



创意大比拼

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	利用我们学习的绘画知识来拓展思维继续创作。
课程时间	45分钟
教学目标	1、位图与矢量图的区别？ 2、导入角色以及背景。
教学难点	矢量图的绘画。
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

在上节课中，我们使用了位图绘制了一个小车和背景，并让其移动起来，在这节课我们一起来使用矢量图，来谁知一幅作品吧！





02

程序解析



- 程序解析

1. 使用矢量图绘制一个小车。
2. 给小车角色绘制新的造型。
3. 在背景库中添加一张背景。
4. 给小车角色添加代码指令。

- 流程图





03

课堂任务

- 课程重点

绘制矢量图： 点击绘制角色按钮，并且点击切换矢量图。

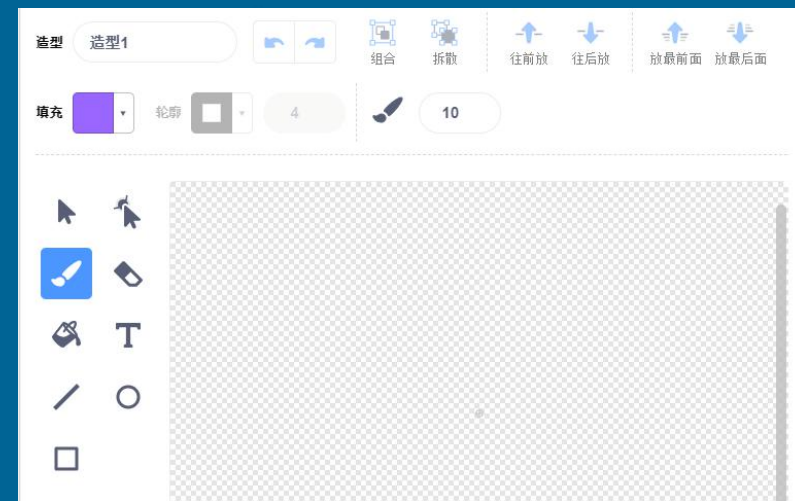




03 课堂任务

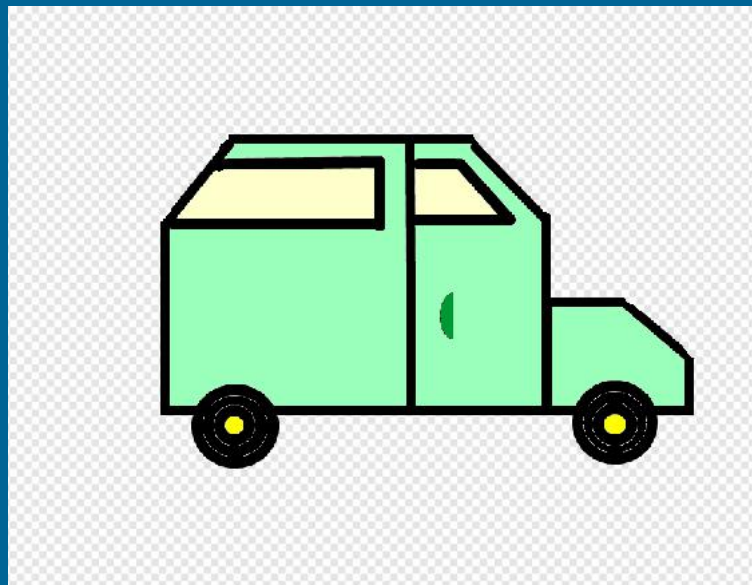
- 观察区别

先观察矢量图的功能和位图
有什么区别。



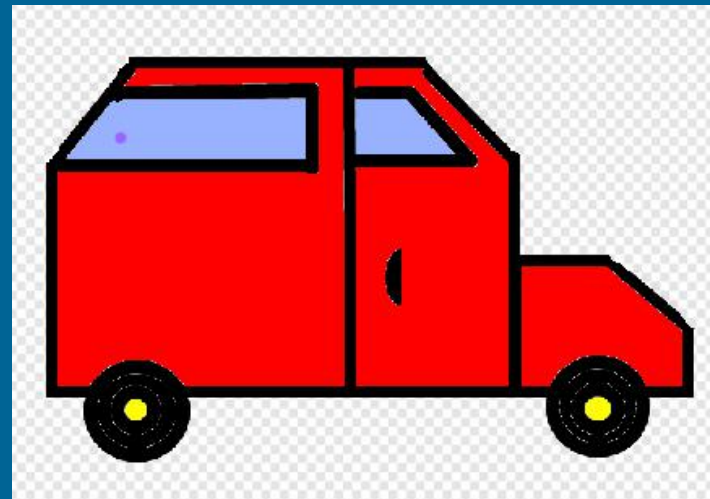
- 绘制角色

使用矢量图工具绘制出小车，并给其绘制绿色的外壳。



- 第二个造型

给角色添加新的造型，并
将其设置为红色。



- 添加新背景

来到背景库中选择一张背景。



- 告知完成

设置代码指令，让小车可以一直行驶，并不停的切换造型。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：1.背景可以实现动态效果么？要怎么实现？



05

知识拓展

数字化图像 是计算机的数字化图像分为两种类型，即位图和矢量图。两种类型各有优缺点，应用的领域也各有不同。

处理位图的软件最有名的就是Photoshop。

处理矢量图的软件包括两种：一种是图形绘制软件;另外是排版软件。



位图也称为点阵图，它是由许许多多的点组成的，这些点被称为像素。位图图像可以表现丰富的多彩变化并产生逼真的效果，很容易在不同软件之间交换使用，但它在保存图像时需要记录每一个像素的色彩信息，所以占用的存储空间较大，在进行旋转或缩放时会产生锯齿。

矢量图通过数学的向量方式来进行计算，使用这种方式记录的文件所占用的存储空间很小，由于它与分辨率无关，所以在进行旋转、缩放等操作时，可以保持对象光滑无锯齿。





06

创意练习

- 创意练习

练习：1、我们再添加一个蝙蝠角色，让其在夜空中飞翔。





谢谢！