

有趣的“声音模块”

教学目标：

- 1.学习使用声音模块
- 2.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。
- 3.能为不同角色添加音效

教学重点：

1.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

- ①控制播放：等待当前角色播放完指定声音以后，再继续执行程序。
- ②播放声音：声音开始播放的同时，立刻执行后面的程序
- ③停止所有声音：顾名思义就是停止播放所有的声音，后续的程序还会执行
- ④将音调 音效增加：将当前角色的音效在原数值基础上增加指定值
- ⑤将音调 音效设为：将当前角色的音效直接设为指定值
- ⑥清楚音效：清除当前角色的所有音效，恢复原始状态
- ⑦将音量增加：将当前角色声音播放的音量在原数值基础上增加指定值
- ⑧将音量设为%：将当前角色声音播放的音量直接设为指定值
- ⑨运量：这是一个变量，可以读取显示当前声音的大小

2.添加背景音效：

点击舞台背景、点击左上角声音

3.添加角色音效

点击角色、点击右上角声音，还可以为不同角色单独添加音效

4.声音模块使用：

①猫咪初始音量为 100，每走 10 步播放音量-10，直到音量为 0

②1) 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：

1.播放声音与播放声音等待播完的区别是什么？

2.如何查看播放声音的音量？

3.声音默认大小是多少数值？