



# 钢琴音乐会

编出孩子美好前程



# 课程目标



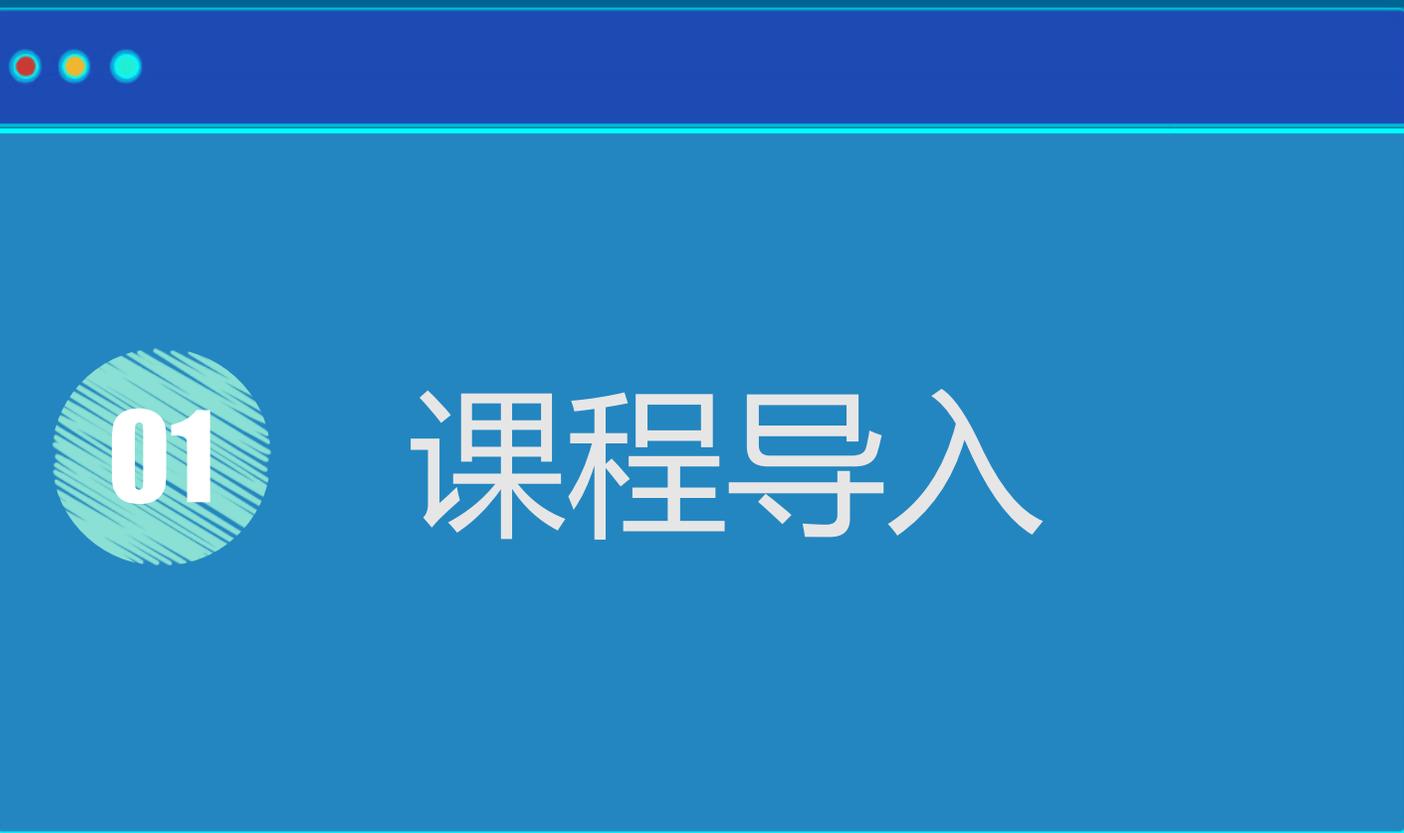
课程内容	用键盘按键演奏出一首钢琴曲。
课程时间	45分钟
教学目标	1, 给琴键设置按下和松开造型。 2, 设置钢琴声音和米乐熊的指挥效果。
教学难点	琴键只有在按键松开时才会恢复原始造型。
设备要求	音响、A4纸、笔

# 目录

---

## Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习



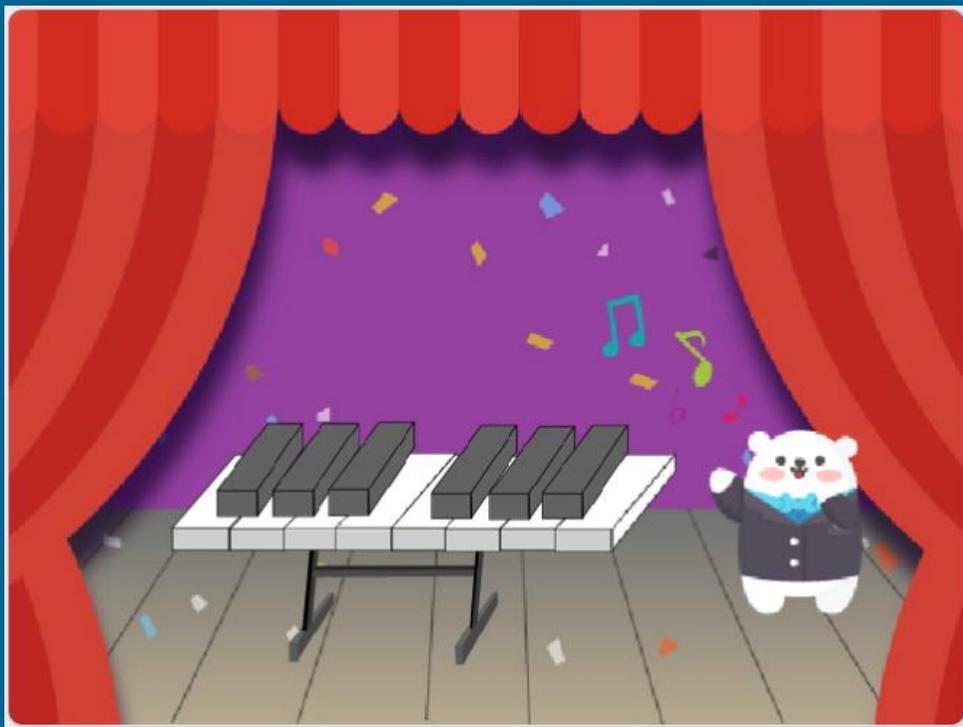
01

课程导入



- 课程导入

在米乐熊的指挥下，小朋友  
要利用电脑的键盘来弹奏出钢琴  
曲子，该如何实现呢？





02

# 程序解析

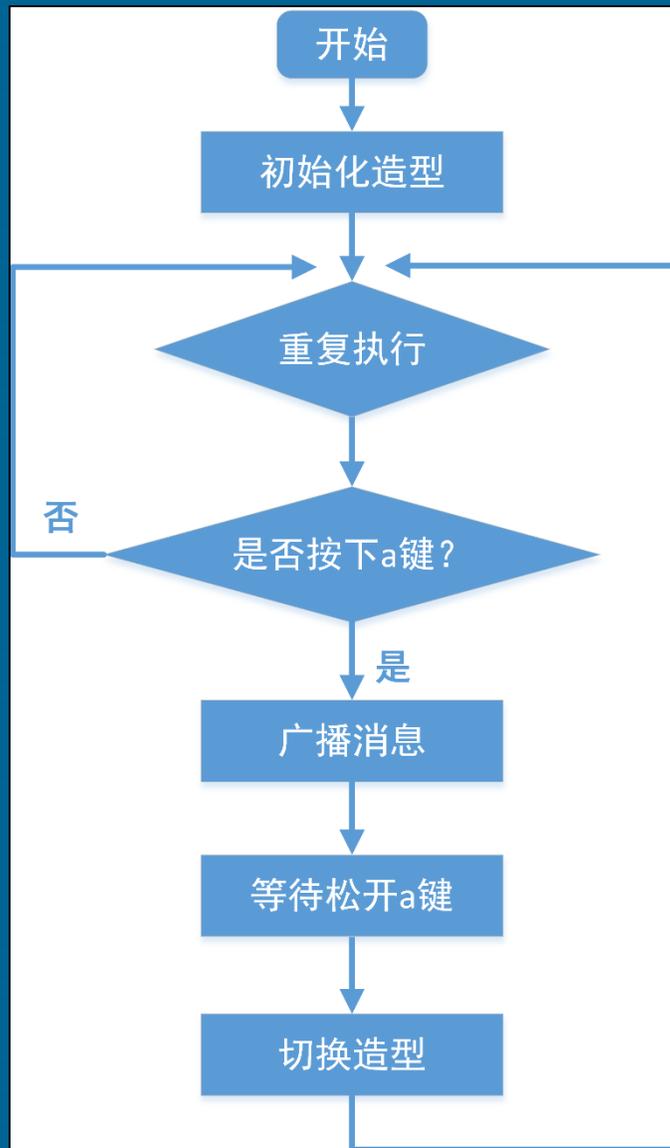


- 程序解析

1. 按下电脑按键后，琴键角色监听到并演奏出相应的钢琴声；
2. 按下电脑按键后，对应的琴键显示被按下，松开电脑按键后琴键显示弹起；
3. 米乐熊在每次按下琴键后更换动作。



- 流程图





03

# 课堂任务



- 课程重点

## 演奏音符指令

通过修改音符数值，节拍数值来弹奏出不同的音符。

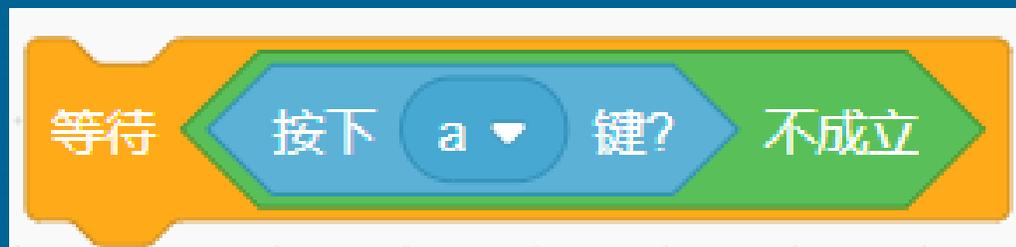


- 松开a键

a键角色：

用三个指令配合可以实现：

只有将a键松开时，才能执行后面的指令。



- 演奏音符

a键角色：

1. 如果按下a键，广播消息“琴键a”；
2. 当接受到消息“琴键a”时，演奏音符。



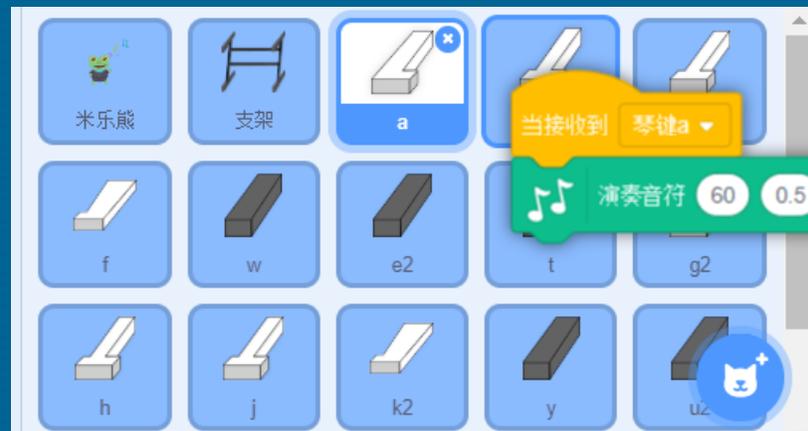
- a键角色完整脚本





- 完成其他键的脚本

把a键角色的脚本复制到s键及其他键，并修改演奏的数字。注意在复制时，会有两下晃动的效果。



- 米乐熊造型

米乐熊角色：

1. 判断是否按下任意键；
2. 若是，则切换为下一个造型。





04

# 升级任务

- 动手练习

当按下a键时，也可以直接在‘如果那么’指令内添加‘演奏音符’指令，同样可以达到弹奏声音的效果。

这里为什么要用广播指令呢？





05

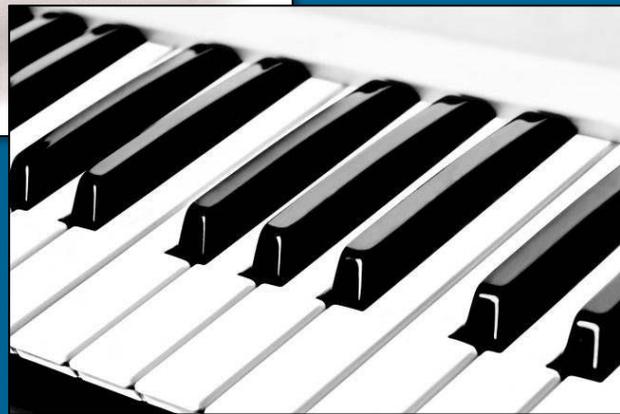
# 知识拓展



## 钢琴：

钢琴是西洋古典音乐中的一种弦乐器，有“乐器之王”的美称。由88个琴键（52个白键，36个黑键）和金属弦音板组成。意大利人巴托罗密欧·克里斯多佛利在1709年发明了钢琴。

钢琴音域范围从A0至C8，几乎囊括了乐音体系中的全部乐音，是除了管风琴以外音域最广的乐器。钢琴普遍用于独奏、重奏、伴奏等演出。





06

# 创意练习



- 创意练习

为所有黑键角色添加脚本，弹奏出正确的音符。



# 谢谢!