

16 шагов к современному звучанию

От Никиты (Dreamstalker, zwook.ru)



Здесь описаны 16 шагов, которые привели меня и многих кто шел рядом к получению более качественного и современного звучания музыки в период 2015-2017. Относительно этого времени многие техники оказались новыми и мало представленными в Интернете. Было решено поделиться, уверен, что многие кто близок в музыкальных взглядах, найдут эти шаги полезными и своевременными!

Естественным образом этот список шагов превратился в программу он-лайн тренинга «Алхимия Звука: Тренинг», который впервые пройдет с 20 марта 2017 года. Подробности смотрите

на zwook.ru или прямо на [странице тренинга](#). Отличия тренинга от этого списка в том, что каждый пункт представлен видео-уроком и по всем шагам есть контрольные точки с проверкой нашими специалистами для помощи вам в движении!

#1 Алхимия звука: общий взгляд

Переход от простого применения эффектов и инструментов к творческой лаборатории звука. Единый взгляд на синтезаторы, DAW, эффекты, аранжировку и форму трека. Новый этап в создании электронной музыки, алхимия звука.

Новое время требует новых взглядов. Сейчас как никогда раньше актуально уметь видеть единство всех инструментов, которыми мы пользуемся для создания звука. Интеграция между элементами в последние годы стала намного проще: с одной стороны мы имеем под рукой все мыслимые модели синтезаторов и обработок прямо на ноутбуке, который помещается в сумку, с другой стороны, эта система легко соединяется с любыми внешними источниками звука, как например стерео-микрофон высокого качества за 50\$, или вообще любая звуковая цепь.

Вдобавок к этому обратите внимание сколько новых эффектов и способов управления параметрами появилось в последнее время. Добавим сюда умные и сверх-точные эквалайзеры, комбайны типа iZotope, системы коррекции звука в комнате...

К чему это всё? Каждому времени — свои инструменты. Музыка одна, но способы её создания всегда менялись. И если вы хотите делать музыку на хорошем уровне, то знать современные техники

просто необходимо. Ведь они — ответ на многие ваши вопросы о том, как сделать такое звучание?

Алхимия звука — это ответ на изменчивую реальность, где сведение уже неотделимо от синтеза и плавно переплетается с техниками семплинга, креативной обработки и аранжировки. С одной стороны Алхимия Звук — набор приемов, во многом новых, с другой — вечная история объединения ранее разрозненных тем для достижения более глубокого проникновения в глубины музыки, звука и сознания.

#2 Обеспечение достоверного мониторинга: как услышать истинный звук

Чтобы работать со звуком, важно слышать максимально ровный спектр. Это очевидно. Но на деле большинство из нас годами слышат звук сильно искаженным. Даже хорошие мониторы в помещении с множеством акустических панелей, звучит ошибочно. Я всегда подозревал это, но проверил звучание специальным микрофоном только сейчас, что показало серьезные проблемы в низких частотах. Не удивительно, что сведение баса и бочки всегда доставляло столько хлопот и давало порой непредсказуемые результаты.

Как говорил один известный продюсер, я хочу доверять одному комплекту акустики, а не прыть с одного звучание на другое, чтобы проверить каждый трек. Конечно весело на заре своих

музыкальных экспериментов бегать с новым треком в машину к друзьям, где есть саб, но когда вы начнете делать музыку профессионально, то придете к тому, что такие варианты просто не эффективны, так как отнимают кучу времени и не дают точного результата.

Я пришел к нескольким факторам, дающим более достоверный мониторинг:

- 1. Выбор и установка мониторов в наилучшем положении в комнате.** Придется попробовать разные позиции. У меня ушли месяцы на то, чтобы найти наилучшую, когда мониторы даже без коррекции звучат максимально сбалансировано. Помимо соблюдения правил равностороннего треугольника, мы должны слышать звук без жестких фазовых искажений, когда кажется, что одна частота уничтожает другую. Мы должны слышать ровный “экран” звука, растянутый по вертикали и горизонтали, без очевидных провалов, особенно в центре. Практика показала, что сначала надо верно установить один монитор, слушая на неё хороший референс. А уже потом относительно него ставить второй. Так проще.
- 2. Акустическая подготовка помещения.** В идеале делается комната в комнате, но это уже уровень ПРО-студии. Мы же говорим о хорошей домашней студии. Я пришел к выводу, что минимальным является закрытие углов бас-ловушками + несколько мощных панелей (около 10см толщиной) по бокам комнаты и за мониторами + поролоновые пирамидки в других местах для поглощения высоких частот + коврик на пол. Это, на мой взгляд, минимальный набор.
- 3. Коррекция мониторов.** Специальным микрофоном с ровным спектром, с помощью тестовых звуков снимается спектр

помещения и мы четко видим все отклонения от ровной линии. Это можно скорректировать изменением положения мониторов, добавлением акустических панелей и эквалайзером вручную на мастер-канале, либо с помощью специального софта типа Sonarworks (я сейчас использую), который делает замеры с 27 точек и на основе этого создает eq-фильтр для каждого канала L/R. Я получил очень хороший результат. В моем понимании, мониторы в студии с подобными задачами должны обрабатывать весь спектр от саб-баса до высоких с хорошим давлением, чтобы было ощущение близкое к качественной концертной системе. Во многом подобного звучания удалось достичь с мониторами 8” калибра и вышеперечисленными способами.

4. **Осознанное использование наушников.** С пониманием их недостатков и сильных сторон. Кстати, Sonarworks выправляет спектры многих моделей наушников в том числе.

#3 Легкий контроль уровней громкости по Peak, RMS для выпуска трека

Хороший трек должен звучать достойно на разной громкости. Большинство проваливаются на высокой громкости и звучат ужасно. Тут есть свои секреты. Структура и логика громкости, современные способы контроля уровней по всему миксу, поддержка баланса, корректное построение цепей обработки. Это позволяет намного быстрее получать адекватное звучание и быть уверенным, что на

другом звуке не будет провалов. Профессионалы не делают наугад, они делают наверняка. К этому стоит идти через практику.

Практика эта идет по логике уже после создания хороших условий мониторинга. Иначе сложно оценить баланс. Я разделяю технические стандарты по балансу и художественные задумки, основанные на вдохновении и вкусе каждого.

Стандарты хороши тем, что на них можно полагаться как на компас. Слух и восприятие настолько сильно меняются даже в течении часа, что порой результаты работы могут восприниматься абсолютно иначе уже через день после её создания.

Я испытываю довольно холодные чувства к стандартам, поэтому оставил для себя лишь некоторые:

1. Headroom или запас громкости, который позволяет иметь осознанное, ровное выстраивание уровней громкости от проекта к проекту. Это существенно упрощает работу на всех её стадиях. А пренебрежение этими правилами создают массу трудностей и чем дальше мы продвигаемся в работе — тем их становится больше. Поэтому куда проще с самого начала придерживаться адекватных уровней громкости.
2. Gain Structure или структура громкостей. Это то, как изменяется громкость сигнала на его пути. На каждом семплере, эффекте, есть параметры, влияющие на громкость. Если не выстраивать последовательность громкостей сознательно, то неминуемый бардак в них настолько усложнит сведение, что придется всё переделывать. Профессионализм — это сознательность в подобных деталях, дающая стабильный результат и его рост.

Если каждый раз уровни будут выстраиваться наугад, то в результате вы получите набор треков с настолько разным балансом, что играть их вместе в одном сете или собирать в альбом будет большой проблемой. Такие вопросы лучше решать на стадии зарождения сигнала.

#4 Отсекая лишнее: продвинутая эквализация

Одна из самых современных фишек в сведении — точная динамическая эквализация. Смесь многополосного компрессора и эквалайзера позволит вписать любой звук в микс и достичь прозрачного звучания, без частотных конфликтов или выпадов. Приятно, что наш основной плагин для этой работы бесплатный. Недавно появившийся Nova EQ впечатляет.

С помощью такой эквализации удастся делать сверх прозрачные миксы, имеющие при этом множество насыщенных партий. Правда, порой приходится делать Freeze, потому что такие приборы кушают прилично ресурсов. Зато мы сохраняем красоту оригинала и при это можем вписать его даже в очень сложный микс.

Если добавить сюда правильные отсеечения низа (где-то резко, где-то полочкой...), разумное распределение остального спектра между партиями, то получаем способ очень аккуратного и точного распределения пространства. Опять же современные способы аналогового моделирования в фильтрах дают потрясающий окрас при срезах.

Результаты 4х шагов:

- Более точный и достоверный контроль звука = осознанное сведение, не “вслепую”
 - Получение нового, уравновешенного баланса в старых треках или новой работе - улучшение твоего звука
 - Навык поддержания вечного баланса уровней сразу и всегда
 - Аккуратная усадка звуков разного характера в микс
-

#5 Дизайн собственной Drum-секции

Drum/Bass секция — это основа любого трека с ритмом. Без устойчивой основы не получится построить остальной микс. Но что значит устойчивая основа?

На мой взгляд, грув, динамика громкости, тембры и объемы придают характер ритму в треке. Каждый из этих параметров должен быть доведен до определенного уровня контроля, чтобы машина начала работать. Без этого мы просто сотрясаем воздух в попытках создать устойчивую структуру наугад.

Применяя техники работы с грувом, грув паттерны, акценты, брейки, входы и выходы из петель, выбирая подходящие семплы и синтезируя недостающие, склеивая всё это, усаживая вместе, обтачивая друг под друга, мы проектируем сложный механизм, который будет работать слаженно! Элементы должны

формироваться друг под друга. Особенно это важно, если вы изобретаете свой набор, а не используете стандартные драм машины вроде 808/909.

Я пришел к выводу, что лучше развивать один или несколько наборов ударных для своих треков, вместо того, чтобы каждый раз делать его заново. Это время лучше потратить на проектирование самого грува и ритмических конструкций для будущего трека.

К тому же, если вы намерены играть ваши треки вместе в одном сете, то единство звучания партии ударных будет весьма кстати. То же самое могу сказать и о выпуске треков внутри альбома.

#6 Накачка плотности баса субгармониками и вжиманием в микс

Плотнейшая бас и бочка создаются не только правильно настроенным синтезатором. Генераторы суб-гармоник применяются сейчас повсеместно на стадии сведения и мастеринга. Теперь вы сможете применять один из них сами и получать супер-плотный бас без перегруза микса и без утомительного кручения синтезатора там, где этого делать не нужно.

Я использую генераторы суб-гармоник, встречающиеся в плагинах: Waves Pusher, Nomad Factory Cosmos, iZotope Ozone 7. Все три звучат интересно, но немного по-разному. С ними даже простейший бас с бочкой начинают звучать на порядок массивнее, а при верной аранжировки этих партий и выборе корневой ноты для трека, мы

быстро получает “тот самый” фирменный звук, который уже практически не нуждается в мастеринге и уже звучит здорово.

#7 Пульсация в треке: многослойная проработка динамики

Современная музыка имеет очень плотные и мощные грувы за счет применения новых типов эффектов и намного более глубокой проработки динамической обработки. С самым простым side-chain вы наверняка знакомы. Но кого он спасает, когда дело доходит до сложных ситуаций, когда надо сохранить мощь Lead-звука в низах и при этом не запороть бочку с басом? На этом уровне выручает многополосный Volume Shaper. Я пользуюсь одним из таких от Cableguys. Очень круто реализованы все функции, понятно без мануала. То есть теперь мы сами выбираем пульсацию громкости для каждой полосы, что дает огромные возможности для прорисовки грува на всех уровнях.

#8 Создание единого полотна грува

Точная ручная настройка нескольких временных параметров одновременно поможет настроить именно “тот самый” звук баса и бочки, который каждый ищет. Современные способы генерации

бочки, баса и их обработки существенно отличаются от того, что было даже 4-5 лет назад. Пришло время обновить свои приемы.

Например генератор бочки Kick2 позволяет интуитивно нарисовать именно такой удар, который точнейшим образом сольется с басом и ритмом трека и даст наилучший вариант звучания. Инструменты стали намного точнее. И при достоверном мониторинге это создает удобную связку для путешествия.

Результат 4х шагов:

- Собственная подготовленная drum/bass-секция
- Плотный, жирный, глубокий бас
- Продвинутое навыки создания и контроля грува
- Точная генерация тембра баса и бочки

#9 Построение сложных связок эффектов:

уникальный звук всегда

Уникальные связки эффектов — вот что развяжет руки и даст возможность получения широчайшего спектра звуков, которые будут звучать только в вашей музыке и станут её сильной стороной. На первый взгляд простые и банальные звуки превращаются в сложные дизайнерские конструкции. Впервые я начал открывать для себя эти

приемы с нестандартного использования дилеев, когда сами задержки начинали звучать интереснее, чем исходный звук. Оказалось, что потенциал подобной обработки реально бесконечный, ведь у каждого есть свой набор любимых плагинов, которые в разных комбинациях будут давать немыслимые результаты.

Практика показала, что большинство новичков до сих пор стесняется использовать эффекты креативно и ограничиваются привычными приемами. Оттого и появление интересных результатов сводится к минимуму.

#10 Построение своей базы уникальных звуков и идей

Наша база звуков — наш “золотой актив”, который позволяет многое: углубляться в дизайн звука, находить и развивать “свое фирменное” звучание, повышать качество от работы к работе, не теряя набранной высоты/глубины/мощи, быстро наполнять новые треки элементами, концентрироваться на идеях.

В противном случае, работа сильно затягивается, звучание непредсказуемо меняется и почти всегда получается с дисбалансом разного рода, на решение чего уходит неприлично много времени и энтузиазм падает, не позволяя эффективно создавать наборы треков для выпуска и выступлений. Исключения наверняка есть, но это лишь исключения.

#11 Креативное применение вокодеров

Почему отдельному эффекту я уделил отдельный параграф?

Вокодер — один из самых креативных эффектов, позволяющих заставить любой звук петь или соединить два ранее несовместимых звука вместе. Крайне недооцененный эффект, особенно новичками.

Еще один способ получить уникальную, живую партию в свои треки быстро и легко. Интересные результаты начинаются именно когда мы используем вокодер нестандартно. Такие живые изменения тембра сложно создать другими способами.

На альбоме *Dreamstalker - Memory* (2016), в треке *Channeling* лид-партия была сделана с помощью вокодера, которые объединил арпеджио синтезатора с треском разгорающегося камина! Это был один из самых интересных звуковых экспериментов в этом альбоме. А сколько еще можно слепить партий?

#12 Моментальный семплинг в Splice

Самый современный способ работы с библиотеками семплов — онлайн библиотека Splice. Способы моментального поиска по крупнейшей базе и использование результата. Быстрое наполнение аранжировки. Вам нужен пэд в тональности C и темпе 140? Не

проблема, уже через пару секунд мы ищем его по базе из сотен коммерческих библиотек. Для любителей семплинга очень крутой инструмент. Поштучный выбор семплов. Раньше такого не было, а теперь есть. Попробуйте.

Результат 4 шагов:

- Построение уникальных цепочек обработки
 - Формирование и использование собственной базы звуков и патчей
 - Умение сравнить два звука вместе, перенять грув, заставить петь с помощью вокодера
 - Умение пользоваться современными способами поиска сэмплов
-

#13 Расширение стерео-базы и глубины трека на разных уровнях

Заполнение дальнего плана, приближение ближнего, характеры планов, отделение одного от другого. Работа со сценами и планами в миксе. Работа с задержками. Расширение без панорамы, но шире, чем панорама. Всё это способы создания более широкого микса. Зайти далеко здесь позволяют современные приборы и эффекты. Сейчас можно без каких-то фазовых и моно конфликтов, создать

очень широкое звучание. Некоторые техники пришли к нам издалека, как например микро-задержки на каналах, какие-то появились не так давно, например M/S многополосная регулировка сатурации в Ozone 6 / 7, которые позволяют вытягивать плоскость микса или отдельных дорожек. И это не единственный прием из списка.

#14 Детальная проработка атаки и акцентов

С помощью детальной настройки атаки разных звуков можно существенно усилить яркость и плотность без потери читаемости и прозрачности. Мы приходим к осознанию сети грува и акцентов трека.

Есть полотно трека и есть акценты. Ритмическая музыка напоминает орнаменты, которые своими акцентами создают ритм общего рисунка.

Со временем приходит более глубинное ощущение грува и способов расстановки акцентов. Причем как на микро-уровне с помощью работы с атакой на синтезаторах, семплах, Transient Shaper'ах, так и на макро-уровне трека с проработкой главных акцентов в композиции и груве.

#15 Сложная реверберация и её форматирование в микс

Продвинутые техники настройки ревербераций, дилеев и дальнейшее их форматирование в структуру и грув микса. Техника оживляет и накачивает трек объемами. Таким образом плоское изображение становится объемным и эти объемы поддаются осознанному форматированию под желаемый стиль микширования.

Важно найти свой стиль работы с реверберациями, а так же подобрать несколько эффектов для работы, не отвлекаясь на множество других.

Я рекомендую разобраться с шириной. Глубиной и позиционированием объемов в пространстве, научиться распределять эту нагрузку в миксе, очищать место в ревербах и дилеях для других инструментов. С современными плагинами делать это стало намного проще, чем раньше.

#16 Создание идеального, стабильного баланса в пространстве

Присутствие / отсутствие элементов из разных регистров в аранжировке, проблемы переносимости микса на разном звуке, восстановление недостающих элементов спектра, создание фирменного баланса для альбома / EP

Эти шаги необходимо пройти каждому, кто столкнется с выпуском своей музыки. Без этого каждая новая работа будет звучать в отрыве от прошлого творчества. Нужно учиться видеть большую картину, видеть свою музыку в перспективе времени. Хотя бы на уровне одного релиза.

Я с самого первого альбома вплоть до уже пятого применяю подход выравнивания всех треков в единую звуковую историю с множеством общих моментов на уровне микса. Еще ни разу об этом не пожалел. Это занимает дополнительное время, но и даёт намного более выдержанный и зрелый результат, а порой заставляет в корне пересмотреть свой подход к сведению и обработке для достижения более высокого уровня.

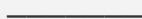
Итог: Алхимия современного звука

Последним шагом я бы назначил [соединение всех техник в единый поток практических приемов](#). Делать это нужно уже с конкретным треком, чтобы сравнить результат “до” и “после”.

Идея Алхимии в сплаве отдельных техник, в видении большей картины. Например в этом списке есть несколько приемов работы с грувом или балансом — все это суть однонаправленное действие, сложенное из различных приемов, плагинов и техник работы с ними. Но суть одна — уйти глубже, взлететь выше, создать более прозрачное, плотное, широкое и упругое звучание.

Результат:

- Широкий и глубокий микс
- Сбалансированное и в меру акцентированное звучание
- Сбор всех навыков тренинга воедино - целостное понимание всего процесса создания хорошего звучания



Надеюсь, я вас вдохновил! Приходите на онлайн [тренинг «Алхимия Современного звука»](#), который скоро стартует, где каждому пункту будет посвящено отдельный видео-урок с примерами реальных треков: выпущенных и только готовящихся к этому. По каждому блоку будут даны задания с индивидуальной проверкой с нашей стороны. Пойдем к новому звуку вместе!

--

Никита Dreamstalker