

スクラッチ2.0にアクセスするには

Webブラウザで、<http://scratch.mit.edu/>にアクセスすると下の画面が表示されます。
アカウントがない場合は青の「Scratchに参加」を、ある場合は緑の「サインイン」をクリックします。

新しく、自分のアカウントを作る時にクリックします。

すでに、アカウントを持っている場合は、ここをクリックしてサインインします。



作品を作る時は、これをクリックします。

作品例を見る時は、ここをクリックします。

スクラッチの全体画面の構成

基本的使い方： 中央左に表示されるタイルを中央右にドラッグアンドドロップしてプログラムを作り、左上の緑の旗をクリックしてプログラムを走らせ、赤い丸をクリックして止めます。

スプライトをコピー（スタンプ）したり、削除（はさみ）したり、拡大（外向き矢印）したり、縮小（内向き矢印）したりします

下に表示されるタイルの種類を選択します

スクリプト（プログラム）、コスチューム、音のどれを編集するか選びます

ここでスクリプト（プログラム）、コスチューム、音を編集します

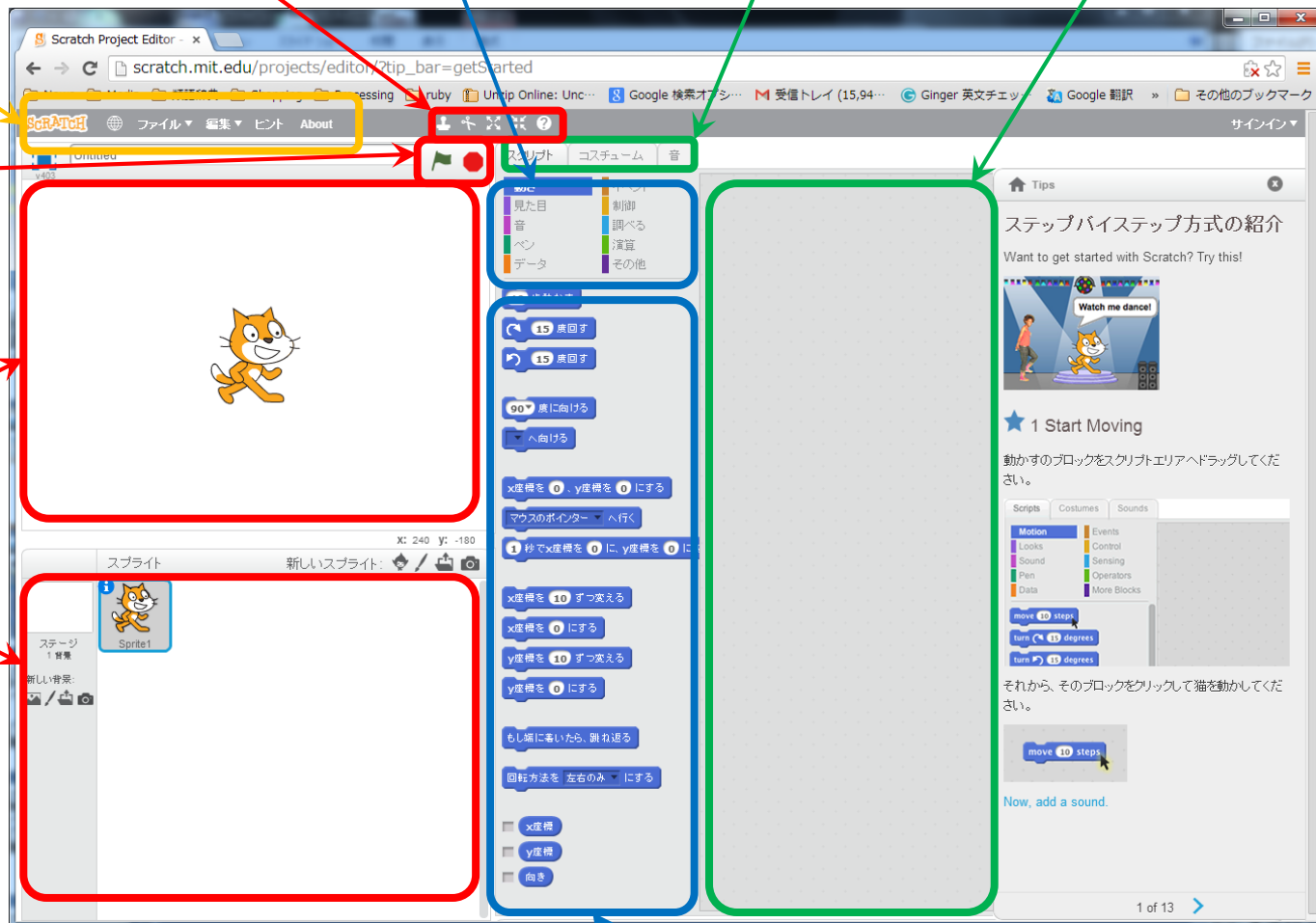
作品を保存したり、他の人の作品を観るときに使います

スクリプトを実行したり止めたりします

走らせたときの画面表示です

作ったスプライトや背景が全部表示されます

ここで選ばれたスプライトやステージのスクリプトやコスチューム、音が中央に表示されます



このタイル（プログラムの部品）を右隣りにドラッグアンドドロップしてスクリプトを作ります

スクラッチの画像編集の使い方

基本的使い方： ベクターモードとビットマップモードを切り替えて好きな方で編集します。
描き終わったらそのままスクリプトタブをクリックしたりして次の作業を行います。

画像編集操作のUndo（取り消し）、Redo（やり直し）

画像の白紙化、外部ファイルの読み込み

画像の水平反転、垂直反転、中心設定

上から全体選択・移動、制御点選択・移動・追加、自由線、直線、矩形、円（楕円）、文字、塗りつぶし、スタンプ、レイヤーを上げる、レイヤーを下げるボタン

現在、編集しているコスチュームの選択

上から自由線、直線、矩形、円（楕円）、文字、塗りつぶし、消しゴム、範囲選択、スタンプ機能の選択ボタン

画像編集時の画像の縮小、等倍、拡大表示選択

制御点選択にして、線をクリックすると選択された線の制御点（半透明の白い丸）が表示されます。これをマウスで移動させると線の具合が変わります（制御点のないところをクリックすると新たな制御点が増えます）

自由線や図形描画時の線の太さを選択します

描画色を選択します。（白地に赤の斜め棒は透明色）

現在の描画モードと変換のボタン

