

Rock Band

परिचय

इस परियोजना में आप अपने संगीत वाद्ययंत्रों को कोड करने के तरीकों के बारे में सीखेंगे।

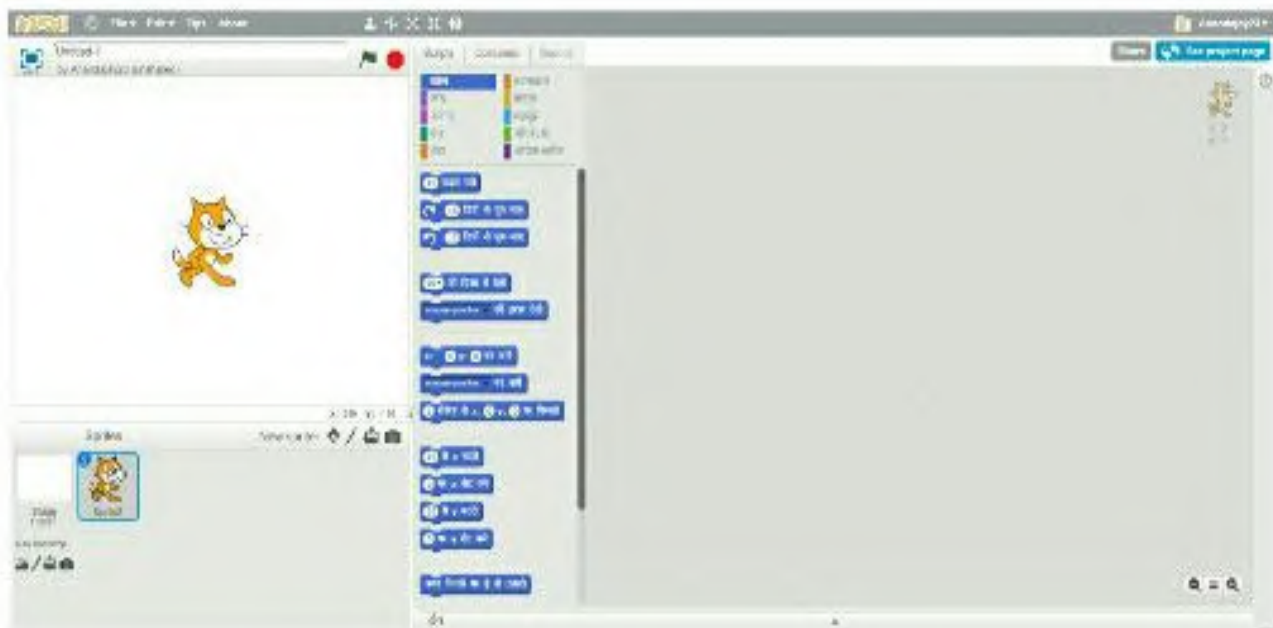


चरण 1: स्प्राइट्स

कोडिंग शुरू करने से पहले, आपको कोड में 'चीज़' जोड़ना होगा। स्कैच में, इन 'चीज़ों' को 'स्प्राइट' कहा जाता है।

○ कार्य चेकलिस्ट

सबसे पहले, स्कैच संपादक खोलें। आप ऑनलाइन स्कैच संपादक jump.to/cc/scratch-new पर पा सकते हैं। यह इस तरह दिखता है:

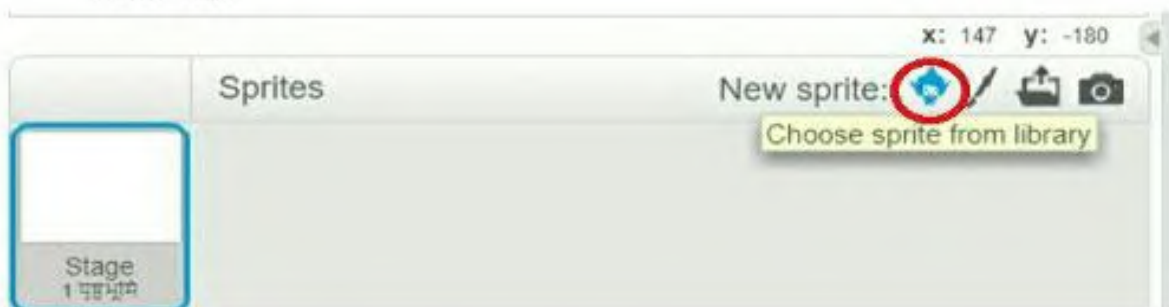


- बिल्ली स्पाइट जिसे आप देख सकते हैं वह स्कैच प्रतिकृति है। आइए इससे छुटकारा पाएं, 'मिटाने' पर क्लिक करके और फिर दायीं क्लिक करें।

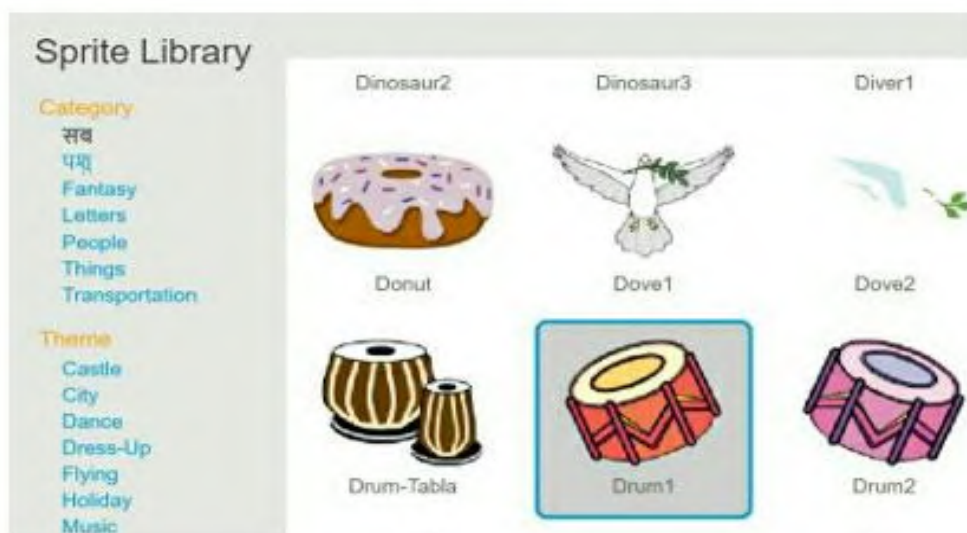
- इसके बाद, सभी स्कैच स्प्राइट की सूची खोलने के लिए 'Choose sprite from library' पर



क्लिक करें।



- जब तक आप एक ड्रम स्प्राइट नहीं देखते हैं तब तक पृष्ठ को नीचे करते जाएं। ड्रम पर क्लिक करें, और इसे अपनी परियोजना में जोड़ने के लिए 'OK' पर क्लिक करें।



This content is for non-commercial use only and we reserve the right at any time to withdraw permission for use. © 2012-2019

Raspberry Pi Foundation. UK
Registered Charity 1129409

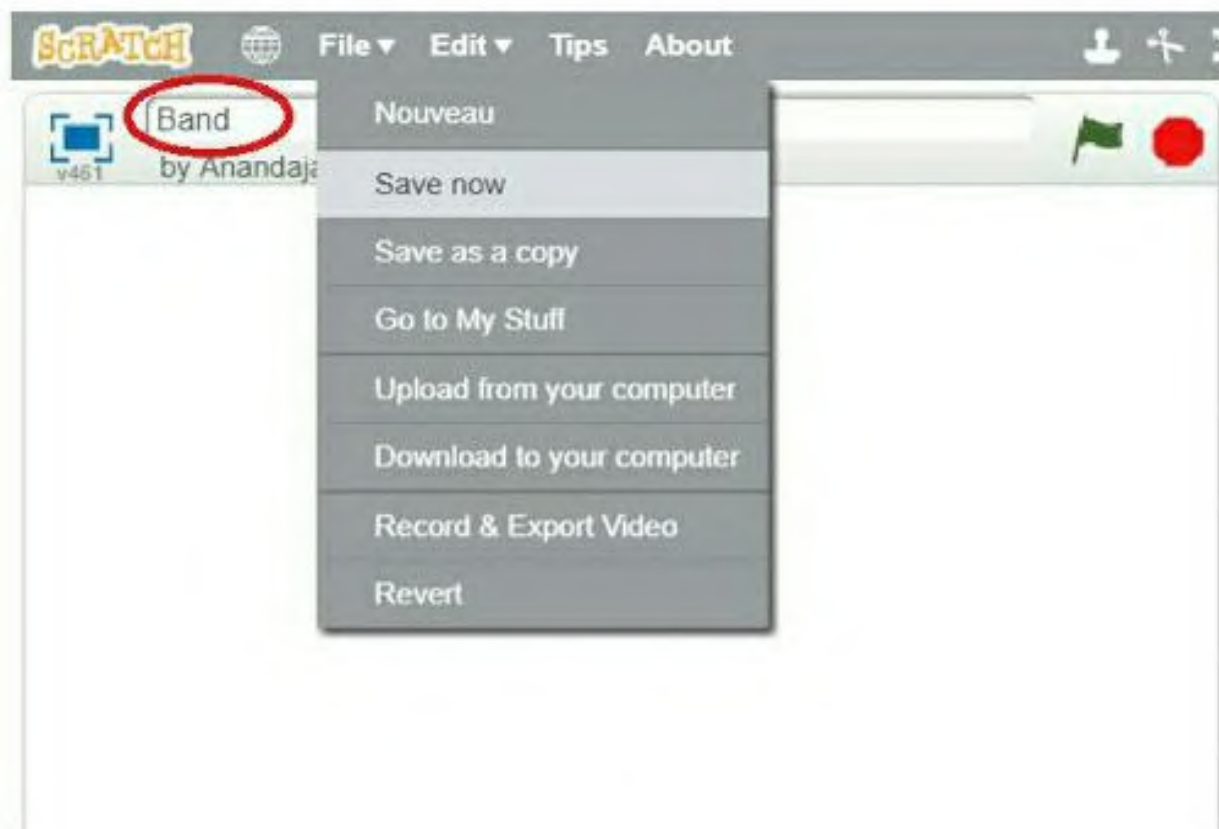
- o 'shrink' आइकन पर क्लिक करें, और फिर ड्रम को छोटा बनाने के लिए कुछ बार उस पर क्लिक करें।



Save your project

शीर्ष-बाएं कोने में टेक्स्ट बॉक्स में टाइप करके अपने प्रोग्राम को एक नाम दें।

फिर आप अपनी फ़ाइल को सहेजने के लिए 'File' और फिर 'Save now' पर क्लिक कर सकते हैं।



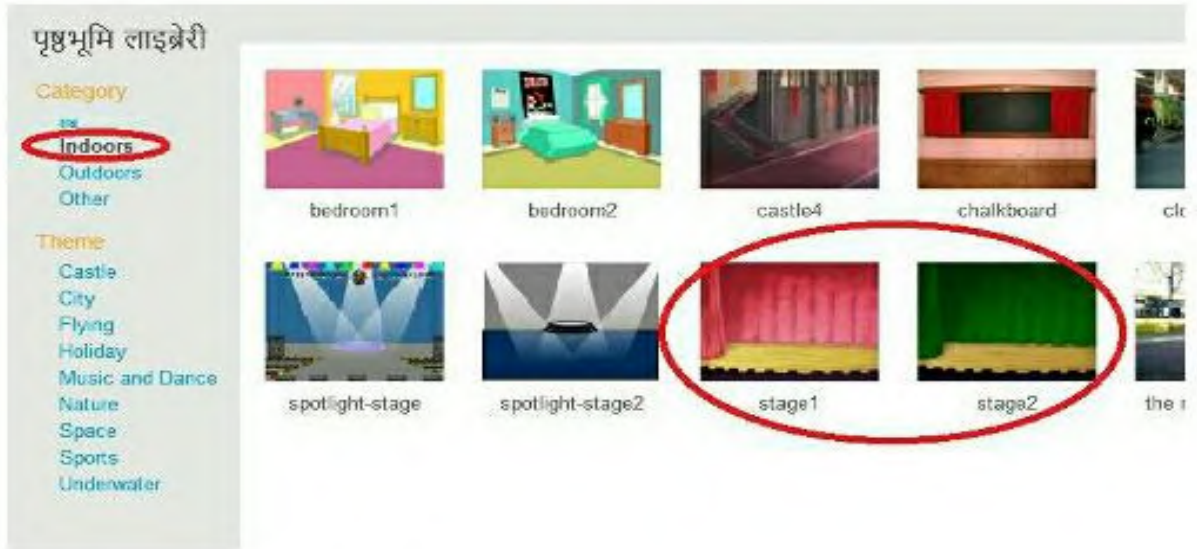
(यदि आपके पास स्टैच खाता नहीं है, तो आप अपने परियोजना को 'Download to your computer' पर क्लिक करके एक प्रति सहेज सकते हैं।)

✓ कार्य चेकलिस्ट

फिलहाल, स्टेज सफेद है, और बहुत उबाऊ लग रहा है! चलिए 'Choose backdrop from library' पर क्लिक करके स्टेज पर एक पृष्ठभूमि जोड़ें।



बाईं ओर 'Indoors' पर क्लिक करें, और फिर एक स्टेज पृष्ठभूमि पर क्लिक करके 'OK' क्लिक करें।



आपका स्टेज अब इस तरह दिखना चाहिए:



चरण 3: ड्रम बनाना

✓ कार्य चेकलिस्ट

- आप 'Script' टैब में कोड ब्लॉक पा सकते हैं, और ये सभी कोड रंगीन हैं।

ड्रम स्प्राइट पर क्लिक करें, और फिर इन दो ब्लॉक को दाईं ओर कोड क्षेत्र में खींचें, सुनिश्चित करते हुये कि वे सभी आपस में जुड़ जाए (Lego blocks की तरह):

- अपने नए उपकरण को आजमाने के लिए ड्रम पर क्लिक करें!

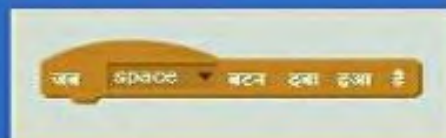


चुनौती: अपने ड्रम में सुधार करना

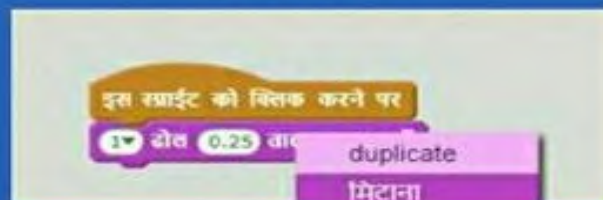
- क्या आप क्लिक किए जाने पर ड्रम द्वारा बजाई जाने वाली ध्वनि को बदल सकते हैं?



- क्या आप ऐसा कर सकते हैं कि स्पेसबार(spacebar) दबाए जाने पर भी ड्रम ध्वनि बजाए? आपको इस घटनाक्रम के उपयोग करने की आवश्यकता होगी:



आप अपने मौजूदा कोड पर राइट क्लिक करके और duplicate पर क्लिक करके इसकी प्रतिलिपि बना सकते हैं।



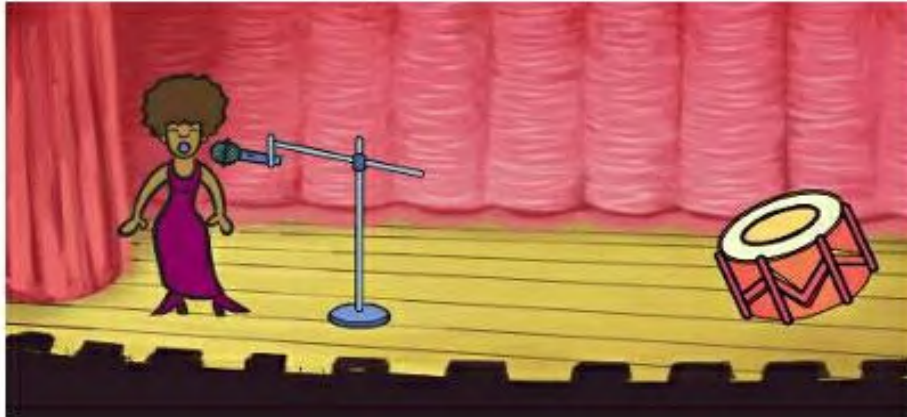
Save your project

चरण 4: एक गायक बनाना

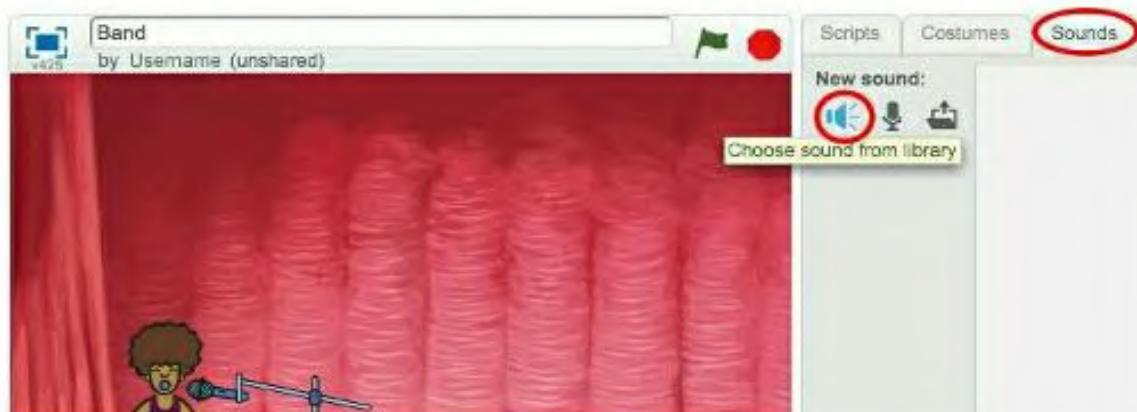
चलिए अपने बैंड में गायक जोड़ें!

✓ कार्य चेकलिस्ट

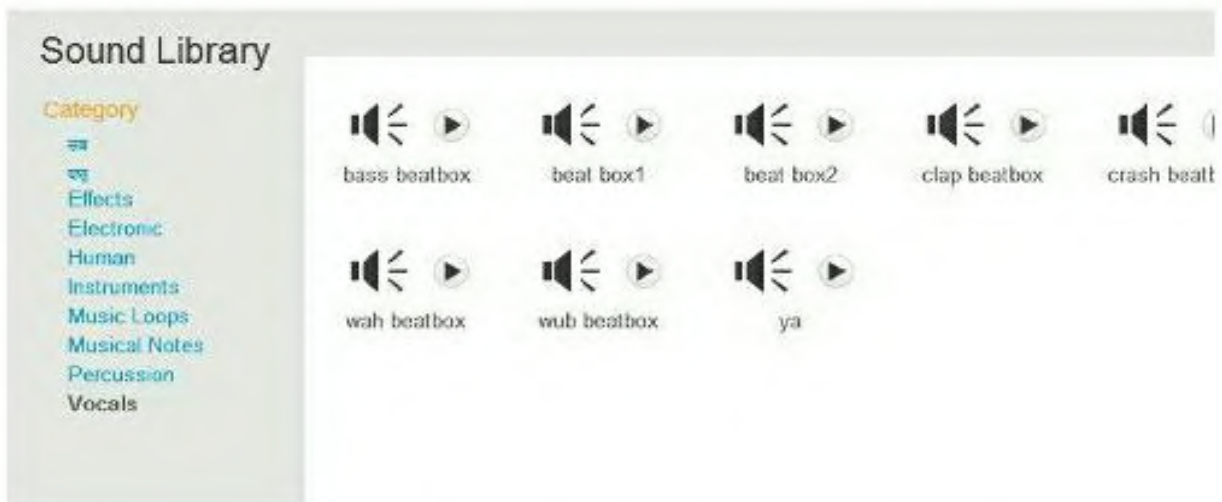
- अपनी स्टेज में दो अन्य स्प्राइट्स जोड़ें: गायक और माइक्रोफोन।



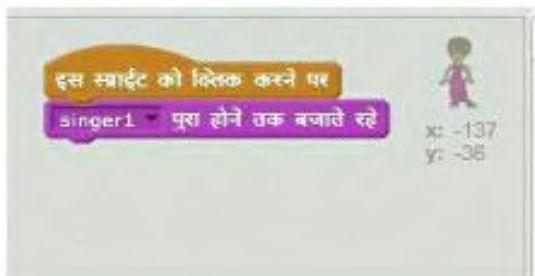
- इससे पहले कि आप अपने गायक से कुछ गवाएं, आपको अपनी स्प्राइट में ध्वनि जोड़नी होगी। सुनिश्चित करें कि आपने अपना गायक चुन लिया है, फिर sound टैब पर क्लिक करें, और 'Choose sound from library' पर क्लिक करें:



- यदि आप बाईं ओर Vocals पर क्लिक करते हैं तो आप अपनी स्क्राइट में उचित ध्वनि को चुन सकेंगे।



- चूँकि अब ध्वनि को जोड़ लिया गया है, आप अपने गायक में यह कोड जोड़ सकते हैं:



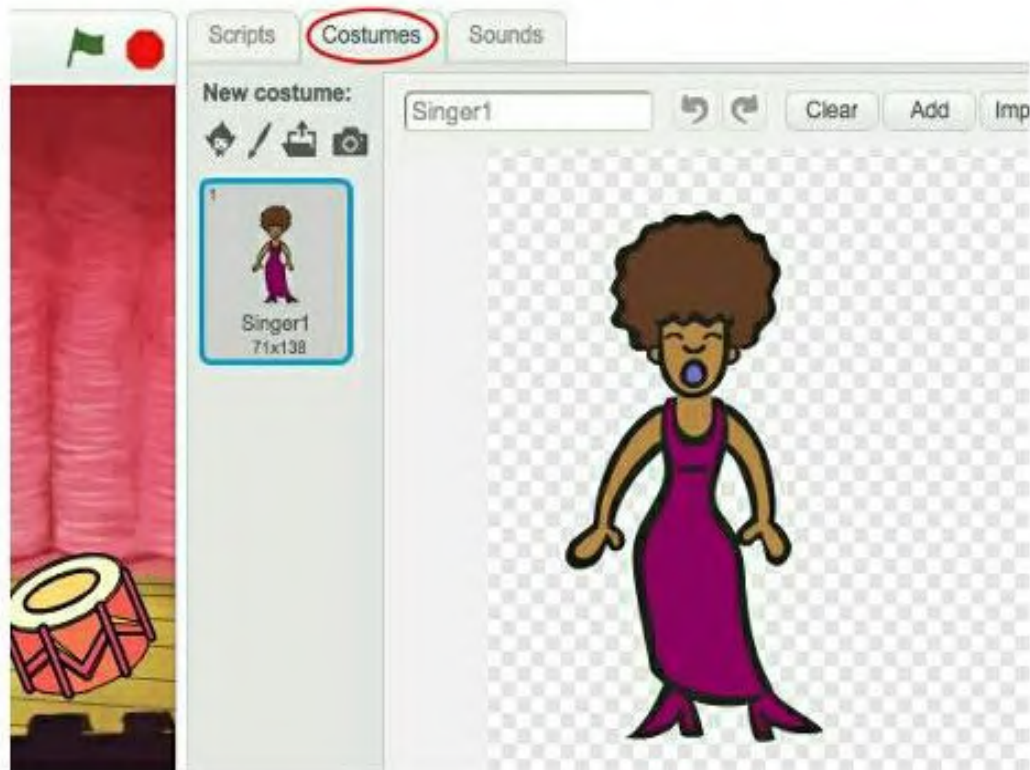
Save your project

चरण 5: पोशाकें

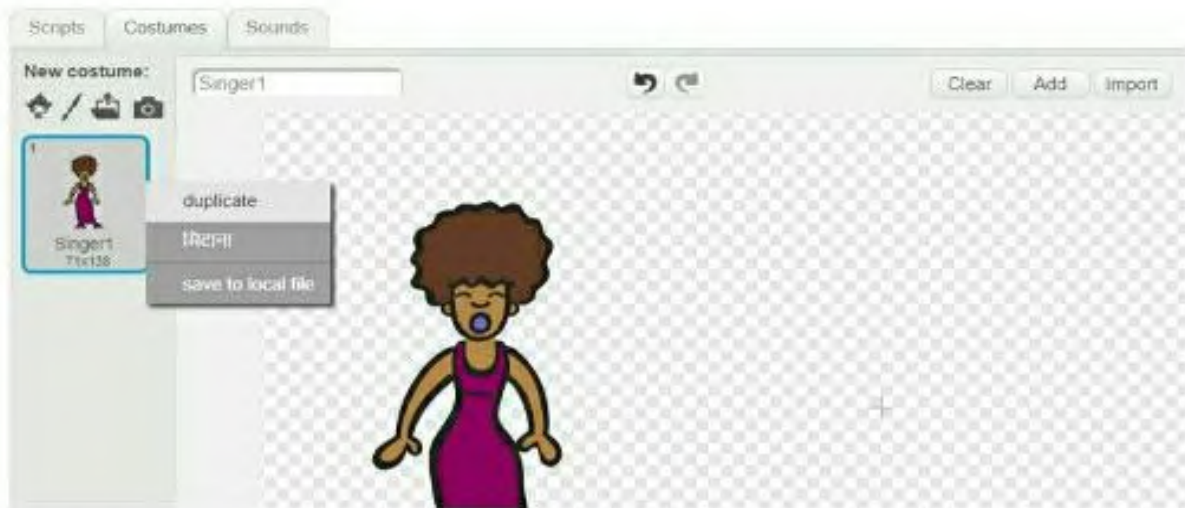
चलिए अपने गायक को ऐसा बनाएँ जैसे वह गा रहा हो!

✓ कार्य चेंकलिस्ट

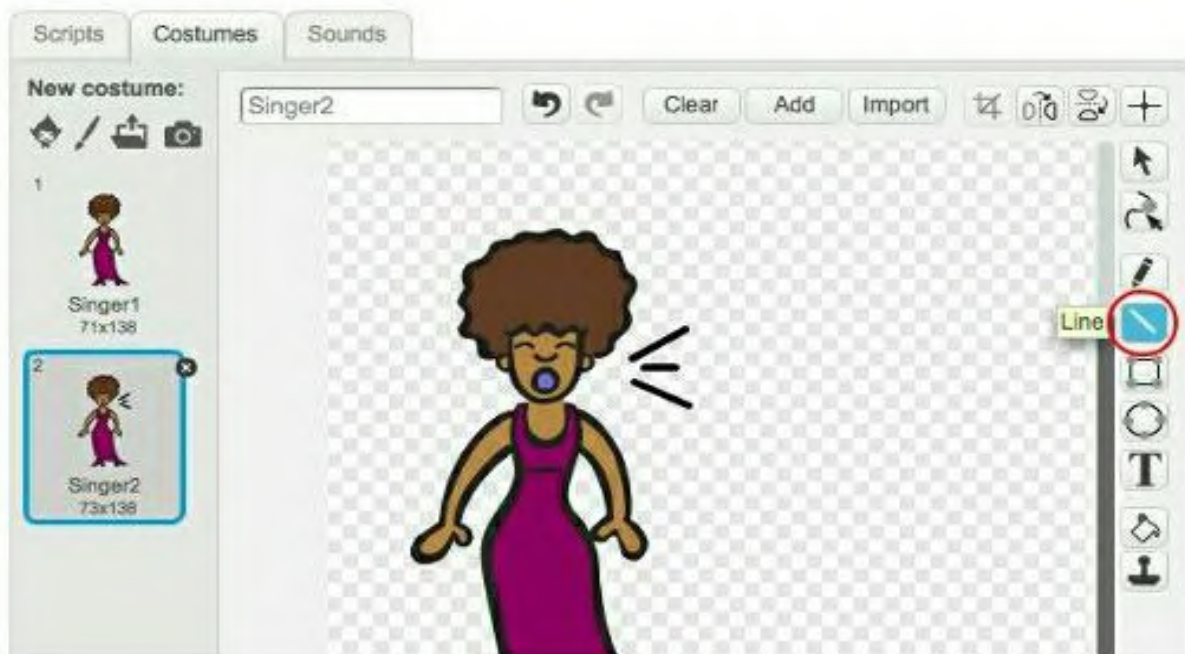
- जब आप 'new costume' बनाने पर क्लिक करते हैं तो आप आपने गायक स्पाइट के दिखने के तरीके को भी बदल सकते हैं।Costumes टैब पर क्लिक करें, और आप गायक छवि देखेंगे।



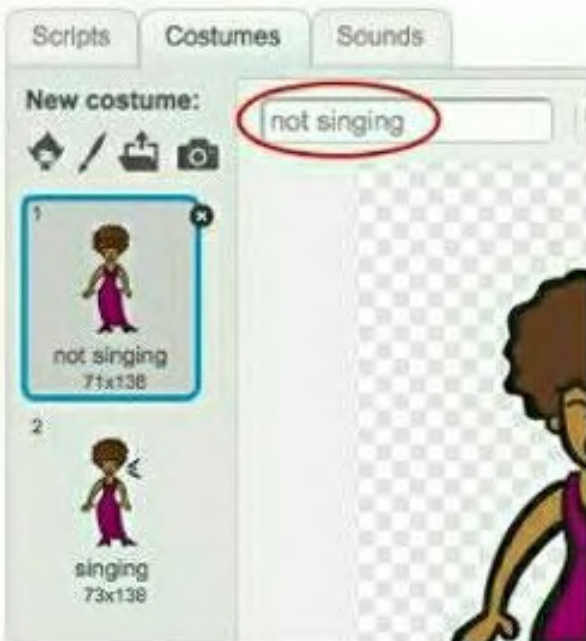
- पोशाक की प्रतिलिपि बनाने के लिए पोशाक पर राइट क्लिक करें और duplicate पर क्लिक करें।



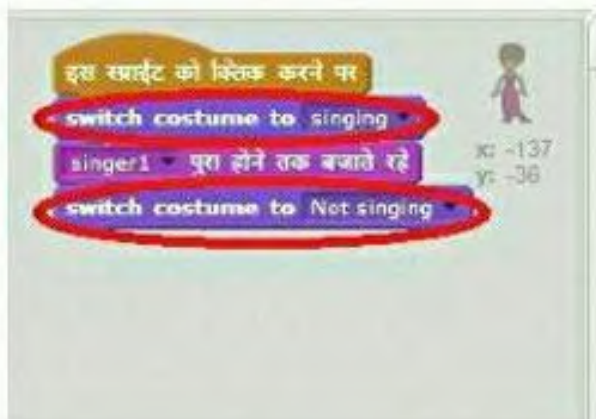
- नई पोशाक 'Singer2' पर क्लिक करें, और फिर लाइन टूल चुनें और रेखाएँ बनाएँ ताकि यह ऐसा दिखाई दे जैसे गायक गा रहा हो।



- फ़िलहाल पोशाकों के नाम बहुत मददगार नहीं हैं। टेक्स्ट बॉक्स में प्रत्येक पोशाक को नया नाम 'not singing' और 'singing' टाइप करके दोनों पोशाकों का नाम दे।



- अब जबकि आपके पास अपने गायक के लिए दो भिन्न पोशाके हैं, आप यह चुन सकते हैं कि कौन सी पोशाक दिखाई दे! इन दोनों ब्लॉक को अपने गायक में जोड़ें:

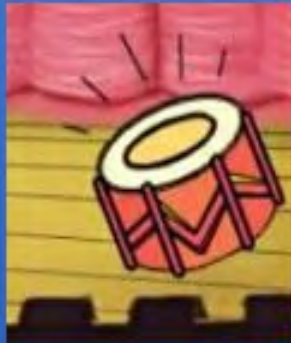


पोशाक बदलने के लिए कोड ब्लॉक **रूप** अनुभाग में है।

- अपने गायक का परीक्षण करें। क्या वह ऐसी दिखती है जैसा वह गा रही है?

चुनौती: अपने ड्रम की पोशाक बदलना

क्या आप अपना ड्रम ऐसा दिखा सकते हैं कि जैसे इसे मारा गया हो? यदि आपको सहायता की जरूरत हो, तो आप अपने गायक की पोशाक बदलने के लिए उपरोक्त निर्देशों का उपयोग कर सकते हैं।



अपने नए कोड के काम की जाँच करना याद रखें।

[Save your project](#)

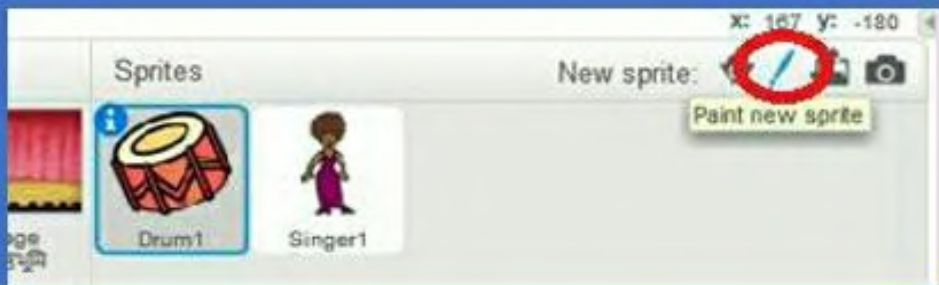
चुनौती: अपना स्वयं का बैंड बनाएँ

अपना स्वयं का बैंड बनाने के लिए, इस प्रोजेक्ट में प्राप्त ज्ञान का उपयोग करें! आप अपनी पसंद का कोई भी उपकरण बना सकते हैं। कुछ नए विचार पाने के लिए उपलब्ध ध्वनियाँ और उपकरण देखें।

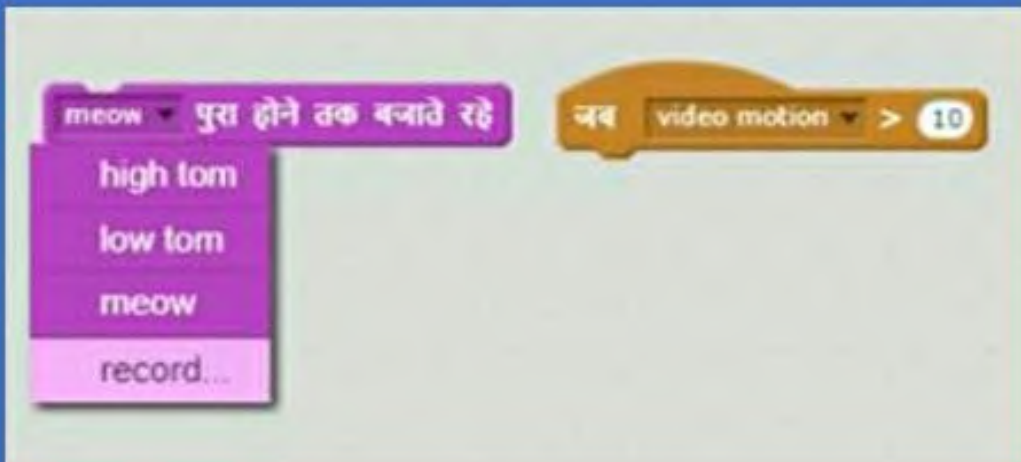


हालाँकि, आपके उपकरण का समझदार होना आवश्यक नहीं है। उदाहरण के लिए, आप मफिन्स से पियानो बना सकते हैं!





यदि आपके पास माइक्रोफोन है, तो आप अपने उपकरणों को छूने पर आवाज़ निकलने के लिए अपनी स्वयं की आवाज़ें रिकॉर्ड कर सकते हैं, या वेबकैम का भी उपयोग कर सकते हैं!



Save your project