

## 森林音乐会

### 教学目标：

- 1.学习图形化编程扩展和应用，介绍图形化编程常用扩展和应用的基本概念和方法
- 2.完成一场森林音乐会

### 拓展中心：

#### （音乐）

进入扩展中心，使用扩展模块时，注意系统要求

- 1) 指令名称：击打鼓声

指令用途：指定拍数击打鼓声

指令有两个参数，第一个是下拉列表参数，包含 18 种不同的鼓声选项；第二个参数用于指定节拍

- 2) 指令名称：休止符

指令用途：标记音乐暂时停顿或静止和停顿时间长短的记号(控制间歇停顿的休止符。就是等待一定的节拍数并且不发出声音)

- 3) 指令名称：将乐器设为

指令用途：为演奏的音乐选择一个乐器音色

- 4) 指令名称：演奏音符

指令用途：通过不同的音符，和高低音的配合就可以演奏出一些乐曲(左右框中也可以调节高低音)。

- 5) 指令名称：将演奏速度设为、将演奏速度增加

指令用途：设定整体音乐的演奏速度、调节音乐的演奏速度，数值越大代表演奏的速度越快

6) 指令名称：演奏速度

指令用途：获取当前的演奏速度

### **( 朗读 )**

1) 模块名称：朗读某段文字

这里的“文字”就是需要朗读的文字

2) 模块名称：选择使用某种声音朗读设置不同嗓音

3) 模块名称：设置语言类型选择播放或显示语言类型

### **( 视频侦测 )**

1) 默认开启摄像头，舞台背景会播放摄像头录制的画面。

2) 当视频运动大于某一个数值的时候，执行下面的程序

3) 侦测摄像头所提供的视频相对于角色或舞台的运动幅度或运动方向

4) 设置视频的透明度，数值越大，影像越透明;反之，数值越小则影像越不透明。因为背景是白色，所以越透明也意味着白色越明显，也就是越亮;越不透明则看起来越暗

## **森林音乐会：**

动物小镇举办了一场音乐会，有钢琴、吉他、架子鼓等乐器演奏不同的曲子，大家一起来欣赏一下

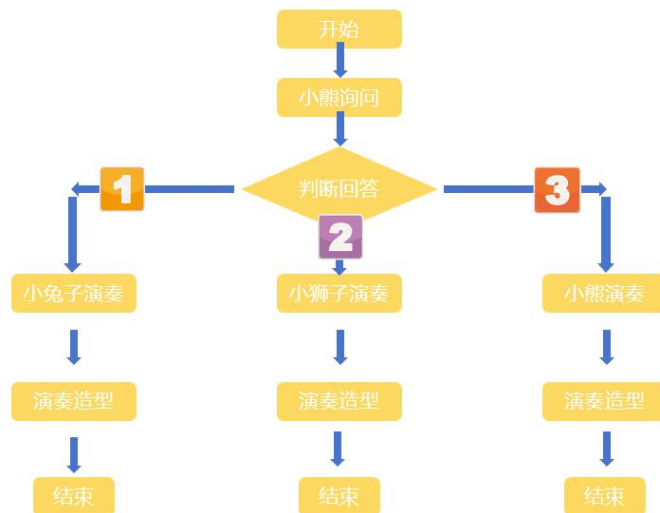
### **程序解析：**

1.点歌

2.编写独奏音符

### 3.完成合奏

#### 流程图：



#### 课堂任务：

1. 添加扩展功能：音符
2. 自定义积木块
3. 询问播放歌曲
4. 判断回答，广播不同的消息
5. 编写音乐独奏符

#### 游戏升级：

为鸟编写合奏脚本当接受到消息“合奏”时，设置两个以上的不同乐器，演奏同一首曲子

#### 拓展延伸：

选择一个新的乐器，尝试完成一首自己喜欢的曲子。