

Игрушечная музыка

Роман ПЕТЕЛИН • roman@petelin.ru, Юрий ПЕТЕЛИН • yury@petelin.ru

Программы для создания музыки с трудом поддаются счету. Можно всю жизнь перебирать одну программу за другой, устанавливать и «сносить» все новые и новые версии. Процесс этот крайне увлекателен — жаль только, что на музыку времени не останется. Есть и другая крайность: «подсесть» на первую попавшуюся программу и всю оставшуюся жизнь работать лишь с ней, закрыв глаза на неудобства, игнорируя плоды прогресса.

Где ты, моя единственная?

Как же найти те немногие программы (а в идеале — действительно, одну-единственную), которые позволили бы с наименьшими затратами усилий и времени добиться успеха человеку, записывающему свою музыку с помощью компьютера? Однозначного ответа на этот вопрос, конечно, нет. Но задуматься и обсудить его стоит.

Первым делом имеет смысл разобраться в себе, честно и ясно сформулировав цель своих занятий музыкой на компьютере. Чего ты жаждешь, к чему стремишься? Готов ли к напряженному труду и, возможно, к определенным жертвам? Что для тебя музыка — мимолетное увлечение или мечта всей жизни? Если первое, то нужны программы-игрушки. Если второе — без серьезного освоения инструментов профессионального уровня не обойтись.

Не так просто классифицировать имеющийся музыкальный софт, оценить соответствие его возможностей нашим замыслам. Есть даже книга, посвященная этой проблеме (автор П. Живайкин, издательство «БХВ-Петербург»), и называется она весьма символично: «600 звуковых и музыкальных программ». Правда, за несколько лет, пролетевших со дня выхода книги в свет, некоторые из 600 программ, перечисленных на ее 624 страницах, устарели, а общее число подобных программ увеличилось раз в десять. И все же книга позволяет получить представление об областях применения музыкального софта и тенденциях его развития. Что еще можно посоветовать? В архиве сайта <http://www.molice.ru> журнала «Музыкальное оборудование» найдутся обзоры

по музыкальным программам. Просматривая сообщения, появляющиеся на конференциях сайта <http://petelin.ru>, можно узнать мнения пользователей о новинках и стать участником дискуссий о преимуществах и недостатках того или иного продукта.

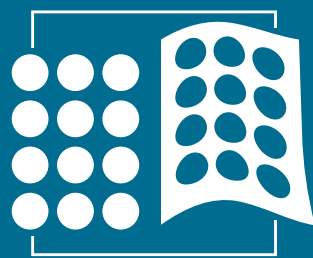
О программах, предназначенных для людей, настроенных на серьезную работу, мы поговорим в будущем. А сегодня речь пойдет об игрушках.

Удачный выбор для школьной дискотеки

Допустим, у вас нет совершенно никакого музыкального образования. Усилий для приобретения специфических музыкальных знаний вы прилагать не хотите. Покорять вершины и становиться звездой на музыкальном небосклоне не намерены, но не прочь удивить друзей и подруг самодельной музыкой, причем желательна, чтобы она была пригодна для дискотеки. Тогда вам вполне подойдут программы-конструкторы, виртуальные диджеи. Общий принцип их организации состоит в том, что «композитору» предлагаются готовые наборы звуков и графический интерфейс, с помощью которого, как из кубиков, он строит музыкальную конструкцию.

Нечто похожее на оригинальное произведение получится только в том случае, когда набор «кубиков» настолько разнообразен, что их повторяемость становится незаметна слушателю. Поэтому иногда в таких программах есть простейшие средства для создания собственных мелодических последовательностей (группов).

Примером неплохой программы этого класса может служить Groove Maker от фирмы IK Multimedia. В основе этого «Из-



Если вы хотите удивить друзей, вам вполне подойдут программы-конструкторы и виртуальные диджеи.



Программ для создания музыки — море, постарайся не утонуть в нем.

готовителя групп» лежит использование сэмплерных лупов. В переводе с английского loop означает «петля». В звукозаписи под лупом понимается фрагмент фонограммы, который повторяется в цикле. Длительность лупа обычно соответствует одному или нескольким музыкальным тактам. Лупы могут содержать партии барабанов, какие-то музыкальные фразы, специальные эффекты — практически все что угодно: любые звуки, которые имеет смысл воспроизводить в цикле. Сами по себе лупы звучат несколько монотонно, однако ненамного монотоннее, чем пластинки из диджейского набора. Несомненное преимущество лупов — их можно комбинировать: воспроизводить сразу несколько, постепенно заменяя некоторые из них.

В Groove Maker воплощены решения, которые как раз и выделяют программу из ряда подобных:

- режим автоматического микширования лупов без участия диджея;
- средство для превращения аккорда в последовательность звуков (арпеджиатор);
- поддержка импортирования лупов из аудиофайлов.

Суть заключается в следующем. Графическими средствами, контролируя результаты работы на слух, необходимо один за другим заполнять паттерны — фрагменты ритмических и мелодических партий. Так получаются лупы собственного изготовления. Затем из них набираются отдельные треки, которые все вместе и



▲ В распоряжении диджея, вооруженного Groove Maker, имеется восемь треков, составляющих структуру композиции.

В текущей версии FruityLoops поддерживается многое из того, что давно стало привычным в лучших музыкальных программах. Здесь есть и мультитрековый редактор для монтажа композиции, и редактор отпечатков клавиш для понотной записи партии, и графический редактор MIDI-контроллеров (элементов управления параметрами синтеза). Кроме того, FruityLoops содержит собственные виртуальные синтезаторы ритмических и мелодических звуков, а также эффекты и обработки. К программе подключаются плагины, существенно расширяющие ее возможности. Одним словом, если FruityLoops и игрушка, то игрушка для взрослых.

Взять к примеру лидера группы «Небритые» Семена Обломкина. Профессионально занимаясь в продакшн-студии одной из питерских радиостанций изготовлением джиглов и рекламных роликов, он до недавнего времени делал свои «личные» музыкальные композиции именно на FruityLoops. И получалось просто здорово. Вы могли бы в этом убедиться, послушав одну из его композиций, которая называется «Я типа киборг». Кстати, в ней как раз рассказывается о нелегкой жизни компьютерного музыканта.

В последние годы каждую нашу новую книгу сопровождает диск в формате CD Extra. В раздел CD-ROM мы помещаем демоверсии программ, рассмотренных в книге и много полезной информации. А в раздел CD Digital Audio (который можно прослушать на плеере) записываем сборник завершающих композиций.

В один из таких сборников попала музыка В. Убогова из Надыма, И. Поляковой и В. Арутюнянц из Ростова-на-Дону, Р. Колпакова из Москвы, В. Степаненко из Саяногорска. А чем вы хуже? Присоединяйтесь! ❖

Конечно, Groove Maker очень напоминает игрушку, но, в конечном счете, все компьютерное — сплошь игрушки. А Groove Maker — это игрушка для детей старшего школьного возраста. Удачный выбор для школьной дискотеки.

При чем здесь фрукты?

Одной из наиболее интересных программ, оперирующих с лупами, по праву считается FruityLoops. Название, конечно, у нее какое-то несерьезное. При чем здесь фрукты — совершенно не ясно. Первые версии программы смахивали на детскую игрушку. А вот в наши дни программа превратилась в гибкий и развитый инструмент для производства танцевальной музыки. Не последней причиной популярности этой программы среди музыкантов-любителей явилось то, что музыку в ней можно создавать, не прибегая к символам нотного письма.

▼ Серый интерфейс FruityLoops — не помеха для создания ярких композиций

