

おたすけブック

がくねん
学年

くみ
組

なまえ
名前

おたすけブックは、デジタルレターづくりの方法をまとめたヒント集だ。
作品をアレンジする時間は、これを見て、自分でデジタルレターを工夫しよう。

映像づくり

映像をもっと工夫したい人へ

- ヒント1 イラストの位置をかえる 2
- ヒント2 イラストの大きさをかえる 2
- ヒント3 モチーフの数をかえる 3
- ヒント4 モチーフのちらばり方をかえる 3
- ヒント5 モチーフの種類をふやす 4
- ヒント6 モチーフがでるはやさをかえる 5
- ヒント7 メッセージの位置をかえる 5
- ヒント8 メッセージの色をかえる 6
- ヒント9 メッセージの大きさをかえる 6
- ヒント10 メッセージの角度をなおす 7
- ヒント11 背景の色をかえる 7
- ヒント12 背景を黒または白にする 7

映像をつくりなおしたい人へ

- つくりなおし1 イラストをえらびなおす 8
- つくりなおし2 モチーフをえらびなおす 9
- つくりなおし3 えらんだモチーフの組みあわせをかえる 10
- つくりなおし4 メッセージをかえる 11

音楽づくり

音楽をもっと工夫したい人へ

- ヒント1 曲のスピードをかえる 12
- ヒント2 楽器をかえる 12
- ヒント3 曲のとちゅうで楽器をかえる 13
- ヒント4 ハモリの音をかえる 14
- ヒント5 演奏する楽器をふやす 14
- ヒント6 つくったメロディの音の長さをかえる 15
- ヒント7 つくったメロディの音の高さをかえる 16
- ヒント8 つくったリズムの打楽器をかえる 16
- ヒント9 新しいフレーズをプラスする 17

音楽をつくりなおしたい人へ

- ステップ1 曲づくりのアドバイスをたしかめる 18
- ステップ2 明るい曲にするか
落ち着いた曲にするか考える 18
- ステップ3 曲をつくりなおす 19

映像づくり

映像をもっと工夫したい人へ

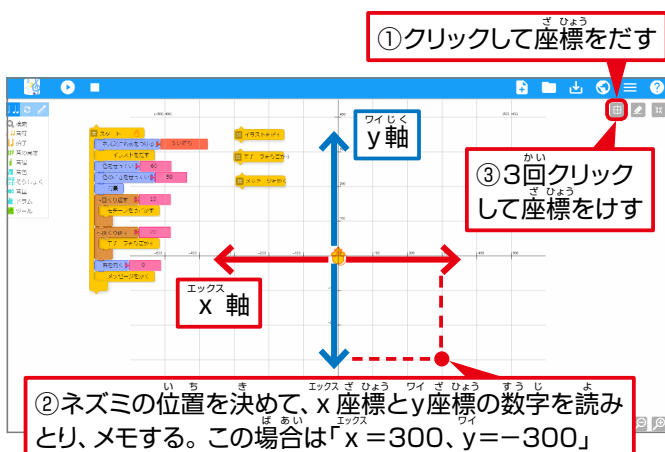
イラスト、モチーフ、メッセージの dashikata を工夫すれば、映像のイメージがかわる。
ためしてみたいヒントをえらんで実行しよう。

ヒント
1

イラストの位置をかえる

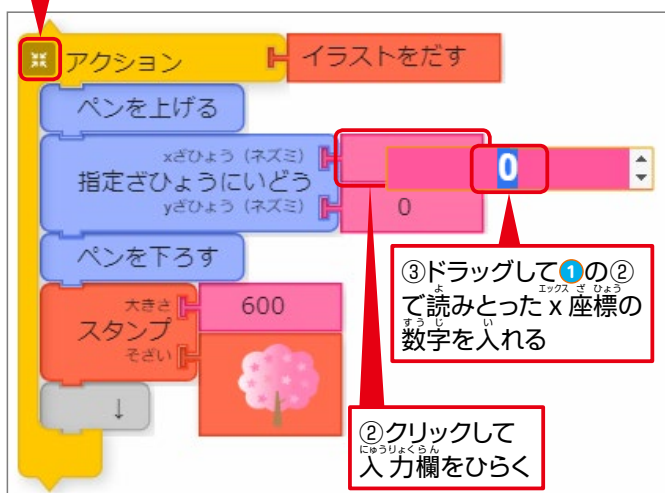
イラストはネズミの位置にでる。「指定ざひょうにいどう」の数字をかえて、ネズミの位置をかえよう。

1 イラストをだす位置を決めて、x座標とy座標の数字を読みとる



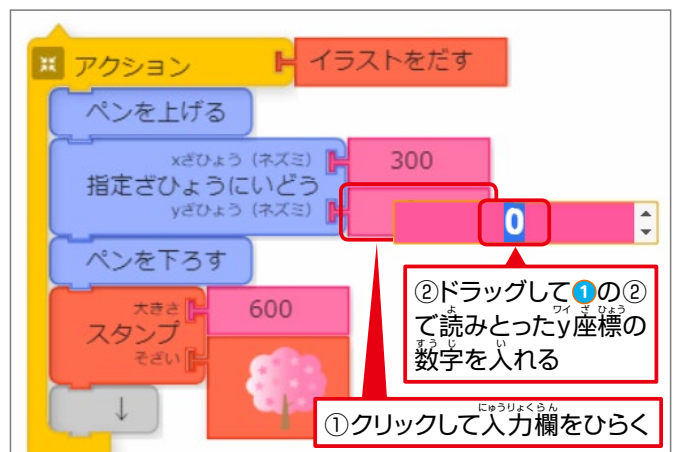
2 「イラストをだす」のブロックをあけて、読みとったx座標の数字を入れる

① クリックしてブロックをひらく



3

読みとったy座標の数字を入れる



ヒント
2

イラストの大きさをかえる

「スタンプ」の数字をかえれば、イラストの大きさがかわる。数字が大きいほどイラストも大きくなる。

1 「イラストをだす」のブロックをあけて、「スタンプ」の数字をかえる

① クリックしてブロックをひらく



ヒント 3

モチーフの数をかえる

「えいぞう」のブロックのなかにある「～繰り返す」の数字をかえれば、画面にでるモチーフの数がかわる。

1 「～繰り返す」の数をかえる

①クリックして入力欄をひらく

②ドラッグして数字をかえる

③①と②と同じ操作で数字をかえる

ヒント 4

モチーフのちらばり方をかえる

「指定ざひょうにいどう」の数字をかえれば、モチーフをだすはんいを指定できる。

1 モチーフをだすはんいを決めて、座標の最小値と最大値を読みとる

①クリックして座標をだす

②モチーフをだすはんいを決めて、x座標とy座標の最小値と最大値を読みとり、メモする。この場合はxは「最小値-400、最大値400」、yは「最小値-200、最大値200」

③3回クリックして座標をけす

2 「モチーフをうごかす」のブロックをあけて、読みとったx座標の最小値を入れる

①クリックしてブロックをひらく

②「-500」をクリックして入力欄をひらく

③ドラッグして①の②で読みとったx座標の最小値を入れる

3 読みとったx座標の最大値を入れる

①「500」をクリックして入力欄をひらく

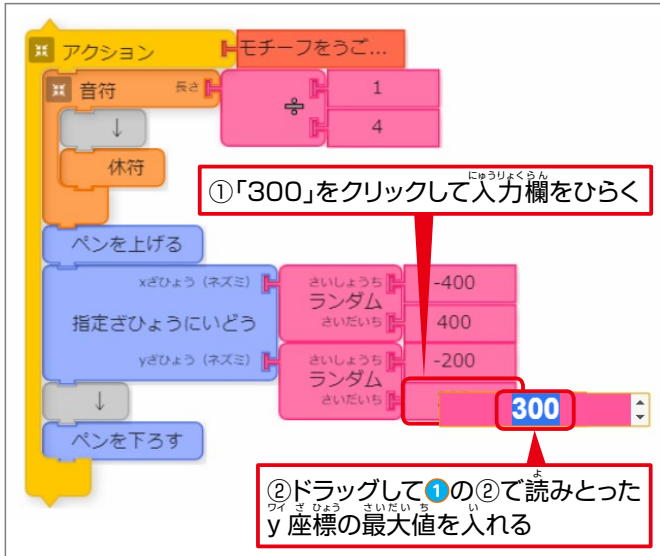
②ドラッグして①の②で読みとったx座標の最大値を入れる

4 読みとったy座標の最小値を入れる

①「-300」をクリックして入力欄をひらく

②ドラッグして①の②で読みとったy座標の最小値を入れる

5 読みとったy座標の最大値を入れる



ヒント 5 モチーフの種類をふやす

いま使っているものとは別のモチーフを読みこんで「えいそう」のなかに入れると、モチーフの種類がふえる。

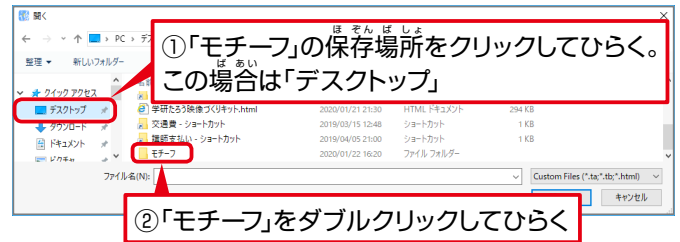
1 サブメニューをひらく



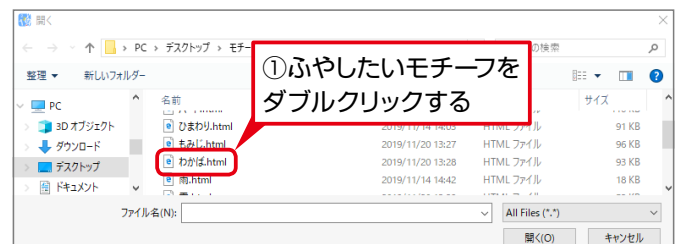
2 モチーフを読みこむ画面をひらく



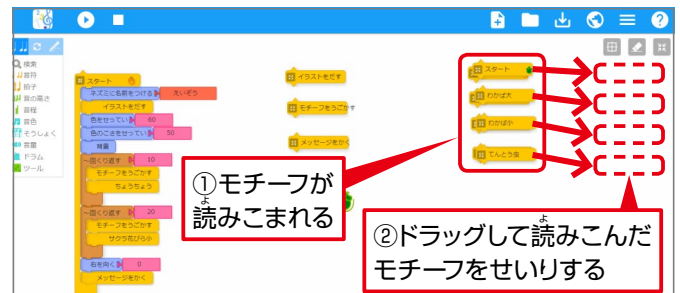
3 「モチーフ」のフォルダをひらく



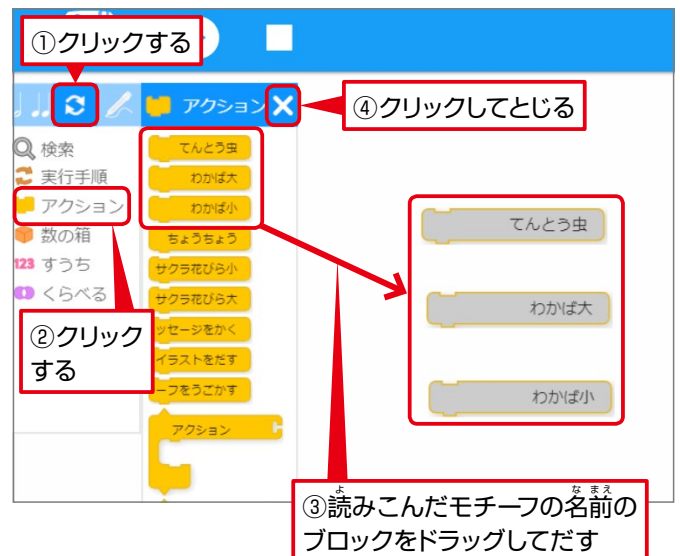
4 ふやしたいモチーフをえらぶ



5 モチーフが読みこまれる



6 読みこんだモチーフと同じ名前の「変数」のブロックをだす



7 ふやしたいモチーフを「えいぞう」のブロックにいれる



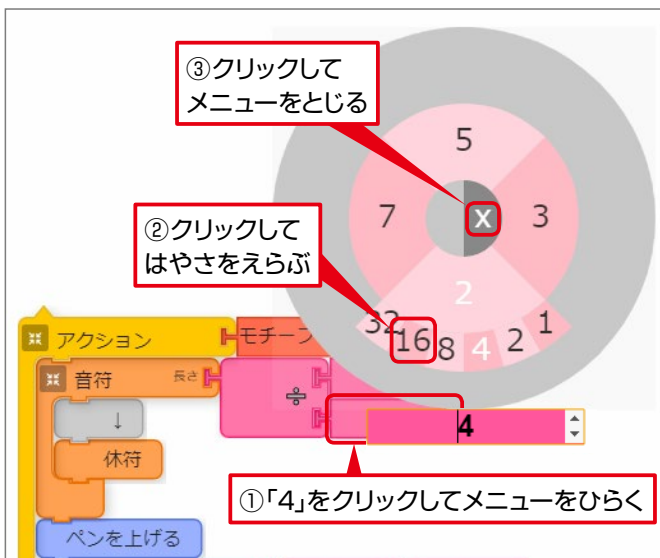
ヒント 6 モチーフがでるはやさをかえる

「音符」の数字をかえれば、モチーフがでるはやさがかわる。数字が大きいほどはやくなる。

1 「モチーフをうごかす」のブロックをあける



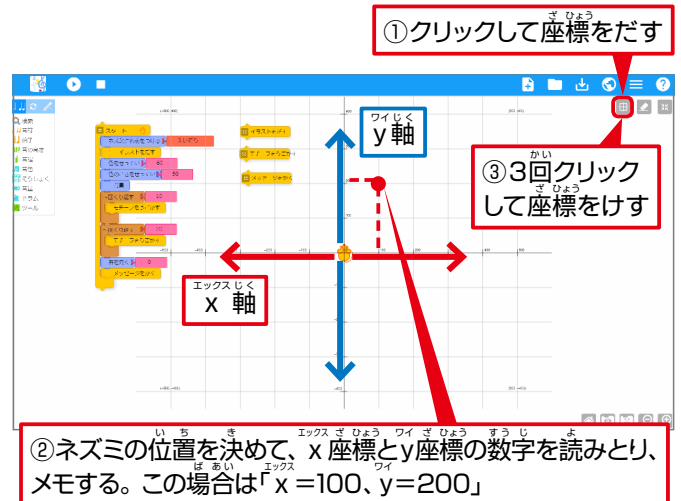
2 「音符」の数字をかえて、はやさを調節する



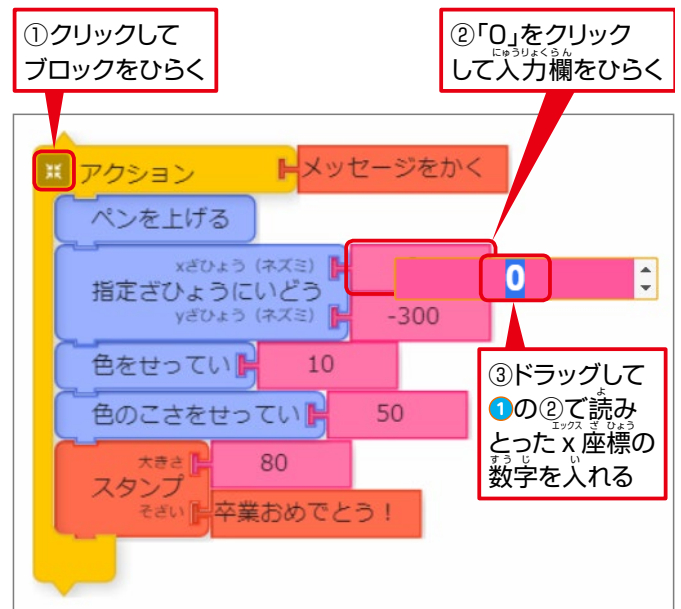
ヒント 7 メッセージの位置をかえる

メッセージはネズミの位置から書きはじめる。「指定ぎょうにいどう」の数字をかえて、ネズミの位置をかえよう。

1 メッセージをだす位置を決めて、x座標とy座標の数字を読みとる



2 「メッセージをかく」のブロックをあけて、読みとったx座標の数字を入れる

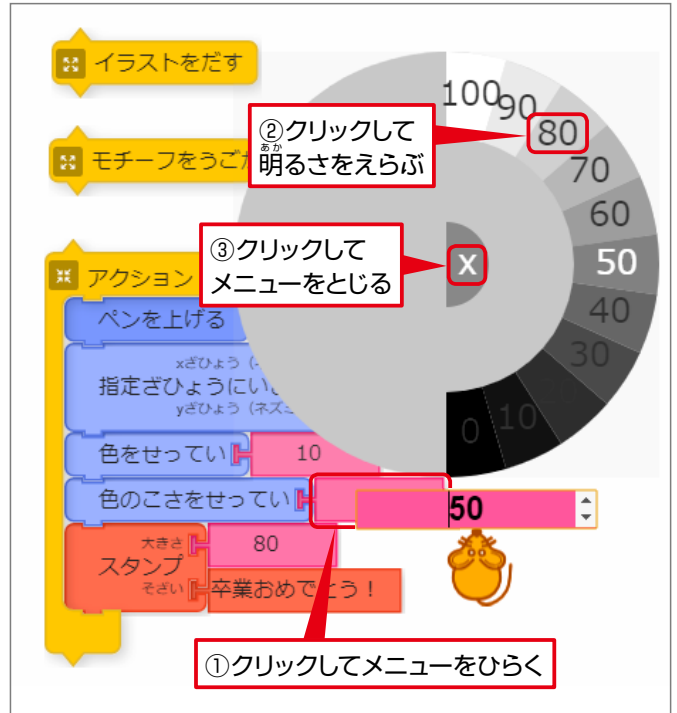


つぎ 次のページへつづく

3 読みとったy座標の数字を入れる



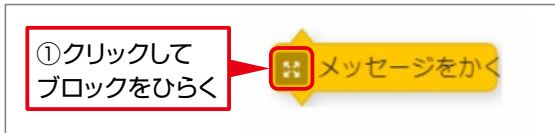
3 「色のこさをせってい」で色の明るさをえらぶ



ヒント 8 メッセージの色をかえる

「メッセージをかく」のなかにある「色をせってい」と「色のこさをせってい」の数字をかえると、色が変わる。

1 「メッセージをかく」のブロックをあける



2 「色をせってい」で色をえらぶ



ヒント 9 メッセージの大きさをかえる

「スタンプ」の数字をかえれば、メッセージの大きさがかわる。数字が大きいほどメッセージも大きくなる。

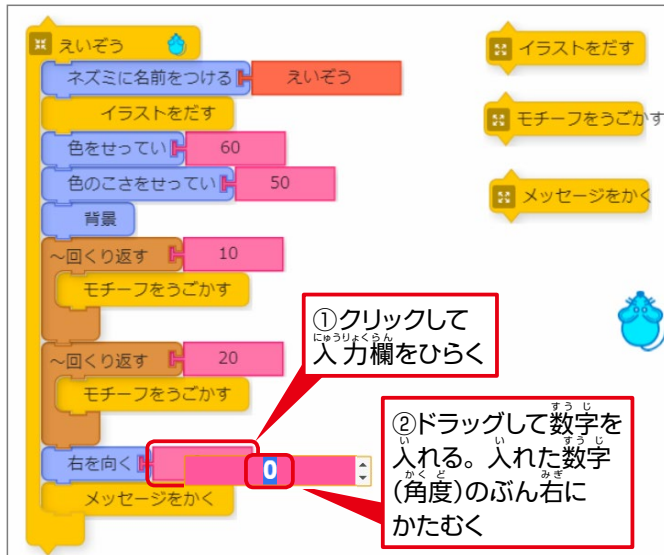
1 「メッセージをかく」のブロックをあけて、「スタンプ」の数字をかえる



ヒント 10 メッセージの角度をなおす

メッセージがかたむいてしまったときは、「えいぞう」のなかにある「右を向く」の数字をかえて調整しよう。

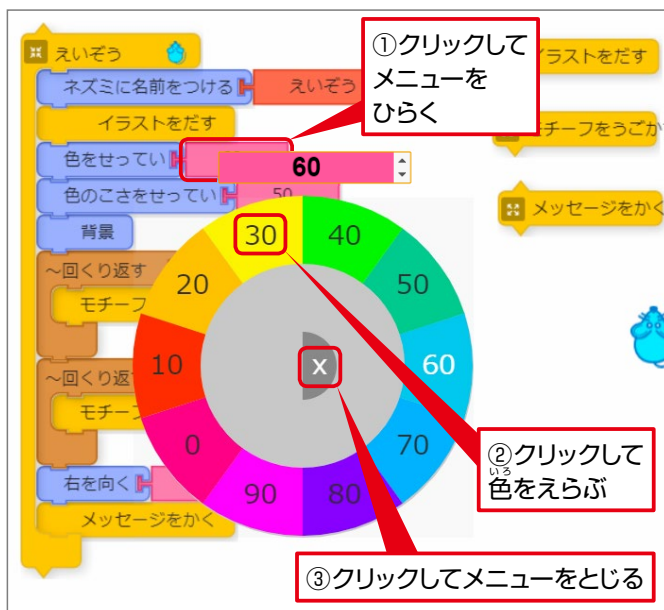
1 「右を向く」でメッセージのかたむきを調整する



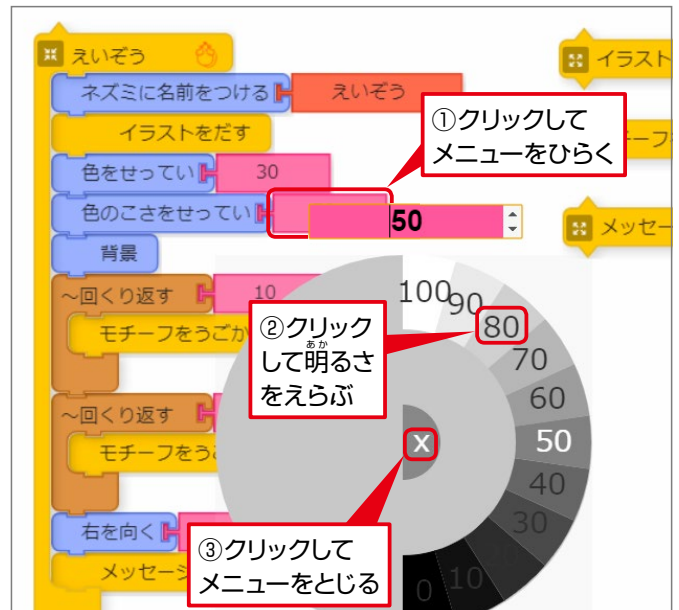
ヒント 11 背景の色をかえる

「えいぞう」のなかにある「色をせってい」と「色のこさをせってい」の数字をかえると、背景の色が変わる。

1 「色をせってい」で色をえらぶ



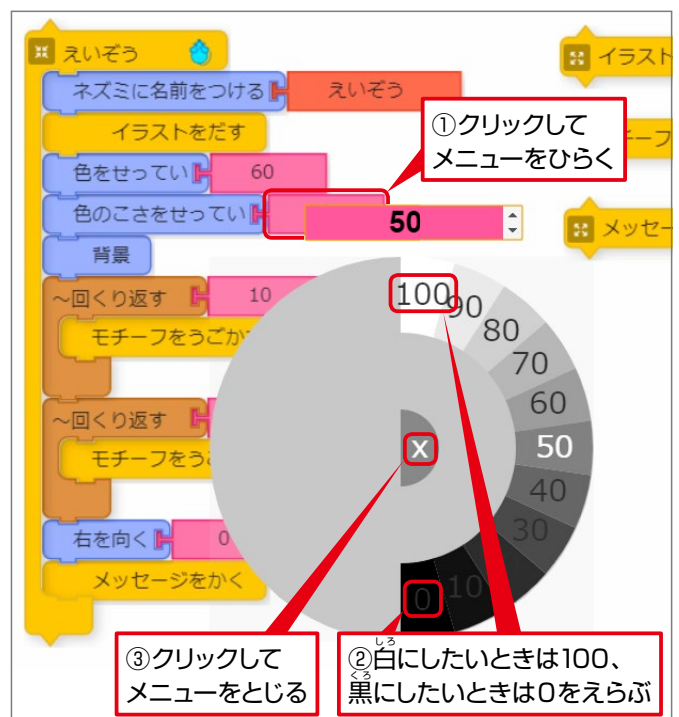
2 「色のこさをせってい」で色の明るさをえらぶ



ヒント 12 背景を黒または白にする

背景を黒にしたいときは「色のこさをせってい」の数字を「0」に、白にしたいときは「100」にしよう。

1 「色のこさをせってい」で「0」か「100」をえらぶ



映像づくり

映像をつくりなおしたい人へ

えらんだイラスト、モチーフ、メッセージをかえるのもOKだ。
つくりなおしたいものと考えて実行しよう。

つくり
なおし
1

イラストをえらびなおす

「イラストをだす」のなかにある「スタンプ」のイラストをクリックすると、イラストをえらびなおせる。

1 「イラストをだす」のブロックをあけて、イラストを読みこむ画面をひらく

①クリックしてブロックをひらく



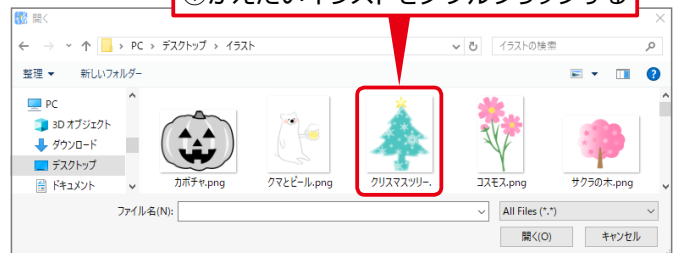
2 「イラスト」のフォルダをひらく



①「イラスト」の保存場所をクリックしてひらく。
この場合は「デスクトップ」

3 かえたいイラストをえらぶ

①かえたいイラストをダブルクリックする



4 イラストが読みこまれる

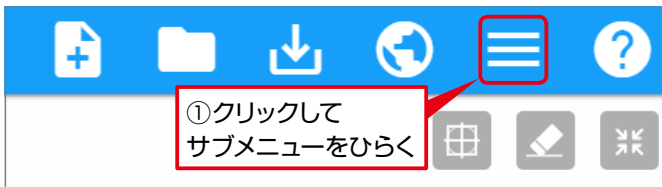


①イラストがかわる

つくりなおし 2 モチーフをえらびなおす

いま使っているものと別のモチーフを読みこんで「えいぞう」のなかみと入れかえると、モチーフをえらびなおせる。

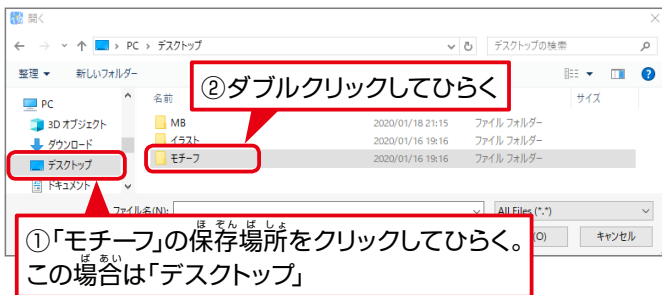
1 サブメニューをひらく



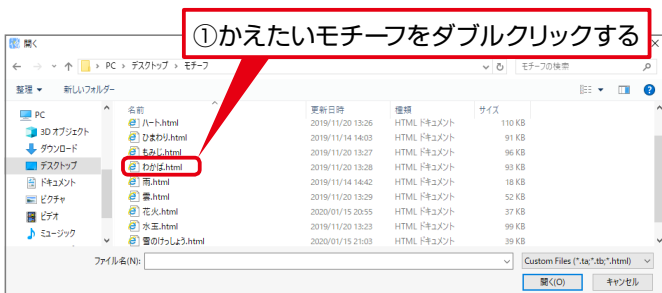
2 モチーフを読みこむ画面をひらく



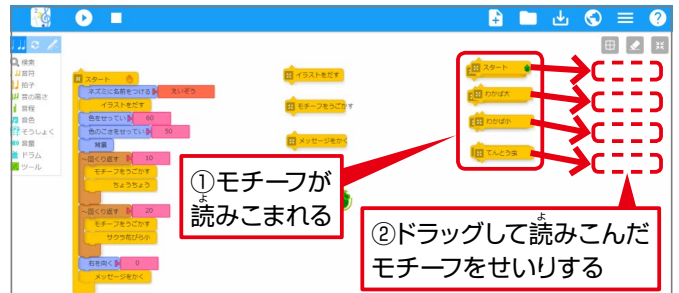
3 「モチーフ」のフォルダをひらく



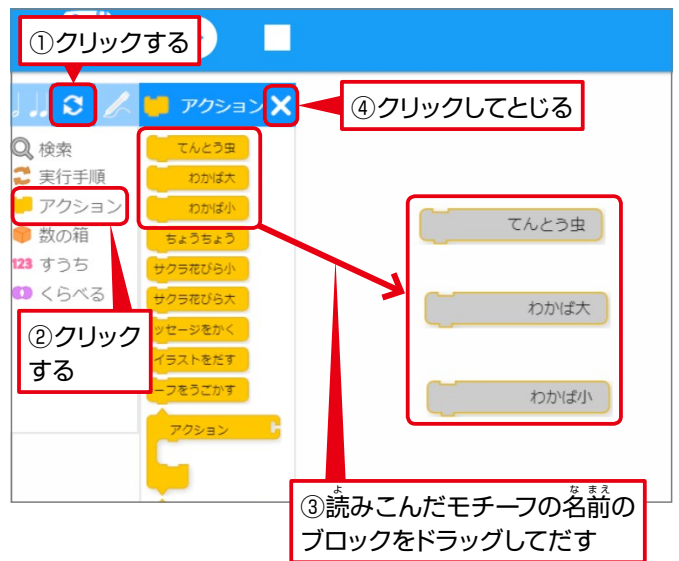
4 かえたいモチーフをえらぶ



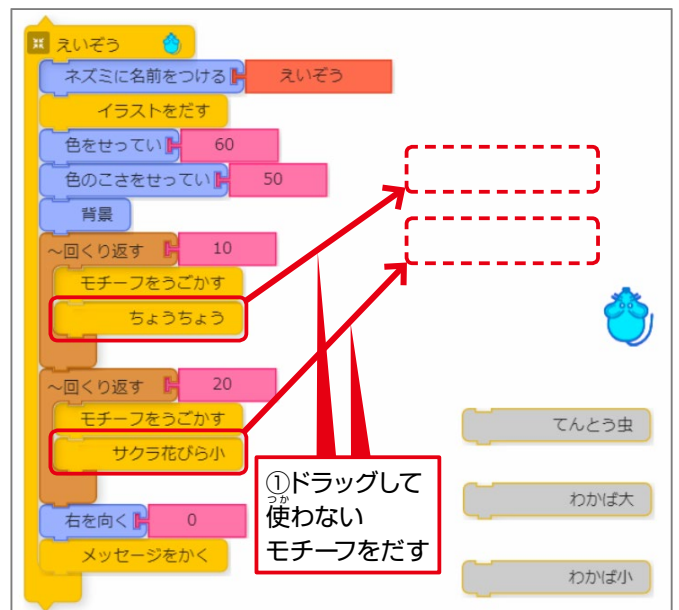
5 モチーフが読みこまれる



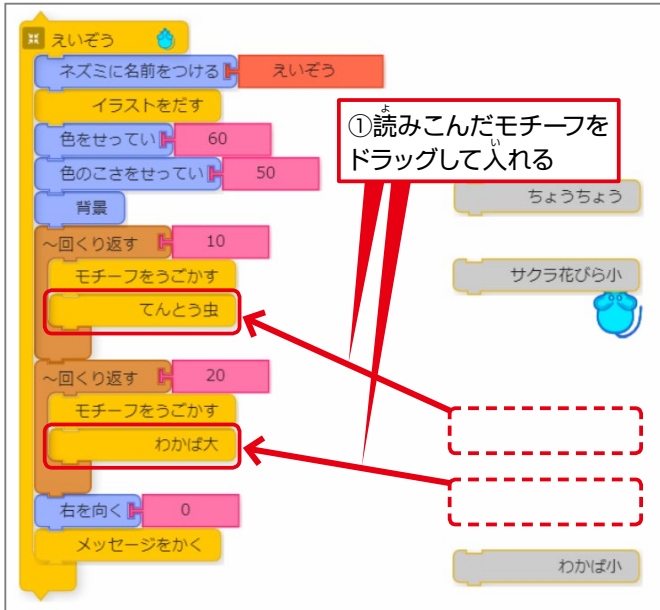
6 読みこんだモチーフと同じ名前の「変数」のブロックをだす



7 使わないモチーフを「えいぞう」のブロックからだす



8 読みこんだモチーフを「えいぞう」のブロックに入れる



2 使わないモチーフを「えいぞう」のブロックからだす



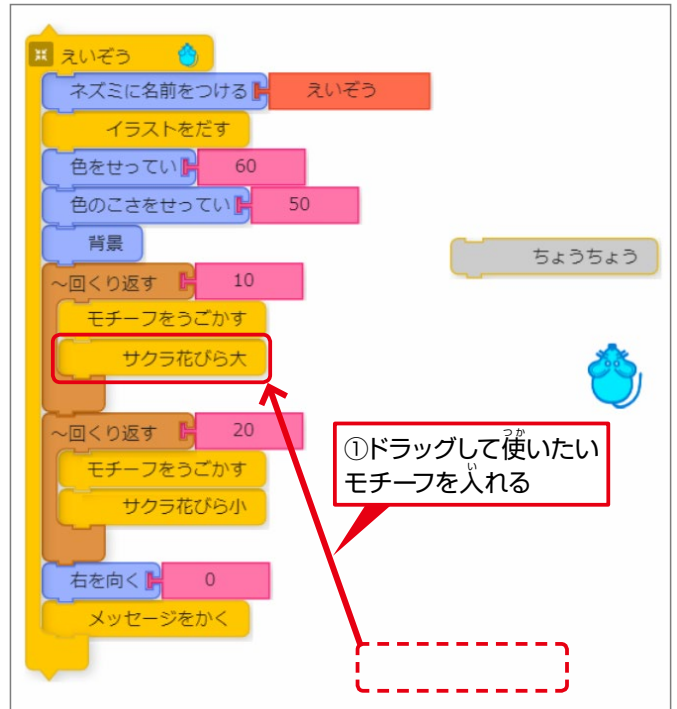
3 えらんだモチーフの組みあわせをかえる

モチーフの「変数」ブロックを使って「えいぞう」のなかみを入れかえると、モチーフの組みあわせがかわる。

1 モチーフの「変数」のブロックをだす



3 使いたいモチーフを「えいぞう」のブロックにいれる



つくり
なおし
4

メッセージをかえる

「メッセージをかく」のブロックのなかにある「スタンプ」の文章をかえれば、メッセージが変わる。

1 「メッセージをかく」のブロックをあけて、入力欄をひらく

① クリックしてブロックをひらく

アクション メッセージをかく

ペンを上げる

x座標 (ネズミ) 0

指定座標に移動 y座標 (ネズミ) -300

色をセット 10

色のこさをセット 50

大きさ 80

スタンプ 卒業おめでとう!

② クリックして入力欄をひらく

2 かえたいメッセージを入力する

アクション メッセージをかく

ペンを上げる

x座標 (ネズミ) 0

指定座標に移動 y座標 (ネズミ) -300

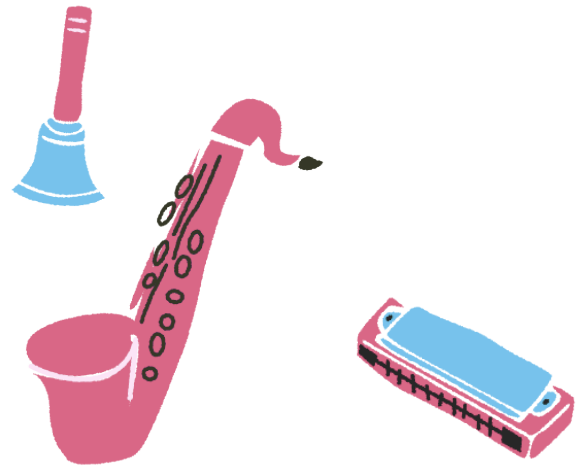
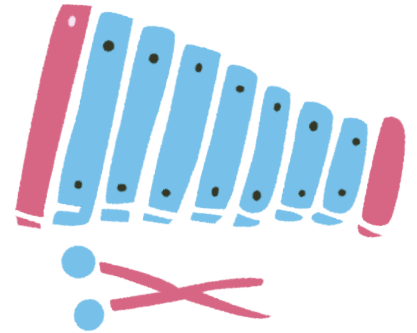
色をセット 10

色のこさをセット 50

大きさ 80

スタンプ 卒業おめでとう!

① ドラッグしてメッセージを入れなおす



音楽づくり

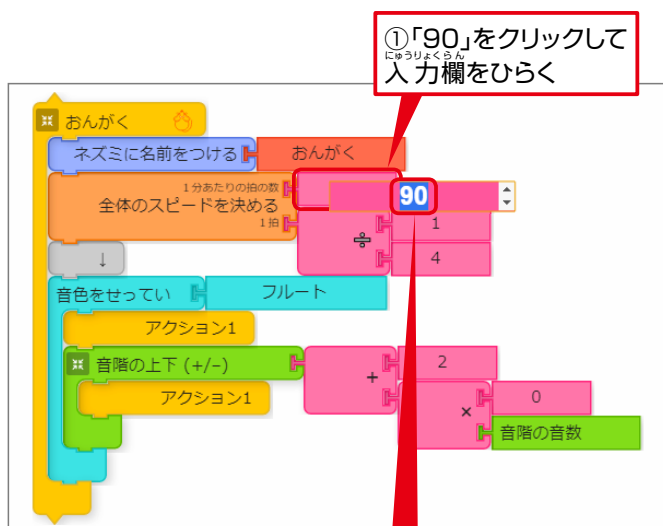
音楽をもっと工夫したい人へ

演奏のスピード、楽器の音色、ハモリの音などを工夫すれば、音楽のイメージがかわる。
ためしてみたいヒントをえらんで実行しよう。

ヒント 1 曲のスピードをかえる

「おんがく」のブロックのなかにある「全体のスピードを決める」の数字をかえると、曲のスピードがかわる。

1 「全体のスピードを決める」の数字をかえて、スピードを調節する

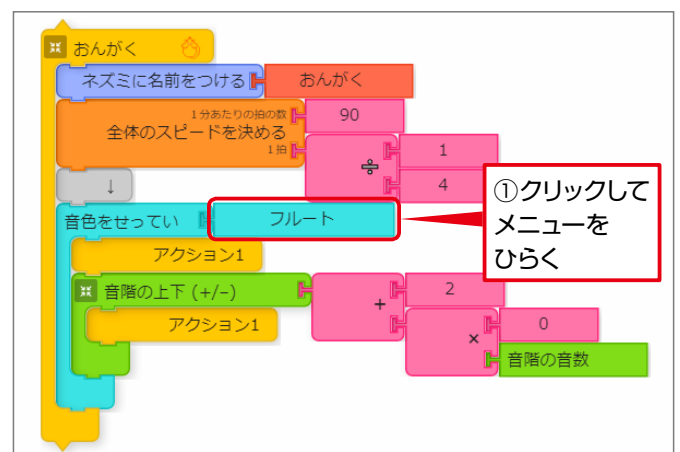


②ドラッグして数字を入れる。
大きい数字にするとスピードははやくなり、
小さい数字にするとおそくなる

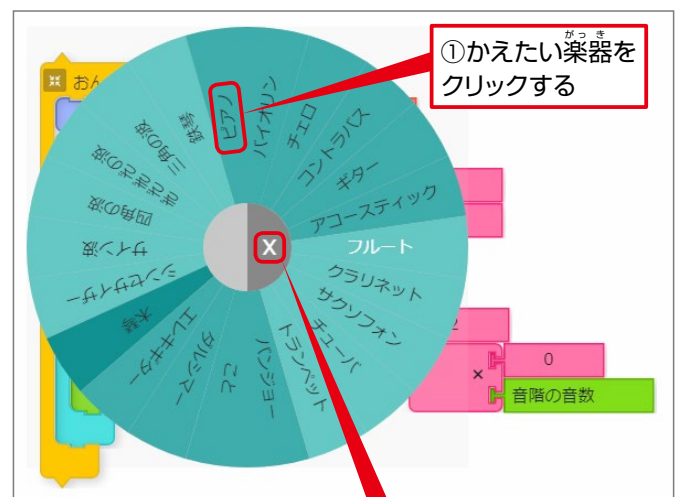
ヒント 2 楽器をかえる

「おんがく」のブロックのなかにある「音色をせってい」で、曲を演奏する楽器がかわる。

1 楽器をえらぶメニューをひらく



2 かえたい楽器をえらぶ



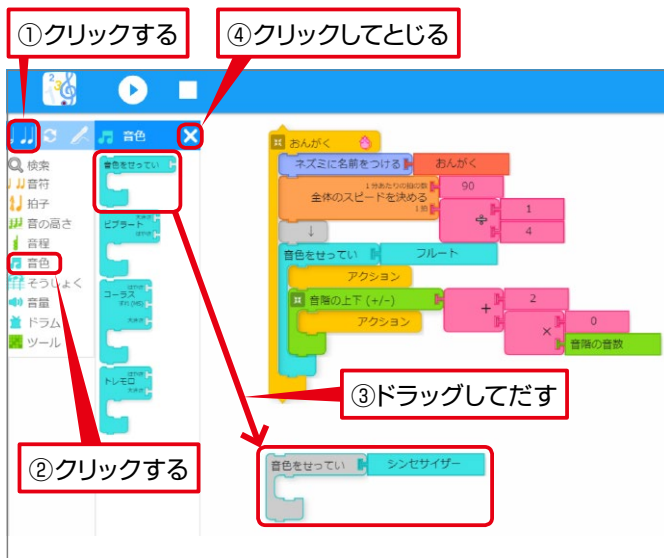
②クリックしてメニューをとじる



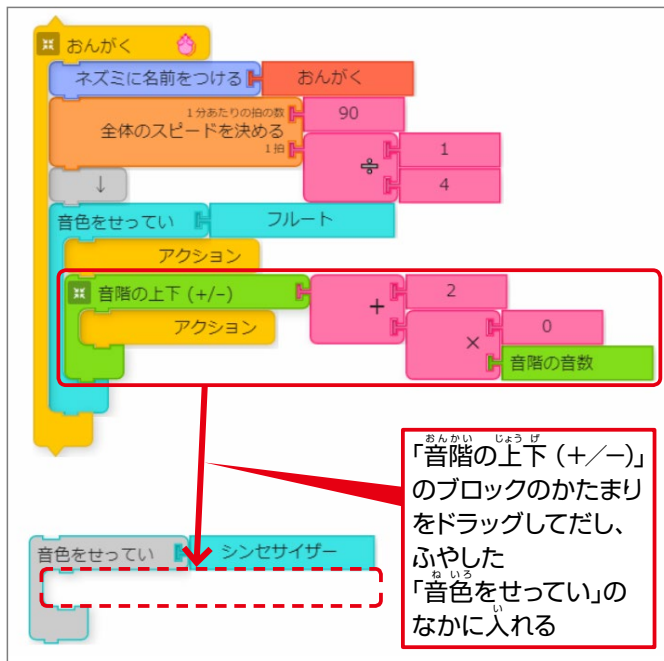
ヒント 3 曲のとちゅうで 楽器をかえる

「音色をせってい」のブロックをふやして、「おんがく」のブロックにいとると、曲のとちゅうで楽器がかわる。

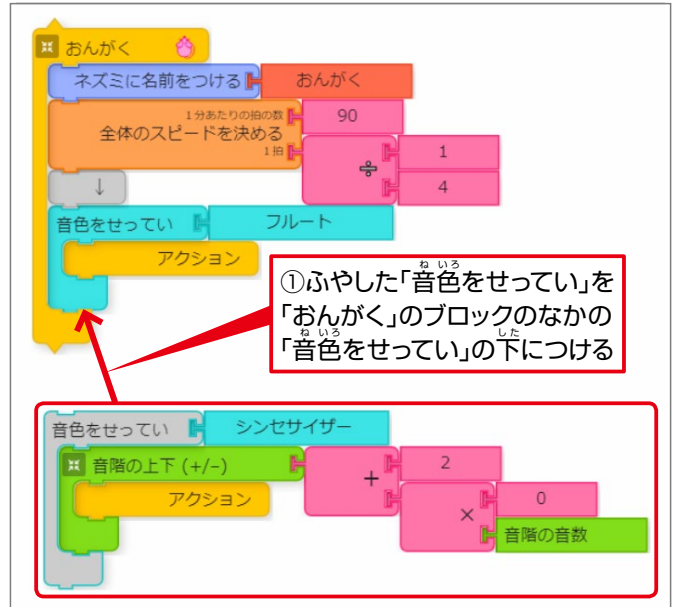
1 「音色をせってい」のブロックをだす



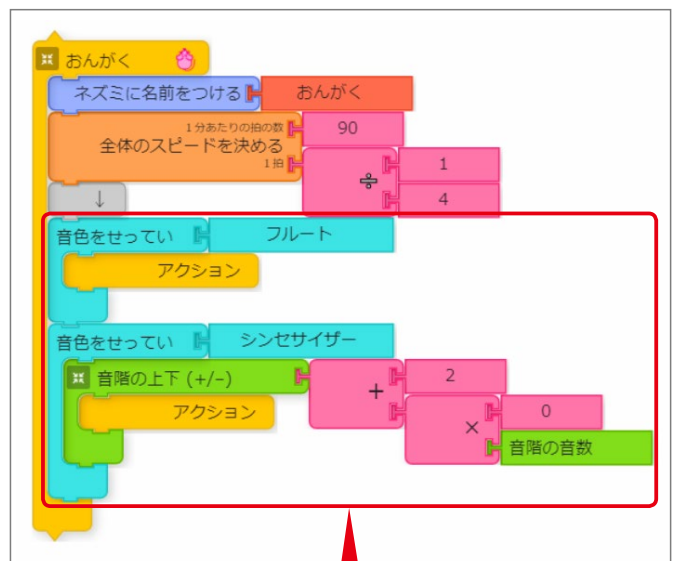
2 楽器をかえたい部分をとって、 「音色をせってい」のブロックを入れる



3 「音色をせってい」のブロックを 「おんがく」のブロックに入れる



4 プログラムの形をたしかめる



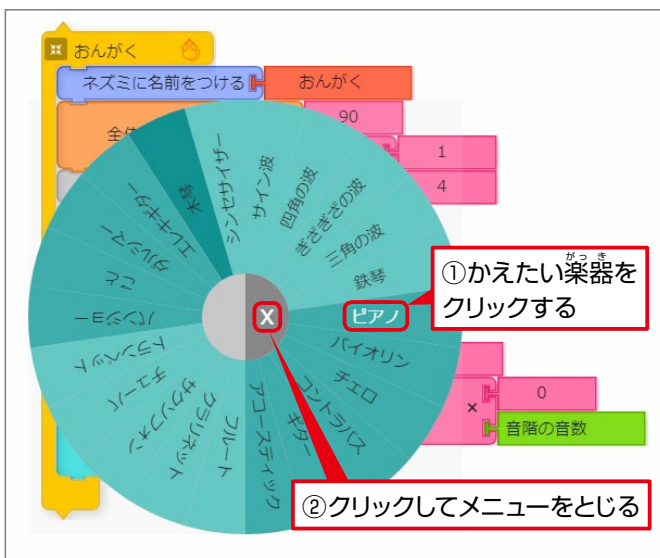
① プログラムの形があっているかたしかめる。
「音色をせってい」が2つならんでいればOKだ

つぎ
次のページへつづく

5 楽器をえらぶメニューをひらく



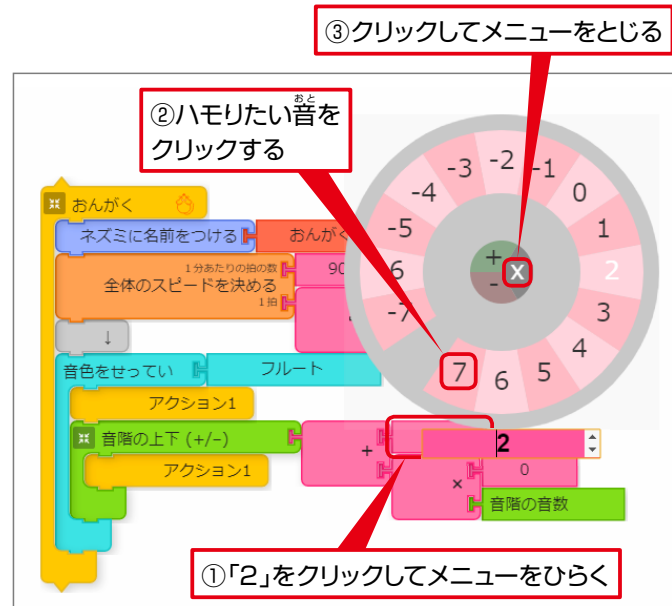
6 かえたい楽器をえらぶ



ヒント 4 ハモリの音をかえる

「音階の上下(+/-)」の数字をかえると、メロディのハモリの音がかわる。

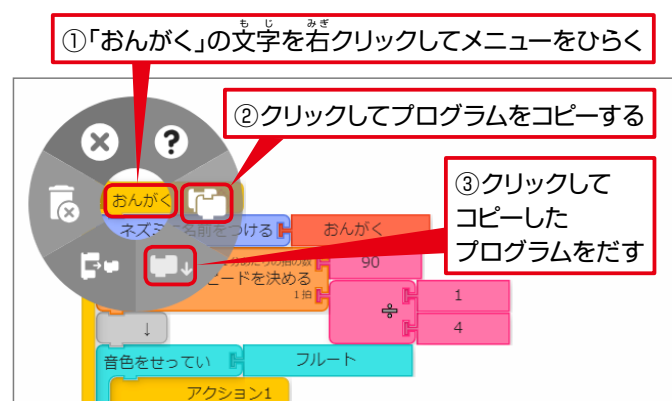
1 「音階の上下(+/-)」の数字をかえて、ハモリの音をえらぶ



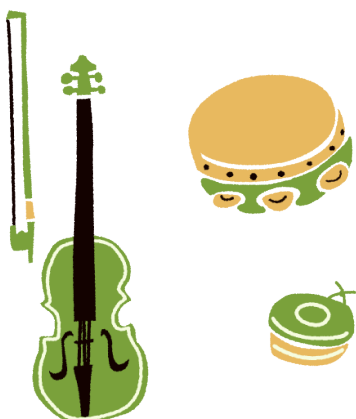
ヒント 5 演奏する楽器をふやす

「おんがく」のブロックをコピーすると、2つの楽器で同時に演奏する「ダブル演奏」ができる。楽器の音色をかえて演奏しよう。3つ重ねる「トリプル演奏」も可能。4つ以上演奏をかさねると音が聞きとりづらくなるので注意しよう。

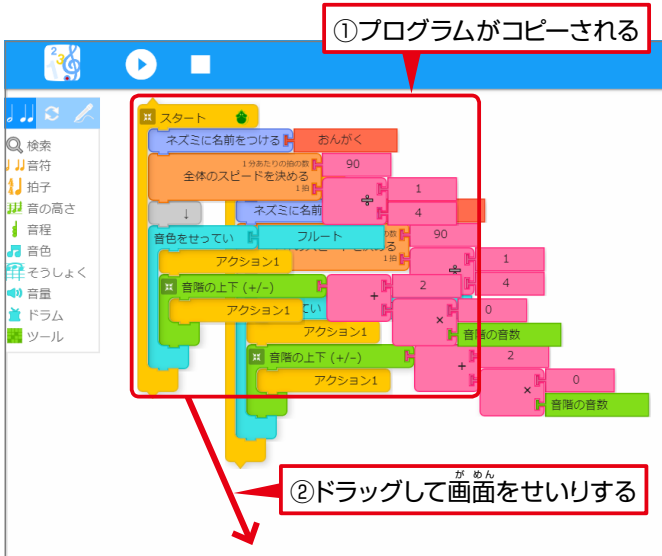
1 「おんがく」のプログラムをコピーする



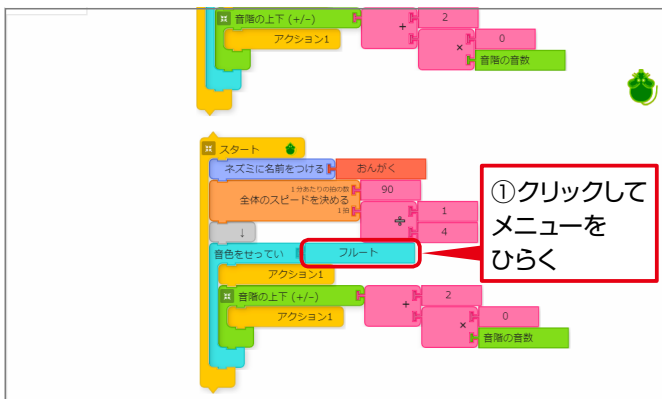
次のページへつづく



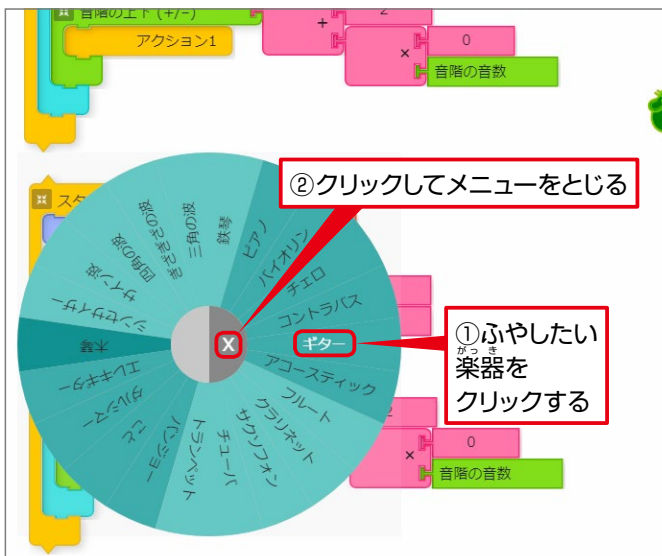
2 「おんがく」のプログラムがコピーされる



3 楽器をえらぶメニューをひらく



4 ふやしたい楽器をえらぶ



6 つくったメロディの音の長さをかえる

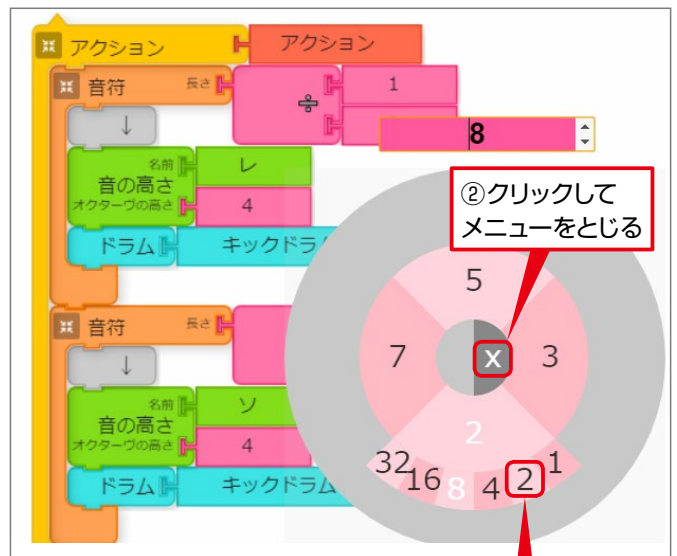
メロディのプログラムは「アクション」に入っている。
「音符」の数字をかえると、音の長さがかわる。

1 「アクション」のブロックをあけて、音の長さをえらぶメニューをひらく

①クリックしてメロディの入っている「アクション」のブロックをひらく



2 音の長さをえらぶ



①クリックして長さをえらぶ。
小さい数字をえらぶと長い音、
大きい数字をえらぶと短い音になる

ヒント 7 つくったメロディの音の高さをかえる

メロディのプログラムは「アクション」に入っている。
「音符」の音の名前をかえると、音の高さがかわる。

1 「アクション」のブロックをあけて、音の高さをえらぶメニューをひらく

①クリックしてメロディの入っている「アクション」のブロックをひらく



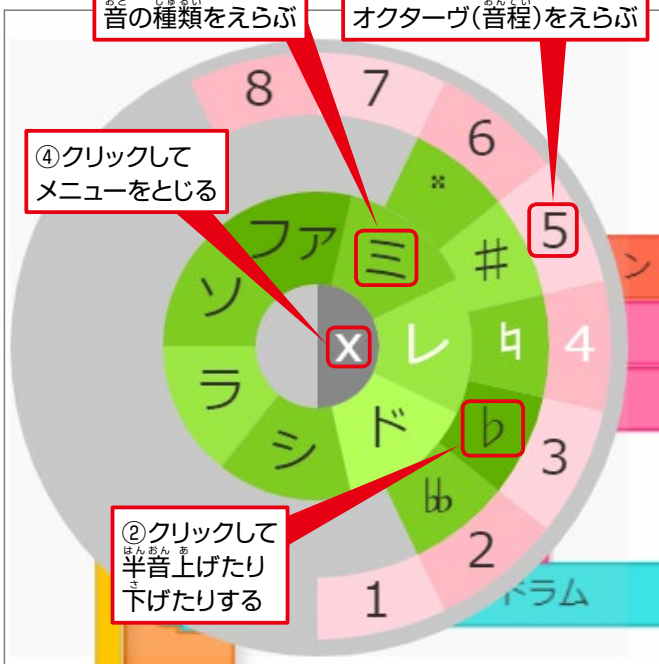
2 音の高さをえらぶ

①クリックして音の種類をえらぶ

③クリックしてオクターヴ(音程)をえらぶ

④クリックしてメニューをとじる

②クリックして半音上げたり下げたりする



ヒント 8 つくったリズムの打楽器をかえる

リズムのプログラムは「アクション」に入っている。
ブロックをあけて「ドラム」をかえると、打楽器がかわる。

1 「アクション」のブロックをあけて、打楽器をえらぶメニューをひらく

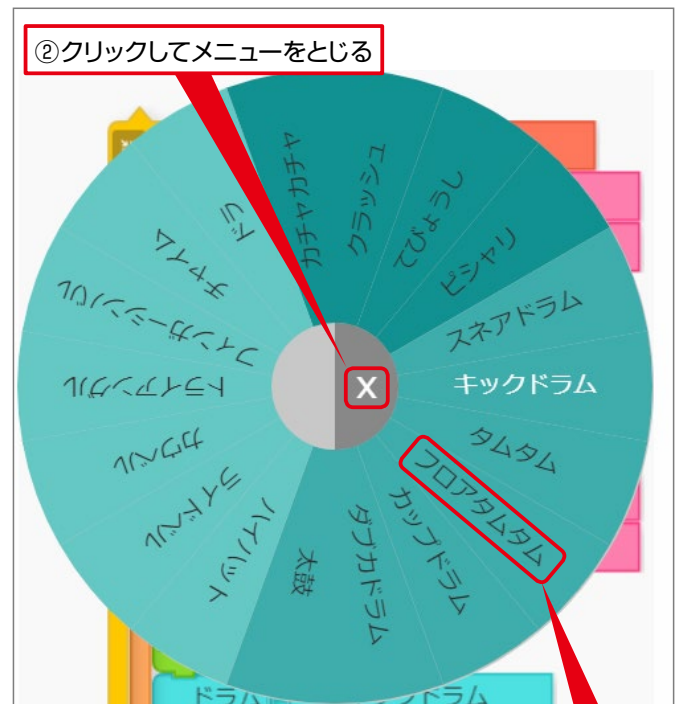
①クリックしてリズムの入っている「アクション」のブロックをひらく



②クリックしてメニューをひらく

2 打楽器をえらぶ

②クリックしてメニューをとじる



①クリックして打楽器をえらぶ

ヒント
9

新しいフレーズを プラスする

「フレーズメーカー」で新しいフレーズをつくり、「おんがく」のブロックのなかに入ると、フレーズがふえる。

1 「フレーズメーカー」で 新しいフレーズをつくる

③クリックしてメロディをつくる

①「フレーズメーカー」の文字をクリックしてテーブルをひらく

②クリックしてリズムをつくる

2 つくったフレーズを保存する

①クリックしてつくったフレーズを保存する

③クリックしてテーブルをとじる

②つくったフレーズがブロックになる

3 つくったフレーズと同じ名前の 「変数」のブロックをだす

②クリックする

⑤クリックしてとじる

①つくったメロディの名前をたしかめる

③クリックする

④ドラッグして①でたしかめた名前のブロックをだす

4 「おんがく」のブロックに 「変数」のブロックをセットする

①だした「変数」のブロックを「おんがく」のブロックのなかに入れる



音楽づくり

音楽をつくりなおしたい人へ

リズムとメロディをはじめてからつくりなおすのもOKだ。
ステップ1からステップ3まで、じゅんばんに実行しよう。

ステップ1 曲づくりのアドバイスをたしかめる

まとまりのあるリズムとメロディをつくりたい人は、8つのアドバイスをたしかめよう。

- 1 シンプルなリズムはメロディを引き立たせる
- 2 4でくり返すとリズムにまとまりがでる
- 3 めりつぶすのはタテ1列につき1マス
- 4 ときどき「休符」をつかう
- 5 はじめの音はハ長調なら「ド・レ・ミ」に、イ短調なら「ラ・ド・ミ」にする
- 6 メロディラインの山や谷をなだらかにする
- 7 くり返しのフレーズをつかう
- 8 おわりの音はハ長調なら「ド・ソ」に、イ短調なら「ラ・ミ」にする

3 タテの列を1つだけめりつぶすと、メロディの流れがはっきりする

4 たての列をめりつぶさないと、「休符」になり、メリハリがつく

2 タテの列4つを1つのセットにしてそれをくり返すとまとまる

5 はじめの音をえらぶと、曲にまとまりがでる

1 シンプルなリズムはメロディを引き立たせる

7 くり返しをつかうと、まとまりやすい

4 なだらかにすると、自然な流れになる

8 おわりの音をえらぶと、曲にまとまりがでる

ステップ2 明るい曲にするか落ち着いた曲にするか考える

つくりたい曲のふんいきにあわせて、ハ長調かイ短調の「フレーズメーカー」をどちらか1つえらぼう。

1 「フレーズメーカー」をどちらか1つえらぶ

明るい曲をつくりたい人は、上にあるハ長調の「フレーズメーカー」をえらぶ

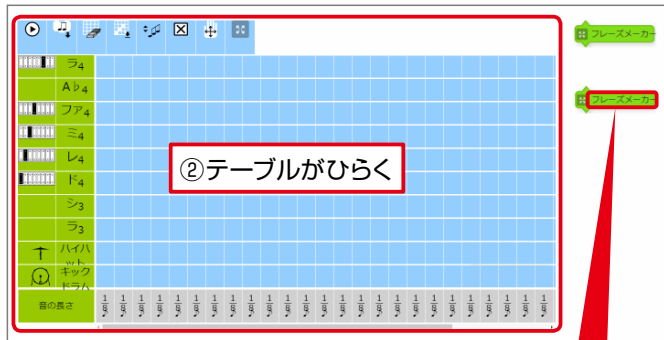
落ち着いた曲をつくりたい人は、下にあるイ短調の「フレーズメーカー」をえらぶ

次のページへつづく

ステップ 3 曲をつくりなおす

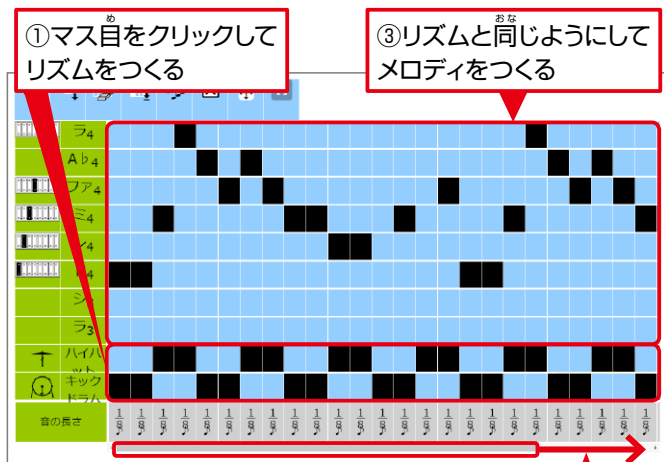
えらんだ「フレーズメーカー」のテーブルで、リズムとメロディをつくりなおす。

1 えらんだ「フレーズメーカー」のテーブルをひらく



①えらんだ「フレーズメーカー」をクリックする

2 リズムとメロディをつくる

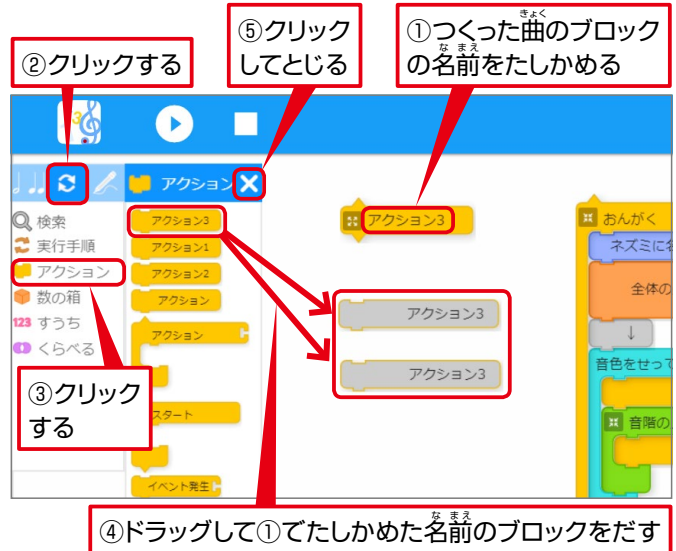


②スクロールバーをドラッグしてテーブルをうごかし、いちばん右までリズムをつくる

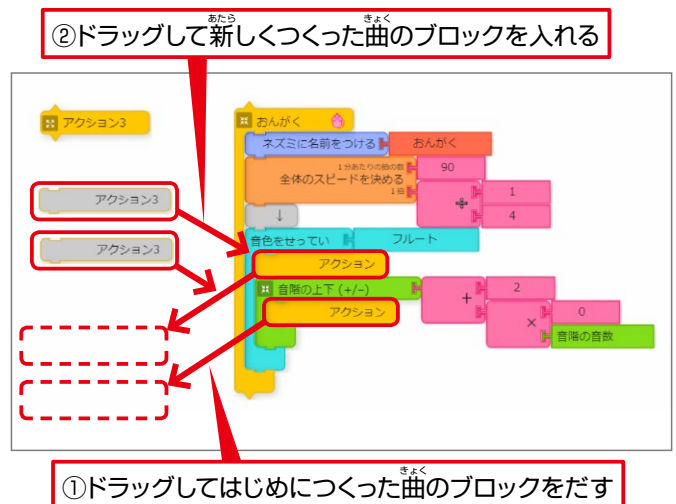
3 つくった曲を保存する



4 つくった曲と同じ名前の「変数」のブロックをだす



5 「おんがく」のブロックに入っている「変数」のブロックを入れかえる



6 プログラムの形をたしかめる

