

## **Сведение танцевальной музыки в домашних условиях, без профессионального контроля и необходимых акустических свойств помещения**



**Александр Шукаев. 2003 г.**  
**e-mail: dsense@sensorica.com**  
**icq # 110101660**

Актуальная тема, не правда ли? На сегодняшний день существует очень много программных продуктов, позволяющих даже начинающему электронному музыканту без особых мучений получить красивый звук. Красивый, когда он отдельно звучит...

Эта статья не научит вас сразу делать качественное сведение, но многим будет полезно изучить приемы сведения, которые будут описаны в ней. Более того, все примеры и приемы будут крутиться около танцевальной музыки в стиле progressive trance. Итак, поехали...

### **Универсальных приемов нет**

Именно так, и никак иначе. Сведение электронной музыки – это совокупность идеи трека и приемов ее реализации с помощью инструментов звукорежиссера. Каждый новый трек – это новый набор настроек динамики, количества посылов, разрывов и баланса всех эффектов в миксе. Сообразить, что и как лучше настроить не так-то просто, здесь лучшие помощники музыканту – это его уши, руки и опыт. Мы не учитываем тот фактор, что студийные мониторы помогают при сведении, если кто забыл, то самое время еще раз прочесть название статьи :).

### **Основной принцип моего метода сведения**

Итак, основан этот метод на СРАВНЕНИИ. По ходу процесса сведения (во время создания аранжировки или после ее завершения – не столь важно) необходимо сравнивать ваш микс с уже готовыми различными западными треками.

Что нужно сравнивать:

Места, где звучит минимум инструментов (бочка, бас, хэты и клап).

Самые насыщенные моменты композиций (звучание лидов и как стала звучать ритм-часть).

Места «зависонов» (слушаем пэды, слушаем эффекты, смотрим на их яркость).

Именно сравнение дает хоть какую-то компенсацию отсутствия мониторов и хорошей звукоизоляции помещения. Сравнивать нужно только на той акустике, к которой вы очень привыкли и знаете как именно звучат те или иные нюансы различных композиций (собственно, тоже самое привыкание придется пережить, когда вы купите свои первые мониторы). Достаточно относительно хорошей Hi-fi стерео-системы, которую вы «знаете» и наушников.

## Бочка и бас

Самый болезненный вопрос большинства российских музыкантов. Как сделать этот таинственный баланс бочки и баса? Чтоб и качало, и рвало, но не гудело и было жирным? :) Ответ - сложно. Почему? См. выше «Универсальных приемов нет». Нюансов миллион! Но все же кое-какие «эталонны» есть.

Внимательно послушайте западные треки. Прислушаемся к бочке. Что слышим, доктор? Плотная, почти всегда остренькая, в миксе не тонет, не гудит... Как делать? Надо думать, что все делают по разному, а я выбираю 4-х полосный компрессор. Меня вполне устраивает Emagic Multipressor (встроенный в секвенсор Emagic Logic Audio Platinum).

При настройке сего чуда преследуем следующие цели:

Избавляем бочку от излишнего «веса» в нижней части спектра (20-40 Гц).

Не используем большую атаку, ведь надо «подчеркивать» бочку, пусть пружинит! :)

Не забываем про Click в начале, т.е. не режем верха, а наоборот аккуратно подтягиваем.

Постоянно слушаем в разных местах микса и находим оптимальную настройку параметров.



Таким образом можно достичь неплохих результатов звучания «главного долбильного аппарата», но ни в коем случае не забываем, что очень многое зависит от изначального сэмпла (или синтеза) бочки (на рисунке изображена настройка под очень острый кик-драм, поэтому так опущена середина и высота спектра). И, конечно же, не брезгуем отрываться от великого процесса сведения и заглядывать в западные треки.

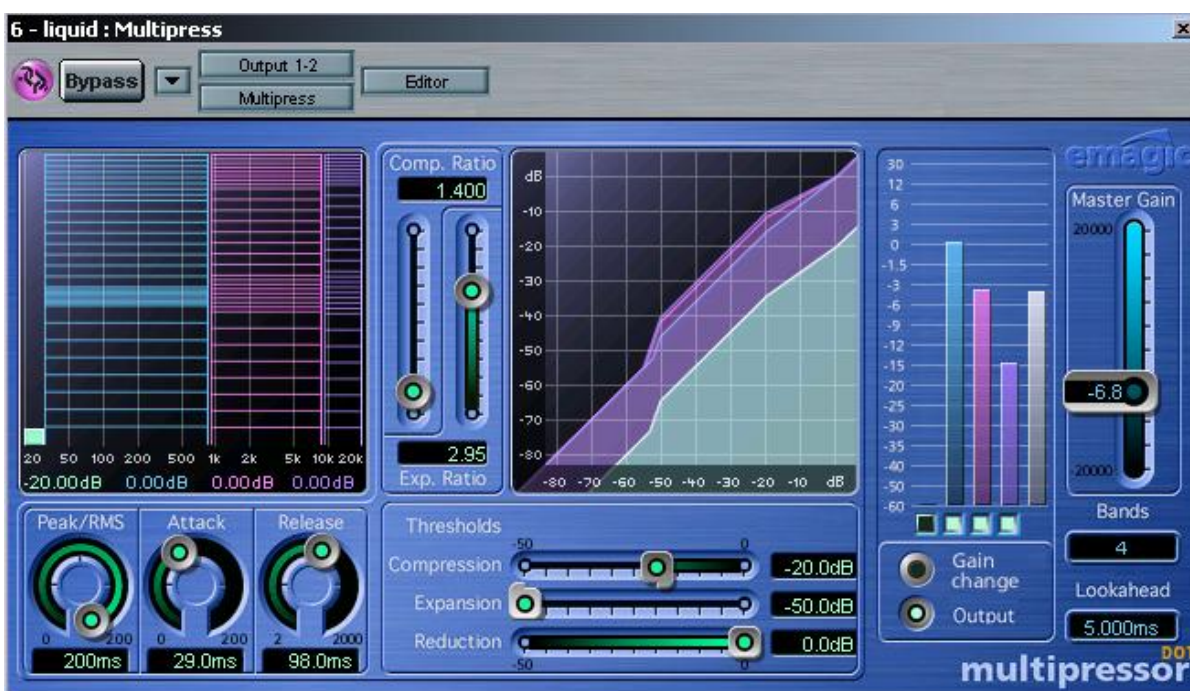
С басом чуть иная история. Для меня не существует жестких рамок, сначала выровнять бочку, затем под нее бас или наоборот. Делается это все сразу, так сказать «в процессе» сведения. Для баса, я использую тоже 4-х-полосный компрессор, но уже Waves C4, поскольку считаю, что он лучше «добавляет» низов.



Вот здесь уже можно использовать любую атаку и спад полосы компрессора. Зависит от микса. :) Сразу предостерегу – не увлекайтесь низами. 30-100 Гц – самый сложный участок, и только вам, как композитору решать, как должен звучать бас.

Но если, опять же, вернуться к сравнению, то легко заметить, что бас у «запада» не такой уж и «низкий». Он есть, он играет хорошо и сочно, но он не гудит, а значит там аккуратно прибран низ. Не для кого не секрет, что все нужные низы выдадут сабвуферы в клубах.

Есть еще маленький момент с басом. На мастер я всегда вешаю Emagic Multipressor (потому что мне нравится, как он компенсирует все недостатки АЧХ микса). Вешаю и смело убиваю 25-30 Гц. Т.е. трачу одну полосу мультипрессора на уничтожение самого сложного участка низа (просто, поговаривают, что некоторые профи умело контролируют в студиях этот хитрый диапазон при помощи хороших студийных сабвуферов, но мы не в студии, поэтому — KILL HIM. :)



Да, кстати, бас я делаю при помощи софта Emagic ES1, ES2 и железки Virus B. И совсем не стоит думать, что основной бас у меня всегда Virus :)

Ну вроде все основные моменты учел... Едем дальше?

## **Эффекты. Разрывы, посылы и возвраты**

Это, на мой взгляд, самая интересная часть трека. Управление всем и вся рулит. Там побольше сделал send, тут понизил mix на tape delay... хорошо... :) Что тут обсуждать относительно сведения? А вот что. Сэмплирование и внутренние эффекты VSTi-синтезаторов.

Подробнее. Отрубам все нафиг! Все внутренние дилей, ревера, оставляем только фазеры, хорусы и прочую мишуру, если уж они такие уникальные там. :) Отрубам внутренние и используем внешние. Задержки всегда делаем посылом, регулируя возврат по мере необходимости. Вставить дилей-процессор в разрыв — означает «убить звук». Просто попробуйте и все поймете сами. :)

Никогда не смешиваем у основных звуков несколько типов задержки — это приведет к каше и будет мешать звучать другим инструментам (для эффектов заднего плана, такой прием использовать можно).

Если надо утопить звук в пространстве, смело втыкаем в разрыв ревербратор + посыл на стереодилей. Эффект глубокого космоса гарантирован. :)

Ходов автоматизации при работе с эффектами великое множество, но есть определенные правила:

1. Всегда следим за тем, чтобы не было перебора эффектов (длинные хвосты, много гула от реверба и прочие неприятности).
2. Используем посылы на 1 эффект для экономии ресурсов.
3. Не увлекаемся разнообразием количества эффектов, лучше выработать один стиль обработок для каждого микса. Это опять же избавит от каши и увеличит параметр прозрачности микса. :)

## **Четкость звуков и передача идеи автора**

Ну что ж, вроде все сбалансировали, эффекты откалибровали, громкости нужные каждой дорожке подобрали, а четкости нет! Что делать? Пригласить госпожу Динамику в гости.

На все, что хотим выделить, смело вешаем компрессор, подбираем параметры (обычно это маленькая атака, приличный релиз и степень сжатия 3:1) и все.

Хотим сочный лид? Тады Exciter. Но не переусердствуйте. Кстати, о лидах, не забываем низы у них чикать параметрикой (косить все снизу примерно до 300 Гц), а то будет от них гул (особенно если секвенцию строить в 2-х октавах). Тоже самое с пэдами, если они звучат параллельно с басом (в зависе обычно баса нет, зато есть пэды, вот там можно иногда даже басу добавить, но аккуратно).

На счет идеи. Я считаю, что отдавать на пересведение в студию свой трек не есть good idea. Кто, как ни автор знает, какой звук должен быть «ярче», а какой «темнее»? Именно в этом и отличие электронной музыки от живой. Только автор трека может выразить свою идею при помощи сведения, а значит только ему и надо сводить, и уметь это делать хорошо.

О сведении можно говорить еще очень и очень много. Но, поскольку, каждый раз при сведении ставятся разные задачи создания определенного звучания, то я просто рекомендую накапливать опыт, и задачи станут выполнимыми, а звук лучше.

Если у вас возникли какие-то вопросы по статье, то всегда можно написать мне письмо, получить поддержку и обсудить проблему.

Очень надеюсь, что эта статья помогла электронным музыкантам немного укрепить свои знания.