

Создай сэмплы сам

Те, кто пишут электронную музыку, часто сталкиваются с проблемой нехватки сэмплов. И начинают судорожно искать их, когда самый простой путь казался бы очевиден — создай сэмплы сам.

Естественным возражением будет — откуда я возьму звук? Поэтому давайте рассмотрим простейший способ создания сэмплов, когда у Вас нет НИЧЕГО, кроме Вашей звуковой карты.

Практически любая современная аудио-карта поддерживает стандарт General MIDI. Это означает, что в памяти Вашей аудио-карты содержатся 128 инструментов и 48 банков ударных. Поэтому первым шагом на пути достижения поставленной цели естественно становится написание партии нужного Вам инструмента в формате MIDI. Для этого понадобится секвенсор — программа-редактор MIDI-дорожек, например, CakeWalk, CuBase, Logic, или Fruity Loops.

Когда MIDI-дорожка готова, запишем ее в формате WAV, зачем — станет ясно немного позднее. Для записи понадобится любой аудио-редактор, например, Sound Forge, Wave Lab, Cool Edit. Процесс записи следующий:

1. открывается секвенсор и аудио-редактор;
2. в секвенсоре открывается нужная дорожка;
3. в аудио-редакторе включается запись;
4. после этого в секвенсоре включается воспроизведение.

Замечание: чтобы записалась дорожка, в Play Control (вызывается двойным нажатием на иконку динамика рядом с часами в правом нижнем углу экрана) необходимо в параметрах записи (Параметры >> Свойства >> Запись) выбрать пункт Wave.

Перед записью желательно провести мониторинг мощности сигнала, получаемого при проигрывании вашей миди-дорожки, чтобы запись не получилась слишком тихая или не появился клиппинг. Клиппингом называется обрезание звуковой волны, при превышении ее амплитудой (громкостью) максимального допустимого значения (за максимум принимается громкость 0 дб). В этом случае появляются «хрипы», характерное звучание, как при обработке эффектом distortion. Чтобы отрегулировать мощность сигнала можно включить воспроизведение в секвенсоре, и во время проигрыванию смотреть в аудио-редакторе на показания монитора. Желаемым результатом будет звучание, близкое к 0дб, для чего в секвенсоре необходимо отрегулировать громкость дорожки, либо в Play Control отрегулировать уровень записи. В дальнейшем громкость можно отрегулировать с помощью функции Normalize, которая, например, есть в Sound Forge. Эта функция «поднимает» громкость как раз до уровня 0 дб. Остается только заметить, что уровень начальной записи влияет на звучание в целом, т.к. при увеличении громкости увеличится не только громкость звука, но и громкость записанных шумов. Поэтому, если вы хотите меньше шумов, записывайте звук уже достаточно громким, или предварительно обрабатывайте записанный фрагмент функцией подавления шумов, например, DeNoiser.

Создай сэмплы сам

Кто-то возразит, что звучание полученного сэмпла слишком «мидишное». Да, они обладают характерным звучанием, но кто запретит Вам обработать их в аудио-редакторе. Теперь мы подходим ко второму этапу создания сэмпла — постобработке аудио-редактором готового wav-файла. На этом этапе все зависит уже только от Вашей фантазии и умения работать с встроенными эффектами аудио-редактора.

Можно только привести общие слова об основных эффектах. Среди основных применяемых эффектов можно выделить следующие:

- Chorus: моделирует звучание нескольких инструментов, используя в качестве исходного Ваш сэмпл;
- Reverb: придает звуку «объем», фактически моделирует звучание Вашего инструмента в каком-либо помещении, обычно эффекты этого типа так и называются наименованиями помещений, например, Room (комната), Hall (холл) и т.д.;
- Flanger: очень популярный эффект среди электронных музыкантов, модулирует частотную характеристику сэмпла, в результате чего получаются «квакающие» и им подобные очень интересные звуки;
- Delay: моделирует задержки, классический пример — эхо;
- Distortion: моделирует классический гитарный эффект Distortion, придает звучанию «жесткость», при неумелом использовании не получается ничего, кроме «хрипа».

При умелом использовании эффектов можно творить буквально чудеса. Так, из звука колокольчика можно сделать очень похожую имитацию электрогитары. Хотя некоторые и пытаются определять правила наложения эффектов на сэмпл, мое личное мнение состоит в следующем. Есть одно правило — никаких правил. Все в Ваших руках и зависит только от Вашей фантазии. Не бойтесь экспериментировать.

Добавлю лишь несколько полезных советов:

- сохраняйте настройки любого понравившегося Вам эффекта;
- сохраняйте любое понравившийся Вам промежуточный результат работы в новый файл и делайте это как можно чаще, чтобы потом не пожалеть о потерянном звуке;
- старайтесь держать в голове последовательность эффектов, приведшую Вас к текущему звучанию Вашего сэмпла, возможно это будет в первое время тяжело, но потом войдет в привычку, это понадобится Вам тогда, когда Вы захотите получить такое же звучание для другого сэмпла.

Целью этой статьи было показать, что, даже имея минимум средств, можно создать необходимые Вам звуки «подручными средствами». Достаточно умело ими пользоваться.

Удачи

© Приходько Максим (spex)

12 декабря 2003 года.

Комментарии к данной статье Вы можете написать по адресу:

http://www.elenoize.com/comments.php?id=P24_0_1_0_C