Squeak について

画像：3D 垣田　千洋(04t415)　　高橋　直紀(04t432)
ペイント：　国富　大輔(04t422)　　文章：金子　貴志(04t417)

• Squeak とは

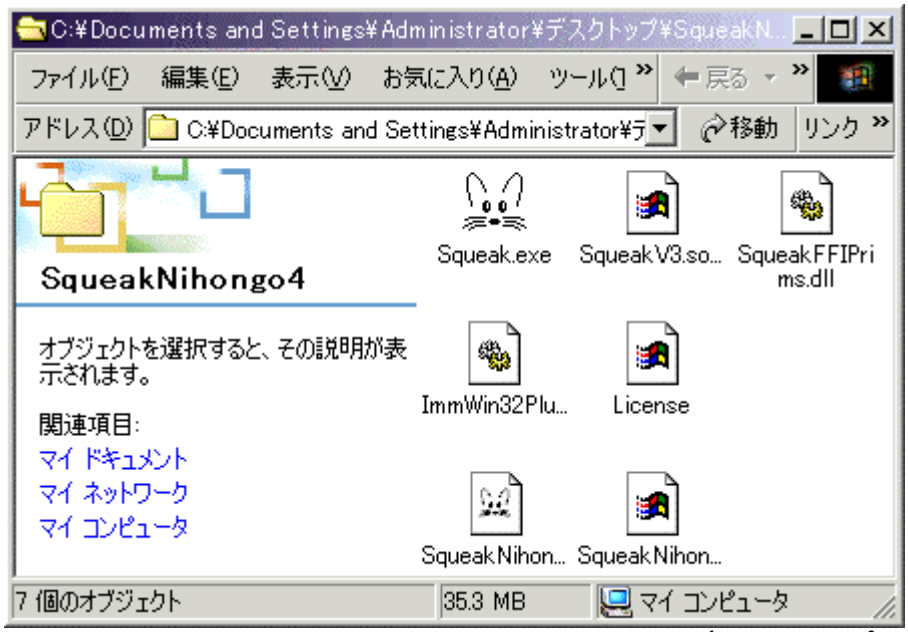
Squeak とは、Macintosh 、Windows 、**など、いろいろなコンピュータ上で動くバーチャルマシン です。文章を書いたり、絵を描いたり、ムービーを見たり、**3D **で立体を作ったり、音楽を聴いたり出来ます。小学生でも出来るらしいです。**

• ダウンロードの仕方

Squeak はもともと英語版なので、ここでは分かりやすく日本語版をダウンロードしています。次のページにアクセスして日本語版をダウンロードしてください。
http://squeak.hoops.ne.jp/ **です。ちなみに本家元々は** http://www.squeakland.org **です。こちらは英語版です。**

次に、ダウンロードしてきたファイルを解凍します。

Windows の場合は以下のファイルを同じフォルダの中に入れます。

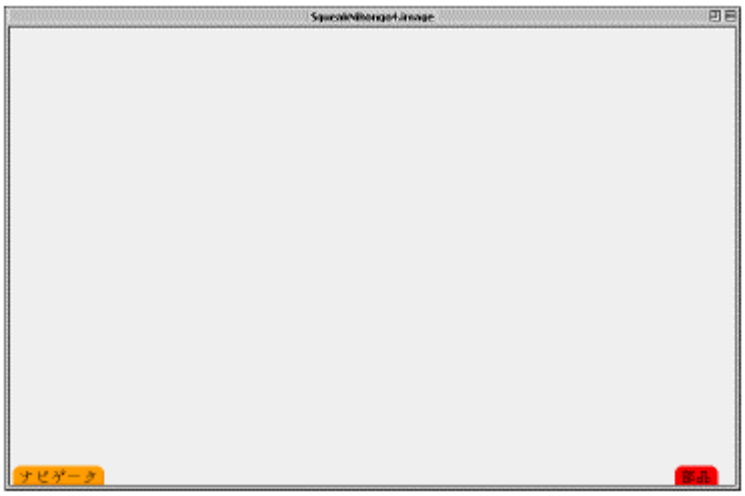


squeak.exe **に** squeaknihongo4.image **をドラッグ＆ドロップします。**



• 使用方法

しばらくすると次のウインドウが出て来ます。

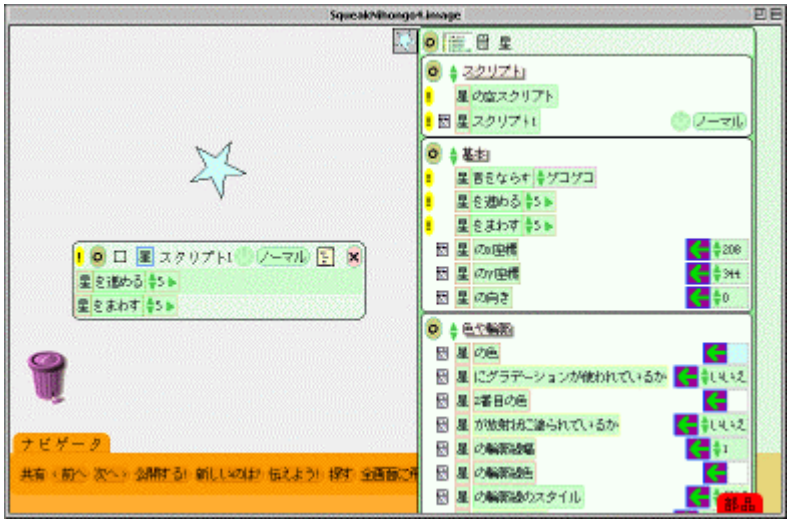


これが Squeak のデスクトップです。

起動したての Squeak は限定モードになっています。こうなっているのは、子供たちが迷わなくて済むように、いろいろな難しい機能を隠して使いやすくしているからです。まずは、限定モードで見ていって、それから限定モードを解除して他のものを見ていくことをオススメします。

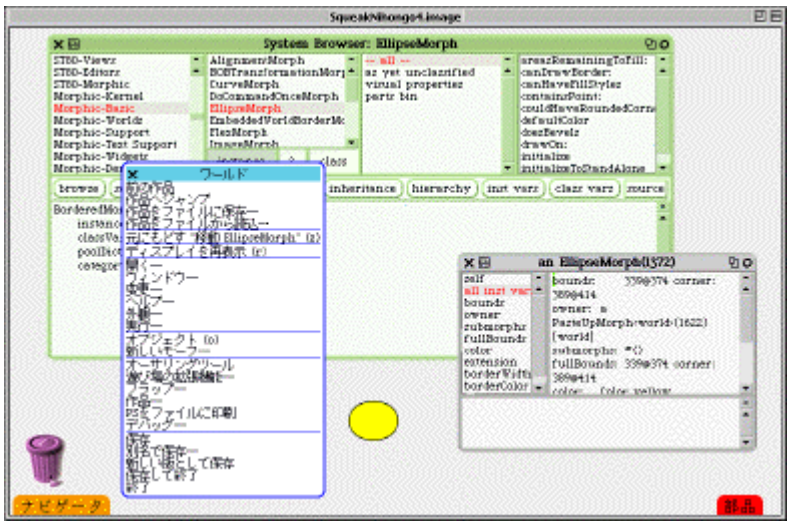
限定モード

SqueakToys を中心に子供が使いやすいようにと考えて、難しい機能を隠したモードです。



拡張モード

Squeak のフルバージョン。デスクトップに World メニューなどが使えるようになります。



はじめは「ナビゲータ」を使うと分かりやすいです。「ナビゲータ」は基本の操作ボタンが並んでいて、いつでも基本の機能がすぐ使えるようになっています。



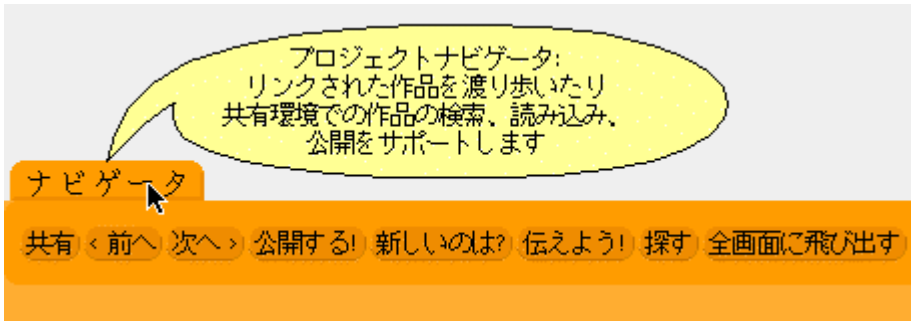
部品（フラップ）

SqueakToys（タイルプログラミング）で使用する部品オブジェクトがいつでもすぐ使えるように入ってます。取り出す時はデスクトップ上にドラッグ＆ドロップします。



バルーンヘルプ

画面に置いてあるいろいろな物（オブジェクト）上にマウスカーソルを置くと、それがどういうものなのかバルーンヘルプで簡単な説明が出てきます。



簡単な遊び方は、材料のオブジェクトを"部品"の中から画面にひっぱりだして使います。大きさを変えたり、回転させたり、色を変えたり、オブジェクト同士を組み合わせたりして遊びます。

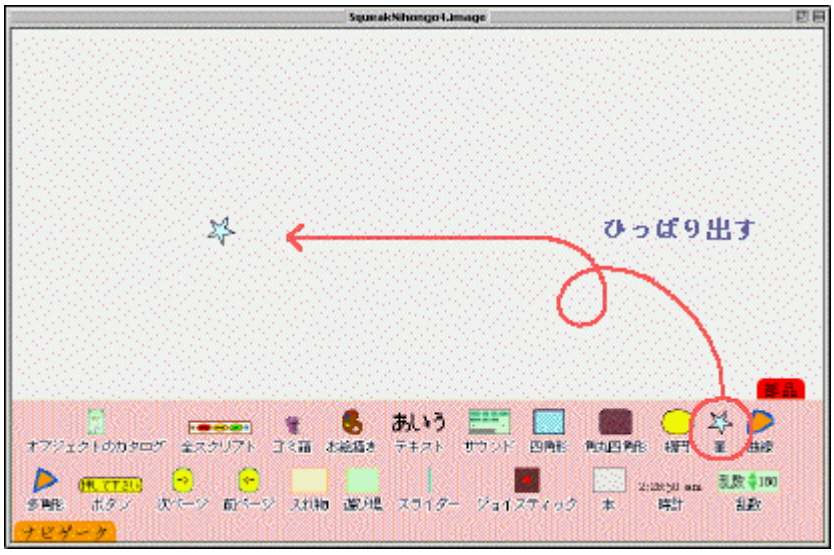
まず、"部品"フラップを出してみる。

"部品"を（左クリック）してフラップを出します。



例えば、"星"というオブジェクトを取り出してみる。

"星"をドラッグして画面に出してみましょう。このように使いたいオブジェクトはなんでも"部品"から取り出していつでも使うことができます





• ペイントツールで絵を描く

Squeak のペイントツールで描いた絵は、切り抜かれた絵になるのでバックの色（白地とか）や四角の枠はありません。"部品"オブジェクト と同じようにデスクトップ上の好きな所に移動することができます。

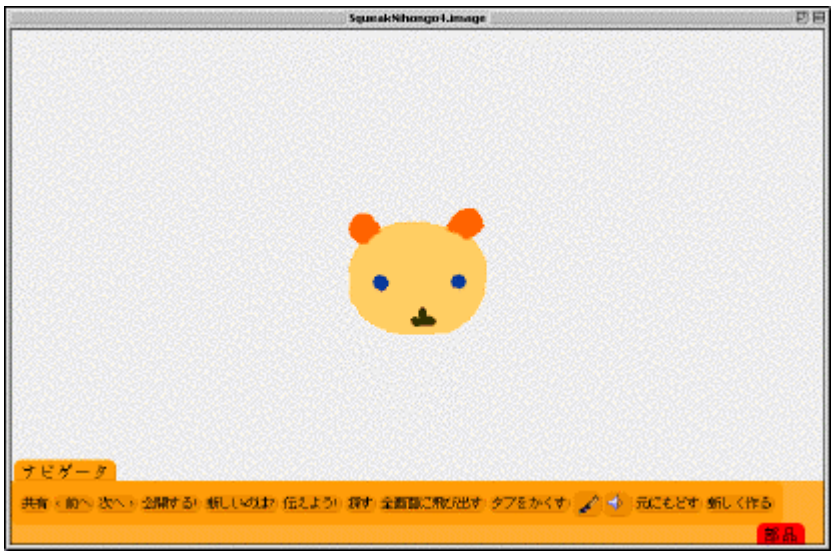
ペイントツールを出して見る。
"ナビゲータ"フラップの筆のボタンを（左クリック）します。



画面が半透明になりました。これがペイント画面です。



適当に絵をかいたら"ほぞん"を（左クリック）すると保存されます。
Squeak **のペイントツールで描いた絵は、ドラッグでデスクトップ上の好きなところに移動できます。**



一度、保存した絵をもう一度、修正したい場合はその絵を（Alt+左クリック）してをクリックするとペイントツールが立ち上がります。



また、複数のコンピュータをネットで繋ぎ Squeak のなかで作業をすることもできます。みんなで一緒に絵を描いたり、遊んだり出来ます。

・アリス（3D）であそぶ

３D グラフィックも楽しめます。

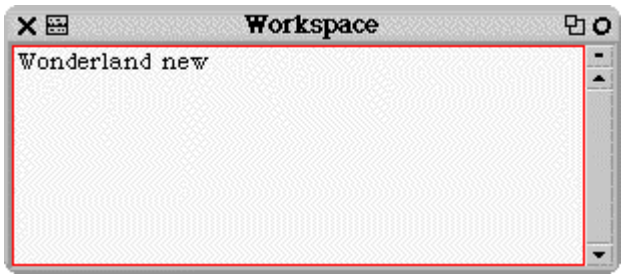
アリスを出す

アリスは”オブジェクトのカタログ”にはないので、workspace(スクリプトコードを実行出来るメモ帳のようなもの) からスクリプトでよびだします。workspace は”オブジェクトカタログ”の”Tools”から出します。

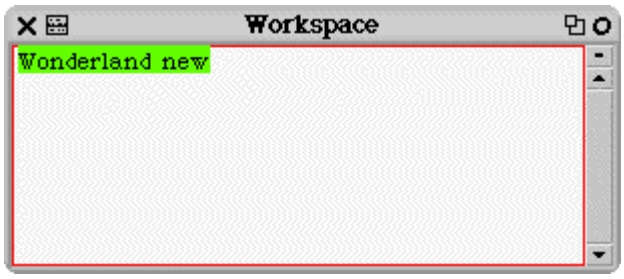
workspace に下記の図のように入力します。〔下のテキストをコピー＆ペーストしてください〕

コピー(Alt + c)　ペースト(Alt + v)

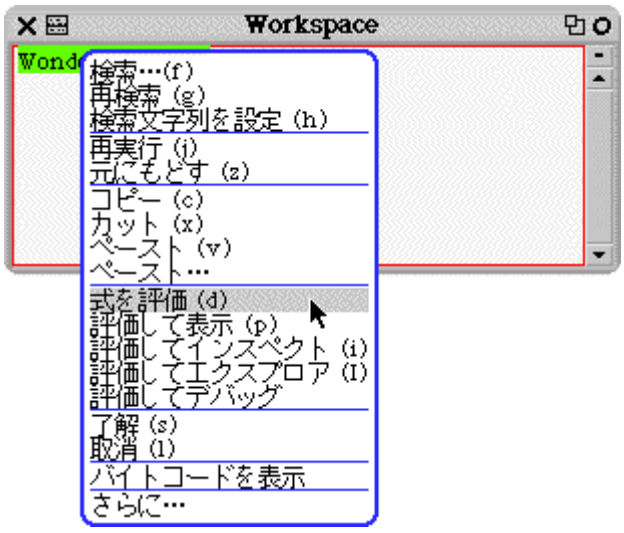
Wonderlland new



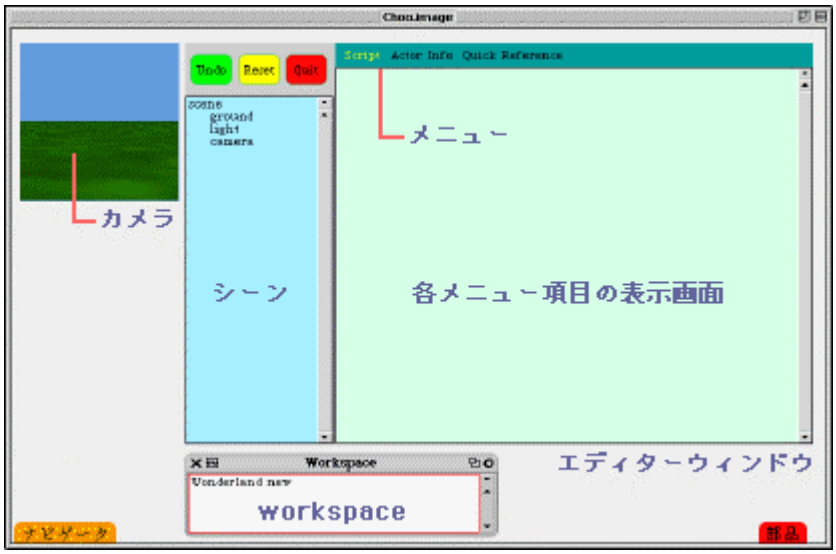
入力したテキストを選択して（右クリック）するとメニューが出てきます。



メニューから"**式を評価**"を選択します。



カメラウィンドウとエディタウインドウの２つのオブジェクトが出てきました。

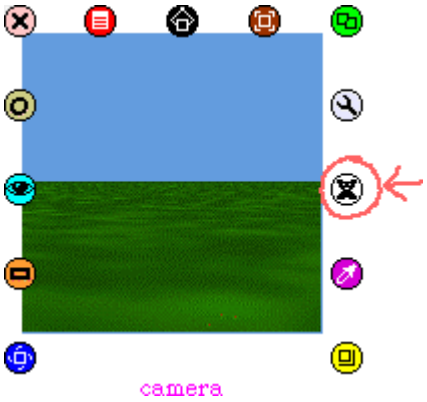


左にある正方形はカメラから見た３次元空間（風景）です。緑色の所が地面で水色の所が空です。

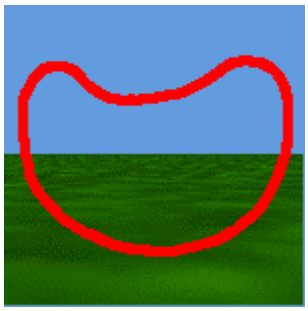
まず、そこになにか物体を作って置いてみましょう。

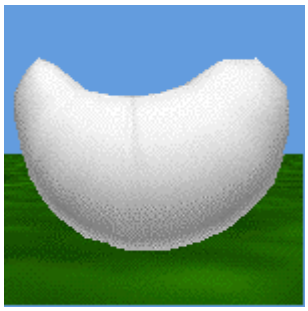
立体のオブジェクトを作る

カメラウィンドウの空の部分（水色の空間）を（Alt+左クリック）してハロを出します。をクリックするとマウスカーソルが十字にかわります。



それで立体の輪郭を描きます。描き終わると立体のオブジェクトになります。簡単に言えば、立体のペイントブラシです。

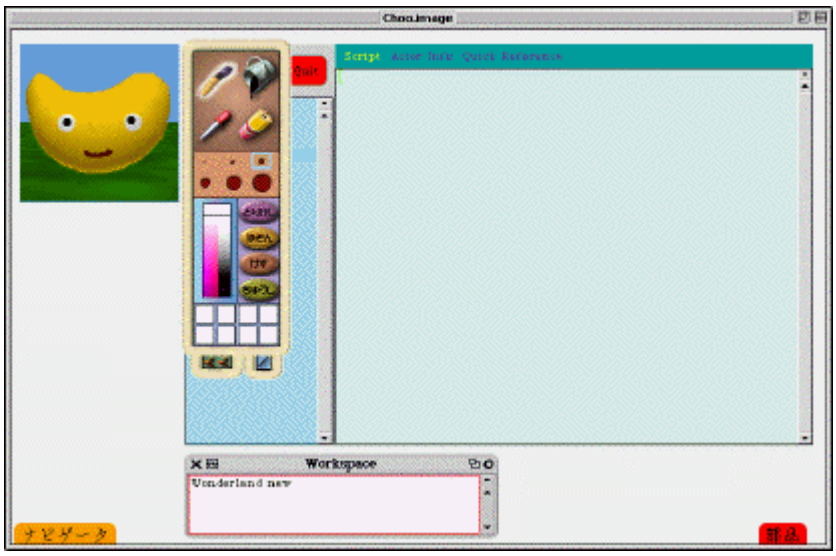




こんどは出来た立体のオブジェクトに色を塗ります。オブジェクトの上で（Alt+左クリック）してハロを出します。

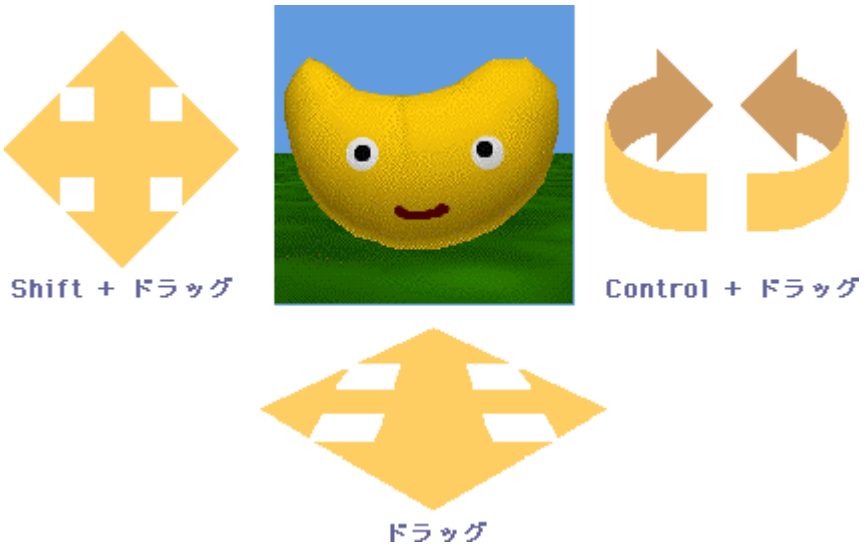


ハロを（左クリック）すると通常のペイントツールが出てくるので色を塗ります。塗り終えたら”保存”ボタンで保存します。



立体オブジェクトを動かしてみましょう。

立体オブジェクトをマウスで手前に<u>ドラッグ</u>するとこちらに近付き、向こうにドラッグすると遠ざかります。左右にドラッグすると左右に移動します。上下方向に Shift+**<u>ドラッグ</u>すると上下に移動します。**Control+**<u>**ドラッグ**</u>**すると回転します。**Shift+Control+<u>**ドラッグ**</u>**で自由回転出来ます。**



参考ホームページ：http://hw001.gate01.com/~thoru/squeak/funsqueak.html