

4.B Igranje sa i manipulisanje zvucima

○ *Od Hearsay (Diarmuid McIntyre)*

Ova aktivnost se zasniva na aktivnosti SoundPlant 4.A i uvodi tehnike koje pomažu manipulišu zvukovima u svojoj mapi zvuka pre generisanja zvukova u 4.C (što može biti manipulisano kao deo njihove kompozicione aktivnosti u 5.C)

Trajanje 30-45 minuta

Učesnici 20 ali minimum 1 lapotpo po paru (najviše po troje)

- Ciljevi**
- Navesti učesnike da shvate potencijal da se zvuci kombinuju i njima manipulise umetnički efekat.
 - Osnajžite učesnike dajući im praktične mogućnosti alati za igranje, kombinovanje i manipulaciju zvuci
 - Omogućiti učesnicima da popune i pripreme zvučna mapa ispred kompozicije I učinak u aktivnosti „Sastav I Performanse”

- Materijali**
- Stolovi i stolice
 - Laptop i projektor i zvučnik za nastavnika za demonstraciju
 - Laptop za učesnike - najmanje jedan laptop po grupi od dvoje (najviše tri).
 - Slušalice za laptop računare učesnika.
 - Unapred, preuzmite na računar nastavnika.
 - SoundPlant verzija 47
 - preuzmite Soundplant + veze
 - Napomena: iako postoje novije verzije. verzija 47 radi na starijim računarima i ima a jednostavniji interfejs.
 - [Ukupno vreme preuzimanja i instalacije je 1 minut]
 - Ako je moguće, preuzmite soundplant 47 i folder sa bibliotekom zvukova („SNAP DemoSoundMap“ i povezane zvukove) na učesnika računari - inače to radite kao grupa na početak aktivnosti.

Instrukcije

1 – Otvorite zvučnu mapu

Otvorite SoundPlant 47 na Tutors laptopu (povezano govorniku) tako da svi učesnici mogu da vide prazno mesto zvučna mapa projektovana.

Otvorite Soundmap „SNAP DemoSoundMap“. Različiti tasteri menjaju boju jedan po jedan Zvučni fajlovi se učitavaju i povezuju sa svakim tasterom.

2 Osvežite razumevanje učesnika

Ponovo demonstriramo SNAP Demo SoundMap (vidi aktivnost koja generiše vašu zvučnu mapu za detalje.)

3 – Pokažite manipulaciju zvukom

Ako su vaši učesnici veoma zadovoljni sa tehnologiju koju možete koristiti sledeće da biste proširili vrste stvari koje mogu da urade zvukovima koje imaju staviti na njihovu zvučnu mapu. Ove tehnike nisu samo konačne sastav bogatiji, sa njima je zabavno igrati!!!

Dakle, ako želite malo smeha, probajte ovo!

Manipulirajte Pitch

Izaberite taster

Pomerite klizač ulevo - zvuk je zaista tih nagnut (duboko)

Pomerite klizač udesno - zvuk postaje visok nagnut (škripa)

Ovo je jako zabavno - možete biti razigrani.

Takođe pokažite kako je zvuk zaista nizak

(i) igra veoma sporo

(ii) može pružiti zanimljive zvukove dronova koji su neprepoznatljiv od originala

Jedna zvučna datoteka može se kopirati na različite tastere da igra različite njene delove

Jedna zvučna datoteka se takođe može kopirati na različite tasteri za sviranje na različitim visinama

Takođe možete dinamički podesiti visinu tona dok igra se – što daje mnogo kreativnog mogućnosti. - za ovo proverite [u realnom vremenu] na desno je izabrano.

Neka učesnici igraju sa tonom na zvučnom fajlu Navedite ih da eksperimentišu sa promenom tona različite vrste zvučnih datoteka, npr. govor, muzika,

zvuk, itd. tako što ćete prvo kopirati na prazan ključ (dakle original je sačuvan).

Uklonite frekvencije iz zvuka Niskopropusni filter uklanja frekvencije iz zvučnu datoteku - tako na primer možete napraviti nekoga

zvuče kao da su na telefonu ili prigušeni Promenite reverberaciju/eho

Reverb send - dodaje reverberaciju zvuku - što više pomerate klizač udesno veća prostorija zvuči.

Krajnje desno odzvanja.

Ovo je takođe korisno za stvaranje glasa kao unutrašnji monolog.

Navedite učesnike da probaju. Dajte učesnicima 10 minuta da eksperimentišu pre zatvaranja radionice. Za to vreme vi može biti siguran da su svi shvatili kreativne mogućnosti i kako koristiti Soundplant.

Saveti za trenere

- Različiti učesnici se mogu osećati manje ili više udoban sa tehnologijom.
- Gde neko veoma brzo shvata pristup – slobodno ih pustite da eksperimentišu njihova zvučna mapa dodajući više zvukova, prilagođavanje pitch, igrajte se dugmadima itd. dok možete uzeti vreme je da se ponovo pogledaju osnovni koraci A-E u aktivnosti „generisanje vaše zvučne mape“
- Zapamtite da u bilo kom trenutku možete resetovati ključ na pokažite ponovo tehniku - ovo je bolje od popunjavanje puno ključeva.
- Postoji opcija <sačuvaj kao> tako da učesnici mogu sačuvati svoj rad pod novim imenom bez menjajući originalnu demo mapu

Zaključak

Na kraju radionice zamolite učesnike da demonstriraju svoju zvučnu mapu - oni to mogu da urade jedni drugima, što može pomoći da podelimo otkrivena otkrića.

