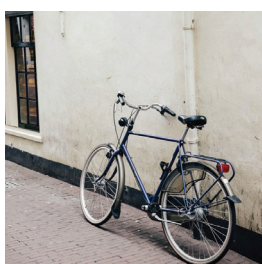


01. Natur: Atmosfærisk lydbillede af en strandscene med en ambient baggrund.
(*Udendørs, Åben, Fri, Beroligende*)

Holde	>	Bremsende bølger
Trykke	>	Fuglekvidder, enkelt
Kilde	>	Fuglekvidder, flere
Stryge	>	Måge og rullende bølger
Ælte	>	Fuglekald



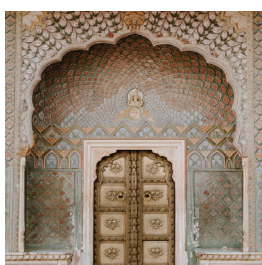
02. By: Lydlandskab med en by fra begyndelsen af det 20. århundrede som tema.
(*Reminiscens, Livlig, Menneskeskabt, Aktiverende*)

Holde	>	Damptog
Trykke	>	Cykelklokke
Kilde	>	Trampende heste
Stryge	>	Klokkespil / kirkeklokke
Ælte	>	Dampfløjte



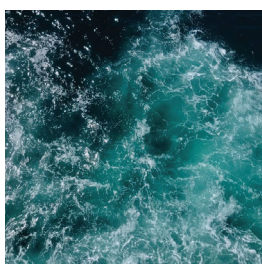
03. Bondegård: Lydbillede, der beskriver en scene med dyr på en bondegård.
(*Reminiscens, Landskab, Levende, Aktiverende*)

Holde	>	Flok ænder
Trykke	>	Kylling
Kilde	>	En flok kyllinger
Stryge	>	Kat, spinder
Ælte	>	Kat, miaver



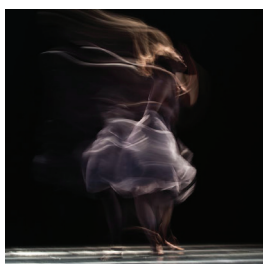
04. Sitar: Instrumental komposition med sitar som hovedinstrument.
(*Instrumental, Følelsesladet, Forventning, Forløsning*)

Holde	>	Strygere, forlænget
Trykke	>	Sitar-toner, plukket
Kilde	>	Xylofon
Stryge	>	Violin, tremolo
Ælte	>	Klaver, lav tone



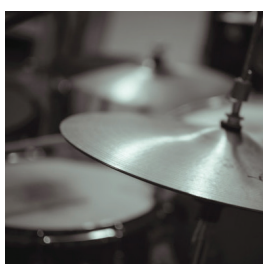
04. Sitar: Atmosfærisk lydbillede, der beskriver en scene i en undervandsgrotte med en ambient baggrund. (*Snoezelen, Intimt, Udforskende, Fantasifuldt*)

Holde	>	Slyngende hovedtema
Trykke	>	Vand, dråber
Kilde	>	Klokker
Stryge	>	Vand, gurglende strøm
Ælte	>	Luftbobler, der stiger til overfladen



06. Chopinisk: Musikalsk komposition med klaver som hovedinstrument. Du er dirigenten, der styrer orkestrets tempo og instrumentering og spiller en komponeret melodi. (*Instrumental, Kreativ, Følelsesladet, Harmonisk, Varm*)

Holde	>	Strygere, orkestreret
Trykke	>	Klavertoner + akkorder, orkestreret
Kilde	>	Klaver, tremolo, orkestreret
Stryge	>	Violin, orkestreret
Ælte	>	Klaver, lav tone



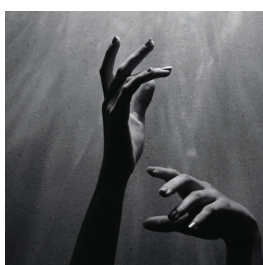
07. Trommeslager: Rytmisk komposition med et trommesæt. (*Instrumental, Spændende, Rytmisk, Energisk*)

Holde	>	Spiller 1 ud af 2 foruddefinerede rytmer
Trykke	>	Bækkener, diverse
Kilde	>	Trommehvirvler, diverse
Stryge	>	Spiller 1 ud af 2 foruddefinerede rytmer, variation
Ælte	>	Tromme, accent



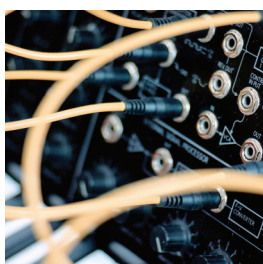
08. Håndpande: Atmosfærisk lydbillede med hangdrum som hovedinstrument og ambient baggrund. (*Instrumental, Esoterisk, Alternativ*)

Holde	>	Klangskål
Trykke	>	Håndpande
Kilde	>	Klokkespil
Stryge	>	Ambient
Ælte	>	Variationer



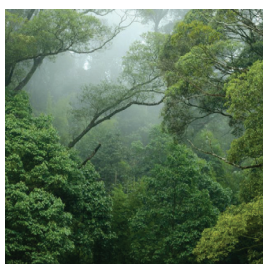
09. Impressionistisk: Musikalsk komposition med klaver. Du bygger accenttoner oven på hovedmelodien. (*Instrumental, Afbalanceret, Melankolsk, Improvisation*)

Holde	>	Indleder hovedmelodien
Trykke	>	Spiller accent-paintoner oven på hovedmelodien
Kilde	>	Kaskade af klavertoner
Stryge	>	Melodiske variationer
Ælte	>	Accenter, lav tone



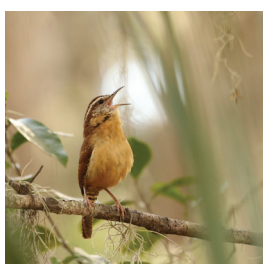
10. Fm Synth: Generativt lydbillede med synthesizer som hovedinstrument og ambient baggrund. (*Bygger spænding op, Energisk, Mystisk*)

Holde	>	Synthesizer main, mørk
Trykke	>	Synthesizer note 8-bit
Kilde	>	Synthesizer note 8-bit, speedet op
Stryge	>	Synthesizer white noise, moduleret
Ælte	>	Synthesizer effekt/accent



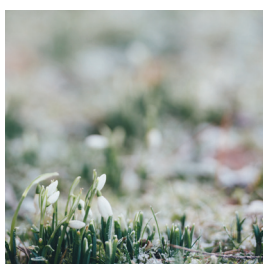
11. Regnskov: Atmosfærisk lydbillede, der beskriver en junglescene med ambient baggrund. (*Historiefortælling, Udforskende, Vild, Aktiverende*)

Holde	>	Fuglekald
Trykke	>	Beroligende ambient
Kilde	>	Abe, pludren
Stryge	>	Fugle, ophidsede
Ælte	>	Abe, ophidset



12. Fugle: Lydkarusel af fuglelyde. Finke, spætmejsse, musvit, duehøg, gærdesmutte. Hver berøring udløser en ny fugl. (*Udendørs, Naturlig, Identifikation*)

Holde	>	Fugl, sang
Trykke	>	Fugl, kvinden
Kilde	>	Fugle kvadder, flere
Stryge	>	Fugl, flugt
Ælte	>	Due



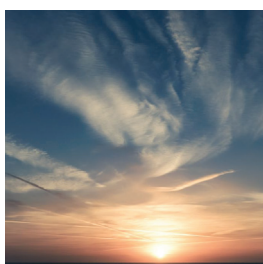
13. Forårsorkester: Musikalsk komposition med klaver, klarinet og violin. (*Instrumental, Opvågning, Håbeful, Eventyrlig*)

Holde	>	Strygere og klarinet, spiller varm akkord
Trykke	>	Klokkespil med baggrundstema
Kilde	>	Klokkespil med baggrundstema og plukkede strygere
Stryge	>	Violin, tremolo
Ælte	>	Horn, lav tone



14. Fra den fjerne mælkevej: Vuggevisse med legepladsstemning. 'Trykke' og 'Kilde' spiller sekventielle toner og styrer tempoet. (*Instrumental, Reminisens, Legende*)

Holde	>	Legepladsstemning
Trykke	>	Spiller klavertoner af melodi
Kilde	>	Spiller klavertoner af melodi, hurtigere
Stryge	>	Spiller cellotoner
Ælte	>	x



15. Solhverv: Atmosfærisk lydbillede, der beskriver en solopgangscene med et ambient lag. (*Snoezelen, Opvågning, Filmisk, Drømmende*)

Holde	>	Opvågning ambient lag, daggry
Trykke	>	Noter til musikboks med baggrundstema
Kilde	>	Noder til musikboks med baggrundstema, variationer
Stryge	>	Strygere fremhæver, solopgang
Ælte	>	x

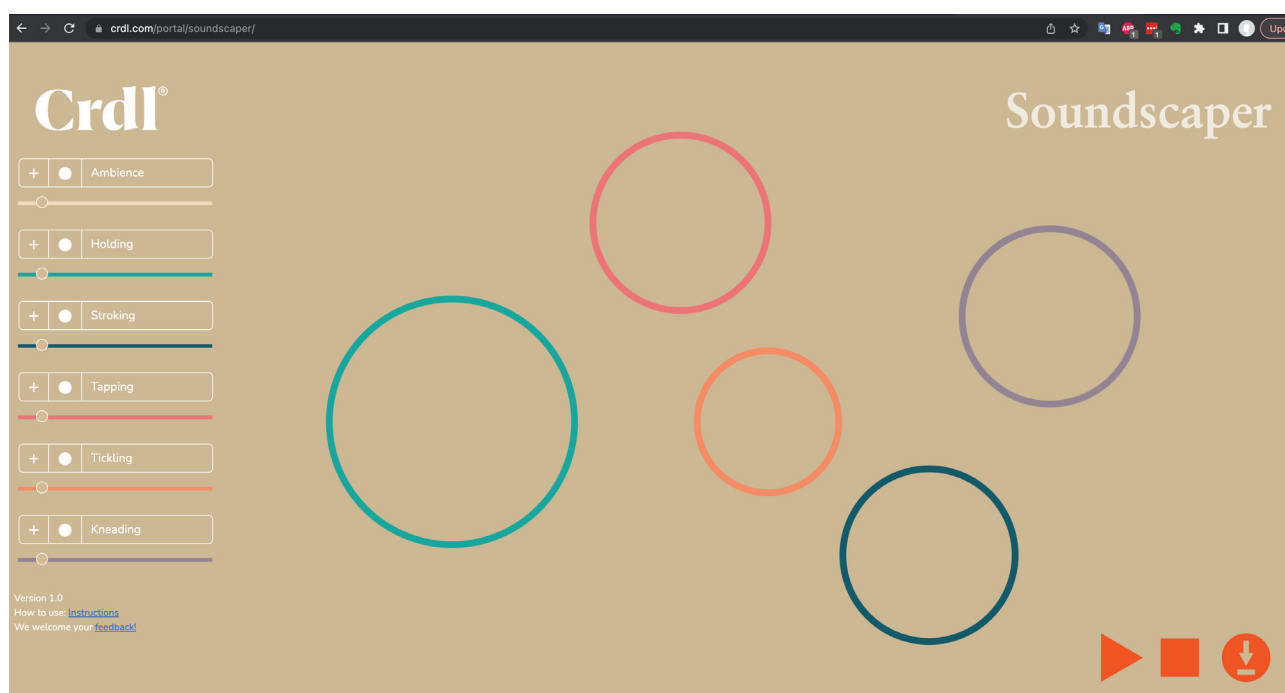
Crdl Soundscaper

Crdl Soundscaper er et onlineværktøj på vores Crdl-hjemmeside, som hjælper dig med at skabe dine egne lyde og interaktioner til din Crdl. I denne vejledning guider vi dig trin for trin til, hvordan du bruger det online Crdl Soundscaper.

Kom godt i gang

For at bruge værktøjet skal du først have en opdateret moderne browser som Safari, Firefox, Edge, Chrome.

Gå derefter til www.crdl.com/portal/soundscaper



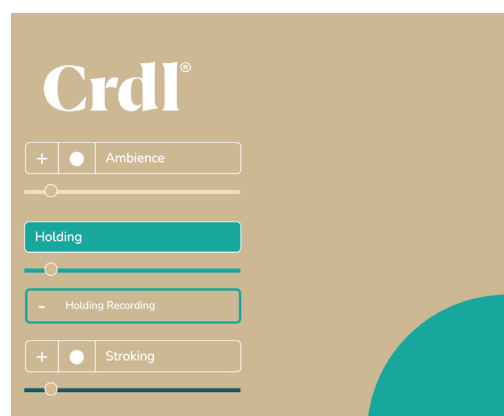
Soundscaper-grænsefladen er opdelt i to områder. Forhåndsvisningspanelet til højre og medieindlæsningspanelet til venstre. I dette panel kan du indlæse lyde til de 5 bevægelser: Holding (Holde), Stroking (Stryge), Tapping (Trykke), Tickling (Kilde) og Kneading (Ælte). Hver bevægelse modsvarer visuelt af en farve.

Et ekstra Ambient lag er også tilgængeligt. Dette lag er designet til at blive afspillet samtidigt som et baggrundslag, når en berøringsbevægelse registreres.

Tilføjelse af lydfiler

Lad os nu tilføje en lydfil til en gestus. For at tilføje eller tildele lyde til en gestus skal du enten trykke på plus-knappen i mediepanelet og linke en lydfil fra din computer, eller blot trække og slippe lydfilen direkte på en gestus.

Så snart en gestus indeholder en eller flere lyde, bliver den tilsvarende spilleflade til højre fyldt med farve. Klik på denne overflade for at høre lyden. Eller ændre lydstyrken med skyderen. Du kan fjerne en lyd ved at klikke på 'minus'-knappen.

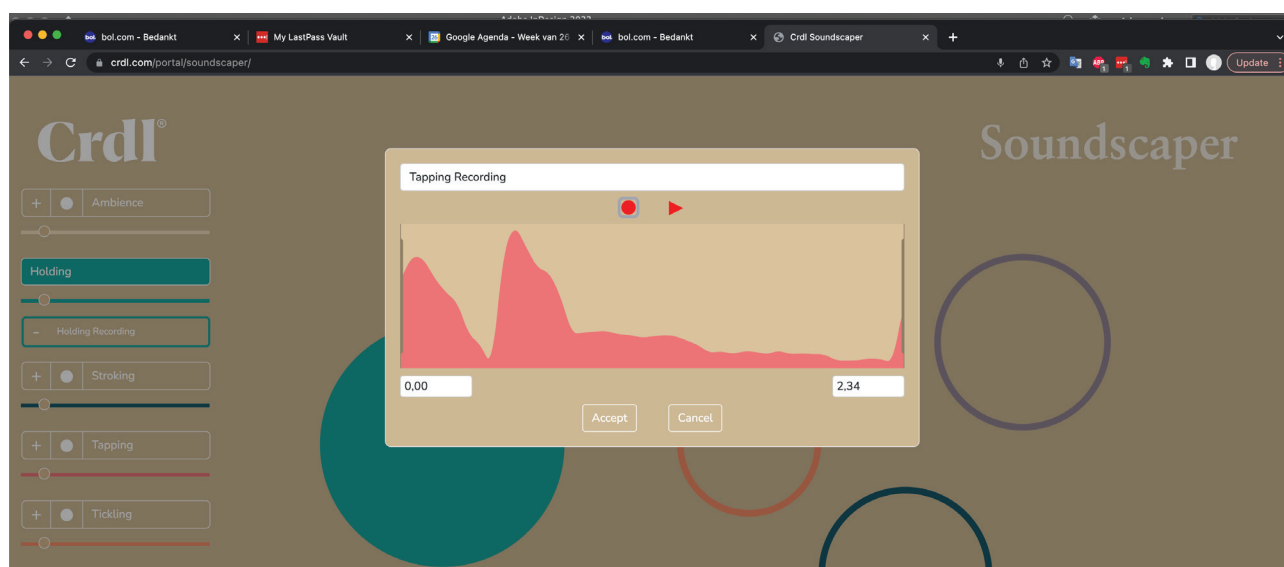
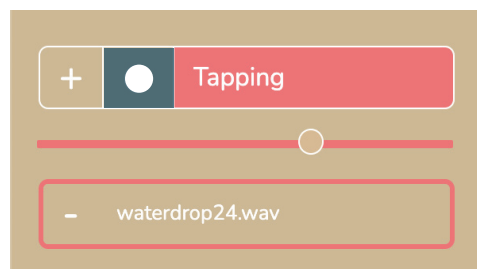


Hvis en gestus understøtter flere lyde, er det muligt at tilføje dem alle på én gang ved at holde shift-tasten nede. Afspilningsrækkefølgen kan bestemmes ved at trække og slippe en lyd til en anden position på listen. På den måde er det for eksempel muligt at importere individuelle musiknoter og skabe en simpel melodi.

Optag lydfil

Det er også muligt at lave lydoptagelser direkte i Soundscaper. Klik på optageknappen ved siden af plus-knappen i medie-indlæsningspanelet, og et optagepanel kommer frem.

I optagepanelet skal du trykke på den røde knap én gang for at starte optagelsen og trykke igen for at stoppe optagelsen. Du kan trykke på play-ikonet for at afspille hele optagelsen. Mens du optager, oprettes en graf, der repræsenterer optagelsen. Du kan beskære lyden ved at tage fat i trimmeren. Hvis du kan lide det, kan du gemme optagelsen i mediepanelet med 'Accept'.



Lydfilens længde

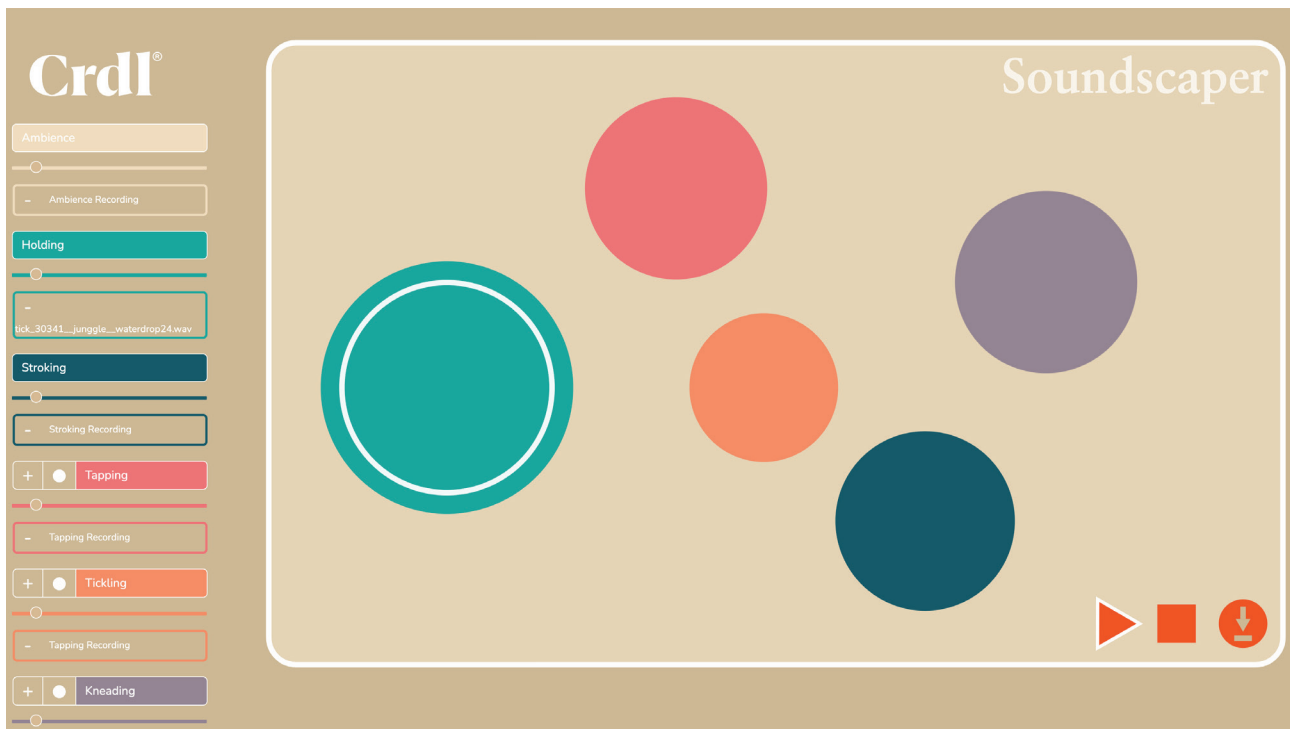
For at skabe et lydsæt, der føles intuitivt under afspilning, er det bedst at relatere lydfilens længde til bevægelsens længde. For eksempel kan en kort berøring som at "trykke" eller "kilde" bedst forbindes med en eller flere korte lyde. Mens "holde"-bevægelsen fungerer bedst med en enkelt, længere lydfile - f.eks. en sang.

Afprøvning

Nu er det tid til at teste dit soundset. Du skal blot klikke på spillefladen af en gestus for at få vist lyden. Dette svarer til, hvordan lyden afspilles på Crdl. Nogle spilleflader vil afspille lyde kortvarigt én gang, andre i et par sekunder i et loop, afhængigt af bevægelsen.

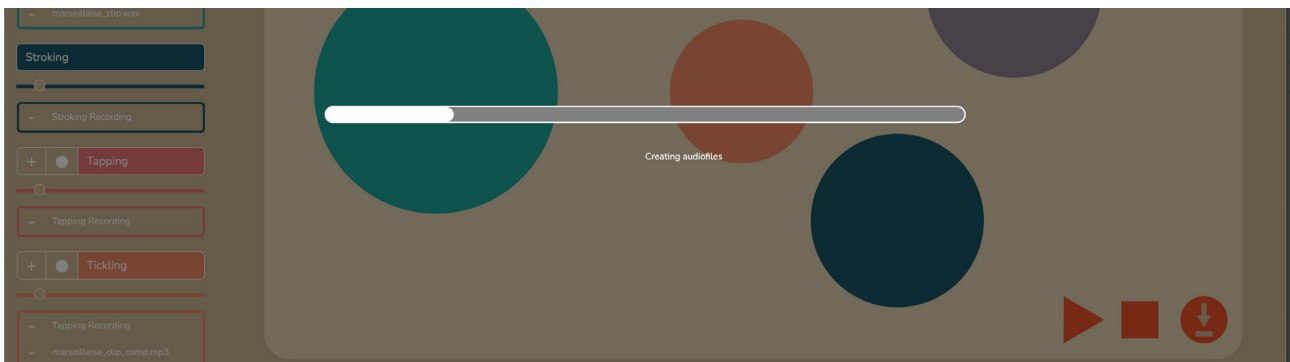
Med 'play'-knappen i bunden afspilles hele sættet én gang, så du kan få et godt billede af hele sættet. Bevægelserne afspilles én efter én, og et eventuelt ambient-lag afspilles i baggrunden. Du kan blande lydniveauerne live under denne afspilning med volumenkontrollerne. Afspilningen kan til enhver tid stoppes med 'stop'-knappen.





Download

Når sættet er klar, kan det downloades til brug på Crdl ved at klikke på download-knappen. Alle lydfiler vil nu blive konverteret og forberedt til afspilning på Crdl. En statuslinje viser, hvor lang tid det tager for eksporten at blive fuldført. Når dette er gjort, vil browseren tilbyde en .zip-fil, der kan gemmes på computeren eller direkte i mappen Downloads.



Installation på Crdl

Det sidste trin er at tilføje lydsættet til din Crdl-enhed. Først skal den downloadede .zip-fil pakkes ud ved at dobbeltklikke på den. Dette opretter en mappe med navnet UserSet_ efterfulgt af dato og klokkeslæt for oprettelsen.

Læg mappen på et SD-kort. Det er bedst at bruge et tomt SD-kort til dette, da det vil forhindre utilsigtet tilsidesættelse af eksisterende filer. Sørg for at placere mappen med sættet i rodmappen. Mens Crdl er slukket, skal du sætte SD-kortet i SD-kortsporet og derefter starte Crdl op. Det nyoprettede sæt afspilles som det femte sæt, direkte efter de første fire (interne) sæt.

Sørg for at lade browseren være åben, hvis du vil kunne foretage justeringer af dit sæt. Lydene bliver ikke gemt i browseren, når du lukker den.

Anbefalinger (mellemliveau/avanceret)

Tilgængelige bevægelser

Ambience: Et baggrundslag, der kan bruges til at styre den overordnede stemning i et lydsæt. Dette lag giver dig mulighed for at binde de andre lyde sammen i et tema. Ambience-laget afspilles under en Crdl-session, så snart der udføres en berøring, og slukkes automatisk, når der ikke har været nogen interaktion i et stykke tid. Det fungerer bedst at bruge længere lydfile (>1 min), f.eks. en optagelse af omgivende lyd. Ambience-laget tillader kun, at der linkes til en enkelt lydfil, og den loops automatisk.

Holding (Holde): Dette lag afspilles under en Crdl-interaktion, så længe I holder om hinanden. Denne gestus er bedst til længere lydclip (10s - 3min), for eksempel et stykke musik. Hvis du gerne vil inkludere en yndlingssang i din Crdl-session, er denne gestus bedst egnet til det. Hold-bevægelsen gør det muligt at linke en enkelt lydfil, som automatisk loops.

Stroking (Stryge): Vil afspille, når man stryger eller gnider langsomt frem og tilbage under en Crdl-interaktion. Denne gestus er bedst egnet til et kort til mellemlangt lydfragment (5s - 10s.) 'Stroking' gestus gør det muligt at linke en enkelt lydfil og vil automatisk loope.

Tapping (Trykke): Dette er den korteste berøring, der kan genkendes under en Crdl-session, og kan bedst sammenlignes med et tastetryk på et tastatur eller klaver. Den udløses af en enkelt kort berøring, sandsynligvis udført af en finger. Bevægelsen fungerer bedst, når den er knyttet til en meget kort lydeffekt (<1s), for eksempel lyden af en vanddråbe, en klokke eller en fløjte. Tapping-bevægelsen gør det muligt at linke en eller flere lydfile.

Tickling (Kilde): Udløses, når flere enkelte 'Taps' gentages hurtigt (inden for 0,5s. fra hinanden). Da Tapping og Tickling er tæt forbundne, vil alle lydfile, der er linket til Tapping, også blive importeret i Tickling. Hvis dette er uønsket, kan fragmenterne fjernes ved at klikke på minusknappen og erstattes af andre file eller optagelser. Bevægelsen fungerer bedst, når den er knyttet til variationer af en kort lydeffekt eller et kort klip (1s - 5s). Når Tapping for eksempel er knyttet til en enkelt vanddråbe, kan Tickling afspille en samling af dråber eller et lydclip af regn, der falder ned. Tickling-bevægelsen gør det muligt at linke en eller flere lydfile.

Kneading (Ælte): Denne gestus vil sandsynligvis blive afspillet mindre hyppigt end andre. Den kan bedst udløses, når man udøver punkttryk på en kropsdel, for eksempel ved at klemme en håndrod. Bevægelsen fungerer bedst, når den er knyttet til en kort lydeffekt (1s - 2s). Den kan bruges som en accent i det samlede sæt. Kneading-bevægelsen gør det muligt at linke en eller flere lydfile.



holding



stroking



tapping



tickling



kneading

Yderligere værktøjer (valgfrit)

For at finde lyde i et online lydbibliotek, tjek <https://www.freesound.org>

Når du har oprettet en gratis konto, kan du søge og downloade tusindvis af lydclip og optagelser lavet af andre. Disse file kan derefter importeres og bruges i Soundscaper.

For at redigere lydfile, tjek <https://www.audacityteam.org/>