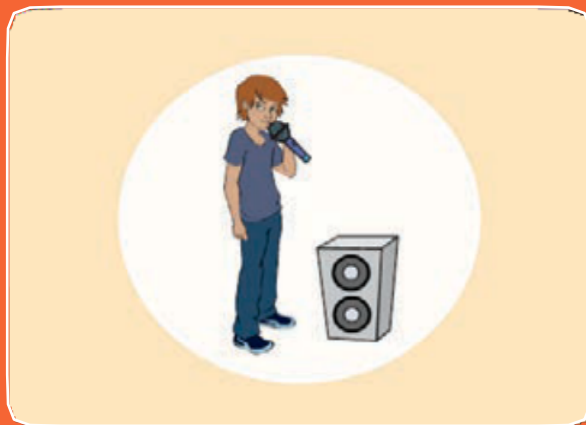
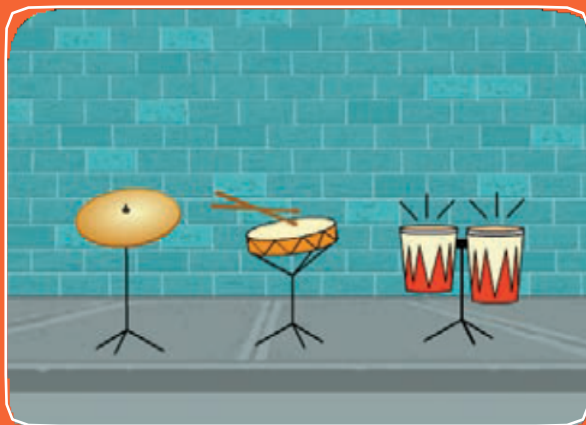
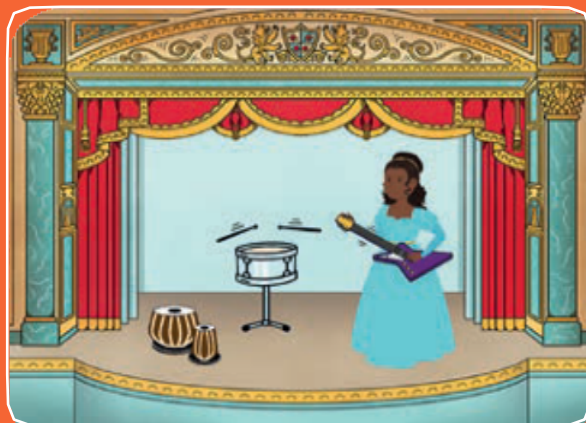


Tworzymy muzykę



Wybierz instrument, dodaj dźwięki,
i naciśnij klawisz klawiatury aby zagrać.

Tworzymy muzykę

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- Zagraj na bębnie
- Stwórz rytm
- Animuj bęben
- Stwórz melodię
- Zagraj akord
- Dźwięk niespodzianka
- Beatbox
- Nagraj dźwięk
- Zagraj piosenkę

Zagraj na bębnie

Naciśnij klawisz,
a bęben zagra dźwięk.



Zagraj na bębnie

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



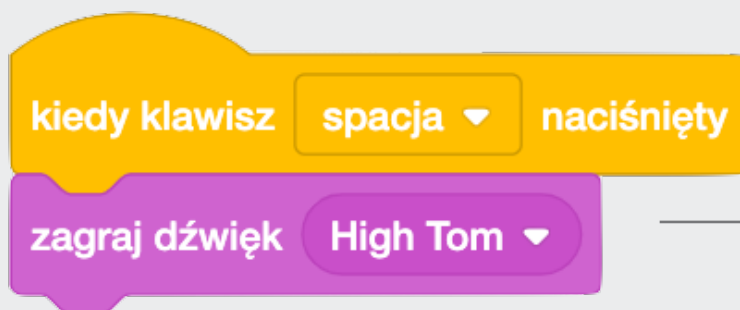
Wybierz tło.



Wybierz dźwięk bębna.



DODAJ KOD



Wybierz z menu
dźwięk bębna, który
Ci się podoba.

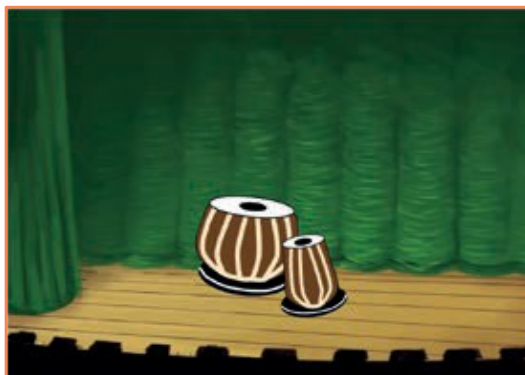
WYPRÓBUJ



Naciśnij spację i wypróbuj program.

Stwórz rytm

Zagraj powtarzającą się sekwencję dźwięków.



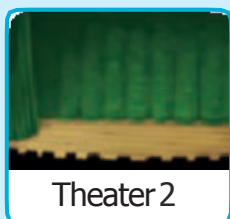
Stwórz rytm

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Theater 2



Wybierz bęben z kategorii muzyka.



Drum Tabla

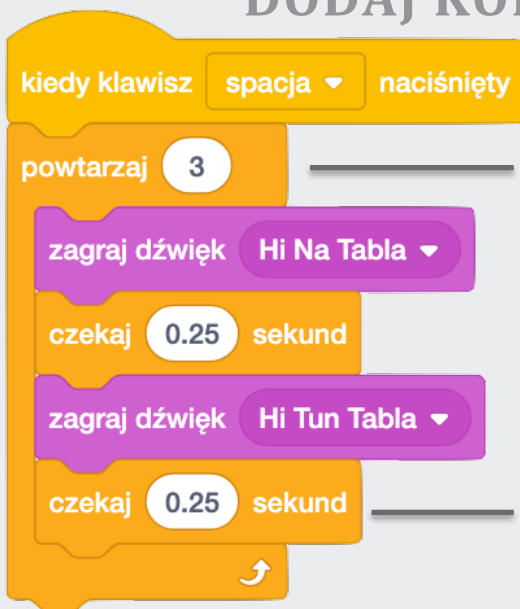
Taniec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć same instrumenty kliknij kategorię Muzyka w bibliotece dźwięków.

DODAJ KOD



Wpisz, ile razy ma zostać powtórzona sekwencja dźwięków.

Wypróbuj różne wartości czasowe aby zmienić rytm.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację aby wypróbować program.

Animuj bęben

Animuj instrument zmieniając kostiumy.



Animuj bęben

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz
bębny.

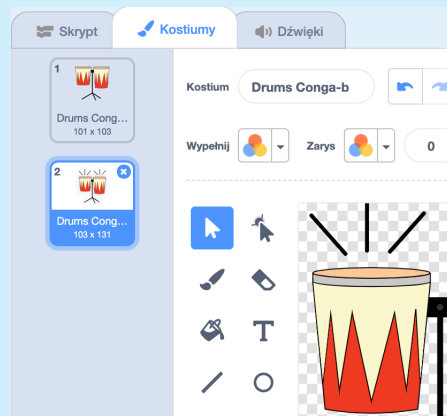


Drum Conga

Kostiumy

Kliknij zakładkę
„Kostiumy”.

Możesz użyć wiadra
z farbą, aby zmienić
kolor bębna.



DODAJ KOD



Wybierz
różne
dźwięki z
menu

Skrypt

Kliknij zakładkę
Skrypt

WYPRÓBUJ



Kliknij strzałkę w lewo, aby wypróbować.

Stwórz melodię

Zagraj serię dźwięków



Stwórz melodię

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz instrument np. saksofon.



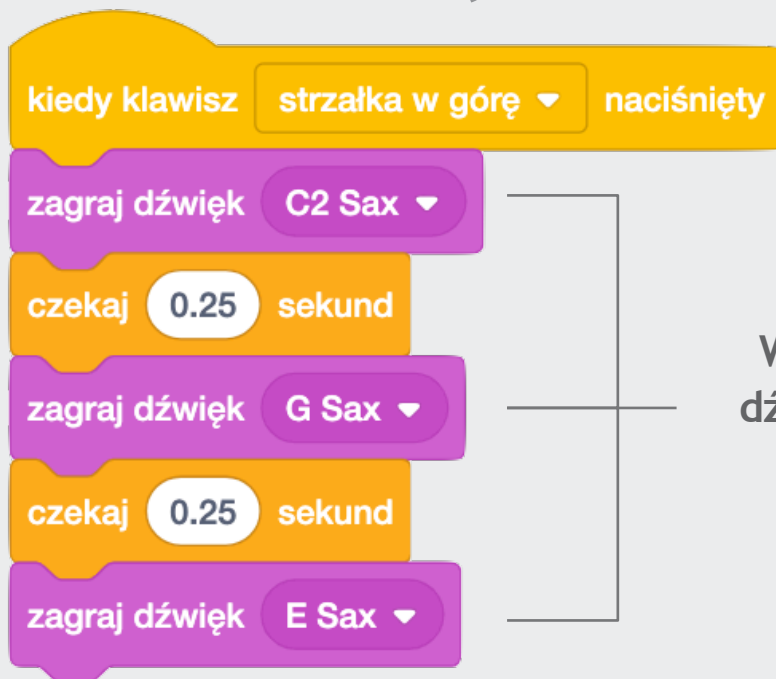
Tanec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć tylko duszki - instrumenty, kliknij zakładkę Muzyka w bibliotece duszków.

DODAJ KOD



Wybierz strzałkę w górę (lub dowolny klawisz).

Wybierz różne dźwięki z menu.

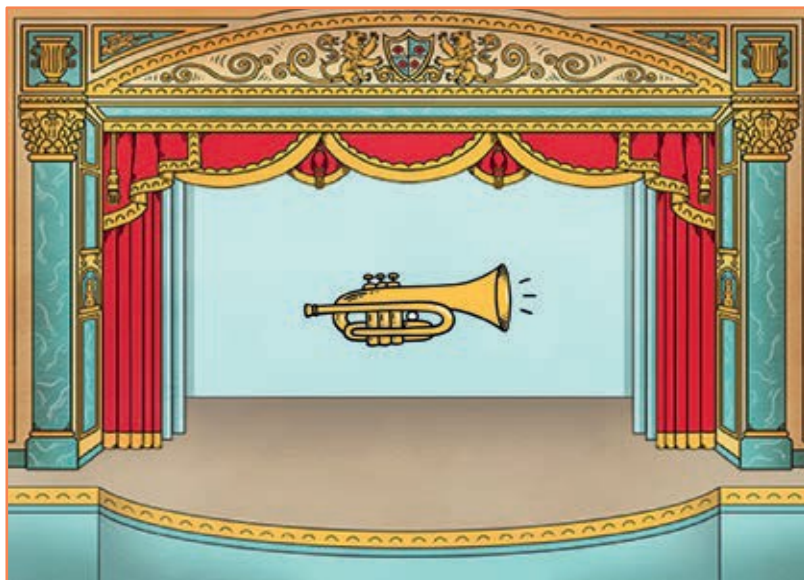
WYPRÓBUJ



Naciśnij strzałkę w górę.

Zagraj akord

Zagraj więcej niż jeden dźwięk w tym samym czasie, aby powstał akord.



Zagraj akord

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz duszka trąbkę.



Trumpet

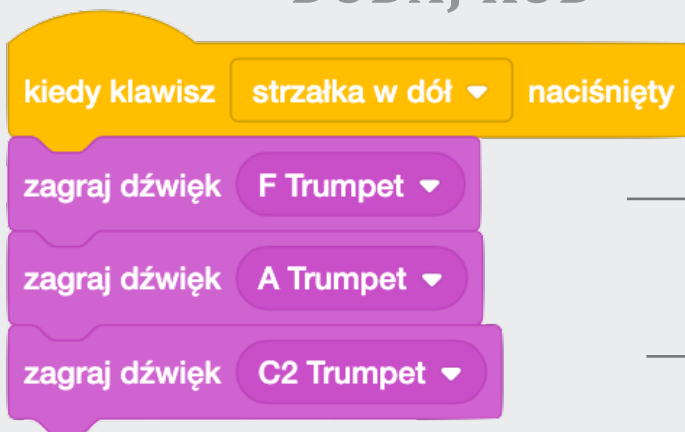
Tanec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć tylko duszki - instrumenty, kliknij zakładkę Muzyka w bibliotece duszków.

DODAJ KOD



Wybierz strzałkę w dół.

Wybierz trzy różne dźwięki.

WYPRÓBUJ



Naciśnij strzałkę w dół.

WSKAZÓWKA

Użyj

zagraj dźwięk C Trumpet

aby zagrać dźwięki w tym samym czasie.

Użyj

graj dźwięk C Trumpet aż się skończy

aby zagrać dźwięki jeden po drugim.

Dźwięk niespodzianka

Zagraj jeden z wylosowanych dźwięków z listy.



Dźwięk niespodzianka

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

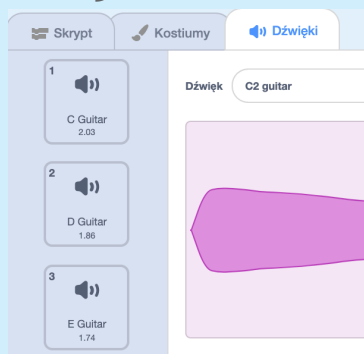


Wybierz duszka
Gitarę.



 Dźwięki

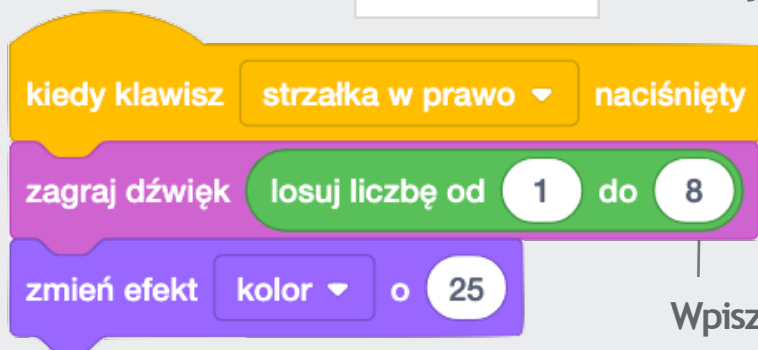
Kliknij zakładkę Dźwięki, aby
zobaczyć ile dźwięków ma
Twój instrument.



DODAJ KOD

 Skrypty

Kliknij zakładkę Skrypty.



Wybierz strzałkę w prawo.

Wklej bloczek „losuj liczbę...”.

Wpisz liczbę dźwięków, które
posiada Twój instrument.

WYPRÓBUJ



Wciśnij strzałkę w prawo,
aby wypróbować program.

Beatbox

Zagraj sekwencję dźwięków wydawanych przy pomocy narządów mowy.



Beatbox

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

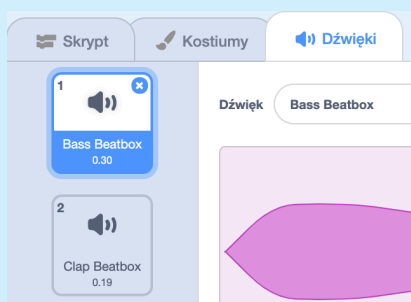


Wybierz duszka
Mikrofon.



Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki, aby zobaczyć ile dźwięków ma Twój instrument.



DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz klawisz b lub inny dowolny.

Wklej blok „losuj liczbę...”

Wpisz liczbę dźwięków dla Twojego instrumentu.

WYPRÓBUJ



Naciśnij B, aby wypróbować program.

Nagraj dźwięk

Stwórz swój własny dźwięk
i nagraj go.



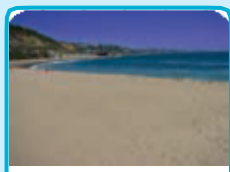
Nagraj dźwięk

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Beach Malibu



Wybierz dowolnego duszka.

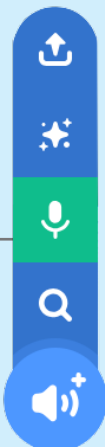


Beachball

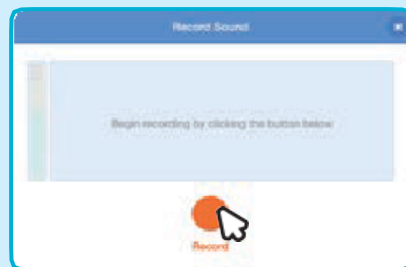
Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.

Wybierz opcję Nagraj
Z rozwiniętego menu.



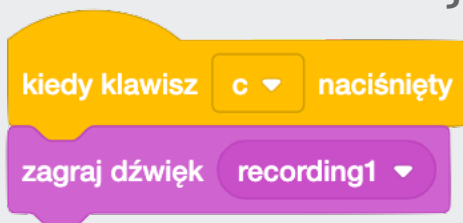
Nagraj



Kliknij pomarańczowy przycisk
i nagraj krótki dźwięk.

DODAJ KOD

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz klawisz C
lub inny dowolny.

WYPRÓBUJ



Naciśnij klawisz C
i wypróbuj program.

Zagraj piosenkę

Dodaj dźwięk z Pętli, który będzie grany w tle całego programu.



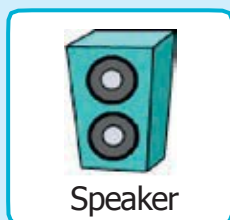
Zagraj piosenkę

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz duszka
Głośnik.



 Dźwięki

Kliknij zakładkę
Dźwięki.



Wybierz dźwięk
z kategorii Pętla
np. Drum Jam.

Zwierzęta

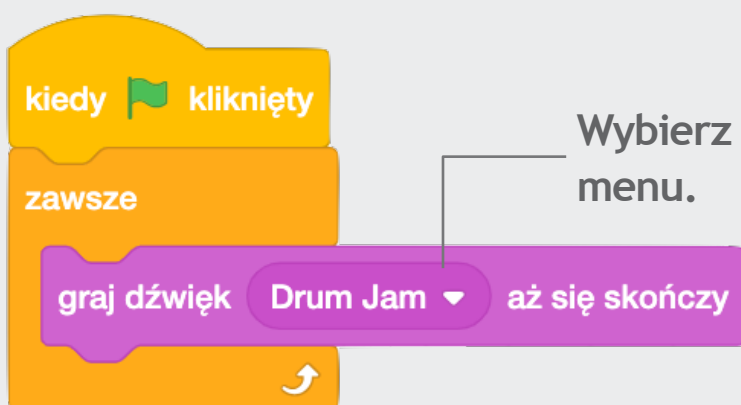
Efekty

Pętle

Aby zobaczyć muzyczne pętle, kliknij
zakładkę Pętle u góry w bibliotece
dźwięków.

DODAJ KOD

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz swój dźwięk z
menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę i wypróbuj
skrypt. Zawsze możesz wybrać inny
dźwięk.

