

PLAY

Musiikin tekeminen GarageBand-sovelluksella
Äänittäminen, editointi, pedagoginen soveltaminen

9.11.2015

Sampo Hankama / Jarmo Kivelä

jamk.fi

ao
Jyväskylän
ammattiopisto

 Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020


Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

GarageBandin mahdollisuuksia

- Virtuaalisoitinten soittaminen
- Oman soiton äänitys (virtuaalisoitimet / audio)
- Äänitetyn materiaalin editointi, miksaus ja jakaminen
- Esimerkkejä soveltamisesta musiikkikasvatukseen:
 - säveltämis- ja sovittamistehtävät
 - soittimien sointiväreihin ja soittotapoihin tutustuminen
 - miksaaminen (aktiivinen ja erotteleva kuuntelutaito)
 - musiikin hahmottaminen (GB-instrumentteihin on valittavissa erilaisia asteikkoja, sävellajit, sointuasteet, tahtilajit, muotorakenne, äänitetyn musiikin ”näkö” eri soittimissa jne.)
 - transkriptotehtävät GB-instrumenttien kanssa

Oman kappaleen tai ”musapätkän” tekeminen: esimerkkejä GarageBandilla työskentelystä

1. Musiikin äänittäminen eri soittimilla useille eri raidoille

- Luodaan uusi kappale (→ Omat Kappaleet → ”plus”-merkki)
- Valitaan ensimmäiseksi äänitettävä soitin (tässä Smart Drums)
- Raahataan rumpuja kehikkoon ja kuunnellaan vaihtoehtoja. Äänitysnappulasta komppi tallentuu ensimmäiselle *raidalle*. Voit myös muuttaa komppia reaaliajassa siirtämällä rumpuja eri paikkoihin 8 tahdin *loopin* eli *silmukan* aikana. Voit *perua* äänityksen ylävalikossa näkyvästä käyrästä nuolesta.
- Valitaan ylävalikosta *raitanäkymä*, kuunnellaan äsken äänitettyä komppia (toistovaihtoehdot: toistopainike, cursorin siirtäminen, kaksoisnapautus yläpalkista)

...jatkuu seuraavalla sivulla

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

- Uusi *raita* (raita 2) luodaan vasemmalla alhaalla näkyvästä plus-merkistä, sitten valitaan soitin (tässä Drums). Kokeillaan virtuaalirumpujen soittoa eri rumpuseiteillä
- Täydennetään äsken äänitettyä ”automaattikomppia” itse soitetuilla rummuilla
- Luodaan raita 3 (Smart Bass), tutustutaan *Chords/Notes*-vaihtoehtoihin ja soitetaan esim. I-V-VI-IV-sointukulku, huom. myös Autoplay-toimintoon sisältyvät variaatiomahdollisuudet
- Avataan OHJEET (kysymysmerkki), näytöllä kelluvat vihjeet voi jättää halutessaan näkyviin
- Luodaan raita 4 (Smart Keyboard), tutustutaan vaihtoehtoihin, äänitetään
- Luodaan raita 5 (Smart Guitar), vaihtoehtoja, äänitetään
- Luodaan raita 6 (Keyboard), vaihtoehtoja, äänitetään MELODIALINJA
- Luodaan raita 7 (Smart Strings), vaihtoehtoja, äänitetään
- Luodaan raita 8 (Audio Recorder/Sampler), vaihtoehdot ja äänitys, HUOM. kuulokkeet tarpeen Audio Recorderia käytettäessä

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

2. Äänitettyjen raitojen editointi

- Äänitetyn materiaalin eri kohteiden valitseminen: valitaan yksittäisiä säveliä / useita säveliä / alue / raita
- kopioi/leikkaa/sijoita (esim. stemman ”tuplaus”), sävelten muokkaaminen, alueen *silmukointi* (”loop”), *kvantisointi*, transponointi

3. Miksaus

- Raitakohtainen äänenvoimakkuus sekä kaikutehosteet (”kaiku” = delay, ”jälkikaiku” = reverb)
- Master-kaiku (koko ensemble ”samassa huoneessa”), häivytytys

4. Valmiin kappaleen nimeäminen ja jakaminen

- Mennään Omat kappaleet –sivulle. Nimen kohdalta napauttamalla pääsee muuttamaan kappaleen nimen, kuvan kohdalta aukeaa kappale. Kuvaa pitkään painettaessa päästään sivulle, jossa kokonaisia kappaleita voi valita, monistaa, poistaa ja jakaa.
- Vasemmasta yläkulmasta valitaan Jako –kuvake. Mikäli on internet-yhteys, jaetaan kappale itselle s-postiin.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma