Lydmaskin

Ekspert Scratch

Introduksjon:

I dette prosjektet skal du designe din egen lydmaskin. Med denne kan du komponere og spille inn din egen sang, og alt i Scratch!

Steg 1: Design maskinen din

Hvordan ser maskinen ut? Prøv å lage noen skisser av maskinen på papir. Tenk på alle delene av maskinen din. Lager de ulike delene forskjellige lyder? Er det vanlige musikkinstrumenter, eller er dyrelyder? Hvilke lyder lager maskinen? Hvor skal du få lydene fra? Dette kan ta en hel sesjon, så ta deg god tid. Be om flere ark hvis du trenger!

Steg 2: Del maskinen inn i deler

Når du er fornøyd med designet ditt, del maskinen inn i det som blir individuelle figurer. Ved å dele maskinen inn i flere figurer, blir det enklere å kontrollere, og den kan gjøre forskjellige ting samtidig. Tegn delene og gi dem navn.

Steg 3: Tegn delene i Scratch

Etter at maskinen er delt inn i ulike deler, er det på tide å lage disse på datamaskinen. Du kan enten gjøre dette i figurtegneprogrammet i Scratch, eller i et annet tegneprogram som MS Paint eller Photoshop. Hvis du tegner utenfor Scratch, må du lagre og importere bildene dine inn i Scratch som figurer (du kan godt be om hjelp til dette).

Steg 4: Ta opp lyder

Nå er det på tide at maskinen begynner å lag litt lyd! Bruk lydene som finnes i Scratch eller ta opp egne lyder hvis du har mikrofon. Lag forskjellige lyder for hver del. Hva kan du bruke for å lage lyder? Din egen stemme? Hendene dine? Hva annet? Hvilke noter skal de bli? Bråkete eller stille? Skriv noter under lydene som maskinen skal lage.

Steg 5: Bygg lydmaskinen

Lederen av kodeklubben har et sett med Scratchkort som du kan bruke til dette. Det finnes kort for instrumenter, lyder og opptak. Sett disse sammen for å lage maskinen din. Bruk fantasien! En tromme trenger ikke se ut som en tromme. Det kan være en papegøye som sier ‘SQWARK!’ når du trykker på den! Et piano kan være en ape med hale som sier ‘OOH OOH!’ når du drar i halen!

Se på disse kortene:

- [ ] Trommer
- [ ] Piano
- [ ] Lyder
- [ ] Opptaker

Steg 6: Komponer en sang

Når maskinen virker, er du klar til å lage din egen sang! Det kan være lurt å skrive ned rekkefølgen på "notene" slik at du kan øve. Etter at du har skrevet sangen, kan du ta gjøre opptak av denne med opptaker kortet. Du kan da spille sangen din for de andre i kodeklubben. Kanskje klubblederen lar deg holde en liten konsert mot slutten!

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service **Forfatter:** Oversatt fra Code Club UK
Oversetter: Lars-Erik Wollan