

ЧАС 4: МУЗИЧКА АНИМАЦИЈА (продолжение)

Отвори го проектот што го зачува на претходната активност под име vezba_2. Изработи ги примерите во оваа активности и заврши ја музичката анимација.

1. Свирење на труба

2. Произволна мелодија

3. Звуци на битбокс (beatbox)


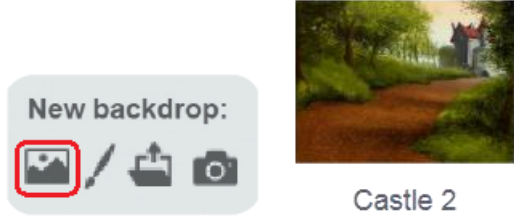
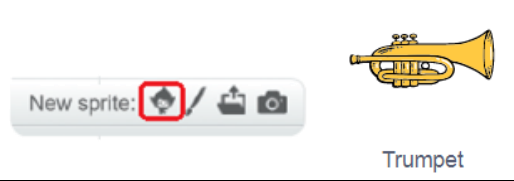
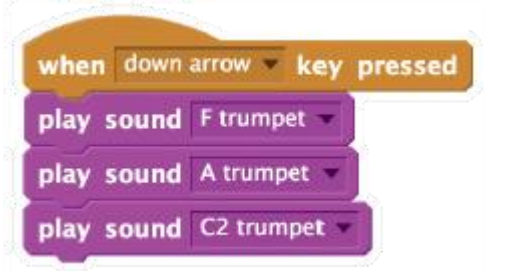
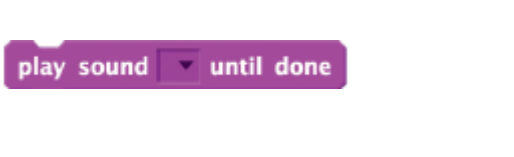
4. Снимање звуци

5. Пуштање песна


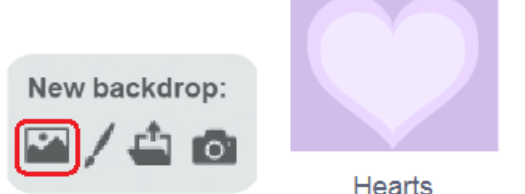
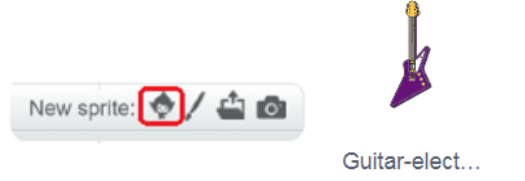

повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 4 одделение. со клик на сликата се овозмува пристап до интернет-страницата за нарачка.




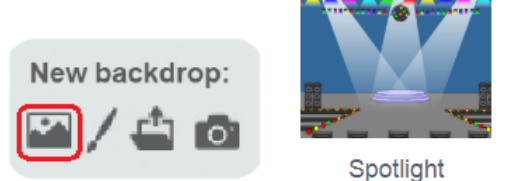
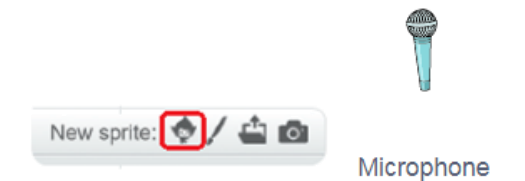

1. Свирење на труба

<p>Креирај скрипта со која ќе се слуша ритам на звук од труба. Свирењето на труба ќе се врши со копче од тастатурата.</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери саксофон од категоријата музика (music).</p>	
<p>В) Креирај го и изврши го програмскиот код. Мелодијата ќе се слуша со притискање на стрелката за надолу од тастатурата. Избери различни ноти во наредбата свири звук... (play sound...) за да добиеш убава мелодија.</p>	
<p>Г) За да не се мешаат звуците и да свират еден по друг користи го блокот свири звук...додека да заврши (play sound... until done).</p>	

2. Произволна мелодија

Креирај произволна мелодија на гитара. При менувањето на мелодијата ќе се менува и бојата на гитарата.	
А) Избери заднина.	
Б) Избери електрична гитара од категоријата музика (music).	
В) Креирај го и изврши го програмскиот код. Мелодијата ќе се слуша со притискање на стрелката за надесно од тастатурата. Избери колку звуци сакаш да се свират со внесување број во белите полиња на операторот избери случаен број од... до... (pick random...to...) .	
Г) Менувај го бројот во наредбата смени боја... (change color...) . Вметни блок за да се менува маската на гитарата и да се добие впечаток дека свири гитарата.	


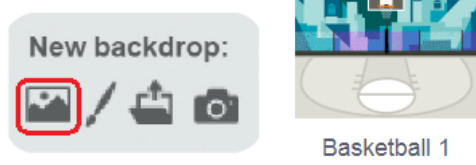
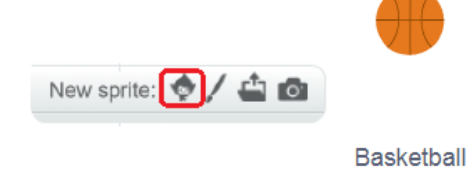
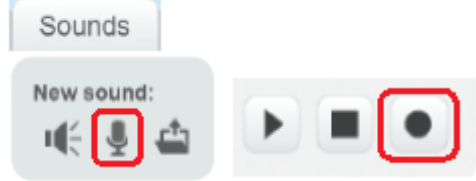
3. Звуци на битбокс (beatbox)

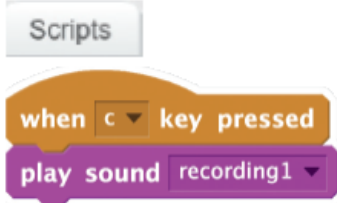

Запознај се со звучите за ритам – битбокс (Beatbox). Тие можеш да ги најдеш како маски кај фигурата микрофон или кај фигурата радио.	
А) Избери заднина.	
Б) Избери микрофон од категоријата музика (music).	
В) Кликни на јазичето звучи (sounds) и ќе можеш да ги видиш сите звуци што може да ги произведе микрофонот.	

ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч“

	
<p>Г) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Креирај го и изврши го програмскиот код.</p> <p>Мелодијата ќе се слуша со притискање на буквата b од тастатурата.</p> <p>Избери колку звуци сакаш да се свират со внесување број во белите полиња на операторот избери случаен број од...до... (pick random...to...).</p>	
<p>Г) Менувај го ритамот во наредбата свири звук... (play sound...).</p>	

4. Снимање звуци

<p>Креирај сопствени звуци што ќе ги снимаш и потоа ќе ги пуштиш да се слушаат на твојата анимација. За оваа активност треба да имаш микрофон.</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери баскет од категоријата спорт (sports).</p>	
<p>В) Кликни на јазичето звуци (sounds). Избери ја иконата сними (record). Потоа, изговарај ги звуците што сакаш да се слушаат кога топката ќе удри на подот или во кошот. Зачувај го звукот под некое име.</p> <p>Овие икони нема да се прикажат ако не е приклучен микрофон на компјутерот.</p>	

<p>В) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Креирај го и изврши го програмскиот код. Во наредбата свири звук... (play sound...) избери го името на звукот што го зачува претходно.</p>	
<p>Г) Ако нема приклучено микрофон на компјутерот, тогаш модифицирај го звукот на баскетот. Кликни на јазичето звуци (sounds). Избери го звукот на баскетот и менувај ги брзината, јачината и другите карактеристики на звукот.</p>	

5. Пуштање песна

<p>Креирај скрипта со која ќе се слуша континуиран звук од некој инструмент. За таа цел ќе користиш музика што се повторува (loops).</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери звучници од категоријата музика (music).</p>	
<p>В) Кликни на јазичето звуци (sounds). Избери ја иконата звук. Од категоријата музички циклуси (music loops) избери го звукот џунгла (jungle).</p>	
<p>В) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Креирај го и изврши го програмскиот код. Во наредбата свири звук... (play sound...) ќе се прикаже звукот што претходно го избра.</p>	
<p>Г) Направи измена во времетраењето на свирењето на звукот. Да се прекине со клик на одредено копче од тастатурата.</p>	