Análisis por modificación con MIDI

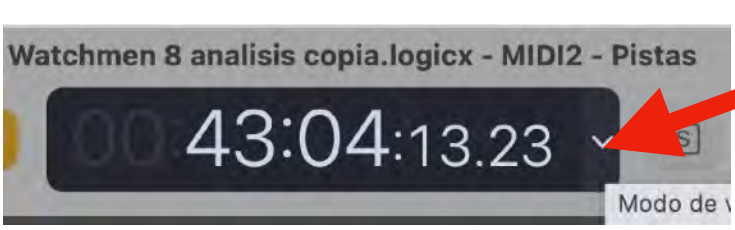
Blas Payri, MPD

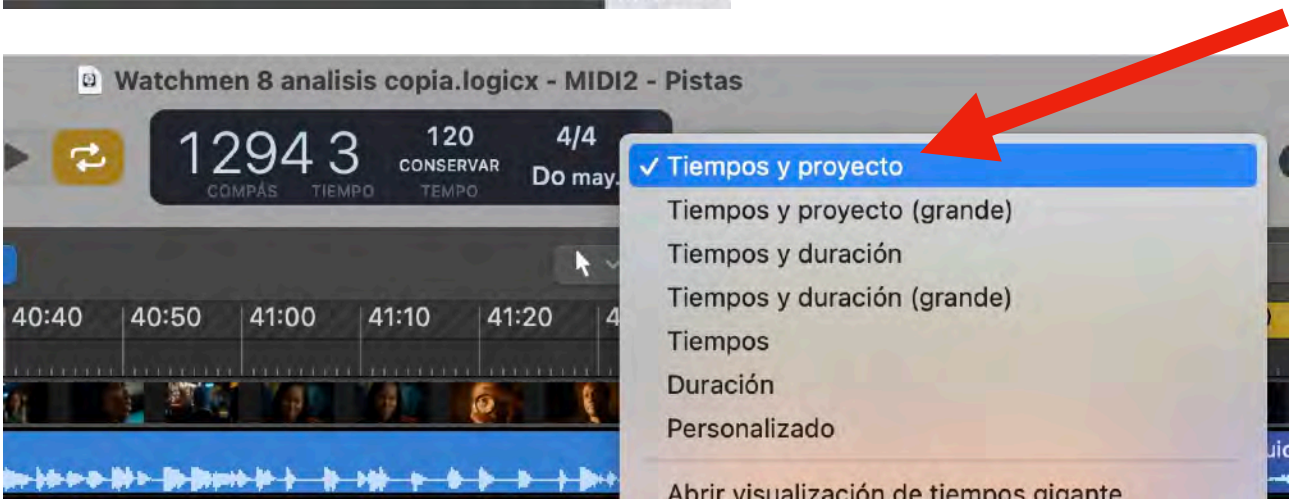
En esta práctica vamos a introducir las herramientas MIDI

https://logic.blogs.upv.es/parte-5-grabar-midi-y-controles-smart-control/

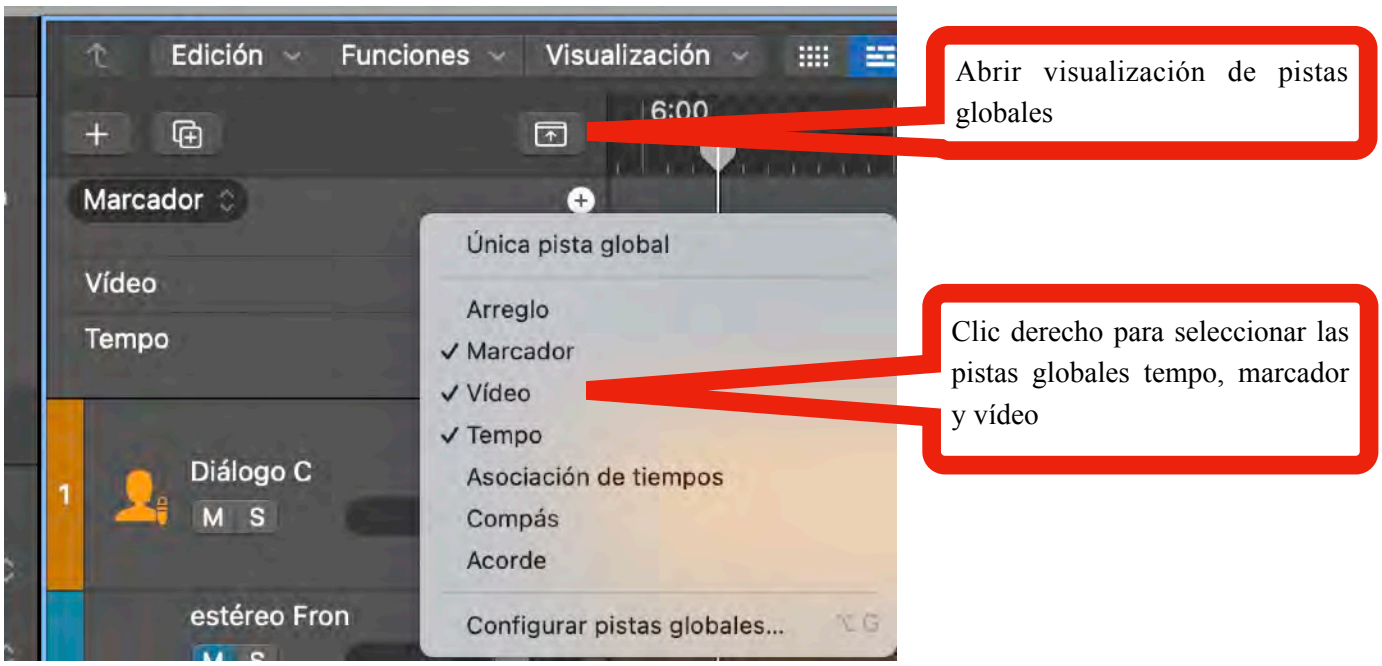
https://logic.blogs.upv.es/parte-6-editar-y-escribir-midi/

- Crear nueva alternativa. Archivo > Alternativas de Proyecto > Nueva Alternativa
- En el modo de visualización, cambiar a una opción que tenga la información de "proyecto"

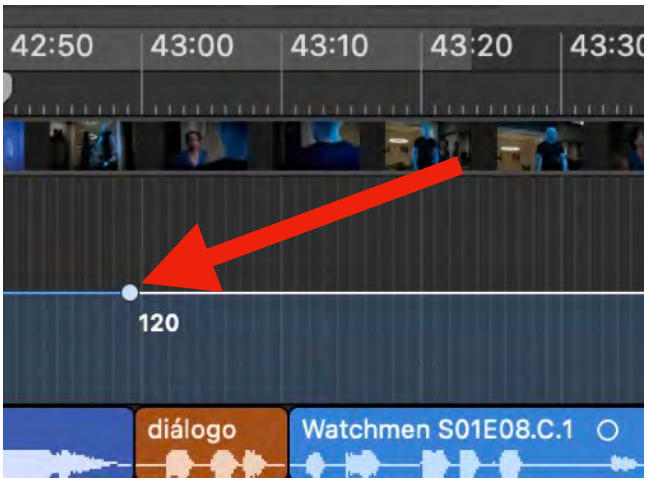




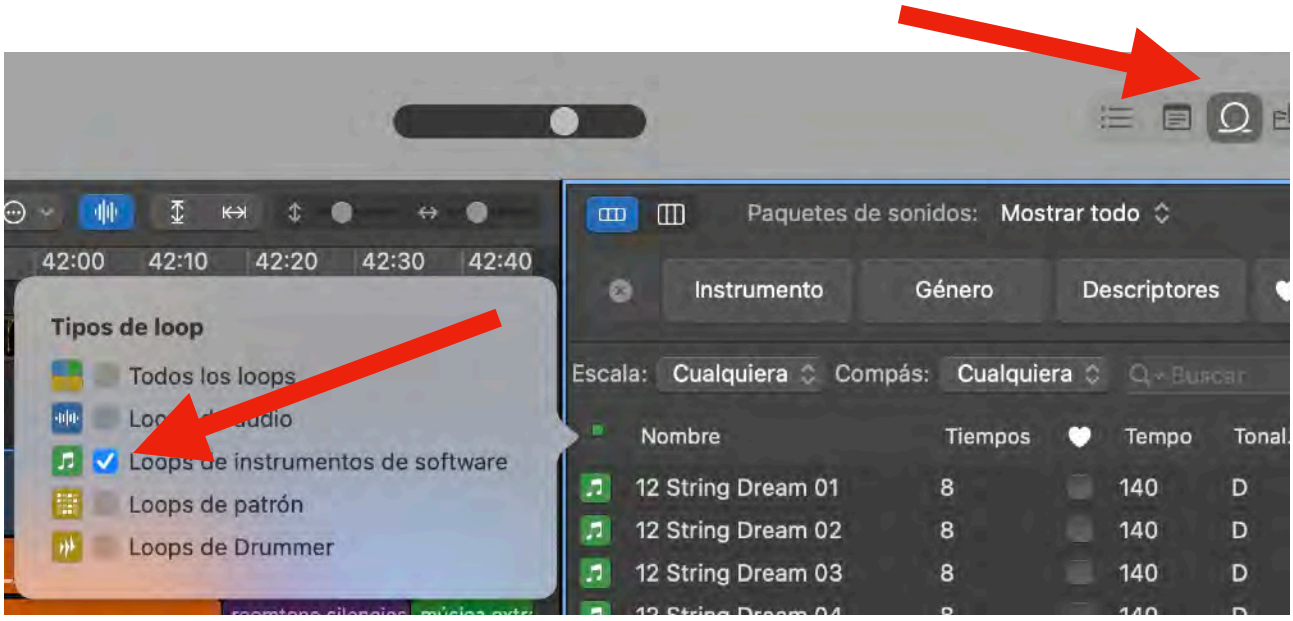
- En las pistas globales activar la visualización de "Tempo". Mutear todas las pistas que tengan música o efectos sonoros no deseados.

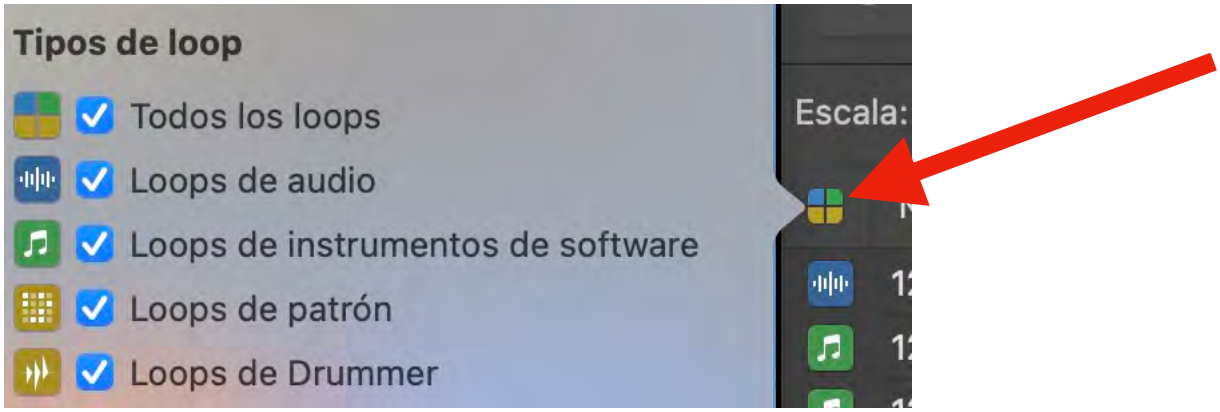


- Clicar en la línea de tempo para marcar un punto justo al inicio de la secuencia en la que vamos a trabajar. Esto es importante para que cuando cambiemos el tempo, no modifiquemos el tempo antes de nuestra secuencia y desplace todas las regiones MIDI y las sincronizadas con el tempo. Seleccionar un fragmento de unos 20s.

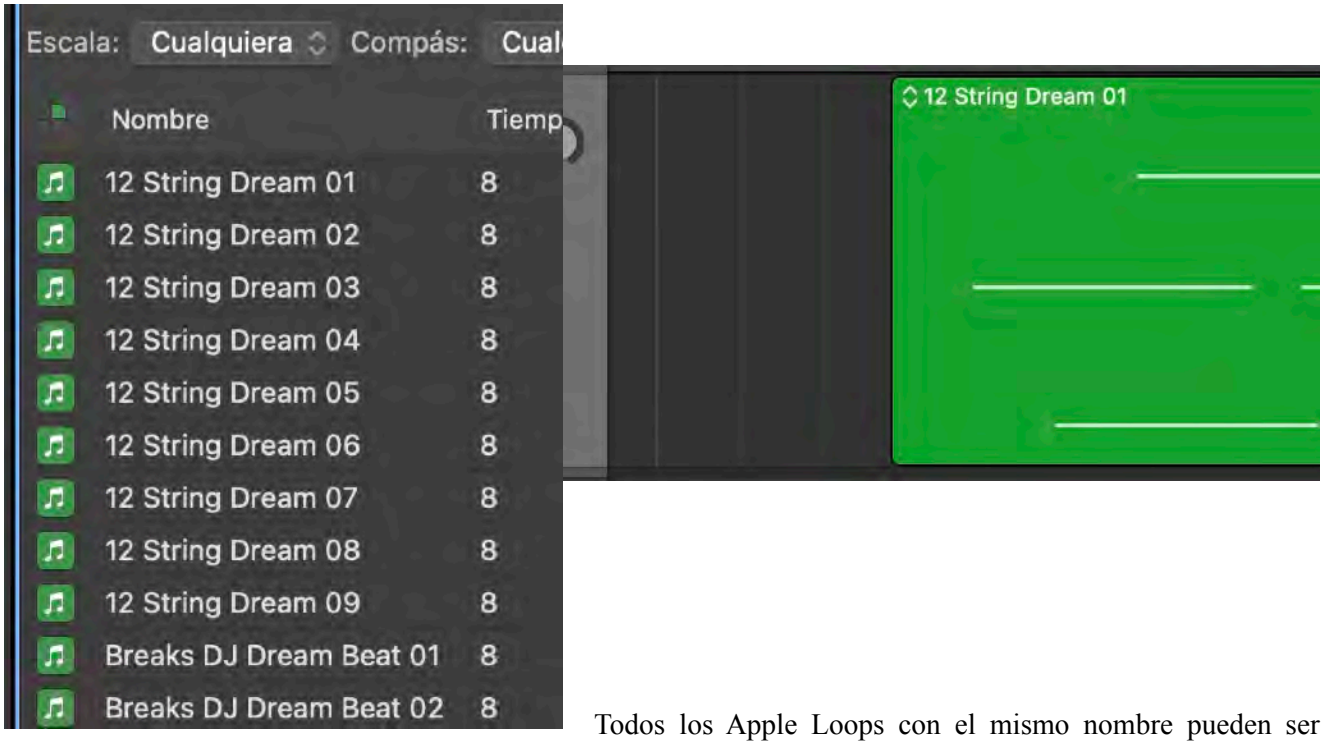


- Para introducir Apple Loops de MIDI, clicar en el logo deApple Loops, y luego clic en el botón de tipos de loop, y luego seleccionar Loops de instrumentos de software (verde=MIDI)





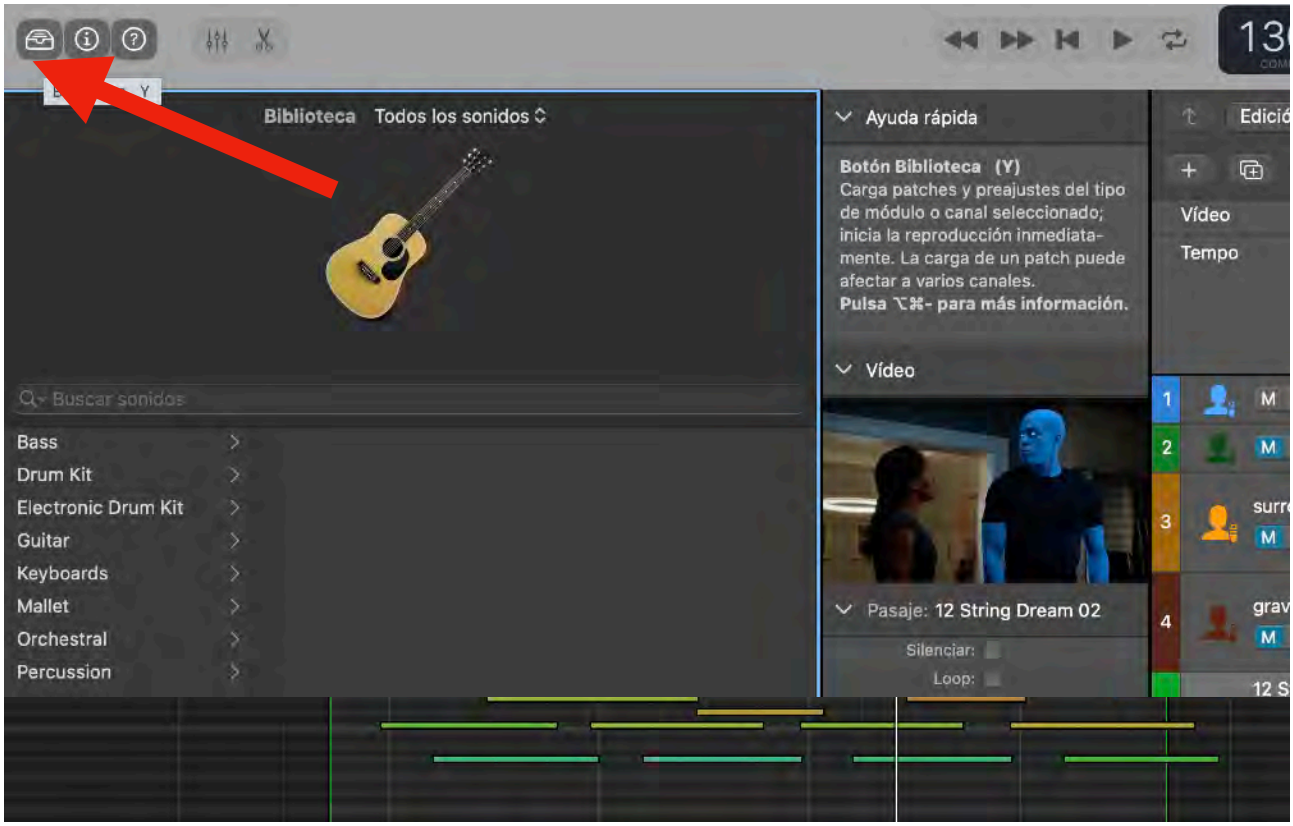
- Escuchar los diferentes apple loops y arrastrar uno a una nueva pista: se genera automáticamente una nueva pista con un instrumento de software asociado (por ejemplo 12 string acoustic guitar).



Todos los Apple Loops con el mismo nombre pueden ser combinados en cualquier orden (pertenecen a fragmentos de la misma composición).

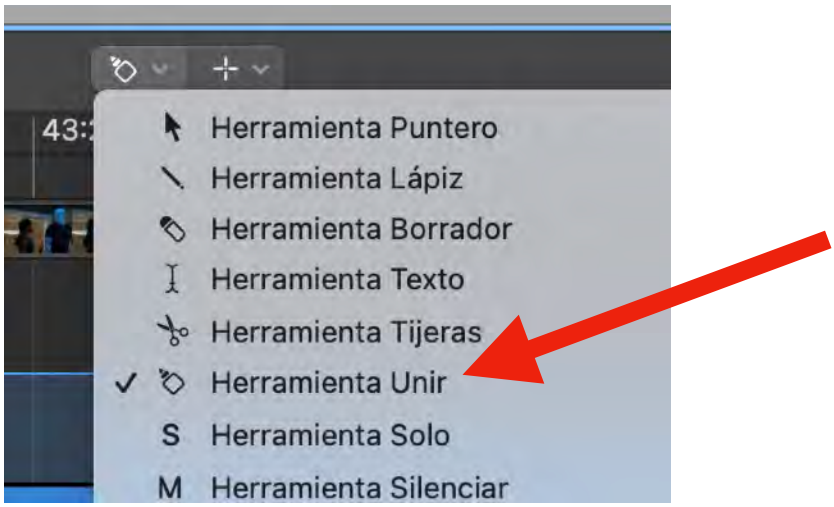
-Si hacemos doble-clic (o letra ‘e’) en una región MIDI se abre el editor de MIDI Piano Roll, donde vemos el detalle de los eventos MIDI. Cada nota MIDI tiene una altura (grave agudo) un inicio (note on) y un fin (note off) además de una “velocidad” de ataque (que corresponde a la fuerza o intensidad con la que va a sonar el instrumento de software) que se marca con un color Rojo >velocidad alta (forte) Azul > velocidad baja (piano)

- Si abrimos la pestaña de automatización, vemos la información de velocidad representada como barras altas o bajas.



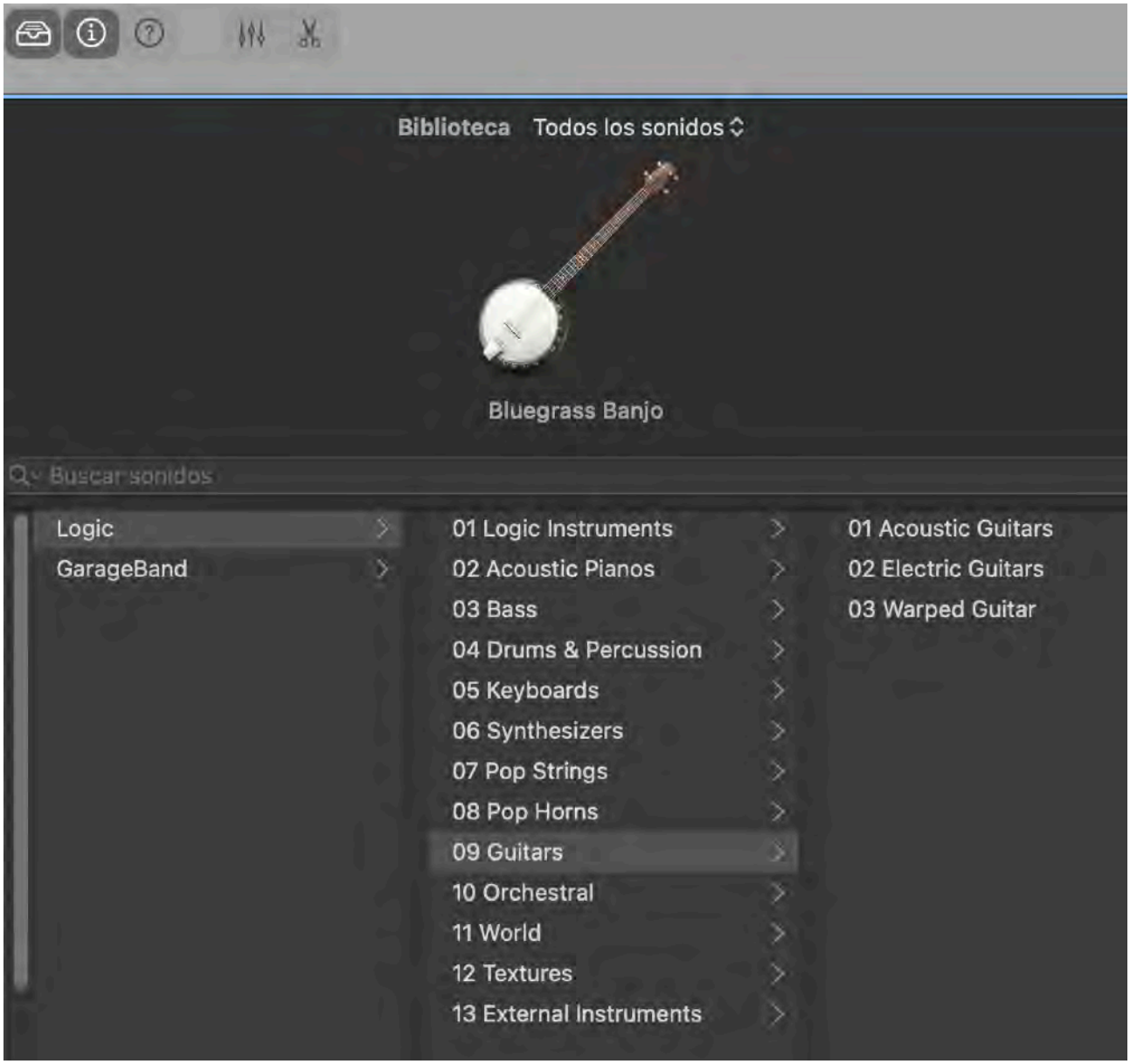
- Si seleccionamos todas las notas de una región (comando A), podemos modificar proporcionalmente la velocidad de ataque de las notas arrastrando hacia arriba o hacia abajo alguna de las barras de velocidad. Al modificar la velocidad de ataque obtenemos la sensación de un instrumento que toca con más o menos fuerza, en vez de un volumen que se ha subido o bajado en postproducción.

- Para modificar la velocidad de ataque de varias regiones, unirlas primero con la herramienta unir



-Para cambiar de instrumento, activar la pestaña “biblioteca” donde se encuentran todos los instrumentos de software preestablecidos de Logic, con sus configuraciones de pista (reverberación, compresión y otros efectos).

- Se puede modificar el instrumento navegando en las carpetas de la biblioteca que agrupa los instrumentos por tipos.

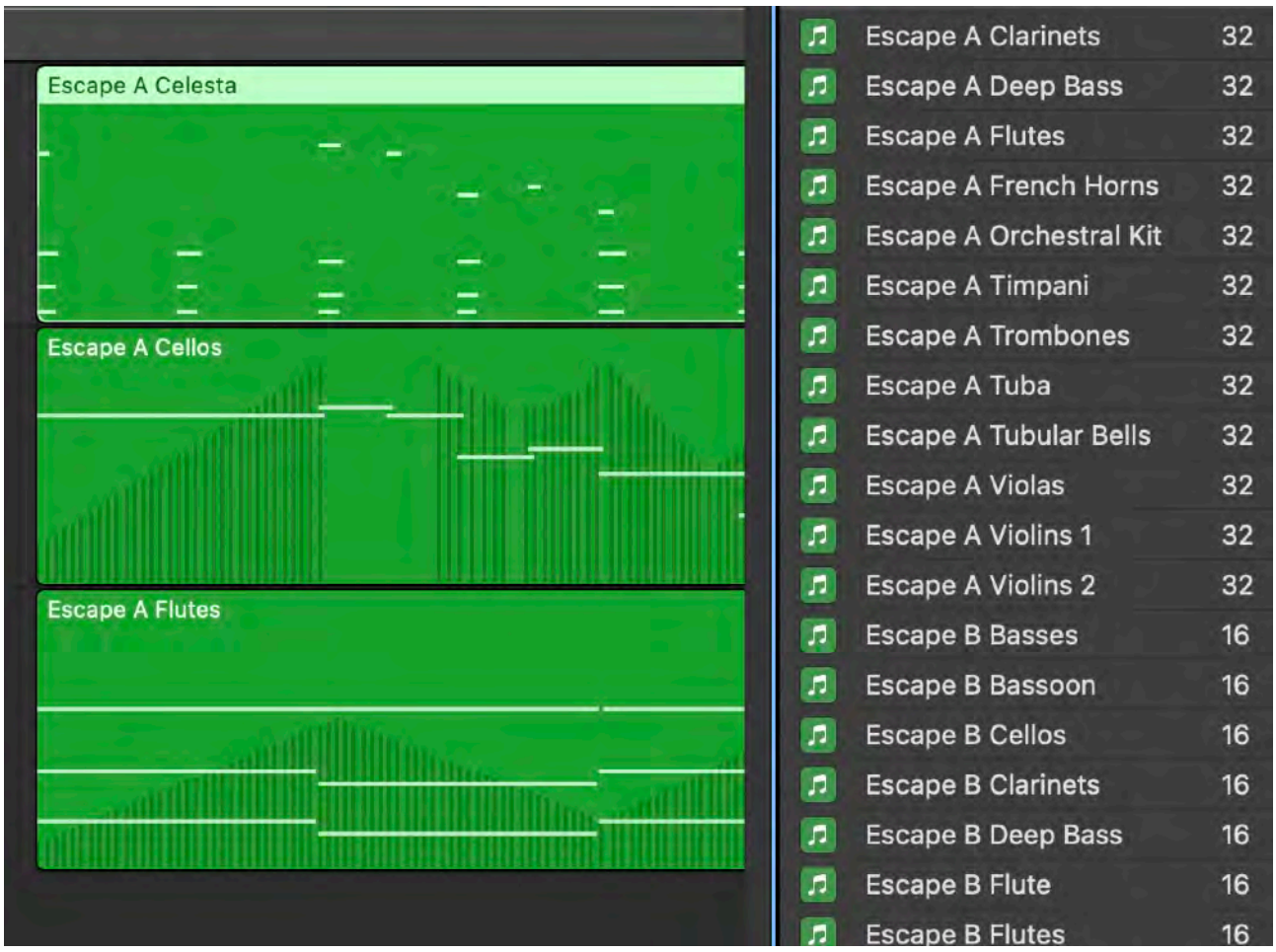


- Se puede buscar un instrumento por su nombre en la biblioteca

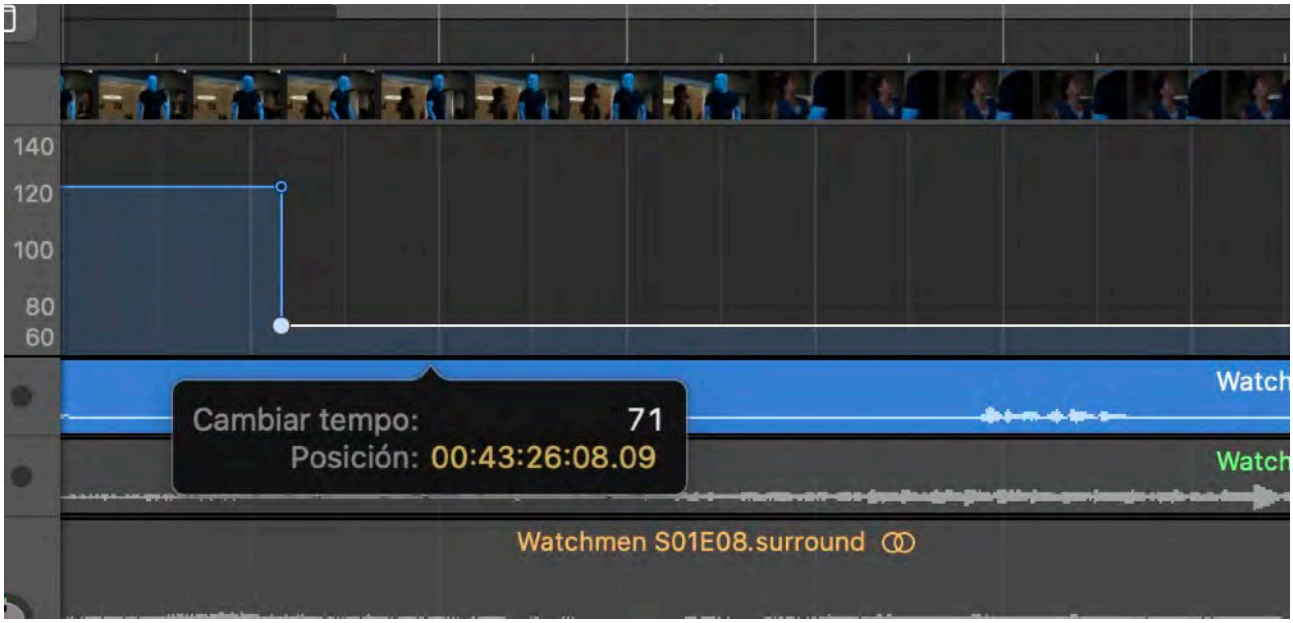
Cuando seleccionamos las opciones de la biblioteca, no solamente cambia el instrumento (generador de sonido como Sampler) sino los efectos. Podemos añadir o quitar o modificar efectos como la reverberación (cuando una música está de fondo y no es un concierto, conviene poner más reverberación para atenuar los ataques y la presencia).

- Podemos agrupar verticalmente Apple Loops con el mismo nombre y diferentes instrumentos (Como Escape A, Escape B, Float C …) que corresponden a elementos compuestos para ser combinados orquestalmente. Si se seleccionan grupos de varias pistas, habrá que modificar los instrumentos de las diferentes pistas.

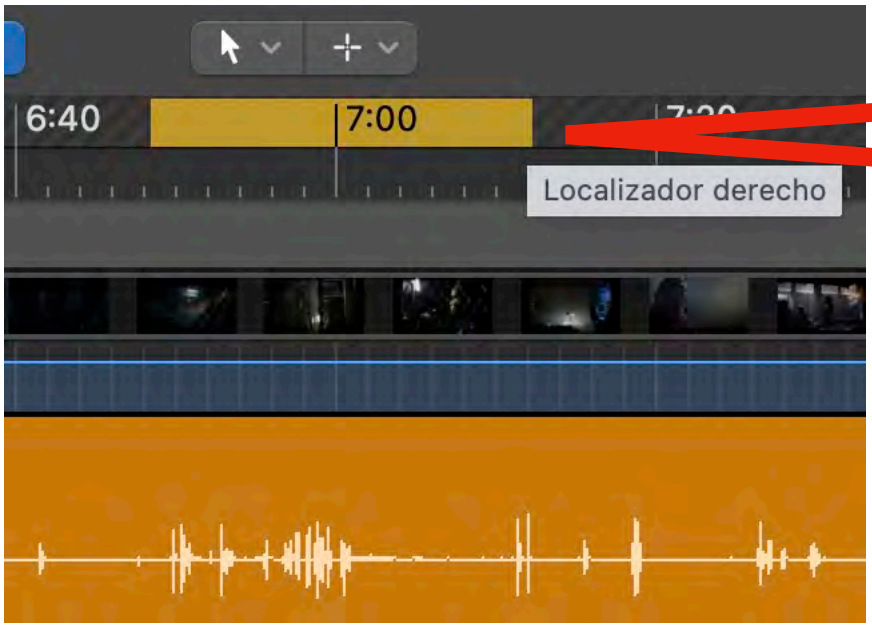
-También se pueden importar secuencias MIDI de música preexistente (buscar en internet el título de la música con MIDI).



- Para modificar el tempo, basta con arrastrar la curva de tempo después de haber hecho un punto clicando.



Tenéis en Recursos de Poliformat una carpeta MIDI con ficheros MIDI y un pequeño tutorial.



Definir el ciclo arrastrando el puntero, para definir la zona por exportar

Por entregar:

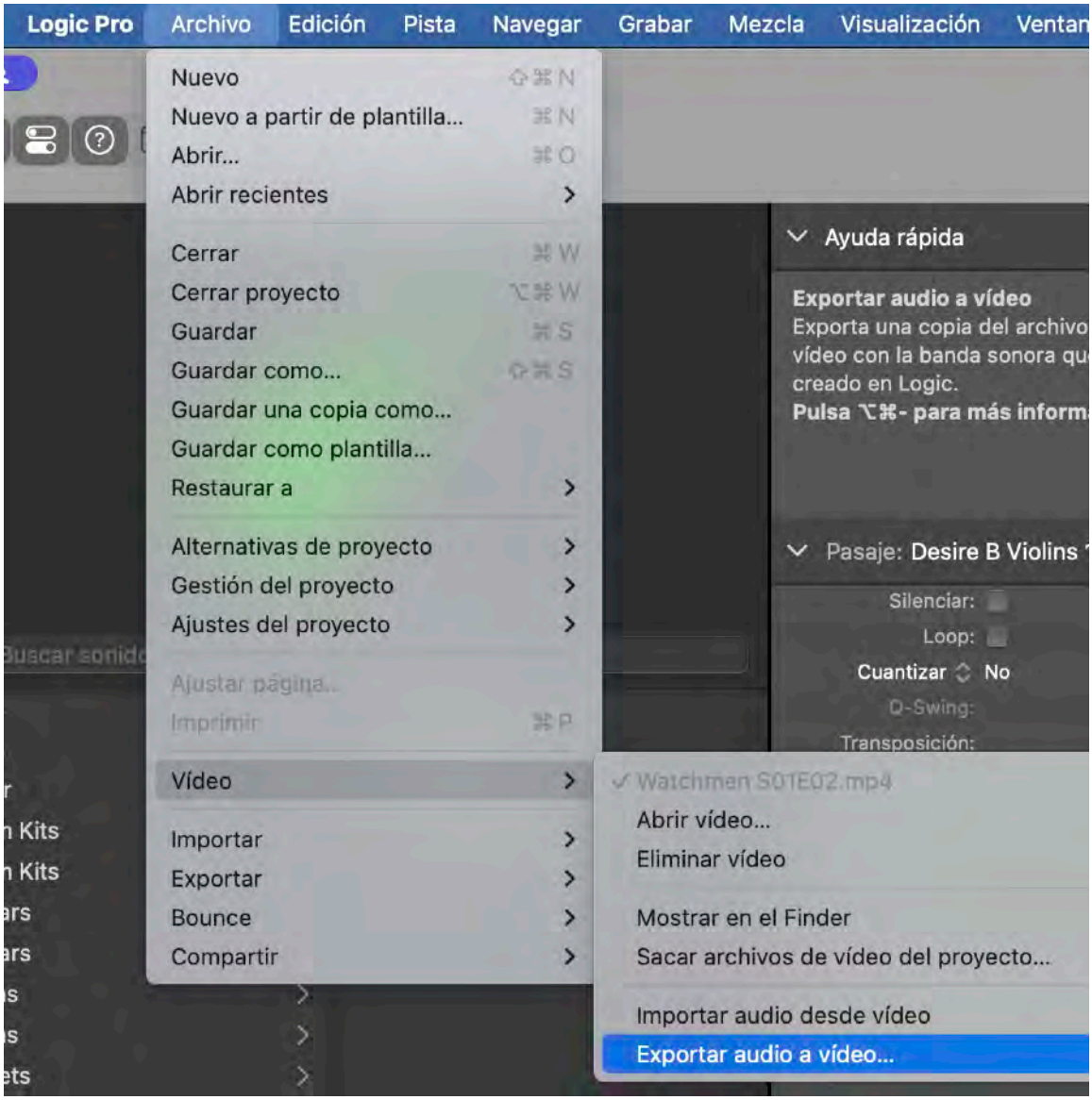
Se utilizará un fragmento de Watchmen, y se exportarán unos 20 segundos de vídeo con cada variante de la música (se trata de no hacer particularmente algo largo sino ver las propiedades musicales y como cambian la percepción de la escena)

Escoger un fragmento sin música o mutear la música y utilizar solamente la pista de diálogos y efectos.

Escoger el punto de entrada de la música y lo que afecta en la escena.

- Se puede partir de unos Apple Loops MIDI o importar un fichero MIDI de alguna música preexistente
- Seleccionar un Tempo y un instrumento (versión 1)
- A partir de la versión 1, modificar el Tempo (versión 2)
- A partir de la versión 1, modificar el instrumento (versión 3)
- A partir de la versión 1, modificar la velocidad de ataque (intensidad de las notas) (versión 4 opcional)

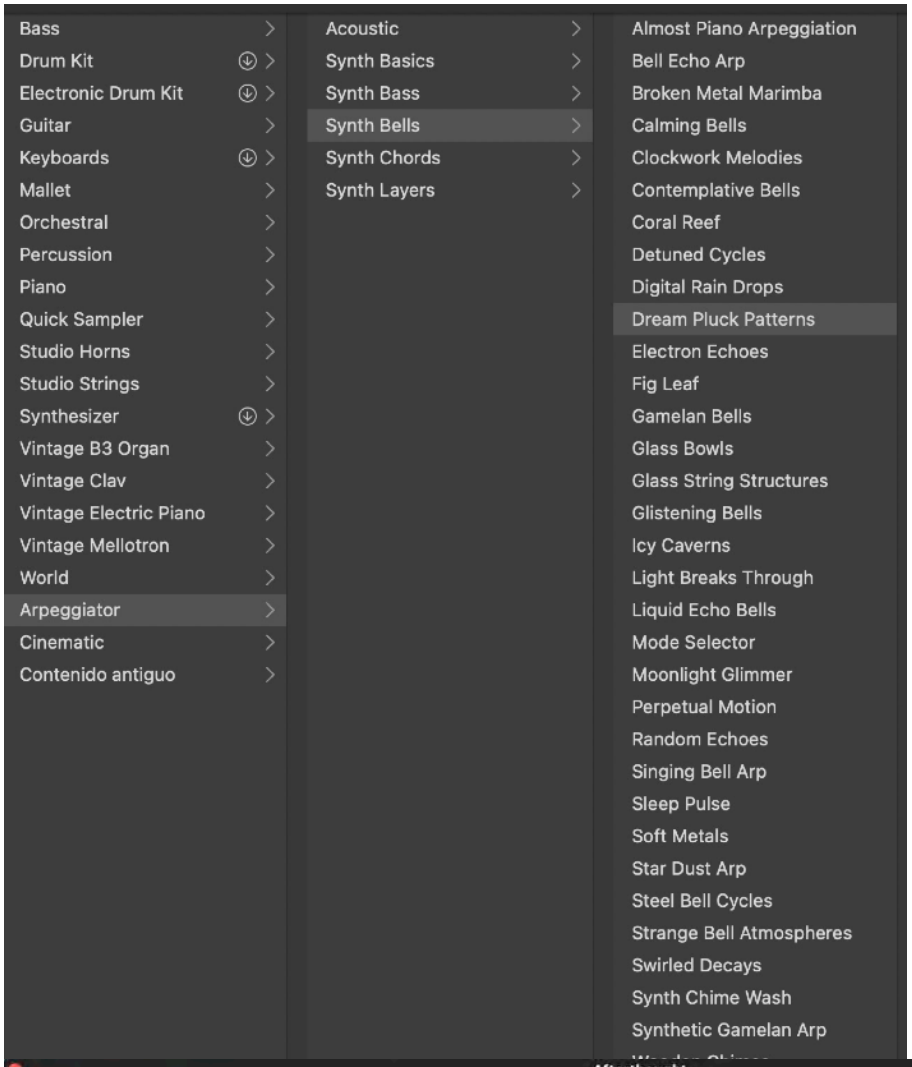
Exportar cada versión como un vídeo (seleccionar con el ciclo la región, y luego exportar utilizando el menú Archivo>Video>Exportar audio a video, seleccionar el nombre y la configuración de exportación, y no exportar ninguna pista preexistente). Para cada vídeo se indicarán las características (tempo, instrumentos, tipo de música y su género) en el texto descriptivo del blog web, y se indicará cómo modifica la percepción de la escena: cambio de ambiente psicológico, empatía o anempatía, incongruencia, cambio de ambientación de lugar, grupo social, periodo, etc.

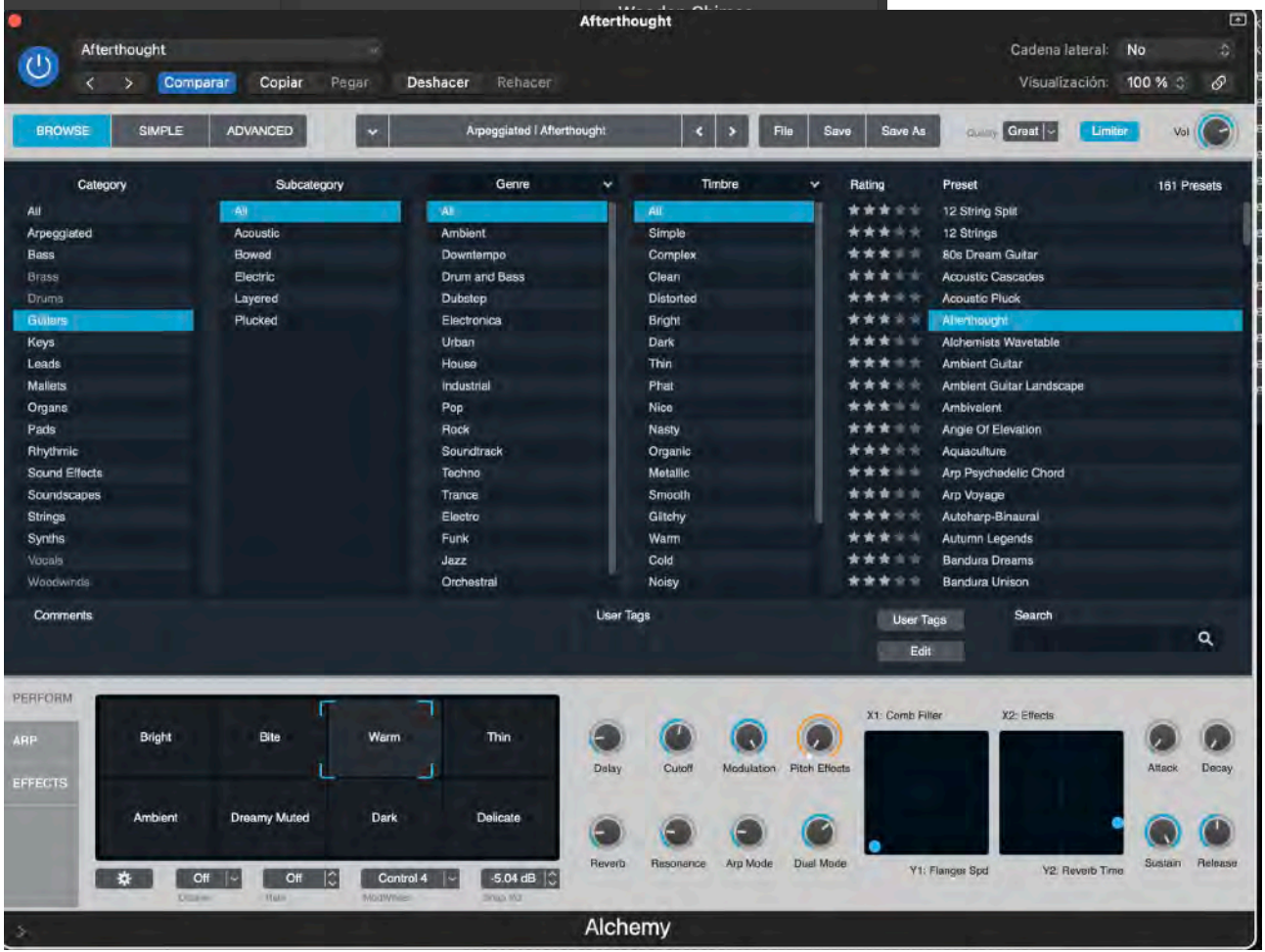


Importante: en las bibliotecas de sonidos, tenéis no solamente el instrumento sino también una serie dee elementos como reverberaciones y ecualizaciones. En particular la reverberación tiene una importancia en la sonoridad y en los códigos transmitidos por la música: una reverberación marcada va a dar unos sonidos más etéreos, oníricos, de ensoñación, mientras que un sonido seco va a ser más cercano, concreto, tangible y rudo.

Sistema de síntesis como Alchemy generan a su vez en interno efectos de echo y reverberación. Por ejemplo podemos encontrar Digital Rain Drops dentro de Synth Bells en Arpeggiator. Cuando abrimos la interfaz de Alchemy, podemos reconfigurar sonoridades y efectos.

También podemos abrir Sculpture (síntesis por modelos físicos) con Zen Garden (y quitar el arpegiador)


Bass
Drum Kit
Electronic Drum Kit
Guitar
Keyboards
Mallet
Orchestral
Percussion
Piano
Quick Sampler
Studio Horns
Studio Strings
Synthesizer
Vintage B3 Organ
Vintage Clav
Vintage Electric Piano
Vintage Mellotron
World
Arpeggiator
Cinematic
Contenido antiguo
Acoustic
Synth Basics
Synth Bass
Synth Bells
Synth Chords
Synth Layers
Almost Piano Arpeggiation
Bell Echo Arp
Broken Metal Marimba
Calming Bells
Clockwork Melodies
Contemplative Bells
Coral Reef
Detuned Cycles
Digital Rain Drops
Dream Pluck Patterns
Electron Echoes
Fig Leaf
Gamelan Bells
Glass Bowls
Glass String Structures
Glistening Bells
Icy Caverns
Light Breaks Through
Liquid Echo Bells
Mode Selector
Moonlight Glimmer
Perpetual Motion
Random Echoes
Singing Bell Arp
Sleep Pulse
Soft Metals
Star Dust Arp
Steel Bell Cycles
Strange Bell Atmospheres
Swirled Decays
Synth Chime Wash
Synthetic Gamelan Arp


Afterthought
Afterthought
Comparar
Copiar
Pegar
Deshacer
Rehacer
Cadena lateral: No
Visualización: 100 %
BROWSE
SIMPLE
ADVANCED
Arpeggiated | Afterthought
File
Save
Save As
Great
Limiter
Vol
Category
Subcategory
Genre
Timbre
Rating
Preset
161 Presets
All
Arpeggiated
Bass
Brass
Drums
Guitars
Keys
Leads
Mallets
Organs
Pads
Rhythmic
Sound Effects
Soundscapes
Strings
Synths
Vocals
Woodwinds
All
Acoustic
Bowed
Electric
Layered
Plucked
All
Ambient
Downtempo
Drum and Bass
Dubstep
Electronica
Urban
House
Industrial
Pop
Rock
Soundtrack
Techno
Trance
Electro
Funk
Jazz
Orchestral
All
Simple
Complex
Clean
Distorted
Bright
Dark
Thin
Phat
Nice
Nasty
Organic
Metallic
Smooth
Glitchy
Warm
Cold
Noisy
12 String Split
12 Strings
80s Dream Guitar
Acoustic Cascades
Acoustic Pluck
Afterthought
Alchemists Wavetable
Ambient Guitar
Ambient Guitar Landscape
Ambivalent
Angle Of Elevation
Aquaculture
Arp Psychedelic Chord
Arp Voyage
Autoharp-Binaural
Autumn Legends
Bandura Dreams
Bandura Unison
Comments
User Tags
User Tags
Edit
Search
PERFORM
ARP
EFFECTS
Bright
Bite
Warm
Thin
Ambient
Dreamy Muted
Dark
Delicate
Off
Off
Control 4
-5.04 dB
Delay
Cutoff
Modulation
Pitch Effects
X1: Comb Filter
X2: Effects
Attack
Decay
Reverb
Resonance
Arp Mode
Dual Mode
Y1: Flanger Spd
Y2: Reverb Time
Sustain
Release
Alchemy