

混音的空间深度感

作者：飞悦音符团体
链接：http://blog.sina.com.cn/s/blog_5d85938e0100mbq4.html
来源：新浪微博
著作权归作者所有，转载请联系作者获得授权。

写在开头：
进阶期间，无数前辈叮嘱我要听“慢音乐”。
我认为，并不只是练习慢音乐能抓节拍和轨迹，更是从音乐里捕捉更多层次。
比如空间感、层次感。
乐感是需要训练的。加油。

“让你的混音产生空间深度感”

有混响、均衡、延迟等各种工具在手，提高你的混音的远近空间深度感，是件很有挑战性的事情。我们会在本文中讲一些能够为你的混音赋予深度感的技巧。

在现实生活中，我们听到的声音是三维的。然而立体声制作将所有声源都放置在听音者位置前面的左右两边，如果你使用两个音箱，通常就会很难产生良好的远近的深度感。让近处的声音明显比远处的声音大，这一点很容易就能模仿出来。但是还有许多其它的因素对深度感发挥作用，因此也有很多其它的处理可以应用，而不是简单的使用电平推子。在本文中，我将带你看一些能够控制混音深度感的方法。

用EQ来产生距离

如果你想把某些声音放置在远处，并不是让它比近处的声音小那么简单。还需要减少它的高频，模仿空气对高频的吸音特性。你还需要去掉150或200Hz以下的某些低频部分，来提升距离错觉。如果我们这里要处理的声音是用话筒录音的，那么在录音阶段将话筒的位置摆放得离声源远一些，也有利于加强这种错觉。

使用正确的混响

当对远处的声音进行混响处理时，要选择一个合适的扩散混响类型（也就是说，选择一个没有太多细节的混响），而且要去掉某些高频部分，就像你对声源本身做的那样。远处的声音通常要比近处的声音遇到更多的反射面，所以你需要对你想放在远处的声音添加更多的混响。但是不要将混响做得过份，除非你的音乐制作有特别的艺术上的这种需求。相对于上世纪七十、八十年代特别多的混响效果，现代唱片的混音倾向于非常“干”的声音。一般来说，你的混音的空间越远，就可以使用越多的混响。快节奏舞曲的混音往往得益于较少的混响或者使用只产生早期反射的环境空间效果。

回声

将重复的回声和混响结合起来，是一种产生距离感的好方法，特别是当你有磁带回声效果器的时候（或者模仿这种效果的插件）。这种效果器产生的回声不像标准数字延迟产生的回声那么生硬。不过，如果你只有数字延迟的方法可以使用，那么就试着将4kHz以上的高频和200Hz以下的低频部分去掉。对模拟设备延迟的仿真软件，也值得尝试，因为这样产生的回声比较模糊和朦胧。

掌握调制

和声或者类似的调制效果可以使声音听起来更不被注意，因而能够起到把声音推向远处的作用。你还可以通过一个双通道音高变调器来增加两个层，一个层向上移动7音分左右，另一个层向下移动相同的量。这样做也能达到类似和声的结果。Roland的Dimension D（或者仿它的插件）也能产生类似和声的空间扩散感觉，听上去不那么明显。如果你要对安排在近处的声音使用和声效果，比如有时对吉它声要做的那样，一定要使这部分的声音响亮，而且不要有过多的混响。

产生对比

对比其实就是空间比例问题。当通过把响亮度调小和做出更多的混响等方法，把声音推向远处的时候，它们还必须要有更响亮、更干的近处的声音来平衡。不要犯使每个元素的声音互不相关的错误，否则你会发现声音的舞台上，后面很空，什么也没有，前面却很吵。

贴近的人声

如果对主唱人声只做少量的或者根本不做任何混响处理，那么它就会显得离听者更近。让某些人声元素保持完全干净，再加上7到10kHz的高频均衡提升（增加一点清澈感），可以产生非常奇特的效果。你可能不需要对整首歌从头到尾都使用这种处理，而是对那些非常亲密的唱词部分采用这种处理，它会显得离听者特别的近，效果相当奇特。压缩处理还能让呼吸的细节更加突出，使声音听起来离听者更近更亲密。

产生深度的延迟

考虑一下使用延迟，而不是混响来给声音增加空间感。或者将延迟和少量的混响结合起来，或者采用带90到110毫秒预延迟的混响。由于近处的声音往往比远处的声音更响亮，所以你可以采用带更多明显早期反射的更亮的混响，用于主唱人声。建立两个不同的混响，往往非常有用：一个发出一般的声音，例如金属板效果混响；另一个是早期反射或邻近风格的混响。这样，你可以用更明显的金属板的混响特色来平衡早期反射的特色。延迟还能产生出非常棒的大型体育场中摇滚吉它独奏的声音效果，同时还能让这个独奏声音显得很近。

对声音位置的安排

为了让你选择的声音和你的混音计划不冲突，你需要对声音的位置进行安排。例如，比较低沉的合成器铺底音色比非常响亮的合成器铺底音色更容易让人感觉在远处。

同样，如果背景人声比主唱人声更响亮，他们就不像是在远处。当然，如果要突出背景人声的话，那就例外了（比如“Video Killed The Radio Star”这首歌）。但是一般来说，你想让听众最注意的是主唱人声。那就给背景人声增加更多的混响，或对他们进行双轨处理。这样可以使他们更容易被放置在主唱人声的后方。

自动EQ

不采用自动推子压低吉它声和铺底音色的方法，来让它们为人声让道，而尝试采用一些自动高切EQ，12或18dB每八度斜率的低通滤波器：这样当其它音轨在演奏或演唱时，这个音轨的高频边缘就会被去掉。你可以单独采用这个技术，也可以和细微的自动推子一起使用，但是千万不要将高频过份削弱，否则听者很容易听出来，这就不是你想要的结果了。你可以在录音棚外面，敞开录音棚的大门，来听听效果。这是个很好的听音位置，来判断你是否已经成功地给混音生成了空间深度感。这个位置也是一个很好的判断整体平衡性的位置。

在整体中做处理 当你在研究采用什么均衡和处理的时候，往往会让被处理的元素进行独奏。但是，除非你已经有了很多经验，否则这样做很容易使各个元素听起来都很响亮，在声音舞台靠前的位置相互打架。在大多数流行音乐的混音中，人声需要放在最靠前的位置，吉它和主键盘声放在稍靠后的位置，然后是鼓声，其它的元素比如铺底音色和背景人声可能要放到更靠后的位置。伴奏的打击乐也应该往后推面，而且在声相上离开中间位置。听一听WHO的“Won't Get Fooled Again”这首歌，你会发现里面强有力的吉它和鼓声远没有你原以为的那样响亮，这样就使人声更有穿透力。所以，现代混音趋势中，对所有的元素都进行均衡的策略，有时并不是一个好方法。

训练你的耳朵

在你自己的音乐中使用上面说到的这些技巧，你需要先决定哪个元素放到哪里，而且，除了一些混音技巧外，对你的耳朵的训练也很重要。因此，在尝试这些技巧的同时，也多听一些你喜爱的商业唱片，看看你是否能听出里面使用了哪些技巧。你很快就会发现，这种听音乐的方式会习惯成自然。