

TRASH 2 COOKBOOK

20 RECIPES FOR TRASH 2

Поваренная книга Trash 2
20 рецептов для Trash 2



Translated by Yorshoff

ВВЕДЕНИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПОВАРЕННУЮ КНИГУ TRASH 2!

Здесь вы найдете множество рецептов, направленных на расширение многогранности вашей техники сведения.

Если у вас есть аппетит к добавлению искажений, или вы ищете более тонкие и эффективные способы использования Trash 2 как инструмента сведения - эта поваренная книга для вас.

Читайте дальше, чтобы узнать, как придать пикантности вашим барабанам, басу, гитарам и другим инструментам.

Наслаждайтесь!

Команда iZotope

УДАРНЫЕ:

1) ДОБАВЛЕНИЕ МОЩИ ПОДГРУППЕ УДАРНЫХ

Используйте этот рецепт для накачки ударных в мощных миксах.



1. Вставьте Trash 2 на подгруппу ударных. Внутри Trash 2 включите модуль 'Trash', оставьте его в однополюсном режиме и активируйте вкладку 'Stage 1'.
2. Выберите какой-нибудь алгоритм из категории 'Saturate'. Попробуйте 'Push Pull', или 'Tape Saturation'.
3. Поднимите слайдер 'Drive' вверх по вкусу. Это увеличит силу эффекта. Значения 'Drive' выше 5 могут добавить к звуку немного кранча.
4. Переместите слайдер 'Mix' к значениям в районе 50% - 75%. Это позволит подмешать к звуку необработанный сигнал ударных, при этом звучание станет более громким, чем ранее.

2) СКЛЕИВАЮЩАЯ КОМПРЕССИЯ НА ПОДГРУППЕ УДАРНЫХ

Используйте этот рецепт, чтобы склеить воедино индивидуальные дорожки ударных.



1. Вставьте Trash 2 на подгруппу ударных. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Dynamics', оставьте его в однополосном режиме и двигайте слайдер 'Ratio' к значению 30.0:1.
2. Двигайте слайдер 'Threshold' вверх или вниз, ориентируясь по красному измерителю, пока не увидите значение ослабления сигнала в районе от 3 до 5 дБ. Вы услышите, что появилось теплое склеивающее насыщение сигнала.
3. Откройте 'Detection Circuit Filter' и включите его.
4. Солируйте 'Input', а затем настройте фильтр низких частот на значение, при котором звук бочки будет ослаблен в достаточной мере. Это делает компрессор менее чувствительным к низким частотам. В противном случае вы можете получить пампинг.
5. Снимите солирование с 'Input'. Теперь вы можете прослушать конечный результат. Если компрессия слишком интенсивна, вы можете по вкусу уменьшить значения параметров 'Ratio' и 'Threshold'.

3) ЭФФЕКТ ТРАНЗИСТОРНОГО РАДИОПРИЕМНИКА

Специальный эффект, используемый при создании партий ударных, особенно в переходных моментах песни.



1. Вставьте Trash 2 на подгруппу ударных. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Convolve'.
2. Откройте категорию 'Devices' и выберите 'Cheap Radio'. Это позволит изменить звучание ваших ударных, чтобы они как будто были проиграны через радиоприемник / телефон, таким образом вы создадите интересный узнаваемый эффект.
3. Слайдер 'Mix' по умолчанию установлен на 100%. Уменьшите это значение до 80% - 90%. Это поможет сохранить естественность звучания ударных.

4) ПРОБИВНОЙ РАБОЧИЙ БАРАБАН

Используйте этот рецепт, чтобы дать вашему рабочему барабану удар и избежать пустотелого звука.



1. Вставьте Trash 2 на канал вашего рабочего барабана. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Trash'.
2. На графике показан узел, который вы должны взять и перетащить на указанную позицию.
3. В выпадающем меню 'Waveshaper' выберите 'Triangle'. Звук рабочего барабана станет более энергичным, пробивным, и, возможно, немного искаженным.
4. Опустите слайдер 'Mix' к значению 50%.
5. Поэкспериментируйте с настройкой Узла на шаге 2, двигая его вверх или вниз, чтобы усилить или ослабить эффект.

5) УВЕЛИЧЕНИЕ БОЧКИ

Используйте этот рецепт, чтобы лишить бочку комплекса неполноценности.



1. Вставьте Trash 2 на канал бочки. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Convolve'.
2. Откройте категорию 'Tone' и выберите импульс 'Creep'.
3. Начните со значения слайдера 'Mix' в 100%, далее опустите его медленно вниз на любое значение в районе 10% - 30% пока вы не получите идеальное сочетание новой, большей версии звука вашей бочки с оригинальным вариантом.
4. Экспериментируйте с записью собственных импульсов (коротких аудио записей) из каких-либо больших, бсящих объектов. Используйте кнопку 'Load...', чтобы загрузить их и посмотреть, как они усиливают эффект присутствия вашей бочки.

6) ДОБАВЛЕНИЕ SUB-KICK

Используется для повышения суб-составляющей бочки.



1. Вставьте Trash 2 на канал бочки. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Trash'.
2. Нажмите кнопку 'Multiband', чтобы переключиться в многополосный режим. Выберите первую полосу.
3. Солируйте первую полосу, затем перемещайте ползунок кроссовера вперед-назад, пока не услышите только тембр низких частот бочки. Как правило, наиболее подходящим является размещение кроссовера между 100 - 200Гц.
4. Снимите солирование с полосы и на графике Waveshaper, возьмите и перемещайте прозрачный Узел пока не услышите добавление к звуку бочки суб-составляющей.
5. Передвиньте значение слайдера 'Pre' на 2 или 3дБ.

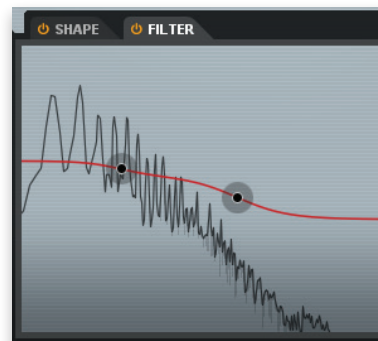
БАС:

7) ЯРКИЙ БАСОВЫЙ ТОН

Используйте этот рецепт для создания более яркого тона бас-гитары.



1. Вставьте Trash 2 на канал баса. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Trash'.
2. Включите 'Stage 1', и выберите 'Gentle Push' из категории 'Saturate'.
3. Это даст басу немного драйва. Увеличьте значение эффекта немного переместив прозрачный Узел, тем самым сгибая волноформу. Переместите слайдер 'Drive' вверх до 3 - 5.
4. Включите 'Stage 2', и выберите 'Delicate Harmonics' из категории 'Saturate'. Опустите слайдер 'Mix' к 50%.
5. Включите 'Filter' и усильте низкие частоты.



8) ГЛАДКАЯ КОМПРЕССИЯ БАСА

Используйте этот рецепт, чтобы мягко сгладить бас, в котором присутствует неравномерность громкости сигнала между нотами.



1. Вставьте Trash 2 на канал баса. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Dynamics'.
2. Установите значение слайдера 'Ratio' на 2.0:1, и 'Knee' на Soft.
3. Переключите компрессор в режим 'RMS'. Перемещайте слайдер 'Threshold' вниз пока не увидите значения ослабления сигнала порядка 2 – 4 дБ.
4. Переместите слайдер 'Mix' к значениям в 75% - 90%, чтобы получить гладкий, скомпрессированный звук баса.

9) РЕЗКАЯ ВОСХОДЯЩАЯ КОМПРЕССИЯ БАСА

Используйте этот рецепт, чтобы создать иллюзию более атакующего, смелого баса с эффектом присутствия.



1. Вставьте Trash 2 на канал баса. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Dynamics'.
2. Установите значение слайдера 'Ratio' на (2.0):1. Для этого переместите слайдер влево. Этот процесс известен как восходящая компрессия.
3. Отрегулируйте слайдер 'Threshold', пока на индикаторе уровней он не станет чуть выше пиков сигнала.
4. Установите значение слайдера 'Mix' на 95% в качестве последнего штриха в создании резкой восходящей компрессии.

10) ОТЗЫВЧИВОЕ ПРИГЛУШЕНИЕ БАСА

Используйте этот рецепт, чтобы ваша бочка органично приглушала бас, что является более музыкальным вариантом, чем многополосная сайдчейн компрессия.



1. Вставьте Trash 2 на канал баса. Внутри Trash 2 включите 'Filter 2'. Кроме того, убедитесь, что ваша бочка направляется в ваш микс на шину. Позже мы будем использовать ее для сайдчейна.
2. Нажмите на Узел '2', а затем на 'Modulation'. Нажмите на режим 'Envelope' и он загорится желтым.
3. На графике нажмите и перетащите второй, меньший Узел '2' непосредственно под большой Узел. Настройте добротность фильтра (Q) с помощью ручек, чтобы отделить низкие частоты баса.
4. Убедитесь, что ваше хост-приложение посылает сигнал боковой цепи (sidechain) бочки на Trash 2. Здесь, в Pro Tools, бочка находится на шине 9, и, соответственно, эта шина и выбрана в качестве сигнала боковой цепи. Внутри 'Filter 2', нажмите на кнопку 'Sidechain' и она загорится желтым.
5. Переместите слайдер 'Threshold' вниз пока не увидите, что бочка начинает запускать фильтр баса и, соответственно, приглушать бас.
6. Увеличьте время 'Release' к значениям в районе 200 - 300.

11) МОДЕЛИРОВАНИЕ БАСОВОГО УСИЛИТЕЛЯ

Используйте этот рецепт для усиления басового тона, записываемого через прямой вход.



1. Вставьте Trash 2 на канал баса. Внутри Trash 2 активируйте модуль Convolve.
2. Из категории 'Amps' выберите любую конкретную модель с названием, содержащим слово 'bass', например 'Grafton Bass Deluxe'.
3. Опустите слайдер 'Mix' к значениям в районе 20% - 30%, чтобы смикшировать необработанный тон баса и звук бас-гитарного усилителя.
4. Экспериментируйте с тремя разными режимами микрофонов. Чаще режим 'Condenser' обеспечит наилучший результат моделирования на басу, но все зависит от вашего вкуса!

ГИТАРА:

12) ВИНТАЖНЫЙ ГИТАРНЫЙ ДИЛЭЙ

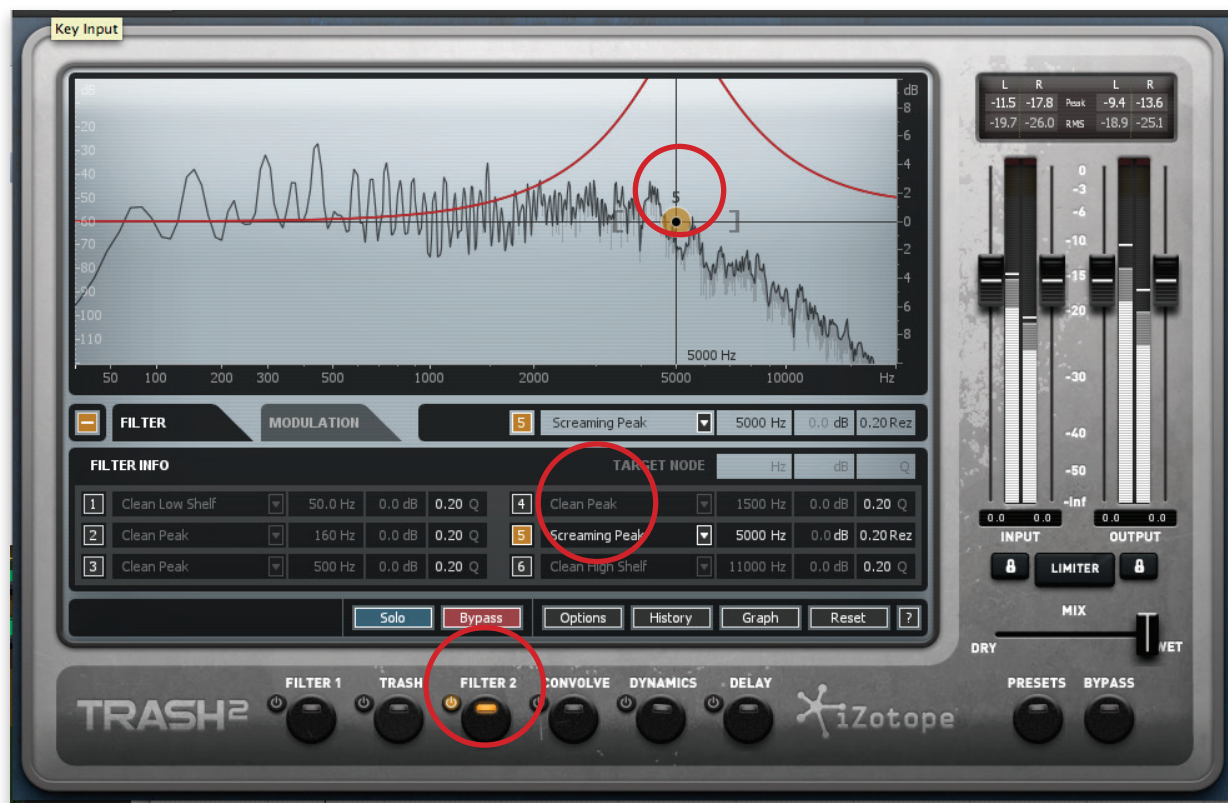
Используйте этот рецепт на ритм-гитаре для создания винтажного 'slap' эффекта.



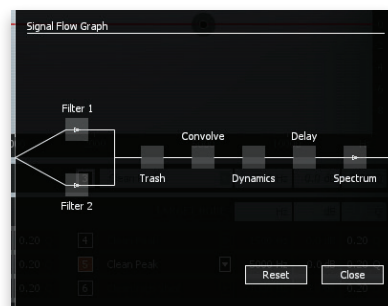
1. Вставьте Trash 2 на канал гитары. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Delay'.
2. Выберите режим 'Analog', и установите значения параметра 'Delay' в районе от 50 до 100.
3. Установите слайдер 'Feedback' на значение 40. Поднимайте слайдер 'Wet' пока вы не начнете слышать достаточное количество задержки (delay).
4. Секция фильтра модуля 'Delay' позволяет срезать лишние низкие и высокие частоты.
5. Вы можете поэкспериментировать с увеличением значения параметра 'Trash' до 0.5.

13) ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЕ ПАУЭР-АККОРДЫ

Используйте этот рецепт, чтобы усилить эффект присутствия на гитарах, играющих пауэр-аккорды. Хорошо работает как на искаженных, так и на чистых гитарных партиях.



1. Вставьте Trash 2 на канал гитары. Внутри Trash 2 активируйте оба модуля 'Filter 1' и 'Filter 2'.
2. Нажмите на кнопку 'Graph', далее нажмите и перетащите 'Filter 2' пока он автоматически не установится в параллельный режим с 'Filter 1'. Сейчас вы осуществляете параллельную фильтрацию, при которой даже экстремальные настройки могут улучшить тембр инструмента, не разрушая его.
3. Перейдите в модуль 'Filter 2'. На Узле 5 установлен режим 'Clean Peak', щелкните на него и в выпадающем меню выберите 'Screaming Peak'.
4. Перейдите в модуль 'Filter 1'. На Узле 1 установлен режим 'Clean Low Shelf', с усилением в 0.0 дБ. Установите усиление в 6.0 дБ.



14) МОДЕЛИРОВАНИЕ ГИТАРНОГО УСИЛИТЕЛЯ

Используйте этот рецепт, чтобы применить к необработанной гитаре смоделированные звуки разных гитарных усилителей.



1. Вставьте Trash 2 на канал гитары. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Convolve'.
2. В категории 'Amps' начните перебирать разные модели гитарных усилителей. Все они звучат по-разному, но их имена могут дать вам подсказку о том, какой усилитель использовать. Мы используем 'Worcester Bright'.
3. Изменяйте значение параметра 'Mix' пока не найдете идеальный баланс между необработанным сигналом гитары и смоделированным усилителем.
4. Экспериментируйте с тремя разными режимами микрофонов. Чаще режим 'Dynamic' обеспечит наилучший результат моделирования на гитаре, но все зависит только от вас!

15) ИСКАЖЕННАЯ МОЩЬ ЛИДИРУЮЩЕЙ ГИТАРЫ

Используйте этот рецепт для получения совершенного, поющего звука лидирующей гитары.



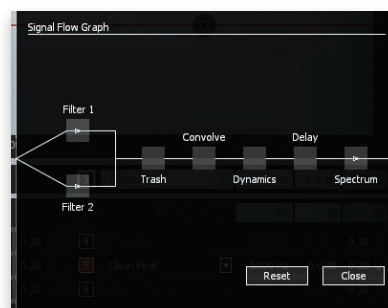
1. Вставьте Trash 2 на канал гитары. Внутри Trash 2 активируйте модуль 'Trash'.
2. Выберите пресет из категории 'Drive'. 'Capacity' и 'Tube Drainer' являются отличным выбором для лидирующей гитары.
3. Установите слайдер 'Mix' на 50%.
4. Установите значение слайдера 'Pre' в районе от 5 до 10, а слайдер 'Drive' на 4.

16) ИМИТАЦИЯ ГИТАРОЙ ТОК-БОКСА

Используйте этот рецепт для получения разговаривающего, гласного звука, ставшего популярным с изобретением ток-боксов.



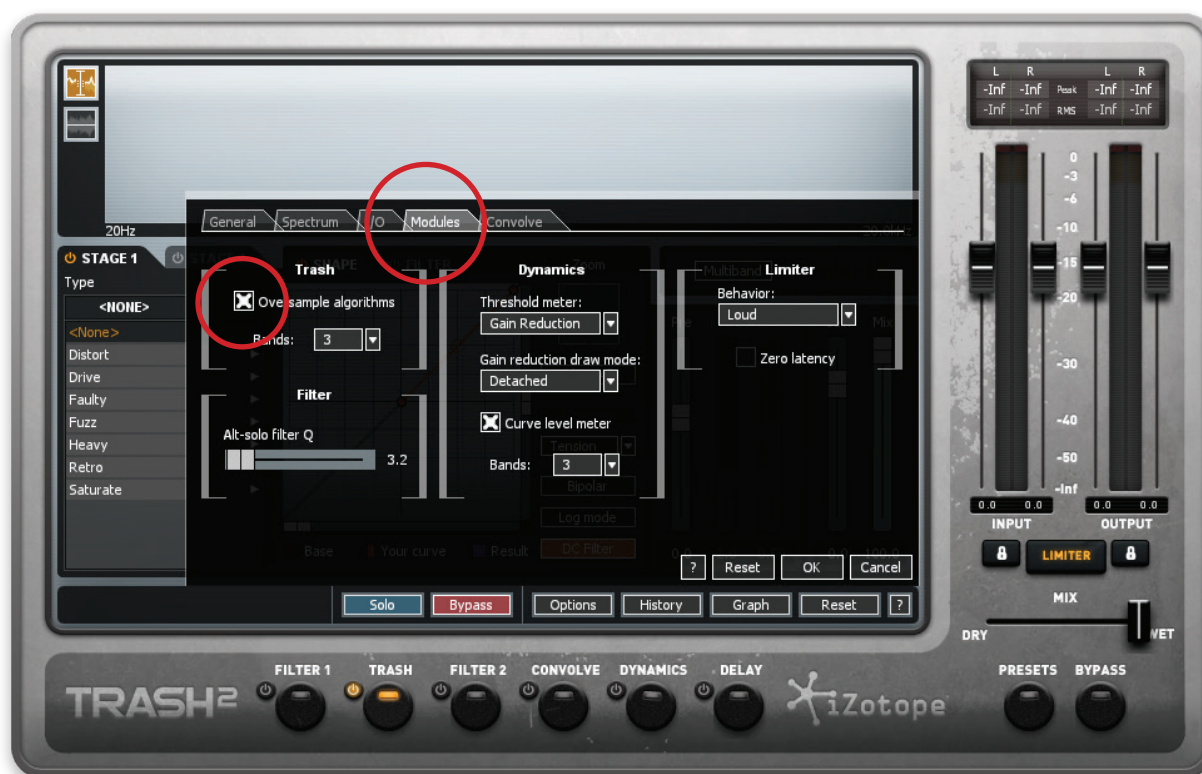
1. Вставьте Trash 2 на канал гитары. Внутри Trash 2 активируйте оба модуля 'Filter 1' и 'Filter 2'.
2. Нажмите на кнопку 'Graph', далее нажмите и перетащите 'Filter 2' пока он автоматически не установится в параллельный режим с 'Filter 1'. Сейчас вы осуществляете параллельную фильтрацию, при которой даже экстремальные настройки могут улучшить тембр инструмента, не разрушая его.
3. Перейдите в модуль 'Filter 2'. На Узле 5 установлен режим 'Clean Peak', щелкните на него и в выпадающем меню из категории 'Vowel' выберите 'Vocal 1'.
4. Увеличьте усиление Узла 5 на 7 – 8 дБ и увеличьте значение параметра 'Rez' до 0,8.
5. На активированном Узле 5 перейдите во вкладку 'Modulation' и выберите 'LFO'. Оно должно стать желтым.
6. Передвиньте маленький Узел 5 на -2 дБ в районе 150 Гц как показано на графике.
7. Уменьшите значение 'Frequency' LFO к значению около 0.45 Гц.



ОБЩЕЕ:

17) ЛУЧШЕЕ ЗВУЧАНИЕ ИСКАЖЕНИЯ

Выполните указанные действия на всех экземплярах Trash 2, прежде чем произвести баунс микса.



1. В любом используемом экземпляре Trash 2 нажмите 'Options'.
2. В выпадающем меню выберите 'Modules'.
3. Убедитесь, что 'Oversample Algorithms' в модуле 'Trash' активны. Это потребует больше процессорной мощности, но в тоже время даст более качественный результат во время сведения. Некоторые компьютеры позволяют оставлять эту опцию активной всегда.

18) СВЕДЕНИЕ НА СООТВЕТСТВУЮЩИХ УРОВНЯХ ГРОМКОСТИ

Используйте этот рецепт, чтобы быть уверенными, что когда вы обходите Trash 2, вы можете сравнить необработанный сигнал с обработанным Trash 2 звуком на одинаковых уровнях громкости.



1. В Trash 2 посмотрите на измерители уровней входного и выходного сигналов и запишите эту разницу. Это может быть всего несколько дБ, а может быть и большая разница.
2. Нажмите на кнопку 'Options' и в выпадающем меню выберите 'I/O'.
3. Установите значение слайдера 'Gain when bypassed' в соответствии с записанной вами разницей между входным и выходным сигналами. Теперь, когда вы обходите Trash 2, будет применяться регулировка усиления сигнала.

19) ПАРАМЕТРЫ СВЕДЕНИЯ

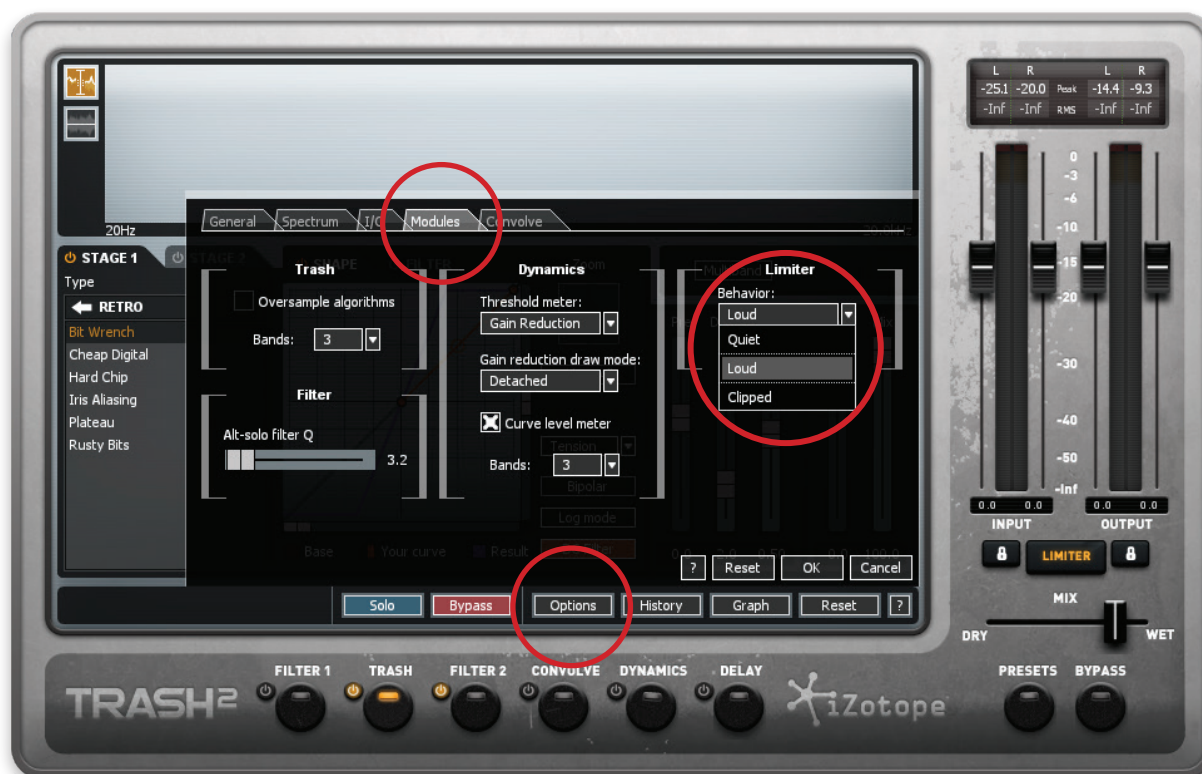
Используйте эти уникальные настройки, чтобы найти правильный баланс между первоначальным чистым сигналом и сигналом, обработанным цепью Trash 2.



1. Использование модулей Trash 2 и некоторых рецептов, которые вы получили ранее, поможет вам создать величайшую текстуру или звук.
2. Отрегулируйте мастер-контроллер 'Dry / Wet'. Иногда, если с Trash 2 вы получили действительно экстремальный звук, этот регулятор поможет вам вписать звук в микс, смешивая сигнал эффекта с необработанным сигналом.

20) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИМИТЕРА

Используйте этот рецепт, чтобы настроить поведение Лимитера.



1. Убедитесь, что Лимитер включен. Он должен быть выделен желтым. По умолчанию Лимитер включен.
2. Нажмите на кнопку 'Options' и выберите вкладку 'Modules'.
3. Секция 'Limiter' включает три соответственно названных алгоритма Лимитера. Как правило, 'Quiet' является наиболее прозрачным и нежным, но для жесткого материала, а также для более мощного звука, более подходящим может быть 'Loud'. 'Clipped' создает экстремальный 'разрушенный' звук, который может потребоваться, так как многие используют Лимитер для звукового дизайна. Экспериментируйте, чтобы найти то, что лучше работает для вас!

Спасибо за чтение Поваренной книги Trash 2! Мы надеемся, что используя эти рецепты вы получите массу удовольствия, а также добавите свежести вашим трекам.

Приятного аппетита!

Для получения дополнительной информации, или чтобы скачать 10-дневную бесплатную пробную версию Trash 2, пожалуйста, посетите www.izotope.com/trash

Смотрите видео по Trash и другим нашим продуктам на www.youtube.com/izotopeinc



Copyright © 2013 iZotope, Inc. All rights reserved. iZotope®, Trash® and the iZotope logo are trademarks or registered trademarks of iZotope, Inc. All other trademarks contained herein are the property of their respective owners. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective companies. This material is provided for information purposes only; iZotope, Inc. assumes no liability related to its use. Use of the software is subject to a related license agreement.