Byg kæden

En lyd er en kæde fra kilden til højttaleren.

Navn

BLOKKENE

- **Tone** · kilde — Laver en svingning.
- **Støj** · kilde — Laver alle frekvenser på én gang. Der er ingen tonehøjde i støj.
- **Kurve** — Bestemmer, hvor hurtigt lyden slår til og dør ud.
- **Filter** — Lukker nogle frekvenser igennem og holder resten tilbage.
- **Forvrængning** — Presser bølgen flad. Der kommer overtoner ud, som ikke var der før.
- **Styrke** — Skruer op og ned.
- **Højttaler** · vejen ud — Vejen ud.

1 Når lyden ud?

Sæt kryds ved ja eller nej. Er svaret nej, så skriv nummeret på reglen, kæden bryder.

1. **Kæden begynder med en kilde.**
2. **Der er kun én kilde.**
3. **Kæden slutter med højttaleren.**
4. **Der er kun én højttaler.**

SE HER — Støj → Filter → Højttaler → Kurve — ☐ Ja ☑ Nej Regel **3**

1. Tone → Kurve → Filter → Højttaler — ☐ Ja ☐ Nej Regel ☐
2. Tone → Højttaler → Styrke → Højttaler — ☐ Ja ☐ Nej Regel ☐

2 Byg lyden

Læs, hvordan lyden lyder. Skriv blokkene i kæden.

SE HER — **Det korte pluk.** En tone, der bliver slået an og hurtigt dør ud.

Tone → *Kurve* → *Højttaler*

1. **Vinden.** Sus uden tonehøjde. Kun en smal stribe af suset er tilbage, og det kommer og går langsomt.

   ☐ → ☐ → ☐ → ☐

2. **Den fede bas.** En dyb, fed bas med nye overtoner, men uden skarp diskant. Den bliver slået an og dør ud.

   ☐ → ☐ → ☐ → ☐ → ☐

Byg kæden, og hør den: Kredsløbet, del 1.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Rækkefølgen

Byt to blokke, og lyden kan ændre sig.

Navn

REGLEN

Forvrængning er den eneste blok, der laver noget nyt: overtoner. Hvad den laver, afhænger af det, den får ind. Filter, kurve og styrke skruer kun på det, der allerede er der, og kan bytte plads.

1 Læs målingen

Træk A fra B i hvert bånd. Et bånd under 30 tæller ikke. Er den største forskel 2 eller mere, kan det høres.

Filter og forvrængning

SE HER

A: Forvrængning → Filter

B: Filter → Forvrængning

Størst i *diskant* Høres? ✓ ja ☐ nej

	A	B	B − A
Bas	60	60	*0*
Mellemtone	54	53	*−1*
Diskant	13	39	*+26*

Kurve og filter

1

A: Filter → Kurve

B: Kurve → Filter

Størst i ☐ Høres? ☐ ja ☐ nej

	A	B	B − A
Bas	8	5	
Mellemtone	51	51	
Diskant	60	60	

Styrke og forvrængning

2

A: Styrke → Forvrængning

B: Forvrængning → Styrke

Størst i ☐ Høres? ☐ ja ☐ nej

	A	B	B − A
Bas	60	48	
Mellemtone	49	41	
Diskant	4	23	

2 Hvorfor?

Skriv, hvorfor rækkefølgen betyder noget for filter og forvrængning, men næsten ikke for kurve og filter.

SE HER

Hvad laver en forvrængning?

Overtoner, som ikke var der før.

Hør de to kæder, og mål dem: Kredsløbet, del 2.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Hvor tit kommer lyden?

Den første regel, der passer, vinder.

Navn

SÅDAN LÆSER MASKINEN REGLERNE

Maskinen slår med terningen på hvert slag og læser reglerne oppefra og ned. Den første regel, der passer, bestemmer lyden. «Hver 4. gang» passer på slag 4, 8, 12 … «Ellers» passer altid.

1 Hver 4. gang

Skriv lydens bogstav i hvert felt: slaget går mod højre, terningen nedad. Tæl så.

SE HER

1. Hver 2. gang: stortromme
2. Terningen viser 1–3: hi-hat
3. Ellers: klap

	Slag 1	Slag 2
⚀	H	S
⚁	H	S
⚂	H	S
⚃	K	S
⚄	K	S
⚅	K	S

S 6 af 12 H 3 af 12 K 3 af 12

1. Hver 4. gang: stortromme
2. Terningen viser 1–3: hi-hat
3. Terningen viser 4–5: lilletromme
4. Ellers: klap

	Slag 1	Slag 2	Slag 3	Slag 4
⚀				
⚁				
⚂				
⚃				
⚄				
⚅				

Stortromme ☐ af 24

Hi-hat ☐ af 24

Lilletromme ☐ af 24

Klap ☐ af 24

S = stortromme
H = hi-hat K = klap
L = lilletromme

2 Flyt reglen ned

Nu står «hver 4. gang» under hi-hatten. Skriv lydene, og tæl igen.

SE HER

1. Terningen viser 1–6: hi-hat
2. Hver 4. gang: stortromme

	Slag 1	Slag 2	Slag 3	Slag 4
⚀	H	H	H	H
⚁	H	H	H	H
⚂	H	H	H	H
⚃	H	H	H	H
⚄	H	H	H	H
⚅	H	H	H	H

H 24 af 24 S 0 af 24

1. Terningen viser 1–3: hi-hat
2. Hver 4. gang: stortromme
3. Terningen viser 4–5: lilletromme
4. Ellers: klap

	Slag 1	Slag 2	Slag 3	Slag 4
⚀				
⚁				
⚂				
⚃				
⚄				
⚅				

Hi-hat ☐ af 24

Stortromme ☐ af 24

Lilletromme ☐ af 24

Klap ☐ af 24

H = hi-hat S = stortromme
L = lilletromme K = klap

Skriv reglerne, og lad maskinen slå: Kredsløbet, del 5.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes