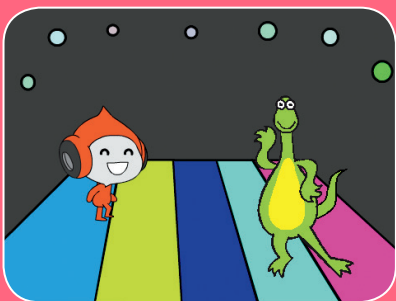


さあ、踊ろう カード



ミュージックとダンスの振り付けを
組み合わせたダンスシーンの
アニメーションをデザインしよう

さあ、踊ろうカード

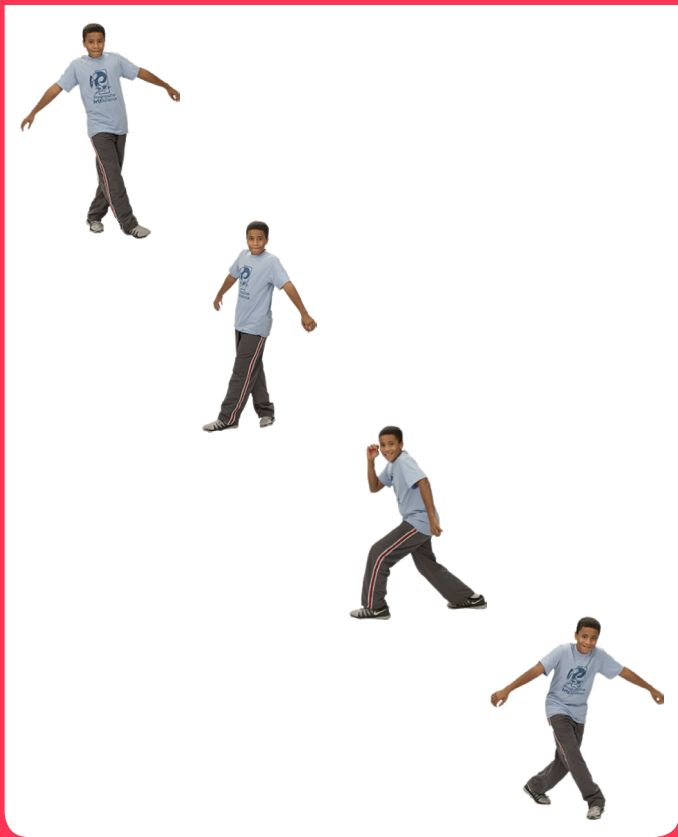
じゅんばん き ため
順番を気にせずカードを試そう：

- ダンスの振り付け
- ダンスを繰り返そう
- ミュージックを流そう
- かわりばんこ
- スタート位置
- シャドウの効果
- インタラクティブなダンス
- 色の効果
- 跡を残そう

ダンスの振り付け



ダンスのアニメーションを作ろう



さあ、踊ろう

1

Scratch

ダンスの振り付け

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



ダンサーを選ぼう



Ten80 Dance



コスチューム

コスチュームタブをクリックして、いろいろなダンスの振り付けを確認しよう

ファンタジー

ダンス

音楽

ダンスのスプライトだけにするには、画面の上のダンスカテゴリーをクリックしよう

た

コードを足してみよう

コード

コードタブをクリックしよう



振りと振りの間に
かんかく
あいだ
間隔を入れよう



さまざまなダンスの振り付けを選択しよう

ため

試してみよう

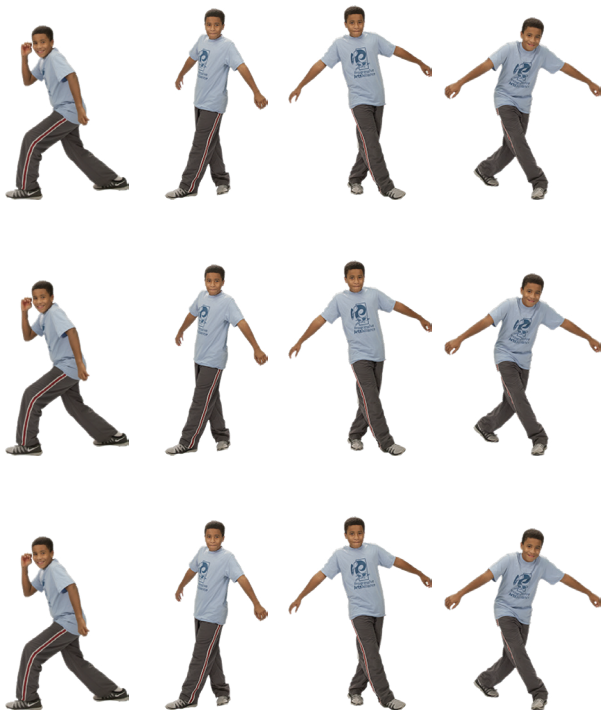
旗を押して動かしてみよう



ダンスを繰り返そう



つづ く かえ
ひと続きのダンスステップを繰り返そう



ダンスを繰り返そう

scratch.mit.edu



準備しよう



スプライトを選ぶ
をクリックしよう

ファンタジー

ダンス

ダンスカテゴリーを
をクリックしよう

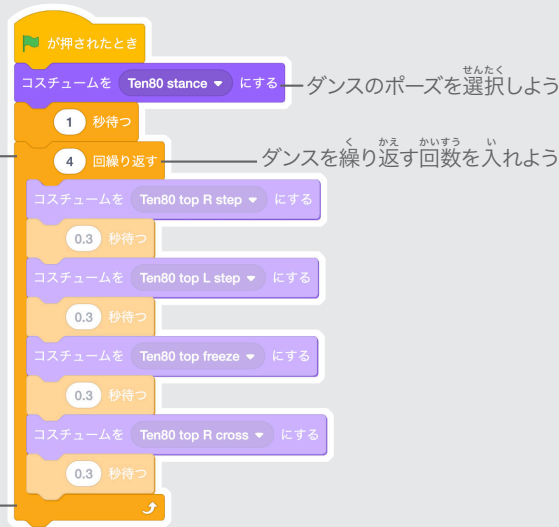


ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう



ひとつ続きのダンスを囲む
ように "～繰り返す" を
加えよう



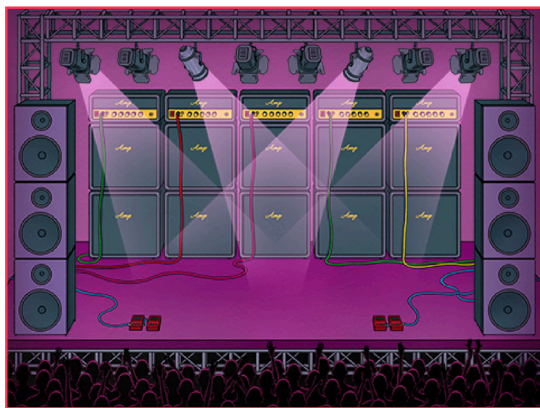
ため 試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



ミュージックをながそう

うた く かえ えんそう
歌を繰り返し演奏しよう



さあ、踊ろう

ミュージックを流そう

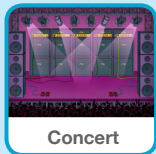
scratch.mit.edu



準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



音

おと
音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから
うた えら
歌を選ぼう

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



が押されたとき

10 回繰り返す

うた く かえ かいすう
歌を繰り返す回数を入れよう

終わるまで

Dance Celebrate ▼

えんそう しゅうりょう まえ つぎ
を使うと演奏が終了する前に次の音を鳴らす

おと な
音が鳴ってしまうよ。

ヒント

かならず
必ず

終わるまで Dance Celebrate ▼ の音を鳴らす

つか
を使おう。

Dance Celebrate ▼ の音を鳴らす

えんそう しゅうりょう まえ つぎ おと な
を使うと演奏が終了する前に次の音が鳴ってしまうよ。

かわりばんこ



かわりばんこにダンスするように
ダンサーをコーディネートしよう



さあ、踊ろう

かわりばんこ

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



ダンスカテゴリーから
ダンサーを2人^{えら}選ぼう



Anina Dance



Champ99

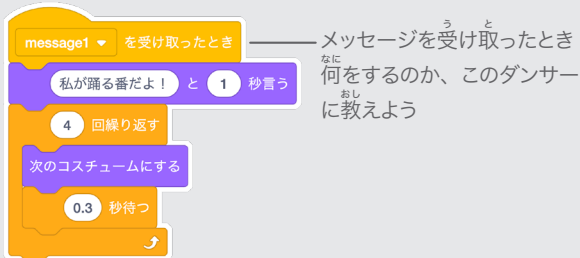
くわ このコードを加えよう



Anina Dance



Champ99



ため 試してみよう

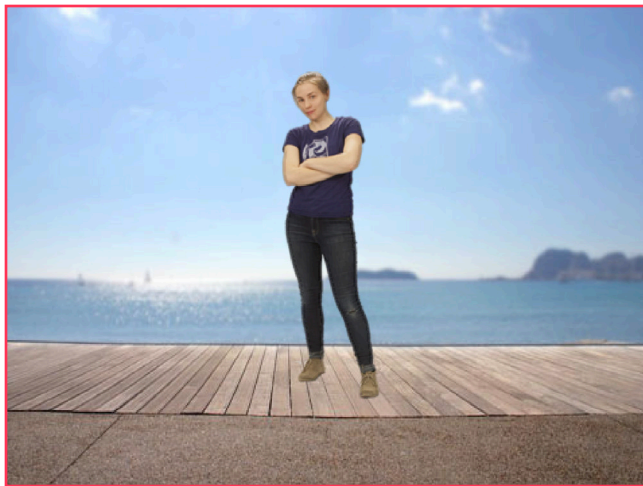
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



スタート位置^{いち}



ダンサーたちにスタート位置^{いち}を教えよう



さあ、踊ろう

スタート位置

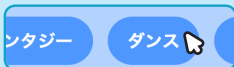
scratch.mit.edu



準備しよう



スプライトを選ぶ
をクリックしよう



ダンスカテゴリーを
クリックしよう



ダンサーを選ぶ

このコードを加えよう



が押されたとき

スプライトにスタート位置を教えよう

x座標を -10 、y座標を 20 にする

スプライトの大きさを調整しよう

大きさを 90 %にする

コスチュームを lb stance にする

最初のコスチュームを選択しよう

表示する

必ずスプライトが表示されるようにしましょう

ヒント



x座標を 、y座標を にする

を使ってスプライトの位置を指定しよう

x座標はステージの左右の位置を示しているよ

y座標はステージの上下の位置を示しているよ

シャドウの効果^{こうが}



ダンスのシルエットをつくらう



さあ、踊ろう

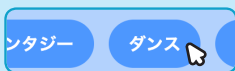
シャドウの効果

scratch.mit.edu

準備しよう



えら
スプライトを選ぶ
をクリックしよう



ダンスカテゴリーを
をクリックしよう



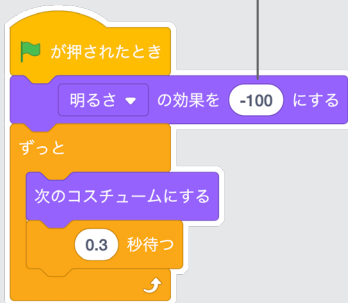
えら
ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう

メニューから”^{あか}明るさ”を選択しよう



あか
明るさを **-100** にしてスプライトを
ま
真っ暗にしよう



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



と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

インタラクティブなダンス

お
キーを押して
うご か
ダンスの動きを変えよう



さあ、踊ろう

インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



えら
スプライトを選ぶを
クリックしよう

ンタジー

ダンス

ダンスカテゴリーを
クリックしよう



えら
ダンサーを選ぶ

くわ

このコードを加えよう

それぞれのダンスの動きのために異
なるキーを選択しよう

左向き矢印 ▼

キーが押されたとき

コスチュームを

jo pop left ▼

にする

上向き矢印 ▼

キーが押されたとき

コスチュームを

jo top stand ▼

にする

メニューからダンスの動きを選択しよう

右向き矢印 ▼

キーが押されたとき

コスチュームを

jo pop right ▼

にする

下向き矢印 ▼

キーが押されたとき

コスチュームを

jo pop down ▼

にする

ため

試してみよう



やじるし
お
キーボードの矢印キーを押してみよう

いろ こう か 色の効果



はいけい いろ か
背景の色を変えよう



さあ、踊ろう

いろ こう か 色の効果

scratch.mit.edu



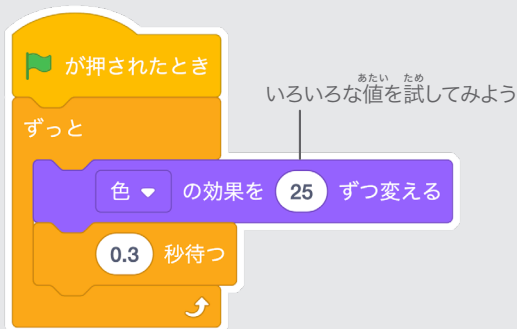
じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



このコードを加えよう^{くわ}



ため 試してみよう

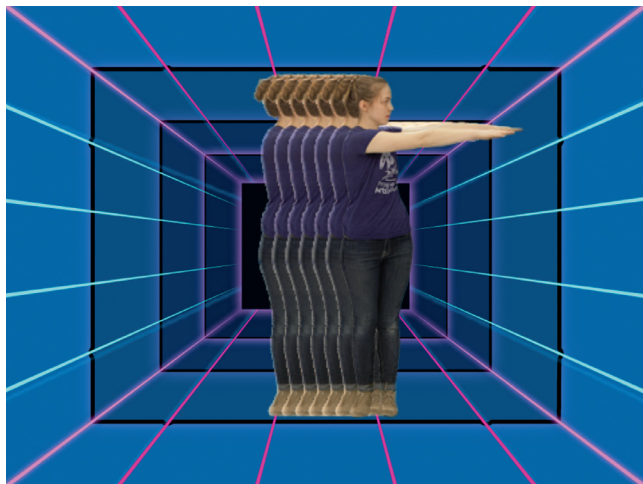
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



あと のこ 跡を残そう



うご あと
ダンサーの動きの跡をスタンプしよう



さあ、踊ろう

あと あと 跡を残そう

scratch.mit.edu



じゅんぴ 準備しよう



ダンスカテゴリーから
えら
ダンサーを選ぼう



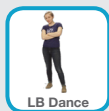
LB Dance



かくちょうきのう ついか
拡張機能を追加ボタンをクリックして、次に
つぎ
ペンをクリックしてブロックを追加しよう



このコードを加えよう



が押されたとき

く かえ かいすう い
繰り返す回数を入れよう

6 回繰り返す

スタンプ

ステージに、このスプライトの
がぞう
画像のスタンプを押そう

10 歩動かす

0.1 秒待つ

全部消す

すべてのスタンプを消そう

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

