

基本:★★☆ 小2年~ 応用:★★★ 小4年~







<このプロジェクトは?>

- 上下矢印キーを使ってWebカメラをつけたり、消したりしよう。
- スクラッチの画面に映った景色の中に、イラストの蚊があちこち飛び まわり、それをたたくゲームだよ。
- 蚊は手描きして、羽をパタパタさせるアニメーションをつくろう。

^{がくしゅう} く学習のポイント>

- AR について調べよう。
- 「モーションセンサー」のブロックで、AR のプログラムを作ろう。

<準備>「VR」と「AR」、どこが違うのかな?



かくちょうげんじつ オーグメンテッド リアリティー ARとは? 拡張現実 (Augmented Reality)

<準備>AR ブロックの「モーションセンサー」とは?







(基本1)「蚊たたき棒」をつくる





(基本2) AR ブロックをつかう準備



(基本3) 蚊を描く (ベクターモード)



4

羽をコピーして2枚にふや

し、向きをかえる。



(基本4) ビデオモーションの値を調べる







(基本5) ビデオモーションの値とは?



(基本6) 蚊のプログラム



(基本7) 蚊をたたいたら 10 ポイントふえる



(基本8) 制限時間は15秒



く応用>完成イメージ(基本と違うのは「蚊の動き」だけ)

蚊の動きをリアルにしよう



(応用1) 蚊の動きを<mark>記録</mark>する

か 蚊をリアルに飛ばして座標を記録する



(応用2) 蚊の動きを再現する (カウンタ変数)

