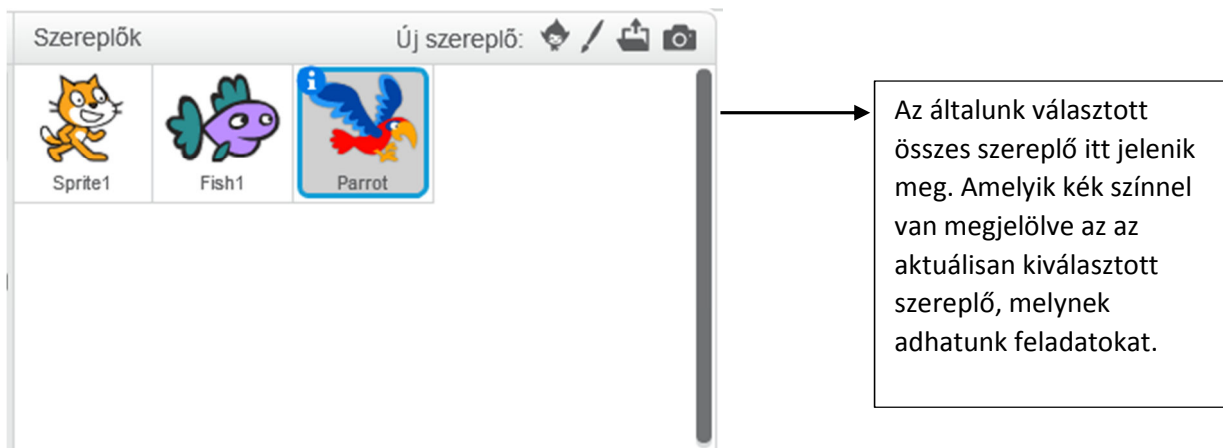
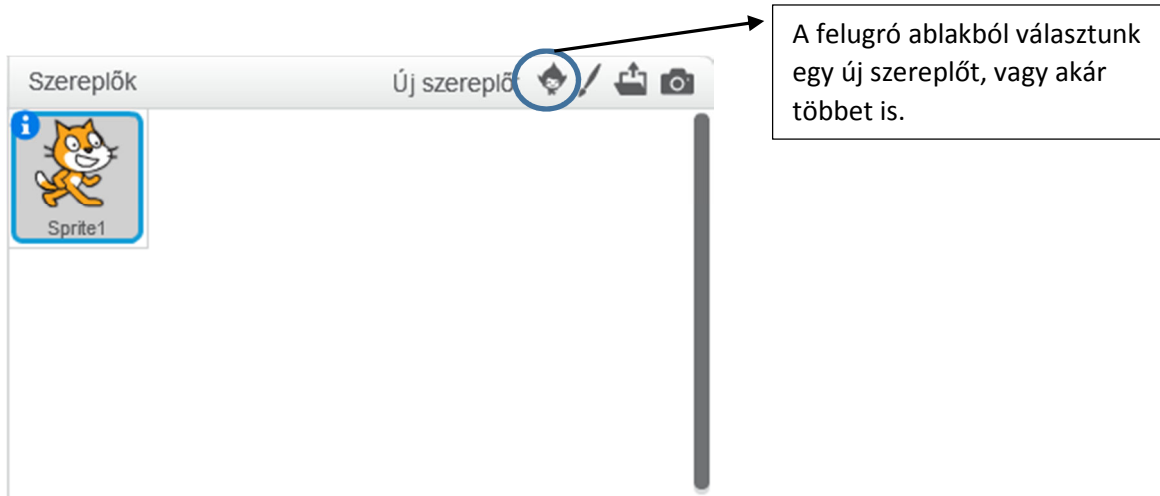


## Szereplő változtatása

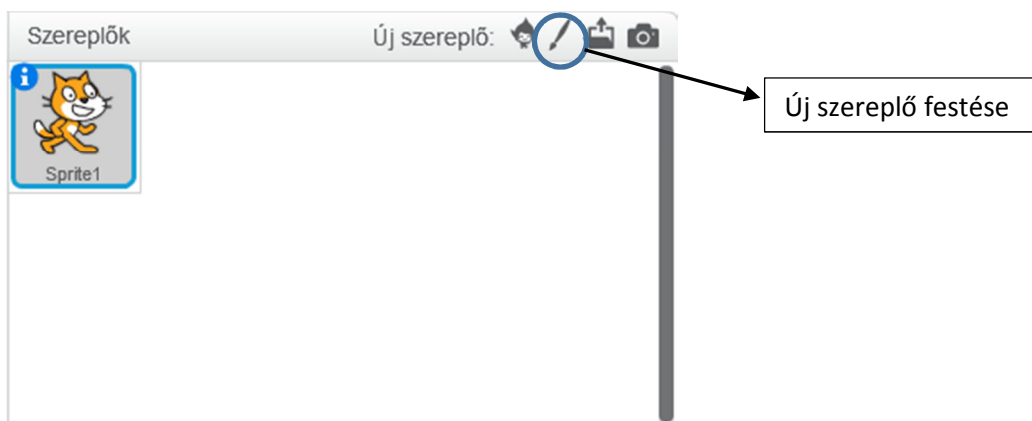
### 1. Szereplő kiválasztása könyvtárból

Először nézzük, hogyan lehet a Scratch beépített szereplői közül kiválasztani új szereplőt.



### 2. Új szereplő festése

Ha szeretnénk, saját magunk is tervezhetünk szereplőt. A program ezen része nagyon hasonlít a Paint rajzoló programhoz.



Itt adhatunk nevet az elkészült rajzunknak, szereplőnknek.

