



Scratch – Utiliser les sons dans Scratch

Prénom :

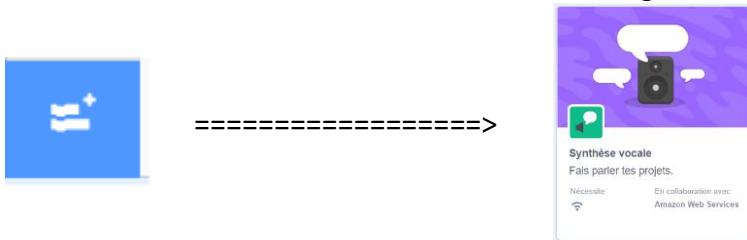
Dans cette séance, nous allons réaliser différentes manipulations :

- faire parler les personnages
- faire parler les personnages dans différentes langues
- modifier des sons
- enregistrer des sons

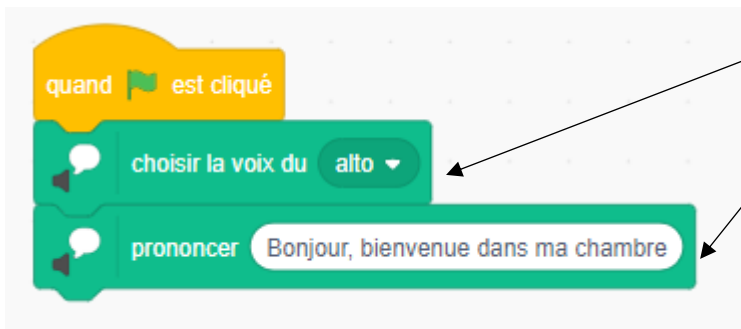
1 – Faire parler les personnages en Français ou dans d’autres langues

Pour cette présentation, nous allons utiliser l’arrière-plan Chambre (bedroom) et un Lutin personnage (devin par exemple)

Pour pouvoir faire parler le lutin avec la synthèse vocale, il faut activer ce module dans Scratch. On active différents modules en activant en bas à gauche.



Comment faire ?



On choisit le type de voix

On saisit le texte que va dire le personnage en synthèse vocale

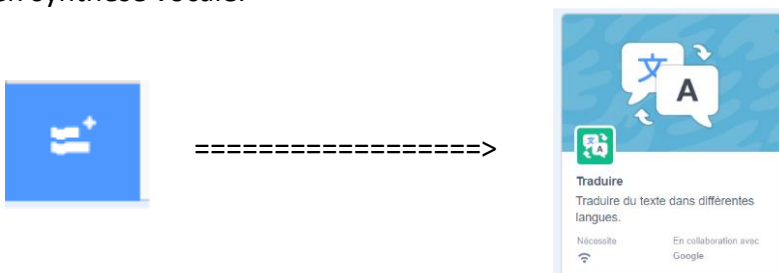
A toi de jouer

Reprends ton histoire (projet **interaction2**) et modifie-la. Les personnages devront dire les textes au lieu des bulles de texte.

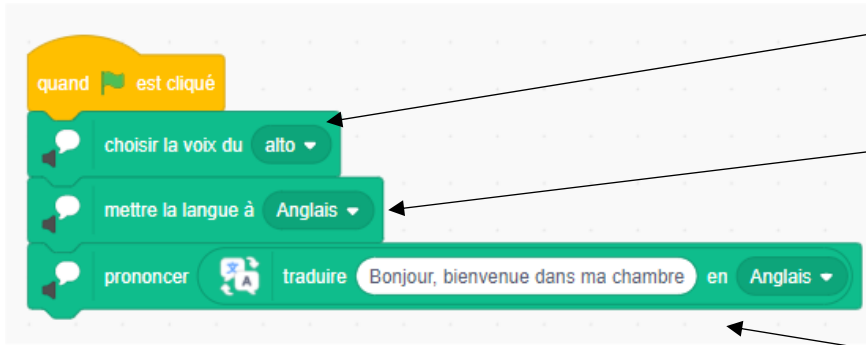
Nomme ton projet **Son1**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

Nous allons maintenant traduire notre texte dans une autre langue vivante et le lutin le prononcera en synthèse vocale.



Comment faire ?



On choisit le type de voix

On choisit la langue dans laquelle le lutin va parler (pour l'accent)

On saisit son texte en français et on choisit dans quelle langue on souhaite le faire prononcer.

A toi de jouer

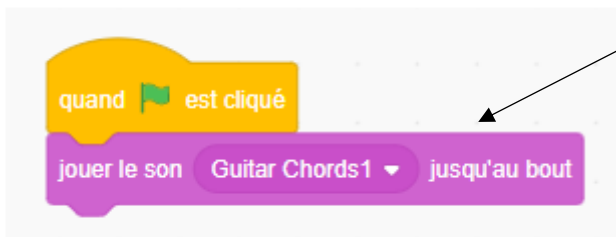
Prends ton projet **Son1** et traduis-le en Anglais.
Nomme ton projet **Son2**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

2 – Diffuser un son / une musique

Pour cette présentation, nous allons utiliser l'arrière-plan concert un lutin Guitare.
Nous allons faire jouer un petit morceau musique au lutin guitare. Dans Scratch, on peut jouer des morceaux de musique entiers et même des notes.

Comment faire ?



On choisit le son que va jouer la guitare, dans cet exemple « Guitar Chords1 ». On charge cette musique dans l'onglet « Sons »

On peut aussi télécharger une musique (au format MP3) et la faire diffuser au lutin.

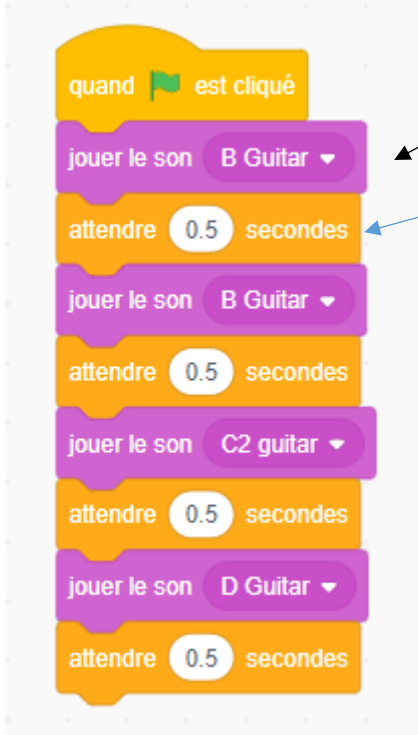


On se rend dans l'onglet « Sons » et on télécharge le fichier (ici exemple.mp3). On demande ensuite au lutin de jouer le fichier (c'est son nom qui apparaîtra dans la liste).

On peut également jouer des notes de musique une par une. Attention les notes de musique utilisées dans Scratch correspondent aux normes anglo-saxonnes.

Notation française	Notation anglo-saxonne
do	C
ré	D
mi	E
fa	F
sol	G
la	A
i	B

Si on veut jouer quelques notes, il faut donc « traduire » en notes anglo-saxonnes.



On choisit la note voulue (en utilisant le tableau de correspondance)

On définit le temps d'attente entre deux notes.

A toi de jouer

Dans l'arrière-plan « Concert », choisit un lutin qui chantera une chanson de ton choix (que tu auras au préalable sélectionnée en MP3).

Nomme ton projet **Son3**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

4 – Modifier et enregistrer des sons

Nous allons utiliser le même lutin et le même arrière-plan.

Dans le morceau de musique « Exemple », nous ne souhaitons pas diffuser tout le morceau mais simplement une partie.

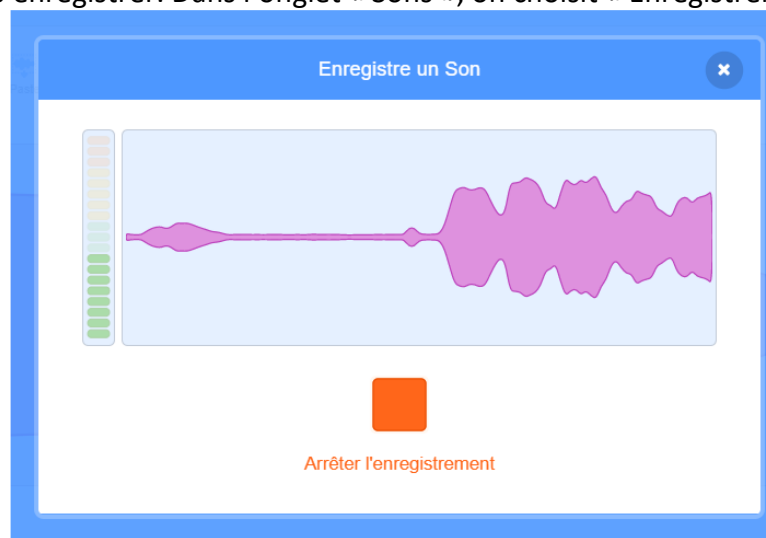
Pour modifier le morceau, on se rend dans l'onglet « Sons ».



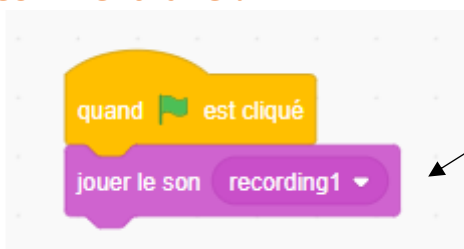
On va sélectionner une partie du morceau de musique et la supprimer. Il suffit de cliquer dessus pour la sélectionner et d'appuyer sur la touche «Suppr » du clavier.



On peut également s'enregistrer. Dans l'onglet « Sons », on choisit « Enregistrer »



Comment faire ?



On indique au sprite de diffuser le morceau enregistré (to record in anglais)

A toi de jouer

Sur l'arrière-plan « Concert », réalise un concert avec des lutins animaux. Chaque animal doit émettre un son différent. A toi de rendre le tout harmonieux pour les oreilles !

Les lutins peuvent également bouger et/ou changer de costume.

Nomme ton projet **Son4**

Réalisé le..... en autonomie avec aide