

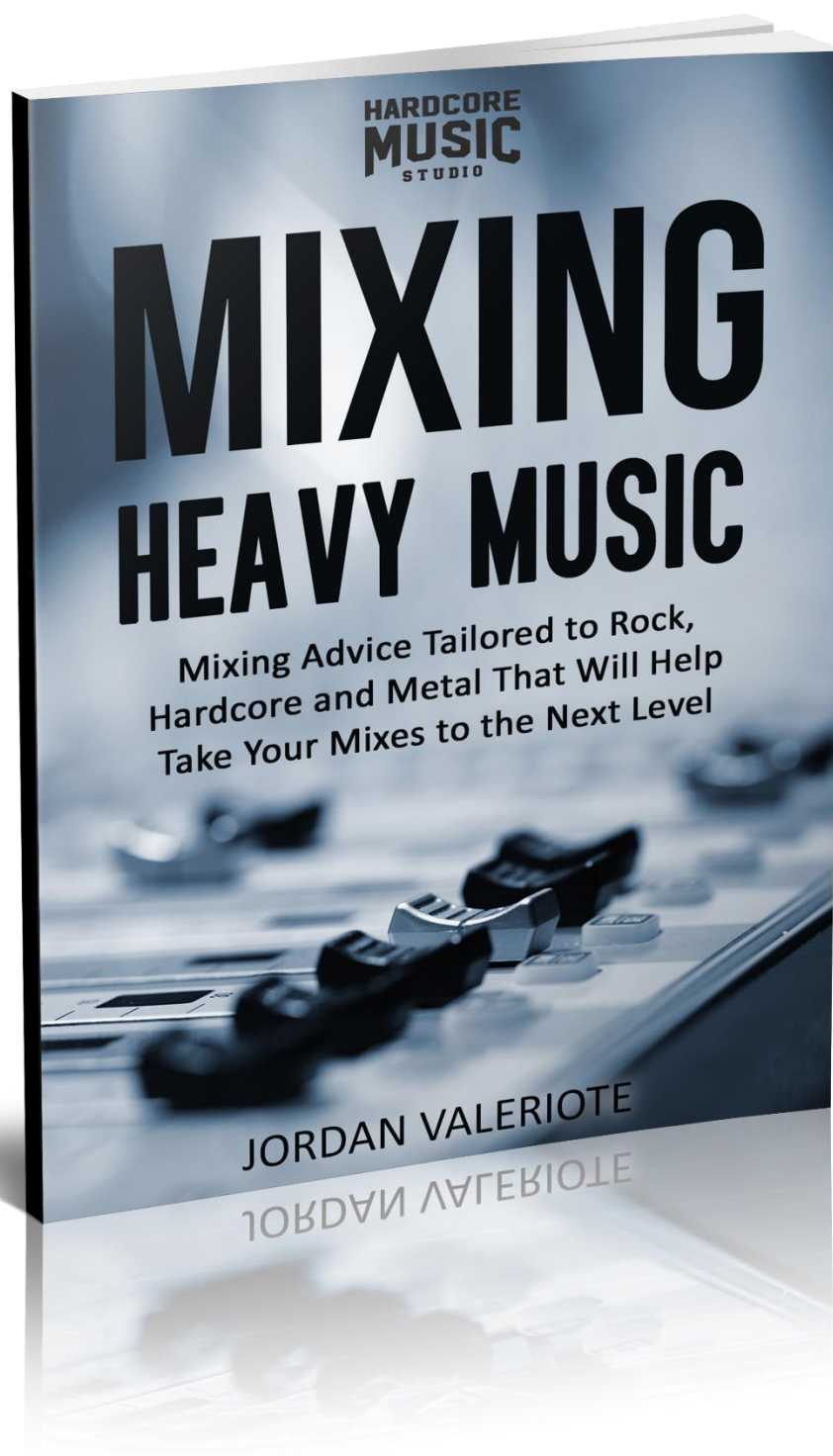


**HARDCORE
MUSIC**
STUDIO

MIXING HEAVY MUSIC

Mixing Advice Tailored to Rock,
Hardcore and Metal That Will Help
Take Your Mixes to the Next Level

JORDAN VALERIOTE



Оглавление

Предисловие	4
Часть первая: Подготовка.....	5
Глава 1: Основы сведения.....	5
Глава 2: Инструменты	8
Глава 3: Рабочий процесс.....	16
Часть вторая: Трек за треком & Примеры работы с тяжёлой музыкой.....	22
Глава 4: Ударные.....	22
Глава 5: Бас.....	31
Глава 6: Гитары.....	33
Глава 7: Вокал.....	38
Глава 8: Мастер-канал.....	43
Глава 9: Ваш путь.....	46

Предисловие

У меня всегда была страсть к музыке. С тех пор, как я впервые пришёл на студию, чтобы сделать запись со своей панк-группой в средней школе я понял, что это - моё.

Сейчас, по прошествии многих лет я могу гордиться тем, что поработал с по-настоящему великими группами и лейблами.

У меня всегда было стремление развиваться и стать большим профессионалом. Я очень люблю музыку и готов обсуждать то, как она создаётся, целыми часами.

Недавно я начал думать о том, что можно подключить большую аудиторию и помочь другим инженерам в их стремлении стать лучше. Более десяти лет я изучал и преподавал процесс микширования людям, видя их впечатляющий прогресс.

Эта книга – ещё один замечательный способ для меня помочь людям продвинуться в их ремесле сведения музыки. Я попытался записать самые важные вещи о сведении и все самые эффективные и полезные советы для микширования тяжёлой музыки.

Не воспринимайте эту книгу как полную энциклопедию сведения. Если вы новичок, то вам предстоит ещё очень многое узнать самостоятельно, вне зависимости от того, что будет написано здесь.

Цель этой книги – дать вам фундамент, а также помочь понять основы этого ремесла на реальных примерах.

Я быстро свожу и также быстро стараюсь учиться. Эта книга написана в том же духе, и я надеюсь, что она поможет вам подняться на следующий уровень в короткий срок.

- Джордан Валериоте

Перевод книги был выполнен - vk.com/atxsl. По всем вопросам и пожеланиям пишите на эту страницу.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:

Подготовка

Глава 1: Основы

сведения

Так как вы читаете эту книгу прямо сейчас, я могу быть абсолютно уверен, что вы попадаете в одну из двух категорий: вы уже сводите музыку и чувствуете, что ваши результаты не дотягивают до стандартов, либо вы только хотите начать этим заниматься.

Я собираюсь помочь вам с этим, но сначала я хочу сделать шаг назад и задать вам вопрос: Чего вы хотите добиться сведением? Могу спросить иначе: какую миссию вы преследуете при микшировании песни?

Этот вопрос может показаться вам слишком банальным чтобы отвечать на него. Но всё же, подождите секунду! Как вы определяете «хорошую» песню? Как вы понимаете, что сведение было сделано достаточно «хорошо»?

Как инженеры, мы можем запутаться в огромном количестве деталей и крошечных мелочах сведения. Мы тратим бесчисленное количество часов, круча ручки эквалайзера и компрессора, изменяя их на пол децибела для того, чтобы получить прекрасное звучание барабанов или гитар. Мы можем оторваться от реальности, тестируя 6 различных плагинов для одной и той же цели, но в итоге так и не решить, какой же из них работает лучше. Довольно быстро сведение становится чисто техническим делом, нежели созданием музыки.

Вы когда-либо чувствовали, что запутались в сведении? Вы чувствовали неуверенность в том, что делаете и в том, что нужно делать дальше? Это происходит тогда, когда вы теряете свой смысл звукорежиссёра. Это случается со всеми, кто обучается и занимается сведением самостоятельно.

Решение данной проблемы кроется в вашем правильном мышлении, которое должно быть сформировано до того, как вы приступаете к сведению. Как и во всём остальном в нашей жизни, прежде чем мы хотим добиться чего-то – мы обязаны иметь ясную цель.

Знайте то, к чему вы идёте и чего хотите добиться перед тем, как начнёте сводить.

Итак, вернёмся к изначальному вопросу: Какова ваша цель в сведении?

Ваша задача состоит в том, чтобы максимально воздействовать на слушателя с помощью композиции.

Когда мы говорим о тяжёлой музыке, то я сразу представляю, что такая музыка должна звучать очень громко, агрессивно и динамично. Звукорежиссёр всегда должен пытаться добиться уникального звучания записи, а также максимально передать чувства и эмоции, заложенные в композицию от исполнителя.

Конечный слушатель не будет думать о том, звучит это «хорошо», «круто» или «холодно». Слушатель будет думать только о том, понравилась ли ему данная композиция или нет.

Когда я слушаю разные произведения меня завораживает то, насколько они все отличаются друг от друга. Каждая композиция имеет свой уникальный звук барабанов, тон гитары. Но это не имеет никакого значения. Меня не интересует то, насколько правильно сделаны эти миксы. Главное – чтобы эти песни нравились мне и заставляли меня двигаться.

Главная проблема состоит в том, что вы, как звукорежиссёр, не смогли донести до слушателя суть композиции и в погоне за тяжёлым звучанием убили живость песни. Это может произойти по различным причинам. Например, вы злоупотребили эквалайзером или слишком сильно и агрессивно применяли компрессию, сжав инструменты до неестественного звучания. Возможно, вы переборщили с добавлением реверберации или задержки. Из-за этого конечный слушатель не сможет получить полное удовольствие от композиции. И, самое важное – тщательно следите за барабанами, потому что они задают пульс и ритм песни. Они заставляют людей двигаться и именно они являются основой любого микса.

Я хочу, чтобы вы научились избегать этих ошибок и поняли, с чего нужно начинать работу. В конце концов вы должны помнить, что ваша задача состоит в том, чтобы максимально воздействовать на слушателя.

Как вы начинаете работать над записью? Есть огромное количество путей для создания настоящего классных миксов, но в следующих главах я постараюсь объяснить вам, как лучше всего работать с каждым из инструментов в тяжёлых стилях музыки. Запомните – на звучание композиции влияет всё, даже мельчайшие детали (такие, как прибавка громкости на 0,2 дБ или едва заметное перемещение по панораме). Стоит ли говорить о том, каких результатов вы достигнете если сделаете посыл сигнала на отдельную дорожку, детально обработаете его, а затем подмешаете к основному. В любом случае, всё это не имеет значения. Главное – это результат и то, смогли ли вы передать чувства и эмоции слушателю или нет.

Я считаю, что ваше понимание основ и структурирование мышления является первым, но чрезвычайно важным шагом на пути к становлению великим звукорежиссёром. Вы должны самостоятельно освободиться от технических деталей, чтобы слиться в одно целое с песней и заставить её звучать.

Это означает, что вы должны управлять всеми вашими инструментами, а не быть их рабом. Они существуют только для того, чтобы помочь вам достигнуть желаемого результата. Не позволяйте никакой рабочей станции (DAW), плагину или железнному прибору отвлекать вас и занимать у вас слишком много времени.

Глава 2: Инструменты

Представьте себе следующую ситуацию. Вы только что купили картину и теперь собираетесь повесить её на стену. Есть совершенно нормальное желание – просто повесить её на стену. Вы не будете несколько раз вставать под разными углами, выбирая место для неё, а также выбирать среди трёх различных молотков и тремя типами гвоздей чтобы выбрать лучший гвоздь для картины. Вы просто выбираете то, что будет работать и принимаетесь за работу. После того, как было выполнено несколько несложных действий, вы отходите чуть назад и смотрите на полученный результат. Вы не пытаетесь сделать тоже самое во второй или третий раз с другими молотками и гвоздями. Вы просто уходите, сделав своё дело. Это то, что должен понимать каждый из нас, начиная сводить!

Конечно, вы должны знать как нужно управляться молотком и гвоздями чтобы достичь результата и вы будете нуждаться в этих инструментах в дальнейшем. И чем больше вы знаете о них – тем лучше.

Громкость

Это самый простой и один из самых важных инструментов, которым обладает звукорежиссёр. Ничто не оказывает большего влияния, чем настройка баланса громкостей. Если вокал слишком тихий или наоборот, слишком громкий – ваше сведение будет отстойным. Даже если барабаны немного вялы и унылы, вы сможете добиться лучшего звучания, но если они невероятно громки или задвинуты куда-то назад, то это будет сильно раздражать.

Панорама

Панорамирование – одна из первых задач в вашем сведении. Мы можем сильно менять звучание инструмента и микса в целом в зависимости от того, где именно располагаем выбранный инструмент в стерео-картине. Я всегда очень тонко и тщательно провожу панорамирование. Обычно если вы поместите слишком много звуков в одну область, то это загрязнит ваше звучание и сделает его совершенно неразборчивым. Этим вы можете всё просто разрушить. Индивидуальное панорамирование – также великолепный способ привлечь внимание слушателя. Заставьте ведущего гитариста громко войти в одной из

сторон, и слушатель тут же приободрится. Это очень простой, но невероятно действенный инструмент, который мы обязаны хорошо изучить и научиться грамотно применять.

Иногда мы пытаемся наложить огромное количество эквалайзеров, убивая тембр инструмента, хотя его всего навсего было необходимо убрать в другую сторону, а не держать там, где куча других звуков борются за одно и тоже место, создавая частотный конфликт.

Эквализация

Теперь мы становимся более продвинутыми. Эквалайзеры позволяют нам поднимать или опускать определённые частоты, тем самым подчёркивая приятные щелчки инструмента или удалить неприятный гул. Возможности эквалайзера безграничны, но самое важное – научиться ими пользоваться.

У каждого эквалайзера имеются следующие параметры:

Фильтры

Фильтр высоких частот отсекает частоты выше выбранного порога и не позволяет им просочиться. То же самое касается и фильтрации низких частот. Фильтры – это самый эффективный способ избавиться от нежелательного «песка» в высокочастотном диапазоне, а также избавиться от гула и бубнёжа в низком спектре.

Например, вам необходимо установить фильтр низких частот на тяжёлых гитарах между 90-120 Гц для того, чтобы освободить это место для бас-гитары. Сделайте тоже самое с фильтром низких частот выше 4 кГц чтобы убрать любое шипение или нежелательные звуки в звучании гитар.



Пример фильтров для среза высоких и низких частот

Также фильтрами можно пользоваться для того, чтобы создать какой-либо эффект. Например, для того, чтобы достичь классического голоса из радио, нужно с помощью двух фильтров обрезать частотный диапазон вокала до 500 Гц и 3 кГц.

Полочные фильтры

Это следующий тип эквалайзера, который используется повсеместно. С помощью него можно повысить или понизить уровень частот относительно заданного порога, подчёркивая сильные, либо пытаясь скрыть слабые стороны инструмента.

Колокообразные фильтры

С помощью этого типа эквалайзера, мы можем вычистить наш спектр частот от нежелательных резонансов и заметно преобразить тон любого инструмента, при этом не затрагивая другие частоты, которые находятся на своём месте.

Добротность

Добротность, которая чаще всего маркируется как «Q». Она позволяет установить нам ширину любого фильтра. Запомните – эквалайзер является нашим самым мощным инструментом для разделения инструментов и отведения каждому из них

определённого спектра частот. Также при использовании эквалайзера мы можем выделить гитару или часть ударной установки, вокал или бас-гитару. А можно наоборот, глубже утопить их в миксе и слить со всеми остальными инструментами.



Пример полочных и колокообразных фильтров с разной добротностью

Примечание:

Помните, как я сказал, что панорамирование – это мощный инструмент для разделения инструментов? Вы должны помнить, что конечный слушатель далеко не всегда будет слушать ваш микс в колонках или на стереосистеме (например, в автомобиле). Поэтому вне зависимости от того, как вы сводите композицию, всегда проверяйте эквализацию и панорамирование в моно-режиме, когда будет слышен лишь один канал. С помощью этой простейшей операции вы сможете очень точно распределить панораму и подчистить тембры инструментов эквалайзером.

Когда вы сводите, тяжёлые гитары звучат очень широко и объёмно, но при резком переключение в моно-режим они внезапно куда-то исчезают, или наоборот, перебивают голос вокалиста, создавая «маскировку». Благодаря переводу в моно-режим ваш микс вы сможете выявить её. Возможно, вам будет трудно слушать вашу композицию в моно, но к этому нужно привыкнуть и затем при переводе в стерео вы услышите большую разницу в положительную сторону! Вам нужно привыкнуть к этому и со временем вы заметно прокачаете свой слух.

Компрессия

Компрессия – это ещё один невероятно мощный инструмент, однако им не так-то и легко управляться! Если говорить упрощённым языком, то компрессор – это большая ручка громкости, которая позволяет нам управлять динамикой (от самых тихих до самых громких звуков).

У каждого компрессора имеется порог, благодаря которому мы можем установить значение, выше которого сигнал будет резко уменьшаться в громкости или, наоборот, становиться громче.

Я дам вам описание основных параметров компрессоров:

Соотношение

Обычно соотношение (ratio) показывается как 2:1, 4:1, 6:1 и т.д. Я попробую объяснить вам на примере.

Соотношение 4 к 1 означает, что сигнал будет уменьшаться в четыре раза после того, как превысит порог. Да-да, я знаю – это весьма трудно понять для новичков, но немного попрактиковавшись всё встанет на свои места. Когда вы занимаетесь сведением, вам не нужно держать в голове все эти мысли – они будут лишь отвлекать. Просто знайте, что для более мягкой и незаметной обработки используйте соотношение 2:1 или 4:1. Для довольно серьёзного сжатия прибегайте к 8:1 и т.д.

Атака

Атака означает то, как быстро компрессор будет срабатывать после того, как сигнал пересечёт заданный вами порог. Атака, равная 30 мс означает, что компрессор начнёт действовать лишь через 30 мс после того, как сигнал зайдёт за порог. Опять же, я не хочу запутывать вас цифрами. Думайте о компрессии лёгкими словами: быстро, средне, медленно и т.д.



Параметры компрессора: атака, восстановление и соотношение

Восстановление

Восстановление (release) означает, как быстро компрессор вернётся в исходное состояние после своей работы. Представьте, что ваш друг попросил в строго определённое время (с 02:13 по 02:17 минуты) сделать музыку громче, а затем вновь сделать чуть тише. И то, как медленно или как быстро вы будете выкручивать ручку громкости в исходное положение (какое было ДО 02:13) будет определяться параметром восстановления. Медленный релиз работает более гладко и прозрачно, в то время как быстрое восстановление создаёт куда более агрессивное звучание.

Как я уже говорил – компрессия, по существу, это лишь контроль над динамикой, и уровнями. Используйте её для того, чтобы автоматически управлять объёмом звучания. Наверняка, вы когда-нибудь слушали радио и для того, чтобы расслышать диктора вам приходилось сделать значительно громче, но как только на радио начинали играть музыку (которая всегда играет достаточно громко) вы возвращали громкость своего динамика в исходное положение. Компрессор всё это делает за вас.

Но здесь не всё так просто, как может показаться на первый взгляд. Наверное, вы уже догадывались об этом. Контроль за динамикой – это основное, но далеко не единственное предназначение компрессора. Различные соотношения атаки и релиза могут очень сильно изменить само звучание, объём, форму (называйте это как хотите) сигнала и привнести свой неповторимый окрас, за который порою и платят огромные деньги. Если вы поместите компрессор на малый барабан и установите быструю атаку с быстрым восстановлением, то это будет означать, что сама компрессия будет работать очень быстро и агрессивно, подчёркивая каждый удар барабана. Чего вы добились? Вы выделили инструмент.

Приведу другой пример: компрессия на вокале может подчеркнуть согласные и сделать звучание вокалиста куда более интенсивным, чем есть на самом деле.

Вы должны понимать, как именно работает компрессор и как он ведёт себя на различных инструментах. Ваше понимание придёт с опытом. Чем больше вы будете практиковаться, слушать и экспериментировать – тем лучше, но когда вы сядете за настоящую работу, то помните, что с компрессией нужно обходиться невероятно аккуратно, ведь с её помощью вы сможете не только контролировать динамику и подчёркивать инструменты, но и испортить всю композицию. Нет ничего ужаснее, чем пережатое, закомпресированное звучание.

Лимитирование

Лимитирование очень напоминает компрессию с одним важнейшим отличием – лимитер не позволяет сигналу пройти установленный порог, срезая **ВООБЩЕ ВСЁ**, что выходит за его пределы. С помощью лимитера мы можем регулировать пики и не допускать перегрузки сигнала.

Сатурация / Искажения

Насыщение (saturation) – это мягкая форма искажения. Сатуратуры довольно слабо искажают сигнал, добавляя ему гармоник и делая его значительно «толще», объёмнее. В зависимости от количества сатурации, вы можете довольно сильно изменить инструмент и придать ему характерное звучание.

Что касается искажения (distortion), то это очень агрессивный инструмент. В тяжёлой музыке мы можем использовать искажения для того, чтобы сделать звучание более злее и насыщеннее. Вы можете дублировать дорожку вокала, обогатить его искажениями, а затем подмешать к основному, получив при этом очень агрессивный тон. Также вы можете вмешаться в звучание барабанов для того, чтобы подчеркнуть их или сделать такими, какими вы хотите их слышать. Мы часто забываем об искажениях, используя их только на гитарах и басах, но в тяжёлой музыке всё работает немного иначе.

Эффекты

И на конец у нас есть эффекты. Я говорю о таких вещах, как задержка, реверберация, фленджер и т.д. Именно благодаря эффектам мы можем создавать пространство в записи подобно тому, как мы слышим всё в реальном мире.

Каждый звук всегда от чего-либо отражается и это – естественная среда, в которой мы живём. Плагины реверберации могут эмулировать различные помещения, создавая иллюзию того, что инструмент звучит в каком-либо пространстве.

Лично я всегда могу определить, когда микс сводился любителем или новичком. Они добавляют слишком много реверберации. Она может использоваться для различных целей, но ею так же, как и компрессией, легко всё испортить. Я могу посоветовать вам слушать как можно больше любимой музыки и обращать внимание на то, когда и как была использована реверберация.

Могу сказать, что сейчас я очень мало и крайне аккуратно использую её. На самом деле, я считаю, что для создания объёма лучше всего подходит задержка, но к ней мы ещё вернёмся чуточку позже.

Что ж, только что мы с вами закончили обозревать все основные инструменты, которыми пользуются звукорежиссёры. Каждая цифровая рабочая станция (DAW) имеет упрощённые варианты всего этого. В большем вы и не нуждаетесь. Пожалуйста, не попадайтесь в ловушку, когда жажда нового оборудования и плагинов захватывает вас. Вы можете добиваться потрясающих результатов, используя самые простые приборы. Важно не столько то, какие плагины вы используете чем то, КАК вы ими управляетесь. Если вы не можете добиться результата на стандартном компрессоре, то компрессор за 2 000\$ ничем вам не поможет.

Возможно изучение каждого прибора – это не самая весёлая занятость в вашей жизни, но поверьте, прежде чем приступить к сведению композиций, вы обязаны изучить основы использования всех приборов для того, чтобы они стали вашими друзьями, а не врагами. Они должны помогать вам получать тот звук, который есть у вас в голове, а не делать наоборот.

Глава 3: Рабочий процесс

Окей, теперь мы готовы к тому, чтобы приступить к сведению. Давайте посмотрим, как это происходит от начала до конца.

Ваш план

Очень важно, чтобы вы с самого начала знали каким образом вы будете производить микширование. Что вы собираетесь сделать первоочерёдно? Как вы расставите дорожки? Когда вы узнаете, что сведение закончено? Если у вас не будет чёткого плана как необходимо заниматься сведением, то вы будете постоянно отвлекаться и сам процесс займёт куда большее количество времени.

Вот как я провожу своё микширование:

1. Организация треков
2. Настройка роутинга
3. Грубый баланс
4. Эквализация / Компрессия / Обработка посылов
5. Автоматизация
6. Специальные эффекты
7. Финальные штрихи

Не столько важно то, какой именно план вы имеете (некоторые звукоинженеры начинают сводить с баланса, другие – долго вслушиваются в сырую версию трека), как то, что он вообще у вас есть. Помните, что имея свой собственный план вы будете не

только быстрее, но и куда лучше делать сведение! Наличие структурированного плана позволит вам куда меньше времени тратить на техническую сторону этой работы и не будет забивать ваш мозг, которому затем предстоит сосредоточиться на творческой составляющей.

Давайте рассмотрим каждую стадию сведения так, чтобы вы лучше понимали о чём я говорю.

1. Организация треков

Первую вещь, которую я сделаю в начале сведения – это организация своего «рабочего стола». Я раскидываю треки так, чтобы сначала (вверху) у меня шли барабаны, затем (ниже) бас, гитары, различные инструменты и вокалы. Я раскрашиваю каждую группу инструментов в различные цвета (это очень важно в процессе сведения, ведь мозг лучше реагирует на цвета и быстрее их запоминает, нежели каждый раз вчитываться в названия). Я всегда знаю где что находится и трачу минимум времени на поиск необходимых компонентов. Так же на этой стадии я пытаюсь как можно больше соединить дорожек инструментов, связанных друг с другом. Например, если у меня есть 8 дорожек вокала, то я просто объединю их в одну стерео-дорожку и тем самым смогу быстрее выстраивать баланс.

Таким образом вы не только уменьшаете количество дорожек на экране, но и привносите спокойствие в свою работу, упрощая сам процесс.

2. Настройка роутинга

После этого я настраиваю все входы и выходы для каждого трека в моём проекте. Это означает, что я помещу в одну область все посылы от барабанов на другие шины и т.д. Тоже самое касается и всех остальных инструментов. Также я настраиваю каналы эффектов, куда будет делаться посыл с основных дорожек. Например, когда в процессе сведения я хочу добавить реверберацию или задержку, то я просто делаю посыл и у меня всё готово. Все плагины уже ждут меня.

3. Грубый баланс

Теперь, когда скучная техническая часть позади, я могу начать создавать музыку, которая начинается с выставления уровней громкости. Благодаря балансировки инструментов я могу увидеть и услышать то, что хотел преподнести автор, а также я примерно начинаю понимать, как в итоге должна выглядеть композиция. Я начинаю поднимать каждый фейдер друг за другом, добиваясь баланса. Я буду слушать песню по крайней мере несколько раз на данном этапе, прежде чем перейти к следующему.

На этой стадии я знакомлюсь с самой композицией и всеми инструментами, их тембрами. Я пытаюсь понять, какого звучания пытались достигнуть музыканты. Но самое важное – я пытаюсь соединиться с энергией трека и прочувствовать эмоции. Цель данной стадии состоит в том, чтобы понять суть трека и сформировать в голове звучание, к которому ты должен стремиться и прийти в конечном итоге.

4. Эквализация / Компрессия / Обработка посылов

На четвёртом этапе я трачу основную долю своего рабочего времени сведения. Я начинаю вытаскивать все свои инструменты и постепенно приближаться к итоговому звучанию. Обычно я начинаю с устранения проблем, такие как: слишком динамичный вокал или чересчур грязная гитара.

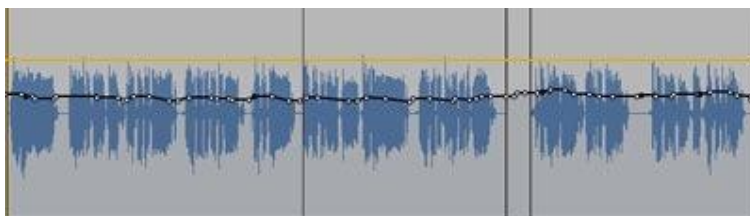
Затем я передвигаюсь к барабанам, басу, гитарах и различным инструментам. Важно отметить, что я стараюсь как можно меньше слушать и обрабатывать инструменты в режиме «соло», когда вы слышите только их, а не всю композицию целиком. Запомните – никто и никогда не будет слушать как звучит ваша гитара отдельно от всего. Люди будут слушать композицию в целом и важно, как каждый инструмент будет звучать в миксе, а не в отдельности.

Зачастую вам приходится возвращаться на одну ступень назад – это нормально. Когда вы закончили с барабанами и перешли к басу, то поняли, что провели немного не точную эквализацию бочки и поэтому вынуждены вернуться к ней. Или у перегруженных гитар вы оставили слишком много баса, тем самым создав частотный конфликт. Пока вы не почувствуете, что всё сделано правильно и всё звучит так, как нужно, необходимо пытаться добиться удовлетворительного результата и в возвращении назад нет ничего страшного.

5. Автоматизация

Как только я обработал каждую дорожку и чувствую, что всё сделал правильно, я начинаю проводить автоматизацию. Суть автоматизации состоит в том, что вы заранее прописываете уровни громкости или включение/отключение эффектов на протяжении всей композиции. Т.е. вам не придётся ждать определённого момента и резко выкручивать ручку громкости, или увеличивать объём реверберации. Вы сделаете это заранее и всё будет работать автоматически. Современные цифровые рабочие станции позволяют с невероятной точностью прописать автоматизацию чего угодно.

Автоматизация – это один из важнейших инструментов при сведении. Благодаря ей вы управляете не только различными эффектами, но и заставляете слушателя ожидать того, что будет дальше. Мы можем создать энергию и волнение, управлять общим ощущением песни.



Пример автоматизации - режим 'плавающий фейдер' на вокальном треке

Чтобы вы лучше понимали то, о чём я говорю – приведу некоторые общие примеры автоматизации, которые я делаю:

- Подчёркивание ударов барабана. Я поднимаю первый удар в припеве или брейкдауне. Удостоверяюсь, что тома слышны в определённые моменты.
- Автоматизирую бас так, чтобы он звучал на протяжении всей композиции, даже на очень тихой громкости.
- Увеличиваю реверберацию и задержки в припевах и в тех частях, где играет множество инструментов, а также делаю их едва заметными в тихих частях.

- Когда гитарист вступает в композицию со своей партией, вы должны поймать внимание слушателя и сделать его громче. Затем постепенно понизьте его громкость до приемлемого. Как будто бы он внезапно выпрыгивает на сцену: «Эй! Я здесь!», а затем просто занимает своё место.

Вы можете производить абсолютно любую автоматизацию любого компонента и современные цифровые рабочие станции дают вам безграничную власть в этой области. Если у вас есть секция, в которой играет два бас-барабана, то в этот момент с помощью автоматизации вы можете уменьшить количество низких частот на бочках, а затем вернуть всё на свои места. Вы можете усилить бас-гитару во время припева или сделать её объёмнее. Я делаю огромное количество автоматизации в своих миксах и я очень люблю её! Не избегайте этого пункта, потому что благодаря автоматизации вы можете показать себя как настоящий художник! Это ваш шанс!

6. Специальные эффекты

Как только я закончу с автоматизацией, я не тороплюсь и внимательно вслушиваюсь в саму композицию, чтобы понять и найти место, куда можно было бы применить какой-либо эффект. Они подчёркивают определённые моменты. Не всегда удаётся добиться того, что ты слышишь у себя в голове, но попытаться стоит!

Я не трачу слишком много времени на эту часть сведения. Если в очередной раз я прослушал композицию и не услышал, как бы мог её улучшить и разнообразить, то я просто двигаюсь дальше. Никогда ничего не добавляйте в сведение просто так, для галочки. Вы должны прочувствовать каждый момент.

Это второе главное отличие любителей от профессионалов. Каждый эффект должен помогать композиции, а не находиться в ней попусту.

7. Завершение работы

Фактически весь объём работы к этому этапу уже сделан. Заключительные шаги должны заставить вас расслабиться и внести небольшие корректировки в композицию прежде, чем она уйдёт дальше, на мастеринг. Я отворачиваю свой монитор в сторону, закрываю глаза и внимательно слушаю свою работу.

Так, как вы потратили большое количество времени на обработку каждой детали в отдельности, настало время для того, чтобы послушать и понять, как всё это звучит вместе, как одно целое.

Когда вы выполняете контрольное прослушивание всегда записывайте свои мысли, идеи и корректировки на бумагу и ни в коем случае не останавливайте музыку. Если вы всё-таки сделали это, то включите трек с самого начала. Вы должны слышать композицию целиком, а не кусочками.

Слушайте свой микс в мониторах и в наушниках, на ноутбуке, на своём смартфоне, в автомобиле. Сядьте в разные углы своей комнаты. При таком подходе вы сможете выявить огромное количество проблем и ещё успеете их исправить! Отнеситесь к этому с особенной важностью, потому что потом будет уже поздно.

Часть 2: Трек за треком & Примеры работы с тяжёлой музыкой

Первую половину книги я потратил на то, чтобы ознакомить вас с основами работы, которые являются отправной точкой. Принцип работы обязательно понадобится вам в дальнейшем, потому что без него вы попросту не сможете нормально работать.

Но не стоит забывать, что эта книга написана о сведении хардкора и металла. Вторая её часть будет посвящена тому, как именно применять все ваши инструменты. Я буду давать подсказки и показывать на примерах в тяжёлой музыке.

Глава 4: Ударные

Если говорить по существу, то есть два различных способа, которыми мы можем воспользоваться для сведения барабанов. Вы можете сделать настоящие и довольно живые барабаны, а можете наоборот – отполировать их и довести до идеала в звуке. На стадии грубой балансировки вы должны прочувствовать это и определиться, к какому звучанию будете стремиться. Возможно, сама группа вам скажет об этом.

Однако барабаны должны быть громкими вне зависимости от стиля. Мы должны слышать их ярче всего остального. В поп музыке барабаны ведут ритм и должны находиться позади, выполняя другие задачи, но в металле такое не пройдёт. Мы хотим, чтобы они прорывались через микс и задавали весь сок!

Для меня очень важно сводить хорошо записанные барабаны! В последнее время запрограммированные ударные всё чаще и чаще появляются в музыке, но я готов держать пари, что запись живьём никогда не уйдёт из моды. Итак, пройдемся по ударной установке.

Бочка (kick)

В зависимости от самого бас-барабана и микрофона, используемого для его записи, вам может показаться, что он звучит довольно уныло и вяло, либо грязно и пластмассово. Если вы слышите, что из микрофона, который записывал бочку, вытекает очень много потусторонних звуков (тарелки или малый барабан), то вы можете применить гейт (gate), чтобы убрать все проникновения, которые нам не нужны. Далее переходите к эквализации. Я начинаю с фильтров. Обычно срезаю всё, что ниже 50 Гц, ибо там находятся суб-басы и ненужный бубнёж с гулом, которые будут загрязнять микс. Тоже самое касается и высоких частот. 12 кГц, думаю, хватит, чтобы избавиться от ненужного шипения и треска.

Если ваша бочка довольно грязная, то вы можете вырезать частоты в районе 200-300 Гц. Если же бас-барабан "пластмассовый", поработайте с областью 700-900 Гц. Зачастую вам придётся очень сильно вмешиваться в эквализацию этого элемента ударной установки, чтобы добиться современного звука. Обычно я использую плагин канала SSL для того, чтобы понизить уровень на -15 дБ в одной из вышеперечисленных областей. Далее добавьте немного атаки, увеличив район 2,5 кГц и 4 кГц. Для «щелчка» и яркости увеличьте 8 кГц. Не бойтесь эквализировать. Только на практике вы сможете научиться добиваться того звука, к которому стремитесь!

Чтобы добавить «тела» бочке, вы можете прибавить 60 Гц. Будьте очень аккуратны с диапазоном 60-80 Гц. Здесь требуется очень точная настройка, потому что эти частоты – фундаментальные для этого барабана.

Обычно после эквалайзера я компрессую звучание. Поставьте медленную атаку и быстрое восстановление. Также применяя компрессирование после эквализирования вы сможете добиться куда больших результатов. Обычно я компрессую бочку на 4-6 дБ, но всегда нужно слушать прежде чем принимать окончательное решение. После всего этого мне нравится сатурировать барабан, добавляя ему гармоник. Для этого я использую плагин под названием Massey Tarehead и с его помощью утолщаю и обогащаю бочку. Иногда вам может потребоваться использовать ещё один эквалайзер в конце цепи для того, чтобы узкими полосами вырезать и подчистить грязь, получившуюся в результате сатурации.

Малый/рабочий барабан (Snare)

Работать с малым барабаном начинайте также, как и с бочкой. Для начала устраните любые проникновения в микрофон, используя гейт или другие плагины специально для этого предназначенные. Затем вам необходимо прослушать область около 500 Гц и 700 Гц. Возможно, возникнет желание сделать определённые вырезы там. Важно! Не стоит делать чрезмерную эквализацию на малом барабане, т.к. затем вы можете потерять его в миксе, чего допускать нельзя. Он должен выделяться и быть довольно ярким элементом. Для того, чтобы малый барабан сумел прогрызть гитары, увеличьте район 2 – 2,5 кГц. Также увеличьте 3,5 – 4,5 кГц, которые добавят атаку. Ну а для того, чтобы малый барабан слушался более ярко, я обычно приподнимаю область 8 кГц.

Основной тон малого барабана находится примерно на 200 Гц. Для того, чтобы увеличить его в объёме, прибавьте эти частоты. Также вы можете использовать обрезающий фильтр низких частот вплоть до 150 Гц для того, чтобы избавиться от ненужных низов. Опять же, после эквализации вам необходимо переходить к компрессии, используя медленную атаку и быстрое восстановление. Но будьте аккуратны, потому что грань между тем, чтобы сделать малый барабан выразительным с подчёркнутой атакой и тем, что в итоге он окажется перекомпрессированным, зажатым, не имея тела и теряющимся в миксе – очень тонка. Золотая середина – это 3 – 6 дБ компрессии.

Возможно, вам понравится использовать искажения или сатурацию на малом барабане для того, чтобы он прорезался через микс. Эти небольшие фишки могут творить чудеса! Главное, чтобы ваше обогащение барабана не убило его атаку.

Используйте микрофон, который записывал низ малого барабана для того, чтобы придать ему ещё больше яркости. Также не забывайте про эквализацию. В некоторых случаях неплохо добавить 10 кГц для приятного шипения, а затем вернуться в область 200 Гц и вновь прибавить в теле.

Томы (toms)

Обработка томов очень похожа на обработку бочки. Вероятно, вам потребуется сильно урезать середину и прибрать область 300 – 800 Гц. Атака у томов сосредоточена приблизительно на 4,5 кГц и на 8 кГц.

Поэкспериментируйте с атакой компрессора на томах для того, чтобы прибавить им жирности и тела.

Оверхеды (cymbals/overheads)

Вам нужно понимать, что микрофоны оверхедов снимают всю ударную установку сверху, однако в нынешнее время очень мало даже профессиональных групп записывают барабаны в хорошей комнате, поэтому я использую эти микрофоны только для того, чтобы на них звучали тарелки. А к заполнению пространством я перехожу позднее.

Учитывая то, что нам нужны исключительно тарелки, необходимо сделать агрессивную эквализацию, убрав бас-бочку и малый барабан. Это означает, что я использую фильтр низких частот до 600 Гц. Иногда – до 700 Гц. Кроме тарелок и, иногда, высокого тома, у вас больше ничего не должно звучать.

В зависимости от того, как звучат тарелки, вы можете при надобности усилить 12 кГц чтобы сделать их ярче. Однако я предпочитаю не сильно злоупотреблять этой частотой. Если при записи были использованы очень хорошие и качественные тарелки, вам, возможно, вообще не придётся их эквализировать. После эквализации я начинаю компрессировать тарелки с довольно быстрой атакой и быстрым или средним восстановлением.

Примечание:

Иногда даже с большим обрезным фильтром до 5 кГц у вас остаётся слишком много лишнего звука и тарелки звучат недостаточно ярко, но я хочу предложить вам другой способ решения этой проблемы. Скопируйте дорожку оверхедов и сделайте на ней максимально возможный обрез, поле чего сильно поднимите им высокие частоты и затем постепенно подмешайте к основному сигналу. Также можете использовать достаточно агрессивную компрессию на второй дорожке. Теперь вы в любой момент можете регулировать яркость ваших оверхедов, не затрагивая основной сигнал.

Хай-хет (hi-hat)

Работа с хай-хетом практически не отличается от работы с оверхедами. Примените обрезные фильтры, чтобы избавиться от ненужных звуков, а также тщательно проведите автоматизацию. С хай-хетом она особенно важна!

Микрофоны комнаты (room)

Вы провели достаточно кропотливую и тщательную работу, чтобы изолировать каждый из барабанов от проникновений, а также избавить каждый элемент ударной установки от лишних звуков. Но всё вместе звучит немного противостоестественно и отдельно. Это тот момент, когда необходимо добавить рум микрофоны, чтобы всё зазвучало слитно и в одном пространстве. Каждое отдельно взятое звучание помещения сильно отличается от любого другого и дать какие-то конкретные настройки я вам не могу, но далее приведу наиболее популярные для меня области эквализации.

Для начала я могу повысить 1 кГц, чтобы подчеркнуть звучание установки. Также мы можем усилить 5 кГц для усиления энергии, но тут же нужно вспомнить о срезе высоких частот до 10 кГц, чтобы устранить грязный и шумный верхний уровень.

Рум-микрофоны могут добавить теплоту в звучание и обеспечить вам необходимый объём. Попробуйте усилить чуть выше 100 Гц, но будьте аккуратны и не испортите звучание бочки!

Очень часто я сильно компрессирую дорожку рума, потому что это выигрышно звучит в тяжёлой музыке. Используя высокое соотношение, быструю атаку и среднее восстановление мы можем невероятным образом показать звучание помещения. Также сильная компрессия может заставить казаться саму комнату куда больше, чем есть на самом деле.

Если партия барабанщика достаточно медленная и спокойная, то вам нужно применять компрессию значительно умереннее, но если драммер решил оторваться и показать всё, на что он способен, то здесь зачастую срабатывает не самое распространённое и удачное в сведении правило «чем больше – тем лучше». Также вы можете добавить искажения или сатурацию на рум-микрофоны.

Как только ваша обработка комнаты подойдёт к концу, понизьте громкость этой дорожки до минимума, а затем медленно-медленно начинайте прибавлять её, параллельно слушая всю

ударную установку. Прибавляйте до тех пор, пока не почувствуете объём и слитность звучания. После этого важно сделать небольшой перерыв и дать ушам отдохнуть, потому что на данный момент вы не сможете объективно выстроить необходимый уровень объёма, потому что вас обманывает ваш же слух. Это нормально. Просто сходите и налейте себе кружечку кофе, а затем вернитесь к работе.

Также не стоит забывать про автоматизацию комнаты, которая в различные моменты композиции должна звучать по-разному и с различной степенью добавления.

Семплы ударных (drum samples)

Даже если у вас имеется потрясающая запись от какой-нибудь рок-звезды, вам, вероятно, всё равно захочется подмешать обработанные семплы, однако если вы чувствуете, что исходников вам хватает для того, чтобы добиться конечного результата, но ни в коем случае не используйте сторонние семплы – можете сделать только хуже.

Для того, чтобы сделать подмешивание семплов (или вообще полную замену ими исходников), необходимо использовать триггер. Мой любимый плагин для триггирования – это Steven Slate Trigger. Он позволяет вам смешивать множество различных семплов. Наиболее гибкого и удобного инструмента для этих целей я ещё не встречал.

Где достать семплы барабанов? Их огромное количество в интернете, причём как платных, так и бесплатных.

Давайте я приведу пример для смешивания барабанов. Дублируйте вашу дорожку и на этот дубликат вставьте плагин триггера. Начинайте прослушивать различные семплы вместе с оригинальным звуком. Подбирайте наиболее удачные сочетания, выставляйте различные уровни громкости. Допустим, у вас уже есть малый барабан с яркой атакой. Создаётся ощущение, что он «стреляет». Но вам не хватает тела и мощности. Вместо того, чтобы насиловать ваш исходник и пытаться с помощью эквалайзера поднять его фундаментальные частоты, вы можете совершенно спокойно подмешать ещё один малый барабан, который как раз и имеет необходимый тон.

Я переслушал огромное количество различных семплов, но большинство из них звучат очень безжизненно. Поэтому я решил сделать свои собственные, которые вы также можете купить на сайте HardcoreMixing.com

Огромное преимущество барабанных семплов состоит в том, что в них нет проникновений и мы не сможем услышать играющую бочку или хай-хет. Также не бойтесь применять сильную эквализацию семплов. Это может подчеркнуть ваш собственный уникальный стиль и заставит запись казаться лучше, чем у следующего парня, который не заморачивается с эквализацией и просто подмешает семпл.

Группа ударных (Drum Bus)

Если вы следовали моим советам из первой части книги, то все ваши барабаны должны направляться на общую шину, благодаря которой вы сможете управлять всей ударной установкой сразу. Именно здесь вы можете применять обработку ко всем ударным, а не по отдельности. Начните работать с компрессором (мне нравится SSL Buss Comp), которым я компрессирую пару дБ с соотношением 4:1, медленной атакой и средним-быстрым восстановлением. Это может «склеить» все барабаны воедино и они зазвучат их как один цельный инструмент.

Также иногда полезно применять эквализацию на группе ударных. Бывает так, что в конечном итоге барабаны звучат немного мутновато и с помощью эквалайзера вы можете прибавить им яркости. Но если вам хочется внести большие корректировки эквалайзером — это означает, что на стадии сведения каждого отдельного элемента вы допустили ошибку. Лучше вернуться и всё исправить.

Сатурация также звучит впечатляюще на группе ударных, но с ней нужно быть очень аккуратными. Обычно я использую тонкие настройки.

Параллельная компрессия (parallel compression)

Практически всегда у меня есть ещё одна группа барабанов, которую я использую для параллельного сжатия. Это значит, что я копирую шину ударных и сжимаю её довольно сильно, достигая определённого эффекта, ну а затем в той или иной пропорции подмешиваю к основному сигналу, прибавляя громкость. Благодаря этой технике вы сможете сохранить динамику, при этом применив компрессию. Это одна из самых популярных и востребованных техник, которую используют практически все профессионалы.

На дублированной группе ударных примените агрессивное сжатие с большим соотношением. Выставьте быструю атаку и быстрое восстановление. При таком подходе

некоторые компрессоры могут добавить искажений в звучание. Это нормально. Если вам нравится такой звук – оставьте его, либо затем сатурируйте вручную. Отдельно от всего ваша дублированная группа барабанов может звучать странно и противоестественно, но не обращайтесь на это внимание. Главное – как она будет сочетаться с основным сигналом. Вам нужно найти правильный баланс между двумя этими группами.

Примечание:

Небольшая автоматизация сильно поможет вам в этом деле. Благодаря ей вы можете изменять уровень добавления сильно компрессированного сигнала и менять звучание самих барабанов в том или ином моменте композиции.

Реверберация (reverb)

При работе с реверберацией главным образом вам необходимо применить короткую комнату на барабанах и более длинную на малом барабане. Ни в коем случае не делайте реверберацию очевидной и ярко прослушиваемой, только если не хотите добиться определённого эффекта! Не забывайте применять эквалайзер на реверберацию, прибирая высокие и низкие частоты. Так вы сделаете её менее заметной и уберёте лишнюю муть.

Вы можете применять реверберацию на каждый отдельный элемент ударной установки, но при этом следите за тем, чтобы всё это сочеталось и звучало в миксе. Очень часто звукорежиссёры накладывают реверберацию на малый барабан, используя тип ревера под названием long plate.

Обрежьте хвост реверберации для того, чтобы он успевал заканчиваться перед следующим ударом. Я очень люблю использовать такие реверберации, которые добавляют веса малому барабану, а также помогают удлинить его звук. Я тонко настраиваю плагины для того, чтобы добиться необходимого эффекта, а затем слушаю всё это вместе со всем миксом.

И вновь используйте эквалайзер для того, чтобы сократить хвост или сделать ревер более ярким/незаметным. Новички не задумываются об этих вещах, но для продвинутых звукорежиссёров это является обычной практикой.

Вы также можете послать свои тома на реверберацию малого барабана, если чувствуете, что им не хватает размера или сустейна.

Автоматизация ударных. Советы и подсказки

- Увеличьте громкость бочки на важных ударах, а также понизьте на секции с двойной бочкой/проведите автоматизацию низких частот, чтобы избежать слишком большого количества басов.
- Сделайте ваши барабаны выделяющимися в миксе и заставьте привлечь внимание слушателя к ним.
- Поднимите громкость оверхедов в начале секции
- Проведите автоматизацию на своих томах для того, чтобы удостовериться в их слышимости и отчётливости.

Глава 5: Бас

После того, как я закончу работать с барабанами, мне нравится приступать к работе с бас-гитарой. В моём случае практически всегда есть дорожка прямого сигнала (D.I.), а также дорожка с гитарой, пропущенной через усилитель.

Прямой сигнал даёт нам максимальную гибкость в сведении, потому что вы можете сделать с ним всё, что угодно. Стоит заметить, что если заказчик присылает вам обработку усилителем или педали – это ещё лучше.

Двумя главными вещами, на которых мы должны сосредоточиться при сведении баса, являются низкие частоты и высокая середина. Диапазон 100 Гц обеспечит вам тело и основной тон, в то время как энергия и «рычание» баса находятся примерно на 1 кГц.

Практически для любого стиля тяжёлой музыки перегруз на бас-гитаре – это необходимость. Если вам прислали не перегруженную гитару, то вы можете использовать эмуляцию. Мой любимый плагин – это SansAmp PSA-1, который включён в инструменты Pro Tools.

В большинстве записей у меня получается 2 дорожки, на одной из которых звучит довольно перегруженная гитара, в то время как на другой – чистая. Если же у вас есть только прямой сигнал, то необходимо просто скопировать исходник и применить другую обработку. Обычно приходится довольно сильно вмешиваться в перегруженную гитару с эквалайзером, убирая всё до 200 Гц с помощью фильтра высоких частот, а также применить обрезающий фильтр низких частот до 4 кГц. В итоге за низкие частоты будет отвечать ваша основная дорожка, а на второй – более серединовая гитара, с ярко выраженными искажениями. Используйте свой микшер для того, чтобы смешать эти дорожки и получить итоговый баланс ясности и грязи.

Далее добавьте все свои дорожки бас-гитары на общую группу и обработайте их все вместе, начиная с эквалайзера. Почему с него? Потому что в сумме они дадут слишком много баса, который будет выпирать из микса. Допустим, что группа играет в Drop-C. Это значит, что я обрежу низкие частоты чуть ниже 65 Гц, потому что всё, что ниже этого порога – это ненужный шум и грохот.

Далее, вы можете прибавить в районе 65-70 Гц, но не перестарайтесь. Вообще формирование низких частот занятие довольно тяжёлое. Здесь многое будет зависеть от вашей комнаты и мониторов.

Перемещаясь к средним частотам, усильте область 1 – 1,5 кГц. Это именно то место, благодаря которому вы можете увеличить атаку и агрессию инструмента, а также помочь ему быть услышанным в миксе. Если вам до сих пор не хватает атаки, то усильте 2,5 кГц.

Обычно я применяю сильную компрессию на басу, потому что в тяжёлой музыке нам необходим постоянный и громкий уровень этого инструмента.

1176 компрессор очень популярен для баса. Но не забывайте – нет никаких правил. Попробуйте несколько различных плагинов на басу и послушайте, какой из них будет звучать наиболее выигрышно. Обычно я использую среднюю атаку и среднее-быстрое восстановление. Более медленная атака помогает басу быть подчёркнутым. Вообще нужно всегда отталкиваться от тех источников, которые вам прислали.

Бывает такое, что бас очень динамичный и сильно скачет по громкости. Тогда я сперва ставлю один компрессор, который будет следить за его динамикой, а уже вторым я буду подчёркивать его звучание или обогащать гармониками, утолщая его. Очень часто я ставлю последним звеном в цепи Waves L1, который является моим любимым компрессором.

Получение готового результата может занять довольно продолжительное время. У нас у всех свои методы сведения баса, но как бы мы над ним не работали – всегда очень важно отслеживать его уровень где-нибудь за пределами студии. Идеальное место – это автомобиль.

Когда вы довольно сильно сжимаете бас компрессором, необходимость в автоматизации громкости отпадает. Вместо этого автоматизируйте группу баса для управления чувствами в композиции. Даже повышение уровня на 0,5 дБ приведёт к значительным изменениям.

Если у вас есть отдельные дорожки с чистым и перегруженным басом, то в брекдауне вы можете добавить к нему высоких частот, а затем сделайте его более прозрачным в тяжёлых секциях.

Глава 6: Гитары

Прежде чем дело дойдёт до гитар, я хочу сделать одну поправку. Важно, чтобы вы уже начинали работать с хорошим тоном! Добиваться необходимого тона гитары нужно на стадии записи, а не на стадии сведения!

99% своего времени я использую гитары, записанные через усилитель в студии. Но если ваш тон совершенно непригоден для работы или вы не знаете что можете с ним делать, тогда на помощь приходит прямой сигнал, который я также могу пропустить через свои усилители.

Если вы проводите реампинг с помощью реального усилителя или плагина (не имеет значения), то я настоятельно рекомендую вам сделать необходимый тон на этой стадии и не возвращаться к нему на этапе сведения. Постоянно трогая тон гитары в процессе микширования, вы наверняка просто всё испортите.

И когда дело доходит до непосредственного этапа сведения, моя философия всегда предельно проста:

большое количество эквализации в гитарах – это ваш враг. Если при сведении вы понижаете частоты на 3-4 дБ, это означает, что вам необходимо было тщательнее работать над созданием тона гитары, а сильные корректировки эквалайзером заставляют тяжёлые гитары казаться тонкими. Я не могу сказать вам точно, почему так происходит, но поверьте мне – это правда. Я сводил сотни песен, проведя тысячи часов за этим делом. Тоже самое я слышал от других профессиональных звукоинженеров.

Я понимаю, что вы ждёте большого количества секрета и специфических особенностей сведения и обработки гитар, но позвольте мне сказать своё мнение. Когда дело доходит до тона гитары в вашем миксе, вам не нужно основываться на других записях, потому что если вы попытаетесь сделать также, как было сделано где-то ещё – конечный результат будет посредственным.

Просто вспомните несколько разных композиций от ваших любимых групп. Они похожи друг на друга? Я думаю – нет. Если вы не понимаете о чём я говорю, то просто откройте iTunes и включите случайные композиции тяжёлых стилей музыки и послушайте, как звучат гитары. Я готов держать пари, что разница в тоне гитар будет очень ощутимой.

Это может звучать очень глупо, странно и парадоксально, но тон гитары имеет наименьшее значение в определении качества композиции. Барабаны и вокал оказывают куда большее влияние на энергию и связь со слушателем. Это касается всех жанров.

Поэтому я всегда очень аккуратно обращаюсь с эквалайзером на гитарах, просто позволяя им быть самим собой. Лучше иметь немного странный тон гитар, но он будет объёмным, полным, чем в конечном итоге они окажутся обрезанными, тонкими и резкими.

Если вы будете так мыслить, тогда у вас появится полная свобода, а как результат – сильное и уникальное сведение. Ведь вы именно этого хотите?

Имея всё это ввиду, вы всё же можете с помощью эквалайзера сделать звучание гитар лучше. Я начну с описания своего подхода к ритм-гитарах и затем затрону ведущих гитаристов.

Для начала отфильтруйте нижний уровень. Установите обрезной фильтр низких частот и постепенно начните его двигать вправо, пока не услышите, что гитары начали терять свою мощь, свой тон и объём, после чего немного вернитесь назад, чтобы не убрать полезные частоты. Обычно получается так, что я срезаю всё ниже 90-110 Гц. Мало того, что такая эквалализация позволяет убрать всё лишнее в нижнем регистре, так ещё этим шагом мы освободим больше места для баса!

Тоже самое используйте для высоких частот, убрав весь мусор и не нужный песок (тот же самый метод).

Я считаю, что цифровые эмуляторы (AxeFX, Kemper, плагины) слишком грубо звучат на высоких и низких частотах, поэтому при их использовании вам придётся делать более тщательную эквалазацию.

Далее прислушайтесь к резкости в диапазоне высокой середины. У перегруженных гитар будут хорошо слышно высокие «shhhh» или «ssss», т.е. звук, который будет только раздражать. Найдите эти частоты, сделав очень узкую полосу добротности на эквалайзере и высоко поднимите её вверх. Вы сразу услышите реонансы, которые будут неприятны на слух, после чего убавьте эту частоту на 1–2 дБ. Обычно все эти шипящие частоты находятся в зоне от 2 до 7 кГц.

Зачастую мне приходится уделить особое внимание диапазону 3,5 – 4,5 кГц. Вновь узким фильтром вырежьте неприятные частоты, уменьшая их громкость на 1-2 дБ. Если вы будете чрезмерно их ослаблять, то просто-напросто потеряете тон гитары. Результат должен быть следующим – тонкая, но заметная эквалазация. Сделайте это на всех ваших гитарах. Зачастую – это всё, что мне приходится делать с гитарами с помощью эквалайзеров.

Из всех сил старайтесь больше не вмешиваться в тон гитар. Вероятно, вам захочется изменить низкую середину, но я покажу вам лучший способ это сделать. Иногда тон гитары слишком объёмный, поэтому я очень-очень аккуратно ослабляю область 100 Гц, где находится тело гитары. Сделав это вам больше не захочется эквалазировать нижнюю середину. Также вы можете небольшое, но широкое усиление зоны 1 – 1,5 кГц, если ваши гитары кажутся слишком далёкими. Если же вы хотите чтобы гитары доминировали в миксе – зоны 2,5 – 3 кГц вам поможет в этом. Если же гитары кажутся вам тёмными и унылыми, то приподнимите район 5 – 7 кГц.

Обычно любые усиления частот в моих миксах на гитарах равняются 1 дБ, но они имеют огромное значение. Хорошо, теперь давайте вернёмся к нижней середине. В тяжёлой музыке довольно часто усиливают район 200 – 300 Гц. Тогда ваши рифы будут казаться ещё более агрессивными. Но если вы ослабите этот диапазон, то это поведёт за собой потерю тона. Идеально в таком случае использовать многополосный компрессор, который будет контролировать нижнюю середину.

Многополосную компрессию также часто называют динамической эквализацией. Это тот же компрессор с одним главным отличием – он сжимает только определённую область с определёнными частотами. Т.е. когда необходимо – он будет регулировать средние частоты, не затрагивая при этом все остальные.

Мой любимый инструмент – это Waves C4/C6. Частотные диапазоны и настройки, которые установлены по умолчанию работают великолепно. Я загружаю этот плагин и убираю все остальные полосы, кроме нижней середины, т.к. я не хочу вмешиваться в остальные частоты. Обычно полоса компрессора установлена на 160 – 350 Гц. Затем я просто ставлю на повтор секцию, где гитары звучат особенно напыщенно и тяжело (именно тогда наиболее сильнее проявляется нижняя середина). После чего на пару дБ понижаю порог. Это суперэффективный инструмент для регулирования нижним уровнем ваших гитар.



Мой любимый компрессор для тяжёлых гитар

Далее мы переходим к компрессии, но с ней необходимо быть невероятно аккуратным. Если вы не чувствуете себя полностью уверенным в своих действиях при компрессировании, я рекомендую вам вообще не использовать компрессор и попытаться сделать сведение гитар без него, потому что тяжёлые гитары сами по себе не имеют большой динамики.

Компессию для тяжёлых гитар используют для того, чтобы смягчить или увеличить их резкость, атаку. Мой любимый компрессор для перегруженных гитар – это Waves CLA 3A (является прототипом старых LA-3A). Довольно часто я компрессирую до -5 дБ. Это добавляет нежный оттенок теплоты к тону, сглаживая его. Чем больше вы будете практиковаться в этом, тем лучше для вас. Со временем вы поймёте, почему именно эти или те параметры являются наиболее удобными или универсальными.

Ещё одной вещью, которую я использую на гитарах, является плагин сатурации, но это работает далеко не всегда! Если вы действительно хотите «откормить» и сделать насыщеннее свои гитары, то сатурация подойдёт для вас идеально. Чаще всего на этом этапе вам лучше присмотреться к диапазону 300 – 1 кГц.

Лидирующие гитары и слои

Те же самые принципы работают и на лидирующих гитарах, но здесь вы можете проводить более экстремальные изменения, нежели на распонарамированных влево и вправо гитарах.

Если у вас очень много дорожек гитар, то эквалайзер – ваш лучший друг. Используйте фильтр низких частот вплоть до 200 Гц и более серьёзный фильтр на высоких частотах, если того требует ситуация. В то время как перегруженные гитары занимают практически весь спектр частот, то лидирующие гитары вам нужно весьма сильно ограничить в этом аспекте, чтобы всё не превратилось в одну сплошную кашу.

Иногда лидирующие гитары звучат довольно странно в соло режиме, но в миксе всё просто замечательно – так и должно быть.

Обычно для лидирующих гитар неплохо было бы прибавить в районе 2,5 кГц, где находится агрессия. Возможно вам захочется сделать их более яркими, чем ритм-гитары. Для этого усильте район 5 или 7 кГц.

Если вы хотите сделать выделяющуюся соло-гитару, то вам просто нужно использовать на ней другой усилитель с кабинетом. Затем вам потребуется меньше возиться с ритм-гитарами из-за схожести тона. Многие звукорежиссёры пропускают этот этап сведения, складывая большое количество гитар с одинаковым тоном друг на друга.

Также я не использую реверберацию на ведущих гитарах, если только вы не хотите добиться определённого эффекта. Задержки (delay) работают намного лучше. А применение дилей пинг-понг 1/8 на одну сторону и 1/4 на другую создаёт тот самый невероятно пышный эффект!

Т.к. гитары являются заполняющим инструментом, который затрагивает весь частотный спектр, автоматизация этого инструмента крайне важна! Как вы уже, наверное, догадались, было бы неплохо сделать гитары громче во время тяжёлых секций или брейкдаунов.

Глава 7: Вокал

Вокал – это самая важная часть в хардкоре и металле. Я могу с уверенностью сказать, что большинство групп сначала сочиняют музыку, а уже потом под неё придумывают лирику и записывают голос. Вокал – это важнейший пункт в связи слушателя и композиции. Даже если ваши барабаны сделаны невероятно круто, бас по-настоящему мощен, а гитары просто прекрасны, всё это будет совершенно неважно, если подкачает вокал. Именно вокал будет иметь судьбоносный фактор.

Как слушатели, все мы хотим прочувствовать связь с песней. Обычно это делают через музыку, но самая лёгкий, простой и эффективный способ сделать это – послушать вокал. Относитесь к вокалу как можно серьёзнее, даже если у вас есть только скрим треки.

Скрим

Когда вы сводите скрим вокал вы должны добиться максимально возможного эффекта от голоса, но в пределах человеческих способностей. Я часто подчёркиваю энергию голоса с помощью эквалайзера.

Для начала фильтром до 100 Гц вы очистите вокал от ненужного шума и грохота. Также довольно часто я опускаю область 150 Гц на 2-5 дБ.

Далее я прослушиваю частоты между 1 – 2,5 кГц и, если необходимо, повышаю их для того, чтобы помочь вокалу пробиться через гитары в миксе. Убедитесь, что вы не эквализируете вокал в соло-режиме, потому что в итоге вы не добьётесь нужного звучания. Нельзя настраивать голос под гитары, не слыша их. Просто не делайте так!

Для яркости я всегда повышаю 8 кГц на скримере. Это добавляет не только яркости, но и воздуха, дыхания, которого вам так часто не хватает. Я склонен не прибегать к агрессивным настройкам эквалайзера на вокалах, потому что считаю, что голос должен звучать естественно и по-настоящему. Мы лишь должны убрать не нужные резонансы, подчистить грязь и подчеркнуть сильные стороны певца. Всё!

Следующим шагом станет компрессия. Она является одним из ключевых факторов. Обычно я компрессирую сигнал на 8-12 дБ во время записи, в то время как на моём любимом SSL

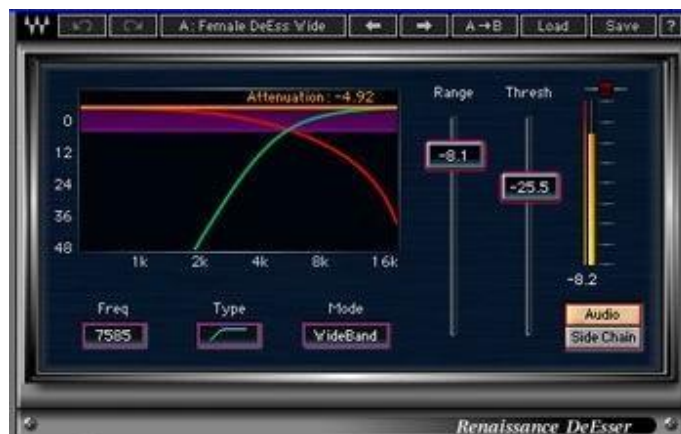
Chapell я выставлю 6-10 дБ. Именно такие настройки помогают вокалу иметь свой характер, быть агрессивным и ярким.

Я стараюсь не заикливаться на мелочах при компрессировании. Вместо этого лучше перепробовать несколько различных компрессоров и послушать, какой из них звучит наиболее выигрышно на том или ином голосе. Но обычно я прихожу к следующим настройкам: быстрая атака при высоком соотношении – это обеспечит контроль над динамикой. Затем я использую ещё один компрессор с более низким порогом и с медленной атакой. Если вы помните то, о чём мы говорили в предыдущих главах, то более медленная атака подчеркнёт начало звука, т.е. начало слов. В таком случае согласные (t-, c- ch, b- и т.д.) будут буквально выпрыгивать из ваших колонок.

Грубая компрессия также добавит небольшое искажения в вокал, повысив его энергетику. Определите компрессоры, которые будут в большей степени создавать подобный эффект.

После сильного сжатия вам потребуется применить специальный инструмент Деэссер (хотя это не всегда необходимо). Если говорить простым языком, то Деэссер – это компрессор, который работает в определённом диапазоне, срабатывая на все шипящие и свистящие звуки. Установите область работы плагина возле 8 кГц. После этого просто установите порог. Больше я не дам вам никаких рекомендаций. Здесь всё очень индивидуально. Используйте свои уши, а не картинки и графики.

Тем не менее, необходимо удостовериться в том, что вы не переборщили с этим инструментом, потому что в конечном итоге вы можете превратить своего вокалиста в беззубого шепелявого бродягу. Согласные должны быть на своём месте, но они не должны выстреливать и быть чересчур яркими. Экспериментируйте с настройками и пробуйте работать с различными вокалами!



Де-эссер

В конце своей вокальной цепи мне нравится использовать лимитер. Он будет выполнять роль ограничителя, пресекая любые пики и сокращая их на несколько дБ. Лимитер необходим потому, что грубое сжатие вызывает довольно ощутимые пики. Также с помощью лимитера мы можем зацементировать вокал (а я ещё люблю использовать его на басах).

Примечание:

Если вы чувствуете, что скрим довольно слаб или в нём не хватает энергии, искажения придут вам на помощь, но добавляйте их в параллельном режиме! Скопируйте дорожку вокала, повесьте на неё педаль искажений, а затем отфильтруйте верхний и нижний уровень, после чего повесьте компрессор, чтобы получить максимальную интенсивность.

Мелодичный вокал

Многое из того, что я рассказал выше, применяется и к чистому, мелодичному вокалу. Но иногда вам нужно быть куда хитрее. Возможно, потребуется использовать более утонченные настройки эквалайзера. Иногда вокалист довольно резок в диапазоне 8 кГц, тогда вам необходимо подняться до 12 или 14 кГц и с помощью этих частот прибавить воздуха и яркости.

Обычно на лирических вокалах приходится жестче использовать компрессор для контроля динамики, потому что нижний и верхний уровень голоса сильно колеблется, тогда как скрим в этом плане довольно устойчив. После этого повесьте Деэссер и лимитер.

Я всегда обрабатываю скрим и чистый вокал на различных дорожках, но стараюсь их проверять вместе, следя за их энергетикой.

Слои вокала

В зависимости от того, чего желал добиться артист/продюсер, вам, вероятно, придется использовать вокальные слои, чтобы сделать голос плотнее, мощнее, объемнее. Избегайте повышения районе 1-2,5 кГц в этом случае, потому что данный частотный диапазон зарезервирован за основным вокалом! Используйте более агрессивное сжатие и не бойтесь грубо применять Деэссер.

По своему опыту я могу сказать, что вокальные слои лучше всего использовать в моментах когда нужно подчеркнуть вокал, т.е. не на протяжении всего времени. Но при этом панорамировать их слева и справа, не загрязняя центральный канал.

Вокальные эффекты

Во второй главе я не стал рассказывать про то, как реверберация и задержка должны мудро и экономно использоваться в миксе для максимальной эффективности. Вы наверняка удивитесь, когда узнаете, что я почти никогда не использую реверберацию на своих вокалах, если только передо мной не стоит задача создать спецэффект.

Послушайте записи 80-х. Песни буквально тонут в реверберации. Сейчас же мы находимся в довольно продолжительной эре «сухих» вокалов. Послушайте топ-40 по радио, и вы

услышите то, то я имею ввиду. Тоже самое касается и тяжёлой музыки. Я думаю это связано с нашим естественным желанием слиться с музыкой. Тонна эффектов заставит вокал сидеть слишком далеко позади в сведении, и он не будет звучать, как живой человек. Для нас же важно использовать реверберацию для того, чтобы наш вокал был одним целым с миксом.

Мой любимый способ уложить вокал в микс – использовать очень короткую стерео задержку. Для этого я использую встроенный в Pro Tools дилей. Я устанавливаю 180 мс слева и 220 мс справа. Различие между левым и правым каналом во время записи – это то, из-за чего вокал будет казаться таким широким.

Я добавлю этой короткой задержки к скриму и сделаю так, чтобы данный эффект не был отчётливо слышен. Короткая задержка и отсутствие обратной связи прекрасно создают иллюзию того, что певец находится близко к вам, но сам же стоит в небольшой комнате.

Позвольте мне объяснить вам на наглядном примере. Если бы вы находились в реальной жизни с певцом в одной комнате и он начал бы петь, вы бы сначала услышали его прямой голос, а затем он очень быстро отскочил бы от стен и вернулся к вам. Вы бы не услышали этого эффекта, потому что наше ухо не воспринимает это как эхо или реверберацию, но именно благодаря этому приёму мы должны поместить нашего вокалиста в пространство в миксе!

Помимо этого я использую ещё один посыл на четвертную ноту. Это даёт вам огромный вокальный эффект и будет это использоваться в таких моментах, как: О – о – о – о. Также задержки четвертных нот с небольшим количеством обратной связи – великолепный способ сделать мелодичный вокал толще и пышнее. Я уже неоднократно говорил, что в основном использую дилей, а не ревербераторы, но были и такие случаи, когда приходилось накладывать плагины ревера не только для спецэффектов.

Помните, что автоматизация – это необходимость на вокалах. Вы захотите «погонять фейдер на микшере» в различных моментах композиции и это нормально – просто сделайте это заранее. Это ещё один инструмент для создания впечатляющего объёма, который может изменяться по ходу композиции. Все профессионалы понимают, что вокалу нужно развиваться в композиции или меняться, в то время как любители настроят подходящий звук и забудут про него. Это будет необходимо сделать в 95% тяжёлой музыки.

Глава 8: Мастер-канал

Обычно на моём мастер канале есть всего два плагина – Waves SSL Buss Comp и Slate Digital FG-X.

Используя компрессор на основном канале вы можете добиться ещё большей слитности в сведении и характерного звучания. Т.е. в данном случае компрессор используется сразу на все элементы микса. Это создаст чувство, что всё перемещается и дышит слитно.

На своём SSL Comp я использую не больше 2-4 дБ с соотношением 4:1 с атакой в 10 мс, а также автоматическим восстановлением. Вам же необходимо поэкспериментировать с различными параметрами на компрессорах, чтобы найти те настройки, какие понравятся именно вам. Компрессор SSL очень высоко ценится во всех тяжёлых стилях музыки.

Есть один небольшой секрет. Когда вы только начинаете приступать к сведению, используйте SSL Buss на мастер канале, но с очень тонкими настройками – не больше 1 дБ. Когда вы ставите компрессор в самом начале своей работы, вы уже начинаете работать через него и находиться под его влиянием.

Если же вы сделали наоборот – завершили сведение, а затем повесили компрессор, он может всё испортить и заставить вас провести ещё достаточно большое количество времени за работой. Вам придётся вмешаться в свой баланс, которого так долго и упорно добивались.

Slate FG-X является исключительно компрессором для мастер-канала. Я же использую только секцию с громкостями, чтобы поднять уровень трека. Позвольте вам объяснить, почему это так важно.

Сведение, которое не прошло через этап мастеринга, будет намного тише, чем конечный результат. В течении довольно продолжительного времени мастеринг-инженеры использовали грубое лимитирование и клиппирование для того, чтобы их композиция была громче других. По всей видимости для того, чтобы выделиться на радио.

Наши мозги устроены не лучшим образом. Они автоматически думают, что громче = лучше. По крайней мере по первым впечатлениям. Наверняка когда вы включали какую-нибудь композицию, то буквально восхищались ею! Она звучит очень широко, громко. Песня

полна энергии, но к тому времени, как вы прослушали 5-6 композиций затем, вы чувствуете себя усталым. Это то – что происходит с нами, когда записи слишком громки. Наши уши и мозг устают от отсутствия динамического диапазона. Но несмотря на всё это, сегодня мы вынуждены делать наши записи достаточно громки для того, чтобы иметь конкуренцию. Особенно мы применяем это в хардкоре и металле.

Как бы то ни было, вы в любом случае отошлёте группе их запись, а они сравнят её со своими любимым композициями. Именно по этой причине вы обязаны сделать так, как принято во всём мире. Просто используйте кнопку громкости на FG-X и поднимите ваш RMS. Обычно у меня доходит приблизительно до -12 дБ. В современной музыке RMS доходит даже до -8 дБ но я думаю, что идеальный вариант – это -9 или -10 дБ. Впрочем, оставим это для мастеринг инженера.

FG-X делает прекрасную работу для уравнивания микса, увеличивая его громкость. Если у вас нет этого плагина, то вы можете использовать iZotop Ozone, который имеет потрясающий инструмент для предотвращения клиппирования.

Как только группа одобрила ваше сведение и вы готовы отослать его мастеринг-инженеру, я рекомендую вам обойти «ложный мастеринг», позволив заняться этим другому человеку.



Плагин Slate Digital FG-X

В моём случае я использую плагин FG-X в последних 10% или 20% своих работ, а вообще я знаком с ним на протяжении последних пяти лет. Я прекрасно изучил его и знаю, когда и как он будет работать.

Не используйте ваш мастер-канал в качестве лейкопластыря

Я хочу закончить эту главу, убеждая вас не использовать мастер-канал в качестве лейкопластыря с использованием грубой эквализации и многополосной компрессии. Я называю это лейкопластырем потому, что большинство любителей будут использовать пресеты на своих плагинах для быстрого достижения «ничего себе!» эффекта. Если вам хочется сильно вмешаться с корректировкой на мастер-канале, значит вы допускали ошибки на стадии микширования.

Возможно, вы уже видели как профессионалы использовали сильное сжатие на мастер-секции, но чтобы спокойно использовать этим инструментом вам нужен опыт, причём достаточно большой.

Допустим, вы на 98% закончили своё сведение и в конце поняли, что композиция кажется немного тёмной. Вам будет достаточно прибавить в высоких частотах на 0,5-1 дБ. Тоже самое касается и всего остального.

Если ваше сведение испытывает небольшие проблемы в различных областях, мастер-канал – это идеальное место чтобы исправить их.

Примечание:

Окей, всё готово. Знаете, иногда можно сделать что-то необычное. Например – автоматизировать ваш мастер-канал, управляя самой композицией. Вы можете включить волнение, заинтриговать слушателя, заставить его ждать следующей части. Я не так-то часто использую подобные штуки, но иногда они идеально вписываются в микс!

Глава 9: Ваш путь

В эту книгу я записал всё самое важное, что необходимо знать для того, чтобы двигаться в правильном направлении. Я хочу чтобы вы приучили себя правильно мыслить, потому что верное мышление – ключ к успеху. Пришло время заканчивать, но перед этим я хочу сказать вам кое-что ещё: сводите основываясь на своих чувствах и эмоциях. Всё то, о чём я так долго рассказывал в этой книге – это лишь инструменты, которые помогают достичь вам необходимого звучания. Я верю в то, что вы сможете пробудить своё творческое начало.

Почему я трачу так много времени на то, чтобы объяснить вам всё это?

Потому что вы должны научиться пользоваться всеми этими инструментами, чтобы привести ваш творческий взгляд в порядок. В мире есть так много миксеров и музыкантов, обладающих невероятным талантом, но он сильно ограничен из-за отсутствия опыта, знаний и практики.

Продолжайте учиться и практиковаться! Работайте, работайте и ещё раз работайте, изучая своё ремесло. Только так вы сможете добиться хороших результатов. Никогда не удовлетворяйтесь тем уровнем, что у вас имеется на данный момент. ВСЕГДА стремитесь стать ещё лучше и получить больше знаний. Удостоверьтесь, что вы никогда не теряете свою цель как звукорежиссёра, потому что это – основа, от которой выходит всё остальное.

Я надеюсь, что благодаря этой книге я помог вам прорваться через хаос беспорядка и трудностей в ваших проектах сведения. Теперь вы стали ещё на один шаг ближе к реализации своего таланта который послужит вам самим, другим музыкантам и всему нашему миру.