

Oppgavetekster for MUS2280 – Digital Audio og MIDI

Oppgave 1 - opptak av lyd med mikrofon:

Lag en basis til en låt med følgende type lyder:

En trommeloop
En perkussiv lyd
En instrumentlyd og/eller vokallyd.

Trommelooopen kan hentes fra biblioteket mens de to andre lydene skal du gjøre opptak av.

Prøv gjerne forskjellige mikrofoner. Skriv ned notater underveis og presenter resultatet for klassen neste uke med en kort redegjørelse for prosessen.

Oppgave 2 - MIDI-innspilling:

Lag to MIDI-innspillinger, enten med ekstern MIDI-synth eller med de interne instrumentene. Har du tilgang til et Rewire-program som Reason så skal også dette benyttes. Er du i gang med en produksjon så velger du instrumenter som passer, hvis ikke så begynner du med følgende:

1. Trommelyder.
2. En pad-lyd (legato).
3. Arpeggio-lyder.

Leg en ekko-effekt, crescendo, pitch bend, en panoreringseffekt og en varighetsendring (som også får betydning for lyden – f.eks. gradvis kortere).

Gjør sporene om til audio-spor men behold de opprinnelige MIDI-sporene.

Oppgave 3 - Synthesizerlyd:

Lag enten to lyder (f.eks. en string-lyd og en perk-lyd) fra scratch eller gjør radikale endringer med noen ferdigprogrammerte lyder og gjør en innspilling med disse. Redegjør for hvordan lydene er bygget opp eller hvilke parametre som er endret og hvordan.

Gjør til slutt sporene om til audio-spor men behold de opprinnelige MIDI-sporene.

Oppgave 4 - Samplingsinstrument:

Lag et samplerinstrument bestående av minst fire forskjellige lyder. Sett opp sampleren slik at ulike velocityverdier trigger forskjellige lyder. Bruk dette i en produksjon og gjør sporene til slutt om til audio-spor.

Oppgave 5 - Bruk av bevegelige filtre og vocoder:

Finn en audio-loop i Logic (eller lag en selv) og sett opp en av filter-effektene til å lage bevegelse i frekvensspekteret.

Hent inn en enkel trommelloop og en vokalloop. Få trommelooopen til å forme en synthlyd og lag syntetisk stemme ved bruk av enten Vocoder-effekten eller Vocoder-instrumentet.

Oppgave 6 - Bruk av ekko/delay og chorus:

Lag en loop på ca 30 sekunder som inneholder minst tre perkussive elementer. Prøv deretter å tilpasse minst to delay-effekter (helst med forskjellig underdeling) til loopen, slik at den får en annen karakter enn utgangspunktet. Legg også til en melodistemme som du svakt fargelegger med en delay eller chorus-effekt.

Oppgave 7 - Bruk av klang, flanger og phaser:

Lag en kort sekvens med tre instrumenter (tynt arrangert). Prøv å klanglegge 2 av instrumentene slik at den ene høres ut som om den ligger langt bak i lydbildet, mens den andre er så nærme som mulig. Prøv generelt å skape dybde i lydbildet. Det tredje instrumentet skal du effektlegge med en phaser eller en flanger.

Oppgave 8 – Bruk av kompressor, limiter, gate og expander:

Lag en kort sekvens med et instrument med lange toner og en trommelloop (eller sett den sammen med delay-loopen fra oppgave 6). Bruk deretter først en kompressor og så en gate på dette instrumentet som styres på ulike måter via sidechain av trommelooopen eller av de ulike lydene fra delay-loopen slik at forskjellige rytmiske mønstre dannes på instrumentet.