼠标移动?
- 🌀 如何利用键盘控制一个角色动起来?





1

# 添加画笔指令



扩展中心



AI

为 mblock 接入微软认知服务，带你进入人工智能世界



深度学习

为 mblock 加入深度识别功能，训练模型并用于编程



pen

todo: pen



music

todo: music



指令界面下方  
添加+点击进入  
页面，选择pen  
添加画笔



清空

图章

落笔

抬笔

将画笔颜色设定为 

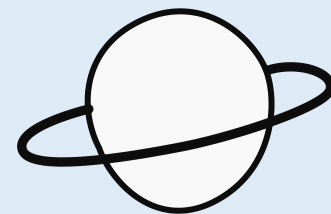
将画笔 颜色 ▾ 增加 10

设置画笔 颜色 ▾ 为 50

将画笔粗细增加 1

将画笔粗细设定为 1



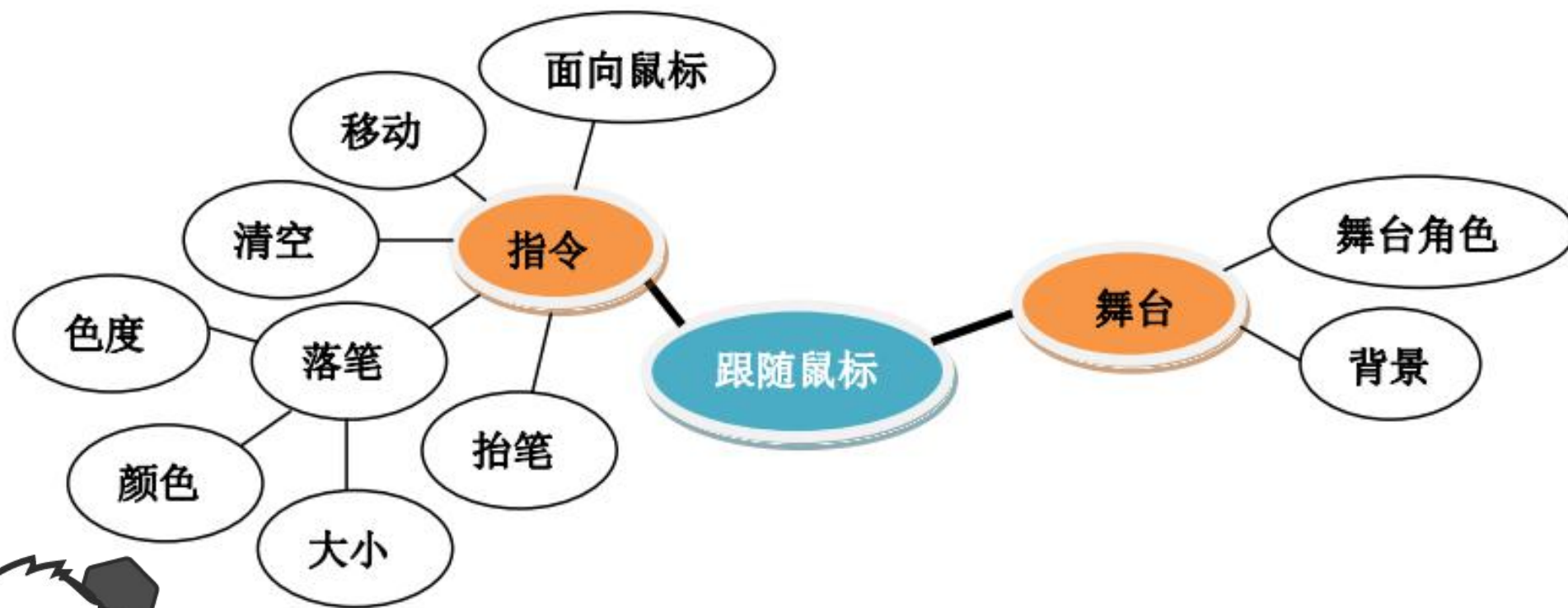


2

# 编辑脚本



# 思路想法





# 动手设计

跟我来挑战：  
既然我们要做一个完整的作品，那么完整的步骤缺一不可哦！下面就一起来看看都需要哪些步骤吧！



步骤：

- 1、启动mblock5；
- 2、选定我们的主角Beetle，删除panda；
- 3、设计脚本，逐步完成完整的脚本程序；
- 4、保存好制作的脚本程序；

# 编写脚本

如何让beetle一直动？在前面的课堂中我们已经学过了。



如何让beetle一直面向鼠标的方向移动呢？



我们需要把笔落在纸上才能画出来，所以我們也需要落笔才能画画。



怎样能绘制出七彩的曲线呢？一边移动一边变换画笔的颜色、大小、饱和度就可以了。



# 编写脚本

好！编写到这里，同学们可以运行一下脚本，看看会发生什么？



# 拓展探究

- 1、如果我想每次点击绿旗时把之前绘制的图案清空，同学们想一想需要我们怎么做呢？
- 2、如果我想在开始绘制之前规定好画笔的颜色，又该怎么办呢？



# 示例

从画笔模块中找到



当 被点击



重复执行

移动 10 步

面向 鼠标指针

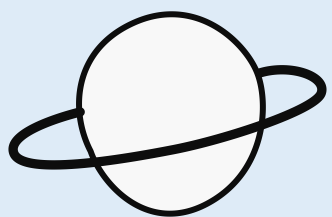


# 课后思考

我们今天又完成了一个小游戏，这几节课的学习，老师看到了同学们的进步非常快，那课后同学们思考下列问题：

- 1、画笔脚本模块中的“图章”是干什么的？
- 2、想一想，用我们今天学到的知识，你还能做出什么样的小游戏出来？





下课啦

