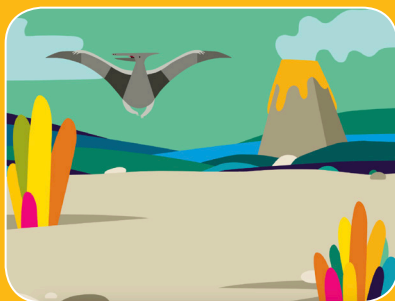


# キャラクターを動かそう カード



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

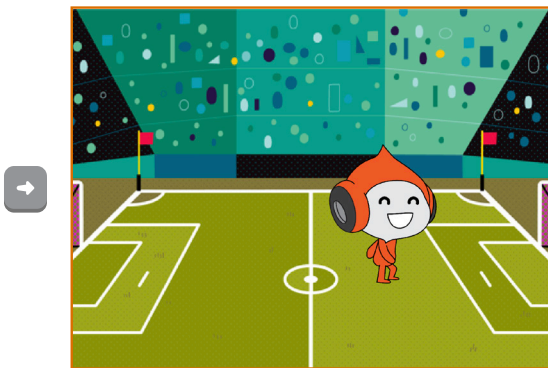
# キャラクターを動かそう カード

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



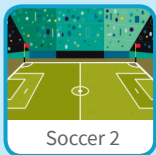
# やじるし 矢印キーで動かそう

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

## このコードを加えよう

### ざ ひょう か x 座標を変える

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

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

じゅんび

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Blue Sky



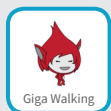
キャラクター  
えら  
を選ぼう



Giga Walking

くわ

## このコードを加えよう



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

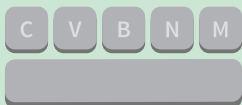
y座標を -60 ずつ変える

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

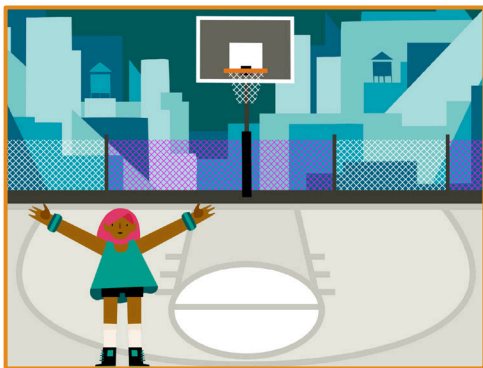
## 試してみよう



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

じゅんび

## 準備しよう

“Max” のようにコスチューム複数ある  
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複数のコス  
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  
のコスチュームを見てみ  
よう

くわ

## 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

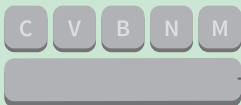
コスチュームを max-b ▼ にする

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



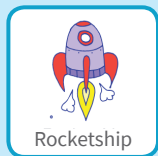
はいけい えら  
背景を選ぼう



Nebula



キャラクター  
えら  
を選ぼう



Rocketship

## このコードを加えよう



Rocketship

がクリックされたとき

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

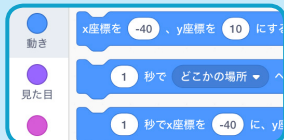
終点をセットしよう

## 試してみよう

はた 旗をクリックして実行してみよう



## ヒント



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



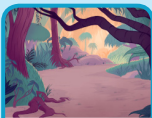
# ある 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいけい えら 背景を選ぼう



Jungle

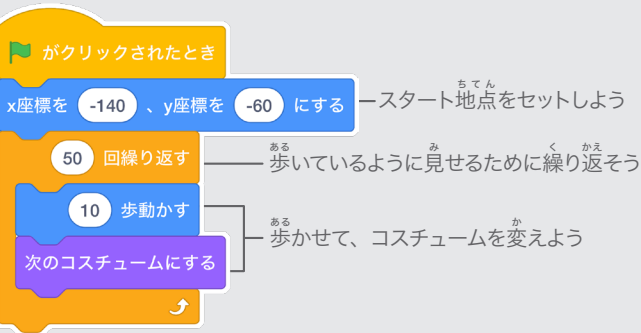


ある はし 歩いたり、走ったりする  
えら スプライトを選ぼう



Unicorn Running

## このコードを加えよう



## 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

## ため 試してみよう



はた 旗をクリックして実行してみよう

# 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

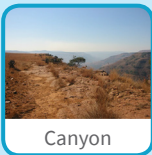
scratch.mit.edu

じゅんび

## 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

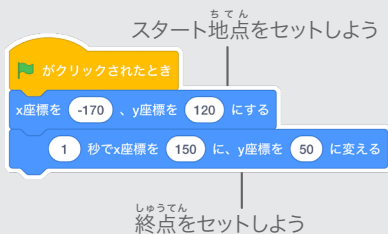


Parrot

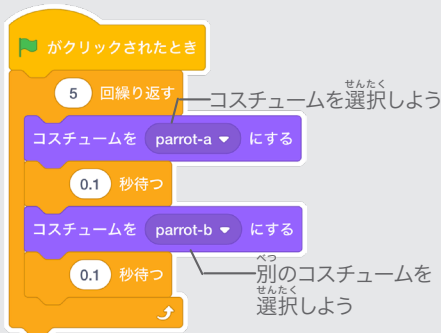
くわ

## 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

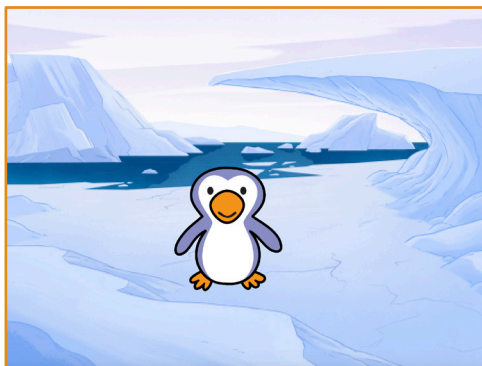
## 試してみよう

はた  
旗をクリック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" を選ばう



コスチューム

コスチュームタブをクリックして、  
他のコスチュームを見てみよう

(コスチュームが1つしかないス  
プライトもいくつかあるよ)

## 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

がクリックされたとき

こんにちは! と 2 秒言う

キャラクターにお話させたい  
ことをタイプしよう

がクリックされたとき

Chirp の音を鳴らす

コスチュームを penguin2-b にする

0.3 秒待つ

コスチュームを penguin2-a 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

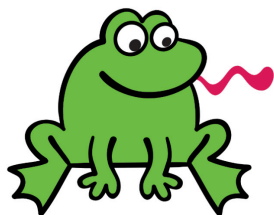
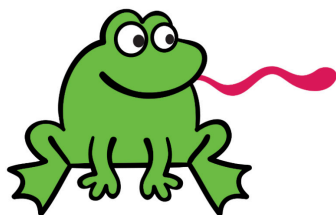
旗をクリックして実行してみよう





# 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にしよう



# アニメを描こう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



キャラクター  
えらぶ  
を選ぶよう



Frog

### コスチューム

コスチュームタブをクリックしよう



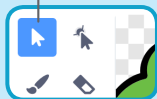
コスチュームの上で右クリック  
(Mac は **ctrl** を押しながらクリック) して、複製しよう

すると、同じコスチュームが2つ  
になるよ

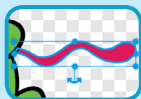


複製したコスチュームを選択し  
て編集しよう

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

このスプライトがクリックされたとき

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  
クターを動かそう

## 試してみよう



旗をクリックして実行してみよう