

ГБОУ Школа №2121

Среда программирования **Scratch**

Практическая работа
для 5-х классов

«Добавление звуковых эффектов в проект»

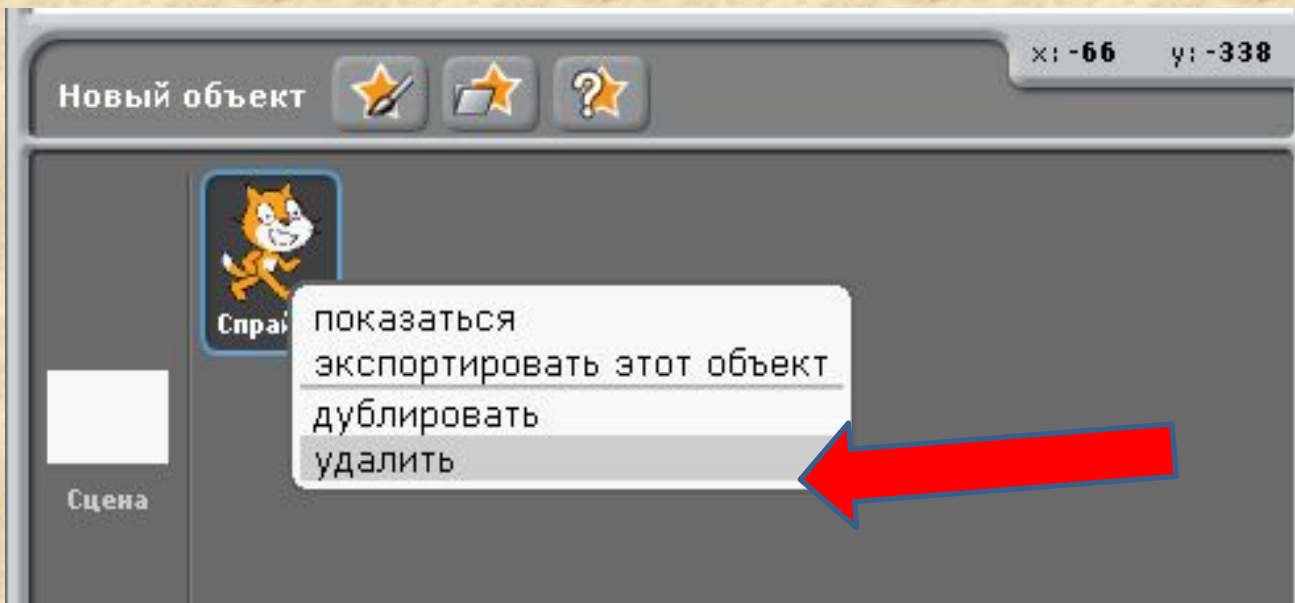
Автор: учитель информатики С.Д.Тимохина

Цель: научиться добавлять в проект звуковые эффекты и настраивать их.

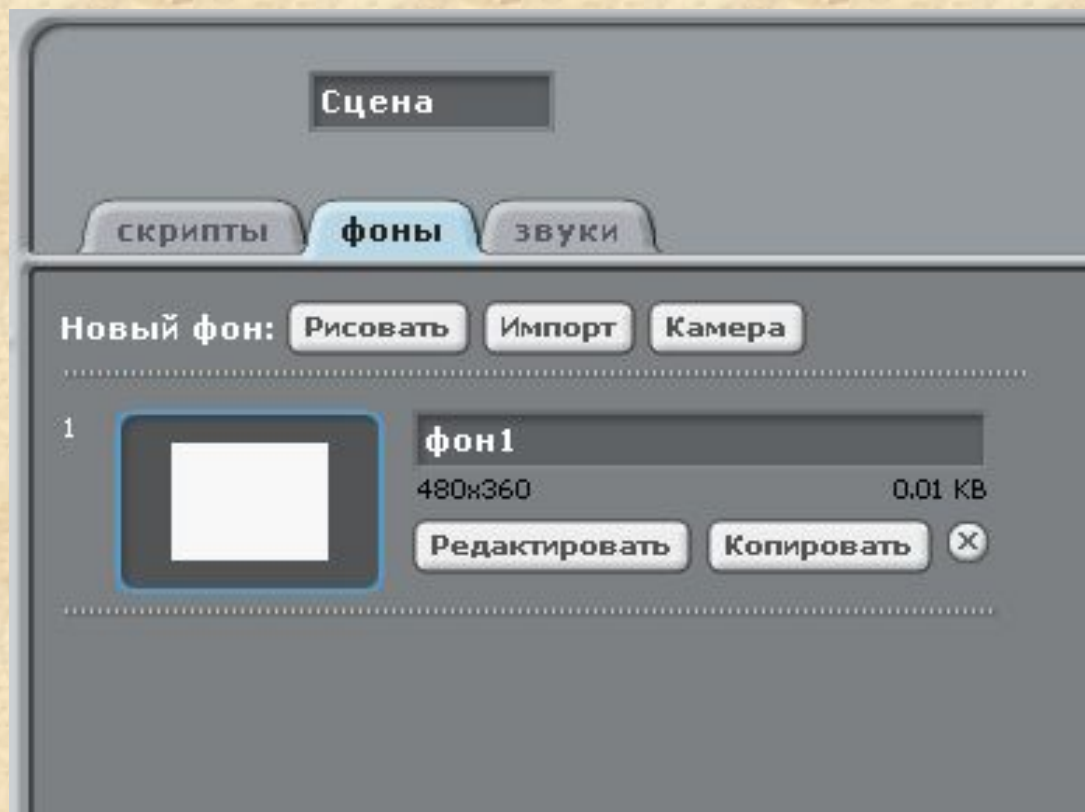
Задание. Создать анимацию танцующего мальчика под музыку.

Технология выполнения задания

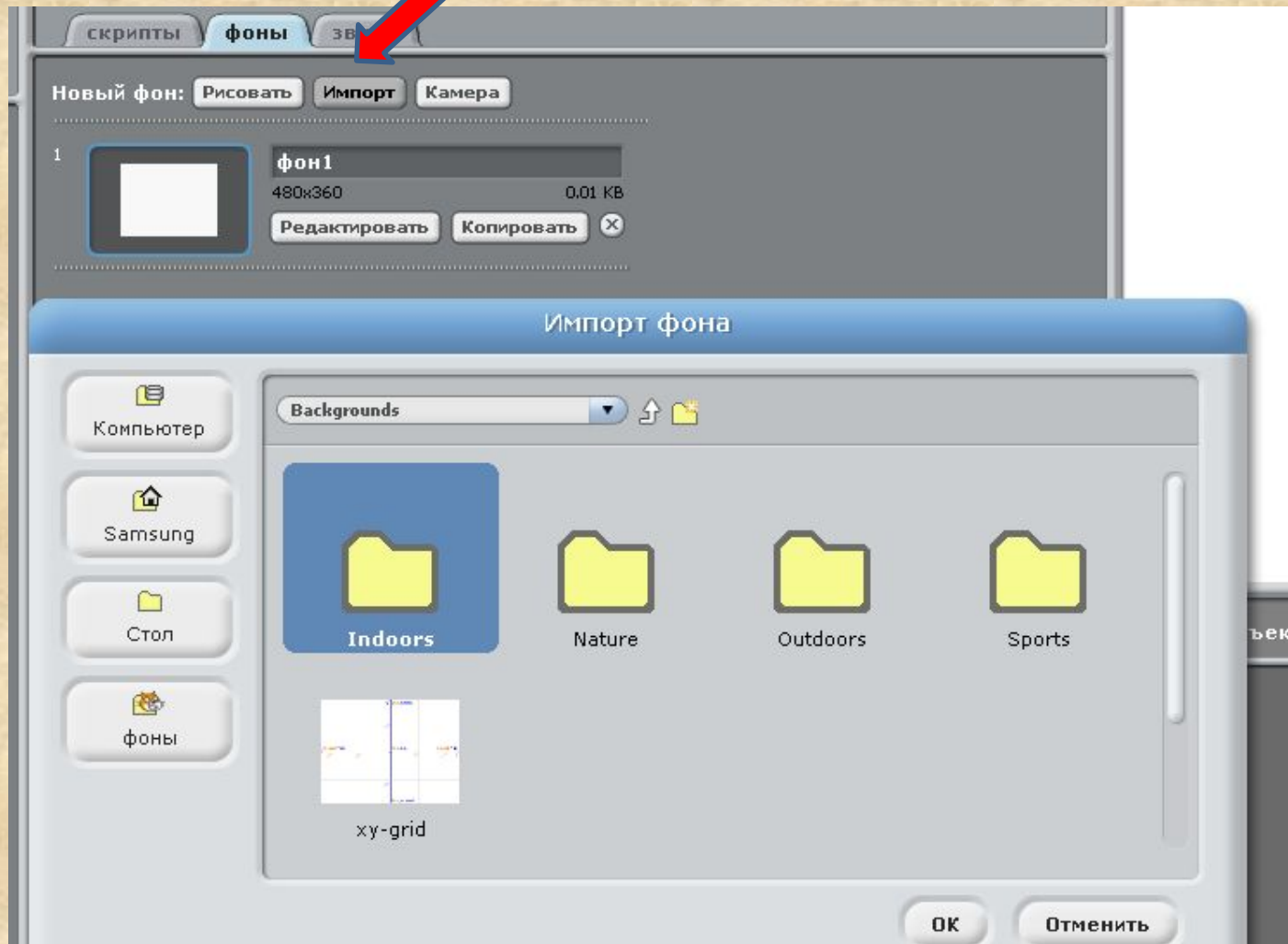
1. Запустить программу Scratch.
2. Удалить из проекта Спрайт1.



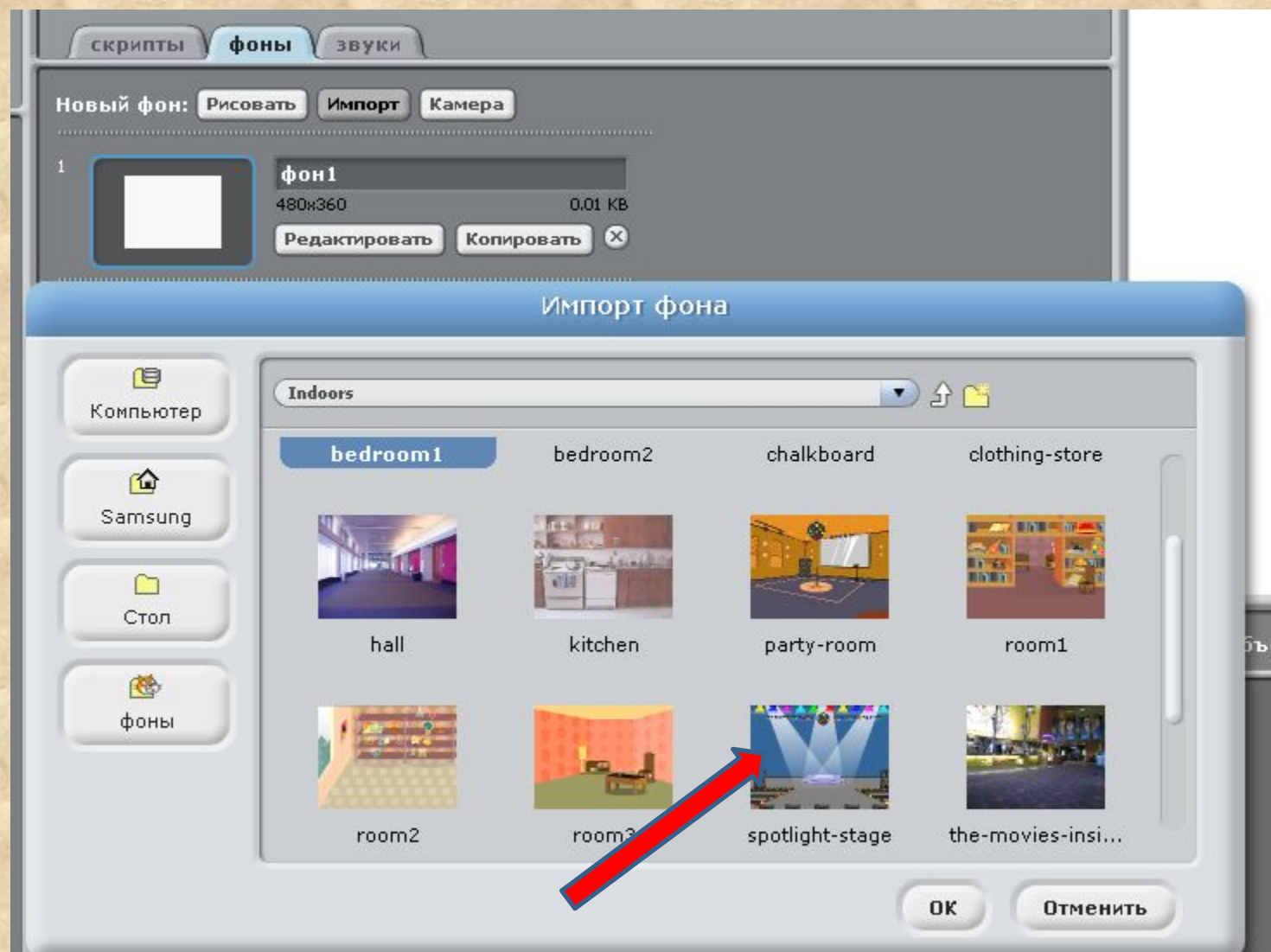
3. Выделить объект Сцена и перейти в закладку Фоны.



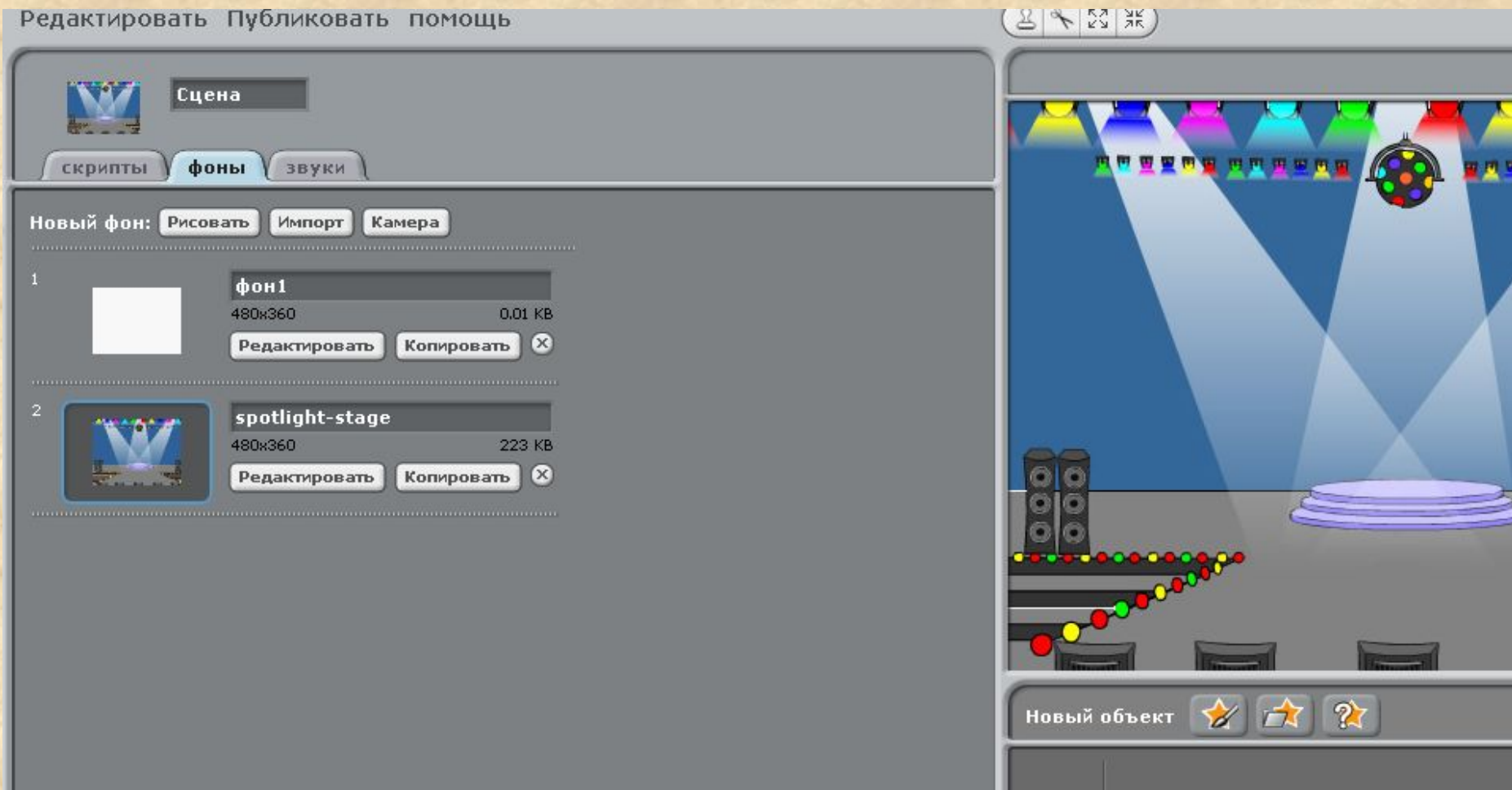
4. Добавь в проект новый фон. Для этого активизируй диалоговое окно, нажав на кнопку **Импорт**.



Выбери в папке Indoors фон spotlight-stage и нажми на клавишу ОК.



Закладка Фоны будет выглядеть следующим образом.



5. Удалить пустой Фон1.



6. Добавь в проект новый Спрайт из папки People под названием breakdancer1.



7. Измени размер Спрайта. Для этого выдели объект и нажми на правую клавишу мыши. В меню выбери команду «изменить размер объекта».





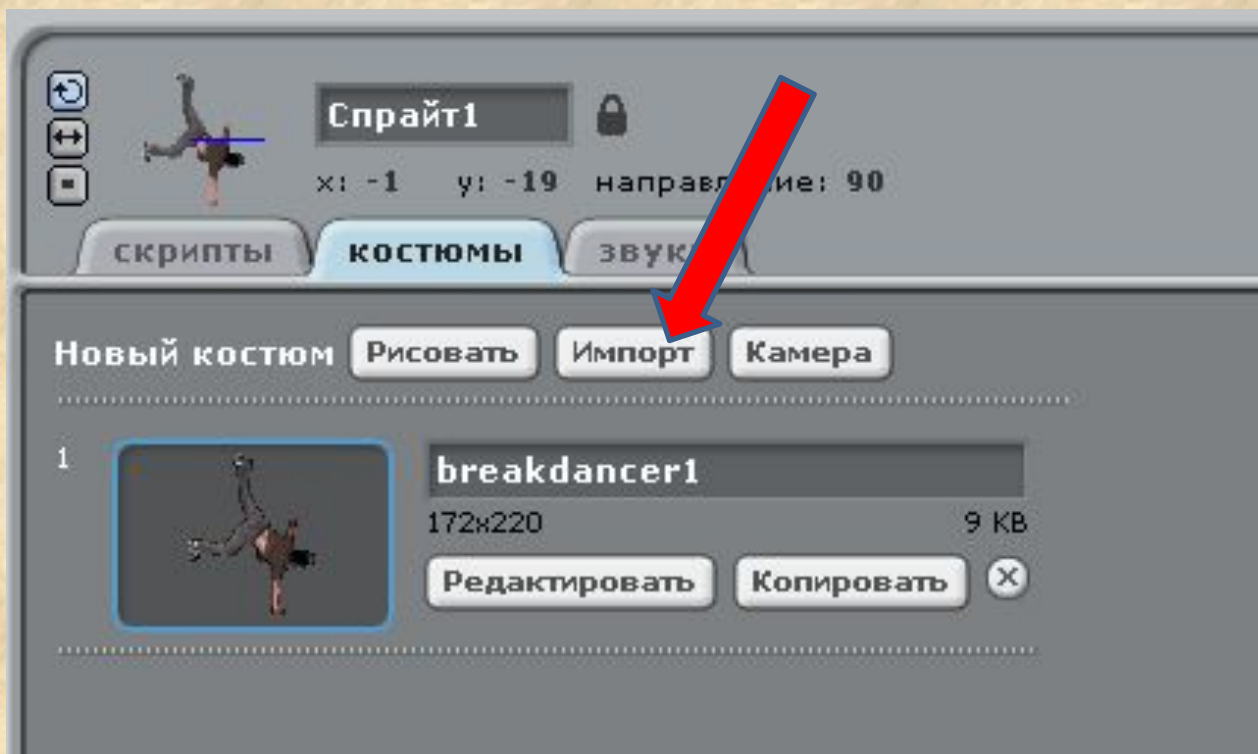
изменить размер

Новый объект



x: 83 y: -20

8. Для нового Спрайта добавь еще два костюма breakdancer-2, breakdancer-3.



скрипты

КОСТЮМЫ

звук

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



Импорт костюма



Компьютер



Samsung



Стол



КОСТЮМЫ

People



breakdancer-2



breakdancer-2

breakdancer-3



breakdancer-3

breakdancer-4



breakdancer-4

breakdancer-1



breakdancer1



breakdancer2



breakdancer3



calvrett-jumpin...



calvrett-thinkin...

OK

Отменить



Спрайт1



x: -1 y: -19 направление: 90

скрипты

КОСТЮМЫ

звук

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



2



breakdancer2

138x150

9 KB

Редактировать

Копировать



3



breakdancer3

177x190

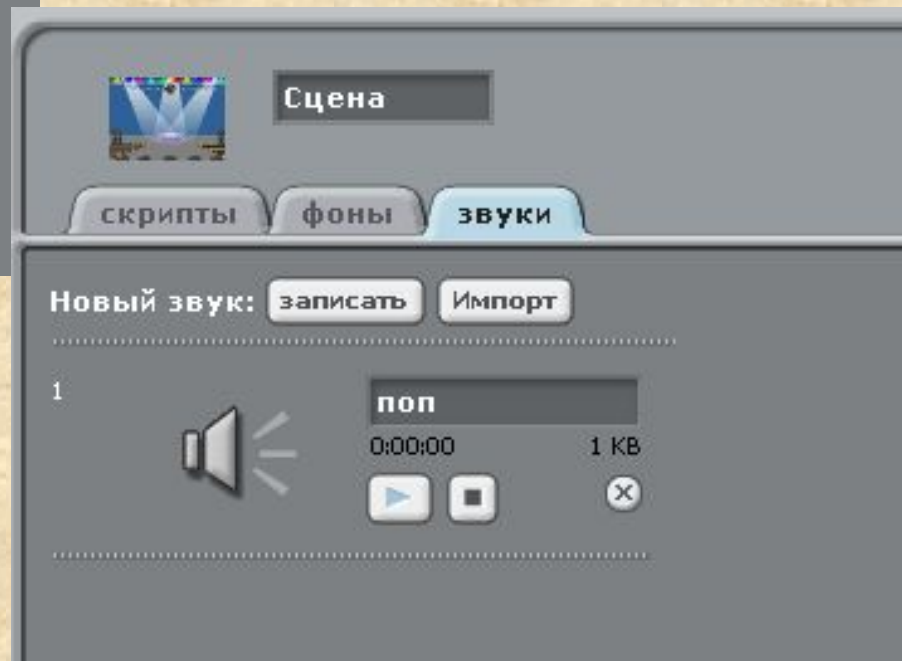
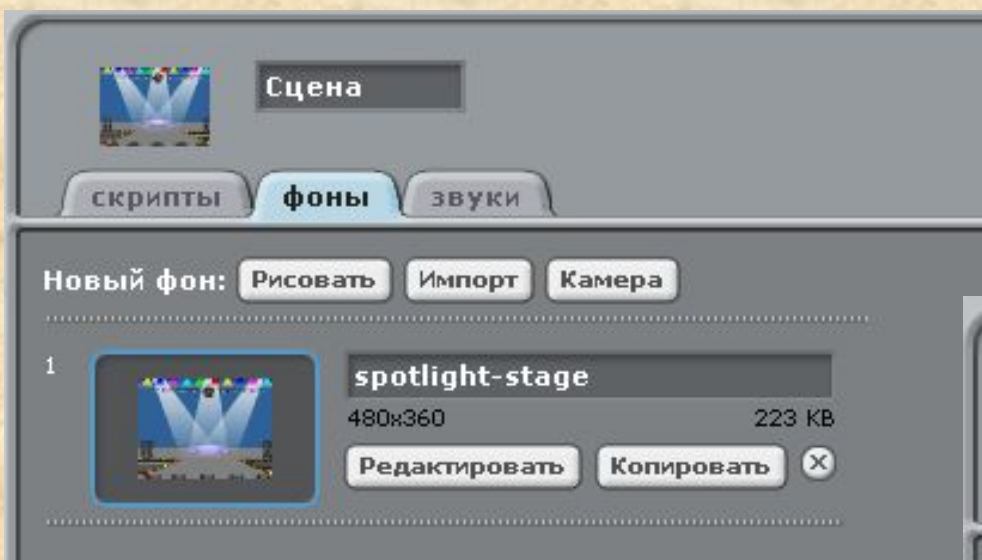
10 KB

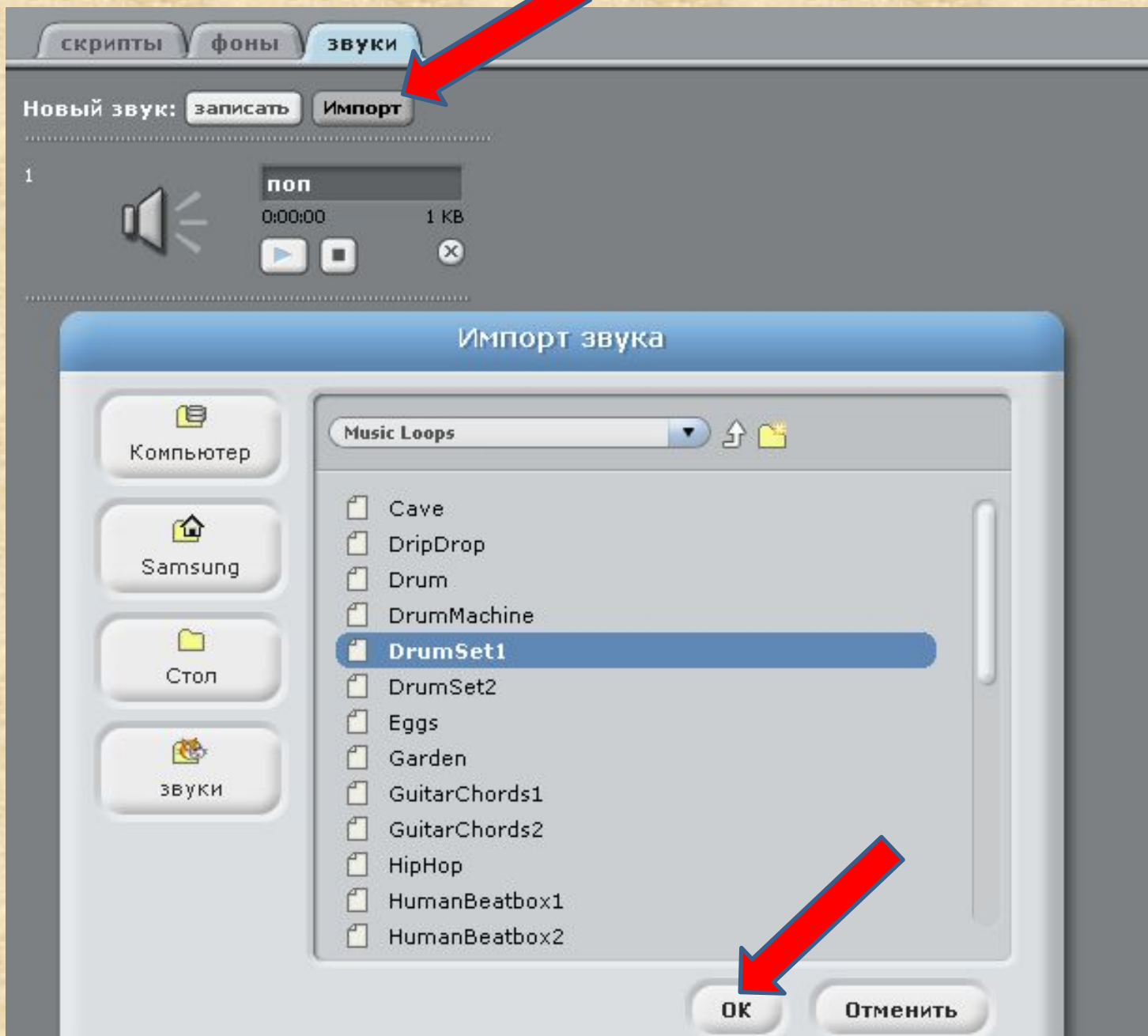
Редактировать

Копировать



9. Сделай активной Сцену и перейди в закладку звуки. Используя кнопку Импорт, добавь в проект новые звуки DrumSet1 и DrumSet2 из папки Music Loops.







Сцена

скрипты

фоны

звук

Новый звук:

записать

Импорт

1



DrumSet1

0:00:02

91 KB



2




DrumSet2

0:00:02

74 KB



10. Сделай активным Спрайт1 и составь для него следующий скрипт.



The image shows the Scratch software interface for a sprite named "Спрайт1". The sprite is currently locked and has the following coordinates and direction: x: 10, y: -25, and direction: 90. The "скрипты" (Scripts) tab is selected, and a script is attached to the sprite. The script consists of the following blocks:

- когда щелкнут по флагу (when green flag clicked)
- повторить 30 (repeat 30 times)
- перейти к костюму breakdancer1 (switch to costume breakdancer1)
- ждать 0.1 секунд (wait 0.1 seconds)
- перейти к костюму breakdancer2 (switch to costume breakdancer2)
- ждать 0.1 секунд (wait 0.1 seconds)
- перейти к костюму breakdancer3 (switch to costume breakdancer3)
- ждать 0.1 секунд (wait 0.1 seconds)

11. Сделай активной Сцену1 и составь для нее следующий скрипт.

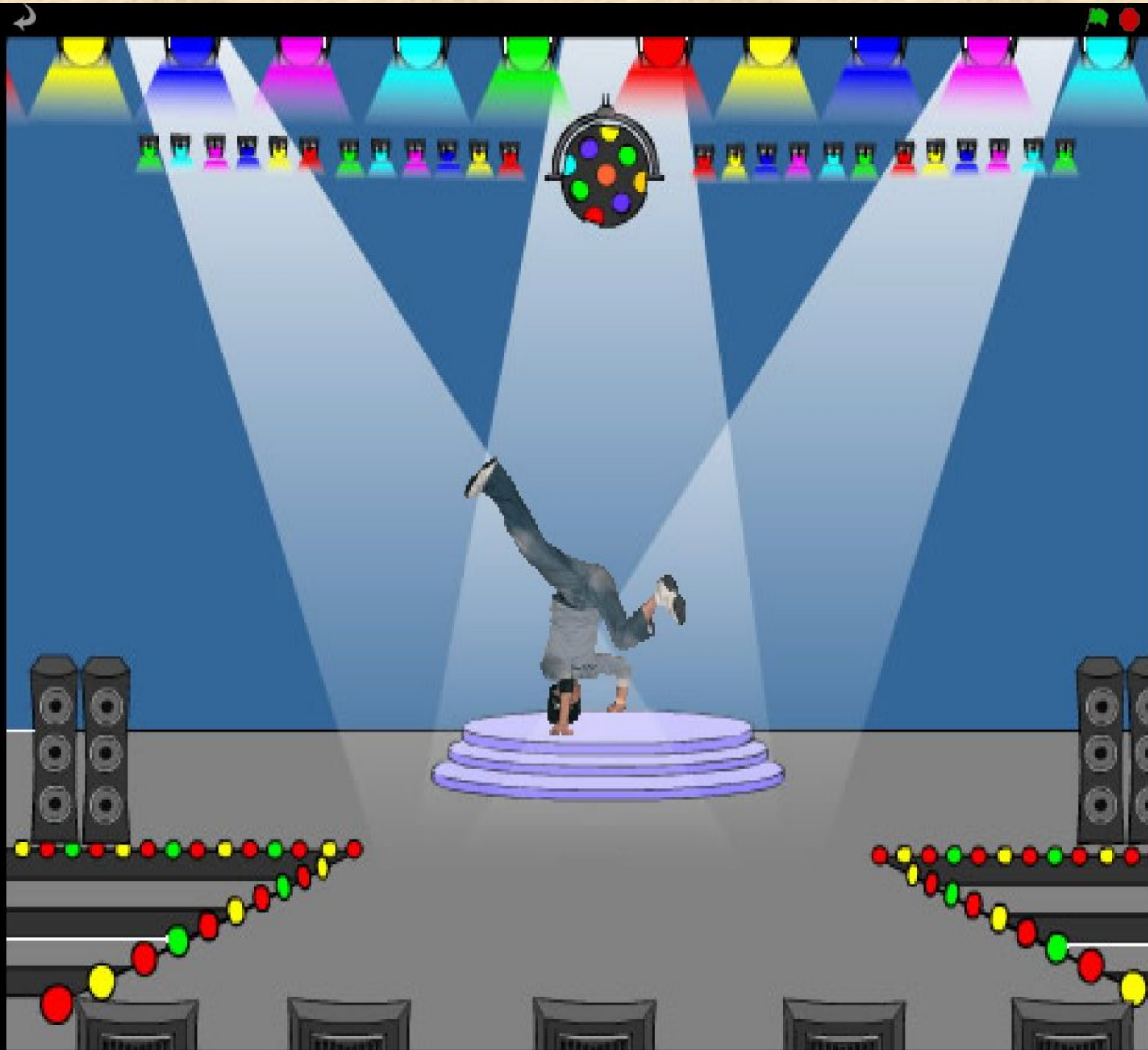


The image shows a screenshot of a Scratch script editor. At the top, there is a tab labeled "Сцена" (Scene) with a small icon of a stage. Below the tab are three sub-tabs: "скрипты" (Scripts), "фоны" (Backgrounds), and "звук" (Sound). The "скрипты" tab is selected, and a script is visible. The script starts with a "когда щелкнут по" (When clicked) block, followed by a "повторить 18" (Repeat 18) block. Inside the repeat loop, there are several blocks: "играть звук DrumSet1" (Play sound DrumSet1), "ждать 0.2 секунд" (Wait 0.2 seconds), "барабану 4E играть 0.2 тактов" (Play drum 4E for 0.2 beats), "ждать 0.2 секунд" (Wait 0.2 seconds), "играть звук DrumSet2" (Play sound DrumSet2), and "ждать 0.2 секунд" (Wait 0.2 seconds). The script ends with a "↵" (Return) block.

12. Переведи проект в режим демонстрации



13. Для запуска проекта нажми на зеленый флаг.



Дополнительное задание.

Создай проект, в котором девочка под музыку делает зарядку.