

Ćwiczenie: „Perkusja”

Barwa dźwięku zależy nie tylko od częstotliwości (częstotliwość to tylko ton). Barwę nadajemy tworząc obwiednię.

Generowanie instrumentu

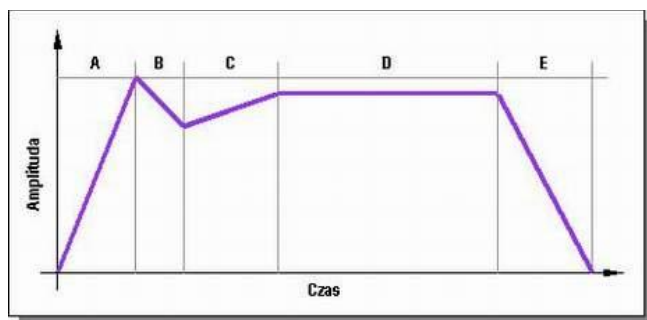
1. Generujemy pojedynczy ton o żądanym czasie trwania.
2. Obwiednię dźwięku kształtujemy przy pomocy „narzędzia obwiedni”



3. Dla poprawy barwy wykorzystać można efekty dostępne w programie (np. zmiana tonu)

Przykład:

Ton o głównej harmonicznej 400 Hz i obwiedni jak na rysunku będzie zbliżony do jednego z dźwięków, który uzyskać można przy pomocy skrzypiec.

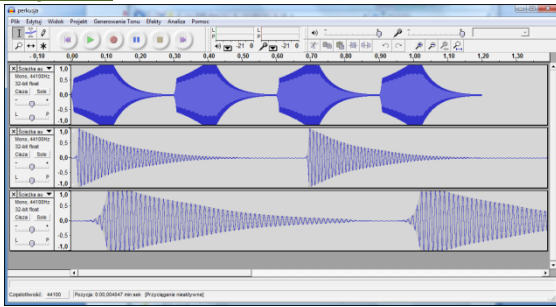


Tworzenie ścieżki perkusyjnej

Pojedynczy dźwięk (patern) można powielać. W najprostszym przypadku podkład perkusyjna składa się z kilku ścieżek, na których dźwięki instrumentów umieszczone są w równych odstępach. (stąd nazwa „sekcja rytmiczna”)

Amplituda dźwięku wytwarzanego przez instrument podlega pewnym zmianom w czasie: początkowo narasta (najczęściej bardzo szybko), potem pozostaje w pobliżu pewnej ustalonej wartości pośredniej i dopiero wtedy opada do zera. **Te zmiany amplitudy nazywamy obwiednią** i można je podzielić na pięć faz:

1. faza nabrzmienia (ang. attack),
2. faza opadania (ang. decay),
3. stadium dochodzenia do ustalonej fazy (ang. slope),
4. faza ustalona (ang. sustain), zanikanie dźwięku (ang. release).

Przykład:

Pamiętać należy, że rzeczywisty dźwięk składa się z wielu częstotliwości nałożonych na siebie. Metoda FM wykorzystuje 2 częstotliwości, my stosujemy tylko jedna.