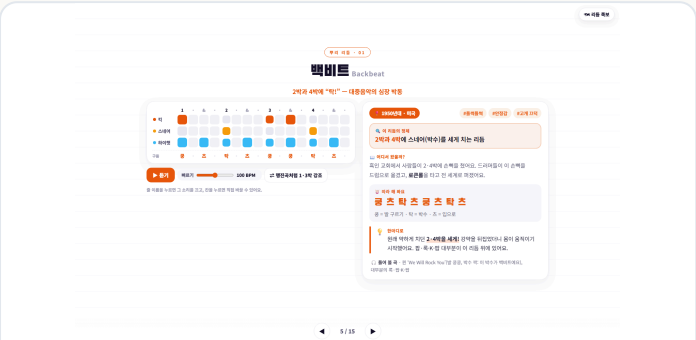
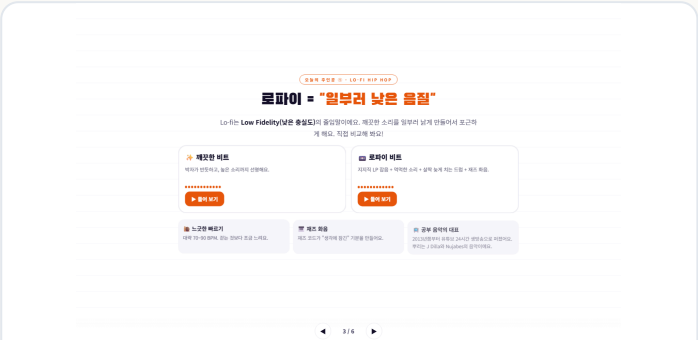
AI 활용 사례 · 교육·학습

AI로 만든 음악 실습실, 아이들과 함께 배우다

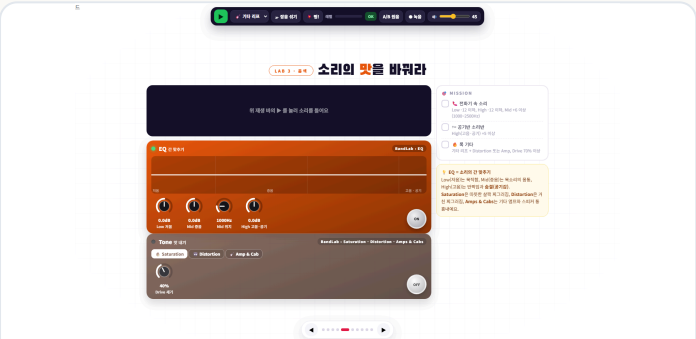
Suno로 노래를 만드는 데서, 음악의 원리를 직접 배우는 데까지



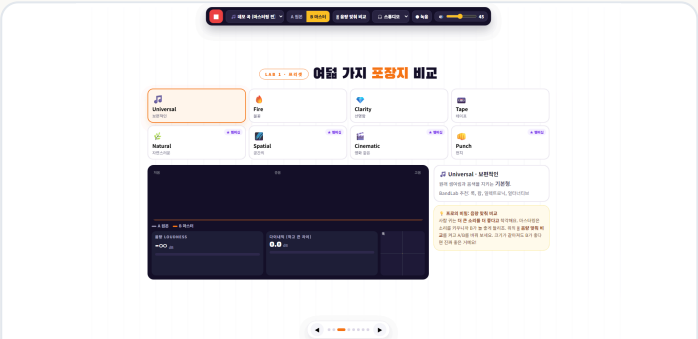
리듬 도감



장르 캐릭터 도감



사운드 엔지니어 실습실



마스터링 실습실

Claude로 만든 웹 실습 도구를 실제 아이들 수업에 활용했습니다.

HTML이 안내하는 순서대로 듣고 실습했습니다.
아이들이 좋아하는 음악으로 리듬을 배우고,
교사도 믹싱의 개념을 함께 익혔습니다.

직접 체험해 보세요

리듬 도감 ↗

장르 캐릭터 도감 ↗

사운드 엔지니어 실습실 ↗

마스터링 실습실 ↗

소개 범위는 직접 제작한 4종의 실습 도구와 수업 활용 경험입니다.
깊은 감일교양은 제작 성과에 포함하지 않았습니다.

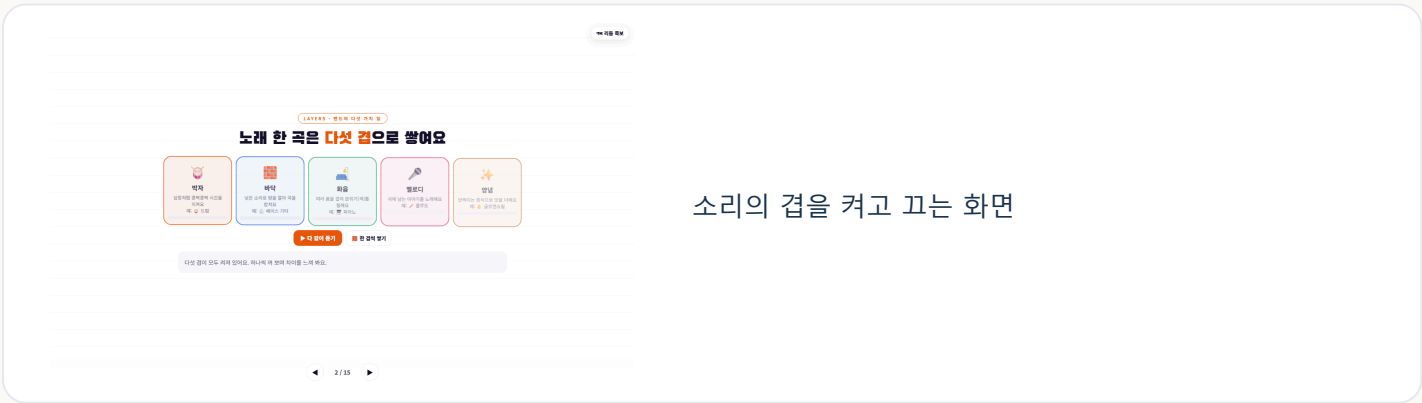
01 · 리듬 도감

리듬을 틀어 주니, 수업이 달라졌습니다.

듣고, 끄고, 빠르기를 바꾸며 리듬을 느끼는 활동



수업에 사용한 실제 HTML 실행 화면



소리의 겹을 켜고 끄는 화면

활동	소리의 겹을 켜고 끄기 · 템포 조절 · 리듬 패턴 비교
화면	박자 칸과 구음을 보며, 소리가 나는 위치를 함께 확인
수업	음악을 좋아하는 아이들에게 리듬을 직접 들려주는 방식이 효과적이었습니다.

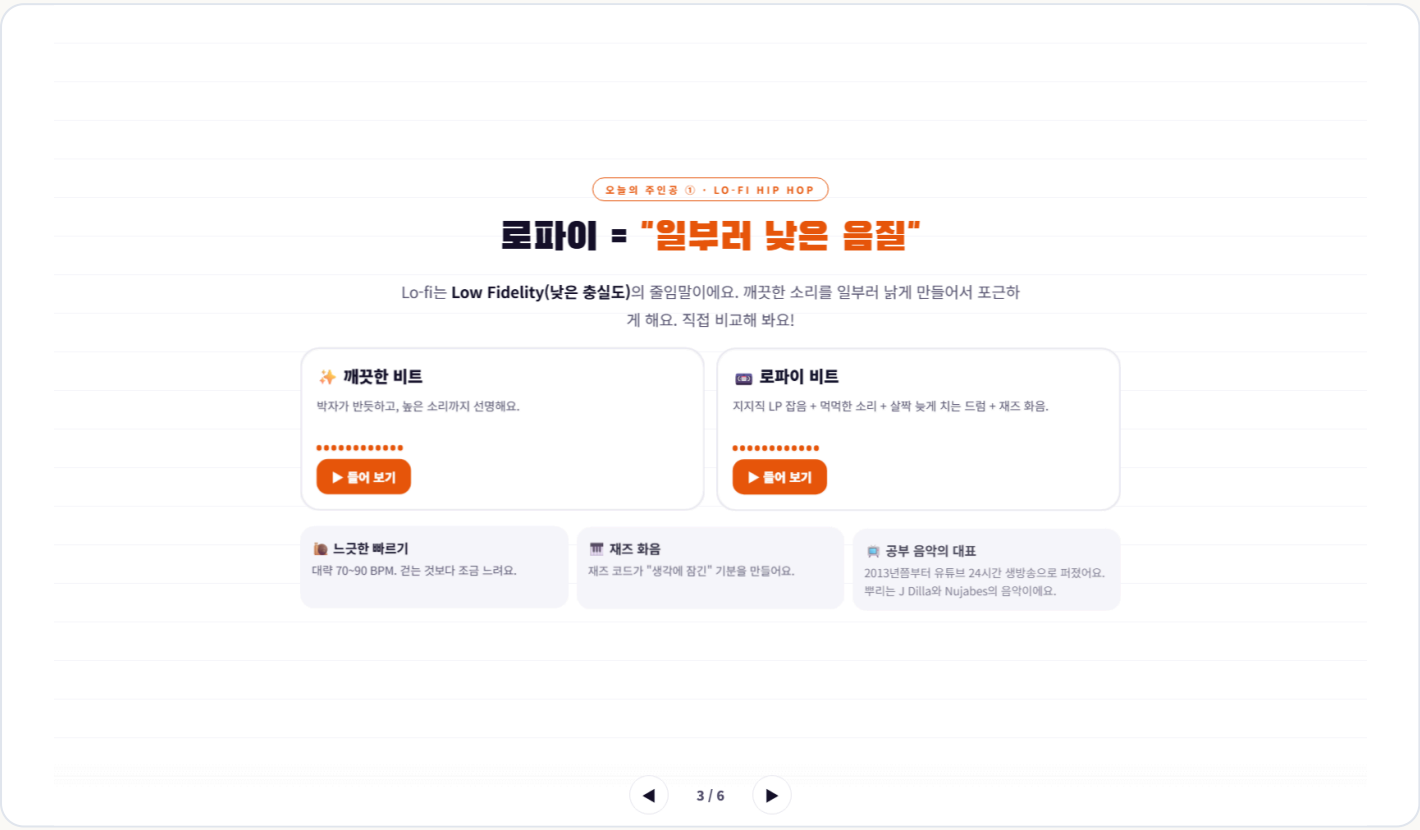
리듬 도감 직접 체험하기 ↗

재생 버튼을 누르면 소리가 나옵니다. PDF에서는 화면을 보고, 링크에서 직접 실습할 수 있습니다.

02 · 장르 캐릭터 도감

낯선 장르를, 소리로 만납니다.

장르 이름을 외우기보다 서로 다른 느낌을 들어 보는 활동



수업에 사용한 실제 HTML 실행 화면



비슷한 두 장르를 비교하는 화면

활동	깨끗한 비트와 로파이 비트 듣기 · 비슷한 장르 비교
화면	장르의 특징과 재생 버튼이 같은 화면에 담겨 있습니다.
학습	이름과 설명을 실제 소리와 연결해 장르를 탐색할 수 있습니다.

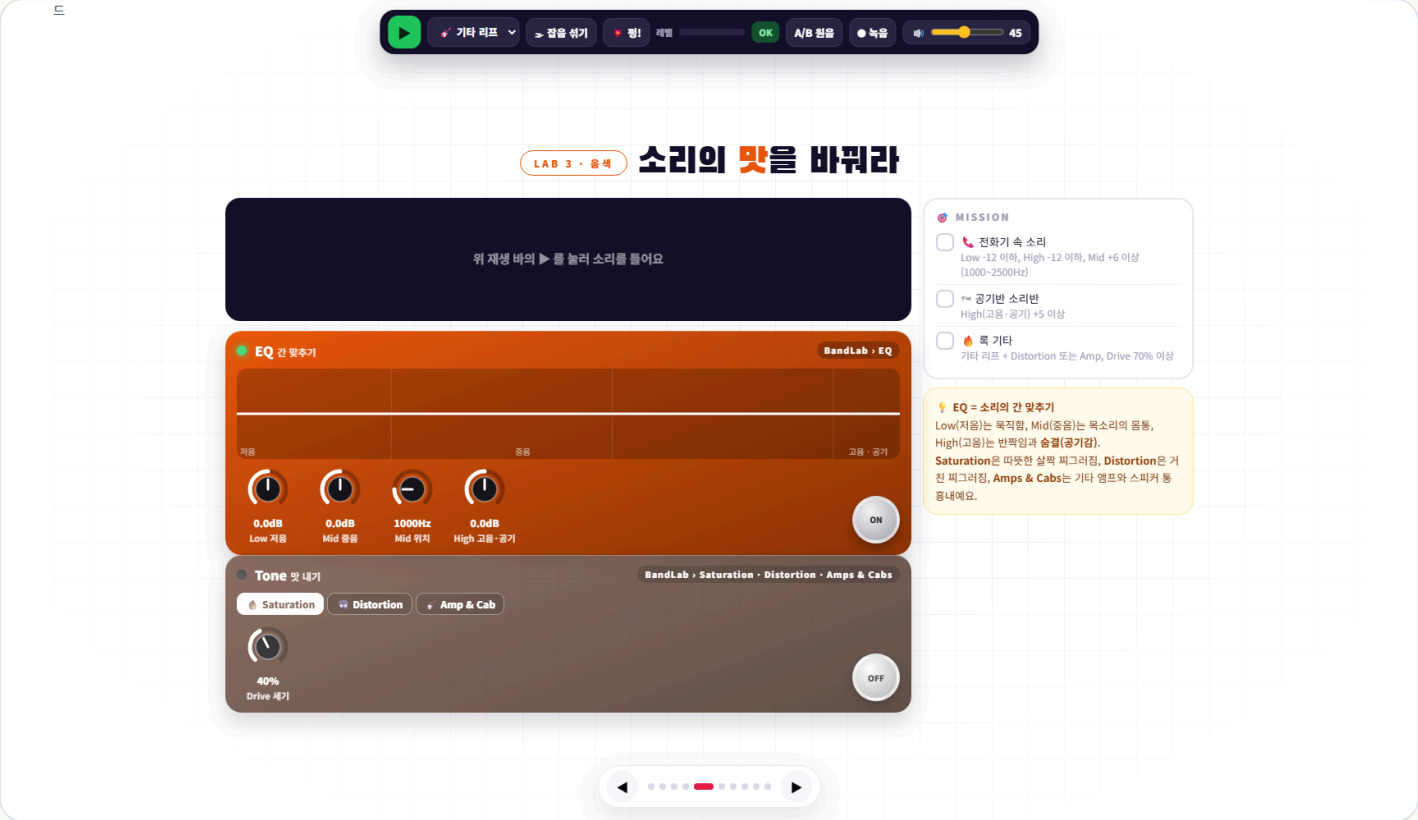
장르 캐릭터 도감 직접 체험하기 ↗

재생 버튼을 누르면 소리가 나옵니다. PDF에서는 화면을 보고, 링크에서 직접 실습할 수 있습니다.

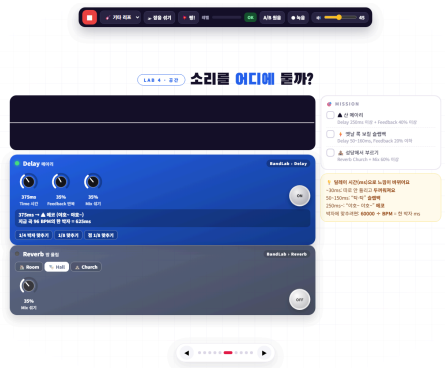
03 · 사운드 엔지니어 실습실

믹싱의 개념을, 저도 함께 배웠습니다.

전문가의 소리 조절을 웹 화면에서 직접 실습하는 활동



수업에 사용한 실제 HTML 실행 화면



딜레이와 리버브를 조절하는 화면

활동	EQ · 컴프레서 · 딜레이 · 리버브 조절, 원음과 비교
화면	실제 조절 장치와 시각화, 미션이 실습 순서를 안내합니다.
경험	아이들뿐 아니라 수업을 진행한 저도 실질적인 믹싱 개념을 많이 배웠습니다.

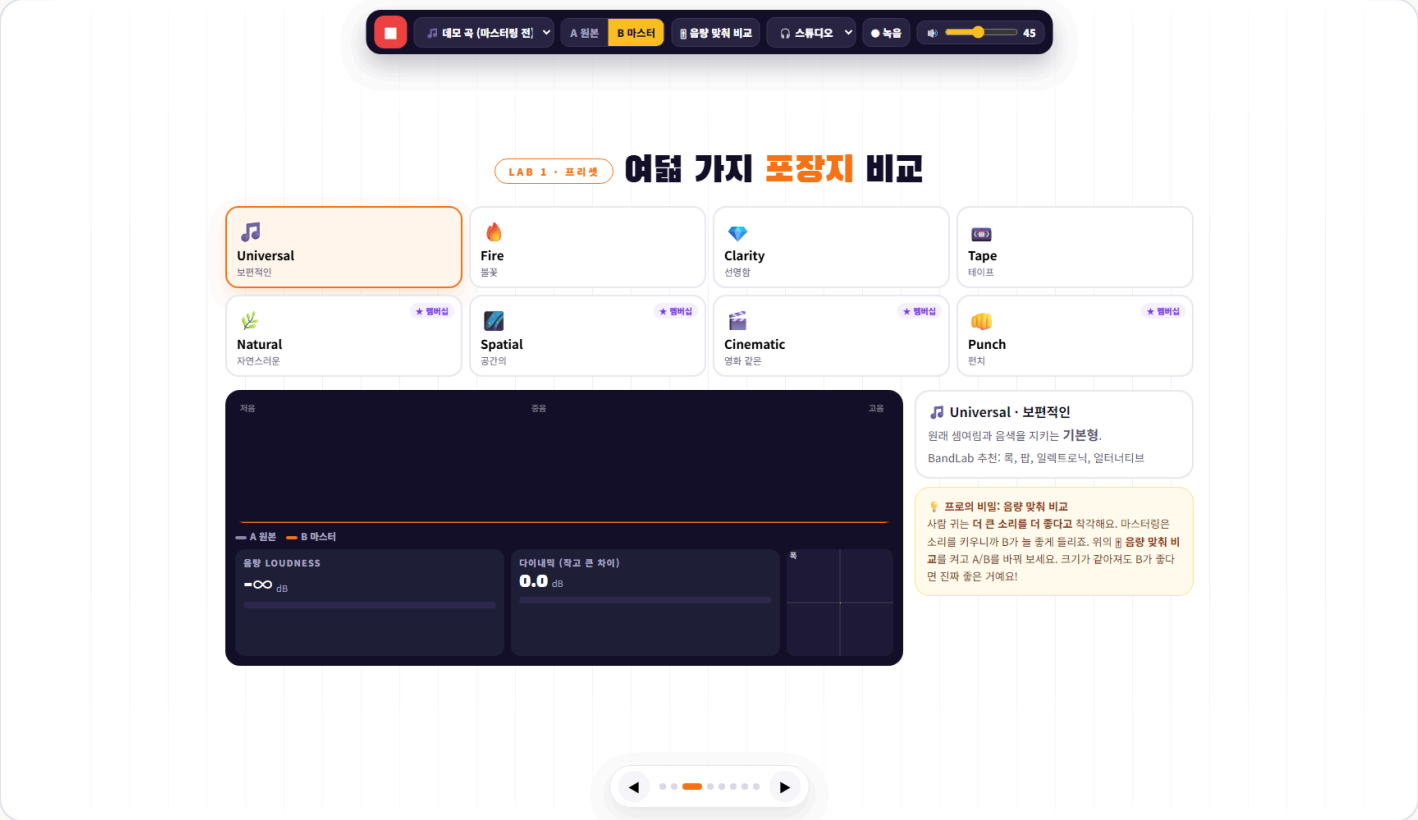
사운드 엔지니어 실습실 직접 체험하기 ↗

브라우저에서 원리를 익히는 교육용 실습으로, BandLab의 실제 처리 결과와 다를 수 있습니다.

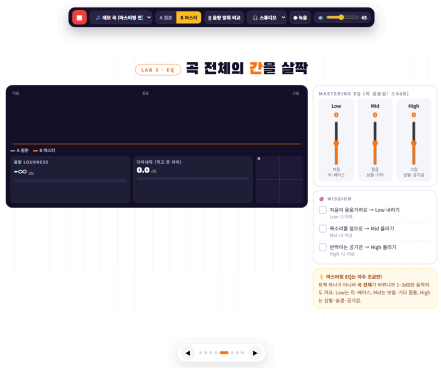
04 · 마스터링 실습실

완성된 음악을 다듬는 과정까지.

음악 생성에서 나아가, 소리를 비교하고 판단하는 활동



수업에 사용한 실제 HTML 실행 화면



곡 전체의 EQ를 조절하는 화면

활동	프리셋 · 강도 · EQ를 바꾸고 원본과 마스터 비교
화면	내 곡 파일을 불러오고, 음량을 맞춰 비교할 수 있습니다.
학습	더 큰 소리가 무조건 좋은지 살펴보며, 곡에 맞는 소리를 탐색합니다.

마스터링 실습실 직접 체험하기 ↗

브라우저에서 원리를 익히는 교육용 실습으로, BandLab의 실제 처리 결과와 다를 수 있습니다.