



# Lydmaskin - Tromme



## ✓ Sjekkliste

☐ Importer en ny figur ved å velge **Ting/Drum1** . Gi den navnet **Tromme** .

☐ Vi vil at trommen skal lage lyd når vi klikker på den eller trykker på **mellomromstasten** .

når denne figuren klikkes  
send melding tromme ▼

når mellomrom ▼ trykkes  
send melding tromme ▼

☐ Nå må vi lage lyd når den mottar **tromme** . Ved å endre tallet, kan du endre lyden trommen lager.

når jeg mottar tromme ▼  
trommeslag 48 ▼ som varer 0.2 takter

☐ Prøv å endre utseende slik at man ser hvilket instrument som spiller.

når jeg mottar tromme ▼  
trommeslag 48 ▼ som varer 0.2 takter  
sett størrelse til 110 %  
vent 0.1 sekunder  
sett størrelse til 100 %