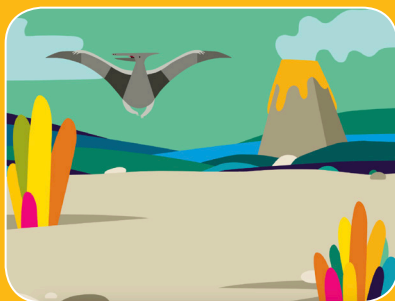


キャラクターを動かそう カード



アニメーションにして
キャラクターを生き生きとさせよう

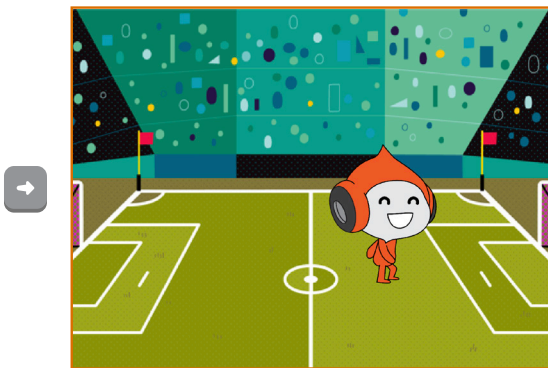
キャラクターを動かそう カード

じゅんばん き ため
順番を気にせずカードを試そう：

- やじるし うご
矢印キーで動かそう
- ジャンプさせよう
- ポーズを変えよう
- 滑るように動かそう
- ある
歩くアニメーション
- と
飛ぶアニメーション
- はな
話すアニメーション
- えが
アニメを描こう

やじるし うご 矢印キーで動かそう

やじるし つか
矢印キーを使って、
うご まわ
キャラクターを動き回らせよう



やじるし 矢印キーで動かそう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Soccer 2



キャラクター
を選ぼう



Pico Walking

くわ このコードを加えよう

ざ ひょう か x 座標を変える

さゆう うご
キャラクターを左右に動かそう



ひだり うご ふ あたい
左に動かすには負の値にしよう

ざ ひょう か y 座標を変える

じょうげ うご
キャラクターを上下に動かそう



した うご ふ あたい
下に動かすには負の値にしよう

ため 試してみよう



キーボードのやじるし
矢印キーを押して、キャラクターを
うごまわ
動き回らせよう

ジャンプさせよう

お じょうげ
キーを押して上下にジャンプさせよう



ジャンプさせよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky



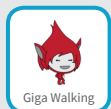
キャラクター
えら
を選ぼう



Giga Walking

くわ

このコードを加えよう



Giga Walking

スペース ▼ キーが押されたとき

y座標を 60 ずつ変える

0.3 秒待つ

y座標を -60 ずつ変える

ジャンプする高さを入れよう

もと もど ふ あたい
元に戻すには負の値にしよう

ため

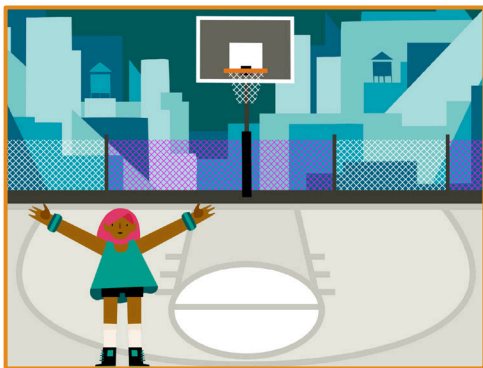
試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

ポーズを変えよう

お
キーを押したら
うご
キャラクターを動かそうにしよう



ポーズを変えよう

scratch.mit.edu

準備しよう

“Max” のようにコスチュームが複数のキャラクターを選ぼう



スプライトライブラリーのスプライトの上にマウスを動かして、他のコスチュームがあるかどうか調べよう

コスチューム



コスチュームタブをクリックして、スプライトの全てのコスチュームを見てみよう

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



スペース ▼ キーが押されたとき

コスチュームを max-c ▼ にする

0.3 秒待つ

コスチュームを max-b ▼ にする

コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

滑るように動かそう

ちてん ちてん
スプライトをある地点からある地点に
すべ うご
滑るように動かそう



滑るように動かそう

scratch.mit.edu

準備しよう



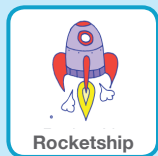
はいけい えら
背景を選ぼう



Nebula



キャラクター
えら
を選ぼう



Rocketship

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を -160 、y座標を -130 にする

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 10 に変える

1 秒でx座標を 140 に、y座標を 80 に変える

スタート地点をセットしよう

中間地点をセットしよう

終点をセットしよう

試してみよう

旗を押して実行してみよう



ヒント



動き

x座標を -40 、y座標を 10 にする

1 秒で どこかの場所 へ

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 10 に変える

スプライトをドラッグすると、ブロックパレットのx座標とy座標が
変わるよ

ある 歩くアニメーション

ある
キャラクターを
はし
歩かせたり、走らせたりしよう



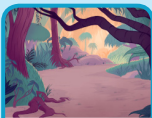
ある 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



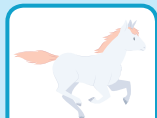
はいけい えら 背景を選ぼう



Jungle



ある はし 歩いたり走ったりする
えら スプライトを選ぼう



Unicorn Running

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を -140 、y座標を -60 にする — スタート地点をセットしよう

50 回繰り返す — ある み 歩いているように見せるために繰り返そう

10 歩動かす

次のコスチュームにする

ある か 歩かせて、コスチュームを変えよう

ため 試してみよう



はた お 旗を押して実行してみよう

ヒント

0.01 秒待つ

アニメーションをゆっくり動かしたい場合は、
"～回繰り返す"の内側に"～秒待つ"を加
てみよう

と 飛ぶアニメーション

よこぎ
キャラクターがステージを横切るように、
は
羽ばたかせよう



と 飛ぶアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Canyon



ほか と
"Parrot" や他の飛ぶ
えら
スプライトを選ぼう



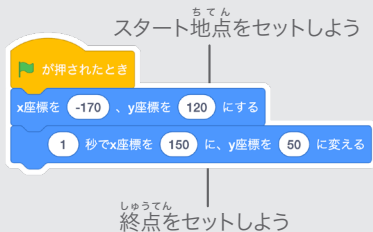
Parrot

くわ

このコードを加えよう

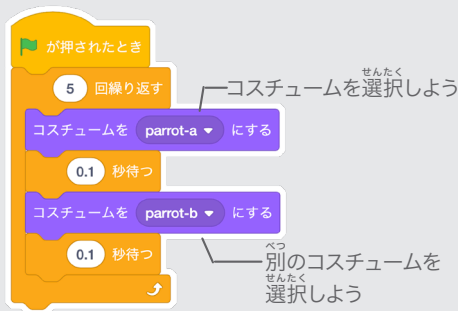
よこぎ

スクリーンを横切る



は

羽ばたかせる



ため

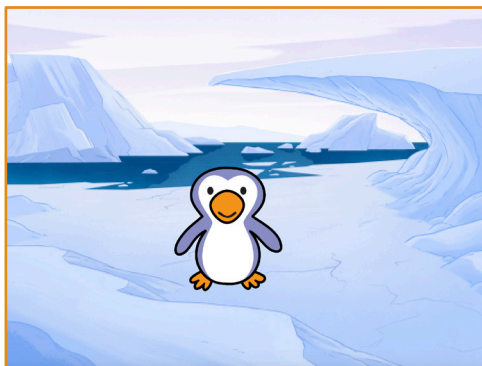
試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



はな 話すアニメーション

はな
キャラクターにお話させよう



はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

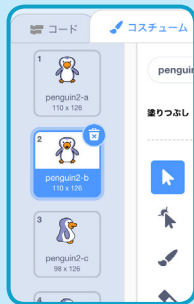
じゅんぴ 準備しよう



"Penguin2" を^{えら}ばう



Penguin 2



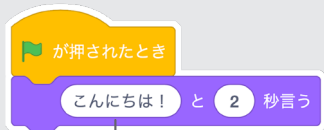
コスチューム

コスチュームタブをクリックして、
ペンギンの^{ほか}他のコスチュームを見
てみよう

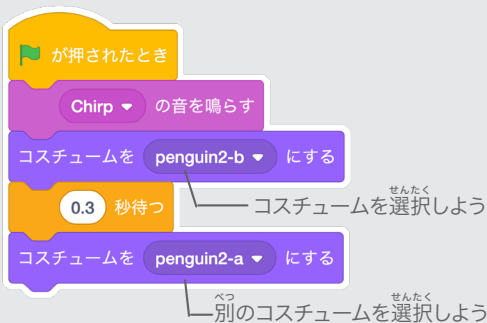
このコードを^{くわ}加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



キャラクターに^{はな}お話しさせたい
ことをタイプしよう



コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

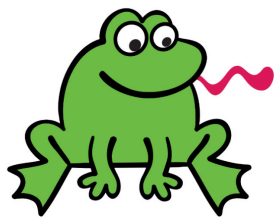
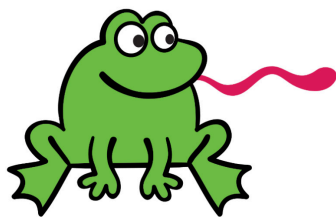
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



アニメを描こう

へんしゅう
スプライトのコスチュームを編集して
どくじ
あなた独自のアニメを作ろう



えが アニメを描こう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



キャラクター
えら
を選ぶ



コスチューム

コスチュームタブをクリックしよう



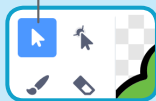
コスチュームの上で右クリック
(Mac は **ctrl** を押しながらか
クリック) して、複製しよう

すると、同じコスチュームが2つ
になるよ

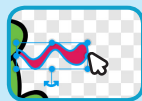
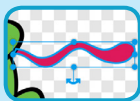


複製したコスチュームを選択し
て編集しよう

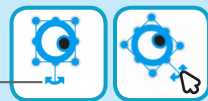
選択ツールをク
リックしよう



コスチュームの一部を選択して、
縮めたり、伸ばしたりしてみよう



ハンドルをドラッグして、選択し
たオブジェクトを回転させよう



このコードを加えよう

コード

このスプライトが押されたとき

コードタブをクリックしよう

次のコスチュームにする

0.5 秒待つ

次のコスチュームにする

"次のコスチュームにする"
を使って、キャラクターを動か
かそう

ため 試してみよう



旗を押して実行してみよう