



ビスケットのワザ

うごきのデッサン



ビスケットでプログラミングを楽しんでくれたお友だちへ

ビスケットは、絵をうごかすだけではなく、見えている絵をちがう絵に変えることもできます。大人の人といっしょに読みながら、あたらしいワザをおぼえて、アニメーションづくりにちょうせんしてください。

じゅんぴ

ビスケットのレッスンでつけた本だなにアクセスをして、「うごきのデッサン」の本をタッチしてください。



「うごきのデッサン」は全部で11ページです。

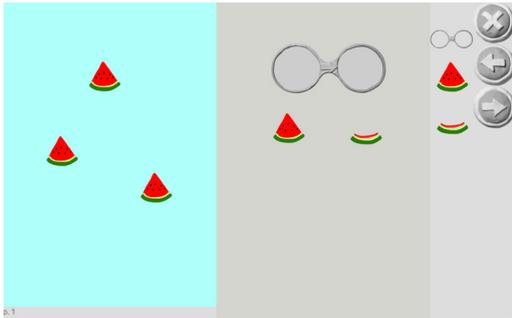
1～10ページはワザをおぼえてつくるページ、11ページは自由につくるページです。



すいかをたべちゃうプログラムをつくってみよう
 どんなメガネをつくったらたべるかな？



1ページ (ステージの絵を変えるメガネ ヒントページ)



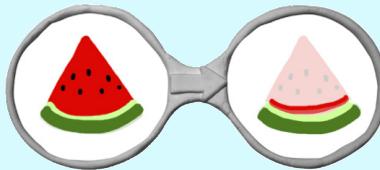
すいかがステージにあります。

メガネおきばに「メガネ」と「すいか」と「すいかのかわ」もあります。



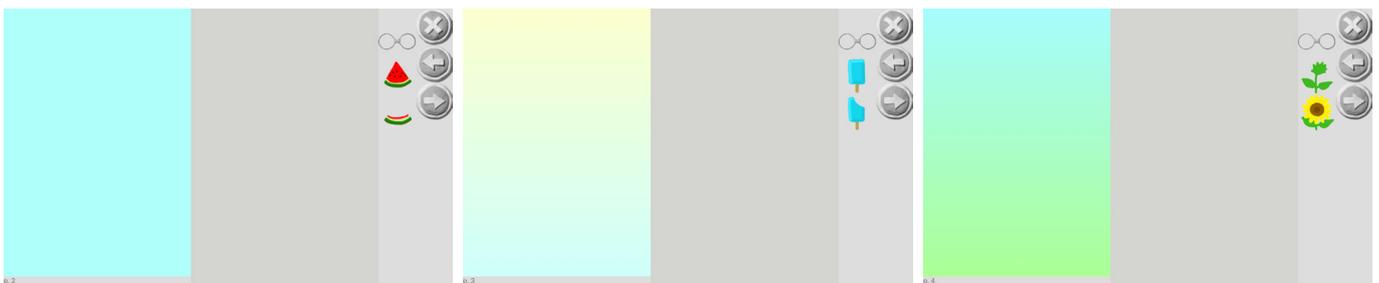
「すいか」と「すいかのかわ」を
 メガネにいれてみよう！

ポイント



メガネの左に「ステージにおいてある絵(すいか)」を
 右に「変えたい絵(すいかのかわ)」を入れると
 ステージの「すいか」の絵が、全部「すいかのかわ」に変わるよ

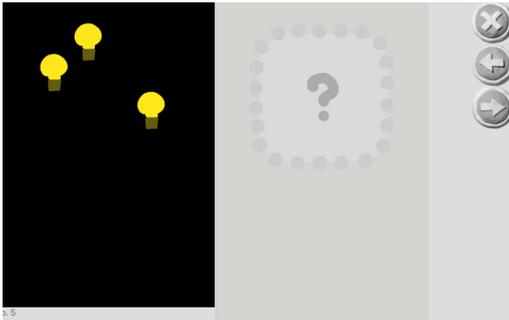
2~4ページ



前のページでつくったメガネを参考に、すいか、アイスを食べちゃうプログラム、ひまわりが咲くプログラムをつくりましょう。ステージに絵をおくののをわすれずに！



5ページ (もんだいページ)



ステージでは、でんきゅうがチカチカしています。
 メガネは「?」でかかれています。
 どんなメガネでうごいているかかんがえて、つぎのページでつくってみましょう。

ついたりきえたりくりかえして
 チカチカしているね



6ページ



ステージに、光っていないでんきゅうを入れて、でんきゅうがチカチカするメガネをつくりましょう。
 いろいろとじっけんしてみてくださいね。

ポイント

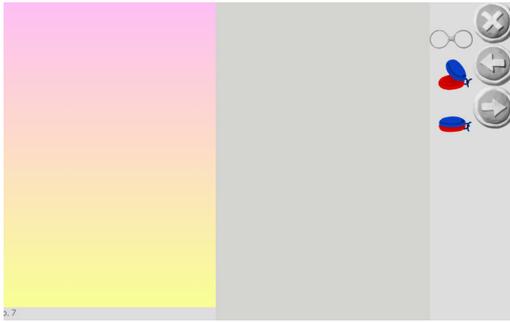


でんきゅうがつく、でんきゅうがきえる
 この2つのメガネで、でんきゅうがチカチカするよ



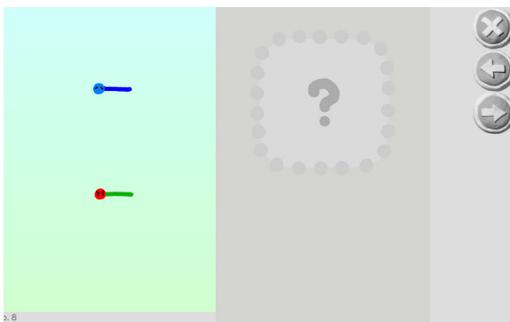


7ページ



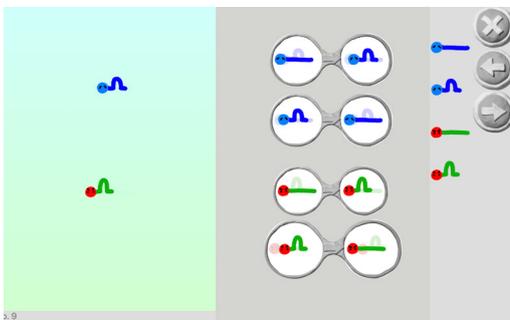
カスタネットをたたくプログラムをつくってみましょう。

8ページ (もんだいページ)

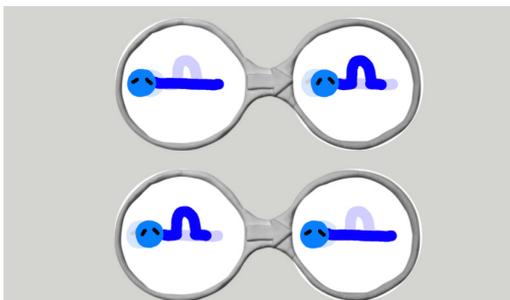
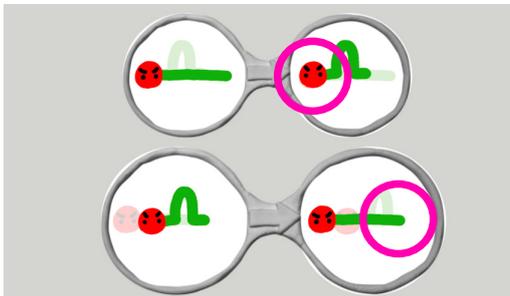


ステージに、青いむしと赤いむしがいます。
のびたりちぢんだりしながら、ゆっくり前にすすもうとしているのですが… よく見ると、赤いむしは元気に前にすすんでいるけど、青いむしは前にすすめません。同じばしょでのびたりちぢんだりしています。どんなメガネでうごいているでしょうか。

9ページ (こたえページ)



こたえはこちら。青いむしと赤いむしのメガネ、どこがちがうのか、じっくりかくにんしてみましよう。
メガネの中にうすく絵が見えています。これで左と右の絵がどれくらいずれているかわかります。
赤いむしは、上のメガネはむしがちぢむうごきです。むしがちぢむときは「あたま」がじめんにくっついて「しっぽ」を前にひっぱるので、メガネの左と右で「あたま」そろっておいています。下のメガネはむしがのびるうごきです。むしがのびるときは「しっぽ」がじめんにくっついて「あたま」を前にのばします。それでメガネの左と右で「しっぽ」がそろっておいています。
青いむしは、メガネのまん中にむしがあるだけなので、同じばしょでのびたりちぢんだり。前にすすまなかったんですね。

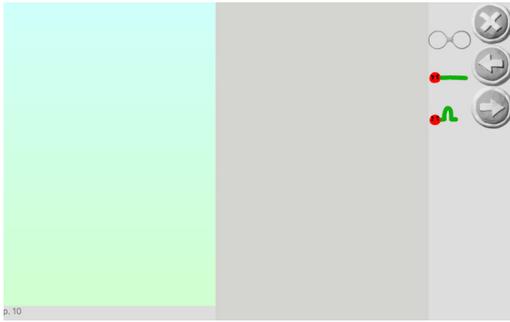


じめんにくっついていいるぶぶんを、メガネの左と右でそろえておくのがポイントだね。



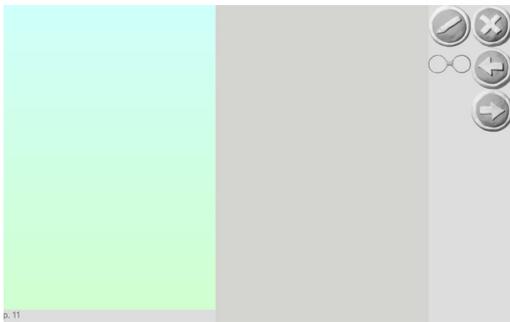


10ページ

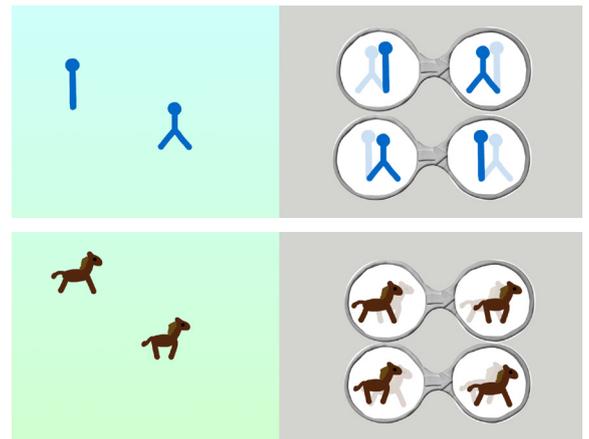


前のページをさんこうに、しゃくとりむしを歩かせてみましょう。

11ページ



自分でかいた絵でプログラムをつくりましょう。絵を2つかいて、しゃくとりむしのようによく動かしてみよう!



人やどうぶつも歩くよ。
メガネをつかっているんなものを
うごかしてみてね!



ポイント

絵が歩くプログラムをつくるには…

どこがじめんにくっついているか、よく「かんさつ」しよう

じめんにくっついている部分を

メガネにぴったり合わせておこう。

うまくいったら、きもちがよいうごきがつくれるよ。

