



CSE2020 음악프로그래밍

딩동과 파라솔

팀원 : 김혜림(2017020628) , 박찬혁 (2016005387)

주제 : 옛날 노래의 일부분들을 추출(Sample) 하여 추출한 샘플들을 적절히 이어서 새로운 노래를 만듦

설명

One More Time - Daft Punk

Key description

A : 현재 position 부터 샘플을 추출합니다.

Enter : A부터 현재 position 까지 샘플을 추출한뒤 저장합니다.

Z : 첫번째로 저장된 샘플

X : 두번째로 저장된 샘플

C : 세번째로 저장된 샘플

L : hihat loop 실행시키기

M : Drum Kick 실행시키기 (한번)

0 : ZXC 를 조합하여 Loop 실행시키기

1 : one more time 후렴구의 피아노 화음 연주하기

Toxic - britney spears

Key description

- 1 : 첫번째 샘플 Start
- 2 : 첫번째 샘플 finish
- 3 : 두번째 샘플 Start
- 4 : 두번째 샘플 finish
- 5 : 세번째 샘플 Start
- 6 : 세번째 샘플 finish

- A : 빨강색 샘플부분 (첫번째 샘플)
- S : 주황색 샘플부분 (두번째 샘플)
- D : 초록색 샘플의 앞 half 부분
- F : 초록색 샘플의 뒤 half 부분 reverse 로 재생
- G : 초록색 샘플의 half 뒤 부분을 재생
- L : Drum loop 실행시키기
- M : Drum Kick 실행시키기
- O : britney spears 의 실제 Voice 재생

느낀점

수업시간에 배운 여러가지 이론들을 실제 적용해가면서 ChuckK 에 대해서 더 깊이 공부하는 시간을 가졌습니다. 샘플을 따로 녹음하는 기능을 어떻게 구현할지에 대해서 팀원들끼리 많은 논의를 했습니다. Chuck 의 Lisa 라는 기능을 사용하여 녹음을 하려고 하였지만, 생각보다 레퍼런스가 부족하여서 많은 난관을 겪었습니다. 결과적으로 배열을 이용하여 현재 노래의 position 을 sample 단위로 저장하면 꽤나 정교하게 샘플링을 할 수 있다는것을 깨달았습니다. 총 두가지 음악을 샘플링을 통해 구현하였고 두가지 음악에 대해서 수업시간에 배운 다양한 기능을 접목시키고자 두가지의 구현 코드를 다른 방식으로 구현하였습니다.

Toxic 같은 경우는 다소 Brute-force 한 방식으로 구현이 되었음에도 불구하고, 여러가지 method 들을 이용하며 소리파일을 거꾸로 및 속도제어를 할 수 있는 방법을 깨달았습니다.

OneMoreTime 같은 경우는 같은 `Sequence` 의 샘플을 여러번 반복시켜야 하는 경우가 있었기 때문에 따로 `Play` 라는 `class` 를 만들어서 여러가지 `method` 를 선언하여서 호출하는 방식으로 코드를 구현하였습니다.