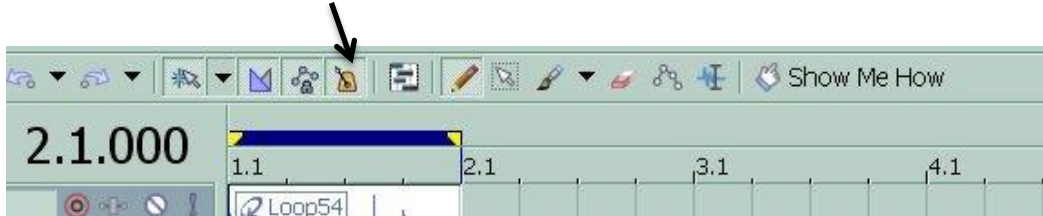


## רזולוציה ריתמית באסיד

### פעמות, מהירות ומטרונום

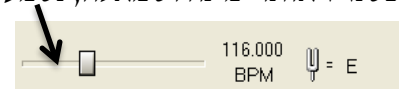
באסיד אפשר לשמוע את הפעמה (Pulse) על ידי הפעלת המטרונום.



### מהירות טמפו (tempo)

תדירות הפעמות קובעת את מהירות היצירה. ברוב השירים תהיה תדירות הפעמה יציבה, כלומר מרחק הזמן בין הפעימות יהיה קבוע.

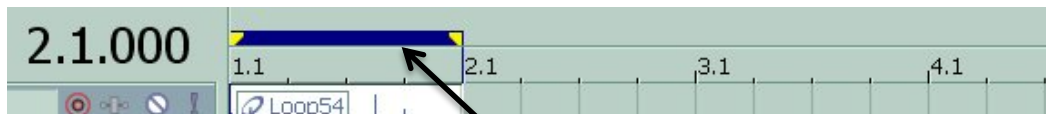
המהירות מוגדרת לפי מספר הפעימות בדקה :  $BPM = \text{Beat Per Minute}$ . מתחת לתפריט הערוצים מצד שמאל, נמצא זחלן (פיידר) לקביעת המהירות. כשנזיז אותו ימינה ושמאלה, נשמע שמהירות הקטע משתנה בהתאם



במוסיקה איטית – יהיה מספר הפעימות בדקה בין 40 ל 80 BPM.  
במוסיקה במהירות בינונית – יהיה מספר הפעימות בדקה בין 80 ל 120 BPM.  
במוסיקה מהירה – יהיה מספר הפעימות בדקה בין 120 ל 200 BPM.

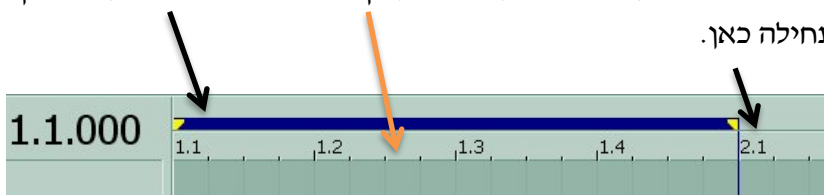
### כיצד נראית התיבה באסיד?

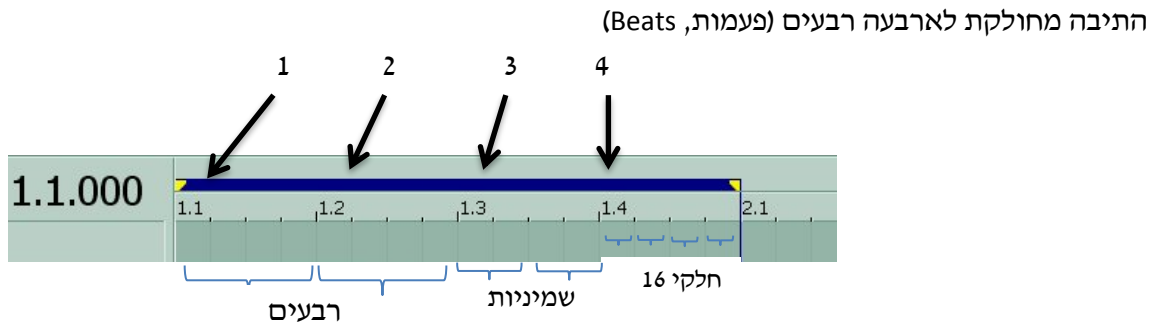
באסיד כל תיבה מתחילה במספר. כאן רואים 4 תיבות. כל אחת מחולקת ל 4 רבעים.



תיבה מס' 1 מסומנת בקו הכחול (הנקרא Loop Region) שבו מסמנים את אזור ההלחנה.

אם נגדיל את הזום נוכל לראות את התיבה הראשונה בפירוט של חלקי 16. תיבה מס' 1 מתחילה כאן. תיבה מס' 2 מתחילה כאן.





כל רבע מתחלק לשתי שמיניות. כל שמינית מתחלקת לשני חלקי 16. ככל שמגדילים את הזום (בגלגלת) ניתן לראות חלוקה מפורטת יותר של התיבה. אבל לא רצוי להגדיל את הזום יותר מדי כי בד"כ לא מומלץ להלחין בצלילים קצרים מחלקי 16.

### שליטה במיקום הצלילים - באמצעות הפקודה "סנאפ" (Snap - במדויק על הקו).

**רשת (grid)** - חלון העריכה באסיד (שבו נמצאים הצלילים) מרושת בקווים אנכיים המייצגים נקודות ציון ריתמיות: התחלה של תיבות, רבעים, שמיניות וכד'. זה עוזר לנו להבין היכן להתחיל ולסיים כתיבה של אירועים מוזיקליים כגון צליל, תיבה וכד'.



תוכנת אסיד מציע לנו שתי אפשרויות בנוגע למיקום של אירועים בחלון העריכה:

לחצן **Snap** פועל - הזזה או כתיבה של כל עצם לפי ערכים מוזיקליים: רבעים, שמיניות, תיבות וכד'. זו תכונה שמסייעת בעריכה ובהלחנה.

לחצן **Snap** כבוי - העצמים יזוזו באופן חופשי. לא מומלץ ב הלחנת מוזיקה.

**מה הם הערכים המוזיקליים שלפיהם עובד הסנאפ? זה תלוי ב ZOOM !**

ככל שהזום קרוב, רואים על המסך פחות תיבות, והרווח בין הקווים (הגריד) בערכים קטנים יותר.  
ככל שהזום רחוק, רואים על המסך יותר תיבות, והרווח בין הקווים (הגריד) יהיה בערכים גדולים יותר.  
למשל בתמונת המסך הקודמת הזום קרוב - רואים רק תיבה וחצי, והרזולוציה של הגריד היא  $1/16$  (חלקי 16).  
לעומת זאת, בתמונת המסך הבאה הזום רחוק יותר - רואים ארבע תיבות, כאשר הרזולוציה של הגריד היא רבעים.

