

FL Studio учебник создания музыки



ВСТУПЛЕНИЕ:

Данная статья является частью цикла статей "FL Studio."

Учебник по созданию музыки начинается сразу с освоения программы, без объяснения таких базовых понятий, как стерео-, моно-сигналы, понятия слова звук, плагин, питч и т. д. Все эти понятия будут даваться по мере продвижения по учебнику. Также в начале не будут использоваться специфические слова и сокращения типа: ревер, вч, срез, плаг... они также будут даваться по мере продвижения. В данном учебнике не будет рассматриваться теория написания музыки (гармония, интервалы, нотное письмо) - со всем этим вы можете познакомиться на сайте 7not.ru. — оригинал, статья НЕ принадлежит этому сообществу.

В этом же разделе представлен перевод официального руководства FL Studio (после основного учебника).

Программа FL Studio выбрана потому, что является одной из наиболее популярных программ-DAW в среде начинающих музыкантов. Так же замечена тенденция, что очень многие начинают свой путь в мир музыки именно с этой программы. Спорить о недостатках и достоинствах любой программы можно долго и много. Но стоит отметить, что в любой программе-DAW можно добиться похожих результатов при наличии желания и умения (а оно приходит с опытом). Также многие музыканты/начинающие уже имеют представление как устроена FL Studio. И если при переходе на другую программу у человека остались вопросы, то пример на FL Studio будет более доступен, т.к. необходимо просто немного вспомнить. Именно поэтому примеры на всём сайте сделаны на основе проектов FL Studio.

DAW - это сокращение от английского (цифровая звуковая рабочая станция). Попросту говоря DAW - это программа с возможностью выполнения

на ней всей работы по музыкальному производству, от первичной записи и написания мелодий, до получения готового результата в виде готовой песни/трека.

Начало:

Данная статья является частью цикла статей "[Fl Studio](#)"

Запустите установщик Fl Studio, в окне приветствия установщика нажмите Next >. В следующем окне примите лицензию нажав на кнопку I Agree. Далее выберите для текущего пользователя (Current user only), нажмите Next >.

В следующем шаге (показанном на картинке ниже) вам необходимо выбрать - какие компоненты программы вы хотите установить. Тут вам ничего не надо менять, оставьте как есть. Но обратите внимание, что на диске на который вы производите установку должно быть достаточно свободного места (программа занимает 1.7 ГБ). Нажмите Next >.

На следующем шаге выберите папку, в которую вы хотите установить Fl Studio. Папку можно выбрать любую (избегайте папок с русскими буквами). Нажмите Next >.

Далее у вас спрашивают, в какой папке будут храниться 32 битные плагины (о плагинах позже). На этом месте немного остановимся. Лучше указать место которое легко запомнить (потому как в будущем вы будете устанавливать сюда плагины), мы бы посоветовали вам путь к примеру E:\VST Plugins\VST x32. То есть на любом из ваших дисков (в нашем примере это диск E), создайте папку и назовите её VST Plugins, далее откройте эту папку и создайте в ней папку VST x32. Здесь Fl Studio будет искать 32 битные плагины. Нажмите Next.

На следующем шаге у вас спрашивают, в какой папке будут храниться 64 битные плагины. Тоже самое, но с изменением E:\VST Plugins\VST x64. Создайте ещё одну папку в папке VST Plugins и назовите её VST x64.

Запомните эти 2 несложных пути вы их будете использовать очень часто.
Нажмите Next.

Появится окно сообщающее что всё готово к установке. Нажмите Install, начнётся процесс установки, всё что вам остаётся, это просто со всем соглашаться и завершить установку.

FL Studio первый запуск

После установки FL Studio на рабочем столе появится ярлык FL Studio
20. Запустите с помощью этого ярлыка программу.

При первом запуске программы автоматически загружается проект. Если вы хотите его послушать, то просто нажмите кнопку Play или клавишу "пробел" на клавиатуре.

При прослушивании в звуке может появиться треск или хрипение - это может быть вызвано слабостью компьютера (перегрузка процессора вычислениями). Но также это может быть вызвано неправильными настройками звукового драйвера. Для того, чтобы попасть в настройки программы, нажмите Options и выберите Audio settings (см. картинку ниже).

В результате вы увидите звуковые настройки программы (см. картинку ниже). Первое, что вам необходимо сделать,- это:

Windows - выбрать звуковой драйвер FL Studio ASIO (если он не выбран).

macOS - выбрать звуковой драйвер Built-in Output (если он не выбран).

Windows[править]Если вы работаете под Windows читайте этот раздел.В результате вы увидите кнопку отображения настроек Asio-драйвера Show ASIO panel. Нажмите на неё, чтобы попасть в окно настроек.

Важные замечания[править]Buffer Length (*размера буфера*) - задаёт размер буфера драйвера, не будем вдаваться в подробности, как он работает (в этом нет необходимости). Заметим лишь то, что чем больше размер буфера,

тем легче компьютер будет справляться с нагрузкой; чем меньше значение - тем больше нагрузка (треск). Также, чем больше размер буфера - тем больше задержка отклика программы на ваши действия, и больше задержка отображения событий. Проще говоря, можете поставить значение на максимум (2048), изменений вы почти не заметите, зато разгрузите процессор своего компьютера. Заметим, что в будущем, когда вы начнете использовать большое количество инструментов/эффектов, может появиться треск. Этот треск будет вызван тем, что процессор вашего компьютера не будет справляться с нагрузкой на него. То есть в этом будет виновата не программа, а ваш компьютер (точнее, то, что ему не будет хватать ресурсов)! В таком случае попробуйте в настройках драйвера поставить максимальный размер буфера. Если это не помогает, то попробуйте выключить все другие программы (к примеру антивирус, браузер, скайп в общем всё что можно выключить), если и это не помогает - купите более мощный компьютер (или замените процессор на более мощный). Если вы хотите послушать возможности программы перед началом работы в ней, то откройте браузер как на картинке ниже (если вы не видите браузер нажмите Alt+F8 или Option+F8 на клавиатуре). Здесь представлены демо проекты. Нажмите по проекту правой кнопкой мыши и выберите Open (*открыть*). Клавиша пробел запускает воспроизведение.

Освоение основных возможностей Fl Studio

Fl Studio создание первого проекта

Для создания нового проекта необходимо нажать FILE > New

Сразу скажем, что Kick, Clap, Hat, Snare - это сэмплы (Sample (англ.) - образец). То что вы слышите - это звуки, которые записаны, в основном, в формате файла .wav, то есть эти звуки кто-то (или даже вы) предварительно записал, и теперь вы ими пользуетесь. Данный вид сэмплов, который вы слышите, называются ваниотами (One shots (англ.) - один

выстрел), то есть, это звук одного удара/ноты инструмента в одном файле. Послушайте и запомните, как звучат ваншоты.

Создать карусель Добавьте описание Ещё один вид сэмплов - это лупы (Loop (англ.) - петля). Луп - это сэмпл уже готовой партии ударных или её части, также это может быть уже готовая мелодия, сыгранная, к примеру, на фортепиано. Послушайте пример лупа: Создать карусель Добавьте описание

Создать карусель Добавьте описание Если же сэмпл длинный (к примеру длинная мелодия фортепиано или длинная партия ударных), то это просто трек/дорожка.

Заметьте, что сэмплы - это не только звуки ударных инструментов, но и любой другой звук (фортепьяно, гитара, бас, звуки дождя, ветра и т.д.).

Кстати, эта партия ударных, которую вы только что сделали в программе, и есть луп, а точнее - драм луп.

Описание названий некоторых сэмплов:

Kick - это "бочка" или "бас-бочка", но обычно на форумах её называют просто "кик". Кик трудно с чем-либо спутать, он характерно ударяет и имеет басовую часть.

Clap - хлопок, обычно на форумах пишут "клэп". Клэп иногда можно спутать со Snare.

Nat - тарелка, на форумах обычно пишут "хэт". Вы наверняка видели рок-выступление и видели, на какой ударной установке там играют; если нет, то посмотрите, и вы увидите там жёлтые (медные) тарелки (сдвоенные), это и есть хэт.

Snare - малый барабан, обычно на форумах пишут "снэр". Вообще, звук снэра, если говорить обобщенно - это звук барабана, но многие снэры мало

чем похожи на барабаны; не смотря на их непохожесть, их не так сложно определить, хотя и можно иногда спутать с клэпом.

Темп в многочисленной литературе обозначается как BPM (англ. Beats Per Minute) - количество ударов в минуту.

Попробуйте поменять его (нажмите и перетащите) и послушайте созданный вами бит заново.

Fl Studio изучаем браузер

Ты уже попробовали создать драм партию, но вам наверное мало тех четырёх сэмплов которые даны изначально. Так как же добавить к вашему биту ещё несколько звуков? Давайте воспользуемся стандартным пакетом звуков Fl Studio. Для этого обратите внимание на окно браузера и его папку Racks (цифра 2) как показано на рисунке ниже. Если у вас нет браузера то в панели инструментов нажмите по иконке 1 (Alt+F8 или Option+F8).

После нажатия по папке Drums откроется список под-папок которые содержат сэмплы разделённые по категориям. Нажмите по сэмплам в браузере чтобы прослушать их перед использованием. Чтобы понять как их добавить к вашей драм партии посмотрите небольшое видео ниже. Нажмите на понравившийся вам звук, и не отпуская кнопки мыши перетащите его на нужное вам место, затем отпустите кнопку.

Обратите внимание как происходит третье добавление сэмпла. Его можно вставлять между двумя уже существующими сэмплами, попадая на пустое пространство между ними.

Создать карусель. Добавьте описание *Кроме этого сэмплы в стойке инструментов можно менять местами. Для этого наведите курсор мыши на название инструмента, зажмите клавишу Shift, и не отпуская начните крутить колесо мыши.*

Создать карусель Добавьте описание *Также стоит помнить, что сэмплы можно добавлять простым перетаскиванием их с рабочего стола или из какой нибудь папки (делается точно также как и из браузера).*

Со временем вам станет недостаточно стандартного пакета сэмплов. В интернете вы можете найти множество издателей предлагающих вам сэмплы на любой вкус. Ссылки на сэмплы вы можете найти на многих музыкальных форумах. Мы бы рекомендовали вам (это всего лишь капля в море):

[Best Service - House Definition](#)

[Deadmau5 - Xfer Sample](#)

[Thomas Penton - Essential Drums & Percussion](#)

Скачайте каких нибудь сэмплов, и разместите их к примеру в папке D:\Semple.

Если вы хотите воспользоваться сторонними сэмплами скачанными из интернета или теми которые у вас уже есть, то для этого вам нужно прописать путь к ним в настройках программы. Для этого выберите File settings из меню OPTIONS (см. картинку ниже). Далее в появившемся окне нажмите по любому изображению папки как указано на рисунке, после чего укажите место где у вас хранятся сэмплы (в нашем примере это D:\Semple). В итоге в браузере появится ваша папка с сэмплами помеченная зелёным цветом, внимательно посмотрите и найдите её!

В программе Fl Studio существует возможность автоматизировать практически любой параметр. Автоматизация даёт возможность любому параметру перемещаться без вашего участия.

Давайте вернемся к проекту который мы создали в предыдущем уроке. Для того чтобы автоматизировать тот или иной параметр, нажмите по нему правой кнопкой мыши и выберите Create automation clip (*создать клип*

автоматизации). Для примера давайте возьмём что-нибудь очевидное, ручку громкости инструмента Kick

Микшер это место где вы будете добавлять к звук эффекты. Для того чтобы открыть микшер нажмите по иконке 1 (см. картинку ниже). Далее давайте приведём микшер к общему виду (если у вас другой), для этого надо в меню 2 выбрать вариант Wide.

Маршрутизация инструмента на канал микшера

Давайте откроем новый проект. Обратите внимание на цифры в стойке инструментов (см. картинку ниже), эти числа определяют на какой канал микшера отправлен инструмент (см. стрелки на картинке ниже). Если вы создадите какую-либо драм партию, то вы увидите зеленые столбики показывающие уровень (громкость) инструментов.

Теперь обратите внимание на правую часть окна микшера (там где цифры 2,3 и 4 на картинке выше). Эта правая часть меню называется стойкой эффектов, и для каждого канала микшера она своя. В каждый из 10 слотов в стойке можно добавить отдельный эффект. Для того чтобы добавить эффект надо нажать по 2

Select/Replace - если слот был пустой, то будет вариант Select (*выбрать*), если же до этого там был установлен какой-либо эффект, то Replace (*заменить*). Откройте канал микшера на который отправлен клэп, откройте меню, наведите курсор на надпись Replace/Select перед вами откроется список эффектов Fl Studio, выберите из этого списка Fruity Reeverb 2, теперь попробуйте послушать клэп. Послушайте как изменилось его звучание, клэп стал звучать как будто в комнате. Запомните этот эффект он называется реверберация. Заметьте, не эхо а именно реверберация, эхо это другой эффект.

Delete - удаление эффекта.

Move up/Move down - переместить вверх/вниз. Примечание: *Более просто способ переместить эффект в стойке, это просто навести курсор мыши на его название (в стойке эффектов) и покрутить колесо мыши.*

Зелёная лампочка