

멋진 콘서트 무대를 꾸미는
기획자가 되어봅시다.

For 햄스터 코딩수업
By Sam 서윤석

실행모습 : 햄스터_코딩수업_멀티봇_풍선콘서트

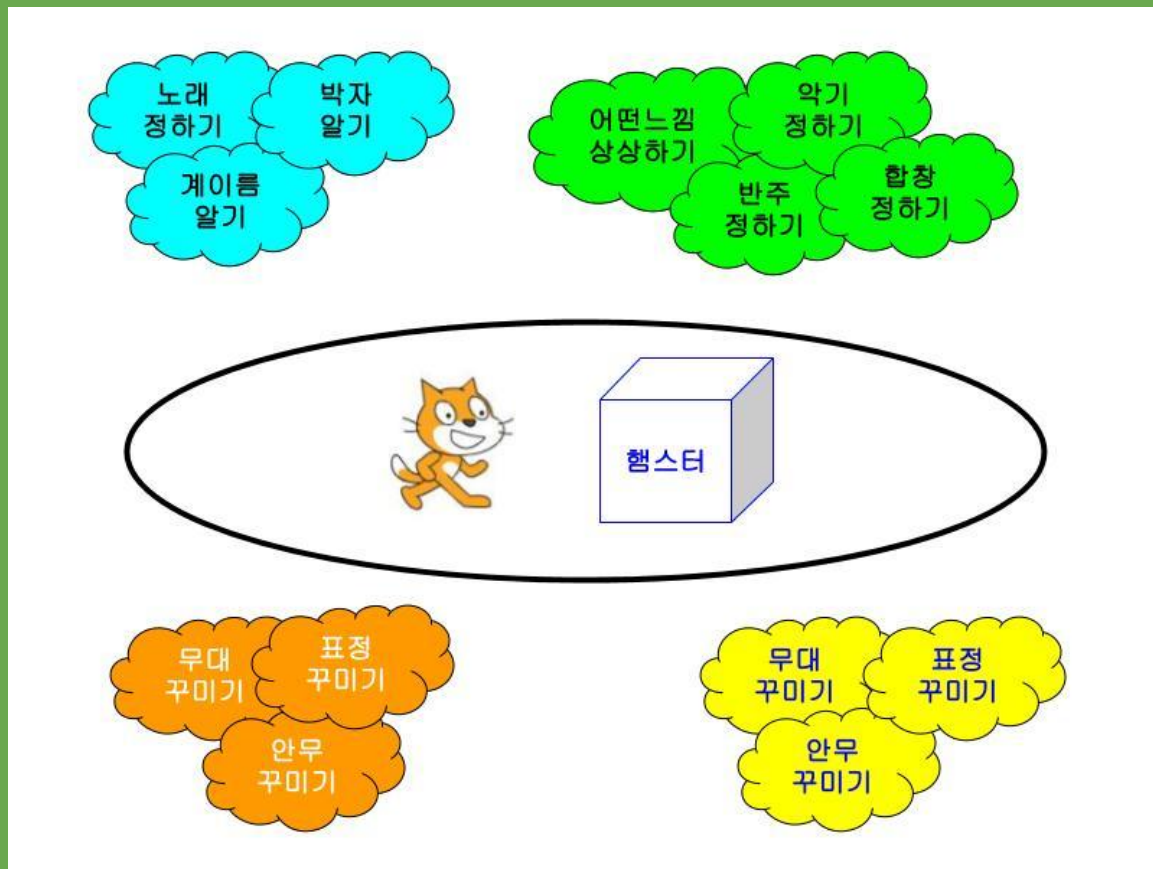


<https://youtu.be/sMBkGpgXoF8>

목차 :

- 콘서트와 이벤트를 준비할때 알아야 할 것들 :
- 콘서트 구성 :
- 콘서트 구성 요소 및 역할별 :
- 콘서트 흐름 :
 - 0_시작 :
 - 1_노래시작 :
 - 2_노래끝 :

콘서트와 이벤트를 준비할때 알아야 할 것들 :



콘서트 구성 :

노래 : 풍선.

스크래치 : 야옹이, 캐서린, 디머니, 쥬비,

 마이크(스크래치노래담당),

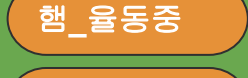
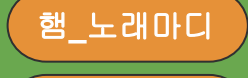
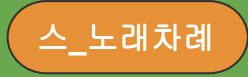
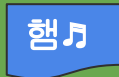
 스피커(햄스터노래담당),

 다람쥐(햄스터안무담당)

햄스터 : 햄스터0, 햄스터1, 햄스터2

배경 : purple, spotlight-stage, party

콘서트 구성 요소 및 역할별 :



0_시작 :



변수초기
화

등장.인사

0_나와
라

0_3_
야옹이

소개 퇴장.

변수설정

1_노래
시작



숨김

0_나와
라

보이기
인사
크기

0_1_
디머니



숨김

0_1_
디머니

보이기
인사
크

0_2_
쥬디



숨김

0_2_
쥬디

보이기
인사
크

0_3_
야옹이



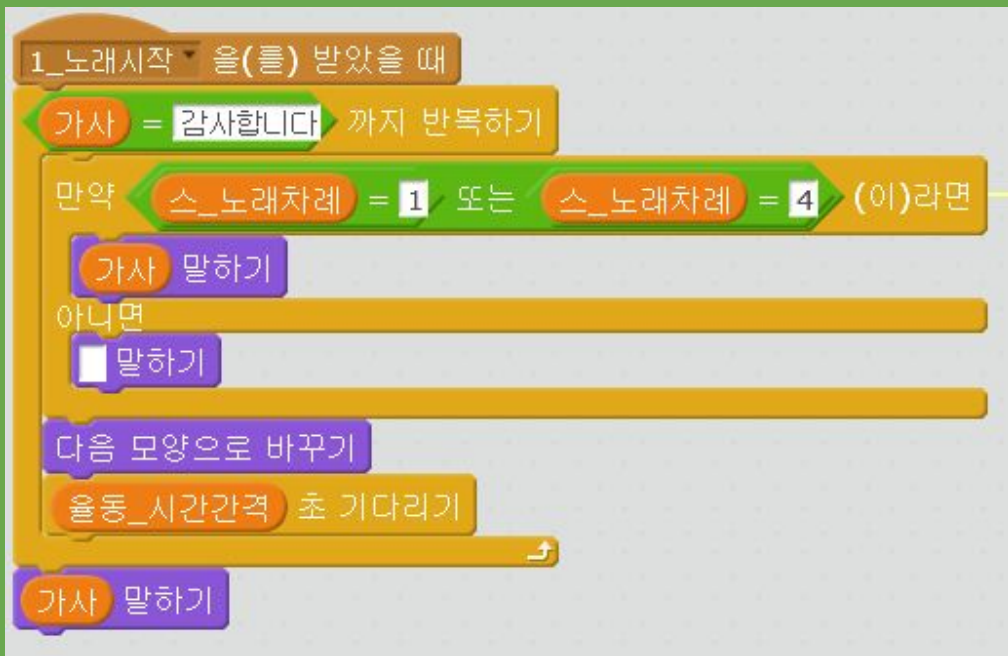
숨김

1_노래시작 :



1_노래
시작

말하기
모양바꾸기



노래부르는 사람 번호 :

각각 또는 모두 함께 노래
부르는 것 같은 효과연출.

캐서린 : 1

디머니 : 2

쥬비 : 3

모두 함께 : 4

1_노래시작 :



1_노래
시작

악기
음높이 정하기 노래하기
빠르기

2_노래
끝

1_노래시작 : 음(음) 받았을 때

1.5° 번 악기로 정하기

음량음 (스 음높이 % (으)로 정하기

빠르기음 (스 빠르기 bpm 으로 정하기

스 노래마디 > B 까지 반복하기

1째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 1 로 정하기

2째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 2 로 정하기

3째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 3 로 정하기

4째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 4 로 정하기

5째마디

스_음높이 : 음(음) 10 로 정하기

음량음 (스 음높이 % (으)로 정하기

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 1 로 정하기

6째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 2 로 정하기

7째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 3 로 정하기

8째마디

스_노래마디 : 음(음) 1 만큼 바꾸기

스_노래차레 : 음(음) 4 로 정하기

2_노래끝 : 방송하기

노래하기
캐서펄 : 2
지마디 : 3
마디 : 4

햄스터와 스킨나게 함,
배틀기 : 자기로 놀함.

정의하기 1째마디

지나가버린 어린이집에 말하기

가사 : 음(음) 지나가버린 어린이집에 로 정하기

67° 번 음을 1.5 박자로 연주하기

65° 번 음을 0.5 박자로 연주하기

64° 번 음을 0.5 박자로 연주하기

62° 번 음을 1 박자로 연주하기

60° 번 음을 2.5 박자로 연주하기

67° 번 음을 1.5 박자로 연주하기

65° 번 음을 0.5 박자로 연주하기

64° 번 음을 0.5 박자로 연주하기

62° 번 음을 1 박자로 연주하기

64° 번 음을 2.5 박자로 연주하기

지(스)

여(스)

스

노래를 끝까지 이어서 부르게 함.

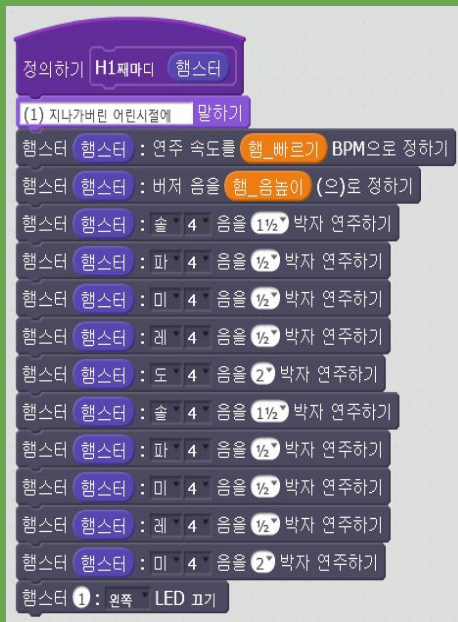
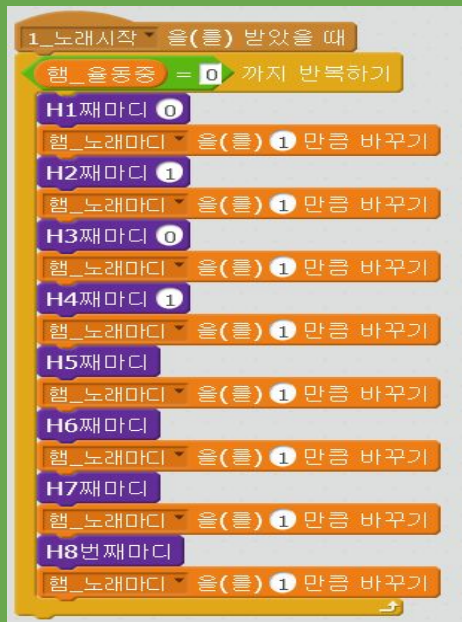
햄스터와 스킨나게 함,
배틀기(bpm)를
통일시켜도 속도차이는 발생함ππ.

1_노래시작 :



1_노래
시작

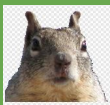
악기
음높이 정하기
빠르기



햄

‘(햄_올동중=0) 까지 반복하기’ :
스크래치가 모든 노래를 다 부르면
‘2_노래끝’ 방송하기를 하고,
야옹이가 ‘햄_올동중 = 0’ 으로 정함.

1_노래시작 :



1_노래
시작

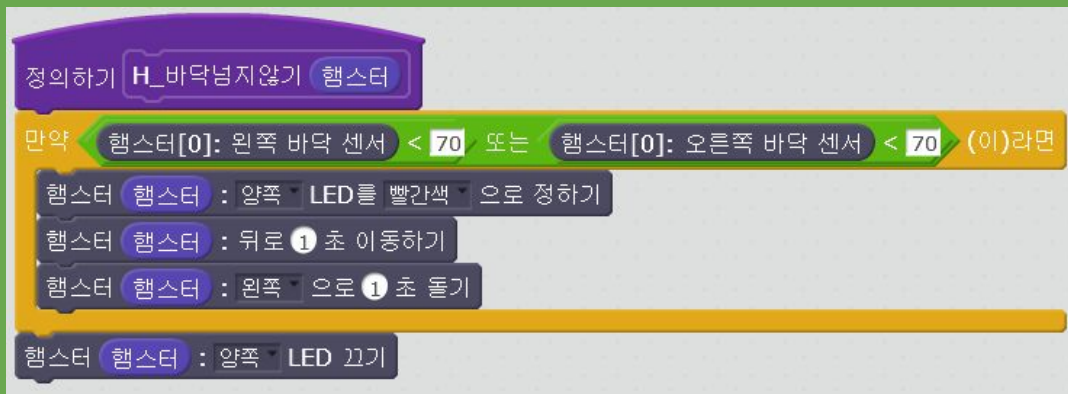


햄

‘(햄_울동중=0) 까지 반복하기’ :
스크래치가 모든 노래를 다 부르면
‘2_노래끝’ 방송하기를 하고,
야옹이가 ‘햄_울동중 = 0’ 으로 정함.

H_반짝임 행진하기(햄스터)

H_바닥넘지않기(햄스터)



2_노래끝 :



2_노래
끝

말하기

햄_움동중 = 0 변경



2_노래
끝

LED끄기
정지하기.