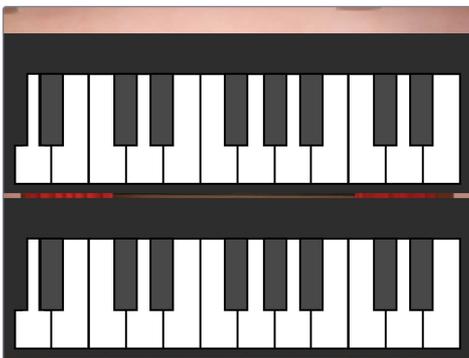


# ミュージックスタジオ

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！



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

# 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



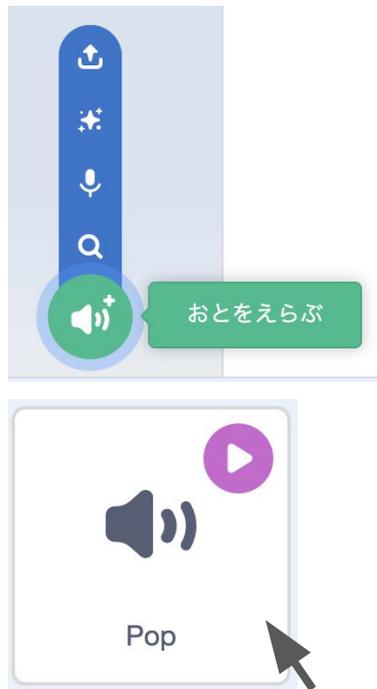
# 1. 音をならそう

## 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



# 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

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

## 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

↔ x 0

↕ y 0

むき

90

ベル



### 3. ステージをつくろう

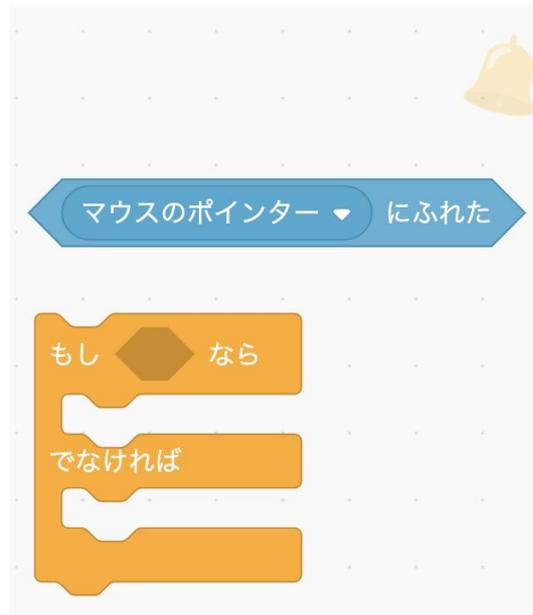
#### ② マウスをあてたときに大きくしよう

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

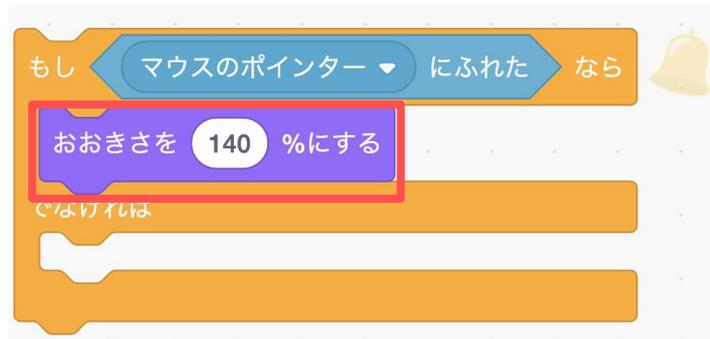
## ② マウスをあてたときに大きくしよう

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

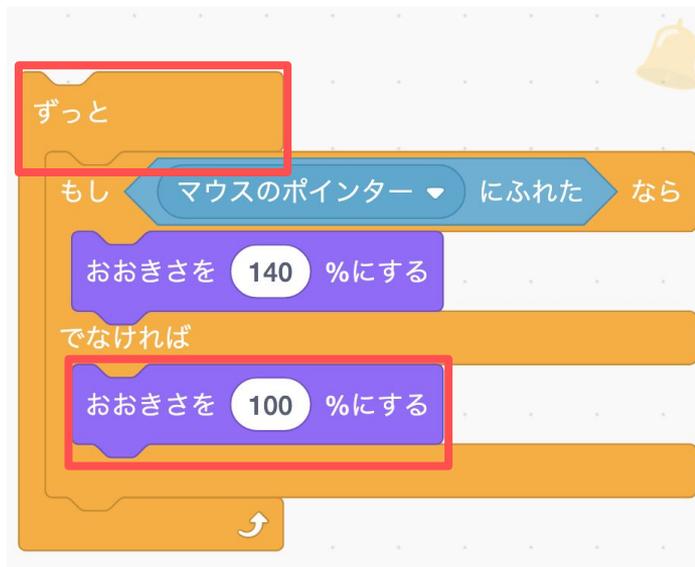
## ② マウスをあてたときに大きくしよう

「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！



### 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

