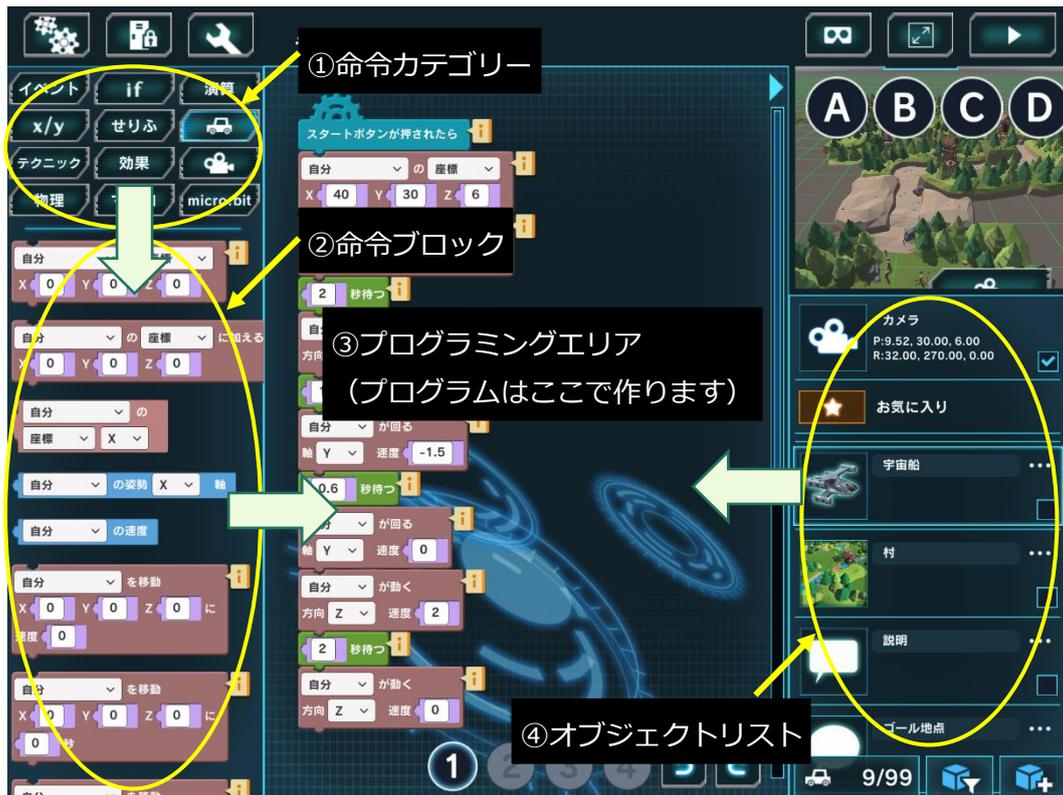


Mind Render の操作

画面構成

Mind Render の画面(プログラムを作成する画面)は以下のような構成になっています。



① 命令カテゴリー

同じ様な役割を持つ命令をまとめています。「イベント」「if」などのボタンをクリック（タップ）すると、そのカテゴリーの命令が下のエリア「②」に表示されます。

② 命令ブロック

「①」で選択したカテゴリーのブロックが表示されます。ここからブロックを右側のプログラミングエリアにドラッグ&ドロップして、プログラムを作成します。

下にスクロールすると、隠れている命令を表示できます。

③プログラミングエリア



プログラムをつくる場所です。

ブロックは基本的に縦に組み合わせていきます。ブロックの下辺にある凸部分と、ブロックの上辺にある凹部分を組み合わせます。ある程度近づけていくと、自動的につながります。

常に一番上に置くもの(イベント命令など)、他のブロックに組み込んで使用するもの(演算、変数など)もあります。これらは、ブロックの形状が違います。

④オブジェクトリスト



現在開いているラボで使用しているオブジェクトを表示します。

オブジェクトをタップ(クリック)すると、そのオブジェクトに設定されているプログラムが表示されます。

選択中のオブジェクトには、水色の枠が付きまます。

基本的に、プログラムは対象とするオブジェクトの中に作るとわかりやすいでしょう。左図の例では、宇宙船を動かすプログラムが、宇宙船の中に作成されています。

れています。

オブジェクトの追加



オブジェクトリストの右下（Mind Render 画面の右下）にあるボタンをタップ(クリック)すると、オブジェクト画面が開きます。



プログラムで使用するオブジェクト（部品）、サウンド（BGM・効果音）、エフェクト、背景を選ぶことができます。

アイコンをタップ(クリック)すると、追加できます。

便利機能（プログラムのコピー）



作ったプログラムは簡単にコピーできます。

1. コピーしたい部分の一番上のブロックを長めにタップします。（または、マウスの左ボタンを長めに押します。）
2. ブロックの左肩に「Copy」という文字が現われて消えると、コピー完了です。
3. 一番上のブロックを長押しした場合は、それ以降のブロック全部がコピーされます。途中のブロックを長押しした場合は、そのブロックから下がコピーされます。
4. プログラミングエリアの空いている場所を長めにタップします。（または、マウスの左ボタンを長めに押します。）
5. ペーストされます。異なるオブジェクトでもペーストできます。

実験室に入っているプログラムの詳しい内容や作り方の詳細は、「**Mind Render2 すぐできる！使い方マニュアル**」で解説しています。マニュアルは、「**書籍**」ページからご覧いただけます。