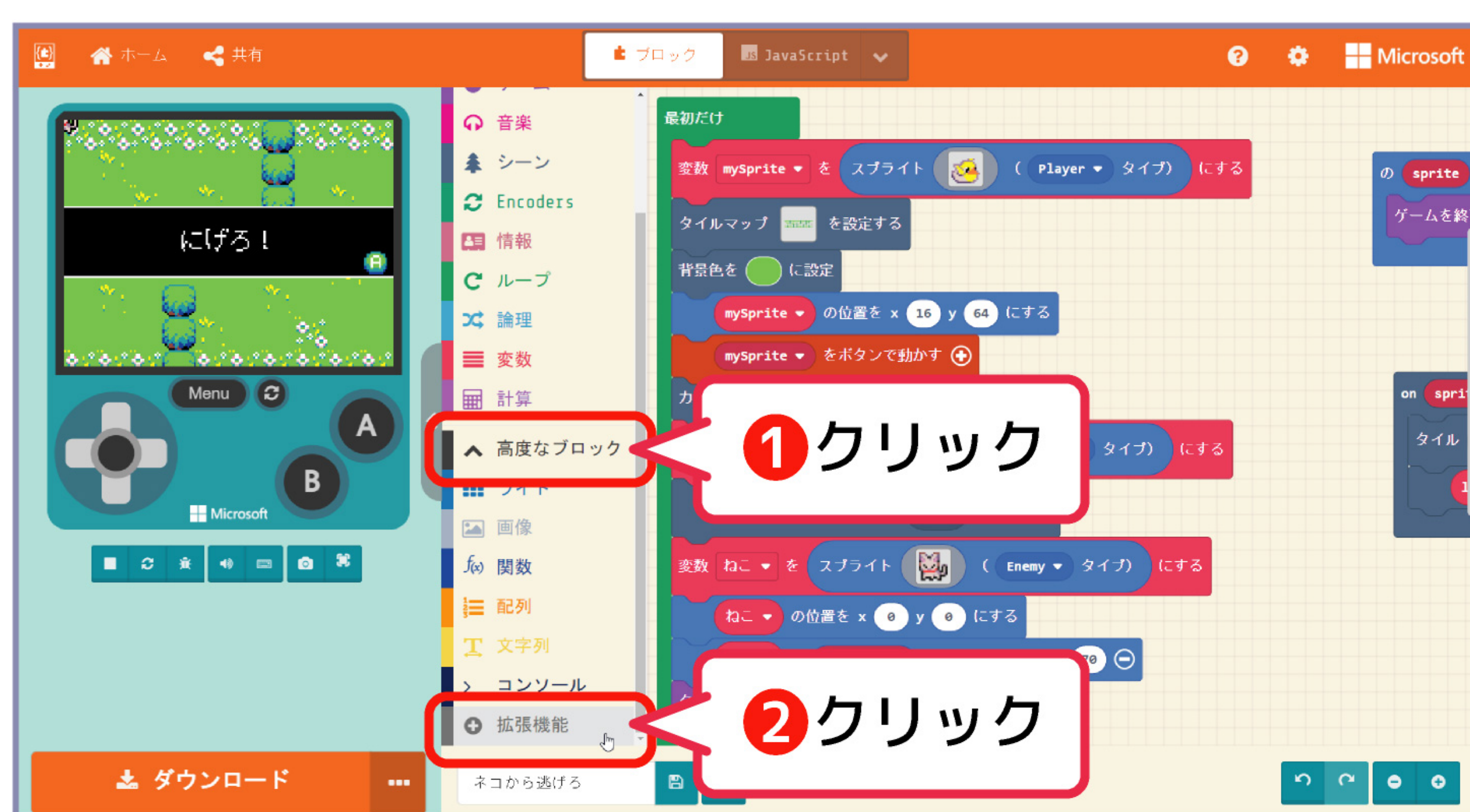


素材を Arcade に読み込んで使ってみよう

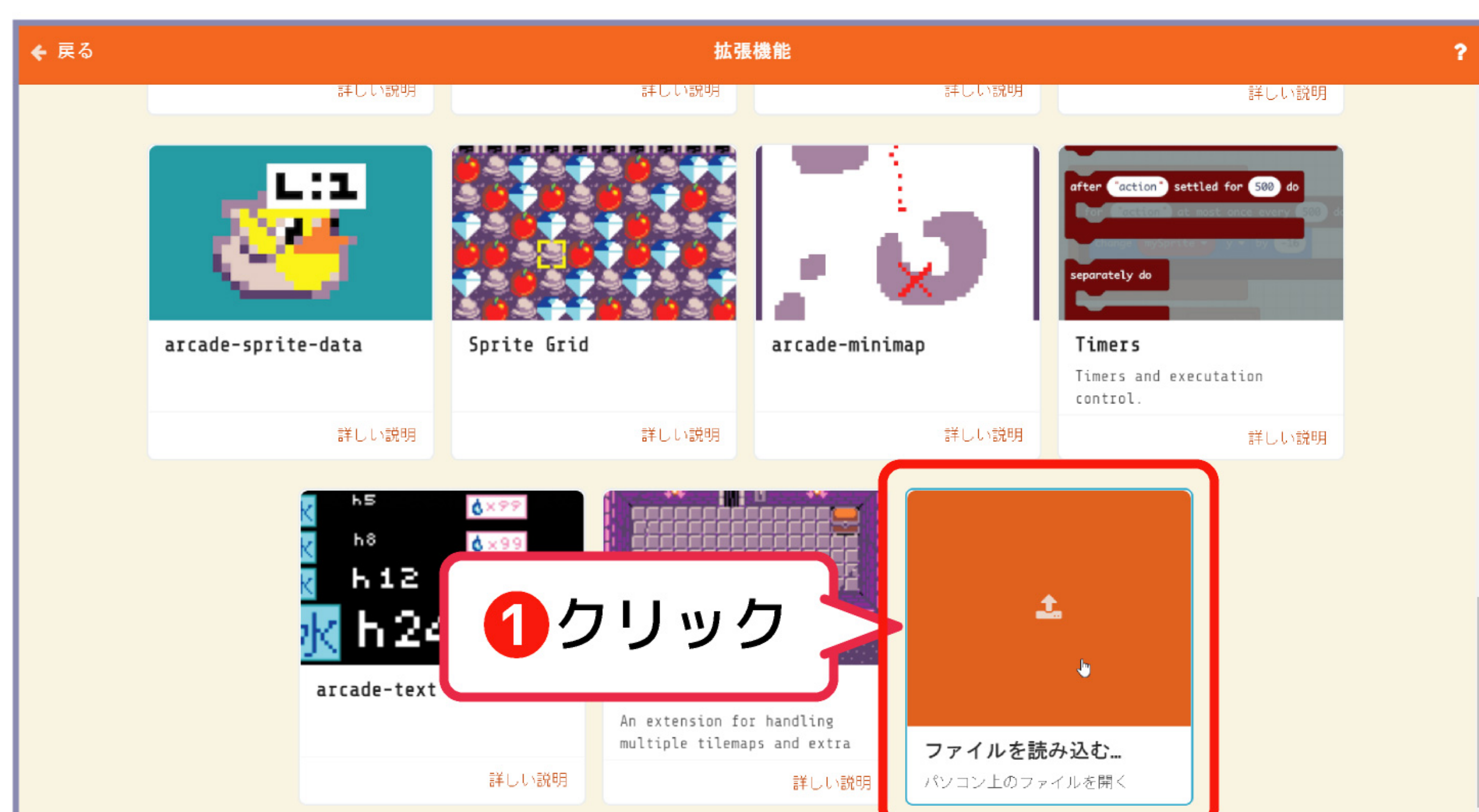
背景やキャラクター・タイルマップなど

好きな素材を選んでゲームに取り入れることができるよ！

1 素材のキャラクターを取り込もう



1 キャラクターを取り込みたいプロジェクトを開きます。
「高度なブロック」をクリック①し、
「拡張機能」をクリック②します。

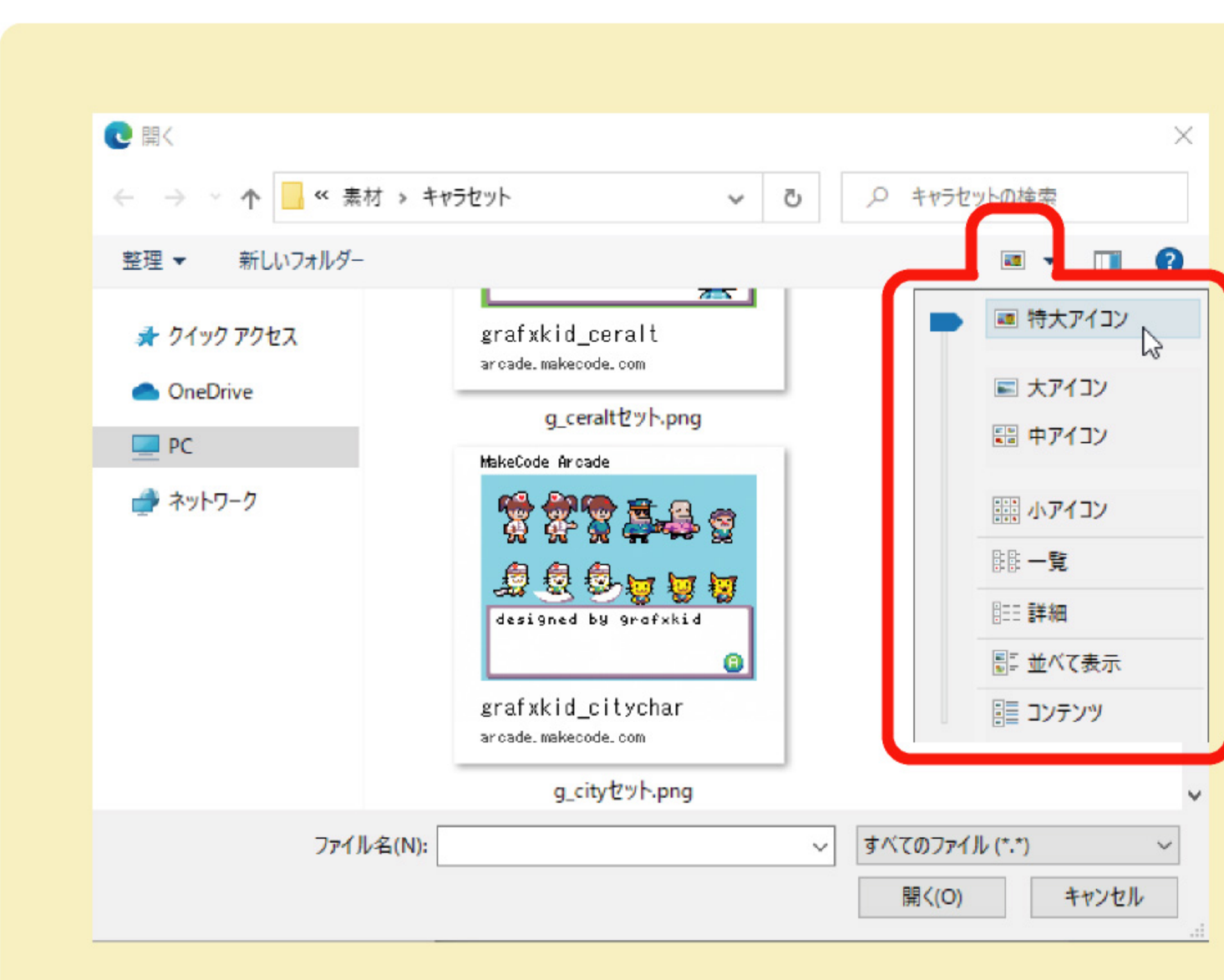


2 拡張機能の画面を、下までスクロールし、「ファイルを読み込む」をクリック①。



3 「ファイルの選択」をクリックし①、「素材」「キャラセット」フォルダーの中から、取り込みたいキャラクターがいる .png ファイルを選択して②、「つづける」ボタンをクリック③します。

ポイント



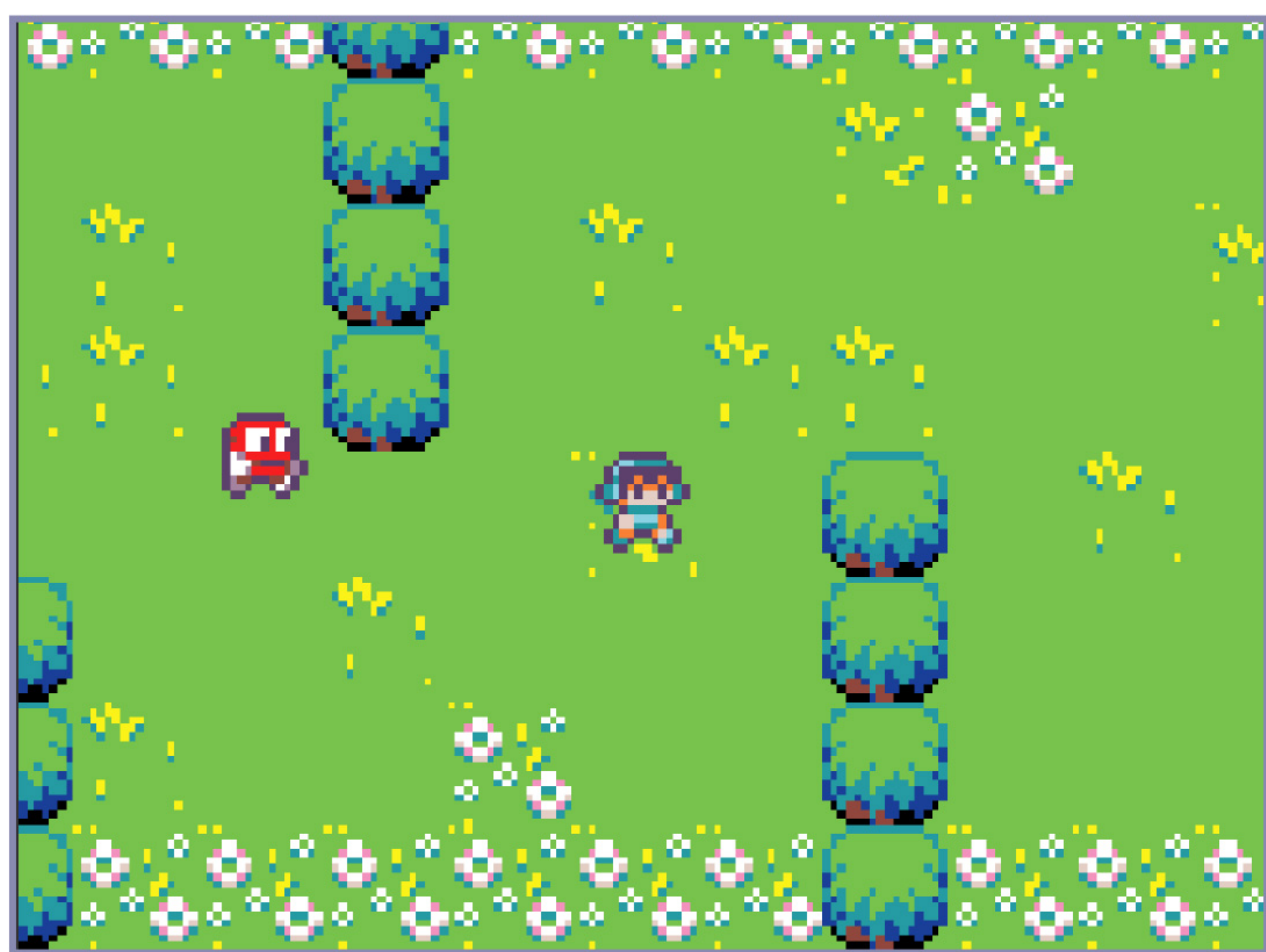
ファイルを開くときに、絵が見えづらい時は、「アイコンの大きさ」を変えると見やすいよ。



変わったところはないように見えますが、スプライトのキャラクターをクリック①してみましょう。

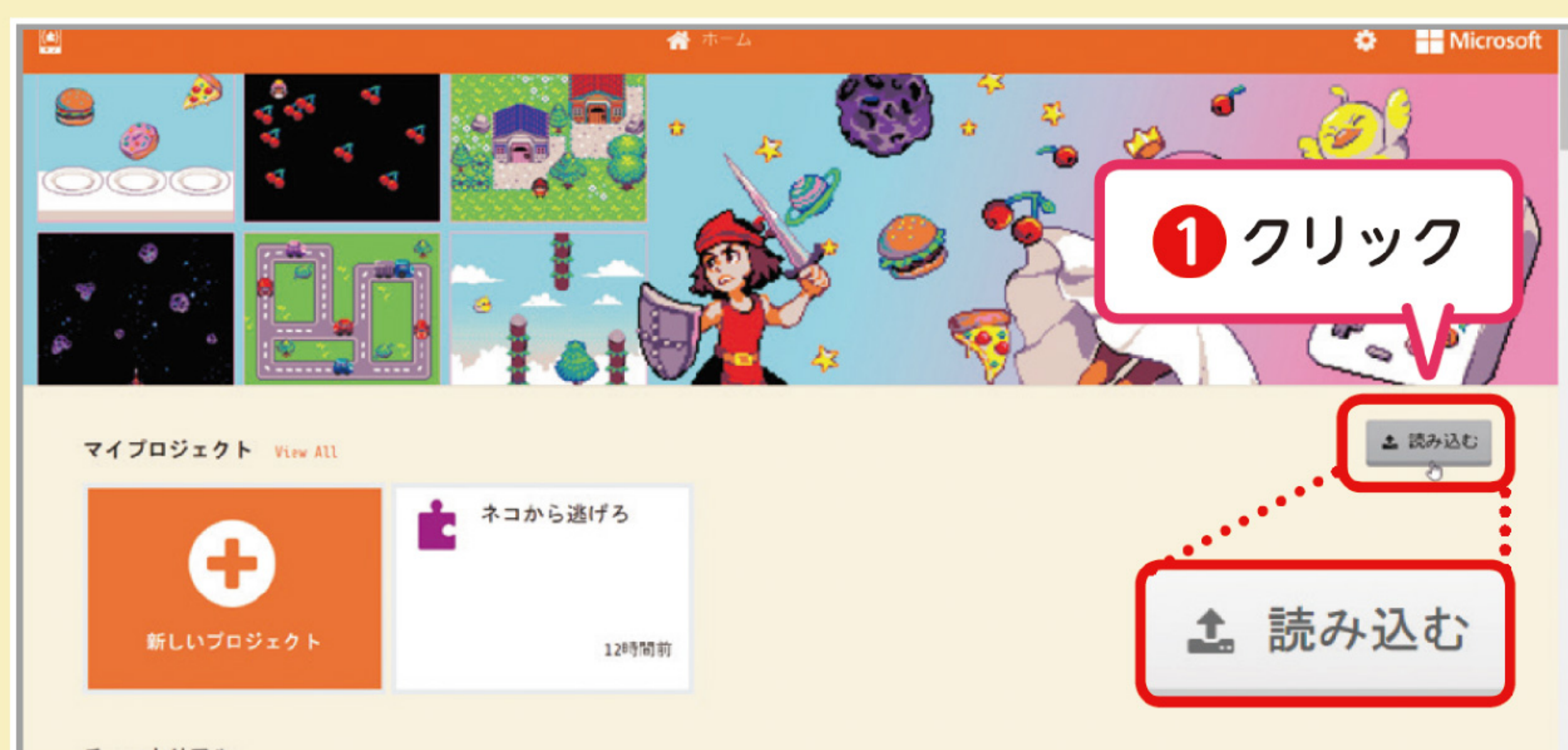


ギャラリーをクリック①し、下へスクロールすると、新しいキャラクターが追加されていることがわかります。

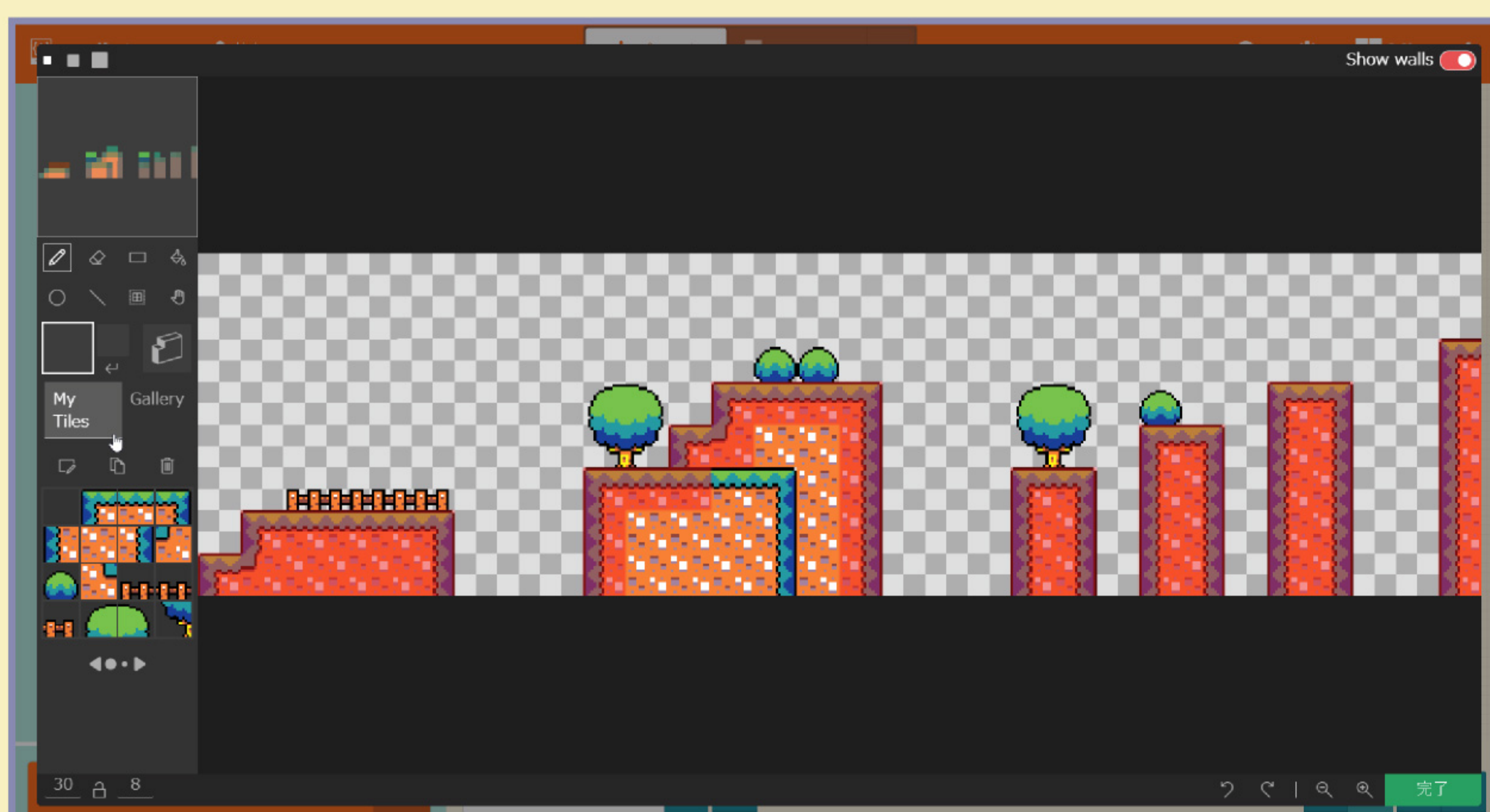


これで、素材のキャラクターを使えるようになりました。1～3の手順をくりかえせば、キャラクター・アイテム・背景は追加で取り込むことができます。

ポイント



素材の中にある「タイルマップ」だけは、1～3の方法では取り込めません。p68で紹介している、ファイルを開く手順で、タイルマップを使ったプロジェクトを開くことができます。



タイルマップの素材には、あらかじめサンプルのプログラムが入っています。自由に削除・変更して使ってください。

タイルマップを開き「MyTiles」をクリックすると、素材のタイルを使うことができます。