

10 шагов к звуковому пейзажу

Говард Мангрум

Ниже описана достаточно простая процедура сведения песни (или любой другой музыкальной композиции), которая состоит из 10 этапов и может быть использована как основа для ваших собственных экспериментов. Естественно, что конкретные детали того или иного этапа будут определяться характером и особенностями ситуации и имеющегося у вас оборудования, но намеченные здесь 10 шагов - хорошая основа на тот случай, если у вас пока еще не слишком много собственного опыта сведения или же если с песней что-то не совсем ясно. Замечу здесь, что иногда записываемая композиция может оказаться не до конца проработанной композитором (аранжировщиком, исполнителями), и на одном из этапов это станет очевидным. В таком случае лучше будет вернуться немного назад и заняться доработкой композиции, нежели пытаться замаскировать недоработки непосредственно в процессе сведения.

1. Нормализуйте уровни и выключите каналы.

Нормализуйте все каналы - панормайруйте их в центр, выключите эквалайзеры (или убедитесь в том, что они обеспечивают линейную АЧХ) и уберите до нуля все посылы на эффекты (ауксы). Полностью уберите регуляторами уровня все каналы (некоторые предпочитают вообще выключить каналы при помощи кнопок Mute и потом включать их по одному). (На этом этапе неплохо было бы послушать через пульт пару компакт-дисков, звучание которых близко к тому, которого вы хотите достигнуть. Это также поможет вам убедиться в правильности работы мониторинговой системы.) Просмотрите заметки, которые вы делали на этапе записи и предварительной подготовки. Установите необходимые конфигурации соединений, настройте коммутационные панели (patch-bay). На этом этапе можно включить компрессоры и устройства шумопонижения, установив их конфигурацию таким образом, чтобы оказываемое ими на сигнал воздействие было минимальным (включить режим "Bypass", установить низкий / высокий порог срабатывания и т.п.). Вы уже должны располагать возможностью произвольно назначать внешние эффекты любым каналам в соответствии с концепцией композиции и имеющимся у вас представлением о звуковом пейзаже. (Вполне возможно, что концепция звукового пейзажа будет постепенно вырисовываться у вас в голове по мере того, как вы будете продвигаться вперед в сведении. В этом нет ничего плохого - мы имеем дело с искусством, и никаких жестких правил здесь не существует.)

2. Зациклите воспроизведение.

Включите магнитофон таким образом, чтобы он воспроизводил сводимую песню снова и снова, по кругу. Это позволит не отвлекаться на перемотку ленты в ходе выполнения следующих этапов.

3. Критически послушайте и воспользуйтесь эквалайзерами.

Прослушайте все дорожки по отдельности. Включайте их при помощи кнопки "Solo" или выводя на 0 dB регулятор уровня и следите по индикаторам пульта за корректностью установки коэффициента усиления (Gain). Установите необходимые параметры компрессоров и шумоподавителей. Наметьте необходимые корректировки эквалайзерами. На этом этапе частотная коррекция производится "вчерне", и на каждую дорожку следует затрачивать не более нескольких минут. (Здесь мы уже достаточно близко подходим к тому моменту, когда можно будет заняться возвратами с внешних эффектов, однако следует помнить, что воспринимаемая звуковая картина неизбежно изменится / сдвинется при одновременном воспроизведении всех каналов сразу.) Не забывайте периодически выключать и снова включать эквалайзеры, чтобы не терять контакта с реальностью и быть уверенным в том, что вносимые вами изменения идут звуку на пользу. Параметрическими эквалайзерами (особенно если у них можно регулировать ширину частотной полосы - Q) удобно исправлять локальные частотные недостатки звука (например, вырезать неприятно звучащий диапазон), а пороговые эквалайзеры из-за большой ширины регулируемой полосы частот больше подходят для глобального изменения характера звучания дорожки. (Эквалайзером, как и резцом скульптора, лучше убирать, а не добавлять, поэтому в первую очередь старайтесь вырезать все лишнее, и только потом, если у вас останутся свободные полосы эквалайзера, приступайте к "добавлению".) Учтите, что коррекция частотной

характеристики сигнала может привести к радикальным изменениям его уровня, поэтому не забывайте за этим следить, внося при необходимости коррективы в положение ручки "Gain".

4. Первый микс

Включите все дорожки вместе и приступайте к созданию вашей композиции. Порядок включения дорожек должен соответствовать их приоритету, который определяется характером музыки и вашими собственными вкусами. В большинстве случаев начинать приходится с баса и ударных, которые служат фундаментом всей композиции. Вспомните о том пейзаже, который вы хотите "нарисовать" своей музыкой, и подумайте над тем, какие звуки следует выдвинуть в нем на первый план, а какие "спрятать" на заднем. Для того, чтобы упростить эту задачу, можно набросать эскиз размещения музыкантов на сцене при "живом" выступлении и попытаться следовать ему при создании студийной записи.

5. Эквалайзеры

Вернитесь к частотной коррекции отдельных дорожек. Внимательно прослушайте композицию, обращая внимание на те участки звукового спектра, в которых присутствует "грязь", то есть смешиваются и мешают друг другу различные звуки. Внесите необходимые изменения, не забывая следить за уровнем каналов.

6. Панорама

Панорамируйте дорожки влево / вправо, чтобы завершить создание композиции и звукового пейзажа. Этот этап, на самом деле, обычно выполняется параллельно с предыдущим, так как при изменении панорамы частотное пересечение отдельных каналов может стать менее заметным. Не забывайте периодически проверять, как звучит сводимая вами композиция в моно (очень удобно, если на пульте есть для этого специальная кнопка или выход). Это обезопасит вас от проблем с фазовыми компенсациями и маскированием звуков. Помните, что музыка должна звучать в моно не хуже, чем в стерео - при переключении может изменяться только субъективно воспринимаемый "объем" звукового пейзажа.

7. Эффекты

Настройте ревербераторы и другие внешние эффекты. Помните, что от характера реверберации зависят внешние границы создаваемого вами пейзажа. С реверберацией легко переусердствовать, поэтому стоит сначала поднять уровень возврата эффекта до того момента, когда его звучание станет доминирующим, и потом вернуть его назад, до еле заметного присутствия. Хорошую реверберацию в миксе практически не слышно. Не забудьте записать порядок включения и настройки эффектов, чтобы в будущем вы могли легко восстановить используемую конфигурацию.

8. Балансировка

Прослушайте всю песню и убедитесь в том, что вы отчетливо слышите все звуки и их уровни соответствуют вашему первоначальному (или родившемуся в ходе работы) замыслу. На этом этапе стоит переписать микс на ленту и прослушать его на паре других мониторов или еще на какой-нибудь звуковоспроизводящей системе. Это даст вам возможность убедиться в том, что основные мониторы не ведут вас по ложному пути. Многие студийные мониторы могут "скрадывать" эффект от применения различных обработок, в частности - от реверберации.

9. Составьте карту перемещений

Запишите все изменения в положении регуляторов, которые вы хотите совершить в реальном времени при воспроизведении композиции: - изменения уровня каналов - включение / выключение отдельных дорожек - панорамирование - изменения параметров эффектов Привязывайте все регулировки к значениям SMPTE (в крайнем случае - к показаниям счетчика ленты) и записывайте их в удобочитаемом формате. Учитесь делать все движения регуляторами ритмично, стучите ногой и отсчитывайте про себя ритм.

10. Репетируйте микс

Репетируйте снова и снова, играйте на пульте как на музыкальном инструменте. Когда вы будете уверены в своих силах - запишите исполняемую вами партию на ленту. Имеет смысл записать несколько вариантов микса - как любое другое исполнение, они будут отличаться друг от друга, причем один или несколько будут наилучшими. На этом этапе обычно выясняется, что ни продюсер, ни музыканты понятия не имеют о том, как песня должна начинаться или заканчиваться. Фейд-ин и фейд-аут - не такая уж и плохая идея, но помните о необходимости иметь несколько секунд в запасе. Игра на пульте ничем не отличается от игры на любом другом музыкальном инструменте. Все, что вы делаете, должно быть сделано ритмично - и тогда музыка будет "качать".