

## Песню подобрал на гитаре ты

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

И в самом деле: предположим, песню подобрал на гитаре ты и, кроме того, в песне ты Ее назвал самой нежной и красивой. О-о, и это правда! Хорошо бы теперь создать приличную аранжировку песни, да не какую-нибудь, а, скажем, в стиле рок-баллады — чтобы не стыдно было подарить обожаемому существу в день рождения. Но вот беда: нот ты не знаешь, законов и правил музыки, по которым формируется стиль аккомпанемента и пишется оркестровка, — тоже. Все пропало? А жаль — очень уж романтично могло бы выйти...



НО не надо отчаиваться. Тот, кто играет на гитаре, неизбежно имеет представление об аккордах и их последовательностях. Иногда это — почти все, что необходимо для успеха. Если, конечно, есть работоспособность, талант и соответствующая компьютерная программа.

Разработчики музыкального софта хотят, чтобы их продукцию покупали; прямо-таки сражаются за каждого клиента. Поэтому создают программы, рассчитанные на самых разных пользователей, — в том числе не забывают и о людях, не имеющих серьезного музыкального образования, которое позволяло бы записывать нотами оркестровую партитуру и превращать набросок мелодии в произведение, соответствующее определенному музыкальному стилю. Программы, которые избавляют человека от этого труда, называются аранжировщиками.

Существует довольно много различных аранжировщиков — а работают они примерно одинаково. Технология применения такой программы состоит в том, чтобы записать последовательность аккордов, выбрать стиль из библиотеки и включить воспроизведение. Вот, в основном, и все. А в результате программа сама обыгрывает в определенном стиле заданную последовательность аккордов. Если есть MIDI-клавиатура, то во время воспроизведения аккомпанемента можно, ориентируясь по нему, наиграть и записать мелодию. Получится практически завершенная основа произведения. Результаты работы сохраняют в файл. Как правило, кроме файлов специфического формата, присущего аранжировщику, поддерживается еще и универсальный формат, понятный всем без исключения музыкальным программам. Следовательно, обработку основы композиции можно продолжить средствами других музыкальных редакторов, если вы считаете это необходимым и возможным.

В принципе, та музыка, что получается на выходе аранжировщика, неплоха уже настолько, что ее частично можно услышать по радио. Поэтому на первом этапе обучения премудростям применения музыкального компьютера ее вполне можно считать конечным продуктом. Хотя на самом деле это заготовка, требующая дальнейшей доработки: корректировки отдельных партий, внесения



разнообразящих нюансов, обработки эффектами.

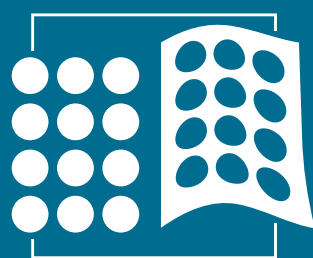
Сегодня мы познакомим вас с одним из аранжировщиков — Yamaha Visual Arranger. Программа предельно проста в работе, хотя свою задачу выполняет безупречно, позволяя аранжировать и оркестровать мелодию практически в любом известном стиле.

Окно запуска Visual Arranger — не просто заставка. Оно содержит управляющие элементы. Программа запускается щелчком на «пластинке», находящейся справа. Но для первого знакомства с Visual Arranger рекомендуем щелкнуть на пластинке с надписью Demo: при этом программа стартует в режиме демонстрации.

По цепочке разноцветных квадратиков (иконки стиля) будет перемещаться локатор-рамка, а из наушников или колонок, подключенных к звуковой карте, зазвучит музыка. Слушать ее, конечно, интересно, но пора заняться и аранжировкой своей мелодии.

В меню **File** выберите команду **New**. Рабочее поле окна **Song Window** очистится. Теперь можно заполнять его стилевыми иконками, подходящими для вашей песни. Палитра иконок расположена в верхней части окна на десяти вкладках. Каждая вкладка соответствует определенному стилю: танцы, баллады, поп, рок... На вкладку **Favorite** можно собрать стили, с которыми приходится работать чаще всего, а с помощью вкладки **Disk** — подгрузить стили с диска.

Щелкните на иконке, и вы услышите, как в выбранном стиле программа обыгрывает аккорд *до мажор*. Если стиль вам



Освоив программу-аранжировщик, можно стать человеком-оркестром.

▼ Окно песни и транспортная панель

подходит, начинайте перетаскивать иконки с палитры на рабочее поле окна, формируя структуру песни. Учтите, что для каждого стиля предусмотрен целый набор иконок, соответствующих частям песни. Переключатель расположен на палитре справа.



▲ Виртуальный микшер

Создав структуру песни, состоящую из вступления, необходимо число куплетов, припевов, переходов и окончания, можно послушать, как будет звучать этот «скетч». На транспортной панели нажмите кнопку . Программа сыграет всю последовательность частей песни, но так, что в каждой из них прозвучит лишь по одному такту с аккордом *до мажор*.

Теперь нужно заполнить каждую часть песни необходимой аккордовой последовательностью. Щелкните дважды на иконке стиля, размещенной на рабочем поле. Откроется окно **Chord Window**. В его верхней области расположены вкладки, содержащие наборы аккордов, типичных для выбранного стиля, и переключатель тональности. Для веселой и энергичной мелодии, скорее всего, подойдет тональность *до мажор* (**C maj**), для грустной и лирической — *ля минор* (**A min**). Щелчком на обозначении аккорда прослушайте его и, если это то, что нужно, — смело перетаскивайте мышью с палитры на рабочее поле, имеющее вид тактовой линейки. При необходимости любой аккорд можно удалить, ско-

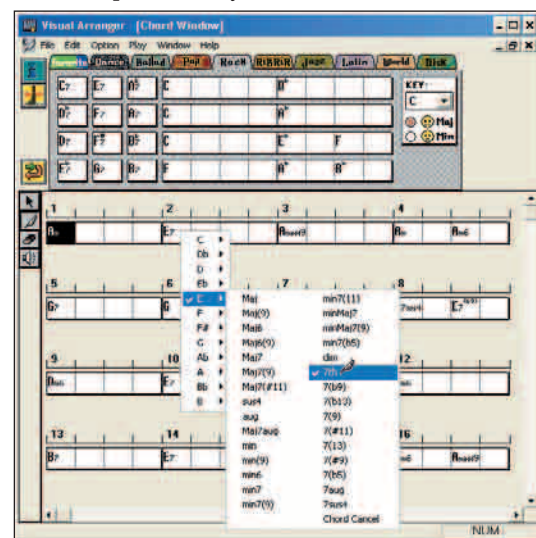
ка музыки на PC» (издательство «БХВ-Петербург»). Кстати, вторая глава этой книги как раз посвящена Visual Arranger, а третья — профессиональному аранжировщику Band-in-a-Box.

Допустим, так или иначе вы заполнили все части песни аккордами. Послушали — звучит уже неплохо. Что можно сделать, чтобы стало еще лучше?

Кнопкой на транспортной панели откройте окно **Arrange Window**. В нем имеется набор инструментов для управления темпом. Проверьте их действие на практике. Но главное здесь — кнопки **Band Selector**, позволяющие мгновенно перейти к новому (одному из двадцати возможных!) составу оркестра.

А теперь с помощью кнопки откройте окно **Phrase Window**. Имеющиеся в нем кнопки не случайно напоминают компьютерную клавиатуру: нажимая на соответствующие клавиши, вы будете приводить в действие генератор коротких музыкальных фраз, которые украсят и разнообразят аранжировку. Причем программа сыграет эти вставки в строгом соответствии с текущей гармонией и музыкальным контекстом.

И наконец кнопкой откройте окно **Mixer Window**. С его помощью можно сменить музыкальный инструмент, исполняющий каждую партию, отрегулировать соотношение громкостей инструментов, разместить их в различных точках стереопанорамы и задать глубину обработки эффектовми.



пировать или вставить, пользуясь командами меню **Edit**. Если аккордов, имеющихся в палитре, недостаточно, то нажмите кнопку в левой части окна. После этого щелчком на соответствующем такте открывайте меню аккордов и выбирайте подходящий.

Понимаем вашу озабоченность. Играя на гитаре, вы привыкли обходиться аккордами трех типов — а здесь их целых 30. Что тут посоветовать? Хотите — продолжайте и дальше чередовать мажорные (**maj**) и минорные (**min**) трезвучия и септаккорды (**7th**); но аранжировки будут звучать монотонно и одногипно. Хотите — подбирайте подходящие аккорды на слух, поочередно подставляя их в такты песни. Хотите — осваивайте основы гармонии. В этом случае предлагаем познакомиться с материалом первой главы нашей книги «Аранжиров-

ний элементов микшера записываются и сохраняются в файле вместе с аранжировкой!

Конечно, в короткой статье мы смогли лишь обрисовать контуры программы Yamaha Visual Arranger. За пределами разговора осталось много важных подробностей: как записать мелодию, как подгрузить новые стили с диска, где взять эти новые стили, как организовать доработку композиции в более мощном музыкальном редакторе, и т. п. Ответы на все эти вопросы вы найдете в книге «Аранжировка музыки на PC».

Для компьютерных музыкантов, живущих вдали от столицы, актуален и вопрос о том, где достать необходимую литературу. Один из возможных путей — приобретение в интернет-магазине OZON.RU. А найти книги о музыкальном компьютере можно по ссылке <http://petelin.ru/books.html>.