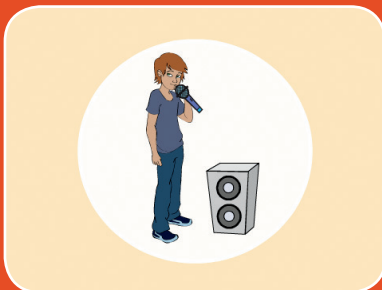
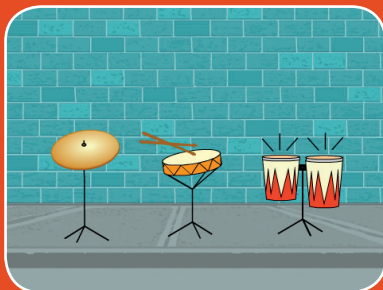


Spil musik- kort



Vælg instrumenter, tilføj lyde
og tryk på tasterne for at spille musik.

Spil musik-kort

Brug kortene i den rækkefølge, du har lyst.

- **Spil på tromme**
- **Lav en rytme**
- **Animer en tromme**
- **Lav en melodi**
- **Spil en akkord**
- **Overraskelses-sang**
- **Beatbox-lyde**
- **Optag lyde**
- **Spil en sang**

Spil på tromme

Tryk på en taste for at spille på tromme.



Spil på tromme

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



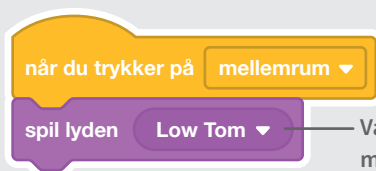
Vælg en baggrund.



Vælg en tromme.



BRUG DENNE KODE



Vælg en lyd fra menuen.

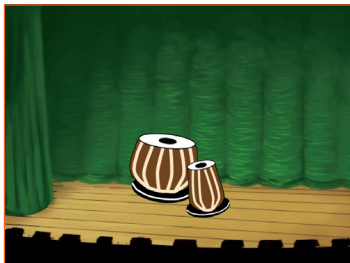
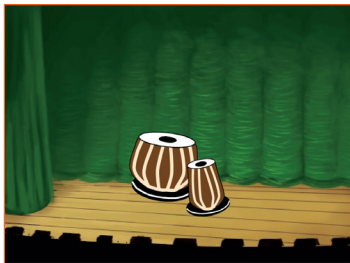
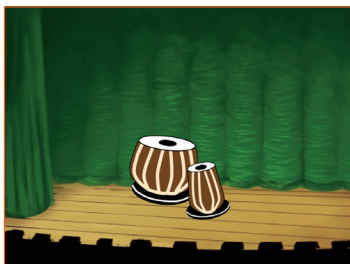
PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

Lav en rytme

Spil en rytme med trommelyde, der gentages.



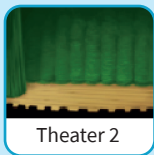
Lav en rytme

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Theater 2



Vælg en tromme fra Musik-kategorien.



Drum Tabla

Dans

Musik

Sport

Klik på Musik-kategorien i bjælken for oven i sprite-biblioteket for kun at se musik-sprites.

BRUG DENNE KODE



Skriv, hvor mange gange lydene skal gentages.

Prøv med andre tal for at ændre rytmen.

PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

Animer en tromme

Skift mellem to kostumer for at lave en animation.



Animer en tromme

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

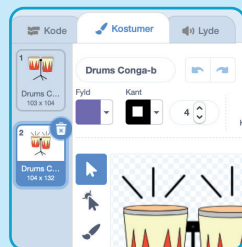


Vælg en tromme.

Kostumer

Klik på **Kostumer**-fanen for at se kostumerne.

Du kan bruge tegne-værktøjerne til at ændre farverne.



BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på **Kode**-fanen.



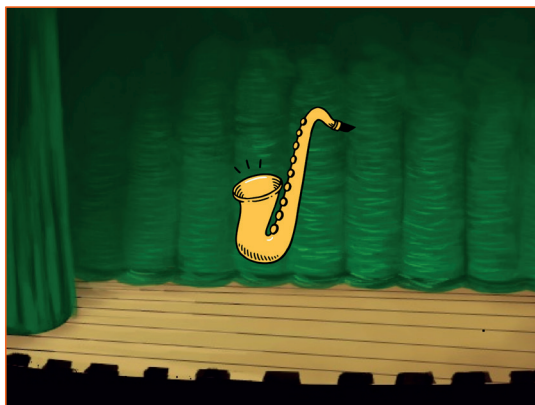
Vælg en lyd fra menuen.

PRØV DET AF

tryk på **venstre pil**-tasten.

Lav en melodi

Spil en række toner efter hinanden.



Lav en melodi

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en saxofon eller et af de andre instrumenter.



Klik på **Musik**-kategorien i bjælken for oven i sprite-biblioteket for kun at se musik-sprites.

BRUG DENNE KODE

når du trykker på **pil opad** ▼ — Vælg **pil opad** (eller en anden taste).

spil lyden **C2 Sax** ▼

vent **0.25** sekunder

spil lyden **G Sax** ▼

vent **0.25** sekunder

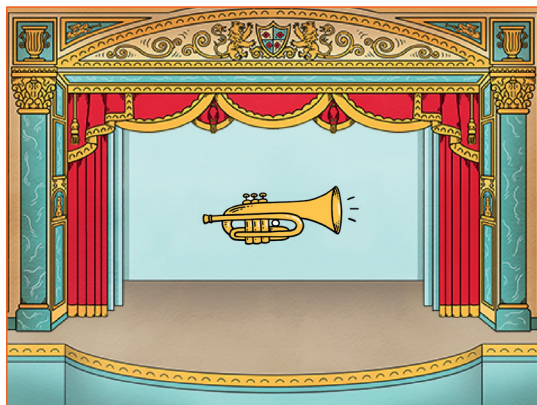
spil lyden **E Sax** ▼ — Vælg forskellige lyde.

PRØV DET AF

↑ Tryk på **pil opad**-tasten.

Spil en akkord

Spil flere toner på en gang,
så det bliver til en akkord.



Spil en akkord

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg et instrument som fx Trumpet.



Trumpet

Dans

Musik

Sport

Klik på Musik-kategorien i bjælken for oven i sprite-biblioteket for kun at se musik-sprites.

BRUG DENNE KODE

når du trykker på pil nedad ▼

Vælg pil nedad (eller en anden taste).

spil lyden F trumpet ▼

spil lyden A trumpet ▼

spil lyden C2 trumpet ▼


Vælg forskellige lyde.

PRØV DET AF



Tryk på pil nedad-tasten.

TIP

Brug  -blokken for at spille flere lyde på samme tid.

Brug  for at spille lyde efter hinanden.

Overraskelses-sang

Spil en tilfældig lyd fra en liste af lyde.



Overraskelses-sang

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

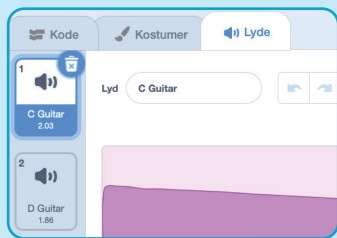


Vælg et instrument
som fx Guitar.



Lyde

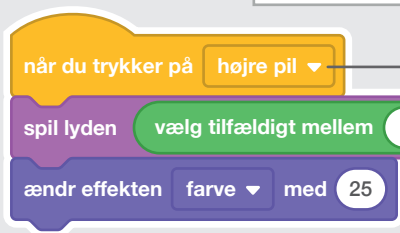
Klik på Lyde-fanen for at se alle
de lyde, instrumentet har.



BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.



Vælg højre pil.

Indsæt en
vælg tilfældigt-blok.

Skriv det antal lyde,
der er i dit instrument.

PRØV DET AF



Tryk på højre pil-tasten.

Beatbox-lyde

Spil en serie af beatbox-lyde.



Beatbox-lyde

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



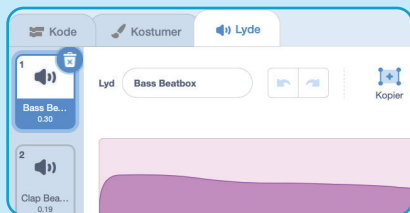
Vælg
Microfon-spriten.



Microphone

Lyde

Klik på Lyde-fanen for at se alle beatbox-lydene.



BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.

når du trykker på **b** — Vælg **b** (eller en anden taste).

gentag **4** gange

spil lyden **Bass Beatbox**

vent **0.25** sekunder

spil lyden **vælg tilfældigt mellem 1 og 9** — Indsæt en vælg tilfældigt-blok.

vent **0.25** sekunder — Skriv det antal lyde, der er i din sprite.

PRØV DET AF

B

Tryk på **B**-tasten for at starte.

Optag lyde

Lav dine egne lyde, som du kan spille.



Optag lyde

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Vælg en sprite.

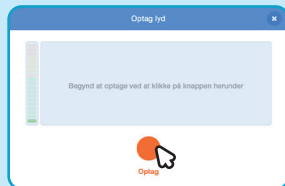


Klik på Lyde-fanen.

Vælg så **Optag** fra pop-op menuen.



Optag

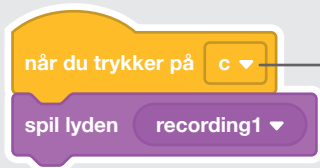


Klik på **Optag**-knappen for at optage en kort lyd.

BRUG DENNE KODE



Klik på Kode-fanen.



Vælg **c** (eller en anden taste).

PRØV DET AF



Tryk på C-tasten for at starte.

Spil en sang

Sæt baggrunds-musik ind, der gentages.



Spil en sang

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en sprite, som fx Speaker.



Speaker

Lyde

Klik på Lyde-fanen.



Vælg en lyd fra Gentagelser-kategorien, som fx Drum Jam.

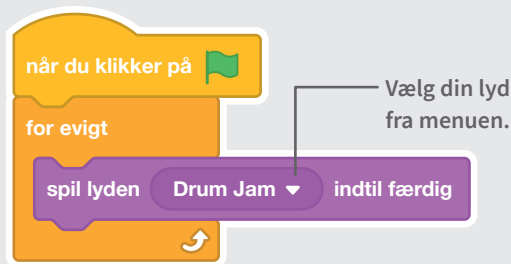


For kun at se musik, der kan gentages, så klik på **Gentagelser**-kategorien i toppen af lyd-biblioteket.

BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.



PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

