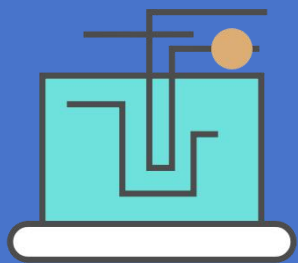




有趣的“声音模块”

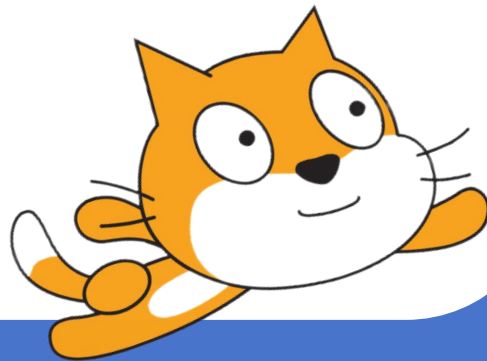




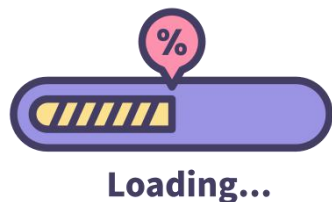
课程目标

课程内容：介绍如何添加、编辑、删除声音，以及如何使用声音模块进行编程。

教学目标：学习使用声音模块



课堂目录



💡 认识“声音模块”

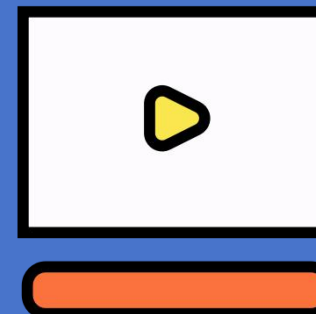
💡 添加音效

💡 声音模块的使用

💡 动手时间

💡 回顾总结

声音模块





认识声音模块



“声音”类别指令用于角色播放、控制声音，设置所播放声音的属性。

“声音”类别指令一共有9个，这些指令可以分为:控制播放、设置音效、设置音量

我们在做游戏的时候可以通过该模块给游戏添加背景音乐。小朋友生日做贺卡的时候，可以通过该模块为他录制一首生日歌。我们还可以对声音进行调整调整音量，音调等



声音模块--控制播放



指令名称：播放声音并等待播完

指令用途：等待当前角色播放完指定声音以后，再继续执行程序。

指令参数：本指令有一个下拉列表参数，用于指定声音名称，列表内容就是当前角色所有的声音文件名称。





声音模块--设置声音

左上角“声音”选项卡可以查看、编辑、添加、删除声音文件



如图显示的就是小猫角色的“声音”选项卡。

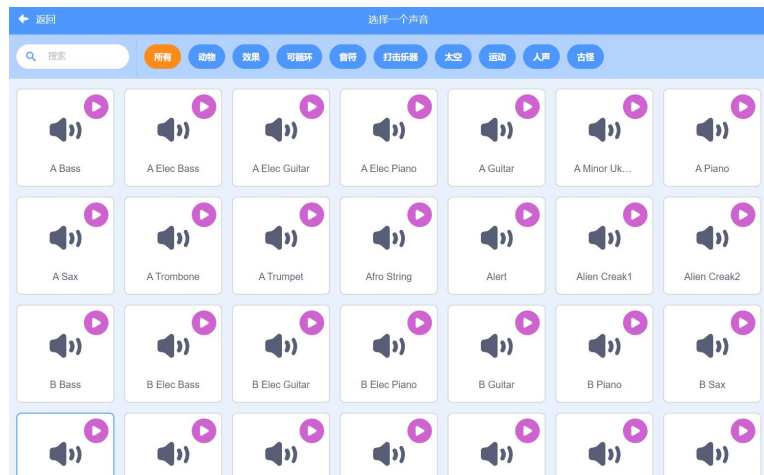
左上角有一个角色默认的名为“喵”的声音文件，目前处于选中状态，可以在选项卡右边的对这个声音进行预览、编辑操作。



声音模块--设置声音

要添加声音文件，可以单击左下角的按钮，选择从Scratch声音库、上传声音文件、录制声音文件等几种方式添加声音文件。

音频文件的格式非常多，但是Scratch仅能识别两种格式:wav和mp3如果库中没有合适的音乐，可自行录制或者上传本地的音频文件。



声音库

上传声音从本地导入

从声音库随机选择一个声音

自己录制一段声音

从声音库添加角色



选择一个声音



声音模块--控制播放



指令名称:播放声音

用途:声音开始播放的同时，立刻执行后面的程序

指令参数:本指令有一个下拉列表参数，用于指定声音名称，列表内容就是当前角色所有的声音文件名称。



指令名称:停止所有声音

指令用途:顾名思义就是停止播放所有的声音，后续的程序还会执行



声音模块--设置音效



指令名称:将音效增加

指令用途:将当前角色的音效在原数值基础上增加指定值。

Scratch中的音效包括两种**音调**:指的是播放声音的频率。**左右平衡**:相当于我们的左右声道

指令名称:将音效设为

指令用途:将当前角色的音效直接设为指定值



指令名称:清除音效

指令用途:清除当前角色的所有音效，恢复原始状态

将音调音效设为X:X可以是负数也可以是正数，负数的时候声音变慢，正数的时候声音变快，默认是0。

将左右平衡音效设为X:X取值范围【-100，100】，为-100时完全就是右声道，100时就是左声道，默认是0，立体声。



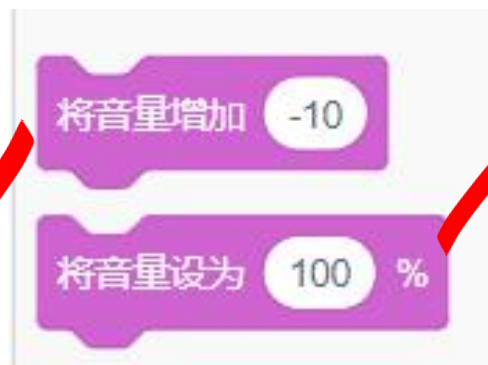
声音模块--设置音量

音量指的就是我们平常说的声音的大小。

指令名称:将音量增加

指令用途:将当前角色声音播放的音量在原数值基础上增加指定值

指令参数:本指令有一个参数，用于指定增加值



指令名称:将音量设为

指令用途:将当前角色声音播放的音量直接设为指定值。

指令参数:本指令有一个参数，用于指定设置值。默认是“100”，也就是按原始音量播放，如果是“50”，那么只有原始音量的一半;如果是“0”，那么听不到声音。

在Scratch中，角色默认声音的大小是“100”;增加值是相对于原大小的百分值，如果这个数值是正数，那么音量增加;如果是负数，那么音量减少。



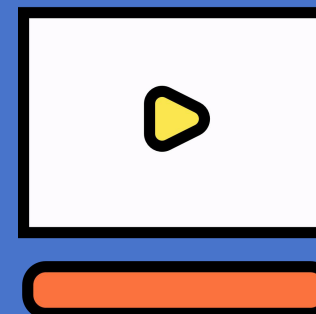
声音模块--与声音有关的系统变量



指令名称:音量

指令用途:这是一个变量，可以读取显示当前声音的大小。

添加音效

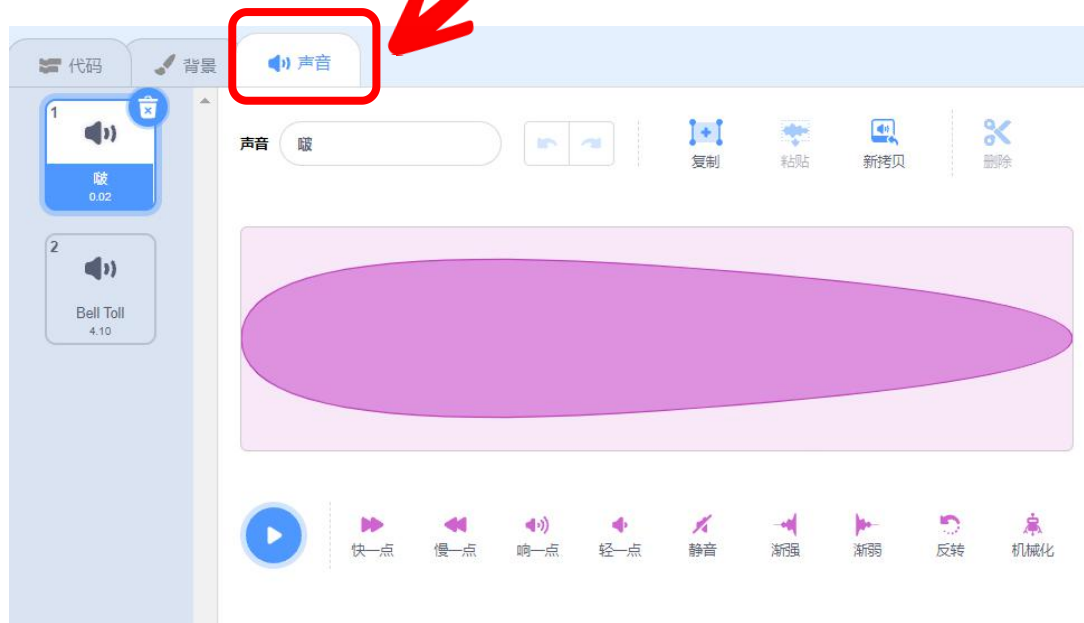




舞台添加背景音效

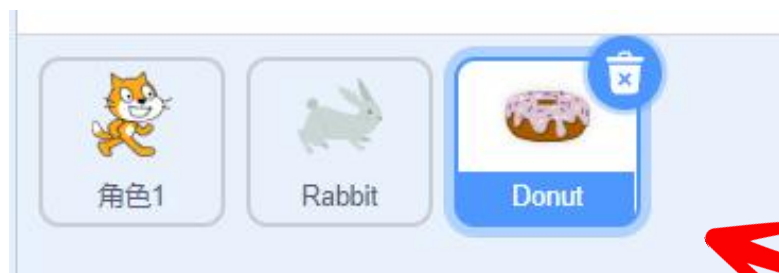
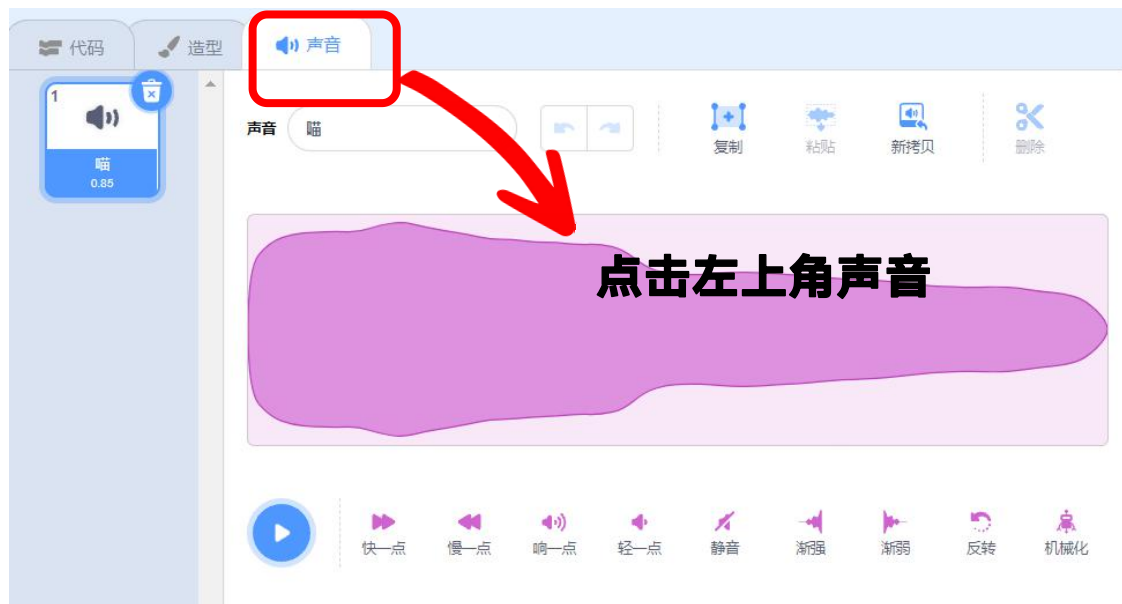


点击左上角声音



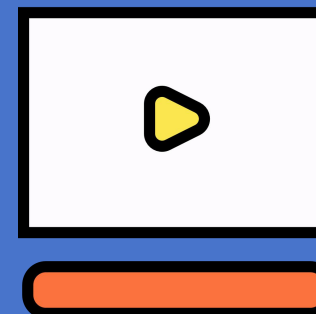


角色添加音效



还可以为不同角色单独添加音效

声音模块的使用





考一考

下列那组积木块可以实现播放四次声音“喵”？





考一考

下列两组程序效果是否一致？



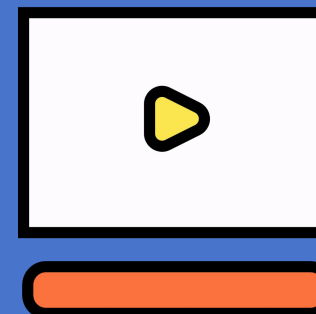


考一考

猫咪初始音量为100，每走10步播放音量-10，直到音量为0



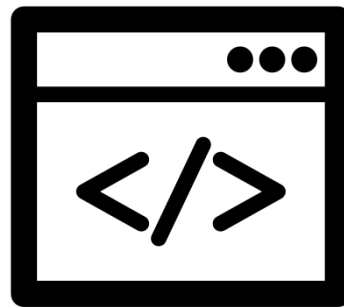
动手时间



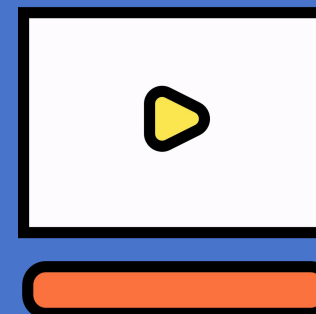


动手时间

1. 请你导入一个声音并设置为背景音效
2. 请你为角色设定音效
3. 设定声音音量
4. 设定声音的播放和停止



回顾总结





回顾总结



播放声音与播放声音等待播完的区别是什么？



如何查看播放声音的音量？



声音默认大小是多少数值？





下节课再见!

