

おばけ えがいて ものがたり あにめ つくる
お化けを描いて、物語 (アニメ) を作る

え こんて おばけ おどろかす

1. 絵コンテ お化けで驚かす

ばめん 場面	がめん え 画面 / 絵	すぷらいと スプライト	ないよう せりふ 内容・セリフ	じかん 時間
1	<p>おばけ かいわ お化けの会話</p>  <p>はいけい 背景</p>	<p>おばけ お化け1,2</p> <p>おばけ お化け1</p> <p>おばけ お化け2</p>	<p>おばけ にひきすー あらわれ お化けが二匹スーと現れ かいわ て会話する</p> <p>なに あそぼう 何かして遊ぼう</p> <p>きたひと おどろかそう 来た人を驚かそうよ</p>	<p>びょう 0.1 秒</p> <p>かい X20回</p> <p>おわる 終わるまで</p> <p>おく m1 を送る</p> <p>おわる 終わるまで</p> <p>おく m2 を送る</p>
2	<p>とうじょう ねこの登場</p>  <p>コスチューム 1,2</p>	<p>ねこ</p> <p>ねこ</p> <p>ねこ</p>	<p>おばけ いったんきえて お化けが一旦消えて、 ねこがあらわれる</p> <p>くらく はやく 暗くなってきたから早く</p> <p>かえ 帰ろう</p> <p>ひだり ちゅうおう あるく 左から中央に歩く</p>	<p>びょうまつ 1 秒 待つ</p> <p>い 言いながら</p> <p>びょう 0.2 秒</p> <p>かい X15回</p> <p>おく m3 を送る</p>
3	<p>おどろかすばめん 驚かす場面</p> 	<p>おばけ お化け1,2</p> <p>お化け1</p> <p>ねこ</p>	<p>おばけ あらわれいどう お化けが表れ移動しながら おどろかす ねこを驚かす</p> <p>うらめしや～</p> <p>にゃー (ひっくりかえる)</p>	<p>びょう 2 秒</p> <p>おわる 終わるまで</p> <p>おく m4 を送る</p>
4	<p>つづき かんがえよう 続きを考えよう</p>			

注：マイクがない場合は、吹き出し【見た目の(～と言う)ブロックで文字入力】を使ってください

じゅんぴ

2. 準備

すくらっち

すくらっちあいこん



くりっく

2.1 Scratchを起動します (Scratchアイコンをクリック)

はいけい えらぶ

2.2 背景を選ぶ

みぎしたすてーじ



はいけい えらぶ

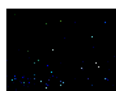
くりっく

① 右下ステージの背景を選ぶアイコンをクリック

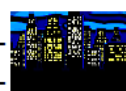
(はいけい えらぶ) がめん おぼけ でのよる はいけい えらびます

② 【背景を選ぶ】画面から、お化けが出る夜の背景を選びます

れい



すたーず また



ないと してい

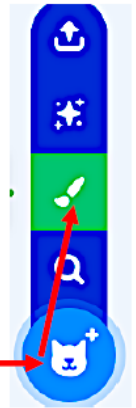
例 : [Stars] 又は [Night City] をクリック

おぼけ えがく

2.3 お化けを描く

すぷらいとりすと ぷらいと えらぶあいこんじょう えがくあいこん くりっく

③ スプライトリストのスプライトを選ぶアイコン上の描くアイコンをクリック



びょうががめん つーる

④ 描画面面のツールの

えん くりっく

の○円をクリックし、

がめんちゅうおう どりっく
画面中央でドラッグ

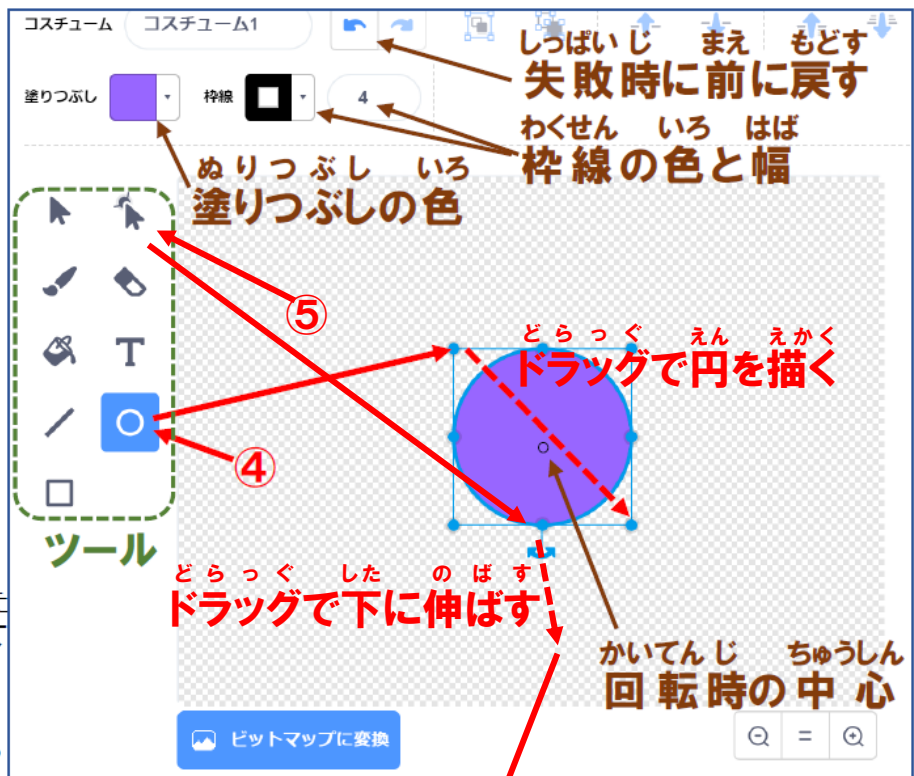
えん えがく
して円を描く。

つーる かたち
⑤ ツールの形を

かえる
変えるをクリックして、

つくったえん したがわ した
作った円の下側を下

どりっく
にドラッグして伸ばす。



しつぱいじ まえ もどす
失敗時に前に戻す

わくせん いろ はば
枠線の色と幅

ぬりつぶし いろ
塗りつぶしの色

どりっく えん えがく
ドラッグで円を描く

どりっく した の ぼす
ドラッグで下に伸ばす

かいてんじ ちゅうしん
回転時の中心

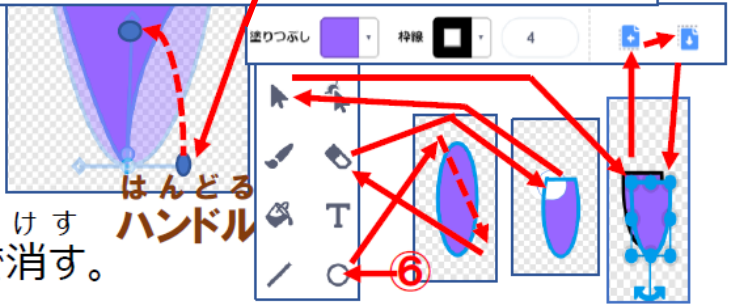
みぎがわは ほんどる まわしてへんけい

右側ハンドルを回して変形させる。

て つくる つーる えん だえんけい

⑥ 手を作る：ツールの円で楕円形

つくり うえはんぶん つーる けしごむ けす
を作り、上半分をツールの消しゴムで消す。



ほんどる
ハンドル

つーる

せんたく て えらび

こぴー

はりつけ

2ほん

ほんたい

いどう

ツール 選択で手を選び、コピー 貼付けで2本にして本体に移動

め くち つくる ぬりつつ いろ くりっく
 ⑦ 目と口を作る：塗りつつぶしの色をクリックし、
 いろ せってい あかいろ えらび つーる えん め
 色の設定で赤色を選び、ツール ○円で目と
 くち えがく
 口を描く。

おどろかすとき おばけ つくる
 ⑧ 驚かす時のお化けを作る：

こすちゅーむ じょう みぎくりっく
 コスチューム 1 上で右クリック

ふくせい えらぶ こすちゅーむ
 し、複製を選ぶ。コスチューム 2 ができるので、

つーる へんけい へんけい かしょ くりっく
 ツールの 変形で、変形したい個所をクリックして

てん うごかしてこわいかお つくる
 できた点を動かして怖い顔を作る。

いっぴきおばけ つくる
 ⑨ もう一匹お化けを作る：スプライト

りすと すぷらいと おばけ みぎくりっく
 リストのスプライト 2 お化けを右クリック

ふくせい えらぶ すぷらいと おばけ
 し、複製を選ぶと、スプライト 3 のお化けができます。

あたらしいおばけ いろ かえます ぬりつつ いろ
 新しいお化けの色を変えます。塗りつつぶしの色から、

あたらしいいろ えらび つーる ぬりつつぶし おばけ
 新しい色を選び、ツール 塗りつつぶしでお化けの

ほんたい て くりっく いろ かえます
 本体と手をクリックして色を変えます。

つーる せんたく おばけぜんたい えらび
 ツール 選択でお化け全体を選び

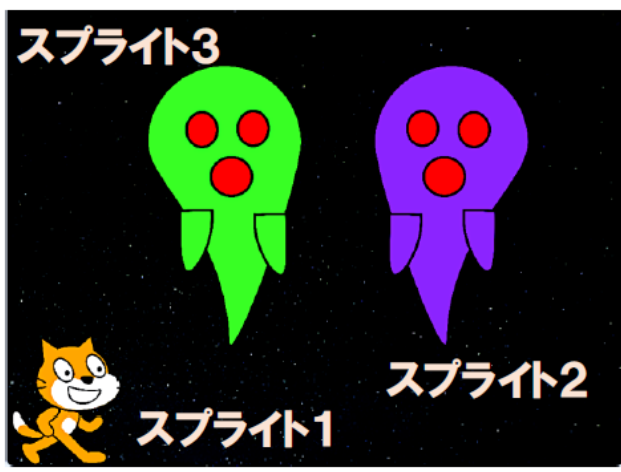
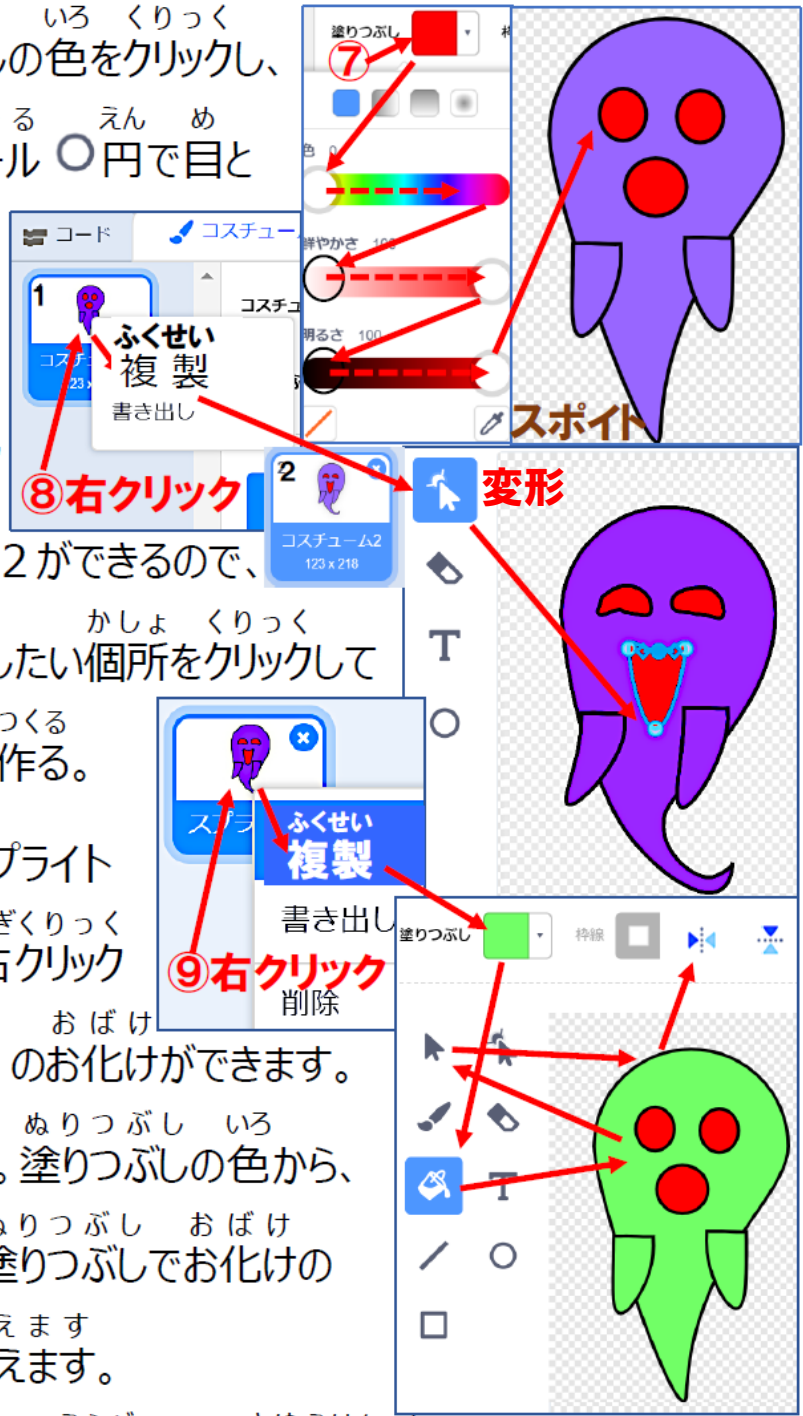
さゆうはんてん
 左右反転をクリックします。

こすちゅーむ どうよう おこないます
 コスチューム 2 も 1 と同様に行います。

2.4 スプライトの配置を整える

さいご すてーじがめん すぷらいと
 ⑩ 最後にステージ画面で、スプライトを

かくにん はいち とのえます
 確認し、配置を整えます。



おと じゅんぴ

2.5 音を準備する

ぼくぐらんどみゅーじっく いれるばあい

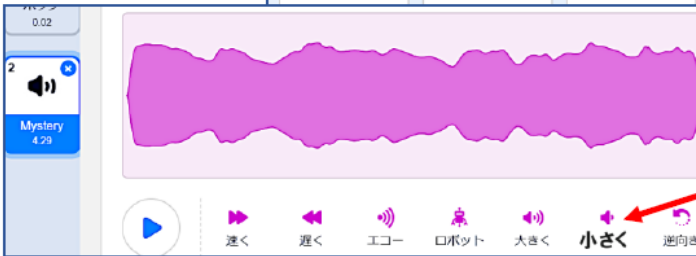
⑪ バックグラウンドミュージックを入れる場合は、

はいけい すてーじ おと そうにゅう
背景(ステージ)に音を挿入します。

こんかい Scratch おと えらびます
今回はScratchにある音を選びます。

おと えらぶがめん [るーぷ] なか みすてりー
音を選ぶ画面[ループ]の中のMysteryを

えらびます
選びます。



おと すこしちいさく
そして、音を少し小さくします。

せりふ ろくおん すばらいとりすと すばらいと えら おと ついか
⑫ セリフを録音する：スプライトリストからスプライト2を選び、音の追加から

まいく むかって
マイクに向かって
せりふ
セリフをしゃべる

ろくおん くりっく ろくおん
[録音する]をクリック。[●録音
する]ボタンを押して、マイクに
むかってせりふ なに
向かってセリフ「何かして

ほそん
カット/保存

よぶん ぶぶん
余分な部分

さいろくおん 再生
さいせい

ほそん
保存

さいせい/ていし
再生 / 停止

早く 遅く エコー ロボット 大きく 小さく 逆向き
はやく おそく えこ おおきく ちいさく
ろぼと ぎやくむき

あそぼう」をしゃべる。しゃべり終わったら[■録音をやめる]ボタンを押し、再生

ろくおん かくにん しっぱい ばあい さいろくおん よければ ほそん くりっく
で録音を確認。失敗した場合は[再録音]、良ければ[保存]をクリック。

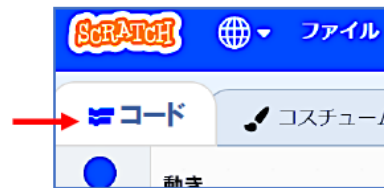
ほぞん あと よけい ぶぶん かつと かんたん かこう
保存した後、余計な部分のカットや簡単な加工ができます。

どうよう つぎ せりふ
同様に次のセリフ「うらめしやー」を録音。

すぷらいとりすと すぷらいと えら せりふ きたひと おどろかそう ろくおん
スプライトリストからスプライト 3 を選び、セリフ「来た人を驚かそうよ」を録音。

すぷらいとりすと すぷらいと えら せりふ くらく はやくかえ
スプライトリストからスプライト 1 を選び、セリフ「暗くなってきたから早く帰ろう」
ろくおん
を録音します。

3. コードを加える (タブ【コード】をクリック)



3.1 初期設定を行う

① 【スプライト 1 ねこ】の初期設定

イベント	が押されたとき	さいしょ じょうたい せってい 最初の状態 を設定します。
見た目	隠す	さいしょ どうじょう かくす 最初、【ねこ】は登場しないため[隠す]
見た目	コスチュームを コスチューム1 にする	どうじょう とき こすちゅーむ 登場した時の[コスチューム]
動き	x座標を -189 、y座標を -128 にする	ざひょう むき そうにゅう [座標][向き]を挿入する。
動き	90 度に向ける	あと へんか こうもく せってい (後で変化させる項目を設定する)

② 【スプライト 2 お化け 1】の初期設定

イベント	が押されたとき	おばけ すー あらわれるかんじ だす お化けがスーと現れる感じを出すため、
見た目	隠す	さいしょ おおきさ あと すこし 最初の大きさを「0」%として、後で少し
見た目	コスチュームを コスチューム1 にする	おおきく ずつ大きくさせる。
見た目	大きさを 0 %にする	くりっく みどりいろ [100]をクリックし緑色になったら
動き	x座標を 106 、y座標を 79 にする	こもじ にゅうりよく 「0」(小文字)を入力

(すばらいと おばけ) しよきせつてい

③ 【スプライト3お化け2】の初期設定

イベント

```

[緑の旗が押されたとき]

```

見た目

```

隠す

```

見た目

```

コスチュームを [コスチューム1] にする

```

大きさ

```

大きさを [0] %にする

```

動き

```

x座標を [-71]、y座標を [79] にする

```

動き

```

[90] 度に向ける

```

ぜんこう2 どうよう ただし あと かいてん
前項②と同様。但し、後で回転させるため

[90度に向ける]を下に追加する。

ざひょう あたい さいしょ はいち
なお、座標の値は、最初に配置
あたい
した値になります。

マイクがない場合は見た目の[こんにちは--]にセリフを入力して代用する

```

[こんにちは!] と [2] 秒言う

```

④ お化けがスーと表れて会話する場面

すばらいと おばけ
【スプライト2お化け1】

見た目

```

x座標を [106]、y座標を [79] にする

```

```

表示する

```

制御

```

[20] 回繰り返す

```

制御

```

[0.1] 秒待つ

```

見た目

```

大きさを [5] ずつ変える

```

おばけ すー ひょうじ
お化けをスーと表示させるため、

おおきさ すこし おおきく
大きさを少しずつ大きくさせる。

ひょうじ かいくりかえす
[表示する][10→20回繰り返す][1→0.1]

ひょうま おおきさ かえる
秒待つ][大きさを10→5ずつ変える]をつなぐ

おわる [終わるまで]の音を鳴らす]を下に

つなぎ▼でセリフの recording1 にします。

おと音

```

終わるまで [recording1] の音を鳴らす

```

つぎ セリふ
次のセリフは、お化け2のため

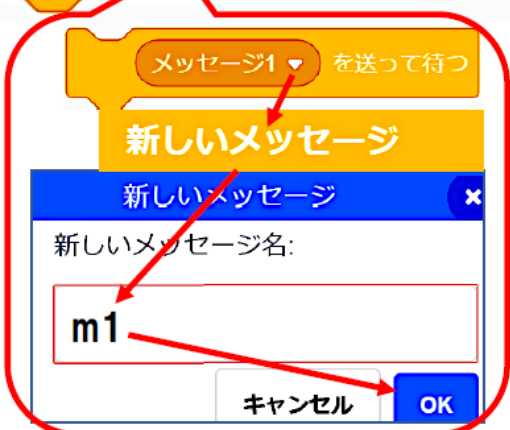
イベント

```

[m1] を送って待つ

```

めっせーじ そうじゅ おこないます
メッセージの送受を行います。



[メッセージ1▼を送って待つ]の▼から

[新しいメッセージ]を選択して「m1」を

入力してOKを押します。

すぷらいと おぼけ
【スプライト 3 お化け 2】

```

X座標を -71、Y座標を 79 にする
表示する
20 回繰り返す
0.1 秒待つ
大きさを 5 ずつ変える
↑
イベント: m1 を受け取ったとき
おと音: 終わるまで recording1 の音を鳴らす
▼で recording1 を選ぶ。
みため見た目: 隠す
イベント: m2 を送って待つ

```

おぼけ すー ひょうじ
お化けをスーと表示させるため、
すぷらいと おぼけ どうよう
スプライト 2 のお化け 1 と同様に
ぶろっく
ブロックをつなぐ。

おぼけ せりふ おわった めっせーじ
お化け 1 からセリフが終わったあとにメッセージ
おくれ うけ
が送られてくるので [メッセージ 1 ▼] を受け
とった そうにゆう えらぶ
取ったとき] を挿入し、▼から [m1] を選ぶ。
おわる おと ならす した
[終わるまで ▼ の音を鳴らす] を下につなぎ
▼で recording1 を選ぶ。
せりふ おわった かくす さらに
セリフが終わったら [隠す] をつなげ、更に、
めっせーじ おくってまつ あたらしいめっせーじ
[メッセージ ▼ を送って待つ] で新しいメッセージ
を「m2」とする。

すぷらいと どうじょう せりふ あるく
⑤ 【スプライト 1 のねこ】が登場してセリフをしゃべりながら歩く

```

イベント: m2 を受け取ったとき
1 秒待つ
表示する
recording1 の音を鳴らす
▼で recording1 を選ぶ。
15 回繰り返す
0.2 秒待つ
10 歩動かす
次のコスチュームにする
↑
イベント: m3 を送って待つ

```

う とった そうにゆう
2 ▼ を受け取ったとき] を挿入し、 [①
まつ ひょうじ ろくおん
待つ] [表示する] を下につなぎ、録音した
[recording1 ▼ の音を鳴らす] もつなぐ。
ちゅうおう あるかせる かい
ねこを中央まで歩かせるため、 [⑮回
かえす びょうまつ ぼうごかす
り返す] [0.2 秒待つ] [⑩歩動かす]
ぎ こすちゅーむ
の costumes にする] を挿入します。
るき おわったあと あたらしいめっせーじ
き終わった後、新しいメッセージ [m3]
くって した
作って、下につなぎます。

おどろかすばめん つくる

⑥ 驚かす場面を作る

すばらいと おばけ

【スプライト 2 お化け 1】

イベント

```
when clicked by sprite m2 ▼
```

見た目
見た目

```
hide
```

さいしょ かいわご どうじょうまえ いったんかくす
最初の会話後、ねこの登場前に一旦隠す

[m2 ▼ を受け取ったとき]と[隠す]を挿入。

ちゅうおう あるいたあと めっせーじ うけ
ねこが中央に歩いた後のメッセージを受け、

[m3 ▼ を受け取ったとき]を挿入する。

イベント

```
when clicked by sprite m3 ▼
```

見た目
見た目

```
costume to costume 2 ▼
```

見た目
見た目

```
show
```

[コスチュームを コスチューム 2 ▼ に

する]と[表示する]をつなぐ。

動き

```
move 2 seconds to x coordinate 68, y coordinate -3
```

音

```
play sound recording 2 until done
```

イベント

```
when clicked by sprite m4 ▼
```

動き

```
move 2 seconds to x coordinate 0, y coordinate 0
```

ステージ上のお化け 1 をねこの真ん前にマウスで移動

させ [①→②] 秒で x座標を○に、y座標を○に変える [終わるまで recording 2 の音を鳴らす] (うらめしやー)、最後に新しいメッセージ [m4] を作って送る。

すばらいと おばけ

【スプライト 3 お化け 2】

イベント

```
when clicked by sprite m3 ▼
```

見た目
見た目

```
costume to costume 2 ▼
```

見た目
見た目

```
show
```

お化け 1 と同じように、ステージ上のお化け 2 をねこの真後ろにマウスで移動させる。

[m3 ▼ を受け取ったとき]を

挿入し、下記をつなげる。

動き

```
move 2 seconds to x coordinate -110, y coordinate -20
```

動き

```
repeat 30 times
```

```
costume to costume 2 ▼ show [①→②] seconds
```

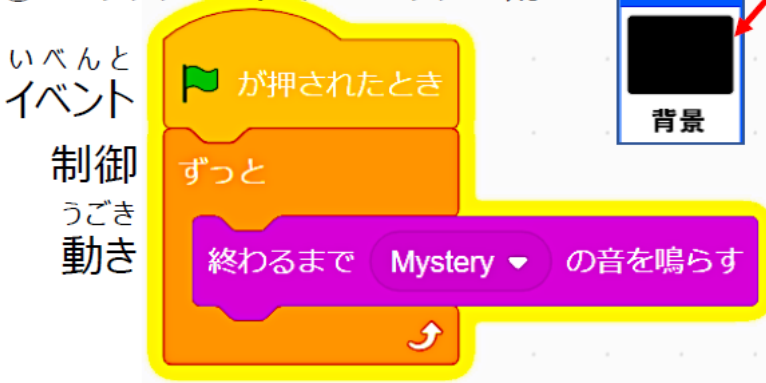
```
move 2 seconds to x coordinate 0, y coordinate 0 repeat 15 to 30 times
```


【スプライト 1 ねこ】



おぼけ めッセージ うけ
 お化け 1 からのメッセージ[m4▼]を受け
 とった おと ならず
 取った]を挿入し、[ニャー▼]の音を鳴らす]
 と[🔄 90 度回す]をつなぎます。

⑦ バックグラウンドミュージックを流す



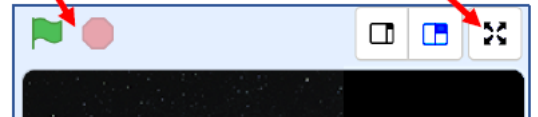
ステージ はいけい えらび
 ステージの背景を選び。
 [緑の旗が押されたとき]を挿入。
 その下に[ずっと]と[終わるまで
 Mystery▼]の音を鳴らす]を
 つなぎます。

4. 動作確認、手直し、保存

4.1 動作確認

① 一通り出来たら、ステージ画面を全画面に

すたーと/すとつぷ スタート/ストップ
 かくだいがめん 拡大画面



して、緑の旗をクリックして動作を確認します。不具合個所の修整や物語の
 追加 (スプライト、コスチューム、コード、音) でもっともっと良くしてみましょう。

4.2 保存

② 【メニュー】[コンピュータ

に保存する]をクリック。
 保存場所を選び名前を
 入力して保存を押す。

