

מבוא להלחנה באמצעות דגימות באסיד 2020

במסמך זה מודגם יבוא דגימה של כלי נגינה לתוכנה ושינוי גובהה לטון הרצוי.

א. הסבר קצר על דגימות

דגימה (Sample) - הקלטה קצרה של כלי נגינה המשמשת להלחנת מוזיקה (למשל, נגינת אקורד או קליד בודד בפסנתר או מיתר גיטרה).

One Shot - דגימה המכילה צליל אחד.

לופ (Loop) - דגימה המכילה סדרה של צלילים, תופים או אקורדים, בדרך כלל באורך של תיבה או שתיים.

כיצד משיגים דגימות?

אפשר למצוא ברשת, בחינם או בתשלום. אפשר גם להוריד דגימות מעמוד "[חומרי רקע](#)" [הורדות](#)" שבאתר, המכיל מבחר קטן דגימות של כלי נגינה כגון תופים, פסנתר, בס, גיטרה. או בגוגל דרייב בתיקיה [music-creation / דגימות](#).

רצוי לשמור את הדגימות בתיקיה מיוחדת Samples. אפשר בחלוקה למשפחות כלי נגינה: תופים (Drums), כלי מקלדת (Keyboards) Loops וכד'.

שילוב הדגימות ביצירה

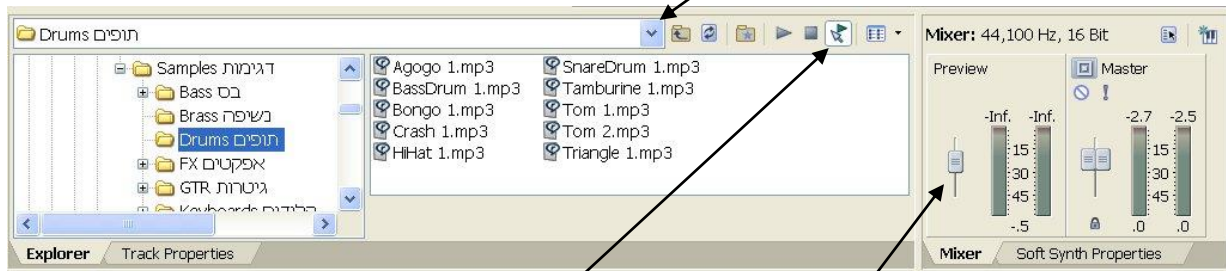
פתחו את התוכנה (אסיד) ופתחו קובץ חדש: file/new. (אפשר גם ללחוץ על האיקון של דף חדש)



בהלחנה יש להפעיל את אפשרות Snap, המציבה את תחילתו של כל צליל בדיוק על הרשת (grid) של הערכים הריתמיים (רבע, שמינית וכד').

בחירת הדגימות

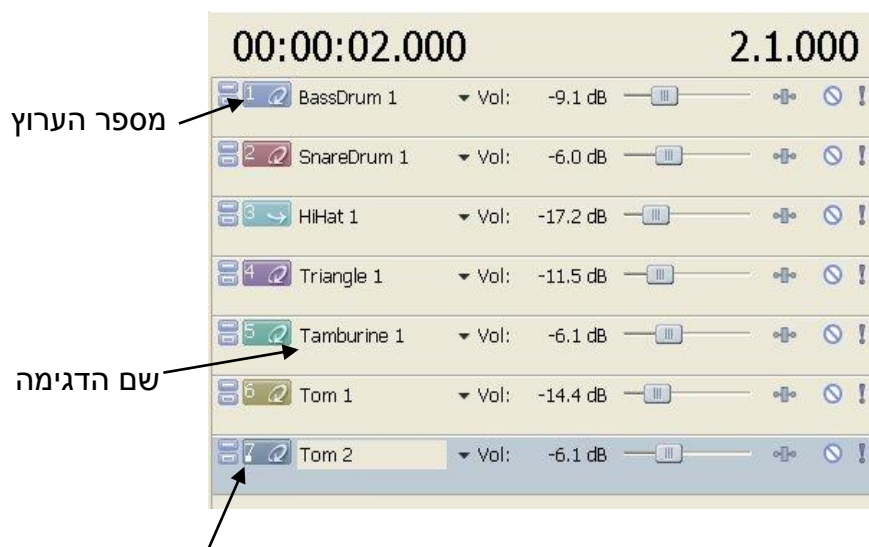
1. עדיף לבחור את הדגימות מתוך חלון האקספלורר (השמאלי למטה), שבו נוכל להאזין לדגימות לפני בחירתן.
2. מתוך שדה האקספלורר פתחו את התיקייה בה שמרתם את הדגימות. (אפשר להגיע לכתובת גם על ידי לחיצה כאן).



3. צריך לוודא שפיידר Preview אינו סגור, וכפתור Auto Preview מופעל. זה יאפשר לכם לשמוע כל דגימה שתגעו בה.
4. געו בזיהרות (לא דבל-קליק) בדגימות והקשיבו להן (דבל-קליק יעבר אותן לחלון הערוצים, ואת זה אנחנו עוד לא רוצים). כשנשמעת דגימה, צריכים להידלק אורות ירוקים מימין לפיידר Preview. אם נדלקים ראות ולא שומעים, זו בעיה שאינה קשורה בתוכנה (רמקולים סגורים למשל).
5. אם רוצים להפסיק את השמעת הדגימה, נוגעים בשטח לבן בחלון הדגימות באקספלורר.

שילוב הדגימות

1. לאחר הבחירה, דבל-קליק על הדגימה ובחלון הערוצים למעלה משמאל נוצר ערוץ חדש.
2. בחרו דגימות נוספות, וצרפו אותן לחלון הערוצים.



3. מחיקת ערוץ מיותר - צריך לגעת בו כך שיהיה יותר כהה, עם נקודה מהבהבת מתחת למספר הערוץ - לוחצים על מקש Delete במקלדת המחשב והערוץ נמחק.

4. אפשר גם לגרור ולהזיז ערוץ למיקום אחר בין הערוצים האחרים.
5. בפיידר העוצמה (Vol:) ניתן לכוון את העוצמה בכל ערוץ.

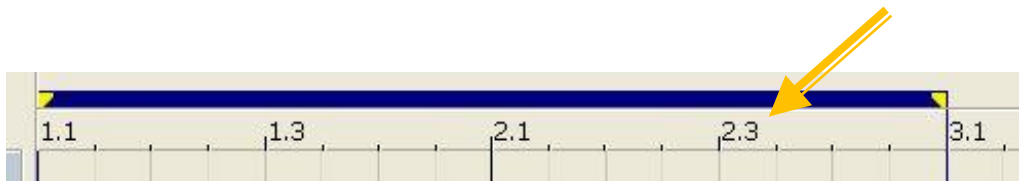
התמצאות

1. את ההלחנה מבצעים בשדה העריכה. השדה מחולק בקווים אנכיים (מלמעלה למטה) המצביעים על ערכי זמן כגון תיבה, רבע, שמינית וכד'. הערך המוזיקלי בין הקווים משתנה בהתאם לזום (שינוי הזום באמצעות הגלגלת). מעל השדה מופיעים מספרי תיבות.

מה אומרים המספרים?

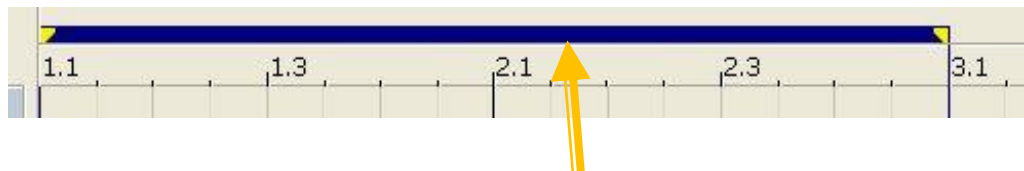
2. הספרה משמאל לנקודה מסמנת את מספר התיבה, והספרה שמימין לנקודה מתארת את מספר הרבע בתיבה.

לדוגמה: המספר 2.3 מתאר את תחילת הפעמה השלישית בתיבה 2.



3. לפני כתיבת המוזיקה יש לסדר את הזום (בגלגלת העכבר) כך שיתאים בגודלו לקטע שנכתוב. כלומר, רצוי שיהיו במסך מספר קטן ומוגדר של תיבות, ושהקווים האנכיים יגדירו ערך ריתמי מסוים (בדרך כלל שמיניות או חלקי 16).

4. לדוגמה, כווננו את שדה העריכה כך שתראו בו שתי תיבות, והמרחקים בין הקווים יהיו "שמינית", כלומר כל תיבה מחולקת באמצעות קווים לשמונה חלקים, לפי האיור הבא.

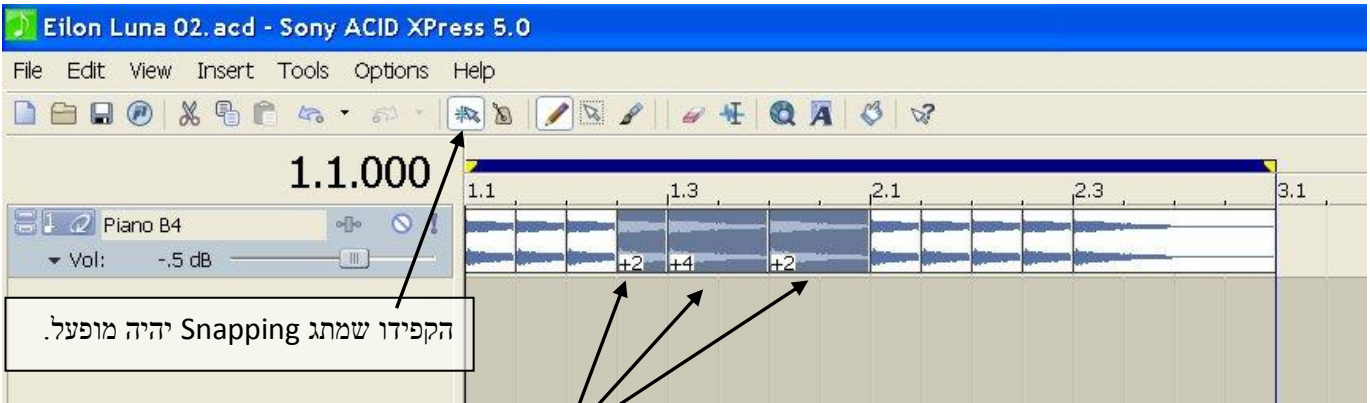


5. געו עם העכבר באזור שמעל למספרי התיבות, לחצו, והזיזו ימינה-שמאלה - כך מציירים את הקו הכחול המגדיר את אזור העבודה וההשמעה (loop region). אם הקו הוא אפור ולא כחול כהה, יש להפעילו באמצעות מקש Q.

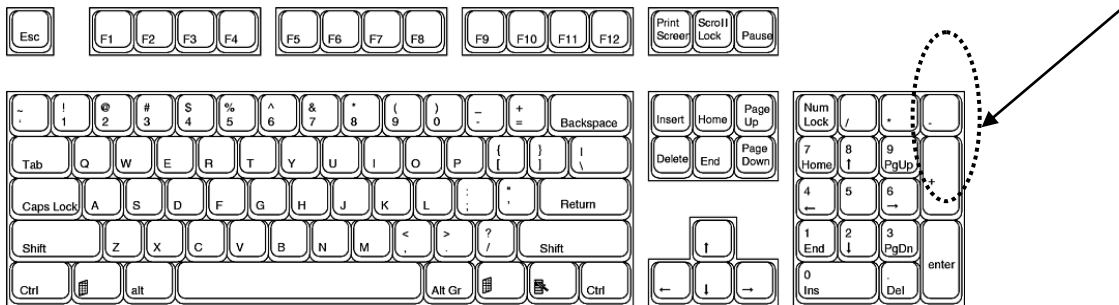
6. ציירו את הקו כך שיתחום את התיבות שברצונכם להלחין כעת. בדוגמה שבאיור למעלה תוחם הקו שתי תיבות: מתחילת תיבה 1 ועד לסוף תיבה 2 (עד תחילת תיבה 3).

תרגיל לכתיבת מנגינה בפסנתר

בחרו דגימה (של פסנתר לדוגמה) ושימו אותה בערוץ בשדה העריכה.
לפי האיור הבא, כתבו את התווים הבאים בשדה העריכה הראשי:



כיצד משנים את הגובה? נוגעים בתו הרצוי, כך שיהיה כהה, ולוחצים על מקלדת המחשב, בפינה הימנית העליונה, על סימני פלוס +, מינוס -.



מספרים אלו מסמנים הגבהה או הנמכה של הצליל המקורי בחצאי טונים. לדוגמה, +4, פירושו הגבהה בטרצה גדולה, וכד'.
שנו את גובה שלושת התווים הכהים שבאיור כך שיופיעו בהם ערכי הגובה הרצויים.
נגנו והאזינו לשתי התיבות. התיבה הראשונה היא תחילתו של שיר עם צרפתי "אור הירח" Au Clair De La Lune.
עליכם לשנות את גובה הצלילים כך שיתאים לשיר המקורי.
אפשר להיעזר גם בקובץ האסיד eilon luna 11.

מה להלחין? איך להלחין? – על כך במסמכים הבאים...