

LATE NIGHT RH[°]DES TRIP

VARGA DANIEL - SYNTHESIS ANALÍZIS

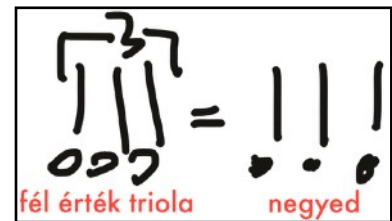
MŰFAJ: BeatMaking, Lo-Fi, Dance Music, VIBE: Urban, Melancholic-Happy
Jazz, Jazztronica

TEMPÓ: 97 BPM, metrikus modulációval, (a fél kotta triolából lesz negyed) amit úgy érzékelünk, mintha 73 BPM-re lassultunk volna.

ALAP KONCEPCIÓ:

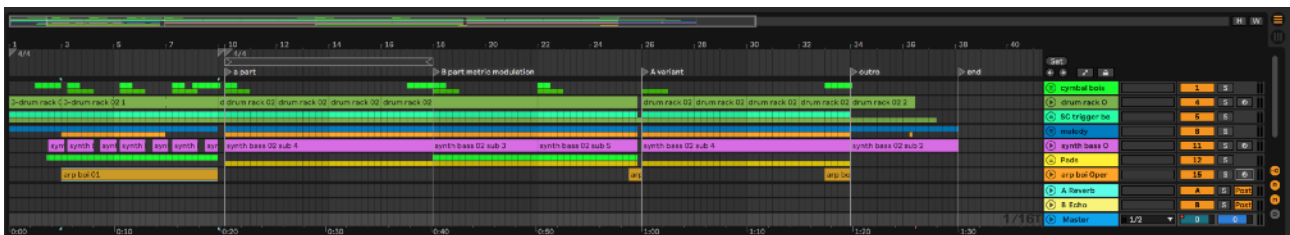
GLITCH AND STRETCH WITH GRID MATH

STRETCH AND GRID MATH: Mindenképpen egy triolás groove-ot akartam, amiben történik valamilyen fajta metrikus moduláció, amivel magát a beat-et úgymond megnyújtom, strechelem matematikai módon. Ebben a dalban a nagy triola szár válik nyolcaddá. Továbbá abban is biztos voltam, hogy úgy akarok a tempó érzettel manipulálni, hogy a BPM-et ténylegesen ne változtassam meg és még a Griden is maradjak.



GLITCH: Ez a rész kevésbé hallható már a végső produktumban, azonban a "B" részben lehet hallani ezt a glitch ötletet. Synth Pad-ek frekvencia és rezonancia manipuláció automatizálásával készítettem lassú és gyors ritmusokat.

Tempó, szerkezet és felépítés: Mindenképpen szerettem volna egy nyugodtabb tempót választani, de olyat, amiben jól szól a half és double time feel is. Így esett a döntés a 97 BPM-re, ami aztán formailag is szerencsés volt, mert egy 32 + 8 ütemes témának pont jutott hely a rendelkezésre álló 90 másodpercben. Ezt felosztottam egy 12 ütemes intro-ra, 8 ütemes "A" részre, 8 ütemes "B" részre, aztán egy 8 ütemes "A" variáns részre, és a 4 ütemes outro-ra, aminek sikerült még egy kis lecsengést is hagyni.



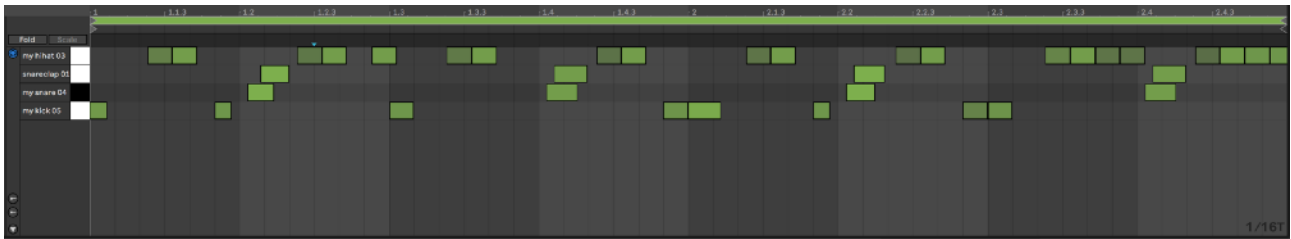
DALÍRÁS KÖZBENI ÚJ KONCEPCIÓK:

Miután kitekertem az Electricben a hangszínt ami a dalban is hallható, fő hangszeremmé tettem, ami köré mindent építettem végül. Egyszerűen nem tudtam ellenállni a drop 2 9 akkordoknak, és a szekund súrlódásos voicing-oknak, amit a dal legnagyobb részében használok.

Mivel a dreamy rhodes hangzásom nagyon úsztatott, szőnyeg jellegű lett, ezért a basszus szólamban akartam bepótolni a rövidebb hangokat és ellensúlyozni a szinkopáció hiányát az akkord és dallam menetben. További koncepció volt, hogy a részek közötti átvezetéseket a Bass line-ban már előkészítem. Ezek mellé még társítottam más FX jellegű szinti hangokat is mint például egy hangolt, konkrét skálát és ritmust játszó HiHat.

Miután kitaláltam az "A" rész dallamát, tudtam, hogy a dallamot kiakarom emelni majd egy két oktávval feljebb, ehhez készítettem egy synth bell-t Ez leginkább a "B" részben hallható, de később az "A" variáns-ban egy ellendallamot is kap.

A dobsávban egy rum racket használtam, amibe már operátorok voltak téve. Mivel van itthon midi controllerem, ezért aztán a finger pad- et ki is használtam. Az alap ötlet egy J-Dilla, Lenny "the OX" Reece szerű csúsztatott - sokak által "drunken feel"-nek hívott - stílust képzeltem el. Ezt már feljátszáskor ilyesféle stílusban vettem fel, de később a kvantáltam sok mindent. (Leginkább triplet Griden.) Kicket és HiHat-et full girdre helyeztem, azonban a pergőből 2 is van. És ez az, amivel főként machináltam, és csúsztatam. A 2-ik pergő hang egy clap szerű hang, ami sose érkezik együtt az 1-es számú fő pergő hangzással.



INSPIRÁCIÓ:

Kaytranada



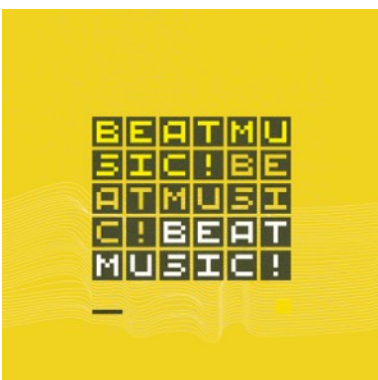
Kiefer



J3PO



Mark Guiliana



Eden Ladin LAD



Nicholas Semrad



HANGSZEREK:

DREAMY RHODES: ELECTRIC:

Az alap ötlet egy Tape szerű hangzás volt, ami a szalag nyúlása miatt általában elhangolódik. Az Electric Detune opcióját egy külső LFO-ra kötöttem, ami egy folyamatos (synced triolás) sinus görbével manipulálta azt. A kapott hangzást pedig eltettem egy sync-elt stereo Echo-ba, ami a 3as tagolást emelte ki méginkább 16odos triolás és pontozott 8ad beállításokkal. Majd ez az egész bekerült egy nagyobb térbe.

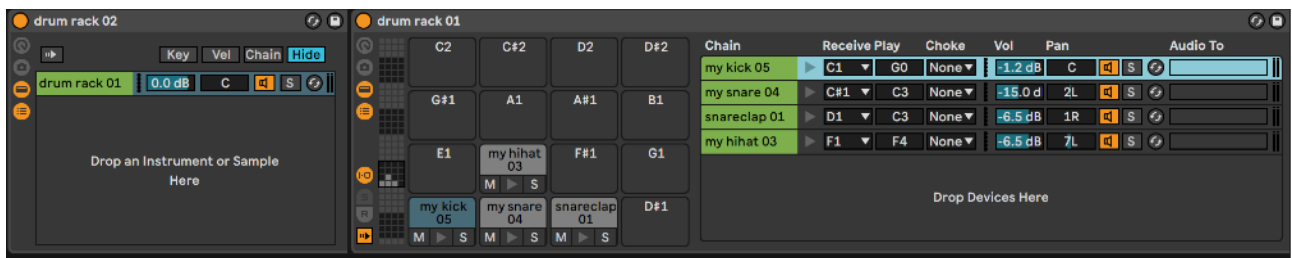


BASS SYNTH: OPERATOR:

Az alap elképzelés egy subos basszus hangzás volt, ami gyors felfutású rövid hangokra is képes, de ha hosszú hangok vannak, azt is szépen elviszi. Ezt egy 4 oscillátoros additív technikával valósítottam meg. A: Sin, B-C: SawD ugyanabb az oktávban, de egymástól és a sinustól elhangolva, D: SawD egy oktávval feljebb a C oscillátorhoz képest és hangosabb is, hogy a bassline jelen legyen közepesebb frekvencia tartományban is. Majd az egészhez próbáltam hozzáadni egy kis "humanoid" faktort a Pitch Envelope-pal, ami letről felhúzza a hangot, ezzel igyekeztem egy "fake" basszusgitar húrón való csúszkálást imitálni. Ezek után hozzáadtam még egy leheletnyi Chorus effektet, az izgalmasabb hang és a detune-oltság érdekében. Majd adtam neki egy adag drive-ot a Saturator-on keresztül.

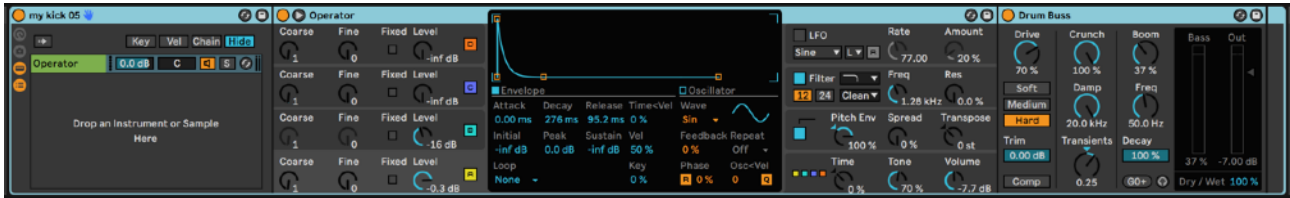


DRUMS: Drum Rack, Operatorban készített hangokkal. A lánc végére még tettem egy Multiband Dynamics* "Reduce Ambience" presetet - amit picit tovább tekertem - és egy kisebb Reverb-et, amivel egy kisebb dob terem/szoba hangzást próbáltam megidézni.



KICK: OPERATOR:

Additív szintézis egy sinus és egy whitenoise hullámból. Zéró attack-kal, rövid decay-jel, rövid release-zel, zéró sustain-nel. Mindezt megszűrtem egy LP Filter-el és aztán a Pitch Envelope-pal próbáltam a dob bőr "ruganyos" hangzását szimulálni. A kapott hangszínt pedig még a Drum Buss effektel tovább manipuláltam, hogy a sub szerű hangból egy picit nagyobb punch-cal és jelenléttel rendelkezzen. Kevésbé vesszen össze a sub-os bass hangszínemmel.



SNARE 1: OPERATOR:

Az alap ötlet egy tipikus dubstep szerű pergő hang akart lenni, amit aztán - a mély pergő hangok iránti rajongásom következtében - lejjebb hangoltam a Frequency Shifter segítségével.

3 Oscillátórból (A:Sin, B:NoL, C:NoW) álló additív szintézissel hoztam létre, amit egy HP Filterrel megszűrtem. Itt is a dobbőr tipikus hangzását egy Pitch Envelope-pal szimuláltam. A kapott hangot pedig megtereztem, hogy a WhiteNoise hangjának adjak még egy kis lecsengést.



SNARE 2: OPERATOR:

Additív (A: Sin, B: NoW) Ez egy rövidebb, halkabb, magasabb, effektezett pergő hang, ami mindig a Snare 1-et követi.



HIHAT (CLOSED): OPERATOR:

Frekvencia moduláció szintézist alkalmaztam 4 elhangolt sinus hullámmal, melyeket megszűrtem egy HP Filter-rel. Az egész elé pedig tettem egy Velocity midi effektet, amivel a "humán dobolás" dolgot akartam szimulálni, legfőképp a random opcióval.



CRASH: OPERATOR:

4 noise hullámból álló additív, amit megszűrtem - de, ezt később automatizáltam is.



PAD 1: OPERATOR:

Additív módon adtam össze 3 fűrész hullámot lassabb felfutással, hogy szőnyegesebb hangszín legyen. Viszont ami leginkább érdekes ebben a szintiben, hogy a dalban többször is automatizálva van a Frekvencia és Rezonancia. A dal "B" részében kap különösen érdekes szerepet, ahol ritmusra van automatizálva.



PAD 2: ARTURIA (OBERHEIM) SEM*:

Egy Cinematic Brass presetet használtam, amire aztán még helyeztem Side Chain-t és Autopant-t.

*Arturia SEM TAE (True Analog Emulation) rendszert használ, ami reprodukálja a hangszínt, hullámformát, hangolást, és más egyéb karakterisztikáit az analóg szintetizátoroknak.

<https://www.arturia.com/products/analog-classics/sem-v/tae%C2%AE>



SYNTH BELL, OPERATOR:

Egy sinus alaphullámot, mint hordozót manipuláltam, 3 másik sinus hullámos Oscilátorral. Itt használtam egy Low Frequency Oscillator-t is, hogy egy leheletnyi vibratót hozzáadjak a csengő csengéséhez. A keletkezett hangszínt pedig átvezettem egy visszhangon és egy nagyobb decay-ú, 100% wet Reverb-en.

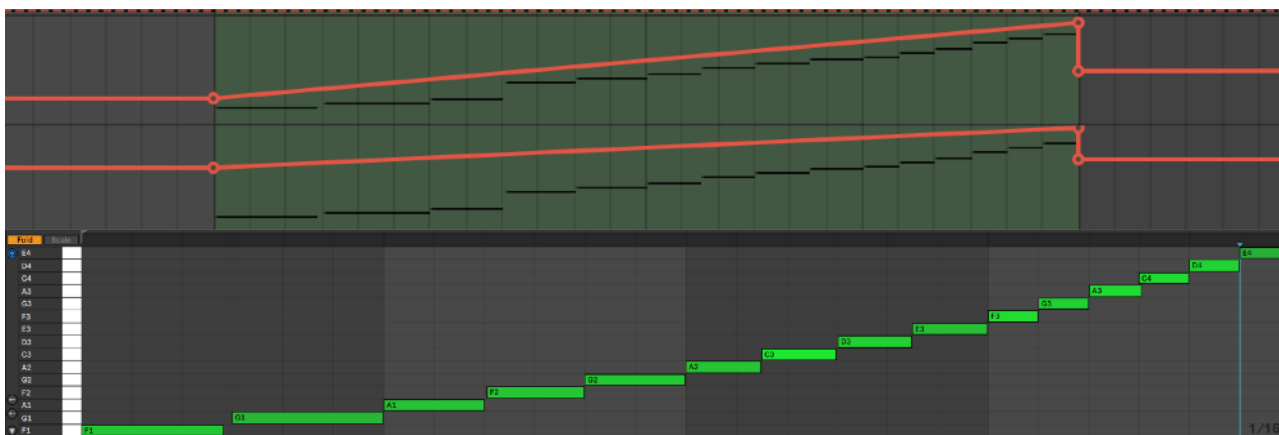


FX-EK: OPERATOR:

FX jellegű hangzásként használtam egy arpeggiátorral ellátott Operátort, amiben szubtraktív szintézis technikát használtam. Egy fűrészfűrész hullámból szűrtem ki a végleges hangot, amit beletettem egy 100%-osan wet, nagy térbe.



A másik FX jellegű hangzásom pedig a tune-olt, konkrét dallamot és ritmust játszó már korábban említett HiHat hangom, aminek automatizáltam a frekvenciáját és rezonanciáját. Azért döntöttem emellett, mert ki akartam próbálni, hogy hogyan szól, ha nem egy LFO irányítja ritmus váltakozását és a pitchet. Ezt meg lehetett volna talán oldani egy midi pitch és scale effektel is, de így gyorsabb volt és konkrétan azt a skálát kaptam ezzel a módszerrel, ami leginkább illett a (folyamatosan moduláló) zene hangneméhez.



FŐBB EFFEKTEK:

- Compressor Side Chain opciója:

A projektben szinte mindegyik hangszeren van Side Chain. Viszont miután befejeztem számot, valahogy nem ütött át a kik hangzás., ezután döntöttem úgy, hogy 2 fajta SC trigger sávot fogok készíteni, ami full ugyanaz, mint amit a kick játszik. Ez nagyon sűrű és megszedítette a padjaimét, aminek addig volt egy egészséges pulzálása a korábbi egyszerűbb SC trigger sávommal, ami csak a jelentősebb kickeket hordozza magában, (mint például a B részben, hogy a metric moduláció smoothabb legyen csak a "negyedeket" hozza, hogy érhetőbb legyen az "új tempó" érzete.) Az egyik hibám itt, hogy nem tudom, mi az egészséges beállítás és lehet túlzásokba estem.

- Reverb
- Echo
- Autopan
- Saturator
- Chorus
- EQ 8

FŐBB AUTOMATIZÁLÁSOK AMIKET A DALBAN HASZNÁLTAM:

- Frekvencia és Rezonancia, az Operátor filterjén és az Auto Filteren belül.
- Pan leginkább az FX jellegű hangszíneken, mint a hangolt HiHat és az
- A Echo Send hangereje
- A Echo Returnben az Echo Feedbackjének mennyisége
- Hangerő

HIÁNYOSSÁGOK, HIBÁK:

A legnagyobb bajom a szöszölés és a randomnesság volt. Ahány gomb és ahány pótméter nyújtotta lehetőség, annyi újabb X hosszú idő telt. Mindent eltekertem. Sokszor nem is tudva, vagy figyelve, hogy az a pótméter mit csinál. Ezért 10-ből 1 alkalommal beletrafáltam és magtartottam azt a hangszínt, de ha kevesebb időm van, akkor nem biztos, hogy készen lettem volna. Nagyon sok időt eltöltöttem magán a kompozíción és a dallamon és túl sok időt elidőztem a külön részekben. Lehet, hogy túl is komplikáltam bizonyos részeket. Ilyennek érzem a dob programozásomat is. Lehet egy egyszerűbb, levegősebb beat-tel is el tudtam volna érni ugyanazt a hatást.

Más beépített szintiket nem használtam. Gyakorlásaim közben a az időm 85 százalékát az Operátorral töltöttem és 15%-át a Wavetable-lel. Ennek látszik is az eredménye a projektben, hogy csak Operátort használok végig. Az Analog és Collision szintikhez nem igazán nyúltam hozzá.

Amikor meghallok egy hangot a fejemben még nem tudom, hogy hogyan kell azt kitekerni, nem tudom egyből analizálni és szétszedni elemeire, visszafejteni, hogy miből állhat. Ezért is használtam végül az Arturia plugin presetet, mert ezt a típusú pad-et nem sikerült kitekerjem és a korábban említett szöszölés miatt elfogyott az idő és a türelem.

Úgy érzem, még nem találom az arányokat a frekvenciák között. Melyik hangszernek melyik frekvencia tartományban van nagyobb szerepe és mekkora mennyiségben. Ezért az EQ-zásom is szuper random. Nincs mögötte egy biztos tudás, csak tekergetés, amit a bizonyos idő után abbahagytam. Szóval abszolút nem biztos, hogy az EQ-zásaimnak van-e értelme. De ugyanez igaz egy-két filterezésemre is. Nem tudom mi a jó egyensúly.

Viszont, nagyon sokat tanultam a modul alatt és a tanultakon és vizsgamunka készítése közben találkozott hiányosságokon, biztos fogok tovább dolgozni. A tanultakat pedig tovább fogom fejleszteni és rendszeresen fogom alkalmazni azokat.