

TARTU ÜLIKOOL VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Muusika õppekava

Viljam Valdmaa

**IDEEDEST MUUSIKA LOOMINE NING NENDEGA KITARRI SOBITAMINE
SEITSME LOO NÄITEL**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Liina Saar

Viljandi 2023

Resümee

Praeguseks on muusikatehnoloogia areng jõudnud niikaugele, et peaaegu kogu muusika loomine toimub tänu arvutitele ning digitaalsetele muusikatöötlusprogrammidele (digital audio workstation) ja iga muusik peab oma loomeprotsessis vähemalt mingil tasandil salvestamist ja produktsiooni tundma.

Antud töö püüab kokku võtta minu Viljandi Kultuuriakadeemia muusika õppekavas õpitu läbi seitsme erineva muusikapala loomise. Kirjeldan oma töövahendeid, muusika loomise protsessi ning miksimist. Lõpus räägin lühidalt ka masterdamisest ehk viimse viimistluse tegemisest ja töö viimases osas teen tehtust kokkuvõtte.

Abstract

By now the field of music technology has come to the point where all music creation takes place thanks to computers and digital audio workstations and every music has to know some basic production and recording techniques.

This work tries to conclude what I have learned during my time in Viljandi Culture Academy Music Faculty through the creation of seven musical compositions. I describe the tools I used, then production and mixing process. In the last part I talk shortly about mastering and then make a summary of what I did.

Sisukord

Idee ja kontseptsioon.....	6
1. Produktsioon.....	7
1.1 Lugu nr. 1: “Eject”.....	7
1.2 Lugu nr. 2: “Nothing”.....	9
1.4 Lugu nr. 4: “Edit”.....	13
1.5 Lugu nr. 5: “Low”.....	15
1.6 Lugu nr. 6: “Future”.....	17
1.7 Lugu nr. 7: “1905”.....	19
2. Miksimine.....	21
2.1 Lugu nr. 1: “Eject”.....	21
2.2 Lugu nr. 2: “Nothing”.....	24
2.3 Lugu nr. 3: “Template”.....	27
2.4 Lugu nr. 4: “Edit”.....	29
2.5 Lugu nr. 5: “Low”.....	31
2.6 Lugu nr. 6: Future.....	33
2.7 Lugu nr. 7: “1905”.....	35
3. Mastering.....	36
Kokkuvõte.....	37

Sissejuhatus

Minu loov-praktilise lõputöö sisuks on muusika loomine ja produtseerimine ning mõnel pool ka kitarril salvestus. Kogu töö teen üksinda.

Ilmselt tuleb kohe algul mainida, et muusika loomine elektrooniliselt pole minu jaoks kõige lihtsam. Olen terve elu olnud pigem rokkmuusika austaja ning igasugune elektrooniline muusika on väga harva olnud minu muusikaloendites. Praeguse lõputöö otsustasin sellegipoolest luua enamasti just elektrooniliselt, et saaksin ka selles muusikavallas oma oskusi parandada.

Kuna elektrooniliselt muusika loomine ning miksimine on produtsendile tänapäeval peaaegu enneolematu tähtsusega, siis ongi just selliselt muusika loomine ainuke viis, kuidas selles valdkonnas edasi jõuda. Täpselt seda ma antud tööga teha püüangi.

Idee ja kontseptsioon

Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakateemiasse õppima asudes olid mul muusika loomise ja produtseerimise ning helisalvestuse alased teadmised nullilähedased ning kogemus puudus. Ning ma panin tähele, et mulle väga sümpatiseerivad mõned artistid, kes kogu oma muusika üksinda loovad. See oli ka üks põhjus, miks ma selle eriala valisin: nimelt, kui ma soovin kunagi tulevikus muusikat luua, siis võiksid mul olla oskused seda kõike ka ise salvestada ning töödelda. Seda ka antud töö puhul ning seda ma teha ka püüan.

Peeaaegu kogu popmuusika albumid läbi ajaloo püüavad igaüks neist kõlapildiliselt üksteisest erineda ning omamoodi iseloomu osaks saada. Ehk album on justkui üks kunstiteos ning iga selle albumi lugu moodustab osa tervikust. See on klassikaline lähenemine ning seda püüan ma ka ise vähemalt mingil määral jälgida.

Tõenäoliselt saab antud töö olema ikkagi segu mitmetest žanritest. Üks põhjus selleks on ilmselt selles, et kui ma arvutiga muusikat üritan luua, siis ei hakka ma töö alguses kunagi žanri- või mõne muu muusikastiili määratluse peale mõtlema. Ning lisaks, kui hakata siia veel kitarril või mingit muud naturaalinstrumenti sobitama, võib määratlus muutuda veelgi laiemaks.

Kogu produktsioon toimub programmis Logic Pro ning kõik helid/soundid, mida kasutan on kas Logic'u enda sisseehitatud sãmplid või pärinevad produtsentide heliraamatukogust Splice. Kitarr, mida salvestasin on minu enda isiklik Epiphoe Sheraton ning seda mängisin igal korral läbi oma isikliku kitarrivõimendi Vox AC15. Akustilise kitarril puhul kasutasin Tartu 2. Muusikakooli valduses olevat Yamaha western-stiilis kitarril, mille mudel on mulle teadmata. Mõngitu salvestasin Tartu 2. Muusikakooli ansambli ruumis mikrofoniga Shure Beta 58a ning salvestus toimus läbi helikaardi Tascam 2x2. Kogu produtseerimise ja miksimise protsess toimub Audio-Technica ATH-M50x kõrvaklappide abil.

Töö jagan kolmeks osaks, kus selgitan iga loo valmimise protsessi, miksimist ning lõpuks lühidalt ka masterdamist.

1. Produktsioon

1.1 Lugu nr. 1: "Eject"

Kuna kogu rütmimuusika toetub rütmi- ja trummifaktuurile, siis algas ka esimese loo ülesehitus trummisämplite otsimisest ning nagu tavaks saanud kasutan selleks Splice'i abi. Olles leidnud sobivad kick'i ja snare soundid panin need ritta tempos 120. Lisasin ka ride taldriku täpselt samas rütmis nagu kick ja snare.

Järgmisena otsisin mõned taustahelid, mida üle terve loo taustaks mängima panna. Leidsin Splice'ist rohutirtsude sirina ning veel ühe süntesaatori "undamise/vilina" C-noodis, seega sai loo helistikuks C-minoor.

Loo ülesehituse sättisin selleks hetkeks selliselt, et kõigepealt on rütmikaga intro osa, siis rahulikum keskosa ning samuti rütmikaga ning kulminatsiooniga kesk/lõpuosa ning viimaks outro.

Rahulikuma keskosa algusesse ning keskele lisasin Logicust ka mõned virtuaalsed puhkpillid, mis sellele osale rohkem iseloomu peaks andma ning samuti leidsin Splice'ist mõned riser ja faller efektid, mis siis vastavalt nende kohtase ette ja järgi panen.

Veel üks huvitav lisa, mida arvasin antud loo iseloomuga sobivat on pulseeriv süntesaator. See pärineb samuti Splice'ist ning selle lisasin üle terve loo, välja arvatud lõpuosa algusesse. Täpselt samadesse kohtadesse panin ka jällegi Splice'ist leitud süntesaatori pad-sound'i.

Järgmisena hakkasin lisama akorde. Nagu öeldud, siis helistikuks sai sellel lool C-minoor. Akordid, mida taustal kõlama panna said sellest lähtuvalt väga lihtsalt I-VII-V-VI astmete akordid ehk Cm, Bb, Gm ning Abm ning need panin kõlama alates rahuliku keskosa algusest kuni täiesti loo lõpuni.

Veel kaks süntesaatorit (üks neist on arpedžeeriv) said lisatud loo kulminatsioonipunkti ning sealt edasi on neid kuulda peaaegu kuni loo lõpuni.

Nüüd oli aeg kitarril salvestuseks. Kitarril sobitamine igasugusesse elektroonilisse muusikasse on minu jaoks olnud alati väga keeruline, kuna esiteks pole ma kunagu suurem elektroonilise muusika kuulaja ja austaja olnud, rääkimata selle loomisest ja produtseerimisest. Aga sellegipoolest püüdsin seda teha.

Kõige esimesena mängisin sisse funky'liku rütmikaga ning summutatud C-noodi kitarril 3. keelelt. Tegin seda kasutades kaelapoolset helipead, mis annab sellele veidi tagasihoidlikuma ja pehmema tooni. Sillapoolset helipead kasutades oleks minu arvates see noot liialt esile "hüpanud" ning palju vähem looga ühte sobinud.

Järgmisena salvestasin veel kitarril ning sisse said mängitud noodid, mis üle ühe takti annavad kokku Cadd2 akordi. Seda on kuulda loo vaiksuses kohas ning seda mängisin kerge moonutuatud heliga, mida lisasin kitarrivõimust.

Veel mängisin kitarril sisse oktavid ning liigutasin neid mööta heliredelit üles. Seda on loodetavasti kuulda loo kulminatsioonis ning tegin seda samuti kergelt moonutatud heliga.

Kitarrist veel: kuna peaaegu üle terve loo on kuulda pulseeriv süntesaator, siis üritasin ühe kitarripartii ka sellega siduda. Seda on kuulda loo lõpus ning viimane kitarrisalvestus on kiire pentatooniline käik C-minoori skaalal, mida kuuleb samuti loo lõpus.

1.2 Lugu nr. 2: “Nothing”

Lugu, mille nimeks sai “Nothing” algas sellega, et leidsin Splice’ist oma järgmiseks looks sobiva bassikäigu. See oli helistikus Bbm tempoga 125 ning see koosnes langedalt I-VI-V-III-I astmetest. Laadisin audiofaili Logic’u projekti ning tegin sellest 8 koopiat üksteise otsa. Jätsin algusesse ruumi ka intro jaoks.

Kicktrummi leidsin Splice’st ning laadisin selle Logic’u QSamplerisse.

Järgmisena hakkasin otsima soolotrummi sämplit. Leidsin ühe sobiva ning mõtlesin, et sellele sobiks minu arvates juurde lisada veel mingisugune heli, näiteks clap ehk plaksutamine. Neid valisin välja kaks, mis üksteisest veidikene erinesid ning sättisin need soolotrummiga kokku lööma ning pan’isin esimese 10% vasakule ning teise 10% paremale. Kasutasin jällegi QSampleri abi.

Hat’idega toimetasin sarnaselt: valisin kaks üksteisest veidi erinevat sämplit ning panin need koos kõlama ja pan’isin esimese 15% vasakule ning teise 15% paremale. Otsisin veel ka kolmanda, lahtisema hat’i. Lisaks hat’idele lisasin ka ride-taltrikud ning conga trummid.

Täpselt samamoodi otsustasin toimetada ka shakeritega. Otsisin kaks sämplit Splice’ist, pan’isin nad mõlemad 20% vastassuunas ning sain jällegi sarnase efekti eelnevate trummipartiidega. Kokku hakkas sedamoodi toimetades kogu rütmisektsioon mõnuses panoraamis toimetama ning kokku kõlas see väga hästi.

Järgmiseks otsustasin salvestada mõned kitarripartiid. Kõige esimese partii sõrmitsesin lihtsalt loo helistiku I ja V astme nootidel, milleks antud juhul on siis Bb ja F ning tegin seda kaheksandiknootides. Tulemus tundus looga sobituvat ning sedamoodi duubeldasin tulemust ja lisasin selle ka loo keskele.

Järgmisena salvestasin loo helistikuakordi Bbm, mängidel seda kitarril esimeselt kolmelt keelelt ning kolmeteistkümnendast kuni viieteistkümnendast krihvivahest. Mida ma selle partiiga peale hakkas, polnud alguses veel kindel, see selgub ilmselt miksimise staadiumis. Esialgu kopeerisin audiofaili mitmeks ning panin selle akordi kõlama peaaegu üle terve loo.

Salvestasin veel kitarril ning mängisin sisse I ja V astme akordinoovid funky’likus stiilis. Ka sellest failist tegin neli koopiat ning panin selle kõlama peaaegu üle terve loo.

Veel mängisin sisse terve Bbm akordi barre võttega, mille kopeerisin samuti mitmeks ning viimase kitarripartiina otsustasin mängida midagi väikese soolo sarnast, mis koosneb kõigest kolmest noodist.

1.3 Lugu nr. 3: “Template”

Lugu, mille nimeks sai “Template” sai alguse süntesaatoripartii väljamõtlemisest. Minu põhiinstrumendiks on ikka ja alati kitarr ning kitarrabi kasutan ma alati ka meloodiate ja harmooniate väljamõtlemisel. Nii ka seekord. Kitarr käes jäin lihtsalt kvinti ja oktavit Em helistikus mängima, ning kuna kitarr oli tol hetkel parasjagu pool tooni alla häälestatud, siis sai helistikuks Ebm ning süntesaatoripartii sai koosnema kõigest kolmest väga lühikesest stacato noodist, mis on kõik eelnimetatud helistiku noodid (Eb-Bb-Eb). Ehk tegelikult mängib süntesaator lihtsalt kvinti ja oktavit.

Kasutasin selleks FabFilter Twin 2 süntesaatorit ning leidsin sealt elektrioreli emulatsiooni, millele oli lisatud delay-tüüpi kaja.

Pärast seda oli vaja lisada ka veel harmoonia. Kitarril mängisin juba Ebm ning Bbm akorde, seega oli see valik põhimõtteliselt tehtud. Nüüd oli vaja leida ainult sobiv instrument. Selleks proovisin esialgu ka erinevaid FabFilter Twin 2 sound'e, kuid mitte miski ei tundunud sobivat. Seejärel suundusin Logic'u enda helipanka ning sattusin virtuaalse tšello peale. Kui panin tšellod neid akorde mängima, siis andis see harmooniale väga minoorse, peaaegu kummitusliku kõlapildi ning mulle see meeldis.

Loo tempoks sättisin siinkohal 124 ning selle valisin enam-vähem kitarrabi järgi, olles natukene iseendale süntesaatoripariid mänginud jõudsin enda arvates sobiva temponi.

Järgmisena otsisin Splice'ist kicktrummi sämpli. Tegin Projekti MIDI-kanali ning lisasin sellele kanalile Logic'usse sisseehitatud QSampler plugina, kuhu importisin allalaetud kicktrummi. Hakkasin kicktrummi nüüd projekti lisama ning püüdsin seda sättida jällegi mingisuguse struktuuri järgi mõeldes sellele, kus võiks loos olla vaiksemad ilma kick'ita kohad ning vastupidi.

Kick leitud, hakkasin otsima snare sound'i jällegi Splice'ist. Proovisin erinevaid ning sattusin ühe clapi-i otsa, mis minumeelest võiks antud looga sobida. See sämpel oli terve takti pikkune ning sisaldas nelja clap'i lööki. Surfasin veidi veel, et otsida erinevaid perkussioonelemente ning leidsin veel ühe clap'ide rütmifaktuuri, shakeri ning lisaks kõlapulgad.

Samamoodi otsisin ka hätid, valisin Splice'ist välja kaks natuke erinevat, kuid endale sobivat sämplit, laadisin need alla ning tegin kummalegi projekti uue raja ning laadisin need QSamplerisse, mis võimaldab vajadusel kiiresti ja kergesti partiisid muuta.

Siinkohal mõtlesin ma, et midagi peaks tegema lead-süntesaatoriga. Selle heli tundus mulle antud loos liiga peenike ja tühi, kuid oreli kõla mulle tegelikult meeldis. Ma otsustasin lisada veel kaks sama partiid mängivat süntesaatorit, millest üks on juba olemasolevale sarnane kõrge heli, ning teine madalam. Kõrgemad süntesaatorid pan'in ma ühe 30% vasakule ning teise 30% paremale, madala süntesaatori jätan aga keskele. Selline miksimise võte on heliinseneride seas väga levinud ning idee on kõiksugused madalamad ja bassisagedused panoraamis keskele jätta ning kõrgemad sagedused võib vabalt äärtesse liigutada.

Järgmisena tekkis mul idee harmoonia osas. Loo akordideks said praegu Ebm ning Bbm, ehk I ja V aste. Kui ma jätaks taustale kõlama Bb noodi, siis see sobib harmooniliselt kokku loo akordidega Ebm ning Bbm. Bb noot on siis lihtsalt Ebm akordile V aste. Loon uue MIDI raja ning esimesel katsetusel ei kõla see üldse halvasti. Leidsin jälle FabFilter Twin 2-st soundi, mis tundub sobivat ning lõikasin sellel Fabfilter Pro Q-3 eqvalaiseriga ära kogu kõrge otsa alates 600 Hz-st. Seejärel lõin veel ühe MIDI raja ning otsisin FabFilter Twin 2-st järgmise sobiva soundi ning lõikasin ka sellel ära kõrge otsa alates 600-st Hz-st. Kokku sain sedaviisi 2 kanalit tasutanooti ning pan'isin esimese 20% vasakule ning teise 20% paremale. Mõlemad jätan taustale vaikselt mängima ning loon neile ka rütmi, kuid seda ilmselt kuulaja tähele ei pane.

Bassiriffi loomisel lähtusin jälle oma kitarrist. Kõike loomulikum ja tavalisem lahendus oleks siinkohal otseloomulikult mängida bassiga lihtsalt akordide I astme noote ehk Eb ning Bb ning alguses ma seda teha plaanisingi, kuid kui ma need MIDI editor'i sättisin, siis ei pannud a alguses tähele, et mängisin Bb noodi asemel kogemata B nooti, ehk bVI astet. Tšellodega see vastuollu ei läinud, kuna plaanisin bassikäiguga alustada täpselt sealt, kus tšellod lõpetavad. Ning kuna taustal on bassiriffi aja konstantselt ja vaikselt Bb noot, siis tekib siinkohal Bmaj7 akord. Jällegi huvitav kõla, seda enam, et seitsmetega akordid on elektroonilises muusikas ilmselt pigem vähelevinud.

Veel olid loos puudu hat'id ning selleks laadisin jällegi Splice'ist alla kaks veidi erineva karakteristikaga hat'i sound'i, tegin mõlemale projekti eraldi MIDI-raja, millele lisasin Logic'u QSampleri, kuhu ka allalaetud sãmplid importisin.

Lisasin veel mõned taustanoodid, mida on kuulda loo keskel ning lõpus. Selleks lõin jälle kaks eraldi MIDI rada, kuhu sisestasin mõlemasse täpselt samad noodid ning soundid mõlema jaoks tulid jällegi FabFilter Twin 2 virtuaalsest süntesaatorist. Jällegi otsisin mõlema jaoks veidi erineva kõlaga soundid ning pan'isin esimese neist 45% vasakule ning teise 45% paremale.

Veel panin tšellode taustale kõlama Ebm akordi ning valisin FabFilter Twin 2-st sobiva pad-tüüpi sound'i. Selle helitugevuse sättisin nii vaikseks, et kuulaja seda ilmselt lähele ei pane ning ma pole ka kindel, kas see antud loole midagi juurde annab, aga olemas ta on.

Nüüd jäi veel üle kitarril salvestada ning mõtlesin, et võib-olla pole selles loos kitarril vajagi, aga kaks partiid sai ikkagi salvestatud, seekord akustilise kitarriga. Mõlemad partiid on jällegi kergelt funky'likud pentatoonilised laadid ning üks nendest kasutab summutatud noote.

1.4 Lugu nr. 4: “Edit”

Lugu, mille nimeks sai “Edit” algas harmooniajärgnevusest Bbm-Ebm-Gb-Ab. Mängisin seda jällegi kõigepealt kitarril ning üritasin sellele järgnevusele kohe ka mingi rütmika luua. Ideeni jõudsin mõne minutiga ning kontrollisin metronoomiga ka, mis tempos ma seda mängisin. Sain tulemuseks 122 lööki minutis.

Eelnimetatud akordide järgi lõin ka bassipartii, mis on tegelikult lihtsalt akordi bassinoodid mängitud sama rütmikaga, ehk mitte midagi keerulist. Bassipartii mängimiseks kasutasin jällegi FabFilter Twin 2 virtuaalsüntesaatorit ning bassi sound’iks sai House Bass, mis pärineb antud süntesaatori enda soundivalikutest.

Bassipartiid paika sättides üritasin ühtlasi mäelda ka loo ülesehitusele, ehk mõtlesin, kus võiks olla loo drop/refraän ning sättisin bassi ka sinna mängima. Hetkel tegin oma loole kaks drop/refraän osa, mille vahele jääb rahulikum vaheosa.

Refräänipartiid vajavad otseloomulikult jällegi kicktrummi, snare’t ja hat’e. Need leidsin kõik jällegi Splice’ist. Kicktrummi ja snare jaoks lõin projektis jällegi MIDI-rajad, millele lisasin Logic’u QSampleri, kuhu vastavad sãmplid jällegi importisin. Hat’i jaoks leidsin esiteks nelja takti pikkuse shaker’i partii, mis looga minu arvates hästi sobib ning teiseks ühe takti pikkuse hat’i sãmpli. Mõlemad neist panen mängima ennekõike refrääni ajal.

Vahepeal oli mul jälle kitarr käes ning püüdsin veel partiisid mõelda, mida kasutada saaks. Otsisin nimelt meloodia sarnast partiid, mida vaheosas kasutada. Otsitud meloodiani ka jõudsin. Tegin selle meloodia jaoks MIDI-raja, et see virtuaalsüntesaatoriga mängida. Noodid panin paika muidugi käsitsi ning sobiva sound’i leidsin FabFilter Twin 2-st. Otsisin mahedama ning tagasihoidlikuma soundi, kuna idee selle meloodia jaoks oli, et see on taustal ning et see ei tõmbaks liialt kuulaja tähelepanu. Duubeldasin selle ka teilele MIDI-rajale, mille jaoks valisin FabFilter Twin 2-st veidi teistsuguse sound’i ning pan’isin esimese täielikult vasakule ning teise täielikult paremale.

Elektroonilises muusikas on drop’idel oluline osa ning sama oluline on ka sellele eelnev pingeline “krumimine”. Selleks kasutavad muusikud väga erinevaid viise, mina praegusel juhul kasutan Splice’ist saadud soolotrulli sãmplit, mis sobib antud ülesandeks väga hästi. Teise drop’i jaoks leidsin isegi järgmise sãmpli, mis eelmisest erineb. Lisaks soolotrullile kasutan ka veel Splice’ist võetud riser/uplifter efekti, mis on valge müra sarnane heli, mille intensiivsus ja helitugevus paari takti jooksul tõuseb.

Veel kasutan ma dropi efektsmaks tegemiseks kitarri abi. Nimelt pinge “krumimise” osas tõmbasin ma mediaatori küljega mööda kitarri keeli ning kuna kitarri basskeeled on mähitud, siis tekib kraapiv heli, ning mida kiiremini mediaatoriga tõmmata, seda intensiivsemaks see muutub. Seda kraapimist salvestasin kaks korda (esimene pan’itud täiesti vasakaule ning teine täiesti paremale), tegin kummagi jaoks eraldi raja ning panin saadud tulemused mõlema drop’i ette.

Veel üks viis, kuidas drop’i efektsmaks teha, on nimelt pinge kerimine ning siis hetkeline paus enne, kui kicktrumm lööma hakkab. Seda ma antus lood mõlema drop’i puhul ka teen. See ei tähenda, et muusika korraks täiesti ära kaob, vaid osa pinget kruvivatest sound’idest jääb ühe takti vältel tahaplaanile.

Esimesele drop’i-eelsele pausile lisasin ka Splice’ist leitud kiired trummilöögid, teisele mitte. Teise drop’iga toimetan sedamoodi, et panen kicktrummi mängima takt hiljem. See kõlab kuulajale ootamatult ning loodetavasti ka värskelt.

Lisaks eelmainitud uplifterile lisasin loole ka downliftereid, mis on põhimõtteliselt sama asi, ainult tagurpidi. Ehk siis nagu trummitaldrik: alguses intensiivne ning siis sumbu. Peale selle otsisin ka elektroonilise crash’i, pan’isin downlifer’i 35% vasakule ning crash’i 35% paremale ning panning mõlemad kõlama täpselt drop’ide peal. Ning lisaks drop’idele lisasin neid ka üle terve loo.

Taustatäiteks otsisin Splice’ist veel erinevaid helisid ja sounde, mida taustale vaikselt erinevatesse kohtadesse kõlama panna.

Drop’i/refraäni osa peale salvestasin ka väikese kitarrisoolo, millele lisasin võimendusest ka parajalt gain’i, et heli moonutama hakkaks ning pärast seda salvestasin kitarriga ka Bbm akordi, mängides seda kiirete löökidena vastutakti. Inspiratsioon selleks tuli reggae-muusikast, nimelt on antud muusikastiili üks kõige olulisemaid osasid akordide mängimine vastutakti. Seda ma kitarriga tegin, lihtsalt tunduvalt kiiremini.

1.5 Lugu nr. 5: “Low”

Järgmise loo nimeks sai “Low” ning seda lugu alustasin ma rütmisektsiooni ehitamisest. Kõige esimesena otsisin Splice’ist kicktrummi ning laadisin selle QSamplerisse ning panin kicktrummi takti igale löögile. Järgmisena leidsin Splice’ist sobiva kahe takti pikkuse shakeri sümpli ning panin selle käima kohe algusest koos kicktrummiga. Pärast seda otsisin kaks veidi erineva kõlaga hat’i, tegin kummagi jaoks projekti eraldi MIDI-raja ning laadisin sümplid QSamplerisse. Esimese hat’i pan’isin 5% vasakule, teise 5% paremale.

Kõikvõimalike elektrooniliste trummisämplite probleem järjest maha mängides on üldjuhul see, et nad kõlavad sedaviisi elutult. Arvuti mängib maha täpselt ühte heli kliinilise täpsusega ning kui ehitada trummipartiid, kus perkussiivsed elemendid järjest ja tihti kõlavad, siis kõlab see kuulajale ebameeldivalt, kuna puudub inimlik muutuja. Antud loo hat’ide puhul lahendasin ma probleemi läbi sümplite mahamängimise helitugevuse (velocity).

Hat’ide partiid jagasin ära nelja noodi kaupa ning mahamängimise helitugevust muutes on võimalik tekitada juba palju inimlikum kõla. Kõige kõrgema velocity sättisin kicktrummile täpselt vastu mängivatele (vastutakti mängivatele) hat’idele ning sedaviisi tekib kicktrummi ja hat’ide vahel jutkui sümbioos ning edasi-tagasi liikumine.

Nüüd oli aeg loole mõelda harmoonia ning bassipartii. Siinkohal tekkis mul idee kasutada pöördakorde. Ja teha seda väga lihtsal moel. Abiks oli mul jälle kitarr ning ma mängisin kitarril alustuseks lihtsalt A-minoori pöördmeid ning kuna pill oli pool tooni alla häälestatud, oli helistikuks Abm. Ehk siis harmoonia osa antud loole sai lihtsalt Abm akord erinevates positsioonides ning kui ma muudan bassi vastavalt I-III-V astmete vahel siis tekivad akordi põhikuju, sekstakord ning kvartsekstakord. Vähemalt loo algusesse sai sedamoodi harmooniaks lihtsalt ühe akordi pööramine.

Ka selle looga oli mul plaanis teha drop’i/refraani osa ning sarnaselt eelmisele loole oli mul kindlasti plaanis kasutada pausi eesmärgiga drop’i efektsemaks muuta. Intro osa oli nüüd pikkuse poolest paigas, seega jätsin nüüd kõigile siinamaani loodud trummidele ühe takti pausi ning jätkasin sealt kick’i, shaker’i ja hat’idega.

Bassipartiid otsustasin nüüd (pärast drop’i) veidi muuta, kuid kasutades endiselt seda sama pöördakordide põhimõtet.

Pärast drop’i lisasin veel kaks erinevat süntesaatorit, mis mängivad endiselt Abm akordinoote, kuid erineva sound’iga. Neist esimese pan’isin 15% vasakule, teise 15% paremale.

Samuti lisasin arpedžiaatori. See ei mängi tervet akordi, vaid tegelikult ainult ühte nooti (bassinoodid) ning panninguga mängides tekitab see justkui arpedžeeriva efekti.

Surfasiin veel Splice's eesmärgiga leida antud loo jaoks sobivaid helisid ja sümpleid ning endalegi üllatuseks leidsin lühikese meloodiajupi, mis minu arvates väga hästi antud looga sobib. Sättisin selle projekti nii, et see kõlab täpselt enne drop'i ning pärast seda korduvalt ka loo lõpuosas.

Järgmisena täiustasin veel rütmifaktuuri, mis järgneb drop'ile ning Splice'ist laadisin alla veel kaks erinevat hat'i ja kaks tamburiini ning panin nad kõik läbi QSampleri taustal mängima eesmärgiga panna rütmisektsioon veel paremini toimima.

Et drop'i efeksemaks muuta lisasin vahetult enne seda kaks erinevat woosh/sweep efekti ning täpselt dropi ajal kaks erinevat crashi/downliferit. Kõik jällegi Splice'ist. Neid sümpleid lisasin ka loo alguse ja lõpupoole vastavalt omaenda maitsele.

Kõige lõpuks otsustasin ka selles loos kitarril midagi salvestada. Esimesena mängisin pikad Ab noodid kitarril kuuendal keelel ning neid on kuulda enne drop'i. Võimust keerasin ka gain'i, kuni heli moonutama hakkas.

Järgmisena duubeldasin bassipartiid ning mängisin selle sisse kuueteistkümnendiknootidena, samuti jälle moonutatud heliga ning summutatud nootidega. Selle rütmiliselt täpseks saamine võttis mitu katset, enne kui tulemusega rahul olin. Antud partiid on kuulda pärast drop'i.

Täpselt sama rütmikaga mängisin eelneva liikumise suhtes ka kolmanda ja viienda astme noodid ning selle tulemusel peaks tekkima harmoonia ning akordid Abm-Ebm-B. Ning viimasena võtsin kätte akustilise kitarril ning mängisin antud akorde kitarril kolmel esimesel keelel omapärase jällegi funky'liku rütmikaga.

1.6 Lugu nr. 6: “Future”

Looga “Future” alustasin ma tegelikult juba kunagi ammu, kuid see jäi ilmselt ideede puudumise tõttu poolikuks. Kogu rütmipartii oli selles projektis juba olemas. Selleks on siis kicktrumm, snare, clap, lisaks veel buildup snare, mis on enne drop’i ning viimaks shaker.

Järgmisena oli vaja välja mõelda harmoonia ning pärast kitarril veidi katsetamist jõudsin järgnevuseni Bm-G-Em-F#m7. Duubeldasin selle eraldi rajale ning valisin kummagi raja jaoks jällegi erinevad sound’i FabFilter Twin-2 virtuaalsüntesaatorist. Jällegi peaksid need akordid olema pigem tagaplaanil ning tagasihoidlikuma kõlaga.

Nüüd oli järg bassipartii käes ning siinkohal kasutasin lihtsalt iga akordi esimese astme noote, välja arvatud iga teise ringi F#m7, kuhu panen bassiks C#-noodi. Sedaviisi tekib akord F#m7/C# ehk kvartsekstakord. Bassi põhiosa sai sedaviisi kiirelt paika ning ma lisasin bassipartiile veel mõned “kaunistavad” noodid oktav kõrgemalt.

Kindlasti peaks loos olema ka midagi meloodia-sarnast ning selle panen loo lõppu. Meloodia väljamõtlemisel kasutan jällegi kitarrabi ning tulemus sai üpriski statiline ja lihtne - meloodiaks on seda võib-olla isegi palju nimetada. Jällegi duubeldasin selle ka teisele rajale ning valisin mõlemale ka erinevad sound’id.

Eelnevalt mainitud akordid panin kõlama pärast drop’i, kuid ka loo algusesse oleks harmooniat vaja ning see võiks kindlasti olla teistsuguse sound’iga. Põhimõtteliselt kopeerisin ma eelnevalt loodud MIDI-harmoniapartii eraldi rajale ning lisasin mõned kaunistavad noodid. Soundi valisin FabFilter Twin-2 Lofi Piano.

Järgmisena otsisin Splice’ist kaks crash/downlifter efektsämplit ning panin need täiesti loo algusesse, intro osa keskele, drop’i koha peale, refrääni keskele ning ka täiesti lõppu. Samadesse kohtadesse (välja arvatud loo algus) panin ka riser/uplifter efektid ning drop’i koha peale panin ühe nendest kulmineeruma üks takt enne drop’i, mis minumeelest annab laheda efekti.

Nüüd oli aeg kitarril salvestamiseks. Siinkohal tekkis mul kohe idee, et kui mängiks bassipartii kitarril basskeeltele sisse ning siis viiks tulemuse oktav alla. Kui saaks seda bassina kasutada, siis idee poolest annaks see jällegi mingisugust huvitavat kõlapilti. Teoorias kõlab hästi, kuid kui ma salvestatud partii virtuaalse oktaaveriga oktav allapoole viisin, siis polnud heliliselt see enam üldse meeldiv. Proovisin ka teise Logic’u pluginaga (pitch shifter), kuid

tulemus oli endiselt ebameediv. Seega loobusin ma püüdlustest kitarripartiid bassina kasutada. Salvestatud materjali ära ei kustuta.

Pärast seda duubeldasin harmooniat kitarriga. Selleks mängisin kitarril barre-võtetega akorde ning jälgisin rütmiliselt juba eelnevalt paika sätitud virtuaalseid süntesaatoreid. Viimase kitarripartiina mängisin sisse üksikud meloodianoodid kahele eraldi rajale.

Viimasena antud loo juures lisasin veel Splice'ist leitud tehisliku vokaalisarnase sämpli, ning kaks perkussioonisämplit. Lisaks kopeerisin loo lõpuosas veel MIDI-akorde eraldi rajale. Soundi sellele sain jällegi Twin 2 virtuaalsüntesaatorist ning kuna kopeeritud harmooniapartii on loo kulminatsiooniosas, siis valisin seekord ka veidi agressiivsema sound'i.

1.7 Lugu nr. 7: “1905”

Selle loo puhul otsustasin kasutada Logic’usse sisseehitatud Drummer funktsiooni. Lühidalt on Drummer’iga võimalik suhteliselt kergesti väga erinevaid trummi- ja rütmipartiisid luua ning Logic teeb seda üsnagi hästi. Valida on paljude võimalike stilistikate ja sound’ide ja sätete hulgast nii, et ilmselt suudab isegi algaja produtsent tänu Drummer’ile üsnagi veenvad trummipartiid luua.

Proovisin kõik elektroonilise muusika Drummer’id läbi ja valisin tech-house stiilis drummeri. Selle järgi sättisin ka loo tempo ning 132 lööki minutis tundus kõige paremini sobivat. Drummer’i panin mängima kõigepealt 32 takti. Sellest esimesed 16 takti valisin Drummeri intensiivsuse väiksemaks, et tekiks mingisugune areng ja edasimineku. Järgmised 16 takti panin intensiivsuse kõrgemaks nii, et Drummer hakkas ka bassinooti mängima.

Järgmisena otsustasin veel perkussiivseid elemente lisada. Splice’ist laadisin alla kõigepealt conga-trummide sümpli ning seejärel shaker’i-sümpli ning kopeerisin neid ka 32 takti.

Ka antud loos plaanisin drop’i teha ning esialgu proovisin klassikalist viisi enne drop’i muusikaline intensiivsus vähemaks võtta, seda ennekõike rütmipartii poole pealt. Selleks konverteerisin Drummer’i regiooni MIDI-failiks, et seda oma soovi järgi hõlpsasti muuta saaks ning hakkasin perkussiivseid elemente vähemaks võtma. Kuid kahjuks või õnneks ei suutnud ma teha seda nii, et see mulle huvitav tunduks. Proovisin nii kitarri kui ka virtuaalsüntesaatori abiga midagi uut ja huvitavat juurde tuua, kuid ikkagi ei kõlanud drop’i-eelsed taktid veenvalt. Lõpuks katsetasin ikkagi perkussioonilahendusi ning sõelale jäi ikkagi eelnevate trummipariidega suhteliselt sarnane rütmika. Lisasin ride’i ning võtsin ära snare-löögid ja bassinoodid.

Et drop’i efeksemaks teha, siis kasutan siin jällegi pausi ning riser/uplifter ja crash/downlifter effekte.

Pärast drop’i jätkavad Drummer, conga ja shaker samamoodi nagu loo alguses. Lisaks otsin veel viise, kuidas loo kulminatsiooni intensiivsemaks teha ning otsin Splice’st veel perkussioonipartiisid. Leian sobivad hat’id ning veel ühe mitmest perkussiivelemendist koosneva sümpli.

Järgmisena salvestan kitarri kuuenda keele A-noodi, mängides seda spetsiifilise funky’liku rütmikaga. Kopeerin saadud tulemuse peaaegu loo lõpuni. Seejärel proovin mõelda, missugune partii kitarri sobiks drop’i-eelse kaheksa tahtki peale. Mängin erinevaid variante ning lõpuks avastan, et kui mängida Am akord sama rütmikaga, millega ma kuuenda keele A-noodi

mängisin, siis see kõlab täitsa hästi. Salvestan veel ühe partii akordinoote kõrgemalt mängides ning väikese meloodiajupi.

Ka outro'sse mõtlen välja kolm erinevat kitarripartiid kõrges registris ning kasutades minoorset pentatoonilist laadi. Need salvestatud noodid peaks kokku jällegi harmoonia tekitama ning salvestades summutasin noodid, mis annab neile partiidele kinnisema ja tuhmima kõla.

2. Miksimine

2.1 Lugu nr. 1: “Eject”

Selle loo puhul alustasin miksimisega kicktrummist. Liasin kicktrummi kanalile FabFilter Pro-Q 3 ekvalaiseri ning lõikasin ära madalsagedused alla 33 Hz ning samuti tegin -7 dB lõike kesksagedustes, täpsemalt 526 Hz. Seejärel panin kanalile peale Fabfilter Saturn saturaatorplugina ning liasin sooja lambi saturatsiooni, plugina järgi 34%. Samuti lõikasin ära satureerimise alla 140 Hz. See on saturaatorpluginate kasutamise hea tava, sest kui bassisagedusi satureerima hakata, siis võivad tekkida väga ebameeldivad ülemhelid, seega üldiselt soovitatakse madalsagedusi mitte moonutada.

Järgmisena lisan kanalile Logic’u stereo spreader ehk stereopanoraami laiendava plugina. Seda lisan minimaalselt vaid sagedusvahemikule 1 kHz - 6,6 kHz ning selle eesmärgiks on kicktrummi kõrgemaid sagedusi veidikene tsentrist paremale ja vasakule ajada. Seda on tõesti oluline minimaalselt kasutada, eriti kicktrummi puhul, sest see vähendab antud sageduste mahamängitavust mono-olukorras. Kicktrummi pan’ingu sean 2% vasakule.

Järgmisena liigun snare kanali juurde ning snare sound’iks on antud projektis lihtsalt plaksutamise ehk clap-sound. Lisan kanalile FabFilter Pro-Q 3 ekvalaiseri ning kuna antud sämpel on rikas kõrgsageduste poolest, siis tuleks seda kompenseerida. Sagedusel 11 kHz teen lõike tugevusega 24 dB/okt. Ning veel, kuna antud sämplil puudub soolotrummile omane “keha”, mis on tavaliselt vahemikus 100-200 Hz, siis selle vahemiku boostimisega/võimendamisega õnnestub mul seda keha veidikene ka tekitada. Samuti lisan kanalile FabFilter Saturn saturaatorplugin ning annan clap’ile 28% lambi soojust. Snare pan’ingu seal 2% paremale.

Järgmisena liigun ride kanali juurde ning kuna minu kasutatav ride’i sämpel enamasti ainult kõrgsagedustest koosnebki, siis püüan FabFilter Pro-Q 3 abil teravad sagedused eemaldada. Lõikan ära kõik sagedused, mis jäävad 15 kHz-st ülespoole ning lõike tugevuseks määran 36 dB/okt. Samuti kasutan antud pluginasse sisseehitatud dünaamilist ekvalaiserit ning teen dünaamilise lõike -7 dB 10 kHz juures. Lisan kanalile ka kompressori FabFilter Pro-Q 2 ning kompresseerin minimaalselt.

Järgmisena võtsin ette taustaclap'id, mida on kuulda loo lõpupoole. Ka see sämpel on kõrgsageduste osas veidi agressiivne ning FabFilter Pro-Q 3 abil lõikan jällegi ära kõik 15 kHz-st ülespoole jäävad sagedused. Lisan antud kanalile ka minimaalse kompressori kasutades FabFilter Pro-C 2 ning valin antud pistikprogrammist ühe eelseadistatud kompressori (preset). Ning viimaseks, et seda clap'i veidi laiemaks ajada, lisan kanalile Logic'u Sample Delay pistikprogrammi ning nihutan parempoolset kanalit 12 millisekundit hilisemaks.

Ning kuna antud loos on veel üks kanal plaksutuste sämpli jaoks, siis sarnasel eelnevaga lõikan ära jällegi kõrgsagedused ning teen -3 dB dünaamilise lõike sagedusel 4 kHz.

Järgmisel kanalil on jällegi hat ning seekord conga ühel rajal. Lõikan ära kõrgsagedused alates 13 kHz ning lisan ka FabFilter Pro-Q 2 kompressori.

Järgnevad kolm kanalit erinevaid tausthelisid, millest üks on rohutirtsude siristamine. Ka sellele kanalile lisan Logic'u Sample Delay ning nihutan parempoolset kanalit 46 millisekundit hilisemaks. Seda on päris palju, kuid kuna tegemist on taustheliga, siis ei teki siin midagi häirivat. Pärast seda lisan ka FabFilter Pro-Q 2 kompressori.

Teine taustheli on pidevalt korduv heliefekt, mis on minumeelest midagi inimkõne ning süntesaatori vahepealset. Sellele lisan Logic'u Echo, mis kordab algset nooti $\frac{1}{8}$ rütmides.

Loos on veel üks pulseeriv noot, mis on juba kindlasti süntesaatori heliga. Sellele lisan Logic'u Delay Designer'i ning otsin selle pistikprogrammi preset'ide hulgast sobiva kajaefekti. Leian DJ Delay, mis on huvitav selle poolest, et see tekitab veel teise noodi originaalist kvardi võrra allapoole.

Bassikäigu miksimist alustasin FabFilter Pro-Q 3 lisamisega. Sellele pistikprogrammile on sisse ehitatud mitmeid erinevaid dünaamilise ekvalaiseri preset'e ning olen minevikus nendega igatmoodi katsetanud ja vahepeal on tulemus olnud väga hea. Ka praegusele bassirajale lisasin ühe nendest. Järgmisena lisan bassile saturaatorplugina FabFilter Saturn ning annan bassinootidele kerge kitarrivõimu moonutatud emualtsiooni. Jällegi ei satureeri ma madalaid sagedusi, antud juhul 140-st Hz-st allapoole jäävaid. Lõpuks lisan bassile ka sidechain kompressori, mille signaali võtan kicktrummilt ning selle eesmärk on, et baasipartii ei hakkaks kicktrummi lööke segama.

Loo kulminatsioonis ühte nooti mängivale süntesaatorile lisasin ekvalaiseri ning jätsin alles ainult kesksagedused 260 Hz kuni 1,7 kHz, sellest madalamad ja kõrgemad lõikasin ära.

Veel lisasin sellele kanalile pistikprogrammi Retro Color, millega saab heli satureerida ning selle kergelt “ujuma” panna.

Lõpuks liigun kitarrri miksimise juurde. Esimesel kitarrripartiile ehk summutatud nootidele lisan kõigepealt FabFilter Timeless Delay ning leidsin selle pistikprogrammi preset’ide hulgast ka sobiva efekti.

Teisele kitarrripartiile lisan Sample Delay pistikprogrammi ning viin vasakpoolse kanali 150 millisekundit hilisemaks eesmärgiga see kitarrripartii tsestrist äärtesse tuua. Lisan ka FabFilter Timeless Delay.

Kolmas kitarrripartii koosneb oktavitest ning sellele lisan Logic’u Phaser-effekti, millele lisan ka automatsiooni nii, et keeran märja kanali (wet) aina enam lahti. Seejärel lisan ka Logic’u Sample Delay ning nihutan vasakut kanalit 10 millisekundit hilisemaks.

Neljas kitarrripartii loo lõpus koosneb sarnaselt juba ühele süntesaatorile pulseerivatest nootidest ning ka sellele lisan FabFilter Timeless Delay.

Lõpuks lisan kogu projektile reverb kajaefekti. Selleks saadan kõik projekti kanalid läbi ühe bus-kanali, millele lisan pistikprogrammi FabFilter Pro-R Reverb. Antud efektil lõikan ära kõik alla 90 Hz jäävad sagedused, kuna madalagedusi läbi kaja efekti saates võib tekkida ebameeldiv müra.

Loo outro osas kasutan ka volüümi automatsioone ning fade’in vaikselt välja nii pulseeriva kui arpedžeeriva süntesaatori.

Pan’inguid kasutasin antud loos vähe, kuna paljud kasutatud sãmplid olid stereospektris juba pigem äärtes ning lisaks kasutasin ma mõnede instrumentide puhul Sample Delay’d mis ühe kanalitest (parema või vasaku) veidi hilisemaks nihutas ning seeläbi stereopilti laiendas.

2.2 Lugu nr. 2: “Nothing”

Seda lugu miksima hakates duubeldasin kõigepealt kogu kicktrummi kanalit ning püüdsin mingi muusikalise ja struktuurse loogilisuse järgi partiid nende kahe kanali vahel ära jagada. Seejärel lõikasin FabFilter Pro-Q 3 abiga teisel kanalil ära kõik allapoole 330 Hz jäävad sagedused. Tänu sellele tekivad loole vaiksemad kohad, kus muusikaline intensiivsus on madalam.

Põhikicktrummil lõikasin ära kõik alla 30 Hz jäävad sagedused ning tegin -5 dB lõike 547 Hz peal. Samuti lõikasin ära kõik 13 kHz-st kõrgemale jäävad sagedused ning tegin -2 dB lõik 9 kHz peal. Teisel kicktrummi kanalil tegin lõiked kõrgsagedustes täpselt samamoodi.

Järgmisena lisasin mõlemale kicktrummi kanalile FabFilter Pro-C 2 kompressori ning FabFilter Saturn saturaatorplugina. Viimase abil lisan mõlemale lambi soojust ning põhikicktrummi puhul ei satureeri 150 Hz-st madalamale jäävaid sagedusi. Viimasena kasutan mõlemale kanali puhul stereolaienduse (stereo spreader) pistikprogrammi ning lisan seda minimaalselt sagedusvahemikus 700-7000 Hz. Oluline on siinkohal seda jällegi minimaalselt kasutada, sest see mõjutab mahamängitavust mono-seadmetes.

Järgmisena võtsin ette snare miksimise. Nagu juba produktsiooni osas kirjeldasin, siis koosneb snare-trumm antud loos kokku kolmest sãmplist kolmel rajal. Neist esimesele teen -7 dB lõike sagedusel 716 Hz ning FabFilter Saturn abil lisan lambi soojust 70%. Tänu sellele tekib ka juba helimoonutus. Teisel sãmplil lõikan FabFilter Pro-Q 3 abiga ära kõik 14 kHz-st kõrgemale jäävad sagedused ning lisan ka Fabfilter Pro C-2 kompressori. Ka kolmandal sanre kanalil lõikan ära kõik 14-st kHz-st ülespoole jäävad sagedused ning lisan Retro Color pistikprogrammi. Viimase preset'ide hulgast valin “snarify” seade, mis lisab omaltpoolt müra, saturatsiooni ning veidikene ka reverb-effekti. Miksin tulemust sisse 70% (wet).

Ka hat'id on kolme raja peale ära jaotatud ning lõikan kõigi puhul ära kõik 14-st kHz-st ülespoole sagedused ning teen dünaamilise -7 dB lõike 9 kHz peal. Teisele hat'ile lisan Retro Color pistikprogrammi ning valin kassett-tüüpi moonutuse. See sisaldab saturatsiooni, lainetust ning kassetilindile omast müra. Kolmandale hat'ile lisan FabFilter Saturn saturaatori ning valin selle preset'ide hulgast “tube transients”. Lisan ka minimaalse chorus-effekti.

Järgmisena miksin shakerid, mida on antud loos kaks erinevat kahel rajal. Neist esimene on juba suhteliselt äärtesse pan'itud, kuid Logic'u Sample Delay abil viin vasakut kanalit 10 millisekundit hilisemaks, mis annab veelgi laiema panoraamefekti. Lisan ka FabFilter Pro-2 kompressori. Teine shaker on juba kõlaliliselt keskel ning sinna ma selle ka jätan. Teen FabFilter

Pro-Q 3 abiga mõlemale ka -4 dB dünaamilised lõiked sagedusel 13 kHz. Samad lõiked teen ka ride-taldrikute miksimisel.

Järgmisena miksin bassipartii ning alustan sellest, et lõikan ära kõik alla 30 Hz jäävad sagedused ning boostin/võimendan madalsagedusi 50 Hz juures tugevusega +2 dB. Samuti boost'in kõrgsagedusi 7 kHz juures tugevusega +3 dB. Kompressorpluuginat bassipartiile pole vaja, kuna minu kasutatud sämpel on juba niigi kompresseeritud. Lisan bassikanalile ka FabFilter Saturn saturaatori ning valin preset'ide hulgast bassisaturatsiooni. Jällegi ei satureeri ma madalsagedusi, antud juhul 120-st Hz-st madalamale jäävaid. Kõrgemaid sagedusi satureerin aga tugevalt nii, et tekib kuuldav helimoonutus. Lõpuks lisan bassile ka sidechain kompressori, mille signaali võtan kicktrummilt ning selle eesmärk on, et baasipartii ei hakkaks kicktrummi lööke segama.

Nüüd on aeg kitarripartiide käes. Esimesele partiile lisan kõigepealt Logic'u Sample Delay ning nihutan parempoolset kanalit 8 millisekundit hilisemaks. Seda jällegi eesmärgiga stereopanoraami veidi laiemaks saada. Antud partiil võiks rohkem kuulda olla ka kõrgsagedusi, mida saaksin ekvalaiseri abil ka lisada, kuid mul on selle jaoks olemas ka pistikprogramm Fresh Air. See ongi mõeldud kõrgsageduste välja toomiseks. Valikutes on nupud mid-air ning high-air, millest esimest lisan 53% ning teist 60%.

Järgmisena miksin kitarril salvestatud akordid. Eelnevalt nimetatud Fresh Air pistikprogrammi kasutan ka siin ning keeran mid-air nupu 73% peale ning high-air nupu 60% peale. lisan ka chorus-effekti, mida miksin kuiva kanali suhtes sisse 30%. Sample Delay abil nihutan vasakut kanalit 2 millisekundit hilisemaks jällegi panoraami laiendamise eesmärgil.

Teisele, täismõõdus barre akordile lisan jällegi kõigepealt Fresh Air pistikprogrammi, ning FabFilter Pro-Q 3 ekvalaiseri abil teen -7 dB lõike kesksagedustesse 700 Hz peal. Lisan antud kanalile Retro Color pistikprogrammi, mille abil annan partiile veidi lainetavat efekti ning saturatsiooni, samuti minimaalse kaja. Lõpetuseks kasutan FabFilter Timeless Delay'd ning annan kanalile kerge ping-pong stiilis delay. Kanali pan'ingut liigutan 10% paremale.

Ka järgmisele kitarripartiile, milleks on funky'liku stiiliga akordid, lisan Fresh Air pistikprogrammi. Lisan ka FabFilter Timeless Delay, mille suunan 50% paremale kanalis. Kanali enda pan'ingu viin 20% vasakule. Nii tekib efekt, kus salvestatud partii ise on vasakul, selle kaja aga paremal kanalis.

Viimane kitarripartii on soolo-sarnane meloodia. Selle salvestatud signaal ilma miksimiseta oli suhteliselt puhas ning moonutamata, kuid praegu lisan sellele FabFilter Saturn abiga tuntavat saturatsiooni. Lisan ka delay-kaja pistikprogrammist FabFilter Timeless, kuid selle helitugevuse sätin miinimumini, et see oleks pigem taustelement. Lõpuks lisan kanalile FabFilter Pro Q-3 ekvalaiseri ning sellega teen antud kanalile lõike -4 dB 2,3 kHz kuures, kuna minu kõrva jaoks oli need sagedused antud juhul ebameeldivad.

Kõige lõpuks loon projekti ühe tühja kanali, läbi mille saadan kõik selles projekis oleva. Sellele uuele kanalile lisan FabFilter Pro-R Reverb'i. Jällegi surfan veidikene preset'ides, kuni leian endale sobiva ning lõikan ära madalad sagedused, sest madalad sagedused tekitavad kajast enamasti ainult ebavajalikku müra.

2.3 Lugu nr. 3: “Template”

Kicktrummi miksimist alustan sellega, et lõikan jällegi ära madalbassi sagedused, antud juhul kõik, mis jääb 35-st Hz-st allapoole, ning lisan juurde kõrgsagedusi 5 kHz juures tugevusega +4 dB. Seejärel lisan kanalile FabFilter Saturn saturaatorpistikprogrammi ning lisan tuntavat saturatsiooni 120-st Hz-st ülepoole jäävatele sagedustele. Pan’in kicktrummi stereospektris 2% vasakule.

Üks plaksutuse sãmplitest (clap), mida ma antud loo puhul snare-trummina kasutasin, on väga kesksagedusrikas (enamasti 1,7 kHz ümber) ning sealt kõrgemaid ja madalamaid sagedusi esineb tunduvalt vähem. Seda proovin ekvalaiseriga ka kompenseerida. Kasutan jällegi FabFilter Pro-Q 3 ekvalaierit ning teen eelnimetatud kesksagedustele tugeva lõike -8 dB. Samuti lisan juurde kõrgsagedusi 7 kHz juures tugevusega +8 dB.

Teisel plaksutuse sãmplil lõikan suhteliselt laugelt ära kõik 125-st Hz-st allapoole jäävad sagedused ning samuti teen kerge lõike kesksagedustele 880 Hz tugevusega -3 dB. Lisan minimaalse kompressiooni ning kuna antud sãmplil on lisaks põhilöögile veel teisigi perkussiivseid elemente, siis muutuvad ka need veidi kuuldavamaks. Viimaks annaks Retro Color’iga antud partiile kerge lainetuse ning lisan ka saturatsiooni.

Järgneb shaker’i partii ning sellele lisan Logic’u chorus pistikprogrammi ning lisan märga signaali “wet” 20%.

Järgneb perkussioonipartii, mis meenutab kõlapulkasid. See sãmpel on juba pan’itud veidi vasakule, seega lisan siia FabFilter Timeless Delay ning otsin preset’ide hulgast sellise kajaefekti, mis rütmiliselt nii antud perkussiooniga, kui ka loo iseloomuga kokku läheb. Tulemuse liigutan stereospektris paremale nii, et see oleks sobivaks vastukaalus algmaterjalile.

Hat’e on mul antud loos kaks veidi erinevat. Nendega toimetan nii, et kõigepealt teen mõlemale dünaamilise lõike -6 dB 13 kHz juures eesmärgina nende kõla veidi pehmemaks teha. Seejärel kasutan pistikprogrammi Retro Color, et saturatsiooni ja lainetust lisada ning miksin saadud tulemust siia 60% (wet).

Järgnevad conga-trummid, mis on jällegi kaks erinevat partiid ning kõigepealt lisan mõlemal FabFilter Pro-C 2 kompressori. Valin jällegi preset’ide hulgast endale sobiva kõla ning vähendan ratiot ja viin tresholdi kõrgemaks, et üle ei kompressseeriks.

Basskitarri miksimist alustan ekvalaiseriga ning jällegi tuleb tõdeda, et FabFilteri dünaamilise ekvalaiseri presetid on mõnel pool väga kasulikud ning väikese modifitseerimisega

muudab see antud bassipartii kõlapilti meeldivamaks. FabFilter Saturn abiga lisan ka saturatsiooni ning seda 100 Hz-st ülespoole jäävatele sagedustele. Lisan bassile ka sidechain kompressori, jällegi eesmärgiga see kicktrummiga paremini kokku sobitada.

Loo algusest kuni peaaegu päris lõpuni kuuldavad süntesaatorid koonsevad kolmest rajast, mis mängivad jällegi samu noote, kuid erineva sound'iga. Summeerisin need kõik ühte kanalisse kokku ning lisasin kanalile Retro Color pistikprogrammi, mille abil lisasin saturatsiooni ja lainetust ning miksisin saadud tulemust originaali sisse 70% (wet). Pan'ingud jäävad esimesel rajal keskele ning teised kaks suunasin 25% vasakule ning paremale.

Ka tšellod suunan läbi ühe kanali ning lisan saturatsiooni lambi soojust FabFilter Saturn abiga.

Kitarripartiid on antud loos väga minimaalsed ning väga erineval rajal. Lisan mõlemale Logic'u Sample Delay ning nihutan vasaku kanali hilisemaks esimesel 2 ning teisel 4 millisekundit.

Viimaks loon ühe uue lisakanali, millest juhin läbi kõik ülejäänud. Lisan sellele kanalile FabFilter Pro-R kaja ning lõikan kajast ära kõik alla 100 Hz jäävad sagedused eesmärgiga mitte tekitada üleliigset madalsageduslikku müra.

2.4 Lugu nr. 4: “Edit”

Kõigepealt lõikasin laugelt ära alla 37 Hz jäävad sagedused ning tegin -5 dB lõike 600 Hz peal. Jällegi lisan selgelt kuuldavast saturatsioonist kõigile 150-st Hz-st ülespoole jäävatele sagedustele ning teen seda FabFilter Saturn abiga. Kicktrummi pan'ingu keeran 2% vasakule.

Snare-trummi funktsiooni täidab jällegi plaksutuse sämpel ning sellele teen -4 dB dünaamilise lõike 2,5 kHz peal.

Hat'i kanaleid on selles projektis kaks. Esimesele neist teen dünaamilise -4 dB lõike 14 kHz peal ning lisan saturatsioonist FabFilter Saturn abiga. Teisele lisan miniaalse chorus'e.

Bass koosneb antud projektis kahest eraldi rajast, millest üks on madalsageduse osa ning teine kesk- ja kõrgsageduse osa. Neist esimesel kasutan FabFilter Pro-Q 3 dünaamilist bassi ekvalaiserit, mis minumeelest madalaid bassisagedusi veel rohkem esile toob. Teisel kanalil lõikan ära kõik 300-st Hz-st allapoole jäävad sagedused. Samuti lisan sellele Retro Color'i abiga saturatsioonist ning sidechain kompressori, jällegi eesmärgiga see kicktrummiga paremini kokku sobitada.

Järgmisena vaatan üle harmoonia. Põhiakordid on kõik ühel rajal ning neid mängib FabFilter Twin-2 virtuaalsüntesaator, mis üritab emuleerida naturaalklaverit. Süntesaatori kõla on sellel ikkagi, kuid see ei ole antud juhul halb. Ekvalaiserit abil lõikan sellelt ära kõik 150 Hz-st allapoole jäävad sagedused.

Loo taustal on peaaegu üle terve loo väga minimaalselt kuulda ka üksikud noodid ning seda partiid panin mängima Logic'u elektriklaveri. Antud pistikprogrammi sätetest keerasin bassisagedusi vähemaks ning lülitasin sisse ka phaser efekti.

Järgmisena miksin pluck-stiilis rütmilise meloodia, mis koosneb jällegi kahest erinevast virtuaalsüntesaatorist, mis mängivad mõlemad ühte ja sama partiid, kui erinevate sound'idega. Pan'in esimese täielikult vasakule ning teise täielikult paremale.

Esimesele neist lisan Retro Color saturaatori ning valin selle pistikprogrammi preset'ide hulgast üldse kitarrile mõeldud efekti, mis lisab antud süntesaatorile kitarrile mõeldud saturatsioonist ning lainetuse (wobble) efekti. Lisan seda algsignaali 60% (wet).

Teisel pluck-stiilis süntesaatoril lõikan kõigepealt ära kõrgsagedused ning teen seda süntesaatorisiseselt, mitte eraldi pistikprogrammi abil. Tihtipeale pole selline lähenemine võimalik, näiteks siis, kui lõiked on liiga spetsiifilised, aga võimalusel tuleks seda teha, sest mida rohkem pistikprogramme muusik kasutab, seda rohkem nõuab see kõik ka arvuti resurssi. Lisan

sellele kanalile ka FabFilter Pro-C 2 ning valin antud pistikprogrammi preset'ide hulgast sobiva. Langetan attack'i ehk kompressori viivisaega 30-lt millisekundilt 15-le millisekundile.

Nüüd on järg kitarril käes ning alustan loo lõpupoole kõlavatest reggae-stiilis akordidest. Kõigepealt lisan sellele kanalile Fresh Air pistikprogrammi ning kasutan seda kõrgsageduste lisamiseks ning elavdamiseks. Nii mid-air, kui ka high-air nupud keeran 50% peale. Seejärel komprimeerin kogu kanalit FabFilter Pro-C 2 abil ning otsin jälle preset'ide hulgast kitarrile mõeldud sätteid ning pärast. Keeran tresholdi madalamaks ning attack'i kiiremaks ning leian sobiva kõla. Lisan kanalile ka Sample Delay ning nihutan vasaku kanali 14 millisekundit hilisemaks eesmärgiga antud kitarripartii tsentrist veidi äärtesse liigutada.

Reggae-muusikas on au sees delay-tüüpi kajaefektide kasutamine ning kuna eelkirjeldatud kitarripartii on just reggae-mõjutustega, siis lisan sellele kanalile viimaks ka FabFilter Timeless Delay. Miksin seda algmaterjali sisse minimaalselt.

Järgmine kitarripartii on loo keskel ja lõpus kõlav soolo-meloodia. FabFilter Pro-Q 3 abiga teen dünaamilise -3 dB lõike 2,8 kHz pealt, kuna kuulen seal vähemalt enda kõrva järgi mingeid ebameeldivaid sagedusi.

Viimased kitarrisalvestused antud loos on mediaatoritega üle keelte kraapimise helid. Neid on kuulda enne drop'e loo keskel ja lõpupoole ning kuna need on salvestatud eraldi ülesvõtetena kahele rajale, siis pole nad identsed. Pan'in esimese neist täielikult vasakule ning teise täielikult paremale ning lisan esimesele flanger ning teisele phaser-effekti. Mõlemat miksin sisse 30% (wet).

Kõige lõpuks lõin eraldi kanali reverb-effekti jaoks, läbi mille kõik eelnevad kanalid suunasin. Lõikasin ära madalsagedused alla 120 Hz, et üleliigset müra vältida.

2.5 Lugu nr. 5: “Low”

Viienda loo miksimine algas jällegi kicktrummist ning algatuseks lõikasin ära kõik 40-st Hz-st allapoole jäävad noodid. Kuulates antud sämplit soolos oli selgelt kuulda noodi teke kesksagedustes, mida kindlasti kicktrummil olla ei tohiks. Ning kui ma tegin kesksagedustele -8 dB lõike 470 Hz juurest, siis see taandus. Viimaks lisasin juurde kõrgsagedusi 7 kHz pealt tugevusega +6 dB. Lisasin kicktrummile ka kerge kompressiooni ning lambi soojust FabFilter Saturn abiga. Viimast kasutasin ainult 140-st Hz-st kõrgemate sageduste puhul. Kicktrummi pan'ingu liigutasin 2% vasakule

Soolotrummi ehk snare't antud loos pole, kuid kõige lähemal selle osa täitmesele on ilmselt shaker, millele lisasin samuti lambi soojust FabFilter Saturn abiga. Saturatsiooni lisamine ühtlasi ka kompresseerib ning ka seda oli antud juhul kuulda.

Hat'idega toimetasin nii, et kuna mul on antud loos kokku kolm hat'i kolmel rajal, siis püüdsin neile kõigile anda mingisugust erinevat karakterit. Esimesele lisasin chorust, teisele phaserit ning kolmandale flangerit ning miksisin neid kõiki sisse nii, et ükshaaval kuulates on neid effekte tunda, kuid terve loo sees neid ilmselt tähele ei pane.

Congapartiisid on mul antul loos kaks ning kahel araldi rajal. Pan'in kõigepealt esimese 25% vasakule ning teise 25% paremale. FabFilter Pro-Q 3 abil lõikan mõlemal partiil ära alla 180 Hz jäävad sagedused ning 10 kHz-st kõrgemale jäävad sagedused. Kompresserin mõlemat, neist esimest üpriski tugevalt ning kompressor töötab sel puhul kuni 20 dB ulatuses.

Siis on veel üks perkussiooni element, mis heli poolest meenutab võib-olla digitaalset soolotrummi, kuid sellena ma seda antud juhul ei kasuta. Lisan ka sellele pigem tugeva kompressiooni ning saturatsiooni FabFilter Saturni abiga ning viin kogu raja helitugevust allapoole eesmärgiga antud partii taustelemendiks jätta ning pan'in 30% paremale.

Siis on veel suur osa erinevad riser/downer-tüüpi effekte, mis asuvad kokku kuuel eraldi rajal ning nendega ma peale pan'ingu midagi ei tee ning jaotan antud rajad stereopanoraamis loogiliselt ära.

Bassi osa jaotub üle terve loo kaheks ning esimeses pooles on see ühel rajal ning teises pooles pärast drop'i teisel rajal. Esimese puhul kasutan FabFilter Pro-Q 3 dünaamilist ekvalaiserit “tonal control”, teen -3 dB lõike 350 Hz juures ning ning lisan minimaalse kompressori. Teisele bassirajale lisan sama ekvalaiseri ning boost'in madalsagedusi 70 Hz pealt tugevusega +2 dB. Samuti lisan saturatsiooni FabFilter Saturn abil ning teen seda 150-st Hz-t

ülespoole jäävate sageduste puhul. Lisan bassile ka sidechain kompressori, mille sisendi võtan kicktrummilt.

Järgneb harmoonia osa ning ka siin koosneb see kahest rajast, mis on jällegi erineva soundiga. Mõlemaid mängib FabFilter Twin-2 virtuaalsüntesaator. Pan'in esimese 25% vasakule ning teise 15% vasakule ning esimesele lisan ka delay-tüüpi kaja ning teen seda Twin 2 siseselt.

Lisaks sellele mängib akordide partiid ka üks erksama heliga pad, ning Retro Color saturaatori abil lisan sellele lambi soojust ning lainetuse-effekti.

Järgneb veel süntesaator, mis emuleerib bassipartiid oktav kõrgemalt. Sellele lisan kõigepealt FabFilter Pro-C 2 kompressori suhteliselt kiire attack'iga ning Sample Delay, mille abil nihutan vasakpoolset kanalit 20 millisekundit hilisemaks eesmärgiga antud instrumendi stereopanoraami laiendada.

Kitarri miksimine algab kõigepealt üksikutest bassinootidest, mis kõlavad loo keskel. Need on kahel eraldi rajal ning pan'in need täielikult äärtesse. Teen mõlemale löike -3 dB 3 kHz juures.

Pärast drop'i algav kitarripartii duubeldab bassinoote ning sellele lisanduvad 16 takti hiljem ka noodid kõrgemas registris ning nende vahel tekib harmoonia. Kõrgemad noodid on kahel eraldi rajal ning pan'in ühe neist 30% paremale ning teise 30% vasakule. Esimesele lisan flangeri ja teisele phaseri ning miksin neid sisse nii palju, et loo sees neid minimaalselt kuulda oleks.

Viimasena loon eraldi raja reverb-tüüpi kaja jaoks ning suunan kõik eelnevad kanalid sealt läbi.

2.6 Lugu nr. 6: Future

Alustan miksimist jällegi nagu ikka kicktrummist ning teen -6 dB lõike 550 Hz juures. Lisan minimaalse kompressori ning satureerin kõike 150-st Hz-st ülespoole jäävat.

Snare trumm koosneb kahest eraldi sãmplist eraldi radadel. Üks nendest on clap'i sãmpel ning teine elektrooniline snare trumm. Lisan esimesele kompressori ning Retro Color'i abiga lisan sellele ka vinuüli emuleerivat saturatsiooni. Lisaks pan'in selle panoraamis 10% paremale. Teisel sãmplil lõikan FabFilter Pro-Q 3 abil ära kõik 13 kHz-st kõrgemale jäävad sagedused. Ning lisan samuti vinuüli emulatsiooni Retro Color abiga. Pan'in selle 10% vasakule.

Järgmisena vaatan üle taustperkussiooni ning kuna see on kõrvaga kuuldavalt väga kõrgsagedusrikas, siis lõikan sellelt FabFilter Pro-Q 3 abiga ära kõigepealt kõik 13 kHz-st kõrgemale jäävad sagedused ning seejärel teen dünaamilise -5 dB lõike 7,3 kHz pealt. Samuti lisan kompressiooni ning tugevat saturatsiooni FabFilter Saturn abiga.

Enne drop'i on kuulda snare-trummi, mida kasutan pinge loomiseks antud kohas. Ka see sãmpel on väga kõrgsagedusrikas ning FabFilter Pro-Q 3 abil lõikan sellel ära kõik 12 kHz-st ülespoole jääva suhtelielt järsu 48 dB/okt kaldega. Samuti teen dünaamilise -3 dB lõike 8 kHz pealt. Lisan ka saturatsiooni ning lainetust Retro Color abiga.

Järgneb shaker ning sellele teen -6 dB dünaamilise lõike 12 kHz pealt ning Logic'u Sample Delay abil viin selle raja vasakut kanalit 10 millisekundit hilisemaks.

Harmoonia osa koosneb kahest eraldi FabFilter Twin-2 virtuaalsüntesaatorist, mis mängivad sama asja erineva soundiga. Pan'in esimese neist 30% vasakule ning teise 30% paremale. Lisaks on loo lõpus kuulda ka kolmandat akorde mängivat süntesaatorit, millel lõikan ära kõik 140 Hz-st allapoole jäävad ning 780-st Hz-st ülespoole jäävad sagedused. Lisan sellele delay-tüüpi kaja süntesaatorisiselt.

Bassipartiil lõikan ära kõik 40-st Hz-st allapoole jäävad sagedused ning teen kesksagedustele -3 dB lõike 420 Hz juures. Samuti kasutan siinkohal kõrgsageduste esiletoomiseks Fresh Air pistikprogrammi ning keeran nii mid-air kui high-air nupud 40% peale. Muutus on minimaalne, kuid olemas. Lisan bassile ka sidechain kompressori, mille sisendi võtan kicktrummilt.

Loo lõpus kõlav taustmeloodia koosneb kahest eraldi kanalist. Pan'in esimese 40% vasakule ning teise 40% paremale ning lisan esimesele Retro Color'i abil ning teisele FabFilter Saturn abil saturatsiooni.

Loo alguses kõlaval Twin 2 virtuaalsel klaveril lõikan pluginasiseselt ära kõik 600-st Hz-st kõrgemale jäävad ning FabFilter Pro-Q 3 abiga kõik 190-st Hz-st allapoole jäävad sagedused.

Enne drop'i on kuulda ka akordid ja bassinoodid kitarril mängituna ning pan'in esimese neist 25% paremale ja teise 25% vasakule. Lisaks lõikan bassinootidel ära kõik 160-st Hz-st allapoole jääva ning akordidele lisan Fresh Air pistikprogrammi eesmärgiga kõrgsagedusi rohkem esile tuua.

Kitarri üksikud sooloonoodid jäävad kõik panoraamis keskele ning ka neile lisan eelnimetatud Fresh Air pistikprogrammi ning keeran nii mid-air kui high-air nupud 30 peale.

Viimasena loon eraldi kanali reverb-effekti jaoks ning saadan kõik eelnevad kanalid sealt läbi. Kajaefekti pluginaks on FabFilter Pro-R ning kõikan sellest efektist ära kõik alla 80 Hz jäävad sagedused eesmärgiga vähendada madalsageduslikku müra.

2.7 Lugu nr. 7: "1905"

Alustan loo miksimist jälle rütmisektsioonist ning kicktrummiga. FabFilter Pro-Q 3 abil lõikan ära kõik 40-st Hz-st allapoole jäävad sagedused ning teen lõike kesksagedustele 590 Hz peal tugevusega -5 dB. Samuti lisan juurde madalsagedusi 70 Hz peal tugevusega +7 dB.

Shakeri pan'in 25% vasakule ning lisan FabFilter Pro-C 2 kompressori. Lisan ka minimaalse chorus-effekti ning miksin seda sisse 20%.

Congad pan'in 5% paremale ning lisan FabFilter Pro-C 2 kompressori ning panen selle toimetama minimaalselt.

Ühel downlifter efektidest lõikan ära kõik 150-st Hz-st allapoole jääva, kuna see hakkab ilmselt kick'i ja bassi tööd segama ning järgmisel kahel, mida on kuulda drop'i ajal lõikan ära vastupidiselt kõrget otsa alates 12-st kHz-st.

Taustperkussiooni osale, mida on kuulda alates drop'ist lisan Sample Delay ning viin vasaku kanali ning nihutan vasakut kanalit 10 millisekundit hilisemaks eesmärgiga stereopanoraami laiendada.

Kuna bassiosa on antud loos väga kõrgsagedusvaene, siis lisan kõrget otsa kõigepealt FabFilter Pro-Q 3 abil ning boost'in kõrgsagedusi +10 dB võrra 4 kHz juures. Lisaks satureerin FabFilter Saturn abiga. Tulemust annab see kahjuks väga vähe. Lisan bassile ka sidechain kompressori, mille sisendi võtan kicktrummilt.

Esimesele kitarripartiile, milleks on akordid enne drop'i lisan kõigepealt Fresh Air pistikprogrammi ning annan sellega juurde kõrgsagedusi. Keeran nii mid-air kui high-air nupud 40% peale. Seejärel laiendan stereopanoraami Sample Delay abil ning viin vasakut kanalit 3 millisekundit hilisemaks.

Lõpus kõlavad veel summutatud kitarrinoodid kolmel kanalil, millest kõige madalamad jätan stereopanoraami keskele ning teised kaks suunan vastavalt 20% paremale ja 20% vasakule. Vasakule kanalile lisan minimaalse flanger-effekti ning paremale kanalile phaser-effekti ning miksin mõlemat sisse 30%.

Viimasena loon eraldi kanali reverb-effekti jaoks, kus suunan läbi kõik eelnevad ning üleliigse müra vältimiseks lõikan kaja ära 70-st Hz-st allapoole jäävad sagedused.

3. Mastering

Oma loomeprotsessis olen alati püüdnud toimetada nii, et teen miksimise protsessis ära võimalikult palju eesmärgiga mitte hakata seda kõike masterdamise ajal tegema.

Viimane samm ehk masteri tegemine toimus kõikide lugude puhul samas projektis master-kanalil. Selleks lõikasin ma FabFilter Pro-Q 3 abil ära kõik 30-st Hz-st allapoole jääva ning 16 kHz-st ülespoole jääva eesmärgiga lugu mingitesse raamidesse paigutada. Vaatasin üle ka esiletükkivamad sagedused ning püüdsin neid väga minimaalse -1 dB dünaamilise ekvalaiseriga siluda. Näiteks lugude “Eject” ning “Nothing” puhul lõikasin veidi ära kõrgsagedusi 11 kHz pealt ning loo “Edit” puhul tegin lõike kesksagedustele 370 Hz peal.

Veel lisasin kõikide lugude master kanalile minimaalse kompressori, et võimalikud üksikud valjemad noodid vaiksemaks saada ning lisasin FabFilter Saturn abiga veidi lindi saturatsiooni (warm tape).

Viimaks vaatasin FabFilter Pro-L pistikprogrammiga üle loo valjuse ning “gain” nupu abil andsin valjusust vajadusel juurde nii, et LUFS-skaala järgi jääks see -14 dB kanti, mis on ühtlasi ka Spotify ning SoundCloudi nõutud helivaljus.

Kokkuvõte

Antud töö eesmärk oli muusikapalade loomine enamasti elektroonilisel viisil ning kitarril salvestamine ja tööga sobitamine.

Kõige keerulisem osa iga loo puhul oli algus. Iga muusikapala on loomeprotsessi esimestes faasides tundmatu ning toores ja palaga “ühise keele” leidmine oli keeruline. Kustutasin lõputööd tegema hakates projekte mitu korda, eesmärgiga täiesti nullist alustada, kuna ei tundnud, et antud pala õiges suunas liigub. Sama juhtus ka valminud lugude partiidega korduvalt.

Miksimise osa läks veidi kergemalt, kuna olen üldjuhul muusika loomise protsessis lähtunud põhimõttest “less is more” ehk vähem on rohkem. Seda põhimõtet tuleb osata hästi kasutada ning ma ei väida, et ma seda kindlasti teha oskan. See võib olla ka põhjuseks, miks kõlavad valminud muusikapalad tegelikult pooltoorelt justkui oleks need veel valmimisjärgus.

Ka kitarril saaks kindlasti paremini sobitada ning mulle tundub, et sellele oleks kaasa aidanud juba näiteks single-coil helipeadega pilli kasutamine. Minu humbucker-helipeadega poolakustiline kitarr on oma kõla poolest ikkagi rohkem rokkmuusikale sobiv.

Et antud lugudest laiemale publikule kuulatav muusika saaks, siis tuleks neid kindlasti veel edasi arendada ning selle tegemiseks peaksin ma ise antud valdkonnaga veel rohkem tegelema ja õppima.

Mina, Viljam Valdmaa,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Ideedest muusika loomine ning nendega kitarr sobitamine seitsme loo näitel”, mille juhendaja on Liina Saar, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Viljam Valdmaa
30.05.2023