



Lydmaskin

Introduksjon:

I dette prosjektet skal du designe din egen lydmaskin. Med denne kan du lage lyder i Scratch!

Steg 1: Design maskinen og

Hvordan ser maskinen ut? Prøv å lage noen skisser av maskinen på papir. Hvilke ulike delene forskjellige lyder? Er det vanlige musikkinstrumenter, eller er det lyder du får fra naturen? Dette kan ta en hel sesjon, så ta deg god tid. Be om hjelp hvis du trenger det.

Steg 2: Del maskinen inn i

Når du er fornøyd med designet ditt, del maskinen inn i deler som blir irriterende å tegne, blir det enklere å kontrollere, og den kan gjøre forskjellige ting.

Steg 3: Tegn delene i Scratch

Etter at maskinen er delt inn i ulike deler, er det på tide å lage disse delene i figurtegneprogrammet i Scratch, eller i et annet tegneprogram som Microsoft Paint. Når du har tegnet bildene dine i Scratch, må du lagre og importere bildene dine inn i Scratch som figurer.

Steg 4: Ta opp lyder

Nå er det på tide at maskinen begynner å lag litt lyd! Bruk lydene som mikrofon. Lag forskjellige lyder for hver del. Hva kan du bruke for å lage annet? Hvilke noter skal de bli? Bråkete eller stille? Skriv noter under

Steg 5: Bygg lydmaskinen

Lederen av kodeklubben har et sett med Scratchkort som du kan bruke for opptak. Sett disse sammen for å lage maskinen din. Bruk fantasien! Et piano kan være en papegøye som sier 'SQWARK!' når du trykker på den! Et piano kan 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 en sang du kan øve. Etter at du har skrevet sangen, kan du ta opp opptak av den for de andre i kodeklubben. Kanskje klubblederen lar deg holde en liten

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Lars-Erik Wollan