サウンド制作

サウンド制作チュートリアル

1曲作って、ゲームの中で鳴らそう

このチュートリアルでやること

- Song Maker で作った曲を、サウンド制作に持ってくる
- ゲームの中で鳴る音で聞いて、楽器を選ぶ
- 曲を直したら「新しい版」にする
- Scratch の作品に入れて鳴らし、1周ごとにテンポを上げる
- ギャラリーに載せる

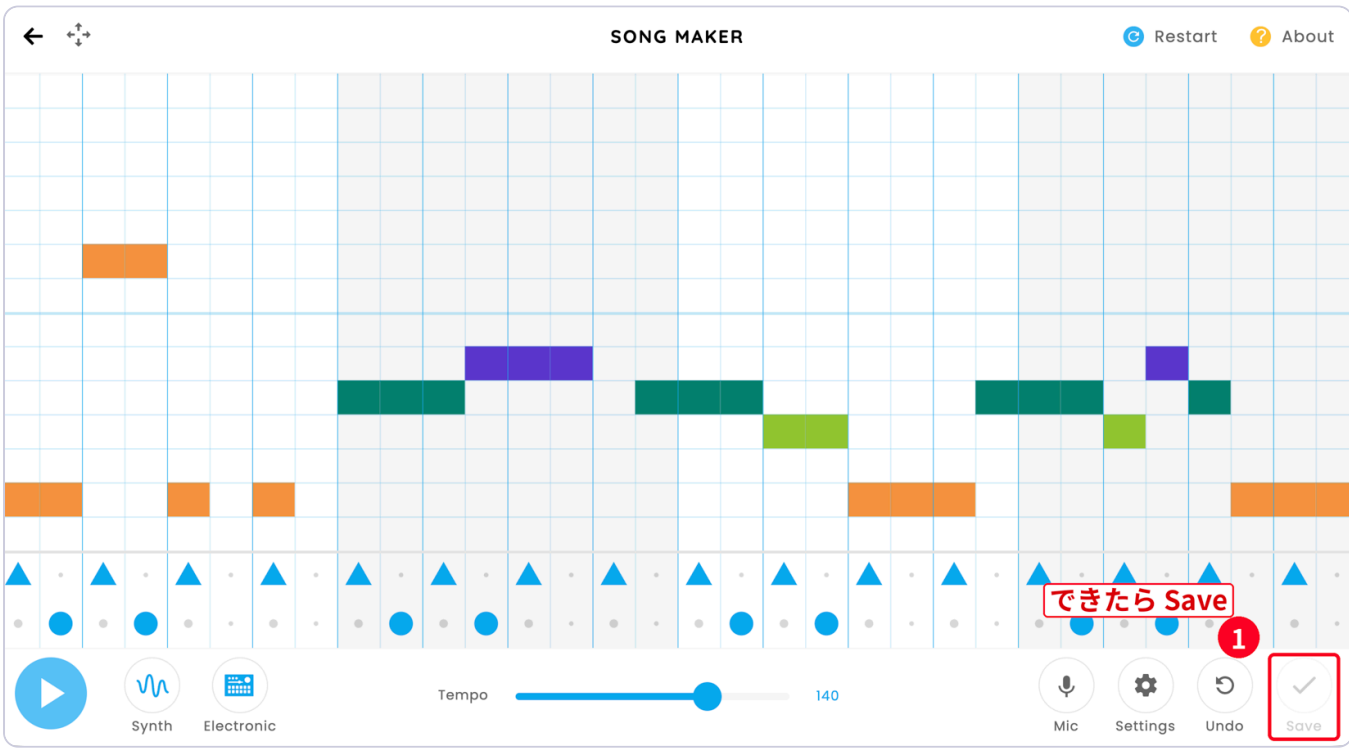
それぞれのくわしいことは「サウンド制作マニュアル」の番号（例：**マニュアル 1-1**）を見よう。

はじめる前に

用意すること	どうして
グループ制作にログイン	曲のリストや設定がサーバーにも残り、ギャラリーにも登録できる
ブラウザのタブを2つ **Song Maker** と **サウンド制作**	行ったり来たりしながら作るので、両方を開いたままにしておく
メモ帳（テキストエディタ）	Song Maker のリンクを控えておく。リンクがわからなくなると、曲にもどれなくなるため

作曲のしかた　Song Maker でのマスのぬり方は「Song Maker かんたんマニュアル」を見よう。このチュートリアルでは、8小節くらいの短い曲を使います。

STEP 1 Song Maker で作って Save



曲ができたら、右下の Save（チェックのマーク）を押す

1. Song Maker で曲を作る（8小節くらい）
2. **Save**（右下のチェックのマーク）を押す

STEP 2　リンクをコピーして、メモに控える



「Your song is saved at this link:」と出たら、Copy Link

2. **Copy Link** を押す（リンクがコピーされる）
3. メモ帳に貼りつけて、曲の名前と日付をそえて保存する
   例：ぼうけん 10/12　https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/1234…

> **どうして控えるの？**　Song Maker には「自分の曲の一覧」がありません。リンク（曲番号）をなくすと、その曲にもどれなくなります。サウンド制作にも記録は残りますが、メモにも残しておくと安心です。

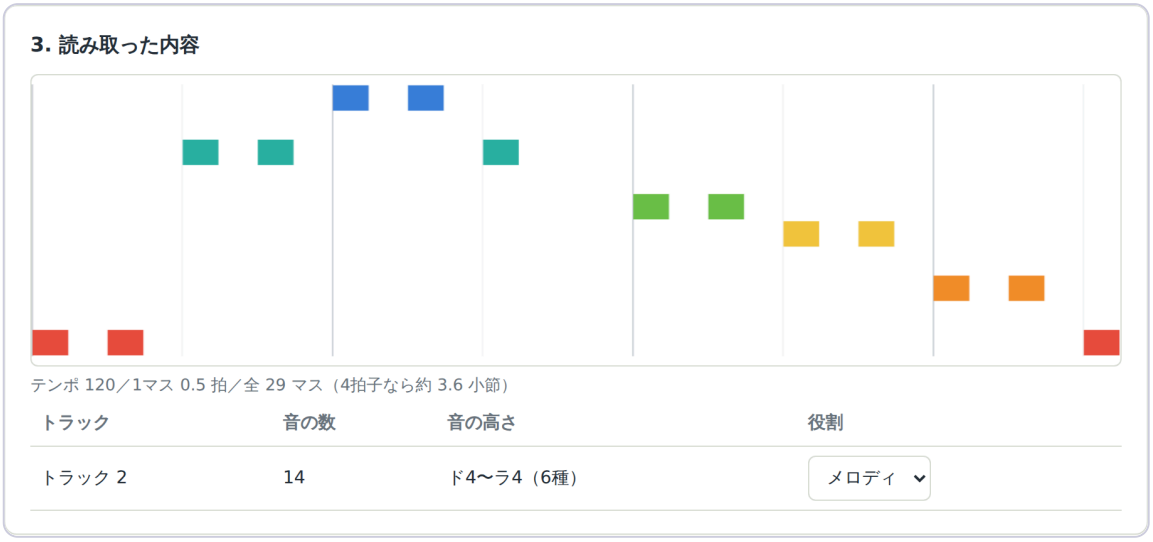
コピーしたリンクは、そのままサウンド制作に貼れます。**Song Maker のタブは閉じずに**、次へ進もう。

STEP 3 サウンド制作に貼って取り込む



サウンド制作のタブに切りかえて、「1. 曲を取り込む」に貼る

4. サウンド制作のタブに切りかえる
5. 「1. 曲を取り込む」の入力欄に貼る（Ctrl＋V。Mac は ⌘＋V）
6. **この曲を取り込む** を押す



曲の図が出たら成功。Song Maker の楽器・テンポも自動で入る

マニュアル 1-1

STEP 4 ゲームの中で鳴る音で聞く

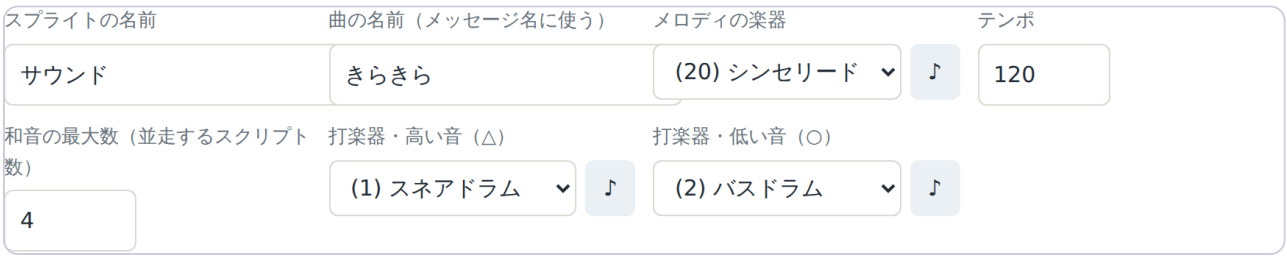


1. 「4. スプライトの設定」の下にある **▶ 再生** を押す
2. **テンポ ＋20** や **楽器を変える** も押してみよう。ゲームの中で変えたときの音がわかる
3. **■ 止める** で止める

Song Maker の音とちがう？　ここで鳴るのは、Scratch の作品の中で実際に鳴る音です。楽器の音が少しちがうので、次の STEP で選び直そう。

マニュアル 4-1・4-2

STEP 5 楽器を選んで、名前をつける



1. **メロディの楽器** の横の ♪ を押して、いろいろな楽器を聞きくらべる
2. 気に入った楽器を選ぶ。打楽器（△・○）も ♪ で聞いて選ぶ
3. **曲の名前** に名前を入れる（例：**ぼうけん**）
4. もう一度 ▶ 再生で聞いて、確かめる

曲の名前は大事　曲の名前は、Scratch で曲を鳴らすメッセージの名前になります（例：［ぼうけん開始］）。短くてわかりやすい名前にしよう。

マニュアル 3-1〜3-3、2-4

STEP 6 設定が覚えられているか確かめる

設定は、変えたときに**自動で**覚えられます。保存ボタンはありません。



1. **最近読み込んだ曲** を押して、リストに自分の曲があるか見る
2. ほかの曲を読みこんでから、自分の曲の **読み込む** を押してもどる
3. 楽器や曲の名前が、STEP 5 で選んだままになっていたら OK

マニュアル 1-3、3-8、5

STEP 7　Song Maker で直して「新しい版」にする

1. Song Maker のタブにもどって、マスを1か所直す
2. **Save → Copy Link**。新しいリンクになるので、メモにも書き足す（前のリンクも消さない）
3. サウンド制作に貼って **この曲を取り込む**
4. 「この曲は『ぼうけん』の新しい版ですか？」と出たら **新しい版にする**



新しい版にすると、STEP 5 の楽器や名前がそのまま引きつがれます。リストを開くと「2版 ▼」になっていて、前の版にももどれます。

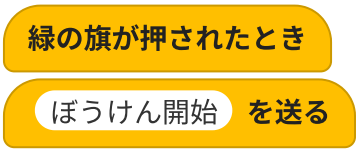
気をつけること　Song Maker は Save するたびにリンクが変わります。元の曲は消えないので、何回直しても大丈夫。

マニュアル 2-1〜2-3

STEP 8 Scratch の作品に入れて鳴らす



1. **.sprite3 を作ってダウンロード** を押す
2. グループ制作のエディタで、「スプライトを選ぶ」→ **スプライトをアップロード** → ダウンロードした .sprite3 を選ぶ
3. ステージ（または主人公のスプライト）に、次のスクリプトを作る

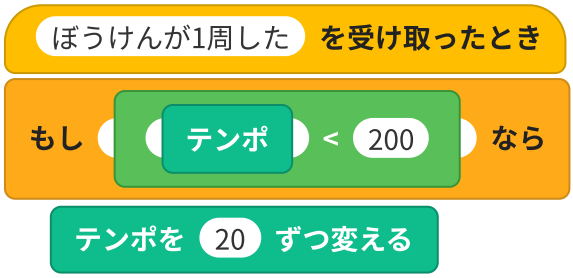


4. 緑の旗を押して、曲が鳴れば成功！

マニュアル 6、7-1・7-2

STEP 9 1周ごとにテンポを上げる

曲が1周するたびに ［ぼうけんが1周した］ が届きます。これを使って、だんだん速くなる BGM にしてみよう。



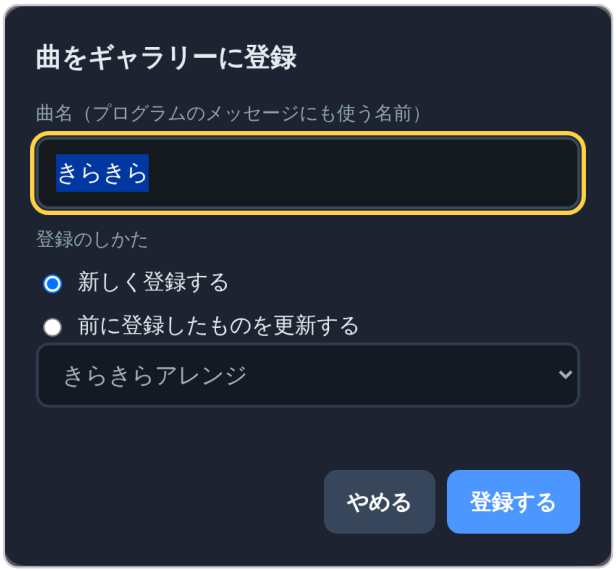
緑の旗を押して、1周ごとに速くなるか確かめよう。ゲームの「残り時間が少ないとき」や「ボスが出たとき」に使うと、ドキドキが出ます。

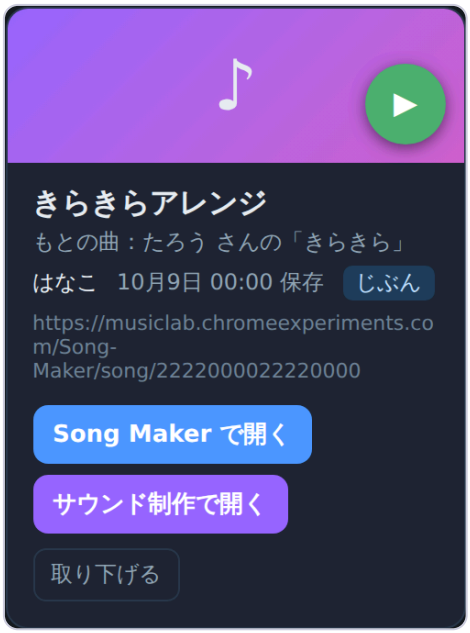
もっとやるなら ［ぼうけん楽器変更］を送る で次の楽器に、［ぼうけんオクターブを上げる］を送る で1オクターブ高く。リズムはくずれません。

マニュアル 7-4・7-5

STEP 10 ギャラリーに載せる

1. サウンド制作で **ギャラリーに登録** を押す
2. 曲の名前を確かめて、**新しく登録する** → **登録する**
3. **ギャラリーを見る** → 曲のカードの ▶ で、みんなが聞ける





ほかの人の曲を使いたくなったら　手を加えたアレンジなら登録できます。そのときは、作った人にひろばでお礼を伝えよう（マニュアル 8-3）。

できたかチェック

☐ Song Maker のリンクを、メモに控えた

☐ サウンド制作に取り込んで、▶ で聞いた

☐ ♪ で楽器を聞きくらべて選び、曲の名前をつけた

☐ 別の曲を開いてもどっても、設定が残っていた

☐ Song Maker で直した曲を「新しい版」にした

☐ Scratch で `［曲名開始］を送る` で鳴った

☐ 1周ごとにテンポが上がった

☐ ギャラリーに登録して、▶ で聞けた

次にやってみよう

- ハモリや伴奏をつける（マニュアル 3-5・3-6）
- クリアやゲームオーバーの短い曲を作る（マニュアル 3-7、「ゲーム1本分の音楽セット」）
- 場面ごとに曲を切りかえる（マニュアル 7-3）
- 効果音メーカーで効果音を作る（マニュアル 9）