

# Голоса персонажей

Чтобы добавить звуки голоса для улучшения анимированной истории.



Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «Добавление звука». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Используя [Информационный лист записи звуков](#), добавить звук к спрайтам Ди и Эбби.

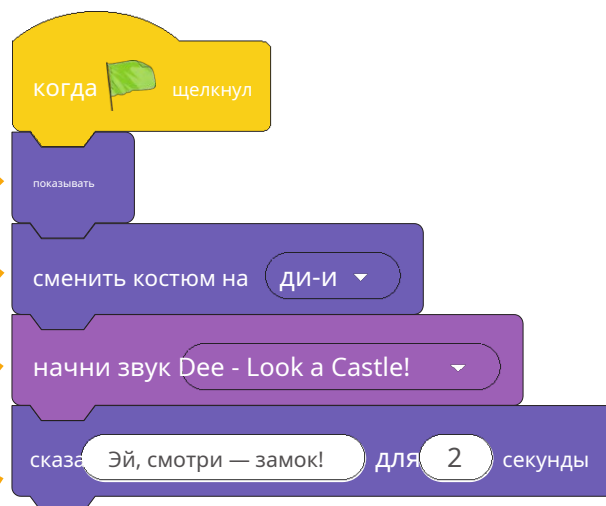
## Добавление аудио в Ди:

Убедитесь, что используются следующие блоки: (не забудьте нажать на Ди перед добавлением кода)

- Использовать **показывать** **делать Ди** **видимый**.
- Использовать **сменить костюм на** **Ди** **взгляд собирается говорить**.
- Использовать **начать звук** для воспроизведения звука, который вы только что записали.
- Использовать **сказать** чтобы показать речевой пузырь, говорящий те же слова.

как он

Т



## Добавление аудио в Эбби:

Убедитесь, что используются следующие блоки: (не забудьте нажать на Эбби перед добавлением кода)

- Использовать **показывать** **делать Эбби** **видимый**.
- Использовать **сменить костюм на** чтобы она выглядела **Айк** **она собирается говорить**.
- Использовать **ждать** в течение 3 секунд, пока **Ди** **говорит**.
- Использовать **начать звук** для воспроизведения звука, который вы только что записали.
- Использовать **сказать** чтобы показать речевой пузырь, говорящий **ОН**.

Айк

ИНЖ.

Т

ОН



Испытание: Можете ли вы добавить еще какие-нибудь записанные звуки к своим спрайтам? Следуйте тем же инструкциям, но измените произносимые слова. На этот раз начните с блока когда фон переключается на для запуска алгоритма.

# Голоса персонажей

Чтобы добавить звуки голоса для улучшения анимированной истории.



Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «Добавление звука». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Используя [Информационный лист записи звуков](#), добавить звук к спрайтам Ди и Эбби.

Добавление аудио к Ди:

(не забудьте нажать на Ди перед добавлением кода)

Можете ли вы использовать **показывать блок**, чтобы сделать Ди **видно**?

Можете ли вы использовать **сменить костюм на блок**, чтобы сделать Ди **похоже**, он собирается говорить?

Можете ли вы использовать **начать звук блок** для воспроизведения звука, который вы только что записали?

Можете ли вы использовать **сказать блок**, чтобы показать речевой пузырь, говорящий те же слова?

Добавление аудио к Эбби:

(не забудьте нажать на Эбби перед добавлением кода)

Можете ли вы использовать **показывать блок**, чтобы сделать Эбби **видно**?

Можете ли вы использовать **сменить костюм на блок**, чтобы сделать Эбби **похоже**, она собирается говорить?

Можете ли вы использовать **ждать блок** для блокировки пока Ди **говорит**?

Можете ли вы использовать **начать звук блок** для воспроизведения звука, который вы только что записали?

Можете ли вы использовать **сказать блок**, чтобы показать речевой пузырь, говорящий те же слова?

Полезные советы:

- Использовать **начать звук** и **блокировать** перед **сказать** и **блокировать**, иначе персонаж может не начать говорить до тех пор, пока не исчезнет речевое облако.
- Ты можешь **сказать** каждый речевой пузырь в течение нескольких секунд. Попробуйте отрегулировать продолжительность появления речевого пузыря в соответствии с продолжительностью вашей звукозаписи.
- Вы можете использовать **сменить костюм на блок**, чтобы изменить внешний вид или выражение персонажа, когда он говорит.
- Использовать **ждать блок**, чтобы отложить части разговора и убедиться, что говорящие части не перекрываются друг с другом.
- Вы можете использовать **переключить фон на блок**, чтобы вызвать смену сцены после того, как персонаж сказал, или вы можете использовать **транслировать сообщение**, чтобы вернуть стрелку

Испытание: Можете ли вы добавить еще какие-нибудь записанные звуки в свою анимационную историю?

# Голоса персонажей

Чтобы добавить звуки голоса для улучшения анимированной истории.



Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «Добавление звука». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Используя [Информационный лист записи звуков](#), добавить звук к спрайтам Ди и Эбби.

Добавление аудио к Ди:

(не забудьте нажать на Ди перед созданием алгоритма)

Можете ли вы выбрать блок, чтобы сделать Ди видно?

Можете ли вы выбрать блок, чтобы сделать Ди похоже, он собирается говорить?

Можете ли вы выбрать блок для воспроизведения только что записанного звука?

Можете ли вы выбрать блок, чтобы показать речевой пузырь, говорящий те же слова?

Добавление аудио к Эбби:

(не забудьте нажать на Эбби перед созданием алгоритма)

Можете ли вы выбрать блок, чтобы сделать Эбби видно?

Можете ли вы выбрать блок, чтобы сделать Эбби похоже, она собирается говорить?

Можете ли вы выбрать блок для задержки Эбби говорить, когда Ди говорит?

Можете ли вы выбрать блок для воспроизведения только что записанного звука?

Можете ли вы выбрать блок, чтобы показать речевой пузырь, говорящий те же слова?

Испытание:

Можете ли вы добавить какие-либо записанные звуки в Рыцаря, Летучую мышь или Скелет?

Можно ли вызвать смену сцены после того, как персонаж заговорил?

