SOUND-DESIGN & EDM MUSIC

ПЛАН УРОКА

1) Что такое синтез и каким он бывает?
2) Физика звука
3) Эффекты и фильтры
4) Serum / Massive
5) Практика
6) Написание музыкального отрывка с упором на синтез звука
7) Домашнее задание

САУНД-ДИЗАЙН И СИНТЕЗАТОРЫ

Саунд-дизайн - использование записанной вами фактуры, или уже готового семпла для их дальнейшей обработки эффектами с применением модуляции (это автоматизация их параметров по мере необходимости). В этот процесс могут так же входить разного рода манипуляции, проделываемые с аудиофайлом, такие как его растягивание или сжатие по времени, завышение и занижение тона и так далее.

Синтез звука в синтезаторах – использование аналоговых или цифровых ВСТ синтезаторов, которые могут генерировать звуковые волны, воссоздавая из них определённые звуки. В двух словах– крутить звук.

ГАРМОНИКИ И ЗВУКОВЫЕ ВОЛНЫ

Звук — физическое явление, представляющее собой распространение в виде упругих волн механических колебаний в твёрдой, жидкой или газообразной среде.

Гармоники – это основа окраски звука. Любой инструмент имеет свой неповторимый **тембр**, порождённый гармониками. Поэтому мы и слышим различия в звучании.

РАБОТА БАЗОВЫХ ЭФФЕКТОВ

1) Delay
2) Reverb
3) Flinger
4) Phaser
5) Chorus

Один принцип работы – **задержка.**

ФИЛЬТРЫ

1) LOW CUT \ HI PASS – срез по низким

2) HI CUT \ LOW PASS – срез по высоким

3) PEAK – бугорок, простое поднятие или опускание частот

4) BAND PASS – оставление только частот, входящих в наш бугорок

5) NOTCH – полосный вырез

6) LOW SHEFL \ HI SHELF – плавное ослабление или усиление от низких до высоких и обратно.

SOUND-DESIGN В МУЗЫКЕ

Запись уникальных фактур или использование готовых семплов.
Инструменты манипуляций:

1) Растягивание и сжатие семпла по времени его воспроизведения

2) Повышение и понижение питча

3) Использование эффектов как способ тембрального изменения

4) Автоматизация параметров эффектов (или одном словом **модуляция**)

“SERUM” И “MASSIVE”

Wave Table – форма звуковой волны состоящая из 1 и более позиций

Position – позиция Wave Table’а

LFO / ENV / MACRO – регулирование параметров с течением времени

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

1) Сделать свой синт \ присет используя serum или massive с приложенным описанием “Идея - действие”
2) Сделать свой синт из семпла или фактуры с приложенным описанием “Идея - действие”

ДОП. 3) Написать музыкальный фрагмент интро+разгон+дроп (на каждую часть достаточно выделить 1 квадрат). В дропе не использовать готовых присетов или семплов, все синты должны быть свои. Исключение – драм партии.