

# Общие требования к музыке на продажу. Музыкантам от музыкантов.

Эта статья содержит информацию о том, какой тип музыки идеально подходит для представления в нашу библиотеку, говоря об аранжировке, композиции и продюсировании, а также содержит советы по увеличению ваших шансов на одобрение.

Мы принимаем музыку во многих стилях и жанрах, но важно понимать, что AudioJungle-это коммерческая музыкальная библиотека. Это означает, что музыкальные материалы должны в идеале демонстрировать высокую степень общей коммерческой жизнеспособности и полезности для широкого круга коммерческих проектов.

Чем больше проектов ваша музыка может поддержать, тем выше потенциал для продаж. Это то, что мы называем общей коммерческой жизнеспособностью.

Основная роль музыки почти во всех коммерческих проектах - это поддержка. Она предназначена для усиления и дополнения визуальной картины. Это означает, что любое произведение, способное сопровождать большее количество визуальных работ, будет иметь более высокие шансы на успех. Вы всегда должны иметь это в виду, когда работаете над музыкой предназначенной для продажи.

Есть несколько аспектов производства музыки, которые могут увеличить или уменьшить шансы продажи товара на AudioJungle. Мы рассмотрим несколько моментов, чтобы вы знали, чего мы ожидаем.

## Композиция и аранжировка

Даже если вы обладаете выдающимися навыками микширования и продюсирования, есть важные музыкальные понятия, которые нужно иметь в виду, для общей коммерческой пользы.

### Сводите к минимуму внезапные сдвиги или паузы.

Наличие единой и сплоченной музыкальной структуры увеличивает коммерческую пользу. Паузы или перерывы в треке могут ограничить количество поддерживаемых визуальных элементов.

Кроме того, после того как темп был установлен, сильные стилистические или темповые сдвиги и колебания в одном и том же треке могут уменьшить способность музыки поддержать визуальную картину.

Например, если темп или стиль внезапно меняется через 1 минуту, или слышится пауза, в то время как продолжается движение визуальных образов, может возникнуть чувство диссонанса или прерывания, которое может разрушить ощущение единства, что было установлено в начале.

## **Избегайте конфликта**

Каждый инструмент или музыкальный элемент должен иметь свою собственную область или соответствующий частотный диапазон. Ваш трек не должен иметь ярко-выраженные музыкальные элементы в одном регистре.

В противном случае могут возникнуть заметные столкновения в музыкальном плане, которые уменьшат эстетическую и общую пользу. Инструменты подобны голосам. Если два человека говорят в одном и том же месте, в одно и то же время, то они вероятно не будут поняты!

## **Звуки и голоса**

Использование эффектов окружающей среды (вода, птицы, выстрелы и т. д.) или чрезмерных вокальных сэмплов на треке также может вызвать трудности при использовании в проектах с голосом за кадром или другими звуками.

Помните, что звуки всегда можно легко добавить в проект, а вот удалить их гораздо труднее. Если вы все же используете их, всегда полезно включить инструментальную версию вашего произведения.

## **Быстро переходим к делу**

Большинство проектов не нуждаются в чрезмерно длинном вступлении, поэтому лучше их избегать. Но, если у вас есть версия с расширенным вступлением, вы всё равно можете включить её, следуя правилу 5 вариаций:

- *Вы можете включить до 5 вариаций одного музыкального произведения (включая основной трек).*
- *Вы можете загрузить основной трек, более короткую версию "петля", инструментальную версию и версию логотипа.*
- *Вы не должны включать стэмы основного трека (например, только басовая линия), так как они не считаются вариациями.*
- *Максимальная продолжительность музыкального трека составляет 10 минут.*

Кроме того, помните, что покупатели обычно слушают не более нескольких секунд трека при просмотре, поэтому чем раньше он произведёт впечатление, тем лучше.

## **Окончание на правильной ноте**

Если только трек не предназначен для воспроизведения в режиме "петля", то он всегда должен иметь либо музыкальную концовку, либо заканчиваться плавным затуханием громкости.

Если музыка резко обрывается или внезапно исчезает перед завершением, то возможность её использования в профессиональных проектах будет уменьшена, и вам будет предложено решить этот вопрос.

## **Сложные соло партии**

Поскольку музыка занимает второстепенную роль в коммерческих медиа, обычно не стоит создавать чрезмерно сложные виртуозные сольные пассажи, поскольку они могут создать лишние трудности в проекте, где используется закадровый голос или которые сосредоточены на визуальных эффектах.

## **Повторения**

В то время как сбалансированное повторение идеи или паттерна является основой для эстетически приятной музыки, слишком много хорошего может также привести к плохому результату. А именно, слишком много повторений без развития музыкальной темы может привести к монотонному звучанию трека, который быстро становится утомительным для слуха слушателя.

Аналогичным образом, отказ от использования пауз и переходов в однообразных партиях перкуссии или ударных значительно ухудшит коммерческую полезность трека, что сделает его гораздо более вероятным для отказа. Помните, что пространство между нотами часто так же важно, как и сами ноты!

## **Слишком экспериментально?**

В то время как мы поощряем и ценим художественное творчество и оригинальность в коммерческом контексте, материалы, которые в конечном счете считаются слишком абстрактными или экспериментальными, могут быть сочтены менее подходящими для нашей коммерческой аудитории и не могут быть приняты, несмотря на любые художественные достоинства. Например, мы не принимаем композиции “Musique Concrète”.

## **Производство**

У вас получилась отличная композиция. Прекрасно! Время проверить техническую сторону вашего проекта.

### **Используйте современные сэмплы**

Как правило, старайтесь избегать исключительного или значительного использования необработанных звуков, которые поставляются вместе с вашим программным обеспечением для производства музыки.

Часто, эти звуки уже устарели и могут удешевить эстетику конечного производства. Аналогичным образом, не рекомендуется использовать общепринятые или примитивные midi-сэмплы. Такие композиции обычно не принимаются.

## **Запись живого звука?**

Если в вашей музыке есть партии, которые вы играете и записываете сами с помощью микрофона, убедитесь, что ваш окончательный трек чистый и высокого качества.

На записи не должно быть никаких звуков окружающей среды из комнаты, или скрипа стула, ударов по клавишам, кашля, дыхания и других шумов, непреднамеренно издаваемых исполнителем, и т. д.

## **Чрезмерные эффекты**

Экстремальное использование реверберации, задержки эха или других эффектов может ограничить полезность трека. Они должны использоваться в умеренном количестве или таким образом, чтобы микс звучал сбалансировано.

## **Положение по панораме**

Мы не рекомендуем сильное отклонение по панораме, особенно в низкочастотном диапазоне.

## **Уровни громкости**

Уровни громкости должны быть одинаковыми на протяжении всего трека. Внезапные скачки или падения значительно ограничат полезность для большинства проектов. Кроме того, всегда полезно сравнить свои уровни с другим контентом в интернете, чтобы убедиться, что ваша музыка не слишком громкая или слишком тихая.

Наконец, хотя важно иметь постоянный уровень громкости, важно не компрессировать треки так сильно, чтобы они теряли свой динамический диапазон. Это особенно важно в оркестровой музыке.

## **Проблемы с настройкой**

Следите за проблемами настройки, которые могут возникнуть между акустическими и сэмплированными инструментами. Для достижения наилучших результатов мы предлагаем настроить все акустические инструменты на наиболее очевидную партию (с точки зрения микширования) в композиции.

## **Квантизация и сила нажатия клавиш**

Помните о чрезмерном использовании квантования, и о том что естественно звучащая мелодия может стать слишком механической, если её ноты будут чрезвычайно равномерно распределены, что создает неестественное чувство фразировки во многих музыкальных жанрах.

Точно так же, чтобы повысить естественное качество звучания инструмента, следует позаботиться о том, чтобы относительная сила нажатия каждой ноты не всегда была одинаковой.

Игнорирование вышесказанного может легко привести к тому что ваша музыка будет звучать очень роботизировано и механически, что опять же снижает её коммерческую привлекательность.