

Как отправить песню на сведение в «Башня Records»?

[Подробная инструкция](#)

ВАЖНО!

Сведение – это предпоследний этап продакшена всей музыкальной композиции. Пожалуйста, тщательно отбирайте все партии аранжировки и присылайте только те аудиодорожки, в которых Вы уверены на 100%, и хотели бы, чтобы они звучали в финальном миксе.

Редакция, отбор дублей или разных вариантов тембров инструмента, тюнинг вокала (коррекцией фальшивых нот вручную) не входят в услугу «сведение». Данные услуги Вы можете приобрести отдельно.

1. Убедитесь, что все треки синхронизированы между собой правильно.

- ✓ Вам необходимо позаботиться о том, чтобы все записанные и отредактированные треки с партиями инструментов начинались и отображались с одной и той же точки.

К примеру, это начало первого такта. Для этого при экспорте дорожек из сессии аранжировки или редактирования любой DAW необходимо выставить локаторы в начале первого такта и в точке, в которой все инструменты полностью прекращают свое звучание (см. рис. 1). В таком случае в проекте звукорежиссера все ваши треки (вокалы, барабаны, бас и т.д) после их импорта автоматически будут правильно располагаться по таймкоду и звучать синхронно.



Рис 1. Расстановка локаторов или петли (Cycle Range), в случае с DAW Logic Pro X, перед экспортом дорожек с партиями гитар из проекта редактирования

Если есть сомнения в правильности синхронизации, то перед отправкой подготовленных файлов на сведение, проверьте звучание мультитрека целиком загрузив все файлы в пустой проект любой DAW.

2. Проверьте все треки на отсутствие обработок

✓ В треках должна отсутствовать обработка плагинами

При экспорте треков на сведение, плагины на всех дорожках, включая мастер-трек, необходимо перевести в режим Bypass. На многих DAW это делается одной кнопкой при экспорте (см. рис. 2.1). Исключением может быть ситуация, когда некоторые виды обработок участвуют в формировании тембра и звучания инструмента.

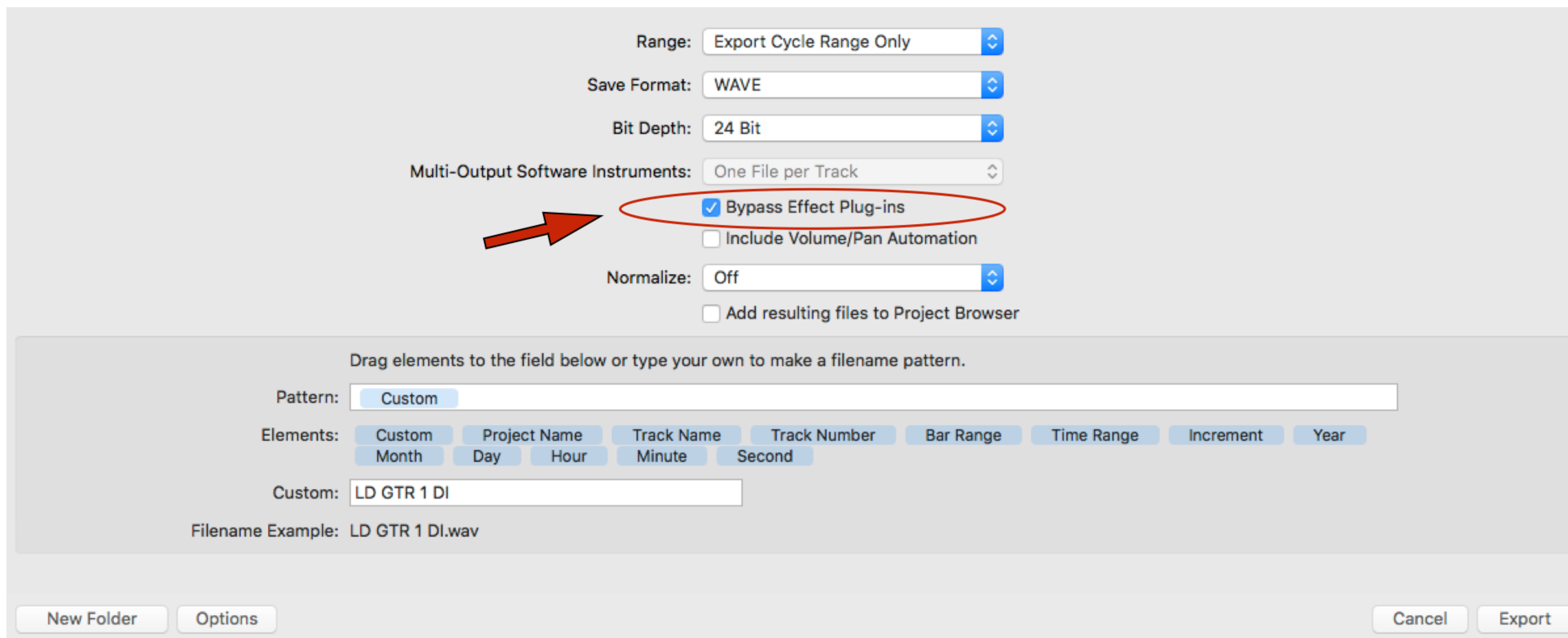


Рис 2.1. Отключение обработки плагинами (Bypass Plug-ins) при экспорте треков.

Если вы считаете, что определенный эффект, обработка или творческий элемент (sweeper-фильтр, эффект дилея и т.д.) является неотъемлемой частью звука, пожалуйста, сохраните также «сухую» версию трека без обработок, с таким же названием, но с пометкой «dry» (прим. название_dry.wav) в папку «Reference Audio». Любой трек в этой папке не будет считаться дополнительной дорожкой.

3. Убедитесь, что ваши треки имеют оптимальную громкость, в них отсутствуют искажения и различные дефекты

- ✓ Уровень сигнала всех экспортированных дорожек должен быть оптимальным и не превышать 0 dB.

Те треки, у которых уровень сигнала очень слабый или превышает 0 dB на выходе, должны быть отрегулированы фейдером громкости на микшере или параметром Gain перед экспортом. Максимальный рекомендуемый уровень пиков должен составлять примерно -10 dB, -9 dB.

Все дорожки должны исключать искажения, интерсемпловые пики (сигналы, превышающие при оцифровке 0 dBFS — максимальный уровень цифрового сигнала), щелчки, а также различные посторонние шумы и дефекты записи.

- ✓ Если ваша DAW имеет **функцию нормализации (Normalize)** при экспорте аудио файлов, то ее необходимо отключить (см. рис. 2.2).

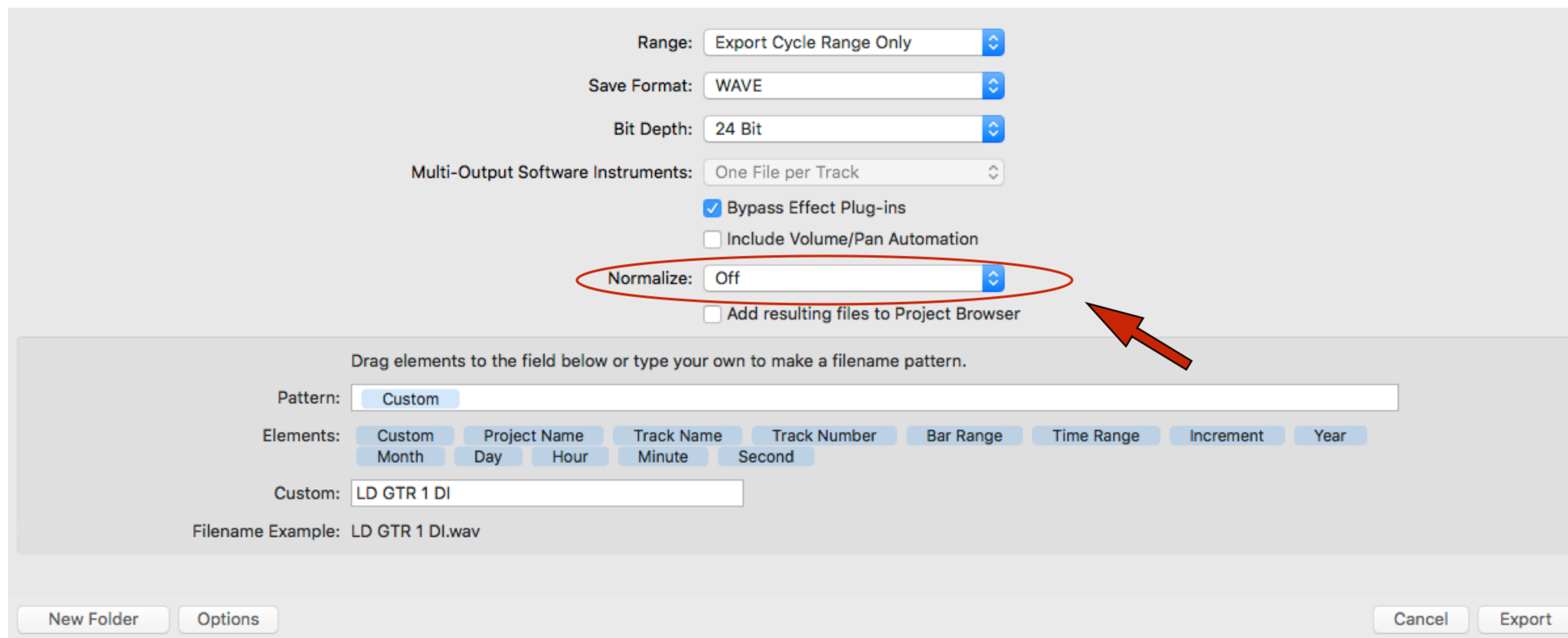


Рис. 2.2. Выключение функции Normalize (Off),

4. Сохраните все аудиофайлы в нужном формате

- ✓ Для сведения музыки наша студия принимает только файлы формата **WAVE** и **AIFF** с частотой дискретизации **44 100 Hz** или **48 000 Hz** и разрядностью **24 Bit** (см. рис. 3).

Учтите, что битность и частота дискретизации у всех треков должна быть одинаковой.

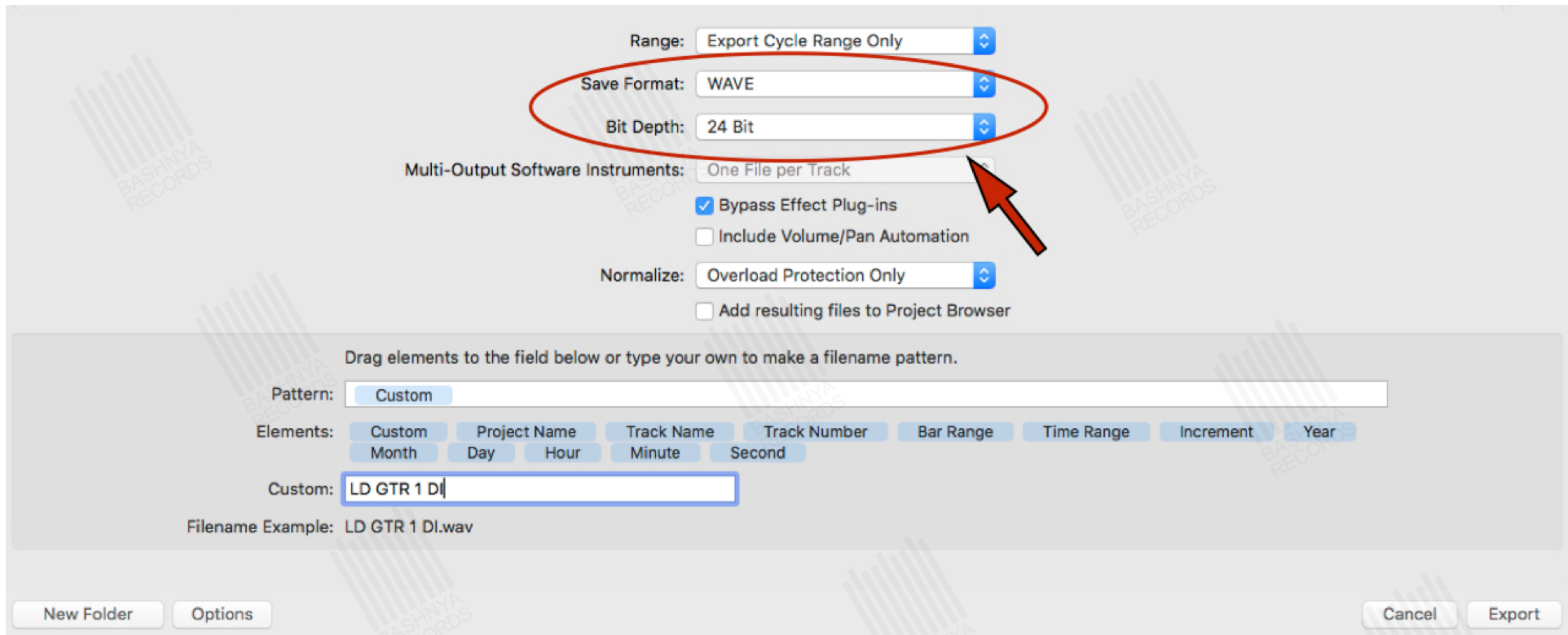


Рис. 3. Выбор формата файлов и разрядности при экспорте

5. Сделайте понятное наименование и нумерацию аудиофайлов (дорожек)

- ✓ Называйте дорожки сокращенно и максимально понятно, на английском языке строчными или прописными буквами.

Не забывайте нумеровать те треки, партии которых повторяют друг друга (даблы вокалов и гитар, бэки и т.д). В треках должны отсутствовать, к примеру, название композиции, название сэмплов или пресетов, имена исполнителей. Пишите, пожалуйста, только название инструментов или название категории звука, если это синтезатор.

Например:

- Лид гитара дабл-трека, сигнал которой был записан напрямую в аудиоинтерфейс или с использованием DI-бокса (Lead Guitar Direct 1) — **Lead GTR DI 1** или **LD GTR DI 1**
- Микрофон, записавший дно малого барабана (Snare Bottom) — **Snare Bot** **SN BOT**
- Вокалы — **Vox**
- Бэк-вокалы — **Back 1** **Back 2** и т. д;
- Синтезаторы (можно просто указать тип звука) — **Pad**, **Pluck**, **ARP** (arpeggiator), **LD Synth** и т. д.

Неправильное наименование треков

Имя
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 1-Group.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 2-Group.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 3-XLNT-8ty6ixed Kick 04.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 4-XLNT-Mid Temps - Kick 28.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 5-glitch percussion (29).wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 6-Group.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 7-XLNT-Mid Temps - Clap 16.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 8-ZEDD_Snare_02_Walk_on_Water.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 9-KSHMR Trap Snare 07 (D).wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 10-PMD_Hi-Hat_09.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 11-Perc_05.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 12-Serum_x64.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 13-Group.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 14-AUDENTITY_PIANO.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 15-glitch percussion (40).wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 16-Audio.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 17-Group.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 18-VOX_KEH_123_vocal_chopped_build_stuck_in_time_Am.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 19-VOX_KEH_123_vocal_chopped_build_stuck_in_time_Am.wav
<input type="checkbox"/> givitdie_beat 20-VOX_KEH_123_vocal_chopped_build_stuck_in_time_Am.wav

Приемлемое наименование треков

Имя
<input type="checkbox"/> bass 1.wav
<input type="checkbox"/> bass 2.wav
<input type="checkbox"/> chorus keys.wav
<input type="checkbox"/> chrs keys.wav
<input type="checkbox"/> clap-snare.wav
<input type="checkbox"/> claps.wav
<input type="checkbox"/> crash.wav
<input type="checkbox"/> hat.wav
<input type="checkbox"/> hatloop 2.wav
<input type="checkbox"/> hatloop.wav
<input type="checkbox"/> high synth.wav
<input type="checkbox"/> hit 1.wav
<input type="checkbox"/> hit 2.wav
<input type="checkbox"/> huge snare.wav
<input type="checkbox"/> kick 1.wav
<input type="checkbox"/> kick 2.wav
<input type="checkbox"/> kick 3.wav
<input type="checkbox"/> kick 4.wav
<input type="checkbox"/> light pluck.wav
<input type="checkbox"/> metal hit.wav
<input type="checkbox"/> open hat 1.wav

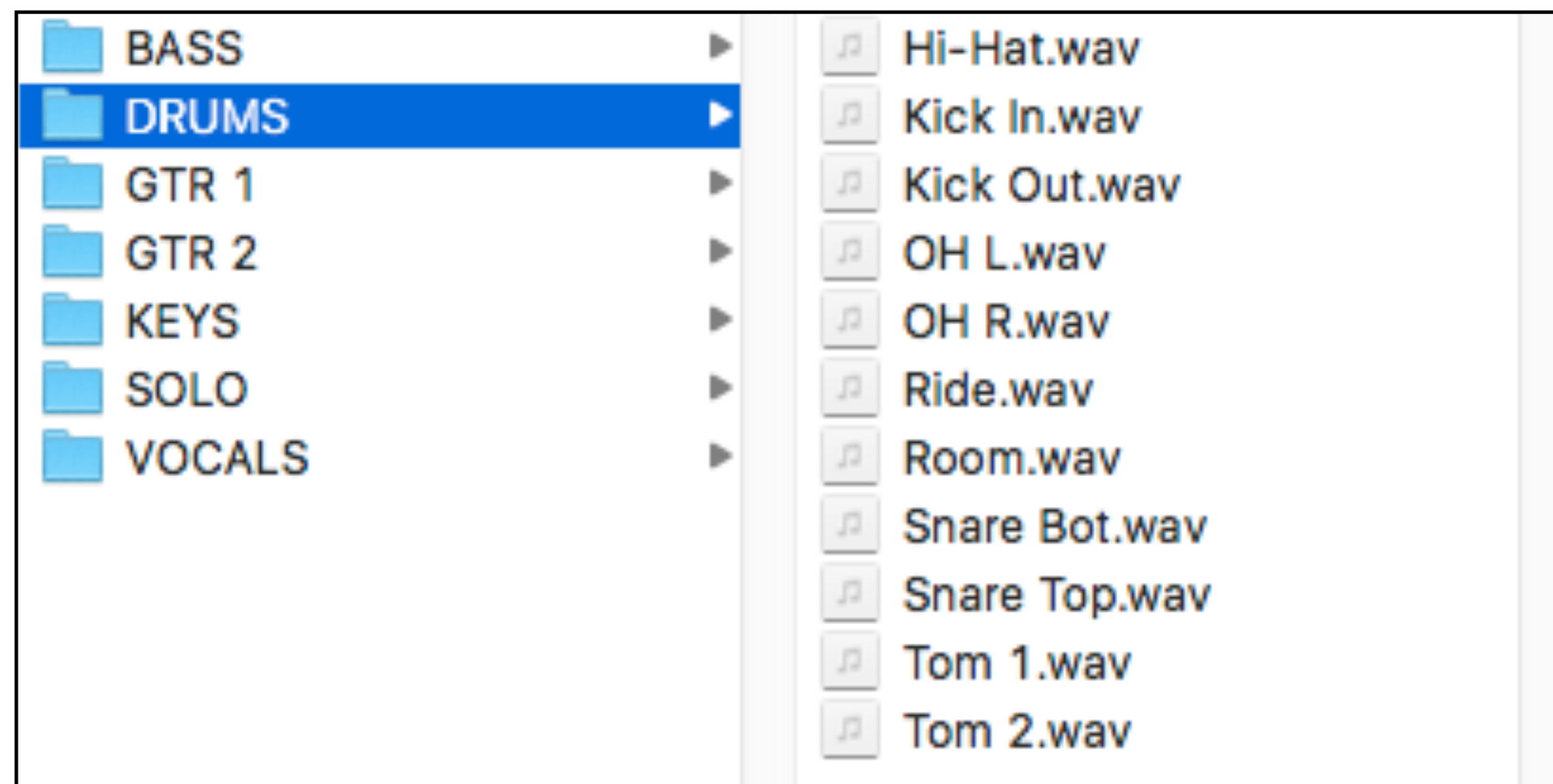
✓ Сортировка мультитрека на подпапки

Для оптимизации работы над сведением, используются специальные заготовленные темплейты с настроенными шинами для каждой группы инструментов. Это позволяет делать Ваш трек быстрее и качественнее, не теряя много времени на подготовку сессии.

Поэтому, **отсортируйте, пожалуйста, все подготовленные треки аранжировки, создав отдельные папки для каждой группы инструментов** – Drums, Bass, Vocals, Percussion, Keys, Guitars, Strings, Brass, Woodwind и т.д. Формировать данные папки также можно сразу на этапе экспорта треков из проекта аранжировки. Это не займёт много времени для вас и позволит звукорежиссеру незамедлительно приступить к основным процессам работы над вашей композицией.

Например:

Папка **Drums** должна содержать такие файлы как kick, snare, hi-hat, toms и т.д. В папку **Keys** переместите все синтезаторы. А в папку **Vocals** все вокальные дорожки.



6. Приложите текстовый файл с базовой технической информацией о вашем мультитреке и прочими примечаниями

✓ Создайте, пожалуйста, файл формата TXT в папке с мультитреком содержащий данную базовую информацию:

- формат аудио файлов;
- частота дискретизации;
- битность;
- темп композиции в BPM и размер (4/4, 3/4 и т.д.);
- тональность;
- а также техническое задание, различные заметки о треках или ссылки на референсы, пожелания, которые на Ваш взгляд могут помочь звукорежиссеру для понимания и качественного выполнения ваших конечных творческих задач (см. рис. 4).

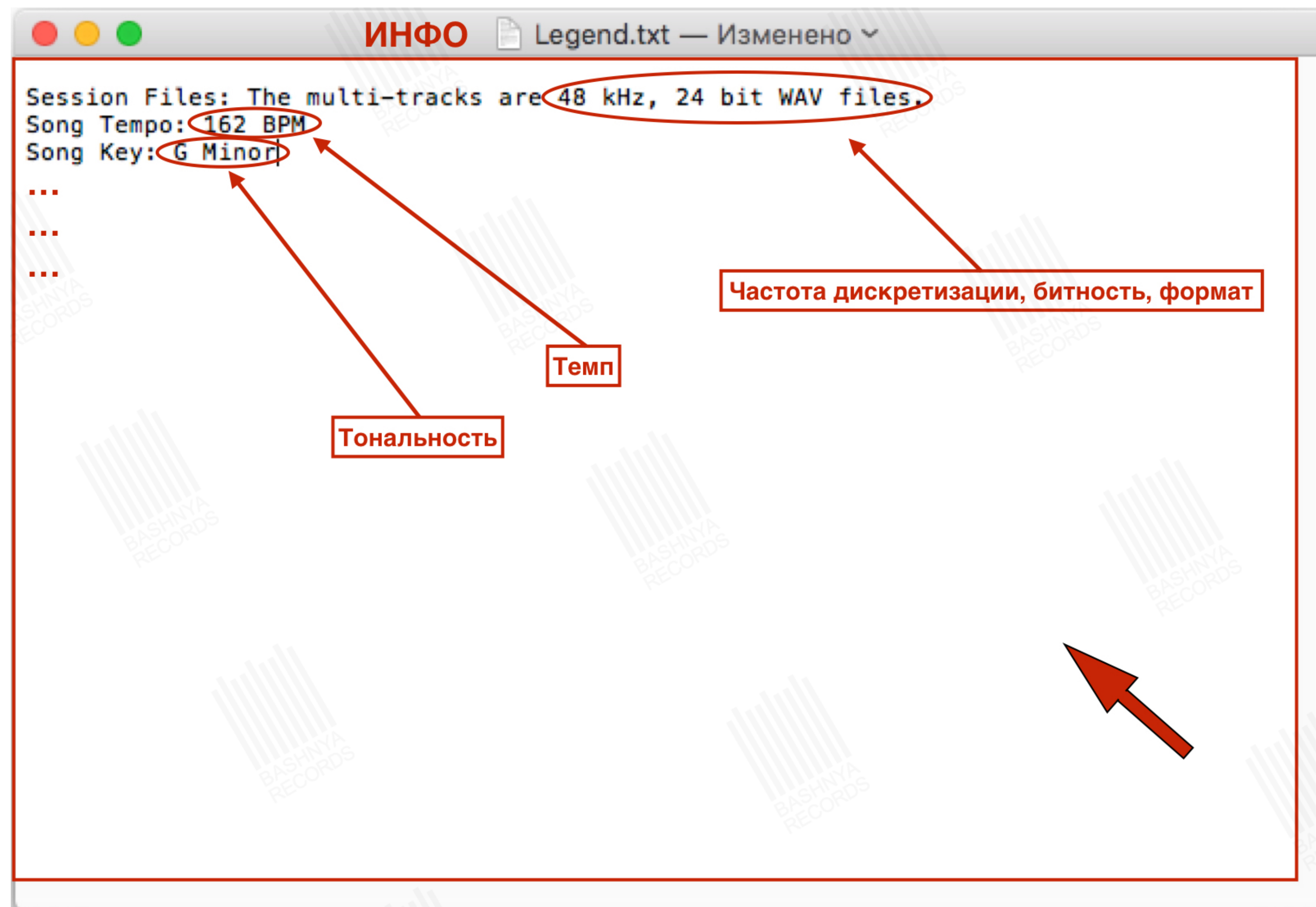


Рис. 4. Пример файла TXT с базовой технической информацией о мультитреке

- ✓ Если темп и размер меняется на протяжении всей композиции, то сохраните, пожалуйста, миди-файл с картой темпа в папку с мультитреком

7. Загрузите архив с файлами на облачное хранилище и пришлите ссылку на нашу почту

✓ По итогу после выполнения вышеперечисленных пунктов у вас должно получиться две папки

1. Папка с аудиофайлами мультитрека – должна содержать в себе все финальные экспортированные треки аранжировки, а также файл txt со всей информацией из пункта 6. Имя данной папки должно содержать название композиции, BPM и тональность (Название120bpm Cmaj).

2. Папка «Reference Audio» – в этой папке можно сохранить все необходимые дополнительные аудио-файлы, такие как демо-микс, референсы, «сухие» варианты дорожек без творческих обработок (подробнее в пункте 2).

Далее

- ✓ Создайте zip архив из 2 папок;
- ✓ Переименуйте архив именем муз. проекта и композиции;
- ✓ Загрузите архив на любое облачное хранилище;
- ✓ Пришлите ссылку доступа к файлу на почту basnyarecords@gmail.com. В теме письма укажите «На сведение» и имя вашей композиции. Также архив можно выслать в Telegram нашей студии.

Электрогитара и бас

- ✓ К партиям электрогитар или бас-гитары, звук которых был записан с помощью микрофонов или процессора, рекомендуется также предоставить параллельно записанный с помощью DI-бокса линейный сигнал (DI-сигнал).

Об этом аспекте следует позаботиться еще на этапе записи!

В мировой практике это делается для того, чтобы в случае если звук кабинета, снятый микрофонами будет записан технически и тембрально неудачно (щелчки, наводки, искажения, неблагозвучный тембр и т.д.), у микс-инженера была возможность сделать альтернативную версию звука гитары или баса путем реампинга, используя программные гитарные эмуляторы или аналоговое оборудование. Также это предоставляет возможность комбинировать аналоговый звук вместе с цифровой обработкой (гитарные плагины), что в свою очередь может давать более массивный и качественный вариант звучания.

Рекомендации по составлению ТЗ

- ✓ Выберите 1-2 референса, которые вам нравятся по качеству сведения. Референсы должны быть в том же жанре, что и Ваш трек. Попробуйте описать, что именно Вам в них нравится – звучание барабанов, вокал, эффекты и т. д. или все вместе. Опишите ваше видение результата своими словами, а звукорежиссер постарается учесть все рекомендации.
- ✓ Эффективным также будет предоставить пару миксов, которые Вам не нравятся по качеству и постараться указать что именно не нравится в них.