

Sonoma 7 VST — это процессор эффектов, который включает в себя все семь эффектов из [RiffWorks](#). При помощи этого процессора музыканты, которые работают с приложением, поддерживающим технологию VST, могут значительно улучшить звучание гитары. Процессор оборудован следующими эффектами: **Auto-Wah** (квакушка), **Multiband Compression** (многополосный компрессор), **Modulation** (модуляция), **Delay** (задержка), **Reverb** (реверберация) и **Parametric EQ** (параметрический эквалайзер).



Плагин **Sonoma 7 VST** объединяет в себе 7 различных модулей, но не смотря на это, этот плагин имеет удобный однооконный интерфейс, который позволяет включать и выключать модули, выбирать пресеты, а так же переключаться между модулями. Однооконный интерфейс — это несомненно очень удобно в использовании.



Attaq — это фильтр-эффект **Auto-wah** (квакушка). С его помощью можно создавать классический эффект wah, амплитудно-зависимый и даже синхронизированный по темпу. **Attaq** — это всё лучшее из эффекта wah, собранное в один модуль!

Существует три различных рабочих режима модуля **Attaq**: **Manual**, **Envelope** и **Sequence**. Эти режимы отличаются между собой принципами настройки. Режим **Manual** не меняет тон звука во время игры. "Педаль квакушки" в этом режиме не меняет своего положения, из-за чего звук передаётся с постоянным тоном. Этот режим может быть использован для придания звуку некоторого драматизма. Режим **Envelope** имитирует классический приём игры на "квакушке". Чем больше громкость, тем сильнее будет меняться амплитуда. Попробуйте играть мягко с акцентированием ноты, которую Вы хотите подчеркнуть. Эффект откроется на этой ноте и придаст игре большую выразительность. Режим **Sequence** — самый уникальный из всех. В этом режиме тон игры фактически меняется с темпом музыки. Можно добиться от плавно меняющегося до быстрого синкопированного звучания. Это наиболее конфигурируемый режим.

Теперь рассмотрим работу этих трёх режимов более подробно.

Режим Manual

Режимы работы модуля переключаются регулятором **Mode**. В режиме **Manual** регулятор **Range** эквивалентен положению педали. Поворот вправо будет открывать звук (опускать педаль), поворот влево — закрывать звук (поднимать педаль). Но в отличие от стандартной педали здесь есть дополнительные настройки. Например, поднятие значения регулятора **Bandwidth** приведёт к "обострению" звука. При помощи этого регулятора можно добиться как лёгкого, так и решительного звучания. Регулятором **Filter** можно изменять стиль эффекта. Есть три типа фильтра: **Lowpass** (LP), **Bandpass** (BP) и **Highpass** (HP). **Lowpass** пропускает все низкие частоты. **Bandpass** фактически вырезает низкие и высокие частоты, пропуская только середину. Этот фильтр можно использовать для того,

чтобы подчеркнуть определённый диапазон нот. **Highpass** фактически вырезает все частоты, оставляя только верхние. При помощи этого фильтра можно получить достаточно интересный звук. Регулятор **Sensitivity** и оранжевая секция **Sequence** никак не влияют на звук в этом режиме.

Режим Envelope

Регуляторы **Range**, **Bandwidth** и **Filter** работают точно так же, как в режиме **Manual**. Но всё-таки работа этого режима существенно отличается от предыдущего. В режиме **Envelope** звучание меняется в зависимости от характера игры — будет имитироваться техника, при которой педаль находится в закрытом положении, но при сильном ударе по струнам педаль открывается. **Range** управляет положением фильтра (педали) во время мягкой игры, а регулятор **Sensitivity** управляет положением во время жёсткой игры. Регуляторами **Range** и **Sensitivity** можно подстроить открытие фильтра под стиль игры. Если звук постоянно широко открыт, следует понизить значение **Sensitivity**, пока не будет получена нужная чувствительность. Если звучание эффекта не слишком отличается от того, что было в режиме **Manual**, следует поднимать чувствительность до тех пор, пока не будет достигнут желаемый эффект на определённой громкой ноте (аккорде). Оранжевые регуляторы **Sequence** никак не влияют на звук в этом режиме.

Режим Sequence

Регуляторы **Range**, **Bandwidth** и **Filter** работают точно так же, как и в предыдущих режимах. Но вместо регулятора **Sensitivity**, которым настраивается положение педали, используются восемь пошаговых регуляторов, которые можно синхронизировать с рифом. Эти регуляторы находятся в оранжевой секции модуля. Кнопками **Steps** определяется, сколько шагов будет использовано в последовательности. Можно выбрать 4, 6 или 8 шагов в зависимости от сложности задуманного рисунка. 8 регуляторов **Sequence** используются для того, чтобы установить позицию педали для каждого определённого момента времени. Индикатор над каждым регулятором показывает текущее положение педали в цикле обработки, то есть, если требуется открыть педаль в определённой точке, то следует поднять значение регулятора, над которым в нужный момент времени индикатор загорается. Регуляторы **Sequence** работают вместе с регулятором **Range**. Можно полностью изменить звучание последовательности без необходимости настраивать каждый отдельный регулятор. Если удалось получить подходящую последовательность, но звучание желательно сделать выше — надо просто увеличить значение регулятора **Range**. Регулятор **Speed** меняет скорость последовательности. Увеличение значения этого регулятора увеличивает скорость последовательности. Ниже регулятора **Speed** есть кнопка **Temposync**. При помощи этой кнопки можно синхронизировать темп последовательности с темпом песни, используя например, квантизацию четвёртыми, восьмыми или шестнадцатыми нотами.



Tripwire — это трёхполосный эквалайзер/компрессор/дисторшн, который может быть использован как для традиционной низко/средне/высокочастотной коррекции, так и для расширенной частотно-зависимой динамической обработки, а так же для искажения звука (эффект дисторшн) со смещением по высоте.

Эквализация

Эффект **TripWire** можно использовать, как трёхполосный низко/средне/высокочастотный эквалайзер. Но даже в таком случае, в отличие от обычного эквалайзера, **TripWire** будет иметь некоторые дополнительные возможности — в нём можно настраивать ширину различных полос. Для работы в режиме эквалайзера следует отключить компрессор (повернуть все три регулятора **Compression** в крайнее левое положение), а так же убедиться, что переключатели **Distortion** отключены.

Теперь регуляторами **level** можно регулировать **Lo** (низкие), **Mid** (средние) и **Hi** (высокие) частоты. Есть одна очень интересная возможность — менять ширину полосы регуляторами **Crossover Frequency**. Левый управляет диапазоном от **Lo** (низких) до **Mid** (средних) частот, правый — от **Mid** (средних) до **Hi** (высоких) частот.

Например, необходимо уменьшить середину. Для этого надо просто повернуть против часовой стрелки регулятор **Mid Level**. Но при такой регулировке можно так же убрать частоты баса, которые желательнее оставить. Вернуть желательные частоты на место можно регулятором диапазона от **Lo** до **Mid** (от низких к средним частотам). Настройка кроссовера на самом деле проста и очень эффективна.

Многополосный компрессор

Стоит более подробно остановиться на трёхполосном компрессоре модуля **TripWire**. В двух словах принцип работы данного эффекта таков: если поднять значение **Compression** на определённой полосе, громкость пиков будет уменьшена, при этом тихие места затронуты не будут. В принципе можно добиться хорошего звука только при помощи грамотного компрессирования. Компрессия полезна в самых различных ситуациях:

- Звучание гитары станет более длинным и чувственным.
- Сгладятся погрешности и неровности вокала.
- Добавится теплота к звуку.

Компрессия — это очень полезный эффект, обязательный при создании хорошего звука. Обычно компрессия применяется полностью к сигналу, но при помощи модуля **TripWire** можно настроить различную компрессию для различных частот сигнала.

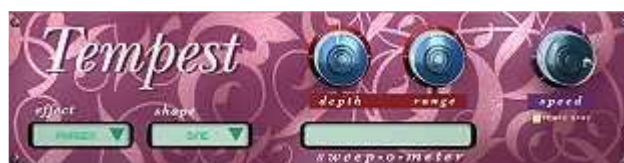
Итак, как же пользоваться этим компрессором? Например, для того, чтобы сгладить звучание гитарного семпла и добавить теплоты к звуку без использования эквалайзера, надо включить **Lo Compression** для сглаживания пиков в низкочастотном диапазоне. При применении компрессии в этом диапазоне мы можем создать практически постоянный уровень баса, что добавит теплоты к звуку. Если бы мы просто подняли уровень басовых частот, это бы привело к резким всплескам во время удара по струне. Компрессия позволит поднять полностью басовый уровень.

Многополосный дисторшн

Это именно тот эффект, который придаёт звуку по настоящему интересное звучание. Мы можем взять определённый звук, изменить его при помощи эквалайзера и компрессора и добавить искажение на каждую полосу. Включается искажение переключателем **Distortion** для соответствующей полосы. Так же можно выбрать тип эффекта во всплывающем меню **Shape**. И регулятором **Drive** можно настроить уровень применяемого эффекта.

Во всплывающем меню есть несколько различных форм искажения. **Fuzz** — это основная форма искажения, которая очень часто встречается в гитарных "примочках". Остальные формы искажения уникальны, поскольку фактически меняют высоту звучания сигнала. При использовании одной из этих форм на определённой полосе можно фактически гармонизировать сигнал, высота которого будет изменена. **Down** — понижает звучание на октаву. **Dd** — понижает звучание на две октавы. **Up** — поднимает звучание на октаву. Остальные три сдвигают звук на терцию, кварту и квинту. Гармонизацию рекомендуется применять для сольных партий.

Имеет смысл просмотреть пресеты, поставляемые для **TripWire**, чтобы ознакомиться с возможностями этого модуля. В пресетах содержится полный набор, который включает в себя эффекты с гармонизацией, искажением, компрессией и эквалазацией.



Tempest — это эффект фазовой модуляции с возможностью выбора формы волны, регулировки диапазона, глубины эффекта, а так же синхронизации по темпу. В модуль включено 9 классических эффектов: **Phaser**, **Tremolo**, **Flanger**, **Chorus**, **Vibrato**, **Autopan**, **Lpfilter** (lo-pass), **Bpfilter** (band-pass) и **Hpfilter** (high-pass). В дополнении к этим эффектам есть возможность выбрать одну из пяти форм модуляции! Модуль фактически содержит в себе 45 различных эффектов модуляции в одном.

Полностью изменить стиль эффекта можно, выбрав форму генератора **Shape**. В модуль включены генераторы таких классических форм, как **Sine** и **Triangle**, а так же не совсем обычные **Square** и **Sawtooth**, и даже **Random** для любителей экспериментов. В поле **Sweep-o-Meter** наглядно отображаются различия между генераторами. В комбинации с 9 различными эффектами есть простор для фантазии.

У этих эффектов есть ещё три регулятора, которые позволяют модифицировать звук — это **Depth**, **Range** и **Speed**. Точное значение этих регуляторов может меняться от эффекта к эффекту, но кое-что между ними есть общее. **Depth** регулирует чёткость эффекта, **Range** — ширину или диапазон модуляции. **Speed** — скорость модуляции. Есть так же кнопка **Tempo Sync** для синхронизации скорости модуляции с темпом рифа. Как и в других эффектах, синхронизируемых по темпу, благодаря этой функции можно добиться хорошего ритмического рисунка.



4x4 — это разновидность эффекта многополосной задержки. В этом модуле используется 4 различных полосы. Полоса в данном модуле означает отдельную задержку, которую можно подмешивать к основному сигналу. У большинства эффектов такого рода есть только одна полоса, для которой настраивается задержка. В нашем случае есть 4 различных полосы с настраиваемым временем задержки и уровнем. И это не просто 4 различные полосы, это скорее 4 различных эффекта с обратной связью как внутренней, так и между собой (не путать с половой :)).

Feedback, Damping и Mix

Слева модуля есть два регулятора **Feedback** и **Damping**. **Feedback** определяет количество сигнала, направленного обратно на вход через задержку. Например, если сыграть одну ноту, то будет слышен задержанный повторяющийся сигнал, который будет постепенно затухать. Время этого затухания и настраивается регулятором **Feedback**. Если этот регулятор повернуть полностью влево, то будет только одно повторение задержанного сигнала. Если увеличить значения этого регулятора — время затухания будет увеличиваться. **Damping** определяет уменьшение высоких частот для каждого последующего задержанного сигнала. То есть, задержанный сигнал при каждом очередном прохождении через плагин будет становиться более тусклым. Справа модуля есть регулятор **Mix**, которым настраивается громкость оригинального сигнала по отношению к задержанному. При увеличении значения этого регулятора будет увеличиваться громкость эффекта, при уменьшении — громкость эффекта будет уменьшаться.

Полосы задержки

Центральная часть модуля содержит четыре секции регуляторов с различным цветом. Каждый цвет обозначает отдельную полосу задержки. У каждой полосы есть регуляторы **Level** и **Delay Time**. Регулятор **Level** определяет громкость полосы. Для того чтобы выключить полосу, надо просто повернуть регулятор **Level** полностью влево. В принципе с этого и надо начинать работать с эффектом. Добавлять полосу в процесс обработки сигнала надо по одной, до тех пор, пока не будет достигнут желаемый эффект. Регуляторы **Delay Time** определяют время задержки. При помощи этого регулятора можно настраивать время задержки точно так же, как и в любом другом плагине **Delay**, либо можно нажать кнопку **Tempo Sync** для синхронизации задержанного сигнала с темпом песни. Синхронизируемая по темпу задержка — это довольно интересный эффект, поскольку позволяет создавать ритмическую задержку.

Различные полосы — различный звук

Теперь немного о различиях в полосах задержки. **4x4** был разработан как стереофонический эффект с различными задержанными сигналами, поступающими на отдельные каналы (левый и правый). Два левых регулятора (1 и 2) действуют на левый канал, два правых (3 и 4) — на правый. Это означает, что если включить только полосу 1, то задержка будет слышна только в левом канале. Если теперь подключить полосу 4, то задержанный сигнал будет слышен в обоих каналах, но для каждого канала можно настроить различное время задержки. Итак, если полосы 1 и 4 — это сигналы левого и правого канала, то, как работают полосы 2 и 3? Полосы 2 и 3 были разработаны для стиля задержки "пинг-понг". Полосы 1 и 4 оставляют задержку в изначальном канале, полосы 2 и 3 посылают задержку в противоположный канал.

Давайте рассмотрим небольшой пример. Отключите все сигналы, установив значение всех регуляторов **Levels** на 0. Теперь, поднимите значение регулятора **Level** для полосы 3. Первый задержанный сигнал будет звучать в правом канале, второй — в левом. Именно это и есть эффект "пинг-понг", когда сигналы чередуются между левым и правым каналами. Теперь поднимем значение регулятора **Level** для полосы 2 и попробуем настроить для этой полосы значение **Delay Time** так, чтобы это значение отличалось от значения для полосы 3 и, обратите внимание, при посыле в левый канал сигнал не должен накладываться друг на друга. Полоса 2 ведёт себя точно так же, как и полоса 3, только начинается с левого канала. Эти две полосы работают практически как два различных

эффекта задержки, один идущий на выход каждого канала, с обратной связью друг в друга. Такая возможность даёт потрясающие результаты.



SuperTanker — это плотно звучащий ревербератор, имитирующий звучание пластинчатых ревербераторов.

Есть 5 различных оттенков звучания ревербератора — **Sweet**, **Shiny**, **Dirty**, **Dark** и **Whip**, которые выбираются во всплывающем меню **Reverb Type**. **Sweet** был разработан, как хороший гладкий ревербератор, который не будет перекрывать оригинальное звучание. **Shiny** имеет сильный отклик в среднечастотном диапазоне, что делает этот тип ревербератора довольно ярким. **Dirty** — это специальный эффект, так как в нём происходит искажение и добавление артефактов к сигналу. **Dark** имеет очень теплое звучание. И, наконец, **Whip** имеет очевидную задержку перед эффектом реверберации.

Size и Mix

Size и **Mix** — это два основных регулятора в **Super Tanker**. **Size** регулирует длину эффекта. Можно попробовать поднять значение этого регулятора для гитары и некоторых типов вокала, либо уменьшить для получения более утончённого эффекта. **Mix** — это отношение чистого и обработанного сигналов. Если необходимо получить длинную реверберацию, но не слишком громкую — надо уменьшить значение регулятора **Mix**. Если поднять значение регулятора **Mix** до предела, то будет слышен только обработанный сигнал.

Damping

Регулятор **Damping** определяет тон эффекта. При поднятии значения этого регулятора произойдёт более быстрый спад высоких частот.



Stamina — это компрессор, позволяющий сжимать динамический диапазон для получения более плотного и мощного звука.

Stamina — это классический компрессор-лимитер. Он сжимает динамику и может удлинять звучание практически любой записи. Компрессия — это очень популярный эффект в звукозаписи, так как он делает громкость записи более постоянной.

Компрессия понижает уровень более громких частей, в то время как остальные на участки записи она воздействует более мягко. Например, скажем, солист напел достаточно точно, но динамика слегка хромает. Можно использовать **Stamina** для довольно тонкого выравнивания вокальной партии. После компрессии модуль усиливает сигнал, то есть громкость обработанного сигнала не пострадает. **Stamina** всё это делает автоматически, так что выравнивать динамику вручную не придётся.

Attack и **Release** — это регуляторы, которые определяют, как быстро модуль будет управлять динамикой. Используйте маленькое значение **Attack** и среднее **Release** для достижения чистой компрессии, либо настраивайте эти параметры по-другому для достижения желаемого эффекта. С небольшим значением **Attack** и **Release** Вы можете добиться пульсирующего эффекта, который может быть весьма интересен.

Регулятор **Slope** определяет, как быстро компрессор будет реагировать на громкие части сигнала. Как компрессор в действительности работает? Он понижает уровень сигнала, когда громкость превышает определённый уровень. Количество понижающей компрессии и настраивается регулятором **Slope**. Если требуется очень тонко управлять динамикой, следует попробовать настроить регулятор **Slope** на маленькое значение, чтобы не так агрессивно управлять пиками. Либо можно поднять значение регулятора **Slope** чтобы просто понизить сигнал до постоянного уровня.

Compression — это самый главный регулятор в **Stamina**. Он определяет громкость, с которой начнутся контролироваться пики уровней. Это настоящий пороговый лимитер, о котором упоминалось в начале.

Как и любые эффекты этой категории, модуль **Stamina** следует использовать очень аккуратно, не забывая про умеренность, чтобы сохранить живость в записи. Очень часто миксы для радио перекомпрессируют с той целью, чтобы иметь полную уверенность в одинаковой громкости звука, но многие полагают, что это убивает часть живости и реалистичности музыки. Помните, индикатор в середине **Stamina** будет всегда показывать только уровень компрессии сигнала. Есть множество литературы, в которой подробно описано, сколько компрессии требуется для определённых видов записи.



No Equal — это традиционный параметрический эквалайзер, который позволяет менять частоты плавно, без резких всплесков и артефактов. При помощи этого пятиполосного эквалайзера можно регулировать различные участки частотного спектра.

Все 5 полос имеют регуляторы частоты (они обозначены на модуле красным цветом), которые определяют рабочий диапазон эквалайзера. Три средних регулятора снабжены так же регуляторами усиления (серебряного цвета), которые позволяют настроить коэффициент усиления или ослабления на определённой частоте. Итак, почему есть только 3 регулятора усиленная, а не 5, что на первый взгляд было бы более логично? Дело в том, что все 5 полос эквалайзера предназначены для различных целей и выполняют определённые функции в различных участках звукового спектра.

Чтобы эффективно использовать 3 полосы с регуляторами **Boost/Cut**, первое, что надо сделать, повернуть все регуляторы **Boost/Cut** на нулевое значение. Затем один из них настроить на максимум (+18) и при регулятором частоты найти необходимый звук, который следует добавить либо убрать. В конце регуляторы **Boost/Cut** понизить до достижения желаемого результата.

Low Cut — это фильтр, который мягко вырезает частоты ниже настроенной на регуляторе. Просто настроить регулятор на желаемую частоту. Эта полоса не имеет регулятора усиленная, потому что предназначена для удаления низкочастотного спектра.

Low — это фильтр, который позволяет усилить или вырезать частоты ниже выбранной. Эта полоса предназначена для управления низкочастотным спектром сигнала.

Mid — это фильтр, который позволяет усилить или вырезать частоты в среднем диапазоне. Это вероятно наиболее важный участок диапазона, поскольку именно в этом участке можно добавить или убрать кажущееся присутствие инструмента.

High — фильтр, который позволяет усиливать или вырезать частоты выше настроенной. При помощи этого фильтра можно добавить звуку яркость либо наоборот, немного прибрать верха.

High Cut — это фильтр, который используется для уменьшения высокочастотных шумов или искажений.