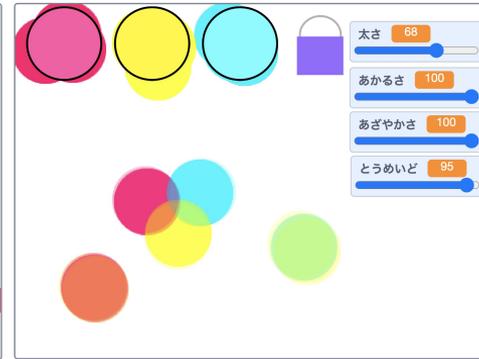


おえかきボード

いろんな絵がかけるボードをつくってみよう！



つくるもの

このコースではおえかきボードをつくるよ
ペンをつかっていろいろな絵をかいてみよう！



もくじ

1. ペンで線をかこう
2. パレットで色をかえよう
3. ペンの太さをかえよう

※ Scratch は、MITメディア・ラボのライフロンゲ・キンダーガーデン・グループの協力によりScratch財団が進めているプロジェクトです。

<https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

※ そのほか記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。



メクルン

1. ペンで線をかこう

- ① ペンブロックってなに？
- ② 線をかけるようにしよう
- ③ はじめにリセットしよう



1. ペンで線をかこう

① ペンブロックってなに？

スプライトの場所に線をひいたりスタンプをおせたりする、かくちょうきのうのブロックだよ

まずは、画面右下の  から、好きなスプライトをついかしよう

ペンブロックをつかえるようにするには、画面左下の  をクリックして、「ペン」をえらぼう

ペンブロックがでてきたかな？



1. ペンで線をかこう

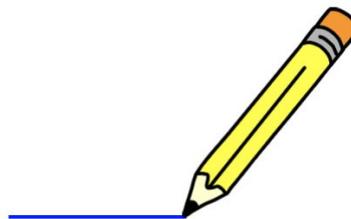
① ペンブロックってなに？

ペンをおろしたままスプライトをうごかすと、線がかけるよ！じっさいにやってみよう！

[ペンをおろす] ブロックでペンをおろして、
[()ほうごかす] ブロックでうごかすと線がかけるよ

たとえば、右上のようなプログラムをつくると、右下のような線がかけるよ(かくにんしたらけしておこう)

ペンブロックのつかいかたはわかったかな？



1. ペンで線をかこう

② 線をかけるようにしよう

マウスで線をかけるようにしてみるよ

マウスの場所に線をかけるように、を
ずっとくりかえすブロックのなかにいれよう！

マウスがおされたときだけペンをおろして、それ以外
のときは、ペンがあがるようにしよう

と[もし<>なら ~ でなければ]ブロック
を組み合わせるとつくれるよ

マウスで線がかけるようになったかな？



1. ペンで線をかこう

② 線をかけるようにしよう

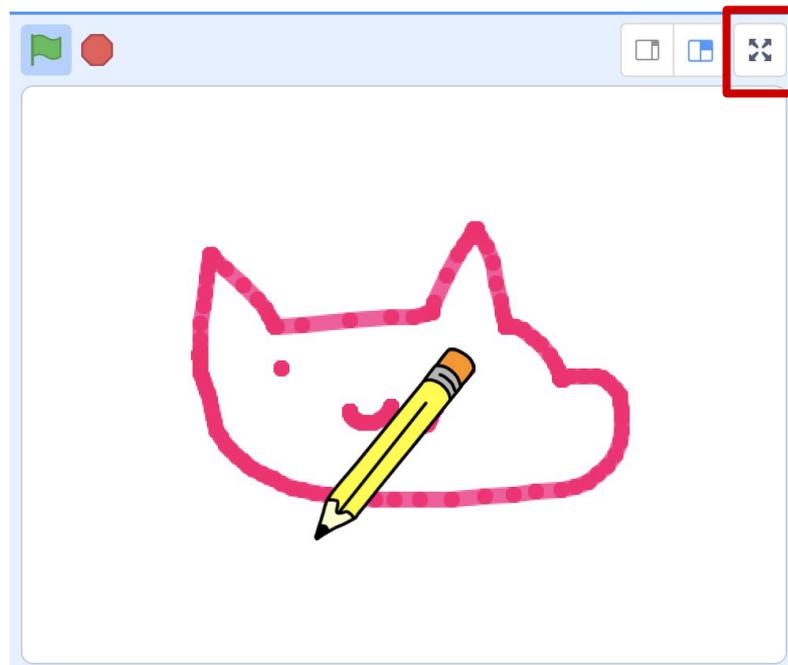
スプライトがうごいてうまく線がかけないときは、

全画面モード()でプログラムをうごかすか、

ひょうじする



で見た目をかくそう



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

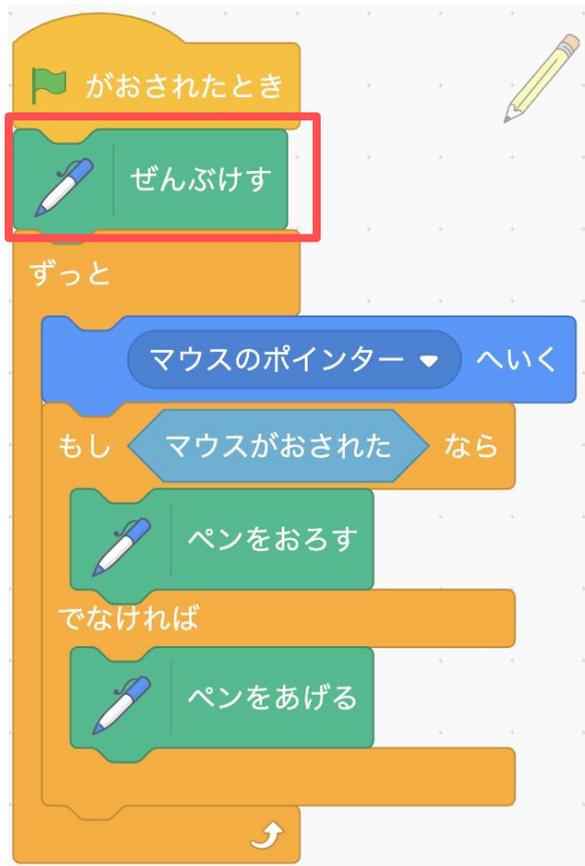
1. ペンで線をかこう

③ はじめにリセットしよう

このままだと、をおしても線がかかれたままだね

をおしたときにペンでかいた線をけすようにしよう

ペンの線やスタンプをけすには をつかうよ



が
お
さ
れ
た
と
き

ぜんぶけす

ずっと

マウスのポインター ▼ へいく

もし マウスがおされた なら

ペンをおろす

でなければ

ペンをあげる



メクルン

2. パレットで色をかえよう

- ① パレットをつくろう
- ② 色の合図をおくろう
- ③ 合図で色をかえよう
- ④ パレットをふやそう



メクルン

2. パレットで色をかえよう

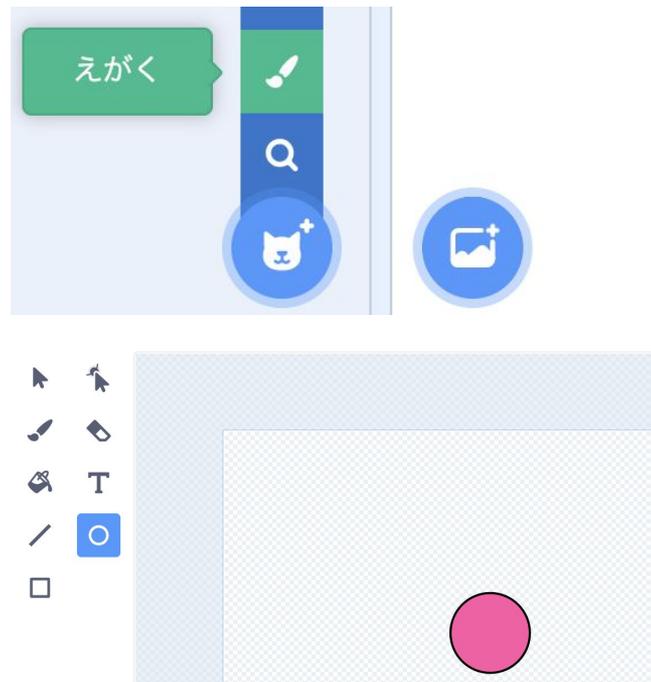
① パレットをつくろう

クリックすると色をかえられるパレットをつくろう

今回は   であたらしくスプライトをかくよ

 コスチューム の画面で  をつかって
画面をクリックしながらうごかすと円がかけるよ
「Shift」キーをおしながらするとまるい円になるよ

すきな色のパレットがくれたかな？



2. パレットで色をかえよう

② 色の合図をおくろう

つぎはクリックしたらペンの色が変わるようにしよう

ペンの色をかえるには、 ペンのいろを  にする をつかうよ
線にかくコードと同じスプライトでつかわないと
色が変わらないから気をつけよう！

パレットがクリックされたら合図をおくって、合図で
ペンの色が変わるようにするよ

合図をおくするには、「メッセージ」きのうをつかうよ



クリックされたとき
「あか」の合図をおくる



「あか」の合図を受け
とった！

色をあかにかえる



2. パレットで色をかえよう

② 色の合図をおくろう

メッセージきのうは、同じプロジェクトのコード同士で合図をおくったりうけとったりできるきのうだよ

 イベント の  メッセージ1 ▼ をおくる でパレットがクリックされたときに色をかえるためのメッセージをおくろう

 をおして「あたらしいメッセージ」をおすと、あたらしい名前のメッセージがつかれるよ

パレットがおされたときにメッセージをおくるよ



2. パレットで色をかえよう

③ 合図で色をかえよう

パレットがおくったメッセージを、ペンでうけとるよ

メッセージをうけとるには  をつかうよ

ペンのスプライトに、メッセージをうけとったら、
ペンの色をかえるコードを組んでみよう！

パレットをクリックすると、色が変わったかな？



 をクリックすると色がかえられるよ

さらに  をクリックすると、ステージの色を選べるよ

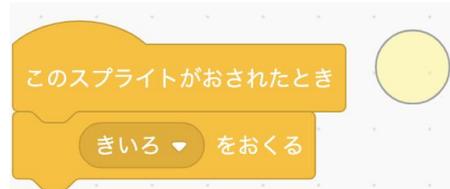
2. パレットで色をかえよう

③ パレットをふやそう

右クリックして「ふくせい」をおすと、パレットの
スプライトをコピーできるよ



パレットの色とおくるメッセージをあたらしく
つくって、えらべる色をふやしてみよう！



メクルン

3. ペンの太さをかえよう

- ① へんすうをつくろう
- ② へんすうをひょうじしよう
- ③ へんすうで太さをかえよう



3. ペンの太さをかえよう

① へんすうをつくろう

ペンの太さを自由にかえられるようにしよう
「へんすう」をつかってペンの太さをかえるよ

「へんすう」は、中身に数や文字をいれることができるものだよ！

まずはへんすうをつくってみよう

 の[へんすうをつくる]をクリックしよう

あたらしいへんすう ×

あたらしいへんすうめい:

すべてのスプライトよう このスプライトのみ

キャンセル OK



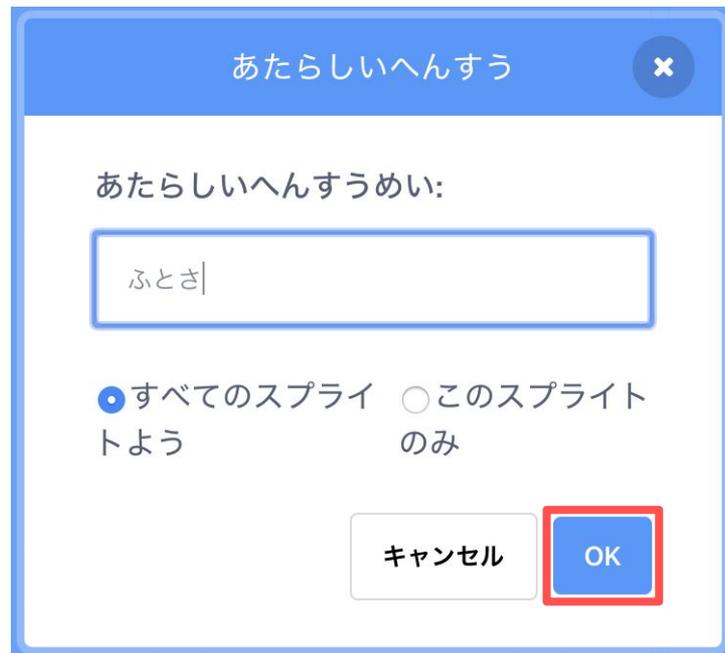
3. ペンの太さをかえよう

① へんすうをつくろう

「へんすうめい」はへんすうの名前のことだよ
わかりやすい名前にするとあとで読みやすいよ
ここでは、「ふとさ」にしているよ

「このスプライトのみ」にすると、ほかのスプライト
からはつかえなくなるよ
ここでは、「すべてのスプライトよう」をえらぼう！

へんすうのせっていがおわったら、をおして
へんすうをつくろう



3. ペンの太さをかえよう

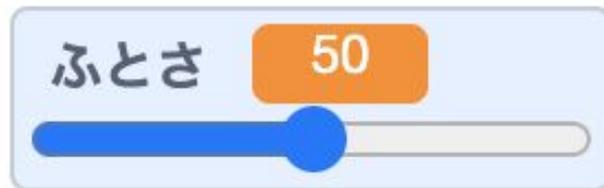
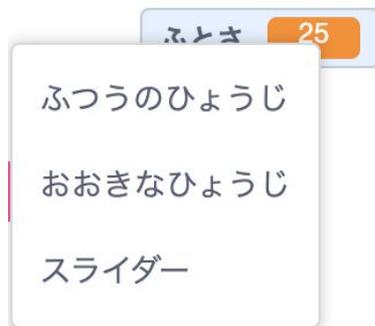
② へんすうをひょうじしよう

へんすうのよこのチェックマーク は、
ステージにひょうじするかどうかをきりかえられるよ



ステージのへんすうを右クリックすると、見た目を
かえられるよ

「スライダー」にすると、ステージ上でへんすうの中
身をかえられるようになるよ



3. ペンの太さをかえよう

③ へんすうで太さをかえよう

さっきつくったへんすうでペンの太さをかえてみよう

ペンの太さをかえるには  ペンのふとさを **1** にする をつかうよ

1 のところに、 の **ふとさ** をいれよう

これで、ペンの太さがへんすう「ふとさ」の中身になるよ

ずっと、へんすうできめた太さになるようにしよう
へんすうできめた太さでかけるようになったかな？



The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when clicked' block, followed by a green 'pen down' block. An orange 'forever' loop block contains a blue 'move mouse pointer down' block, a green 'set pen thickness to' block (highlighted with a red box), an orange 'if mouse clicked then' block, a green 'pen up' block, and an orange 'if not clicked then' block containing a green 'pen up' block. A yellow pencil icon is in the top right corner.



やってみよう

- パレットをもっとふやす
- スタンプきのうをつくる
- 色が次々にかわるペンをつくる
- あかるさやとうめいどをかえる

