

50 способов обработки от Сталкера



Привет ;-)

Какая польза от этой информации?

Быть с эффектами “на ты” — очень полезный навык для искателя на пути саунд-дизайна и аудио-продакшна. Почему? А чем уникальны аудиоредакторы? Огромные возможности по обработке звука и его редактированию. Это сильная сторона этого инструмента. Казалось бы — углубляешься в этом и твой уровень растет. Довольно просто и убедительно... Но большинство искателей не уделяют этому должного внимания, останавливаясь на советах звукорежиссеров, которые по большей части касаются сведения. Эти советы конечно хороши, но они не заходят за рамки профессии звукорежиссера, который как правило работает с уже состоявшимся исполнителем.

Если вы сами автор своей музыки, то серьезное и глубокое понимание использования техник — это 100% обязательный навык.

Просто для того, чтобы при воплощении своих идей, изобретении звука, чувствовать себя в среде аудиоредактора как рыба в воде!

За годы практики я сформировал собственный подход к применению эффектов и сейчас, в преддверии выхода [нового альбома](#), который является качественно новой планкой, а так же [видеопособия](#) от меня по изучению эффектов — я решил поделиться теми эффектами и приемами, которые я использую в виде удобного PDF-обзора.

Здесь я попытался собрать все эффекты, которые применяю последние 2 года в музыке проекта [Dreamstalker](#).

Надеюсь, материал будет полезен. Но не воспринимайте его слишком буквально и не забывайте про свой личный опыт.

Опыт проекта Dreamstalker

Если говорить языком жанров, то мою музыку можно охарактеризовать, как смесь trance, techno, idm, ambient, downtempo, rock, world music.

2010 - 2014 ZWOOK.RU :::

4 года ведения [обучающего проекта](#), сотни благодарностей

2012 - ECLECTRONICA :::

духовно-звуковое приключение в океане звука

2012 - DIGITAL ILLUSION :::

дип-транс альбом на канадском ALTAR records

2014 - SENSORIAL EXPERIENCE :::

танцевальный альбом для известного ZENON records



Saturator / Distortion / Overdrive



Эффекты группы сатурации стали для меня одними из первых. 10 лет назад я ненашутку увлекся миром электрогитары, а там это важнейшее звено в обработке.

Я открыл этот эффект заново, когда начал понимать, что сколько бы я не старался сводить свои электронные композиции, звук получается жиденьким, отдаленным, тусклым и отсутствует плотность всего микса. Даже дорогой студийный мастеринг не спасал положения. Тогда то я и наткнулся на широкое применение сатурации в сведении и на стадии формирования тембров.

В аналоговой звукозаписи, когда сигнал проходит через ряд приборов, предуселители микшера и попадает на ленту — сатурация получается естественным образом. Но в цифровой среде необходимо специально добавлять её для получения более насыщенного звучания.

Что делает эффект

Сатурация насыщает сигнал новыми гармониками, но не беспорядочно, а на основе этого же сигнала. В небольших количествах дает утолщение звучания, при крайних настройках дает сильный перегруз и искажения.

Области применения

Подгруппы: склеивает звук, дает общее увеличение объема

Бас: очень круто накачивает бас-линию

Бочка: формирование тембра, накачка, компрессия

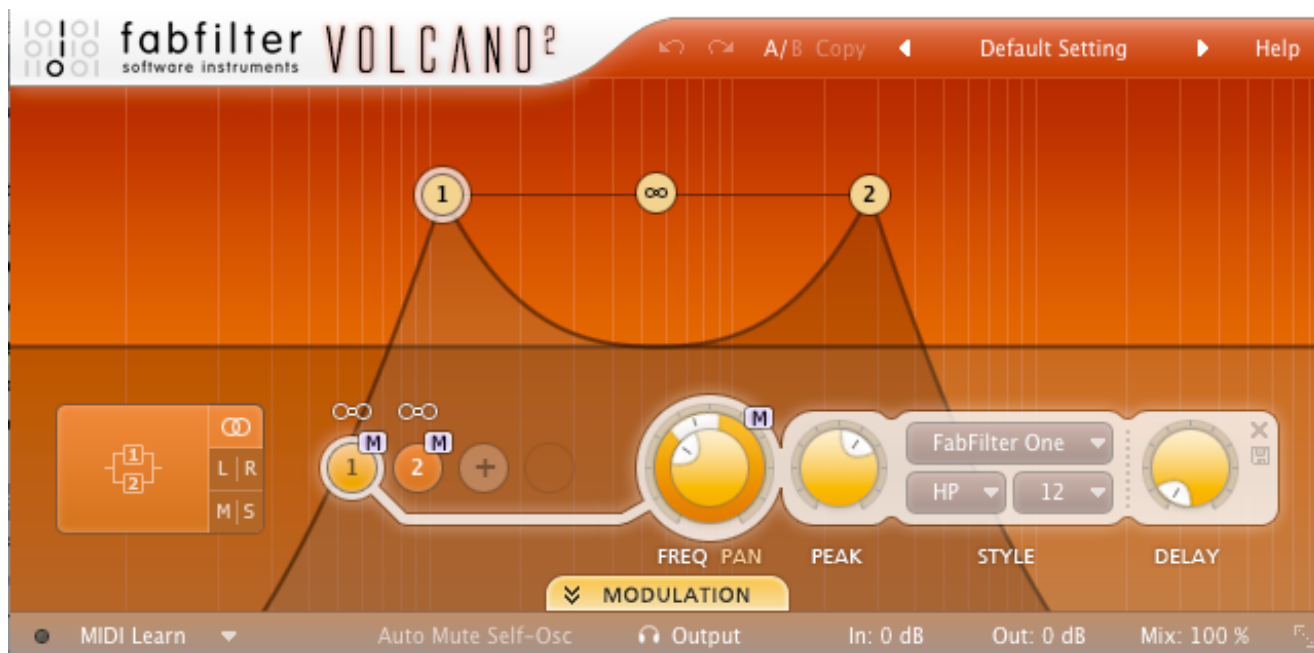
Лид: уплотнение, увеличение сустейна и певучести

Перкуссионные звука: острота, читаемость, плотность

Эффекты

FabFilter Saturn: крутейший многополосный сатуратор с разными режимами, дополнительными настройками и широкими возможностями внутренней модуляции

Filter / Auto-filter / EQ



Фильтры окружают нас везде в музыке. Многие этого в упор не замечают. А зря. Синтезаторы, семплы, эквалайзеры — везде фильтр является важным звеном.

Многослойное и плотное современное звучание такое из-за легкости применения множества фильтров. Каждый звук таким образом может быть помещен в свое уникальное частотное пространство. А с помощью автофильтров с модуляцией или автоматизации параметров можно вытачивать любое звучание.

Что делает эффект

Ослабляет или усиливает выбранные частотные диапазоны. В прямом смысле вытачивает и формирует звук.

Области применения

Бочка: я сильно обрезаю бочку в 1-2 местах, не люблю, когда в голову забивают гвозди, поэтому стараюсь найти наиболее мягкое звучание, которое при этом даст нужную пульсацию.

Бас: тонкое формирование нижней составляющей тембра баса. Когда в основе тембра сложный звук типа пилы, то обычно делается минимальное значение cutoff и с помощью огибающей фильтра, на каждой новой ноте фильтр быстро закрывается до значения cutoff —

так получается большая часть электронных басов. Но далеко немногие выставляют точно значения cutoff и resonance, а зря. Тут можно подобрать именно такое значение, которое даст басу "рык" на нужной полосе частот. Это особенно актуально для пульсирующих бас-линий, как в psy-trance / techno.

Синтез: формирование нужного звука из насыщенного изначально тембра.

Чистка: обрезаю ненужные частоты практически у каждого канала в миксе + на подгруппах

Ударные: добавляю остроты на частотах от 7кГц и выше

Балансы: стараюсь подогнать один звук под другой, например бочку и бас, чтобы они работали слаженно, создавая единое полотно

Лееринг: При создании комплексной партии из нескольких тембров не обойтись без фильтрации

Модуляция: Часто использую автофильтр в режиме band-pass с автоматизацией LFO, что почти всегда дает партию, которая отлично вписывается в микс, занимает мало места, но при этом очень хорошо ведет слушателя. Либо с помощью продвинутых фильтров типа FabFilter - Volcano делаю очень навороченные модуляции и получаю совсем новый тембр из любого материала + возможность по изменению партии. То есть из лупа длиной 1 такт можно сделать полноценную партию на весь трек с изменениями. И никто не узнает изначальный звук.

Mid/Side, Stereo EQ: Тонкая настройка EQ, проработка ширины

Движение: С помощью автоматизации полосы эквалайзера добавляю динамики

Эффекты

Ableton EQ: стандартный эквалайзер программы весьма неплох и подходит для большинства задач

Ableton AutoFilter: простой автофильтр, применяю когда не нужно сложных настроек и нужна одна полоса.

FabFilter Volcano: многополосный фильтр с разными режимами, дополнительными настройками и широкими возможностями внутренней модуляции

Наша реклама

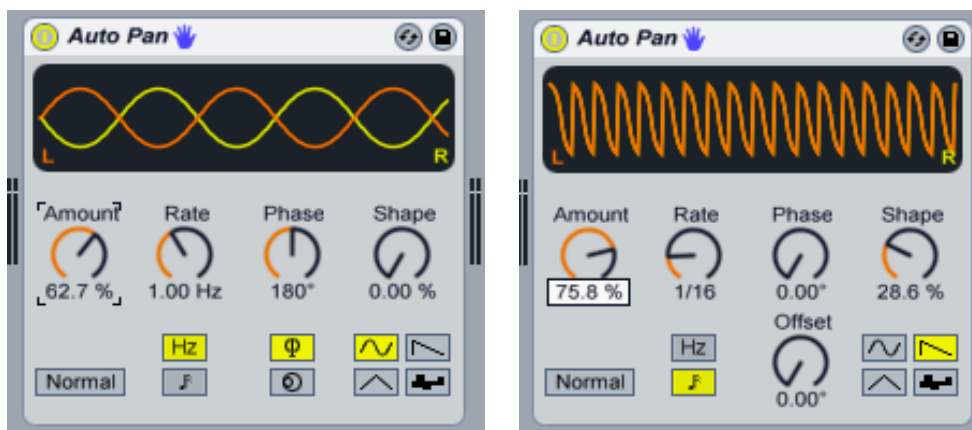


Тотальное погружение в обработку в видеокурсе — Химия Звукá

Научись креативно использовать обработку и стань автором, изобретателем собственного звука! Я поддержу тебя своим опытом, советами и примерами из реальных проектов.

По [этой ссылке](#) секретная
скидочка в 1500 Р на 24 часа

Auto-pan



Автопанорамирование я использую по прямому назначению, когда надо автоматически двигать панораму и как гейт-эффект, для управления громкостью (часто использовал в альбоме [Sensorial Experience](#))

Что делает эффект

Двигает панораму, перебрасывая звук из канала в канал по выбранным настройкам с определенной частотой Rate.

Области применения

Легкие значения : часто я добавляю легкие значения Auto-pan — дает еле заметное движение звука. От этого микс оживает. В зависимости от получаемого эффекта, добавляю до или после временных эффектов типа дилей или реверба.

Экстремальные значения: При быстрой Rate, например 1/16 или 1/32 — сильно меняет тембр. Часто похоже на насекомых :-)

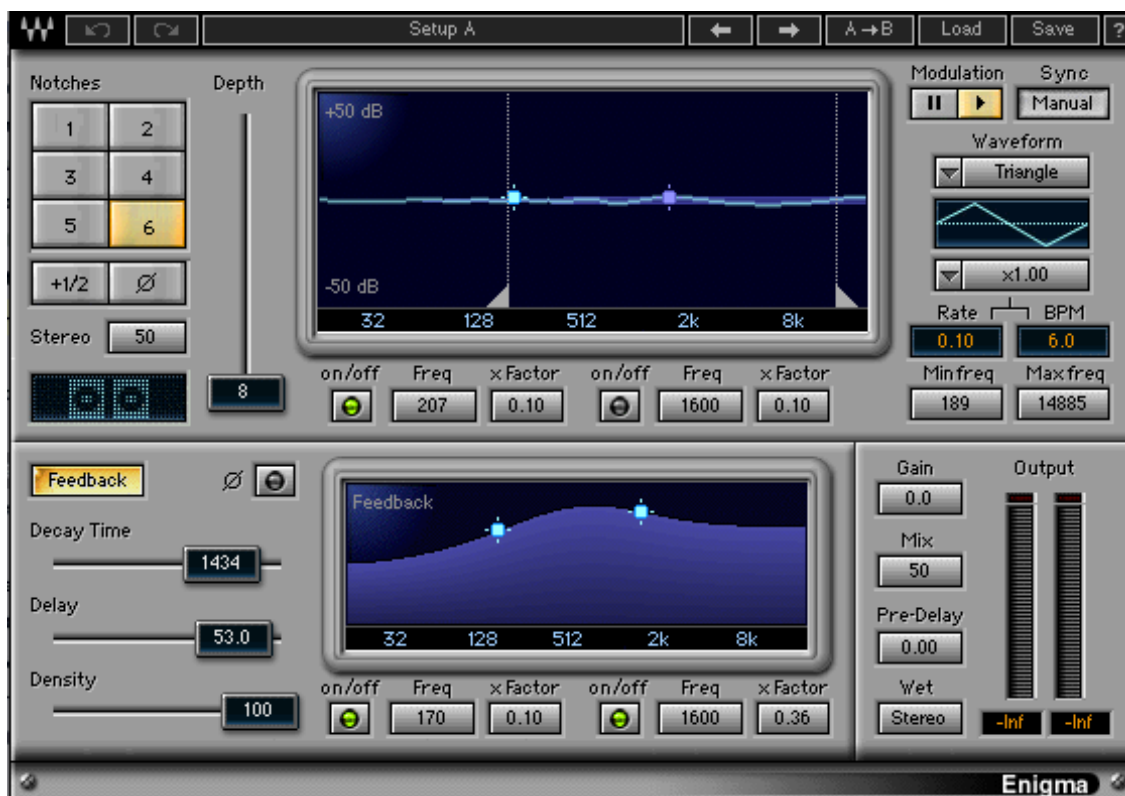
Гейт-эффект: Если сдвинуть фазу в крайнее положение, то эффект превращается в контроль громкости. Так очень легко сделать пульсацию громкости. В [Sensorial Experience](#) я в основном использовал значения 1/16. Часто перед таким эффектом устанавливал реверб или дилей для вытягивания хвоста звука.

Эффекты

Ableton Auto-Pan: для большинства случаев хватает

Soundtoys PanMan: более сложный авто-пан. Использую редко

Chorus / Flanger / Phaser



Кручения-завихрения — то, что надо!

Что делает эффект

Работает с фазой правого/левого каналов.

Области применения

Chorus : легкий хорус делает звучание шире и дает небольшую модуляцию. Применяю на любых звуках кроме бочки/баса для отслоения в отдельное пространство, для придания яркости. Часто хорошо выделяет лид в миксе без добавления громкости.

Flanger/Phaser легкие значения: Что тут сказать... люблю легкие завихрения от фленжера или фейзера. Добавляю на одну-две партии в треке частенько. Хорошо работает после реверберации, создается эффект космического обволакивания

Flanger экстремальные настройки: Стоит поробовать, чтобы понять... Тут разные эффекты ведут себя сильно по-разному. Но в целом это очень сильно меняет звук и отлично подходит для поиска новых тембров или различных брейков, переходов, обработки ресемплига...

Эффекты

Ableton Chorus/Flanger: простейшие

Waves MetaFlanger: более сложный. Класно звучит.

Waves Enigma: старенький вейвовский эффект, но мне очень нравится как он звучит и настраивается.

Compressor



Стоит ли говорить что-то о компрессии? Этой штукой можно убить напрочь партию или весь трек, чем многие новички заняты, а можно создать прозрачное и одновременно плотное звучание... Это инструмент и мы все учимся с ним работать. Вообще, так же как эквалазация — это базовый эффект, который 100% нужно понимать и уметь использовать. Я долго откладывал это, а когда все же изучил, то эффект дал отличные результаты

Что делает эффект

Изменяет динамику громкости сигнала. Может делать тише громкие места в зависимости от временных и других настроек + расширенные возможности

Области применения

Легкое сжатие: применяется очень часто. Почти все дорожки, кроме очень ровных изначально, в разных местах немного выдаются по громкости без необходимости.

Работа с динамикой: При хорошем сжатии, с помощью тонкой подстройки Attack/Release можно реально раскачать партию под трек. И это исключительная особенность компрессоров. Другими способами именно такой раскачки получить не удастся. Иногда тут отлично вписываются реплики старых приборов, которые прекрасно делают Waves, Softube, NI и другие

Срез пиков: Если надо конкретно срезать лишние пики, то я предпочитаю Ableton 9 - Compressor. Визуальная часть в нем очень облегчает дело

Сайд-чейн: Я использую как радикальный сайд-чейн для раскачки одной партии, так и еле-слышимый сайд-чейн на подгруппах для освобождения места под бочку и создание общего пульса.

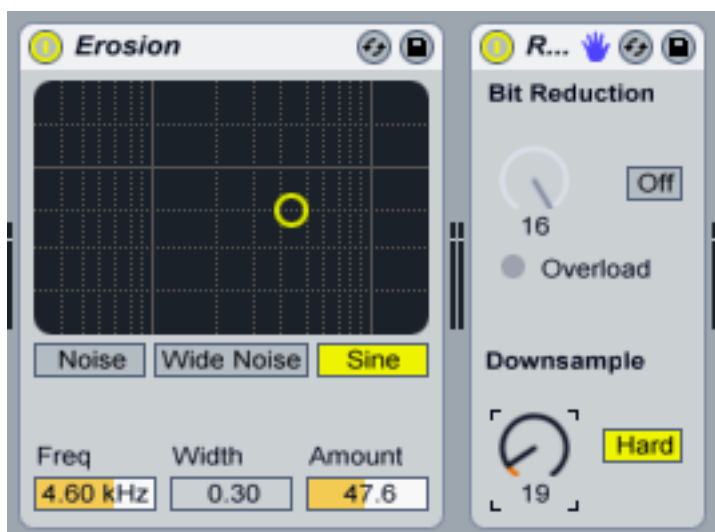
Эффекты

Ableton Compressor: для точного среза, сайд-чейна

Ableton Glue-Compressor: для склеивания подгрупп, работы с динамикой

Waves Classic Compressors: для теплого-лампового

Erosion / Redux / Beat-crusher



Что делает эффект

Erosion добавляет тонко звучащую sine / noise - составляющую
Redux понижает битность сигнала

Области применения

Erosion: прекрасно выделяет партию из общего микса, например лид. Так же часто использую на отдельных партиях или подгруппах в течении короткого времени, создавая эффект временного сбоя электротока, не знаю как описать иначе. Недавно вышел на то, как круто он работает на басу-бочке с очень малым значением.

Redux: Преобразование перкуссионных лугов, создание брейков

Эффекты

Ableton Erosion, Redux

Если нужен отдельный плагин — ищите по запросам Beat Reduction, Beat Crusher.

Delay



Один из моих любимых эффектов. Без дилеев никуда. Смотрите сколько всего я с ним делаю...

Что делает эффект

Создает ритмические повторы сигнала с гибкими настройками

Области применения

Сtereo-расширение: Слышали про эффект Хааса? С помощью стерео-дилея можно задержать на разные значения левый и правый канал. Это меняет восприятие сигнала, выделяет сигнал в отдельный слой. Иногда предпочитаю такой вариант позиционирования по панораме вместо обычной регулировки панорамы.

Дабл-трек: Очень короткая отфильтрованная задержка дает классный дабл-эффект как на голосе/гитаре из 80х. Отлично выделяет лиды или перкуссионные партии. EchoBoy тут подходит очень круто.

Ритмичные повторы: Генерация повторов по сетке трека. Превращает простую партию в перелив красок :-)

Эффект зажовывания ленты: Некоторые дилей дают такую возможность. Например Ableton PingPong или Waves H-Delay

Зерно: Очень быстрые повторы с модуляцией могут дать эффект зернистости. Crystallizer отлично справляется.

Партия из партии: Во всех моих альбомах, начиная с самого первого часть бэк-граунд партий сделаны так: я пропускаю через дилей одну из лидирующих партий, записываю хвост задержки, и создаю луп из нужного места.

Реверсы: Попробуйте партию, пропущенную через дилей развернуть после применения эффекта.

Эффекты

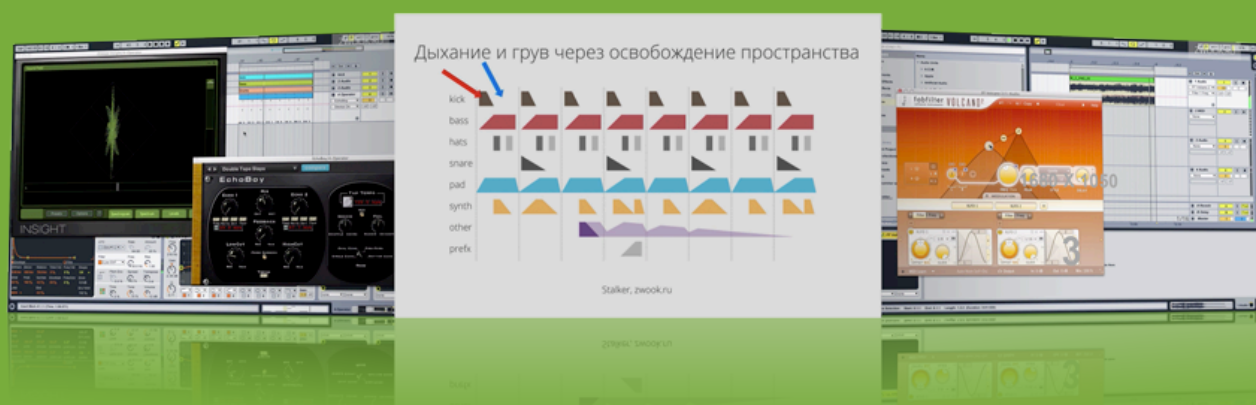
Ableton PingPong: Простой пинг понг с фильтром. Использую часто для второстепенных партий или перед реверберацией для длинных, размазанных звуков

SoundToys EchoBoy: Один из самых крутых дилеев. Очень много супер-настроек. Действительно sound toy. Остальные плагины этих ребят тоже очень хороши

SoundToys Crystallizer: Альтернативный дилее-подобный эффект

Waves H-Delay: Хороший дилей. Звучит по-своему. Есть возможность выбора более 100% feedback для самовозбуждения.

Наша реклама



~}имия звука~

Более 4 часов продвинутых видео про обработку
Только избранная информация
Примеры удачных изданных треков
Комментарии и задания для выполнения

Перейди по [ссылке](#) и получи скидку в 1500 Р,
действующую в течении 24 часов

Limiter



Всем нам рано или поздно нужен лимитер... Кстати, прибор хоть и простой, но я точно знаю, что куча ребят его совсем неверно используют и жмут свои треки в колбаску, которую слушать просто невозможно больше нескольких секунд.

Что делает эффект

По сути жесткая компрессия. Строго ограничивает громкость.

Области применения

Каналы/Группы: часто в конце цепочки эффектов я ставлю лимитер. Они порой срезают пики лучше чем компрессоры и настраиваются быстрее. Так же это позволяет поднять сигнал до максимального уровня без искажений, так как работу лимитера сразу видно визуально. Так же видны на индикации пики, которые можно вообще убрать вручную.

Сплющивание: Иногда дает интересный эффект крайне сильное сжатие материала.

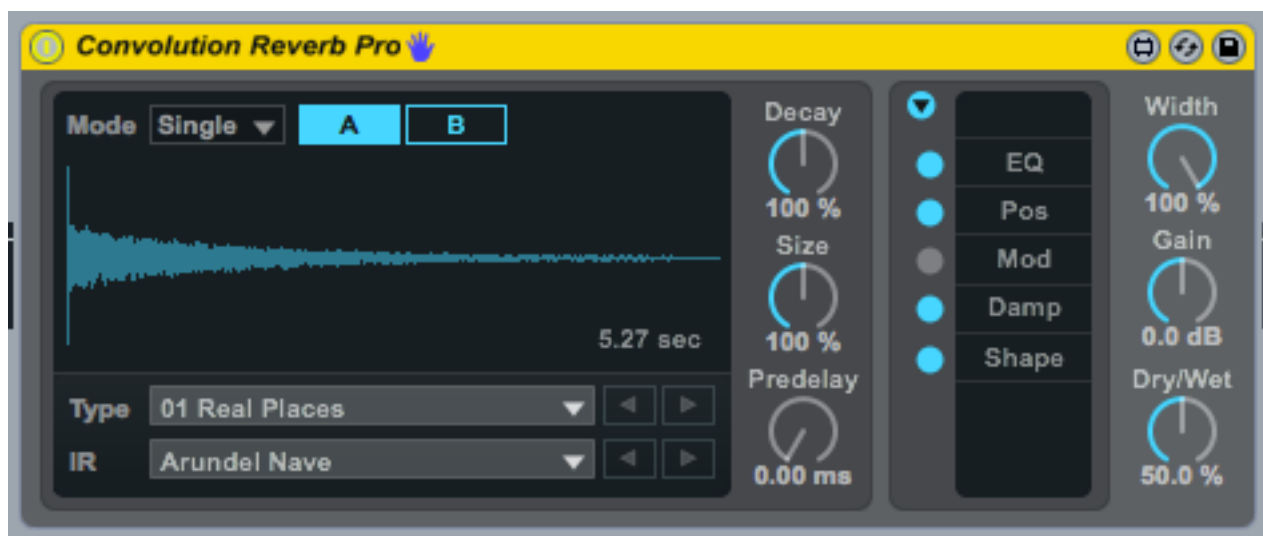
Мастер: Доводка громкости до максимума с приемлемым сжатием

Эффекты

Ableton Limiter: простой и хороший лимитер

FabFilter Pro-L: более навороченный лимитер. Классно звучит.

Reverb



Вы только представьте: можно одним кликом поместить звук в любое пространство... Почему же тогда не пользоваться этим по полной?

Что делает эффект

Эмулирует звучание в разной среде

Области применения

Посыл/Возврат: через send/return я подключаю от 3 до 6 алгоритмов ревера. От коротких комнат до длинных хвостов. Некоторые настраиваю со смещением по панораме.

Быстрая смена пространства: Добавляю на разные каналы и помещаю в разные пространства. Трек становится более многослойным и живым.

Хвост: Ресемплю хвост для создания отдельной партии, загоняю в луп

Очень маленькие пространства: для смягчения партии или для смещения в отдельное пространство. иногда смягчаю бас. То есть хвоста почти нет, но звук уже не сухой.

Мастеринг: очень аккуратно и очень мало ревера может сделать звучание лучше

Спец.эффект: полное погружение в реверб отдельных коротких кусков подгрупп или всего трека.

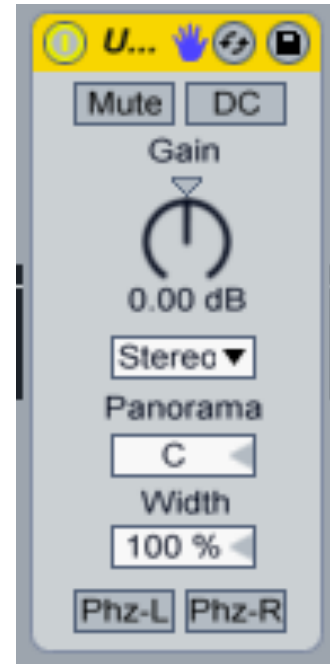
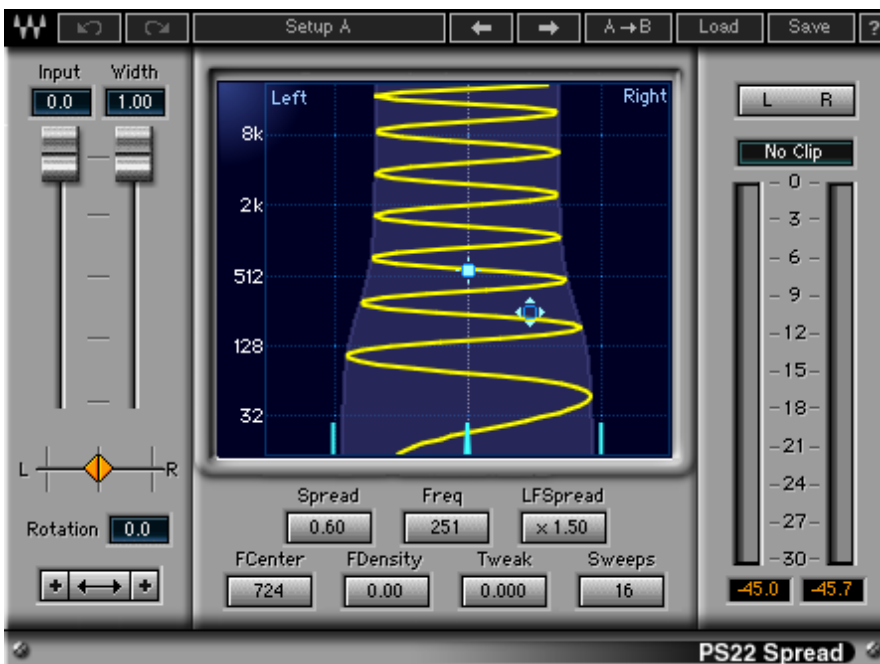
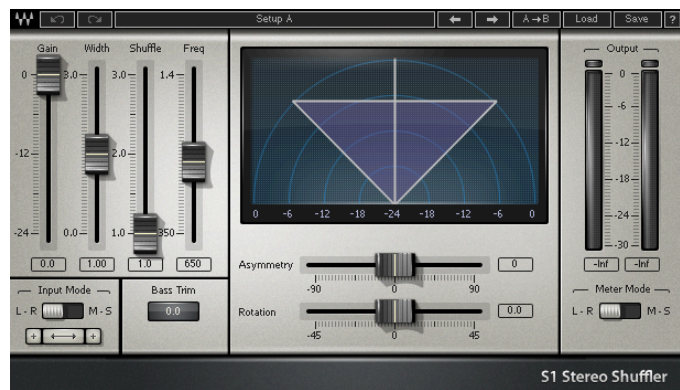
Размазня: Если несколько раз пропустить звук через ревер, то можно получить отличную атмосферу для трека. Для этого можно даже взять свой предыдущий трек или чужой :-)

Эффекты

Ableton Reverb: для большинства случаев

Max4Live Reverb: ревербератор с импульсами. можно загнать любой сигнал и получить неожиданный эффект

Сtereo-штуки разные



Без психоакустики неинтересно. Мне очень нравятся штуки от waves, которые позволяют получать порой очень странное звучание.

Что делает эффект

Всячески работает со стерео

Области применения

Разделение mid/side: с помощью обычного Ableton Utility я могу разделить сигнал на мид/сайд составляющие и делать с ними по отдельности что угодно. Классно подходит для сложных комплексных звуков.

Усиление полярности: Различным фонам и второстепенным партиям я часто усиливаю Side-составляющую. Так освобождается

центр и усиливаются края. Стерео звучит шире за счет усиления контраста.

Сужение: С тем же Utility можно сузить слишком широкий сигнал. Иногда требуется для лучшего позиционирования.

Спец.эффекты: всё остальное, что я делаю с этими эффектами — это эксперимент, результаты которого часто совсем разные. Просто пробуйте разные настройки и сочетания сами!

Эффекты

Ableton Utility: разделение mid/side их усиление/ослабление

Waves Doppler, Doubler, S1 Shuffle, PS22 Spread: для экспериментов со стерео

Ключ к креативному использованию эффектов

Не впадайте в иллюзию стереотипов по поводу эффектов. Для этого смотрите в корень каждого эффекта: что он делает со звуком. Зная это на практике можно собирать любые собственные сочетания и изобретать свой звук.

Обработка и аудио-монтаж — это ваши инструменты. Изучайте их и рисуйте свою музыку легко!

Как ускориться?

Предлагаю свой опыт нескольких лет для вашего ускорения. Я сделал видеокурс [Химия Звука](#), где показал... ну впрочем вы уже видели, что там.

Это отличный способ прокачаться. Я могу гарантировать, что каждый, кто внимательно изучит материалы и будет выполнять задания 100% получит level-up! Это очень сильно отразится на музыке... Просто попробуйте и сами поймете.

Кому интересно — добро пожаловать на борт! По [ссылке](#) будет скидка в течении 24 часов на 1500 Р.



Надеюсь, мой опыт будет полезен. Никита Сталкер, [zwook.ru](#)