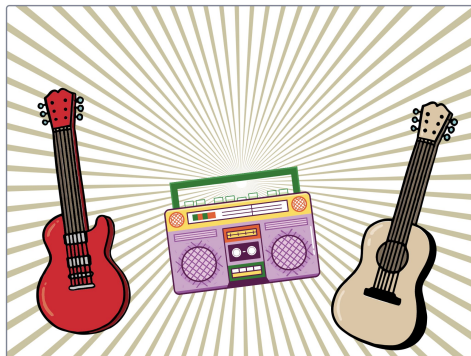
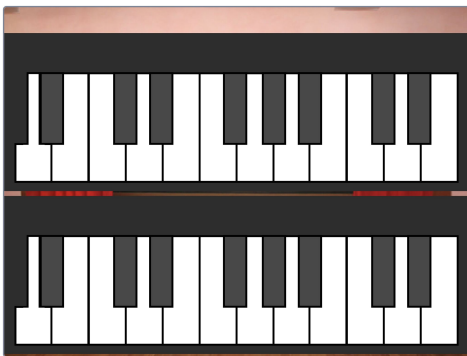


ミュージックスタジオ

いろいろな音をならせるミュージックスタジオをつくろう！



つくるもの

このコースでは、ミュージックスタジオをつくるよ！
いろいろな音をならしてえんそうしてみよう！



もくじ

1. 音をならそう
2. 音楽ブロックをつかおう
3. ステージをつくろう

※ Scratch は、MITメディア・ラボのライフロング・キンダーガーデン・グループの協力によりScratch財団が進めているプロジェクトです。

<https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

※ そのほか記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

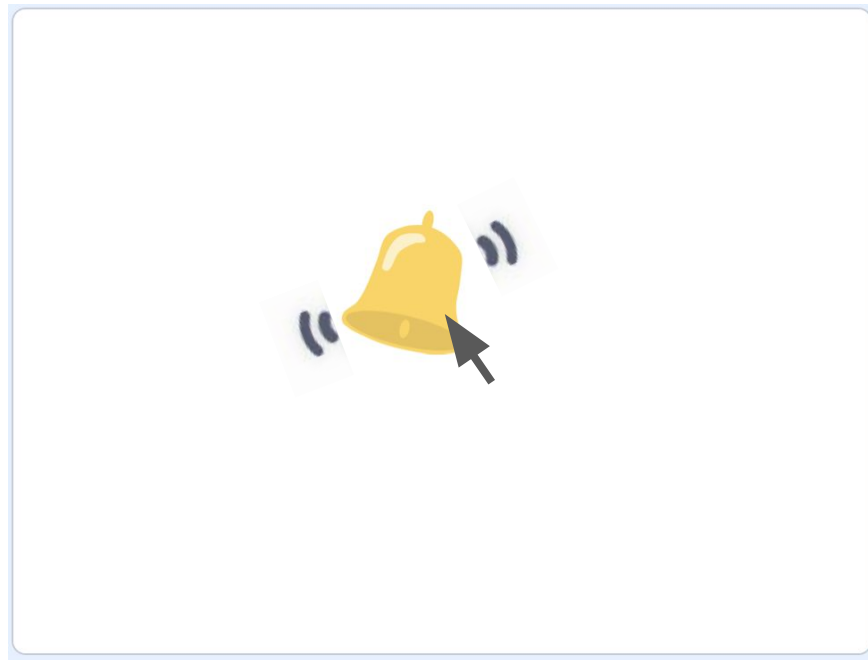


メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.


1. 音をならそう

- ① スプライトをつくろう
- ② 音をえらぼう
- ③ 音をならそう




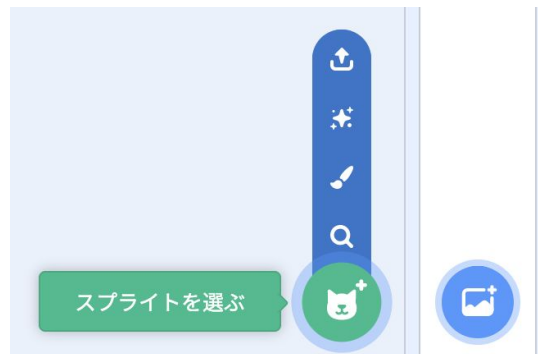
1. 音をならそう

① スプライトをつくろう

画面の右下にある  から「スプライトをえらぶ」をクリックしよう



好きなスプライトをえらんでつかしよう

えがく()をクリックすると、自分でスプライトをかくこともできるよ





1. 音をならそう

② 音をえらぼう

画面左上にある  おと をクリックしよう
左下の「おとをえらぶ」()をおしてみよう


すると音のいちらんがひょうじされるよ

 をクリックすると音をきけるよ
すきな音が見つかったら  をクリックして
音をついかしよう



1. 音をならそう

② 音をえらぼう

ほかにも、で自分のコンピューターの中にある音をアップロードしてつかうこともできるよ

をクリックすると音声をろくおんしてつかえるよ

すきなやりかたで音をついかしよう




メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

1. 音をならそう

③ 音をならそう

音をならすには  をつかうよ

ならす音をかえるには  をクリックしよう

スプライトがクリックされたときに音をならすには、

 の  というブロックをつかうよ

組み合わせて、スプライトがおされたら音になるようにしてみよう

クリックしたら音になるようになったかな？



メクルン

1. 音をならそう

③ 音をならそう

Pop のおとをならす とにてる **おわるまで Pop** のおとをならす という
ブロックがあるよ

Pop のおとをならす は、音をならしたあと、すぐにつぎの
ブロックがうごくよ
つなげたほかのブロックで音をならすと音がとまるよ

おわるまで Pop のおとをならす は、音をならしおわってからつぎの
ブロックがうごくようになるブロックだよ
音のとちゅうでつぎにすすめたくないときにつかうよ



2. 音楽ブロックをつかおう

- ① 音楽ブロックってなに？
- ② 音をつくってみよう
- ③ がっきをかえてみよう





2. 音楽ブロックをつかおう

① 音楽ブロックってなに？

音楽ブロックでは、おんぷやがっきの音をながせるよ

音楽ブロックをつかえるようにするために、
かくちょうきのうをついかするよ

画面の左下にある  をクリックして「おんがく」を
えらぼう

 おんがく が画面左にでてきたら、音楽ブロックがつかえる
ようになってるよ



2. 音楽ブロックをつかおう

② 音をつくってみよう

音楽ブロックで音をならしてみよう

Pop のおとをならす というブロックを
60 のおんぷを 0.25 はくならず というブロックにかえよう

左がわの数(60)は音の高さで、大きい数にするほど
高い音になるよ

けんばんをおして音をきめることもできるよ！
右にあるけんばんのほうが高い音だよ

このスプライトがおされたとき

60 のおんぷを 0.25 はくならず

60 のおんぷを 0.25 はくならず

C (60)

C(60) C(72)



メクルン

2. 音楽ブロックをつかおう

② 音をつくってみよう

0.25 はくならず の数が大きいほど、音が長くなるよ

「はく」は、音の長さをあらわすたんいだよ
1はくの長さは、「テンポ」によってかわるよ

「テンポ」は1分間になんはくかぞえるかの数だよ


 テンポを 60 にする や  テンポを 20 ずつかえる でかえられるよ


すきな音、すきな長さにしてみよう！



2. 音楽ブロックをつかおう

③ がっきをかえてみよう

 というブロックをつかうと、
音をならすがっきをかえられるよ
すきながっきをえらんでみよう！

このブロックをさっきの  の上に
つなげてみよう
がっきは音をならす前にかえないと音がかわらないよ
すきながっきで音をならすことができたかな？



3. ステージをつくろう

- ① 大きさをかえよう
- ② マウスをあてたときに大きくしよう
- ③ はいけいをかえよう
- ④ がっきをふやそう



3. ステージをつくろう

① 大きさをかえよう

がっきの大きさをかえてみるよ

大きさをかえたいスプライトをクリックしてから、スプライトリストの上にある「おおきさ」の数をかえると大きさがかわるよ

「おおきさ」が100のときは100%だよ
数を小さくするとサイズが小さくなって、
数を大きくするとサイズが大きくなるよ

スプライト

ベル

ひょうじする

おおきさ

100

むき

90

ベル



3. ステージをつくろう

② マウスをあてたときに大きくしよう

がっきにマウスにあてたときに大きくなるようにしてみよう

マウスがあたっているかどうかをチェックするには、

 の  をつかうよ

マウスががっきにあたっているときは大きく、
あたっていないときはもとの大きさにするために
[もし<>なら ~ でなければ]ブロックをつかおう





3. ステージをつくろう

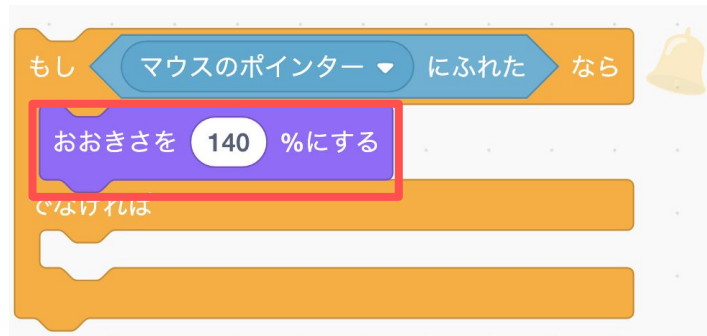
② マウスをあてたときに大きくしよう

もし  なら に  にふれた をいれよう

これでマウスにあたっているかチェックできるね

マウスがふれたときに大きくするために、上の「もし…」のところに、大きさをきめる  の  をいれるよ

スプライトの大きさより大きい数をいれよう



3. ステージをつくろう

② マウスをあてたときに大きくしよう

「でなければ…」のところにも、大きさをきめる

おおきさを 100 %にする をいれよう

こっちは、マウスにあたっていないときの大きさを
いれよう

マウスがあたっているかをずっとかんしするために
ずっとくりかえすようにしよう！



3. ステージをつくろう

② マウスをあてたときに大きくしよう

が おされたときにプログラムがうごくように
が おされたとき を上につけてみよう


を おして、大きくなるかかくにんしてみよう！

マウスをがっきにあてると、
がっきの大きさがかわるようになったかな？



3. ステージをつくろう

③ はいけいをかえよう

画面右下の  をおすと、ほかのはいけいをえらべるよ

えがく () をおすとはいけいを自分でかけるよ

すきなはいけいにしてみよう！



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

3. ステージをつくろう

④ がっきをふやそう

 をおしてあたらしくがっきをふやしてみよう

いまあるスプライトと同じものをふやしたいときは、右クリックして「ふくせい」をクリックしよう！
スプライトをふくせいすると、コードやコスチューム、音もいっしょにコピーすることができるよ

いろいろな音になるがっきをおいて、自分だけのミュージックスタジオをつくってみよう！



やってみよう

- 曲をえんそうしてみる
- 音にあわせてうごかしてみる
- キーをおした時に音をならしてみる
- ゲームにつかう音楽をつくってみる

