

Takebeat Production
Сергей Бибин & Макс Воеводин

Как Написать Самый Ужасный Трек

...44 Ошибки, От Которых Вы Теперь Свободны...

Содержание:

От Авторов

Вступление. Для чего создавался этот спец. отчет.

Глава 1: Ударная Партия

1. Смягчения Ударника
2. Громкость Ударника
3. Kick Vs Bass
4. Ударник в Стерео
5. Hats(Хэты)
6. Хэты в Стерео
7. Snare
8. Clap & Snap
9. Не в Ритм Ударная партия
10. Вносим Красоту и Гармонию в Ударную Партию
11. Переходы в Ударной Партии

Глава 2: Мелодия

1. Вступление и Концовка Песни
2. Разнообразие Мелодии
3. Мелодия Для Переходов
4. Уделяйте Внимание Мелодичности
5. Не Делайте Мелодию В Один Такт
6. Получается Страшная Атмосфера
7. Аранжировка Мелодиями
8. Аккорды
9. Инструменты По Панораме
10. Инструменты По Частотам
11. Использование FX в разных Целях

Глава 3: Мастеринг и Обработка

1. Регулировка Громкости
2. Много Компрессора
3. Голос и Музыка
4. Играет Кучно. Что Делать?
5. Перепады Громкости в Инструменте
6. Частоты При Конечном Мастеринге
7. Про Дизеринг
8. Моно Совместимость
9. Слишком Тихий Трек
10. Насыщенность в Композиции
11. Про Лимитер

Глава 4: Мелочи, Но Очень Очень Важные

1. Излишество Реверба
2. Разный Реверб в Одном Треке
3. Использование Питча
4. Срез Сэмпла
5. Сэмпл. Чем Плохо?
6. Как избежать Каши в Треках
7. Каналы
8. Энергия в Миксе
9. Высокие и Низкие Ноты
10. Большая Компрессия Голоса
11. Низкие Частоты в Голосе

От Авторы

Вы даже не представляете, как часто допускаются, казалось бы, очевидные ошибки в простых вещах, не говоря уже о более серьезных и требующих дополнительных знаний и опыта. Поэтому мы решили создать этот отчет, чтобы хоть как-то изменить сложившееся положение. Тем более что подобных руководств, грубо говоря, нет вообще. И мы надеемся, что данный отчет поможет многим в становлении их музыкальной карьеры и профессионализма. Конечно, в этом отчете мы смогли привести далеко не все возможные и встречающиеся ошибки, но наиболее часто допускаемых здесь мы опишем достаточно. И конечно приведем некоторые способы их решения.

Вступление:

От Сергея Бибина

Привет, меня зовут Сергей!

Сразу предупрежу, что я люблю юмор, поэтому текст будет, разумеется, с моим характером. **Ж**

Это моё вступление, я расскажу, для чего этот спец отчёт создавался.

Мы собрали различные ошибки, часто допускаемые при написании музыки. Их нужно знать всем. Просто, некоторые создают музыку годами, но не могут вылезти на желаемый уровень потому, что упускают всего лишь какую-то мелочь.

Вообще мы и будем говорить о мелочах, таких простейших, но таких гадких, что очень сильно портят нам всю картину.

Вы можете использовать этот спецотчёт, как справочник.

Мы не будем далеко заходить, до самой глубины обработки звука и всех её принципов. Мы будем говорить о мелочах, как я уже и сказал, поверхностных деталях. Просто если мы начнём разбирать всё, до глубин принципов мастеринга, то это будет куча теории, которую с трудом кто поймёт, это будет целый том, который будет лень читать и это вообще будет незнамо что. Если Вы хотите всего этого, то поступите в специальные заведения или курсы, в которых Вас всему этому научат.

Вот про что мы будем рассказывать.

Например, не делайте много Ревёрба, его должно быть в норму. Вы скажете "да ну глупость какая-то фигня" **Ж** Даа, фигня, но когда слушаешь у людей их музыку, а у них этого реверба просто куча! Вот это - фигня, а они полагают, что это круто. И до них может, дойдёт это и через год, что так делать нельзя, если им сейчас не сказать. Конечно, будут подробности, но рассказывать мы не будем, как в этом случае, как нужно работать с ревербом, объясняя, что значит каждая его настройка. Во-первых, Вас это всё просто запутает, и Вы скажите "я нечего не понял!". А во-вторых, сильно Вас утомит. А в-третьих, если Вам это так сильно нужно, можете купить кучу книг. Но опять же, не охота читать, "кто бы сказал, как просто не нужно делать и всё, и я бы так не делал" Дак вот! Об этом мы и будем говорить, как не нужно делать! Какие-то будут маленькие советы, какие-то побольше, каких-то вообще не будет, просто одно название. Шучу **Ж** Ну что? Мы приступаем!

От Макса Воеводина

Приветствуем Вас на страницах этого спецотчета. Раз Вы это читаете, значит, Вы уже знаете, о чем пойдет речь. Но позволю себе еще раз вкратце пояснить, что к чему. Итак...

Сейчас мы будем рассматривать ошибки при создании музыки, которые часто допускаются не только новичками, но иногда даже мастерами. Все это происходит от незнания каких-либо аспектов при написании музыки. А раз человек не знает, что нельзя делать, то он так и будет продолжать допускать те же самые ошибки, которые в свою очередь будут продолжать ему портить жизнь.

Поэтому, мы сейчас и встретились с Вами здесь. Давайте исправим то, что уже неоднократно совершали, давайте поднимем свои произведения на качественно новый уровень.

Весь отчет разбит на четыре части:
-Ошибки, связанные с написанием ударных партий,
-Ошибки, связанные с написанием мелодий,
-Ошибки в обработке звука и при мастеринге,
-и глава дополнительных ошибок, так или иначе связанных с созданием музыки, которые не вошли в первые три части.

В каждой части по пунктам представлены ошибки и способы их решения. Какие-то пункты, возможно, Вам покажутся короткими по содержанию, какие-то – длинными. Просто некоторые ошибки имеют более простые, некоторые – более сложные решения, некоторые - более грубые, а некоторые несут менее серьезные последствия. Но, несмотря на это всё, они остаются все теми же ошибками, которые нужно искоренять. Также, вероятно Вы заметите, разный стиль изложения материала. Ведь часть текста, написана Сергеем, а часть - мной. Еще, возможно, в каких-то не очень строгих моментах кто-то может и не согласиться с нами, в силу своего опыта работы в каком-либо своём узком или не очень стиле. Тогда напишите нам об этом на e-mail. Нам будет очень интересно узнать о любом оригинальном опыте различных стилей и стилистик музыки, которых в последнее время развелось просто море, и это на самом деле хорошо.

Ну, давайте уже приступим к основной и самой главной части отчета. Поехали!..

Глава 1: Ударная Партия.

1. Смягчение Ударника

Бывало такое, что начинал писать, раз поставил kick всё здорово. Всё набил, отлично всё прописал, всю ударную партию. Слушаю всё с мелодией бац! Но kick как-то не вписывается, хочется, чтобы может помягче что ли играл, чтобы лучше вписался во весь трек, чтоб играло как одно целое. Разумеется, сразу мне в голову так просто не пришло, что нужно сделать. Но когда дошло и постучало в дверь мою **Ј**, я везде, где нужно было, стал это использовать. Даже до сих пор использую. Просто бывает звук kick очень хороший, но нужно его малость изменить. Вот тут Внимание! Что нужно сделать!

Для смягчения kick я делал срез средней частоты как раз для того, чтобы и смягчить ударник. Этот диапазон, я, думаю, понятно какой, или нет? **Ј** Ну вот, вы наверно знаете, *что ближе к началу в Эквалайзере (EQ) то это низкие частоты другими словами это бас! Что ближе к концу Эквалайзера (EQ) это высокие. Соответственно, что по середине это средние! Ј. Но здесь можно совершить несколько ошибок* когда срезаешь средние частоты. Кстати, я не говорю про полный срез. Я говорю про уменьшение, а вообще и про срез тоже **Ј**. Ну там сами накрутите как Вам надо (полностью вырежете определенные частоты или просто немного уменьшите их в громкости).

Ах да, сразу про ошибки, которые можно совершить. Когда срезаешь или уменьшаешь средние частоты, для слуха создаётся ощущение, что уменьшились высокие частоты и добавились низкие. Хочу сказать Вам, что крайне внимательно прибавляйте низких частот, может получится, что не стоит их прибавлять вообще. А то сделаете много, и получится излишество. **Здесь нужно аккуратно!**

Конечно, на обычных колонках этого не услышать, надо что-то лучше, чем стандартные колонки, которые идут с компом. **Ј** Если есть сабвуфер, то можно услышать, как это всё будет звучать. Но можно обойтись и без саба (без Subwoofer), зная то, что я вам сказал. С басом kick'ов потом можно отдельно работать. Для этого пользуйтесь спектро-анализатором частот. Я думаю, знаете, что такое. Нет, не знаете? **Ј** Ну, незачем пока тогда.

Пользуйтесь этим советом, и знайте сразу какую ошибку можно совершить. Чем меньше ошибок, тем лучше! Ну, ещё раз на закрепление, а то мало ли. Ещё столько информации будет впереди.

Значит, **при уменьшении или срезе, средних частот, нужно внимательно отнестись к низким частотам, чтобы не была перебора!**

Переходим дальше!

2. Громкость Ударника.

Я однажды пришёл к знакомому, и он сидел, писал музыку, и как раз прописывал часть ударной партии. Я увидел, что у него много kick'ов стоит друг на друге. Ну, знаете, создал 3-4 kick'a и поставил их. И они играют как один. Я не понял, зачем он так сделал, я бы ещё постарался понять, если бы они разные kick'и поставил, ну чтобы смешать их звучание. Но он поставил один и тот же! И он поворачивается и спрашивает меня: Слушай, у меня что-то тихо играет kick, громкости обычной не хватает.

Я уж не знаю, как он умудрился написать так, но понял одно, что эта проблема может быть не только у него. Возможно, эффекты обработки как-то пересеклись, что они просто как-то заминают kick или, может, он всё остальное громче прописал, что ударник играл тихо, как его не крути. Я не хочу, чтобы Вы затрудняли себе создание музыки и делали то же самое. Это просто нечего хорошего не даёт.

Kick играет тихо, не надо делать так, взяв кучу kick'ов, и сделать так, чтобы всё, громыхало, но зато громко. Всё звук искажён, в какой-то мере, отлично! **Но!** *Достаточно будет просто повесить на ударник компрессор* и покрутить его, или ставить готовые пресеты и всё будет нормально. Всё громко. И нечего рвать не будет. Могу добавить, что по kick'у ещё не всё. Пошли дальше!

3. Kick Vs Bass. J

Нет, это не то, что Вы подумали. Часто многие допускают это, что позволяют kick(позвольте мне называть это ударником, а это мне переключать раскладку и писать kick надоело **J**). Позволяют ударнику соперничать с басом. Что получается вообще из этого? У меня сабвуфер есть, мне отлично слышно эту картину как ударник с басом соревнуются, кто лучше прозвучит. Получается вот что!

Наложил басовый ударник или просто ударник и ещё просто добавил бас. Отлично. Бас играет, а где ударник? Он либо заминается басом, либо так искажен, что видно искажение, что чёткости у ударника нету совсем. Фу! А может вообще рвать динамики. Тоже фу! Нужно учитывать, либо делать бас тише, либо срезать одинаковые частоты ударника и баса. Пусть ударник бьёт от 80 частоты, все, что ниже её, пусть будет срезано или убавлено. От 0 до 80 пусть работает бас. Тогда они не будут друг другу мешать. Не будут соперничать.

Это можно сделать Эквалайзером (EQ). Либо есть другой выход, повесить на них компрессор он тогда разберётся с ними, как следует **J**, но может разобраться не так как бы Вам хотелось. Поэтому сделайте это сами с помощью Эквалайзера (EQ), если Вам пока сложно всё это, то повесьте компрессор на них или на мастер и используйте готовый пресет. Ещё раз напомним, что такое пресет - это уже готовые настройки в устройстве компрессора.

Это очень важный момент! Запомните! Уже серьезный момент.

Дальше небольшая фишечка к ударнику.

4. Ударник в Стерео.

Что ударник в стерео?! :-О Что это такое? Кто-то воскликнет. А что? Что в этом плохого? Да, это нарушает некие правила, я читал где-то, что спецы говорили, что ударник должен быть в моно. Ну и что! Я слушал музыку, написанную таким американским продюсером Timbaland, наверно вы его тоже знаете, крутится по музыкальным каналам. Пишет совершенно в разных стилях музыку, и у него мы с Максом заметили такую вещь, что он *ударники некоторые делает в стерео*.

Хочу заметить, что он тоже специалист в этом деле! Да ещё и какой! Сколько денег он гребёт, ладно сейчас не о нём. Разумеется, сильного стерео эффекта не надо, всё, в том числе и это, должно быть в норму. Наверно интересно для чего это делается? ***Это делается для более чёткой выразительности ударника!*** Теперь Вы тоже знаете об этом и можете этот способ выразительности позаимствовать у него, он не разозлится. **J**

Я сам тоже использую это, мне очень нравится! Спасибо дяде Тимбе! Если вы подписаны на нашу рассылку, то вы, наверно, читали об этом.

5. Hats (Хэты).

Тут много чего не расскажешь, хэты они есть хэты. Они делаются для сочности ударной партии, для выражения ритма.

Поэтому я сразу к делу. Хэты вообще идут на высоких частотах. Так что иногда может получиться такое, что вдруг повышая частоты у всей композиции могут вылезти хэты на передний план, и они будут звучать не совсем к месту. Поэтому сделайте их просто по тише и всё. Если хотите, можете побаловаться отдельным Эквалайзером (EQ) конкретно для хэтов.

Можно придавать окрас с помощью Ревёрба (Reverb). Я, бывает, их смягчаю с помощью Flangus, это лично мой метод.

Дальше сразу по хэтам.

Кстати, чуть не забыл, хэты можно заменить Shaker-ами или Cabasa, так для разнообразия.

6. Hat в Стерео.

Нее, но тут вообще всё просто, и название уже сказало само за себя. Для эффектности или вообще для разнообразия или для других каких-то ваших целей. Хэты можно сделать тоже в стерео.

Мы тут говорим в стерео в стерео, а что за стерео. Это делается с помощью эмуляторов стерео. Там регулируется сила стерео эффекта. Например хороший эмулятор стерео имеется в проге iZotope ozone 3.

Балуйте, в общем, этим всем. **J**

7. Snare.

Вот! Добрались и до неё. Snare я буду называть снарина. **J** Снарина - тоже важный компонент в ударной партии. Все наверно это знают. Здесь хочу дать просто пару советов. Например, когда я её хочу слить с общей композицией, я иногда пользуюсь уменьшением *средних частот, при этом повышая высокие*. Именно так. Я, таким образом, в прямом смысле слов, вдавливаю её в основной трек. Можно вешать Ревёрб (Reverb) на неё, в этом случае, я убираю у Ревёрба высокие частоты, это настраивается в самом эффекте Reverb. И оставляю только низкие частоты Ревёрба.

Хочу дать свой метод. Смешивайте разные Снарины! Не ограничивайтесь одним сэмплом, смешивайте только не забывайте регулировать громкость.

На этом всё! В стерео её обычно не делают, ни разу в жизни этого не видел. И сам не делал, и поэтому советовать не буду. **J**

8. Clap & Snap.

Почему вместе эти две штучки? Потому что они похожи друг на друга. Clap – это хлопок ладонками, а Snap – это щелчок пальцами. По сути, они одинаковы. Что хочу сказать. Хочу сказать что их можно разносить в стерео, так они очень хорошо звучат и так часто многие делают, ну разумеется если к месту поставить.

Всё меньше и меньше выходит у меня писать, двигаясь к концу этой главы **J**

9. Не в Ритм Ударная Партия!

Как-то однажды приехал ко мне знакомый и говорит, давай делать РЭП вместе, я написал пару трэков, и вот он загружает музыку свою и включает. Я обалдел, такое ещё и бывает!? Совершенно не в ритм играла ударная партия, смешно да? **J** Но ему было не до смеха. Он думал, что у него всё чётко, всё ритмично, якобы это ритм у него такой. Вообще ритм один. Разный может быть тэмп, ритмичность и т.д. Замете, ритм и ритмичность – разные вещи.

Я хочу сказать, если вам сложно пока сообразить, если вы тока начали писать, то включайте **метроном!**

И будет порядок.

10. Вносим Красоту и Гармонию в Ударную Партию.

Вот мы с Вами и добрались почти до конца первой главы, осталось всего два пункта. Теперь с Вами я, Макс. Хотя глава уже и подходит к концу, я еще успею в ней оторваться **J** и много чего написать, так что поехали.

Ударная партия – это немаловажный элемент любой композиции. А хорошо написанные ударники – это половина успеха хитового трека. Поэтому, ударной партии, как в принципе и любому другому элементу композиции, следует уделять достаточно внимания. А что обычно происходит на практике? Можно взглянуть на композиции многих саундмэйкеров и ужаснуться, что ударные в них,

грубо говоря, портят всю картину. Они звучат как-то монотонно, не красиво и не объемно или плоско. Вообще, отлично написанные ударники можно слушать отдельно от мелодии и остальной аранжировки, и они будут звучать красиво, особенно если они подобраны оригинально. Вот к чему мы все должны стремиться.

А что делает большинство? Они просто подбирают сэмплы и расставляют их как есть, как им хочется. Возможно, уже на этом этапе можно добиться оригинальности, но на нем часто всё и заканчивается, а где же гармония и красота. Люди забывают даже про такие вещи как панорама и громкость (и переходят к написанию мелодий), не говоря уже о частотах и эффекте реверберации. Конечно, можно потом вернуться назад и все доработать. Это будет даже правильнее чем сразу все доделать. Но многие не возвращаются и не доделывают начатое. Почему? Причины разные, но основная – незнание того, что можно и нужно еще что-то делать с ударниками.

Вот мы сейчас и поговорим об основных вещах при написании ударных. В прошлом абзаце они уже были определены. Это: громкость, панорама, частоты и реверб. Сразу скажу, что изначально громкость и панорама сэмплов могут быть очень разными. На это нужно обратить внимание при написании партий.

А вообще, к чему я все это пишу? Основная мысль этого пункта такова, что каждый инструмент (ударник) в ударной партии должен иметь свое место в пространстве. Вы должны сами мысленно расставлять инструменты вокруг себя. И в соответствии с этой расстановкой настраивать все четыре вышеперечисленные параметры. То есть вы должны представить в голове некое пространство или комнату для размещения в них инструментов. Чтобы легче это сделать, закройте глаза и начинайте каждый инструмент один за другим позиционировать в представленном вами пространстве.

Как это сделать. Ну, в принципе с громкостью все понятно, Чем громче ударник, тем он ближе расположен к вам, и наоборот. С панорамой тоже, левее или правее звучит от вас ударник. В принципе, используя эти два параметра, вы уже можете расставить все инструменты, как вам заблагорассудится (единственный момент, если вы берете сэмплы звуков реальной барабанной установки, то целесообразно позиционировать их так, как они на ней расположены, хотя это бывает не столь важно).

Но есть еще немаловажные факторы, которые влияют на позиционирование. Это реверб и частоты. Сначала пару слов о частотах. Чем больше в сигнале высоких частот, тем ближе к нам кажется расположен источник звука. Если же высокие частоты не преобладают, то источник звука находится дальше. Этот момент тоже помогает в расположении инструментов в режиме ближе-дальше.

Теперь про реверберацию. Тут на кажущееся расстояние между нами и источником звука влияют несколько параметров. Первый из них это длительность реверба. Соответственно чем дольше звучит реверб, тем дальше от нас источник. И ещё, чем больше в сигнале реверба, а необработанного (то есть исходного) сигнала меньше, тем дальше источник. Это значение устанавливается регулятором dry/wet, который имеется во всех ревербераторах, возможно в

несколько измененном виде, но во всех. Например он может быть разбит на два регулятора dry и wet. Это уже предоставляет нам больше возможностей, но смысл от этого не меняется.

Еще один момент. Если вы располагаете ударник немного в левом канале, то ему обязательно нужен противовес в правом (не обязательно в виде ударника, можно и в виде инструмента), чтобы не было такого что один канал напичкан инструментами, а в другом ничего нет. Также не забывайте про стерео эмуляторы, о которых уже говорилось выше. Они разносят инструмент не в один канал как строгое панорамирование, а в оба сразу.

Ну вот, мы, в общем, и рассмотрели этот пункт. Теперь ваши ударные партии будут звучать объемно, красиво и гармонично. Замечу, что эти принципы позиционирования применимы не только к ударникам, но и к инструментам тоже. Просто к ударникам они применяются с более точной настройкой параметров, поскольку для них все изменения и все эффекты гораздо более заметны, нежели для инструментов.

Ого, что-то я разогнал, понаписал то сколько. Надеюсь, читатель меня извинит, если я его утомил. Исправлюсь в следующем пункте **Ж**.

11. Переходы в Ударной Партии.

Ошибка здесь вот в чем. В однообразном, монотонном звучании ударной партии. Тут можно выйти из положения и написать новую ударную партию именно для перехода, но чтобы она была похожа на основную, и периодически её вставлять в Ваш микс. Но я хотел в этом пункте сказать не про то, как делать эти переходы, а про одну интересную фишку, которую можно использовать, иногда даже не прописывая партию для перехода, или вставлять её в саму эту партию если прописывать. В общем, использовать её так, как Вам позволяет Ваша фантазия.

А фишка вот такая. Есть такие инструменты, как cymbals, crash, ride и все подобные им. Так вот, им можно делать реверс, то есть проигрывать их наоборот, то конца к началу и вставлять перед очередным блоком в треке, на четвертом, иногда втором или восьмом, такте. Попробуйте, посмотрите, что у Вас выйдет (я, например, сам так часто делаю). После этого можете переходить к следующей главе.

Глава 2: Мелодия.

1. Вступление и Концовка

Пока недалеко отошли от темы ударных, давайте рассмотрим первую ошибку, в которой они тоже часто замешаны. Это не совсем грубая ошибка, но о ней все равно стоит упомянуть в силу того, что её очень часто допускают. Она касается вступления и концовки песни. Их просто-напросто нет.

Если взглянуть не на музыкальную сферу, то везде: в книге, телепередаче, фильме, в выступлении оратора и даже в сексе есть и вступление и завершающая стадия, то есть окончание. Да, иногда они бывают ущемлены и сокращены, но они есть. Это обычный закон композиции. И в музыке он имеет такое же немаловажное значение, как и во всем остальном. Бывают, конечно, и исключения, но о них чуть ниже. А пока давайте залезем внутрь этой ошибки.

Смотрим, так так, что тут у нас. А у нас тут обычная картина, у всех приблизительно одно и то же. Написал музыкант несколько партий мелодии и ударных и меняет их в течение всей композиции. Как она начиналась, так и заканчивается. Может сама музыка и звучит красиво и разнообразно, но этого самого разнообразия и не хватает в начале и в конце трека.

Заметьте, что в начале я писал про разнообразие не музыки, а песни. Потому что вступление и концовку можно сделать и голосом, но этот момент нужно согласовывать с тем, кому вы пишете музыку. А вообще развитие должно быть. Оно может длиться всего один такт, а может и целых восемь. Но это все на ваше усмотрение, оставляйте так, как Вам больше нравится.

Как можно сделать вступление. На мой взгляд, проще всего использовать такой прием, когда сначала играет один инструмент, а затем постепенно к нему добавляются все остальные (включая ударные, или, наоборот, исключая их, на ваше усмотрение), и когда это всё развитие заканчивается, начинается основная музыка.

Или другой вариант, к примеру, сначала звучит одна из партий мелодии, где-нибудь 4 такта, а на четвертом добавляются ударные, затем начинается основная музыка – для припева или куплета. Хочется, конечно, показать, как это все делается на примере, но это уже материал видео курса, а не спецотчета.

Можно для вступления написать отдельную партию инструментов и ударников, которая, как полагается, будет иметь такой нарастающий, нагнетающий характер. Это будет вообще замечательно. Но иногда это бывает для многих довольно сложно, так как нужно писать еще дополнительную мелодию, которая должна быть по настрою и окраске похожа на основную.

И еще, как простой вариант, можно легко сделать нарастание громкости в начале композиции, это сойдет за вступление.

В общем, вариантов уйма, все зависит от вашей фантазии, которой Вас мы вряд ли сможем научить. Этот немаловажный момент касается только Вас. Так что развивайте свою фантазию сами эффективными для Вас способами.

Теперь про концовку. Обычно с ней дела обстоят проще. Самый часто используемый способ – это затухание громкости в конце микса. К тому же он самый простой.

Либо можно использовать еще один довольно популярный способ, он мне очень нравится, и я сам его часто использую, – это резкое обрывание мелодии, иногда с добавлением пары нот, здесь может остаться только эхо и/или реверб от каких-либо инструментов, но это будет звучать еще лучше.

Вы можете сказать, что это не совсем концовка, потому что мелодия закончилась и всё, музыкант в принципе ничего и не делал, чтобы создать концовку. Но я не буду оправдываться и говорить, что этот прием заслуживает право на жизнь в силу его большой популярности. Я просто приведу другой пример.

Он похож на один из вариантов развития композиции при вступлении, когда инструменты вступают один за другим. Тут тоже самое, только инструменты постепенно заканчивают играть (тоже один за другим). Вот и всё.

Теперь об исключениях. Ведь они есть во всех правилах. Или же их можно назвать отклонениями от правил. Они тоже имеют право на существование, если используются как фишка.

Например, можно резко начать музыку, и одновременно с этим сразу начнется куплет. Но этот прием используется довольно редко.

Или же можно оставить одну и ту же мелодию в музыке, к примеру, когда первые 4 такта практически совпадают со вторыми. Но если начать куплет или припев с 5 такта, то первые 4 могут стать в этом случае своеобразным вступлением. Но эти отклонения не подойдут для тех стилей музыки, которые не предполагают дальнейшее наложение голоса. То есть просто музыка, а не песня.

Эти отклонения можно использовать один раз, то есть в одной-двух песнях на альбоме, если вы пишете музыку для целого альбома (для разнообразия пойдет). И вообще, для всего альбома лучше стараться использовать разные вступления для треков. И хотя концовки не так заметны и не предполагают большого разнообразия по сравнению с вступлениями песен, но им все равно стоит уделить внимание.

А сейчас, небольшое практическое задание. Оно очень простое, но может отлично обрисовать происходящую сейчас картину, особенно применительно к вашему стилю. Заодно, возможно, вы почерпнете какие-нибудь идеи. Возьмите сейчас и прослушайте, как сделаны вступления и концовки коммерческих песен, которые есть у Вас на компьютере.

2. Разнообразие Мелодии

Этот пункт схож по проблематике с предыдущим, поэтому я не буду здесь особо разводить разговоры **J**. Тут все та же проблема и те же ошибки. Но о них следует упоминать, потому что они и отличают профессионалов от всех остальных. Точнее не сами они, а их недопускание.

Ошибку можно понять из названия пункта. Это однообразие основной солирующей мелодии в миксе. Я бы сказал даже скучность. Да, именно скучность, потому что можно написать одну небольшую мелодию и повторять её на протяжении композиции, и о скуке даже не будет идти речи. Особенно если к ней написать грамотную, прекрасную аранжировку.

Но на деле часто случается всё далеко не так. Вы спросите: “Так что нам теперь делать, если наша мелодия звучит скучно и/или однообразно”. Значит, нужно эту самую мелодию модифицировать, изменить. Можно дописать еще одну две мелодии и чередовать их с этой. Иногда, а при умелом подходе почти всегда, эту проблему может решить хорошая аранжировка. Но бывает, если мне не нравится мелодия, я просто беру и пишу другую. Иногда даже приходится в этом процессе сменить до десятка разных мелодий. Можно для этой другой новой мелодии позаимствовать пару хороших нот из плохой старой мелодии. А думаете у известных композиторов все сразу получается? Нет! Поэтому настройтесь позитивно и попробуйте, подбирайте разные мелодии и сочетания.

О ещё одном способе внести разнообразие в мелодию читайте в следующем пункте.

3. Мелодии Для Переходов

Этот способ зачастую может решить все ваши проблемы связанные с однообразием мелодий. Все здесь зависит только от Вас, сможете ли Вы это сделать или нет. Я верю, что Вы сможете, может не сразу, может не всегда, но с каждым разом у Вас будет получаться все лучше и лучше.

Весь смысл в том, что Вы работаете над потенциальными местами в композиции, то есть там где само собой напрашивается разнообразие. Это четные такты, каждый четвертый или восьмой, ну или седьмой и восьмой вместе. Это Вы должны сами определить в каждом конкретном случае.

И так, сама суть. Чтобы сделать переход для мелодии, Вам нужно всего лишь написать несколько нот, а иногда даже всего лишь одну. Эта маленькая партия должна быть вставлена перед определенными блоками в Вашем миксе. Или в определенных местах, например, перед началом куплета или припева.

Возможно ещё следующее. Вы пишете не одну такую небольшую партию, а две длительностью, которую Вы выберете сами (обычно это такт или пол такта). И затем чередуете их, вставляя в конец каждого четвертого такта. Это будет просто супер **J**. Это как я уже сказал, может быть всего лишь одна нота. В каком-то случае подойдет, если она будет длительной, еще лучше, если с нарастанием громкости, и ещё лучше, если с каким-нибудь подходящим эффектом.

Сейчас я опять же скажу, что Ваша фантазия должна работать и вырываться наружу **Ж**. А теперь я передаю слово, а Вы переходите к следующему пункту.

4. Уделяйте Внимание Мелодичности

И вот снова я, Сергей, я снова с Вами.

Часто встречал распространенную ошибку у людей пишущих музыку, да и сам часто допускал по началу, со временем как-то исправился. Мне делали замечания по этому поводу и критиковали. Я хочу, чтобы Вы сразу уделили этому внимание, пусть Вам не делают замечания и не критикуют, хотя это всё равно будет **Ж**.

Можно сделать, конечно, и пару нот, и всё готово и пустить по всему треку. И всё, класс. Я профессионал. Да Вы профессионал, только почему-то некому не нравится. **Ж** Просто часто, поначалу или вообще, люди как-то не особо уделяют внимание мелодии, почему-то. Ну, сделали и сделали, и всё! Поставили пару нот, а мелодичности нет. Всё как палкой по забору. Что же вы. Сделайте разнообразие. Работайте над этим это ведь мелодия очень важная вещь.

Сделайте мелодию, которую можно будет наиграть просто в слух. Вот написали мелодию и тут же её в слух воспроизвели. Пам парарарарам. Вот. Ещё однажды мне сказали, что если написанная мелодия запоминается и начинает крутиться на языке. ЗНАЧИТ ЭТО СТОЯЩАЯ МЕЛОДИЯ. Тут не считается, если вы только что написали и она у вас крутится в голове. В этом случае даёте другому человеку послушать и всё. Если через какое-то время он воспроизводит вашу мелодию, то значит успешно, получилось, мелодия цепляет! **Ж**

Дальше тоже по мелодии сразу.

5. Не Делайте Мелодию в Один Такт.

Да, да, да. Не делайте мелодию в один такт. Ну, хотя бы на начальных порах, пока не научитесь грамотно это делать. Просто некоторые говорят: Во! Круто, мне сказали, что в один такт это вообще круто! Для меня тоже в один такт написать мелодию, которая бы не надоедала, это супер! Я считаю, что это искусство вообще. Я слышал мелодии в один такт, и они не надоедают и так здорово слушаются вообще!

Если интересно смотрите, как делаю про чуваки за рубежом **Ж**

Но, даже у них есть разнообразие они на 4 или 8 такт делаю какой-то переход. Потом заново всё понеслось.

Просто научитесь сначала делать так, как получается и как проще.

Удачи Вам!

6. Получается Страшная Атмосфера.

Бу! **Ж** Да очень часто замечаю у новичков, и сам раньше, когда тоже начинал, получалась музыка страшной атмосферы. Как будто для фильмов ужасов писал. Ну, в чём же дело всё-таки? Вот вы пишете пишете, а всё страшное какое-то.

Это очевидно если вы ставите неправильную последовательность нот. Типичный распорядок это когда после белой нотки ставите чёрную. Конечно, можно так писать тому, кто знает ноты и умеет. Здорово можно написать. Для начала советую писать Вам либо чисто на белых, либо чисто на чёрных.

Потом, когда поднатаскаетесь, сможете уже все ноты задействовать. И всё будет путём!

Может, Вам показалось, что мы тут говорим всё о каких-то вещах простых. Но такие ошибки в таких вещах почему-то все допускают. А вещи на самом деле простые.

Иногда страшную атмосферу усиливает излишество реверба, так что имейте это тоже в виду.

7. Аранжировка Мелодиями.

Скажем спасибо Сергею, теперь продолжу я и доведу эту главу до конца.

Когда человек только начинает заниматься созданием музыки, что он обычно делает? Он начинает писать очередной трек, пишет мелодию, ударники, ну и бас. Хотя иногда некоторые даже бас не пишут. И всё, трек готов. А где аранжировка, той основной мелодии, которую он написал вначале? А фиг знает, где она **Ж**. Но он же новичок, ему простительно. Да, простительно если он, в процессе своего роста исправится. Но почему-то бывает и так, что человек, уже давно пишущий музыку, сохраняет за собой эти манеры новичка. Вот ему то, уже непростительно.

Вот и ошибка. Не знаю, о чем они думают, эти создатели музыки, но это встречается довольно часто. К примеру, написал человек одну или даже не одну мелодию, но на одном инструменте, и скопировал её по всему миксу. Тем самым оставил её голой. А кто её будет одевать, кто будет прописывать остальные инструменты. Это дело остается только за вами, кто картину нарисовал, тот должен её и разукрасить **Ж**. Это, конечно, если вы работаете в одиночку, если у Вас нет друга аранжировщика. Кстати, есть такая профессия. Можете найти себе одного такого, и отдать ему Ваш микс на доделку, если у вас на начальных порах не особо выходит. Но, зачастую, большинству музыкантов, приходится работать в режиме “все в одном”, приходится быть и композитором, и аранжировщиком, и звукоинженером, иногда и продюсером, а еще иногда и поэтом, и еще исполнителем. Список можно и дальше продолжить, но сейчас тема не об этом.

Если Вы уже давно занимаетесь музыкой, а у Вас до сих пор ну никак не выходят аранжировки, то ЭТО НЕ ПОВОД всё бросать. Может Вы просто не аранжировщик, хотя если это развивать и не сидеть на месте, то им можно со

временем стать, и не плохим кстати. Но уж если Вам совсем не хочется этим заниматься, есть несколько выходов из этой ситуации.

Первый. Если вы сейчас взглянули на свои произведения, а еще лучше сравнили их с коммерческими по части аранжировок, и не нашли там дополнительных мелодий и инструментов, кроме основных, то попробуйте сейчас что-нибудь написать и уделить аранжировке большое внимание. Просто может вы писали все это время и не думали о ней ни каким местом, а теперь вы уже знаете что делать и, возможно, у Вас все станет получаться.

Второй вариант я уже в принципе описал выше. Можете не быть всеми подряд, это не все могут. Исключите аранжировщика из списка ваших специализаций.

Третий вариант я тоже упомянул выше, я бы его Вам посоветовал, но Вы сами знаете, что Вам надо, а что – нет. Он заключается в тренировках, тренировках и тренировках снова. Уделите этому моменту больше сил, слушайте чужие композиции, возможно, Вам мешает в написании аранжировки всего лишь выбор не того инструмента. Так что экспериментируйте и старайтесь

Четвертый, тоже сойдет за вариант, и не только в вопросе аранжировок. Если у вас есть друг, который тоже занимается музыкой, как и Вы, то вы можете работать совместно, то есть что не особо выходит у Вас, это будет делать он. А что у него не получается Вы сможете над этим поработать, причем Вы вместе можете писать минус один минус. Я встречал такие случаи, и должен сказать, что из этого получается хорошие вещи. Вы работаете вместе и дополняете друг друга на всех этапах создания композиции. Мы с Серёгой тоже когда-то писали вместе.

Напоследок дам совет. Если Вы пишете минус и не можете подобрать аранжировку, то просто подчеркивайте некоторые ноты одного инструмента другим инструментом, просто прописывайте те же ноты, но не всю мелодию, и вставляйте периодически на протяжении микса.

Прежде чем перейти к следующему пункту, хочу Вас обрадовать по поводу однообразия в минусе. Если Вы пишете музыку для песен, то впоследствии наложенный на неё голос очень сильно может замаскировать монотонность композиции. Так что теперь можете радоваться, если у Вас никак не получается сделать мелодии разнообразнее **Ж**.

8. Аккорды.

Об аккордах многие забывают и соответственно не используют это замечательное изобретение человечества **Ж**. А ведь аккорды способны спасти некоторые Ваши композиции от вымирания **Ж**. Проще будет тем, кто уже знает многие аккорды, как они звучат и строятся. Но если Вы не знаете, то их можно и подобрать. Просто понажимайте (или ставьте) одновременно несколько нот и экспериментируйте. Вы будете находить интересные сочетания, которые сможете использовать в написании мелодий.

Так что не забываете об аккордах и возьмите их теперь к себе на службу.

9. Инструменты по Панораме.

Обычно многие подбирают инструменты для минуса и пишут на них композицию, не меняя звучание в отношении панорамы. Обычно, но не всегда, начальный сэмпл, инструмент играет в моно или почти в моно по панораме (всё, конечно зависит от инструментальных плагинов и синтезаторов, которые Вы используете). И когда этих инструментов в процессе написания микса набирается много, то все они звучат ближе к центру, создавая кашу. Или же наоборот всё играет в стерео.

Отсюда ошибка. Люди берут инструменты и оставляют такую панораму, какая есть, не регулируя её. А должно быть размещение инструментов по панораме, наподобие того, как я писал в одном из пунктов первой главы про ударники. Каждый инструмент тоже должен иметь свое место. Бас, например, ставиться обычно ближе к центру, то есть в моно, прочитав отчет до конца, вы узнаете почему. А все другие инструменты делаются уже или шире по панораме, или берется два инструмента, один ставиться правее (то есть посылается более в правый канал), другой – левее.

И таким образом, мы получаем такую картину, что все инструменты расположены по всей панораме, от самого узкого положения (моно), до самого широкого (максимум стерео).

Короче, расставляйте Ваши инструменты по местам так, чтобы они друг другу не мешали. Соблюдайте баланс по панораме. Для этого используйте стерео эмуляторы или стерео-имэйджеры (так еще их называют). Есть простые эмуляторы, а есть более продвинутые, предоставляющие широчайшие возможности при работе с панорамой, например стерео имэйджер в программе iZotope Ozone 3, о которой Сергей уже упоминал (там есть всё, что Вам потребуется).

10. Инструменты по Частотам.

Этот пункт по смыслу схож с предыдущим и пропагандирует тот же порядок, который должен царить в Вашей композиции **Ж**. Здесь будет немного посложнее, но я думаю, Вы разберетесь.

Здесь ошибка не столько в подборе инструментов, а в том, как вы на них пишете. В общем, если вы используете два инструмента, со схожим спектром частот, проще говоря, оба они будут играть, к примеру, на средних. То скорее всего они будут мешать друг другу, создавая мутность в треке.

То есть Вам нужно писать так, чтобы каждый инструмент занимал свой диапазон частот, то есть имел свое место в спектре микса. Вроде все понятно и легко, но на деле часто получается далеко не так.

Что надо делать? Во-первых, старайтесь писать каждый инструмент на отдельной октаве. Для тех, кто не знает, октава – это семь белых нот (клавиш) на клавиатуре,

идуших подряд. Эти ноты повторяются от одной октавы к другой, меняется только их высота.

Но это (писать каждый инструмент на отдельной октаве) не всегда возможно, то есть это часто может не совпасть с тем, что вы хотите. Но кое-какие инструменты уже встанут на свои места. Например, бас или бас гитара любому будут находиться в разных октавах со скрипкой.

Если у Вас два инструмента играют одновременно и имеют почти те же частоты, то есть сильно или слабо мешают друг другу, то надо что-то делать, не оставлять же так как есть. Если один из них играет сначала, а потом другой, то есть они чередуются, то все отлично, друг на друга они не накладываются. А если же накладываются?

В этом случае нужно использовать эквалайзер, лучше с анализатором частот. Это не категорично, но на слух точно определяет частоты мало кто. Поэтому анализатор частот должен быть любому. Если у Вас не установлено такого анализатора, то советую Вам использовать анализатор частот в программе iZotope Ozone 3, который совмещен с эквалайзером в один модуль. То, что надо!

По анализатору частот Вы должны определить, какие частоты преобладают в одном инструменте, какие – в другом. А затем с помощью эквалайзера вырезать или убавить совпадающие преобладающие частоты в одном из инструментов. В каком именно? Всё зависит от конкретного случая и от звучания, которое получается при убирании частот одного инструмента или другого. Какое звучание из них лучше такое и оставляем.

Но, один момент. С частотами нужно работать осторожно, можно испортить звук. Особенно если Вы работаете с частотами настоящих инструментов, таких как пианино, скрипка и др. Если Вы делаете эквализацию у синтезных (синтезированных) звуков, то тут все не так строго. Потому что нельзя исказить реалистичное звучание, если его нет **!** Ведь это не настоящий музыкальный инструмент, а синтезированный.

11. Использование FX в Разных Целях.

Есть такая универсальная вещь как fx, но большинство о ней забывает и не использует в своих композициях. Для тех, кто не знает или забыл, напомним. FX (кто-то называет его эффектом) – это звук, чаще всего он представлен в виде сэмпла, но иногда есть и в синтезаторах. Обычно строгого определения для него не подберешь. FX бывает часто синтезным звуком, часто похож на нечто космическое, не похож на настоящие инструменты, что-то типа эффекта. В разряд fx можно так же отнести звуки из реальной жизни, типа звук тормозящей машины, то есть резины по асфальту, звук сирены, мигалки милиции и др. Я думаю Вы сами сможете продолжить и назвать еще кучу таких звуков из реальной жизни.

Жаль, что сейчас нет возможности показать, как конкретно звучат синтезные fx для тех, кто не знает, что это, но думаю, Вы поняли (вообще, чтобы понять, нужно

услышать пару таких звуков, и вы сразу поймёте и будете иметь представление, что это такое).

Сразу совет по этому поводу. Используйте различные fx (эфиксы), потому что, если присмотреться, то можно услышать, как часто люди используют fx в коммерческих композициях.

Теперь о том, где fx можно использовать. Да практически везде. Определенные fx-ы отлично подходят для переходов. Можно использовать как дополнение к мелодии и как бы вписать fx в неё так чтобы они сочетались друг с другом. Еще можно поставить fx для фона композиции, чтобы он восполнял пустоту в треке, если она есть, например, использовать для этой цели звук виниловой пластинки.

Так что варианты его использования безграничны. Если вы не знаете чтобы еще такого сделать, поэкспериментируйте с fx, можете даже использовать не один, а несколько сразу. Главное – фантазия.

А пока я заканчиваю, поскольку следующую главу начнет Сергей. Едем дальше...

Глава 3: Мастеринг и Обработка.

1. Регулировка Громкости.

И снова Я, с Вами Сергей!

Часто все когда-нибудь заходят в эту трудность регулировки громкости. Я регулирую обычно на слух, я что-то до сих пор не научился смотреть и регулировать по всяким приборам. Бывает, показатели не соответствуют выходящему звуку.

Иногда так привыкаешь к треку, что уже не в силах просто отрегулировать громкости. Что я делаю. Просто прислушиваюсь к одному звуку отдельно и уже понимаю, как он играет громко или тихо.

Иногда ушам нужно отдохнуть, поэтому Вы можете просто выключить свой микс и послушать что-то другое. А можно просто сделать звук потише.

Можете использовать такой метод. **J**

2. Много Компрессора.

Все, кто услышал, что компрессор ставится туда, компрессор сюда, стали ставить его куда попало, выкручивать, типа пусть работает, это хорошо. Но, иногда выкрутив компрессор звук так сильно компрессируется, что хорошо слышно, что звук чересчур вдавлен. Вам надо это сильное искажение? Сомневаюсь. Играйте с ним аккуратней **J**

3. Голос и Музыка.

Делал я треки под свою музыку и делал под чужую. Под чужую всегда голос лучше ложился. И тут меня осенило. Бум. Одно зависит от другого. Точно! Если минус очень глухо играет, по себе я замечал, то и голос будет восприниматься в точности также, тоже глухо. Многие ошибаются, думая, **что только голос нужно обрабатывать под минус. Нет, ещё и минус обрабатывается под голос.**

Уделяйте внимание самой музыке! Плюс, когда пишете музыку для песен, не забывайте, что в последствии на неё будет наложен голос, имейте это в виду.

4. Играет Кучно. Что Делать?

Бывает можно заработать и не заметить, а только потом в конце увидеть, что всё играет так, как будто прямо в лоб бьет, не слушается, как-то кучно играет. А вы знали, что есть панорама и такие вещи, как эмуляторы стерео. Разводите звуки по каналам. Тогда не будет такой кучности. Просто обычно все пишут и пишут, как-то не к чему. И результат получается тоже не к чему. Хорошая работа ведётся со всеми вещами, ни что не игнорируется. И нужно помнить, что если звук пропускаешь через эмулятор стерео, то он становится громче. Делайте тише. Чтоб всё гармонировало. **J**

Так вы сможете избавиться от кучности. Вперёд! Можете редактировать свой трек!

5. Перепады Громкости в Инструменте (Треке).

Часто можно встретить такую ошибку. Играет композиция, а в некоторых её местах звук становится громче, бывает это хорошо заметно, бывает, нет. Но просто так это оставлять нельзя.

Вы когда-нибудь слышали, как играют профессиональные треки, прислушайтесь. Звук по громкости играет ровно, нет никаких всплесков или же провалов в громкости. Так вот, и вы должны стремиться к этому. Для выравнивания минуса или только одного инструмента по громкости используются компрессоры. Часто участок композиции громкий потому, что вы этом месте громко играет инструмент. Поэтому нужно обработать только этот инструмент, а не весь микс.

Иногда громкие участки в мелодии бывают в тех местах, где есть скопление нескольких нот близко друг к другу. Можно, конечно, отрегулировать громкость этих нот, отдельно для каждой, но может получиться не совсем желаемое звучание. Или же вы записали какой-нибудь инструмент вживую в виде звукового файла (или взяли уже записанный сэмпл), в этом случае вы уже не можете отрегулировать громкость каждой ноты. Во всех подобных случаях на помощь нам приходит компрессор (в переводе сжиматель), он сужает динамический (то есть громкостный) диапазон сигнала, тем самым, выравнивая его по громкости.

Для общего микса следует всегда делать компрессию, но небольшую.

6. Частоты При Конечном Мастеринге

Когда вы делаете конечную обработку микса, работайте с частотами. В каждом конкретном случае Ваши цели могут быть разные (например, минус звучит глуховато), и частоты, с которыми вы будете работать, тоже будут разные.

Но конкретные частоты, которые нужно трогать всегда, есть. Например, нужно срезать всё, что ниже 30 герц. Это ненужные самые низкие частоты, которые только всё портят. Кто-то срезает всё, что ниже 35-36 герц. Лично я – ниже 30. Неспроста в некоторых эквалайзерах для этого выделена специальная отдельная кнопка, срезающая всё до 30 герц. Этот срез нужно произвести всего лишь один раз при финальной эквализации, при мастеринге.

Так же можно вырезать острые пики в области 17-18 kHz, если они, конечно, там есть. Они могут проглотить энергию Вашей композиции. Говоря вырезать пики, я имею в виду не вырезать полностью частоты на этих пиках, а поубавить частот, чтобы этих пиков не стало, то есть, чтобы пики вырезались.

7. Про Дизеринг.

Часто допускается ошибка не применения дизеринга или применения его несколько раз. Почему она происходит. Потому что люди просто не знают что это такое.

Сначала объясню что это. Любой цифровой звук имеет глубину квантования, например, 16 bit, 24 bit, и т.д. То есть эти цифры значат, сколько раз в секунду сигнал проверяется на ошибки. Значит, чем больше это число, тем лучше. Но при простом сохранении микса, или сохранении для записи на CD, необходимо чтобы звук был 16 bit. А разные плагины обработки звука, да и сами программы работают часто более чем с 16 bit, бывает аж до 64 bit.

И вот когда вы сохраняете свой микс из более высокой глубины квантования в 16 bit, то есть в более низкую, могут возникнуть искажения в звуке. Для того чтобы их избежать и существует дизеринг. Он добавляет в сигнал слабый шум и искажения становятся незаметными. Соответственно, если в программе, в которой Вы пишете, эта опция отключена, то Вы сохраните ваш микс, а в нем могут присутствовать искажения. А может быть и так: опция дизеринга включена, но она ещё может быть включена в плагинах для мастеринга, которые вы применяете, и тогда шум наложится больше одного, нужного нам раза, и усилится. Так что следите за Вашей программой и за плагинами мастеринга, включайте дизеринг всего в одном месте, всего один раз, когда есть переход на нижнюю разрядность.

8. Моно Совместимость.

Следующая ошибка тоже является примером того, что многие музыкоделатели **Ж**хоть и пишут музыку, но не задумываются о, том, что они делают, не задумываются о процессе, просто делают и всё. Эта ошибка в том, что в их произведениях сильно отличается звук правого и левого каналов. И может получиться так, что если минус сделать в моно, то будет играть вообще незнамо что. А ведь часто музыка слушается именно так, например, по телевизору или радио. Поэтому вы должны следить за тем, чтобы весь Ваш микс был, так сказать, моно совместимым. Потому как в стерео может играть ещё боле менее нормально, но в моно совершенно по-другому.

Вы можете спросить, а как быстро сделать сигнал в моно, а потом легко вернуть его в стерео? Я опять же могу посоветовать программу iZotope Ozone 3. Почему мы всегда ссылаемся на неё? Да потому что это очень универсальная и удобная программа, она одна может Вам заменить почти все остальные, плюс с ней очень легко работать. В ней Вы можете нажать всего одну кнопку и сразу прослушать минус в моно, так же там имеется еще несколько режимов мониторинга (то есть прослушки).

Так что, следите за тем, чтобы во всех режимах, и в стерео, и в моно, Ваши композиции играли хорошо.

9. Слишком Тихий Трек.

Эта проблема бывает, наверно, у всех. Я когда-то тоже долго мучался из-за того, что не знал, что надо делать. Она заключается в том, что у многих их композиции играют тихо или не так громко, как хотелось бы. Например, это легко можно увидеть, если сравнить свои композиции с коммерческими образцами.

Многие говорят: Но наши минуса по децибельной шкале звучат так же, то есть громкость достигает нуля и колеблется около него.

Здесь надо знать один момент, что обычно эти измерители громкости показывают мгновенное, пиковое значение сигнала, но не показывают среднее значение, которое мы как раз и слышим ушами. Это объясняет то, что мы иногда слышим не то, что там отображается. Отличный тому пример сэмпл snar'a.

Как же тогда поступать в этой ситуации? Как же сделать так, чтобы видеть измерения не только мгновенных значений, но и средних? Можно, конечно видеть мгновенные измерения, а средние – слышать. Но этого часто не достаточно, лучше при написании музыки не полагаться на что-то одно, на уши или на показания приборов. Надо использовать оба способа анализа звука.

Теперь сразу ответ, проанализировать среднюю громкость можно в iZotope Ozone 3, например, можно будет сразу же сравнить с желаемой громкостью чужих минусов и увеличить её до нужного уровня.

Но тут еще одна проблема. Обычным увеличением уровня проблема не решается. Звук может рвать (то есть зашкаливать) и искажаться. Для этого используются приборы максимайзеры. Они увеличивают громкость так, как необходимо. Их существует довольно много, в Ozone 3 тоже встроен такой приборчик. Если у Вас уже есть эта программа, то считайте, у Вас есть большое преимущество. Потому что, кроме описанных в отчете функций, она имеет множество других необходимых возможностей. Кстати, максимайзер при мастеринге нужно включать в самую последнюю очередь. А теперь сделайте уже написанные Вами композиции нормальной громкости, и всё будет звучать круто.

10. Насыщенность Композиции.

Бывает, все сталкиваются, я тоже сталкивался с этой проблемой, когда не хватает насыщенности в композиции. В минусе слышно, что какие-то моменты недостаточно яркие или недостаточно громкие. Если вы думаете, я сделаю громче, и всё окей будет. То это не верно. Вы сделаете громче, а эффект то не тот. Ну, громче играет, но не ярче. Вот понасыщенной надо, да, это будет другое дело. Можно покрутить эквалайзер.

Но нужно помнить, что эквалайзером надо совсем малость пользоваться. Как говорят профессионалы, эквалайзер искажает звук, если его много применять. В этом случае пользуемся уже Максимайзером. И можно ещё штучкой, которая добавляет частот, в Изотопе она тоже есть. А так же малость компрессором.

11. Про Лимитер.

В этом пункте я, Макс, для начала обрисую одну проблемку. Как известно, если Вам еще не известно, то знайте, что громкость минуса не должна превышать отметку в 0 децибел. Возможно, громкость ваших композиций будет её немного превышать, когда вы будете писать музыку. Чтобы этого избежать, используются лимитеры. Они по принципу работы схожи с компрессорами, так они тоже сжимают сигнал, но гораздо сильнее. Теоретически можно получить лимитер из компрессора, используя диапазон самых больших значений сжатия.

С помощью лимитера, можно также лимитировать (то есть ограничивать) сигнал не только до нуля децибел, но и до другого значения.

Но те, кто это знает и использует лимитер, часто могут допускать ошибку, когда их получаемы (пропущенный через лимитер) сигнал довольно сильно отличается по уровню от первоначального. Компрессор то нужно использовать осторожно, а лимитер тем более, ведь он сжимает сильнее, соответственно и искажает сильнее. Поэтому прежде чем использовать лимитер, нужно сигнал немного сжать компрессором. После этого лимитер уже не так сильно вмешается в сигнал.

Так, что если Вы лимитируете, то лимитируйте немного. Я уже не говорю, что лимитер есть в программе Изотоп, потому что чуть ли не все ошибки в отчете можно решить с её использованием.

А пока я Вас не покидаю, увидимся в следующей главе, которую я и начну.

Глава 4: Мелочи, Но Очень Очень Важные.

1. Излишество Реверба.

А сейчас я Вам расскажу про самую такую яркую ошибку новичков. Она встречается, наверно, у всех и у нас она тоже была. Это излишество реверберации в композициях. Больше всего она проявляется когда люди только узнают, что такое реверб и начинают применять его без меры.

Как её определить? Послушайте свои треки и коммерческие, сравните. Вы должны заметить разницу. И в следующий раз, когда будете регулировать реверб, делайте его в соответствии с этими коммерческими треками вашего стиля. Если вы будете затрудняться какое количество реверба поставить, то переключитесь на прослушивание чужого трека, не закрывая вашей программы для создания музыки, то есть одновременно слушайте у них и устанавливайте также у себя.

Если сложно услышать. Такое бывает у многих. Если человек недавно занимается музыкой, он может не всё услышать, так слух еще не натренирован. Я, например, раньше не слышал того, что слышу сейчас. Практикуйтесь, пытайтесь вслушаться в мелкие детали, и Вы начнете слышать гораздо больше.

Пара моментов, которые помогут. При установке величины эффекта слушайте, как он звучит, когда играет вся композиция и когда играет только обрабатываемый инструмент. Ещё применение всех эффектов, в том числе и реверба, легче услышать в наушниках, чем в колонках, пользуйтесь наушниками тоже. И ещё слушайте, как играет звук без реверба и с ревербом, это поможет определить много эффекта или нет.

А теперь переходим к следующему пункту, в котором я расскажу еще немного про реверб и про ошибки с ним связанные.

2. Разный Реверб в Одном Треке.

Ошибка, надеюсь, понятна из названия. Она имеет место когда, например, у вас один инструмент звучит в комнате (то есть с эффектом комнаты), а другой в зале. В общем, инструменты звучат с разным ревербом. И эта ошибка тем грубее, чем лучше это слышно. И обратное, она перестает быть ошибкой, когда это уже незаметно.

При написании минуса смотрите, какой тип реверберации вы накладываете на инструмент и следите за величиной эффекта. А уж если вы и делаете несколько разных ревербераций, делайте так, чтобы это не было заметно. Вот и всё, что тут можно сказать.

Могу только привести один секретный прием, который применяется с использованием разных ревербераций. Только в этом случае два разных реверба применяются не к разным инструментам, а к одному. Обычно, один из них с

большой длительностью, а другой с малой, но тут надо не переборщить, ведь общая величина эффекта будет складываться из двух. Таким образом, вы можете получить интересный эффект смешивания ревербераций, которого не получишь одним ревербом.

Вот и всё. Переходим к следующему пункту.

3. Использование Питча.

Конечно, не использование питча – это не ошибка. Но если Вы его не используете, ваши возможности уменьшаются и у Вас не так много свободы при создании музыки, как если бы Вы его использовали.

Вообще, питч можно применить практически везде при написании и обработке композиции. Те, кто получает нашу рассылку или имеют видео-обучение “FL Studio. Научись Мгновенно”, знают хитрый прием как с помощью питча поменять атмосферность и эмоциональность композиции. Но на этом возможности питча не ограничиваются.

Для начала, скажу, что такое питч, для тех, кто ещё не знает. Питч (pitch) – это тональность звука. Чаще, изменяя питч, вы изменяете звучание по тональности выше или ниже, но не меняете при этом длительность сэмпла, но есть и другой питч, который меняет высоту звучания за счет ускорения или замедления сэмпла. Когда вы берете сэмпл и пишете ноты на виртуальной клавиатуре в вашей программе, по сути, меняется питч, но он меняется не плавно, а строго по тем значениям, которые соответствуют каждой ноте. В этом случае Вы не можете задать питч любым числом. Это можно сделать в программе при настройке сэмпла и/или используя специальные плагины.

Вы можете использовать питч где угодно, всё будет ограничиваться только вашей фантазией. Приведу несколько моментов.

Вы можете менять питч во время проигрывания ноты или группы нот, будет получаться, что играет нота и от начала до конца она меняет тональность выше или ниже. Это интересный эффект, попробуйте.

Можно менять питч ударников, можно добиться оригинального звучания. Мало того, вы ещё можете смешать обычный ударник с ударником с измененным питчем.

Еще можно изменять питч для голоса, делая его выше или ниже. При этом можно получить очень интересные эффекты.

А пока я закончу, а Сергей продолжит. Но я с Вами ещё не прощаюсь **J**.

4. Срез Сэмпла.

Опочки, дальше я рассказываю **J**

Все когда-нибудь это делают, я тоже так делаю. Тут просто парочку маленьких советов. Если режешь сэмпл, нужно резать грамотно. А как грамотно? Ну, грамотно это сначала, чтобы не было призвуков левых в начале сэмпла и в конце типа щелчков и других. Делаешь затухание на конце сэмпла, а на начале выведение можно сделать. Время вырезки сэмпла идёт в зависимости от Вашего темпа. Или можно потом будет подогнать.

Но не забывайте, если Вы вырезали сэмпл из чужой композиции, а свою делаете в коммерческих целях, то нужно будет договориться с её автором. Скорее всего, придётся просто заплатить сумму, которую он запросит. Имейте это в виду.

Всё.

5. Сэмпл, Чем Плохо?

Все начинающие я думаю и те кто уже пишет, используют для написания сэмплы. Отдельный звук в формате wav или ещё каком-то, но суть в том, что это один звукочок.

Раньше тоже писал так на звуковых сэмплах и думал: а почему у меня звучит плохо? Вон у других, кто пишет, нормально, а у меня плохо.

Но тут всё просто на самом деле вы берёте сэмпл просто звук. И ставите по нотам. Он по идеи по нотам не меняется. Он меняется в тональности ускоряясь в воспроизведении или же замедляясь. Если вам нужно качество и нормальное звучание, то используйте VST инструменты. VST инструменты намного качественней, чем сэмплы. Сейчас есть много сайтов, где можно купить VST инструменты. **J**

Не забывайте об этом.

6. Как Избежать Каши в Треках.

Некоторые меня спрашивали, послушай, я что-то не понимаю, почему у меня каша? Я вроде классные звуки использовал. Ну, так разве так пишут. Послушал, во! классный звук поставлю его. Во ещё один! И его поставлю, в результате наставили тяп ляп, не соблюдая общую гармонию музыки. Нужно учитывать и прислушиваться, чтобы звуки сочетались друг с другом.

Так что не лепим, что попало!

Само по себе это НЕ означает, что, вклеив классный звук куда попало, композиция тоже станет классной.

7. Каналы.

Здесь ошибка такая. Много всего звучит в одном канале, а в другом – совсем мало, то есть громкость неравномерно распределена по канала. По-другому говоря нет баланса.

Вы должны писать так, чтобы у вас в обоих канала, правом и левом, была примерно одинаковая громкость, чтобы ни какой канал не выделялся. Если вы ставите какой-либо инструмент в один канал нужно сразу или потом поставить в другой канал тоже инструмент приблизительно такой же громкости или два, но меньшей громкости. Ну, думаю, Вы поняли.

Идем дальше.

8. Энергия в Миксе.

Существует такое негласное правило, согласно которому инструменты с энергией ставятся в моно, или почти в моно. Инструменты с энергией – это те, которые несут мощь вашего трека, в которых заключена энергия вашего микса. Например, это бас, тяжелая гитара, иногда просто гитара, из ударников – это kick и snare. Такие инструменты Вы должны ставить предположительно в центр микса, то есть в моно.

Но как во всех правилах существуют исключения, так и здесь есть отклонения. Вы можете поиграть со звучанием и один из “энергетических” инструментов сделать немного в стерео. Пример наподобие приводил Сергей, когда он говорил что можно сделать kick в стерео. В общем, стили и принципы меняются со временем, и что сегодня было неправильно, завтра может стать основой какого-нибудь нового экзотического стиля.

Поэтому экспериментируйте, по крайней мере, опыт в создании музыки вы из этого получите. Но будет абсолютно неправильно, если ВСЕ инструменты с энергией Вы расположите в стерео! Это большая ошибка! Один ещё можно **J**.

9. Высокие и Низкие Ноты.

Приведу ещё одно негласное правило. Сразу на примере. Предположим Вы пишете мелодию на пианино и задействуете ноты разных октав, то есть у Вас играют и низкие и высокие, короче все ноты. Так вот, целесообразно помещать высокие ноты правее по панораме, а низкие левее. Даже если представить, как Вы играете на фортепьяно вживую, то справа у Вас находятся высокие ноты, а слева низкие, то есть правым ухом Вы слышите больше высоких, чем низких, с левым ухом то же самое, только наоборот **J**. Вот.

Другие инструменты тоже подходят под это правило, например скрипка, все клавишные. И если Вы пишете на каком-нибудь другом инструменте, например на синтезаторе, и у Вас встает вопрос о разнесении его по каналам, то руководствуйтесь этим правилом в этом случае и в подобных случаях тоже.

10. Большая Компрессия Голоса.

Теперь скажу немного про обработку голоса, поскольку многим, кто пишет музыку, приходится ещё и работать с голосом, со своим или чужим. И вот при обработке возникает множество ошибок. Вот, наверно, самая большая. Это сильная компрессия голоса.

Вообще, на голосе хорошо заметны все вмешательства со стороны обработки. На инструментах ещё не так сильно. Поэтому, если Вы работаете с голосом, делайте это осторожно, чтобы не испортить естественность звучания голоса.

Но многие, к сожалению, очень сильно портят голос большой компрессией. Да голос выравнивается и становится более менее ровным по громкости, но звучит это ужасно. Нужно ещё при записи стараться исполнять песни более равномерно, в громкости голоса не должно быть сильных перепадов. Профессиональные певцы умеют это делать, поэтому и обрабатывать их голос легче.

Но что делать, если Вам очень надо сильнее скомпрессировать голос. Компрессируйте, но постоянно слушайте, как это звучит, всегда старайтесь меньше скомпрессировать. Может спасти мягкий (soft) тип компрессии. Есть компрессоры, которые имеют только такую компрессию (например, компрессор в пакете плагинов Waves). Некоторые имеют возможность переключения типов компрессии на жесткую, мягкую (сейчас разговор про неё) и др. Мягкая компрессии заключается в следующем: чем громче становится голос тем сильнее компрессия. То есть голос сильно компрессируется только его при больших всплесках громкости.

Используйте мягкую компрессию для голоса, а сжатие (ratio) желательно ставьте два к одному (2:1). В следующем, уже последнем пункте скажу ещё пару слов по обработке голоса.

11. Низкие Частоты в Голосе.

Последняя ошибка этого отчета довольно распространена. Многие оставляют в своих треках в голосе так называемые плевки, то есть призвуки, которые получаются, когда микрофон воспринимает звуки б, п. Эти звуки произносятся нами с большим потоком воздуха и микрофонная мембрана часто не справляется с ним. Поэтому в тех местах записи, где они есть (б и п), могут присутствовать эти нежелательные артефакты, то есть плевки **Ј**.

Можно, конечно, сильно скомпрессировать низкие частоты голоса, то есть те частоты, на которых эти плевки и присутствуют. Но можно просто вырезать низкие частоты до 75 герц, кто-то вырезает до 80 герц (почти тоже самое). Неслучайно на некоторых микшерах для этого сделана специальная кнопка.

Не забывайте про это, если вы обрабатываете голос. На этом я заканчиваю и желаю Вам допускать меньше ошибок при создании музыки.
Творческих Успехов! Пока!

Заключение

Всем спасибо за прочтение этого материала, надеемся, он Вам пригодится, и Вы не будете допускать описанных ошибок в будущем. Если в этом небольшом отчете Вы не нашли чего-то, что хотели узнать, то напишите нам на мыло, мы обязательно учтем Ваши пожелания и в следующих руководствах постараемся предоставить решения волнующих Вас проблем. Так что если есть вопросы, прямо сейчас, срочно, пока не забылось, пишите на info@takebeat.com!

С Вами были Макс Воеводин и Сергей Бибин! Создайте побольше классных треков, используя предоставленный здесь материал, окей?! Желаем Вам Успехов!

Обратите Внимание!

Макс Воеводин и Сергей Бибин – “Как Написать Самый Ужасный Трек”

Copyright © 2008 Takebeat Production

All Rights Reserved

Все права на данную книгу зарегистрированы и защищены

Данная книга защищена законом об авторском праве и смежных правах на территории Украины, стран СНГ и Балтии, Ближнего и Дальнего Зарубежья.

Воспроизведение всей книги или любой её части, даже абзаца, сохранение части текста данной книги или всей книги в какой-либо форме или какими-либо средствами (электронные ли, механические, включая печатные формы, фотокопирование, запись на магнитный, оптический носитель) или обращение любым способом в иную форму хранения информации запрещается без письменного согласия авторов этой книги.

Данная книга предназначена для личного использования и поставляется в виде “как есть”.

В книге выражено мнение авторов по данному вопросу. Это мнение автора может кардинально отличаться от мнения читателя.

Ни автор этой книги, ни издатель не несут никакой ответственности за действия, которые будут выполнены читателем после прочтения этой книги, а также за неверную интерпретацию содержания.

Читатель книги принимает ответственность за использование материалов этой книги на себя.

Подпишитесь на рассылку по FL Studio и Созданию музыки здесь: www.takebeat.com/flsub.html

Обучающие руководства по созданию музыки здесь: www.takebeat.com/createmusic.html