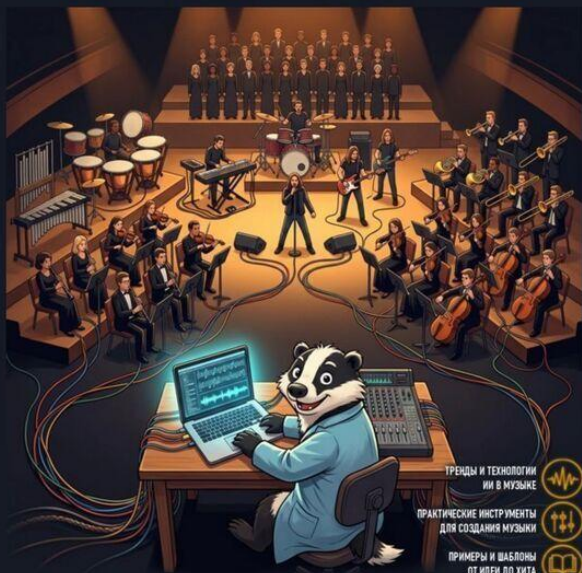


12+

Игорь Барсуков

ИИ ГЕНЕРАЦИЯ МУЗЫКИ



ТРЕНДЫ И ТЕХНОЛОГИИ
ИИ В МУЗЫКЕ

ПРАКТИЧЕСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ

ПРИМЕРЫ И ШАБЛОНЫ
ОТ ИДЕИ ДО ХИТА

СОВЕТЫ ОТ БАРСУК-БЭНД:
ЧЁТКО, ЯСНО И ПО ДЕЛУ

БАРСУЧЬЕ РУКОВОДСТВО

Игорь Барсуков

ИИ генерация музыки.

Барсучье руководство

<https://litres.ru/74291409>

ISBN 9785007080408

Аннотация

Всегда хотели делать музыку? Современные ИИ технологии позволяют сделать песню своими руками, и для этого нужны не музыкальные инструменты, а только интернет. Данное руководство описывает три способа сделать песню: пять минут чтения, пара нажатий кнопок и вы получите трек на нужную вам тематику, причём бесплатно. Ещё час на чтение, и сможете сделать песню буквально так, как вы её видите. А если прочитаете всю книгу, то сможете довести трек до совершенства хита, и даже выпустить на стриминги.

Содержание

Предисловие	7
Введение	9
ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	17
§1.1. Разбор матчасти	18
1.1.1.О чём речь?	18
1.1.2.Кому это нужно?	21
§1.2. Сделать песню прямо сейчас	24
1.2.1.Визард	24
1.2.2.Чуть больше	27
§1.3. Нейросети	30
1.3.1.Генерация музыки	30
1.3.2.Виды НС	33
1.3.3.Виды интерфейсов	38
1.3.4.Промпт	40
1.3.5.Теги	44
1.3.6.Язык промпта	48
§1.4. Краткий гид по Suno	50
1.4.1.Общее описание	50
1.4.2.Интерфейс создания треков	55
1.4.3.Лирика	63
1.4.4.Стили	69
1.4.5.Генерация по референсам и прочие настройки	77

1.4.6.Советы и прочие вопросы	81
ГЛАВА 2. СОСТАВЛЕНИЕ ПРОМПТОВ	85
§2.1. Форматы промптов	86
2.1.1.Структурирование стилей	86
2.1.2.Стили форматирования	92
§2.2. Общая сводка по тегам	99
2.2.1.Определения	100
2.2.2.Структура	102
2.2.3.Вокал	105
2.2.4.Настройка инструментов	107
2.2.5.Звуковая коррекция	110
§2.3. Структура композиции	113
2.3.1.Структурные теги	113
2.3.2.Инструментальные теги	120
2.3.3.Структурное проектирование	127
§2.4. Жанр	130
2.4.1.Жанровые облака	130
2.4.2.Списки жанров	134
2.4.3.Жанровые уточнения	148
2.4.4.Характерные стили	150
§2.5. Настроение	157
2.5.1.Эмоциональная окраска	157
2.5.2.Тональность и ключи	162
2.5.3.Аккордовые последовательности	165
2.5.4.Архитектура эмоций	171
§2.6. Инструменты	177

2.6.1.Инструментовка	177
2.6.2.Рок	181
2.6.3.Блюз	187
2.6.4.Электронная музыка	191
2.6.5.Симфонический оркестр	194
2.6.6.Джаз-банд	197
2.6.7.Колоритные наборы	200
2.6.8.Окраска звучания	208
2.6.9.Техника игры	211
§2.7. Стили аккомпанемента	217
2.7.1.Акустическая гитара	217
2.7.2.Электронная ритм-гитара	229
Конец ознакомительного фрагмента.	236

ИИ генерация музыки Барсучье руководство

Игорь Барсуков

Дизайнер обложки Максим Ступин

Дизайнер обложки Максим Репин

© Игорь Барсуков, 2026

© Максим Ступин, дизайн обложки, 2026

© Максим Репин, дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0070-8040-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

Тяга к новым горизонтам свойственна любому человеку, да и в целом полезно расширять круг интересов. По ходу литературной деятельности у меня скопилось некоторое количество стихов и песен, которые вкладывал в уста своих персонажей. А так как в хорошем тексте случайностей не бывает, то песнями я старался выразить черты характера или атмосферу, то есть они у меня по-настоящему играли в голове. Но не у читателя. Ничего удивительного, что глядя на текст, я постоянно видел нераскрытый потенциал.

Тексты долго пылились в столе, но вдруг наступила эпоха ИИ-технологий, и оказалось, что теперь можно озвучить то, что раньше безмолвно чернело на бумаге.

Занявшись вопросом, я за год прошёл полный путь от создания песен до их публикации, изрядно избороздил просторы интернета, много общался со специалистами и энтузиастами на тему генеративной музыки. При проработке вопросов, оказалось, что документации по генерации музыки хоть и много, но пребывает она в виде разрозненных хаотичных источников. Сами же генерирующие сервисы при этом не спешат давать исчерпывающую справку, заставляя пользователей искать решения методом тыка.

Глядя сколько у меня на руках образовалось материалов, мне откровенно стало жаль, что на этом заглохнет проделан-

ная работа. Поэтому решил найти время и создать руководство по генерации песен с помощью ИИ. Здесь представлен гид и справочник на основе компиляции множества источников и бесед, приведённые к общей структуре. Если вы новичок в области генеративной музыки, но горите желанием в ней реализоваться, то данное руководство ответит на 95% ваших вопросов. Если же ИИ вам не в новинку, всё равно полистайте, уверен, найдёте много нового.

Надеюсь, что сэкономленное время на поиске нужной информации, вы потратите на повышение качества своих творений. Успехов!

Введение

Здравствуйте, дорогой читатель!

Раз уж вам в руки попалась данная книга, значит, в вас живёт интерес к теме генерации музыки. И потому сразу развеем главное опасение: если руководство настолько объёмно, то может технология слишком сложна и не стоит в неё лезть? Отнюдь. Данная книга получилась такой большой как раз потому, что мне очень хотелось собрать максимум информации по вопросу генерации музыки. Конечно, всех аспектов технологии и методик работы изложить в одной книге не получится, тем не менее, удалось собрать огромное количество инструкций, рекомендаций и шаблонов.

Всякий раз, когда мне приходилось осваивать новую технологию, почти всегда приходилось сталкиваться с куцей официальной документацией и слабыми примерами в гидах. В случае работы с ИИ ситуация гораздо хуже, официальной документации вообще нет. Данное руководство объёмное за счёт большого числа примеров и проработки различных нюансов. Буквально, если в рамках работы мне не хватало какого-то материала, и мне пришлось предпринять усилия, чтобы добыть его, я включил найденный материал в данное руководство. К примеру, описание полного состава симфонического оркестра или шаблоны по видам баса.

Как читать данную книгу?

Если вы хотите приступить к созданию аудио треков прямо сейчас, не тратя времени на книгу, то много читать не придётся. Вам достаточно пробежать пару страниц §1.2. «Сделать песню прямо сейчас», на что уйдёт несколько минут. И всё. Дальше садитесь к компьютеру или беритесь за смартфон, и через десять минут песня, созданная вашими руками, будет у вас. Причём совершенно бесплатно.

Но при этом новая песня будет получена с некоторой долей удачи. В ней могут оказаться не устраивающие вас моменты, а повторить тот же трек с небольшими изменениями будет почти невозможно. И тогда, наверное, захочется узнать немного больше: как строить целенаправленный запрос, как задать текст собственной песни, как выбрать ту или иную настройку. Для решения всех этих вопросов читать много тоже не потребуется. Параграф §1.4. «Краткий гид по Suno» занимает всего 3% руководства, но позволяет ознакомиться со всеми аспектами грамотного построения запроса к нейросети. Что позволит в свою очередь не просто играть с сервисами генерации музыки, а целенаправленно работать над достижением результата.

О чём же тогда остальная книга? Всё прочее — это разъяснение нюансов генерации. Большая часть руководства посвящена промпт-строению — формированию запроса к ИИ для создания нужного аудио трека. Одну треть книги занимает глава 2 «Составление промптов», в которой скрупулёз-

но перебираются элементы запроса к нейросети. Сходу совершенно не обязательно читать всю главу. Ей можно пользоваться отдельными разделами, в зависимости от того, с какими сложностями вы столкнётесь при работе. Но и прочесть целиком, в конце концов, стоит, потому как, наверняка, вы откроете для себя неизвестные или неочевидные моменты. Ещё четверть книги занимает приложение «Справочник тегов», расположенный в конце. Справочник в структурированной форме и сухом изложении перечисляет известные элементы запроса, что позволяет быстро по ним перемещаться и находить требуемую информацию: описание, параметры, синтаксис, жанровое влияние.

В третьей главе без лишних описаний приведено множество шаблонов и готовых промптов для генерации песен и инструментальных композиций. По сути уже их хватит на создание десятков треков во всём многообразии музыкальных жанров. Но в то время как глава 3 даёт возможность магическим способом решить задачу в нужном жанре, то глава 2 даёт понимание и позволяет перейти к инженерному проектированию.

Таким образом, на построение запроса к нейросети уделено три четверти руководства. О чём остальная часть книги?

В первой главе даются вводные о том, что такое искусственный интеллект, нейросеть, какие сети бывают и прочие термины, используемые в работе с ИИ.

Глава 4 «Производство музыки» рассказывает о ме-

диа-сфере, методах публикации музыки, получении вознаграждения за прослушивание вашей музыки, продвижении и маркетинге. При этом возникает целый ряд вопросов по окончательному продакшену аудиотреков и подготовке дополнительных материалов. Глава 5 рассказывает о методах сведения и мастеринга аудио, а также проводит обзор по различным дополнительным аудиосервисам. В главе 6 отражены вопросы производства сопутствующих аудиокomпозиции видеоролика, изображений, а также работа с текстом. В вопросе работы с текстом рассматриваются не только моменты генерации текста, но и методики сочинения песен.

Непогрешимость нативного руководства

Казалось бы, раз уж вы держите в руках целую книгу, то написать её непременно должен специалист в данном вопросе. К сожалению, нет. Основная причина появления данного руководства — отсутствие подобных всеобъемлющих материалов. Во всяком случае, изрядно побродив по просторам интернета, мне не удалось найти единого материала в сопоставимых объёмах.

Второй причиной является сама природа ИИ-технологий. Нейросети отличаются от обычных программ тем, что предлагают не чёткую реакцию на заданный параметр, а имеют высокую степень вариативности, то есть непредсказуемости поведения. И возможно именно поэтому разработчики ИИ не спешат выкладывать детальную документацию. Она вся

насквозь носит не обязательный характер, а рекомендательный.

Ну, и третьим моментом является стремительность развития технологии. К сожалению, передовые технологии имеют тенденцию быстро устаревать. Поэтому возможно, что материал данного руководства уже лет через пять потеряет актуальность. Но это не значит, что стоит вообще жить без документации. Держать в голове подобный объём информации не так уж просто, а как до него дойти, не имея точки опоры?

Данное руководство является компиляцией множества трудов исследователей и энтузиастов дела генеративной музыки. И, между прочим, среди них имеются и настоящие музыканты, певцы и музыкальные продюсеры.

Полный список источников, послуживших основой для создания руководства, приведён в конце книги. Как сможете убедиться, там нет литературных источников, всё сплошь интернет-страницы, что только подчёркивает новизну данного руководства.

В списке благодарностей упомянуты авторы разных проектов. Ведь часть информации получена в рамках общения, и предоставить ссылку на конкретное описание невозможно.

Все указываемые суммы справедливы в рамках цен на май 2026 года.

Указатели

Руководство содержит техническую информацию, и на

всём протяжении книги используется ряд служебных символов и маркировок.

[] — квадратные скобки, наиболее часто встречающийся элемент в книге.

Инструкции к нейросетям содержат ключевые слова и фразы, часто называемые метатегами, а в данном руководстве просто «тегами», например: [female vocals]. Такие ключевые слова выделяются квадратными скобками, чтобы было понятно, что это инструкция, которую можно вставить непосредственно в запрос к нейросети. Учитывая специфику генерации музыки, комплексный запрос к ИИ может содержать текст песни, вводимый текстом «как есть», и описания стилей — уже названные теги. Тогда прямо в запросе теги выделяются квадратными скобками, и потому их можно копировать прямо из руководства (конечно, если вы читаете электронную версию книги, а не печатную).

Вторым элементом являются {} — фигурные скобки. Ими в руководстве маркируются две группы данных.

Если в фигурных скобках встречается только число {1} или число с заголовком {1. Бояндин К. Ю. Suno Tags}, то так в руководстве указан источник материала. Число указывает на пункт в «Списке источников».

В случае если фигурные скобки встречаются внутри инструкции с фразой внутри, то этим подразумеваются замещаемые данные. К примеру:

[genre: {жанр}]

В данной инструкции требуется заменить слово «жанр» на желаемое значение, то есть преобразовать в:

[genre: afro-rock] или [genre: cinematic]

По ходу изложения будет встречаться много текста на английском языке. Сразу уточним, что повсеместно для подачи информации автор использует русский язык. Соответственно, на английском представлены:

- элементы управления на описываемом интерфейсе;
- название опции, которая имеет неоднозначный перевод с русского для поиска дополнительных материалов, например: «whisper tracks» — шепчущие слои;
- теги.

Хотя приведённые инструкции должны работать в различных нейросетях, в основном речь идёт о сетях, произведённых в передовых западных проектах и использующих для внутреннего анализа инструкций английский язык. Поэтому и запросы к нейросетям в генерации музыки лучше делать на английском. Таким образом, теги в квадратных скобках чаще всего приведены в англоязычном выражении.

Замечание. Так как руководство в первую очередь преследует цель быстрой подачи информации, то многие фразы на английском (но не все) следом немедленно дублируются на русском.

Ссылки на треки

Публикуемый материал содержит ссылки как на шаблон-

ные промпты, так и использовавшиеся для генерации треков. Во избежание претензий по авторским правам, автор руководства в связке промпт + название композиции указывает только промпты на свои треки. Именно поэтому в тексте можно увидеть преимущественно треки исполнителя «Барсук-Бэнд». Ссылки приведены на тот случай, если читатель захочет услышать звучание композиции, полученной с помощью приведённого промпта. Указанные композиции можно найти на стриминговых платформах.

Ссылки на треки иных исполнителей не сопровождаются промптами.

Ссылки на других исполнителей в сочетании с промптом даны только в рамках получения общего стиля, в котором преимущественно работал артист, но приведённого промпта не будет достаточно для получения имитации указанного артиста (разве что только в ходе случайного совпадения в рамках вариативности модели).

На этом с введением всё. Желаю приятного чтения, разнообразных идей, неожиданных находок, а главное, чудесного результата. В случае возникновения конструктивной критики, просьба писать на почтовый ящик, указанный в конце книги, в приложении «Список источников».

ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

§1.1. Разбор матчасти

1.1.1. О чём речь?

2025 год стал переломным на рынке музыки. Год начинался в состоянии, когда музыкальные чарты почти полностью состояли из песен живых музыкантов. Треки могли быть собраны в программе, но, тем не менее, работа с DAW (цифровая звуковая рабочая станция) требовала определённых навыков музыканта или звукотехника. Заканчивался же год ситуацией, что большая часть музыкального контента поступающего на музыкальный рынок стала генеративной.

Что значит «генеративный контент»? Теперь многие новые инструментальные композиции и песни, которые вы слышите на радио, стримингах — создаются без участия живых музыкантов и вокалистов. Пользователь составляет зачастую несложный текстовый запрос и получает на выходе готовую песню или композицию. Возможно, часть из них дорабатывается с настоящими музыкальными инструментами, но основа — генерация из машины.

Сейчас чтобы выпустить песню не требуется иметь музыкальное образование, не обязательно владеть музыкальным слухом, не надо покупать дорогие инструменты, не нужно собирать и организовывать целую команду музыкантов, а за-

тем долго репетировать, чтобы добиться слаженности. Всё можно сделать нажатием одной кнопки.

Отныне создавать музыку так просто, что порог входа в индустрию резко упал. В результате, некоторые умельцы поставили производство треков на поток, зачастую генерируя очень низкокачественный контент (нейрослоп). На начало 2025 года производство треков в мире оценивалось в 40000 ежедневно, причём до четверти приходилось на генеративную музыку. К концу года большая часть треков стала генеративной.

Генеративная музыка — это следствие развития ИИ-технологий. Массовая автоматизация человеческой деятельности докатилась до стадии, когда для выполнения работ не требуются особые навыки в виде знания языка программирования. Запрос на выполнение можно составить «на словах» — человеческим языком, ИИ расшифрует запрос пользователя, структурирует его и реализует задачу, если она обучена её выполнять.

С начала 2020-х годов несколько компаний предприняли разработку программ на основе генеративного ИИ и за короткий срок добились впечатляющих успехов. Главным мерилом стало то, что в 2025-ом году некоторые генеративные треки стали возглавлять музыкальные чарты, при этом средний слушатель не мог отличить ИИ-генерацию от живой музыки.

Направлений в развитии музыкальной генерации несколь-

ко: генерации бесконечных потоковых треков для фоновой музыки, подкастов и стримов; создание персонализированных звуковых ландшафтов для сервисов, магазинов и игр; песни по персональному запросу любой сложности; создание семплов — коротких звуковых фрагментов для DAW, музыка и звуковые эффекты для стилизации.

В данном руководстве мы разберём создание полноценных песен. Лидерами в данной технологии являются: MemoTune, Suno, GenAPI, Udio, Beatoven, MusicGEN. Безусловным лидером в сочетании лёгкость работы + качество и полновесность результата на момент написания руководства является Suno. В целом, всё изложенное в данном руководстве в первую очередь будет относиться к Suno, но вполне применимо и для прочих нейросетей с определёнными поправками.

1.1.2. Кому это нужно?

В целом технология вышла в народ, запрещать её бесперспективно, надо стремиться к повышению эффективности использования. Данным руководством я стремлюсь представить в готовом виде как можно больше информации, в первую очередь для повышения качества музыкальной продукции среди непрофессионалов.

До 2025 года генеративная музыка имела ярко-выраженные отличия от живой, и не воспринималась всерьёз музыкальной индустрией. Затем стало ясно, что на ограниченный музыкальный рынок заходит целый поток новых участников, и всем прочим придётся потесниться, что немедленно породило серию скандалов и судебных разбирательств. В основном в отношении авторского права, так как за иное зацепиться невозможно. Но любым рынком управляют магнаты, а для них «прибыль = доходы — расходы», где расходы — это затраты на производство медиа-контента. Снижая стоимость производства, они увеличивают прибыль и повышают независимость от рядового участника процесса. Поэтому технология зашла и стала распространяться на всех уровнях производства.

Для кого она может быть полезна? Если расценивать нейросеть в качестве нового музыкального инструмента, то — всем.

Артистам и авторам песен. Нейросеть помогает быстро проверить идею — записать демку, подобрать гармонию или понять, как звучит трек в разных стилях. Даже без продюсера и студии можно за пару минут получить черновик песни и дальше доработать его вручную.

Нейросеть полезна музыкантам, которые пробуют звучание в различных стилях и ловят удачное не предсказанное решение. ИИ позволяет в одиночку отрегулировать текст под заложенный мотив или исполнение, генерирует необходимые звуковые эффекты и фрагменты, а также демо или полноценные заготовки.

Музыкальным продюсерам. Нейросеть ускоряет работу над проектами, помогает накидать основу трека, подобрать мелодию или гармонию, сгенерировать партии отдельных инструментов — например, если нет сессионного музыканта или нужного инструмента под рукой. Это удобно и в коммерческих заказах: быстро собрать несколько вариантов и показать клиенту направление.

Саунд-дизайнерам и авторам контента. Если нужна музыка под видео, подкаст или сторис, нейросеть помогает сделать фоновые треки за пару минут. Не обязательно разбираться в теории музыки — достаточно описать настроение и жанр. Отлично подходит для инди-проектов, связанных с видеоиграми.

Она полезна простым людям возможностью легко создать музыкальную открытку, оригинальную песню для праздни-

ка, которая подчеркнёт настроение. Например, можно сделать весёлую поздравительную песню с упоминанием имён и важного события.

На самом деле спектр невероятно широк. Подумайте только, на какой уровень может подняться творческая самостоятельность. К примеру, школьная театральная постановка теперь не ограничена существующими композициями и не требует большого бюджета. При должном участии родители могут создать неповторимый уникальный репертуар на довольно высоком уровне за короткий срок.

В данном руководстве мы не будем учить музыкантов новому дивному миру (автор в плане музыки не дорос до их уровня), хотя ИИ-генерации в своём творчестве активно используют не просто известные исполнители, но и лидеры. Согласно исследованию *Water & Music*: 78% профессиональных музыкантов уже используют ИИ, но не для однонопочной генерации, а для разделения на стемы, мастеринга и поиска идей. В качестве целевого читателя мы положим человека не слишком знакомого с процессом создания музыки, и постараемся ответить на все возможные вопросы. При этом надеемся, что руководство, хотя бы в качестве справочника, будет полезно и работникам медиа-сектора.

§1.2. Сделать песню прямо сейчас

1.2.1. Визард

Не хочу читать много слов, хочу прямо сейчас создать песню. И бесплатно.

Без проблем. Делаем по шагам:

Шаг раз

Открываем в браузере сайт Suno (прямая ссылка указана в конце данного параграфа). Сайт ждёт, что мы авторизуемся. Жмём справа вверху кнопку «Log In», если уже ранее работали с сайтом или «Join Suno for free», если в первый раз.

Можно зарегистрироваться непосредственно на сайте, но проще всего воспользоваться сквозной авторизацией от существующего аккаунта. К примеру, Google. Если у вас есть смартфон с ОС «Андроид», то, скорее всего, у вас уже есть аккаунт в Google, где хранится записная книжка ваших контактов и прочее. Если так, то жмём кнопку «Continue with Google» и сайт перебрасывает нас на страницу авторизации в Google. Если вы там уже авторизованы, то вам достаточно выбрать аккаунт, и вас вернёт на сайт Suno авторизованным. Если нет, то сможете прямо там войти в свой аккаунт. Также авторизоваться можно с помощью других сервисов (Apple,

Discord, Microsoft или иностранный номер телефона).

Если аккаунта нет, то самое простое — зарегистрироваться на сайте Google, получить заодно почтовый ящик для работы, и использовать его для прочих подобных сервисов. Почти все нейросети адаптивны к сквозной авторизации, что позволяет не заморачиваться с бесчисленными личными кабинетами и не запоминать для них паролей.

Шаг два

Вернувшись на сайт после авторизации, в левом меню переходим на пункт Create, переключаем сверху селектор «Simple/Advanced» в режим «Simple», а также смотрим, чтобы расположенный рядом селектор версии стоял на «v4.5-all». На апрель 2026 года это наиболее качественная бесплатная модель.

Если указана другая, а у вас бесплатный тарифный план, то при нажатии на кнопку генерации вы получите предложение обновить план и всё.

В поле «Song Description» пишете (на русском или ином языке) то, какую песню хотели бы получить. К примеру: «поздравительная песня на день рождения любимой бабушке Анастасии от детей и внуков».

Шаг три

Жмите кнопку «Create» (генерация) внизу страницы.

Готово! Сайт за пару минут создаст два варианта песни по

вашему запросу. Когда они появятся, вы можете нажать на иконку, чтобы прослушать прямо на сайте ещё до окончания генерации, либо нажать кнопку «...» (три точки) для вызова меню на песне. Если генерация закончилась, то в меню песни будет доступен пункт «Download/MP3 Audio». При нажатии на него вылезет предложение с обновлением тарифного плана, но нажав кнопку «Download Anyway» вы скачаете к себе на компьютер трек.

1.2.2. Чуть больше

То же самое можно реализовать на смартфоне. Для этого лучше скачать в магазине приложений приложение Suno. Меню в приложении немного отличается, но в целом повторяет те же пункты.

Сколько можно создавать песен в Suno бесплатно? До 10 песен ежедневно.

На бесплатном тарифе счёт пополняется до 50 кредитов каждые сутки в 00:00 по Гринвичу. Каждая генерация создаёт одновременно два варианта и тратит 10 кредитов. То есть в сутки удастся нажать на кнопку всего 5 раз. Если нужно больше, то придётся покупать платный тариф. В 2025 году тариф PRO стоит около 1000 руб./месяц, на нём можно создать 500 песен.

Как оплатить подписку, описано в п.4.4.7 «Прочее/Оплата НС».

Не хочу песню, хочу только музыку.

Композиция без слов называется инструментальной. В поле «Song Description» есть кнопка «Instrumental», которая позволит создать трек только с музыкой.

Хочется песню со своим текстом?

Переключитесь в режим «Advanced», там много настроек, но ключевыми становятся поля «Lyrics» и «Styles». В поле «Lyrics» внесите свой текст, а в поле «Styles» напишите стили, в которых вы хотите получить песню (можно на русском языке). К примеру, «диско 70-х с пульсирующим басом, женский вокал».

Каковы основные правила формирования запроса к нейросети?

- Текст в поле «Lyrics» должен содержать текст песни.
- Ничего кроме букв желательно не использовать. Будет ли НС петь цифры и как — зависит от настроения НС.
- Большие буквы означают усиление голоса или акцент.
- Текст в круглых скобках чаще всего обрабатывается как бэк-вокал.
- Текст в квадратных скобках — инструкции к исполнению. НС петь их не должна. В квадратных скобках также можно указать стили, вместо того, чтобы указывать их в поле «Styles».

Можно ли пользоваться Suno на русском языке?

Да, можно. Как текст в поле «Lyrics» можно задавать на русском, так и стили описывать в поле «Styles». Но стили всё же лучше писать на английском — меньше будет недопонимания из-за перевода.

Как сделать проще?

Проще не получится. Можно найти в интернете или в социальных сетях чат или канал с ботами, которые могут генерировать песню по вашему запросу. Но, во-первых, они наверняка будут платными; во-вторых, они потребуют указать всё то же самое, что и на формах Suno; а в-третьих, они подключатся к Suno и создадут песню для вас у них, сами они не умеют. То есть это, банально, посредники, которым надо платить.

Ссылки на боты мы давать не будем за отсутствием смысла как такового.

Прямая ссылка на сайт Suno: <https://suno.com>

Хотите знать больше? В разделе §1.4. «Краткий гид по Suno» изложены основные принципы работы с данной нейросетью.

§1.3. Нейросети

1.3.1. Генерация музыки

Начнём с того, что говорить в этой книге мы будем не об ИИ (искусственном интеллекте), а об НС (нейросети). Как это часто бывает в реальности, имеет место подмена понятий, и как следствие возникают заблуждения. ИИ — это сущность, способная решать задачи уровня человеческого интеллекта, в том числе в незнакомой ситуации. Первая же ассоциация с ИИ — машина, разумная как человек. Но подобное понятие неприменимо к генеративным моделям. Чаще всего, когда говорят ИИ, подразумевают программу, способную накапливать данные и автоматически обучаться на них, а в данной формулировке нет понятия «интеллект». Поэтому в данном руководстве будем старательно использовать формулировку НС (нейросеть) для обозначения программного продукта, способного расшифровать запрос пользователя, дополнить его и реализовать заданную цель.

НС генерирует треки по текстовому запросу, который может включать описание стиля желаемой композиции и текст песни. НС имитирует решение интеллектуальных задач, обучается на основе прошлых данных (запоминает стиль пользователя) и управляет технологией интерактивной компози-

ции, при которой компьютер сочиняет музыку в ответ на живое исполнение.

Что нужно для создания песни в НС? Зависит от целей и исходных данных. В минимальном случае — ничего. Буквально, вы можете попросить НС сделать песню, задав буквально пару ключевых слов. Чем меньше входных данных, тем более свободно она поступит, а согласно предустановкам постарается выдать максимально популярный вариант.

Для экономии часов разочарований следует понимать, как НС интерпретирует инструкции, и как эффективно выстраивать с ней коммуникацию. НС не читает промпт, как человек. Не следует инструкциям в строгом иерархическом порядке. Не генерирует «чистые» изолированные жанры. Не интерпретирует слова буквально так, как вы это подразумеваете.

НС преобразует текст в вероятностную сетку стилей. Смешивает сопутствующие музыкальные концепции, усвоенные из обучающих данных. Выполняет «мягкую классификацию», разделяя управляющий текст (стиль) и исполняемый текст (лирику). По умолчанию скатывается в статистически доминирующие «колодцы», если её активно не ограничивать.

НС смешивает музыкальные стили на основе закономерностей, усвоенных в процессе обучения. Когда вы запрашиваете «рэп», НС не создаёт чистый рэп, она автоматически подмешивает такие элементы, как трэп, хип-хоп, тяжёлый

бас и биты, потому что в обучающих данных эти стили постоянно встречались вместе. Именно поэтому некоторые сочетания жанров звучат естественно, в то время как другие требуют тщательной настройки для корректной работы.

Каждое используемое слово несёт «статистический багаж» — ассоциации, которые модель усвоила во время обучения. Популярные теги тянут музыку к стандартным значениям, настройкам по умолчанию. Нечёткие «литературные» описания усиливают «протечку текста», когда текст промпта пропеваётся как часть песни. Структурная ясность в промптах важнее, чем красноречивый слог. Самое важное: поп-музыка непрерывно тянет одеяло на себя. Почти любой жанр притягивается к поп-звучанию, если активно этому не сопротивляться.

По статистике взаимосвязей в НС Suno, у рока около 315 млрд. связей с поп-музыкой, у фанка 116 млрд., и даже эмо имеет 12 миллиардов связей. Вот почему тщательно составленный промпт «индустриальный рок» иногда звучит на выходе как синти-поп: усвоенные НС шаблоны продолжают тянуть к себе. Понимание поможет обойти проблему, используя исключения, необычные жанровые сочетания и стратегические комбинации.

1.3.2.Виды НС

Какие существуют нейросети для генерации музыки?

Их великое множество. В конечном счёте, НС может развернуть каждый, даже на своём локальном ПК (см. п.5.4.5. «ACE-Step-1.5»). Нейросеть, в большинстве случаев, это БЯМ (LLM) — большая языковая модель, обученная на каталоге музыки. LLM можно либо купить, либо взять с открытым кодом, а обучить можно на своих записях, сформировав уникальную НС, умеющую петь вашим голосом в вашем стиле.

В реальности же сформировать и обучить модель требует изрядного мастерства, а чтобы добиться вариативности, качества звучания и богатства аранжировок — обширного каталога и огромного количества времени. Поэтому лучше идти к профессионалам.

Ниже представлен список НС, в которых можно генерировать целиком музыкальный трек (инструментал или с вокалом) по категориям пользовательских прав на генерируемый контент. Актуальный список приведён на <https://t.me/iimuzyka/32>

Полностью легальные, права у пользователя:

— Google Flow Music <https://flowmusic.app/>

— ElevenMusic (ElevenLabs Music) <https://elevenmusic.io/>

— Songlab <https://songlab.ai/>

- MuxAudio <https://mix.audio/>
- JenMusic <https://www.jenmusic.ai/>

Полностью легальные, права у сервиса генерации, то есть риски на площадке:

- Boomy <https://boomy.com/>
- Hook AI <https://hookmusic.com/>
- Sonic Hub <https://ampsoundbranding.com/sonic-hub>

Сомнительно легальные НС, так как не покупают лицензию у правообладателей для обучения НС. Треки можно использовать в коммерческих целях:

- Suno <https://suno.com/>
- Soundraw <https://soundraw.io/>
- Mureka <https://www.mureka.ai/>
- Choruz <https://www.choruz.ai/>
- Moises AI Studio <https://moises.ai/features/ai-studio-music-creation/>
- Tunee <https://www.tune.ai> (Tem. Polor <https://www.tempolor.com/>)
- DiffRhythm <https://diffrrhythm.ai/>
- Cassette AI <https://cassetteai.com/>
- Loudly <https://www.loudly.com/music/ai-music-generator>
- Song Generator <https://songgenerator.io/>
- Musicful <https://www.musicful.ai/>
- AIVA <https://www.aiva.ai/>
- Minimax <https://www.minimax.io/audio/music>
- ACE Studio <https://acestudio.ai/>

- Mozart AI <https://getmozart.ai/>
- Greysound <https://greysound.ai/>
- Treblo <https://treblo.com/>
- Muse <https://www.muse.art/>
- Evoke Music <https://amadeuscode.ai/en/music>
- Tunesona <https://www.tunesona.com/>
- PureBPM <https://www.purebpm.com/>
- Musci <https://musci.io/>
- Soundful <https://soundful.com/>
- EasyMusic <https://easymusic.ai/>
- Ecrett music <https://ecrettmusic.com/>
- VibeMusicing <https://vibemusicing.com/>
- KlangKI <https://kisongerstellen.com/>
- Evabeat <https://www.evabeat.com/>
- Synthia <https://www.synthia.co/>
- Musc <https://musci.app/>
- FuturBeats <https://futurbeats.com/>
- GeneratorAIMusic <https://www.generatoraimusic.com/>
- Wondera <https://www.wondera.ai/>
- DeepAI <https://deepai.org/music>
- Сбёрзвук SymFormer <https://studio.zvuk.com/promotion/main/symformer>
- Wuble <https://www.wubble.ai/>
- AI Make Song <https://www.aimakesong.com/>

НС некоммерческого использования, нельзя выкладывать на стриминг-сервисы:

- Udio <https://www.udio.com/>
- Mubert <https://mubert.com/>
- Beatoven <https://www.beatoven.ai/>
- MusicGen: <https://musicgen.com/>
- Napster <https://napster.com/>
- Tiangong SkyMusic <https://music.tiangong.cn/>
- TopMediaAI <https://www.topmediai.com/app/ai-music/>
- Doubao <https://www.doubao.com/>
- Soundful <https://soundful.com/>
- Soundverse <https://www.soundverse.ai/>
- AuTunes <https://www.autunes.com/>
- Donna <https://www.musicdonna.com/>
- Splash <https://www.splashmusic.com/>
- Musicstar AI <https://www.musicstar.ai/>
- HarmonAI <https://www.harmonai.org/>
- GPTIndia SongGen <https://app.gptindia.pro/>
- SongR <https://www.songr.ai/>
- Melobytes <https://melobytes.com/>
- Sovina <https://sonivamusic.com/>
- Haio <https://haio.fun/>
- Audio Muse <https://audiomuse.ai/>
- Mozart AI <https://mozartai.app/>
- Suede AI <https://www.suedeai.xyz/>

НС с открытым исходным кодом для некоммерческого использования. Можно генерировать на своём оборудовании:

- ACE-Step <https://ace-step.github.io/>

- HeartMula <https://heartmula.github.io/>
- LeVo <https://github.com/tencent-ailab/SongGeneration>
- YuE <https://map-yue.github.io/>
- Stable Audio <https://stableaudio.com/>
- NotaGen <https://github.com/ElectricAlexis/NotaGen>
- SongBloom <https://github.com/Cypress-Yang/SongBloom>
- DiffRhythm2 [https://huggingface.co/ASLP-lab/](https://huggingface.co/ASLP-lab/DiffRhythm2)

DiffRhythm2

Здесь представлены только оригинальные НС. Их алиасы, дочерние или сторонние сервисы, использующие данные НС, не включены в списки.

1.3.3.Виды интерфейсов

На практике работа с НС реализуется в двух версиях интерфейсов: форма и диалог, либо их смешении.

Почему к нейросетям так прилипчива формулировка ИИ (искусственный интеллект)? Потому что НС в первую очередь адаптируют на взаимодействие с пользователем до такой степени, что НС вроде как понимает человеческую речь. Чаще всего, конечно, в текстовом выражении. На самом деле, первая задача, ради которой начали строить нейросети, была распознавание речи и её анализ для понимания. Задача преобразования одного документа в другой с передачей или выделением нужной информации в программировании встречается повсеместно. Большие языковые модели нейросетей позволяют выделить смысловую информацию из текста, составленного в свободной форме. Хотя по сути, это тот же парсер с глубоким уровнем сложности и большой базой взаимосвязей и весовых коэффициентов. Но для пользователя создаётся иллюзия, что НС действует как собеседник: понимает вопросы и формирует ответы.

Возникающую иллюзию собеседника разработчики стали использовать в качестве интерфейса. Зачем пользователю напрягаться, видя сложный интерфейс? Пусть задаёт вопросы, будто общается. НС отвечает и запрашивает уточнения. Всё очень просто и даже справки не требуется.

По такому принципу построены НС Producer, Tunee. Но раз вы читаете данное руководство, то очевидно, документация всё же требуется, а интерфейс не справляется с возникающими сложностями.

Проблема состоит в том, что человек зачастую не знает, что спросить. А иногда знает, но не понимает в какой форме. Ещё в подобных диалоговых интерфейсах дико раздражает льстивая манера общения НС. Её задают разработчики, видимо, в целях сокрытия проблем. А также постоянные оправдания НС, когда делает что-то противоречивое с запросом. Лучше бы уж молчала.

Интерфейс в виде формы сразу позволяет увидеть те самые рукоятки (поля ввода, селекторы и кнопки), за которые можно схватиться. Их названия подсказывают имеющиеся возможности и указывают возможные варианты. Поведение становится более ясным, предсказуемым и своевременным, даже если отправленная форма всё равно впоследствии слепляется в единый запрос в адрес НС.

По принципу формы построен интерфейс Suno. В нём некоторые поля требуют обязательного заполнения (всего одно), а прочие ручки/кнопки/поля можно крутить/заполнять по желанию. Не понравилась генерация, осознал, что хотел бы изменить — меняешь только требуемый параметр, а не пытаешься осознать, что в диалоге требуется уточнить НС так, чтобы она поняла.

1.3.4.Промпт

Традиционно запрос к НС называется промпт (prompt). В общем смысле под промптом понимается уточняющий запрос от системы к пользователю. В интернете промпты, как метод взаимодействия, возникли на стадии зарождения сети ещё в прошлом веке. В отношении же НС под промптом понимается запрос от пользователя, который позволит нейросети лучше понять поставленную задачу.

И тут мы можем увидеть очень интересную вещь.

Суть НС — понимать человеческую речь, а суть промпта — структурированный запрос. Явления на разных концах одной линейки. Но такова реальность. Хотите чтобы НС лучше вас понимала: изъясняйтесь чётче, механичней, эффективней — как робот.

Из-за этого меня всё время преследует мысль, что интерпретатор запроса можно отделить от собственно генератора музыки, а между ними обнаружить сложную структурную модель запроса, который уже напрямую говорит, как сформировать запись. Возможно, вручную я бы не смог набить модель из тысяч параметров. Но если бы у меня имелся доступ к ней, то получив на одной генерации годную композицию, я бы мог напрямую в ней подкрутить нужные мне элементы, доведя до идеала.

Но нет. Каждый новый запрос к НС проходит новый раз-

бор и новое построение, получить из одного и того же запроса одинаковые результаты практически невозможно. Точнее, это зависит исключительно от разработчиков НС, насколько они выкрутили настройку случайной вариативности. К счастью, разработчики слушают пользователей и в какой-то мере стараются подстроиться. К примеру, невозможность получить идентичную композицию или скорректировать в небольшом объёме, часто ставилось в пику Suno v5 и ниже. Но в марте 2026 была выпущена Suno v5.5, которая при идентичных запросах позволяет получить очень близкие друг другу композиции. Даже у разных пользователей. Но в ответ, по общему мнению, композиции оказываются существенно беднее в звучании. А всё потому, что запрос пользователя очень слабо описывает композицию. НС по ряду признаков (структура текста, ритмика текста, хвосты стилей) в значительной степени дополняет промпт, а также наваливает типичный набор популярных решений. В принципе, по-другому быть и не может, ведь иначе составление промпта превратится в написание полноценной партитуры для всех инструментов, включая вокализацию исполнителей.

Так как же должен выглядеть промпт?

В общих чертах, это может быть прямая человеческая речь. Буквально, вы можете взять абзац текста из какой-нибудь книги, который навевает на вас некоторое впечатление и отправить в нейросеть. Точнее сформировать запрос в следующем виде: «Сделай песню, передающую впечатление, со-

здаваемое следующим отрывком текста: <отрывок из книги>». Очень может быть, что НС его прочитает и сумеет превратить это впечатление в звуковой ряд.

Но если вы стремитесь к конкретному результату, то промпт лучше всего писать максимально структурированным. Вся вторая глава руководства посвящена правильной формулировке промпта и оттачиванию деталей.

НС могут иметь различные интерфейсы, но в целом написание промпта сводится к формированию двух частей: лирики и стилистики. Под лирикой понимается текст и структура композиции. К примеру, инструментальный трек без вокала с нужной структурой также требует заполнения раздела лирики:

[start]

[instrumental prelude]

[long instrumental intro: Staggered theme entries other instruments]

[instrumental buildup]

...

[instrumental chorus]

...

[drop]

[outro]

[instrumental interlude]

[end]

Под стилистикой понимается описание характеристик композиции, такие как: жанр, музыкальные инструменты, тип вокала и прочее.

В Suno эти части выделены в отдельные поля, в Tunee промпт формируется единым в диалоговом режиме. Но и в Suno можно переместить описание стилей в область лирики. А всё потому, что форма в итоге сводится к формированию единого промпта. В целом, хотя различные НС могли бы реализовывать разные виды структур обращения к ним, по большей части сложился стандарт в формировании промпта. Глава 2 данного руководства ориентируется в первую очередь на Suno, но с успехом может применяться и в прочих НС с некоторыми уточнениями.

1.3.5.Теги

В предыдущем разделе 1.3.4.«Промпт» демонстрируется структура промпта для построения инструментальной композиции. Почему там слова в квадратных скобках?

Как уже говорилось, промпт может быть просто текстом, в котором вы описываете свои пожелания к нейросети, но чем чётче вы формулируете, тем проще нейросети вас понять. Для повышения эффективности в промпт можно включать целый ряд специальных символов (скобки, знаки пунктуации и прочие). Большинство НС их обрабатывает одинаково. Что в целом связано с единым подходом к разметке промптов.

В прямом запросе простой текст означает текст песни. Текст в круглых скобках означает дополнительный вокал, чаще всего бэк-вокал. Текст в квадратных — инструкции, уточняющие промпт в конкретном разделе текста. В приведённом выше промпте фактически приведены инструкции по структуре композиции. Слова в инструкциях промпта чаще всего называются: теги или метатеги, в зависимости от источника. Для краткости мы будем использовать в руководстве термин «тег». Впрочем, оба варианта не являются правильными. Правильно было бы говорить «ключевое слово».

Тег или тэг от англ. tag «ярлык, этикетка, бирка, метить» — используется в языках программирования и разметки

как указание характеристики объекта. Впоследствии распространился как метка в реестрах, каталогах, лентах соцсетей, упрощающая поиск. Метатег — это тег для метаданных. А метаданные — это технические, структурные данные, скрытые от пользователя, но полезные для системы.

Исходя из определения, метка должна однозначно указывать тип объекта. Но это не работает в случае НС. Нейросети, как настоящий интеллект, умеют игнорировать инструкции, если они мешают достижению цели или противоречат уже сложившейся модели. К примеру, НС может проигнорировать тег, указывающий на шёпот, если выбран жанр рок-оперы. Возникший набор характеристик вокала для оперы легко может не предусматривать переход на шёпот. Поэтому правильнее было бы использовать термины «ключевое слово» и «ключевое словосочетание», но так слишком долго.

В отношении НС, теги — это ключевые слова или фразы, указывающие как точнее реализовать заданный промпт. Значит ли это, что необходимо пользоваться только указанными ключевыми словами, но не другими? Нет. Смысл НС в том, что она может правильно интерпретировать самую вольную формулировку. А может и неправильно. Меньше сюрпризов будет, если использовать устоявшиеся термины. К примеру, лучше использовать [lush string arrangements], а не [rich string arrangements], что значит [насыщенная аранжировка струнных], хотя в общем случае НС должна их интерпретировать одинаково.

В главе 2 даются разъяснения о том, какие бывают теги и для чего применимы. В конце данного руководства вы найдёте целый справочник по тегам. А в главе 3 перечень шаблонов, который позволит быстрее и качественнее создавать промпты. Хотя бы в качестве основы или подсказок по формулировкам.

Написание тегов может быть строчными или заглавными буквами, теги могут включать двоеточие и уточнение, например [BPM: 70] и могут разделяться запятыми. Могут быть одиночными, либо составлять целые фразы.

В тексте песни теги заключаются в квадратные скобки, чтобы НС их поняла как инструкции, а не пропела, как текст. Теги в тексте касаются фрагментов композиции — это звуковые вставки, либо указания. Если произведение инструментальное, то они могут давать указания для каждой части композиции. Теги надо писать отдельной строкой. Тег внутри строки даже в скобках может быть воспринят как текст и озвучен.

Те же инструкции в поле «Styles» нужно использовать без квадратных скобок. Ключевые слова в этом случае относятся ко всей композиции в целом. Теги в поле «Styles» в квадратных скобках создают структуру для стилей, см. п.2.1.1.«Структурирование стилей».

Наибольший вес имеют теги, стоящие в начале. Каждый последующий тег будет применяться только сквозь призму непротиворечивости и бесконфликтности с уже сформирова-

рованным описанием. Замечено также, что для НС первостепенное значение имеет содержание песни, ритмическая структура текста, текущий шаблон песни и музыкальный стиль, а потом уже прочие теги.

Общие рекомендации:

- размещение тегов в начале запроса усиливает их влияние на итог;
- важно не переусердствовать с количеством, лучше ограничиться 3—7 тегами, чтобы сохранить ясность замысла;
- сочетание противоречивых тегов может подарить неожиданную гармонию, хотя иногда результат удивляет своей непредсказуемостью;
- более конкретные теги, такие как [guitar], обычно доминируют над общими, вроде [happy], что стоит учитывать.

1.3.6. Язык промпта

На каком языке писать промпт?

Полностью и целиком зависит от НС. К счастью, разработчики почти всегда ориентируют продукт глобально и закладывают на начальной стадии обработки промпта его перевод. Чем? Конечно же, нейросетями.

И здесь становится очевидным, что промпт лучше всего писать на том языке, на котором «думает» НС. Таким образом, будет меньше ошибок перевода, особенно в плане оборотов речи. Большинство глобальных сетей корнями уходят в англо-американские университеты, многие иностранные стартапы также предпочитают базироваться на английском языке. Но, к примеру, русские доморощенные НС легко могут базироваться и на русских языковых моделях.

Уточним ещё момент по структуре промпта. Фактически, он состоит из трёх элементов: текст песни, описание стилей и структурной инструкции. Каждый элемент можно писать на своём языке.

Непосредственно инструкции, то есть описание стилей и теги в тексте, лучше писать на родном языке НС. В отношении Suno и большинства прочих — это английский.

Текст песни по логике надо писать на языке вокала. На самом деле не всегда. Во-первых, НС должна понять на каком языке вы пишете текст. Если с различием русский или

английский вроде всё просто (латиница или кириллица), то посмотрите с точки зрения НС на текст на латинице и попытайтесь понять: а точно ли это английский? А может испанский или латынь? А ведь испанский по фонетике гораздо ближе к русскому, чем к английскому. Мало того, кто сказал, что нам не захочется выпустить песню сразу на нескольких языках?

К счастью, именно анализ текста, который стал возможен только в эпоху нейросетей, является краеугольным камнем успешной модели. НС по тексту пытается понять язык и тем самым подобрать правильную вокализацию (методику произнесения звуков). Плюс тегами можно указать язык произнесения в нужном блоке текста. А дальше: либо умеет, либо нет. К примеру, НС Minimax на осень 2025 выдавала хороший звук по музыкальным инструментам и генерировала песни хорошего уровня, но только на английском. На русском языке вокал болел жёстким латышским акцентом. Но даже в этом случае можно попытаться исправить ситуацию инструкциями в отношении вокала (см. п.5.1.3.«Разница в вокализации языков»).

§1.4. Краткий гид по Suno

1.4.1.Общее описание

В данном параграфе мы достаточно подробно поговорим об интерфейсе Suno, и немного о том, как формировать запрос к НС. Потому как о Suno мы в дальнейшем будем говорить мало, а о запросе много.

Кстати, почему Suno?

По преобладающему мнению тех сообществ нейромузыкантов (так некоторые себя из них называют), в которых мне довелось пребывать, Suno пока вне конкуренции.

На начало 2025 лидерство в качестве музыки многие отдавали Udio. Но данная НС позволяла генерировать только отрывки по 30 секунд, и хороша была для создания сэмплов и музыкальных фрагментов для последующей сборки трека в DAW. Tunesee показывала сопоставимые результаты в плане генерации песен по сравнению с Suno в середине 2025, но к концу года взвинтило цены.

Refusion служил качественной альтернативой, но в ходе продажи компании кардинально изменил политику работы, и теперь с него нельзя скачивать созданные треки. Producer был продан Google, поменял модели и пока что идёт в роли догоняющего. Аранжировки очень бедные, русской вокали-

зации практически нет, моделям явно не хватает обучения. Возможно, в дальнейшем при должных вливаниях материнской компании они займут лидирующее положение.

Большие надежды в качестве альтернативы подаёт Mureka. Но пока что в сочетании факторов: стабильность, качество звучания, богатство аранжировки, цена за подписку выделяется Suno.

Кстати, если вы налегаете на другую НС, советуем всё же почитать данный раздел, так как он может подсказать какие характеристики искать в используемой нейросети.

Интерфейс сайта suno.com периодически подвергается изменениям, но постоянен в ключевых деталях. Мы его опишем по состоянию на апрель 2026 года. Сам интерфейс в целом сохраняется неизменным при переходе от раздела к разделу.

Страница поделена на три зоны. Левая панель содержит основное меню и остаётся в видимости при переходе на другие страницы. Центральная основная область меняет контент при переходе между разделами. Правая панель изначально вообще отсутствует и подключается по мере необходимости.

Левая панель включает следующие части. Сверху логотип со ссылкой на домашнюю страницу, под ним имя вашего аккаунта и счёт в кредитах. Далее кнопка «Upgrade to Pro» для перехода на платный тариф. Ниже основное меню, состоящее из пунктов (в скобках укажем смысловую нагрузку

раздела): Home (начальный раздел), Explore (исследование, что происходит на сайте), Create (рабочая площадка), Studio (студия), Library (библиотека), Hooks (приёмы), Notifications (извещения). Внизу панели ещё две ссылки на разделы: Labs (лаборатория), More (дополнения).

Давайте пойдём по разделам.

При заходе на сайт suno.com вы сразу оказываетесь в начальном разделе «Home». Он выполняет роль приветствия, подачи ключевых новостей об акциях, предлагает с помощью малой формы немедленно приступить к генерации. Ниже находятся панели с примерами работ пользователей отобранных по релевантности (наиболее подходящие к вашим стилям), по популярности и примеры студийных работ. Внизу селектор выбора блока треков по настроению.

Более подробно работы пользователей НС представлены в разделе «Explore». В нём есть поиск, выбор по жанрам, выбор редакции и прочие различные выборки. Данный раздел очень подходит для первичного вдохновения и исследования. Здесь можно посмотреть какие вещи создают другие пользователи и иногда даже заглянуть в их стили.

При выборе некоторого трека на прослушивание будут активироваться две дополнительные панели. Справа появится панель с описанием трека, зачастую содержащая лирику и стили композиции. Снизу появится плеер, которым можно управлять выбранной композицией. При переходе между

разделами сайта эти панели будут оставаться на месте, пока вы их принудительно не закроете.

Раздел создания треков «Create» основной, мы на нём остановимся отдельно.

Раздел «Studio» представляет собой онлайн DAW, интегрированную на сайт, ей удобно пользоваться при работе с генерированными треками. Обычный процесс работы помимо генерации трека, включает его пост-обработку в DAW на ПК пользователя. Но для этого надо постоянно скачивать треки с сайта, потом обратно грузить с возможными проблемами. Теперь же можно быстро их обрабатывать на месте, используя возможности НС прямо внутри DAW. Но «Studio» доступна только на тарифе Premier.

Раздел «Library» представляет собой структурированный интерфейс для ваших наработок. Он поделён на подразделы Songs, Playlists, Workspaces, Studio Projects, Voices, Cover Art, Hooks, Liked Hooks, History, где вы можете найти свои треки, плейлисты, рабочие пространства, студийные проекты, персоны (голоса), мастерскую обложек, записи своих примеров и лог действий. Все эти элементы создаются зачастую в других разделах, но здесь они сведены в общую библиотеку. Здесь их проще найти, можно отредактировать или удалить.

Раздел «Hooks» представляет собой ленту видеороликов, подделок пользователей НС. По названию видно, что

они должны чем-нибудь цеплять аудиторию, возможно даже нести какую-то полезную информацию, хотя бы демонстрацией примера. Вы можете записать свой hook.

Раздел «Notifications» выдвигает панель с новостями. Периодически стоит поглядывать, так как там иногда появляются извещения о новых возможностях сервиса.

Раздел «Labs» предлагает дополнительные интересные сервисы.

«Genre Wheel» (жанровое колесо) — довольно полезный для новичков сервис. Он позволяет глазами увидеть сотни жанров и послушать разные сочетания. Вместо того чтобы тратить кредиты на генерацию методом тыка, можно сразу подобрать наилучшее сочетание жанров.

«SunO Radio» — круглосуточное радио в прямом эфире, генерируемое в реальном времени сообществом SunO.

«MILO-1080» — смешанный композиционный, генеративный, процедурный, подходящий для сэмплов, MIDI-совместимый 16-дорожечный пошаговый секвенсор и синтезаторный дизайнер.

1.4.2. Интерфейс создания треков

Переходим в раздел «Create» suno.com/create для создания новых композиций или работы с существующими треками.

Контентную (центральную) область разработчики поделили на две части: левая — форма составления запроса (промпта) и правая — реестр композиций. Пойдём по порядку.

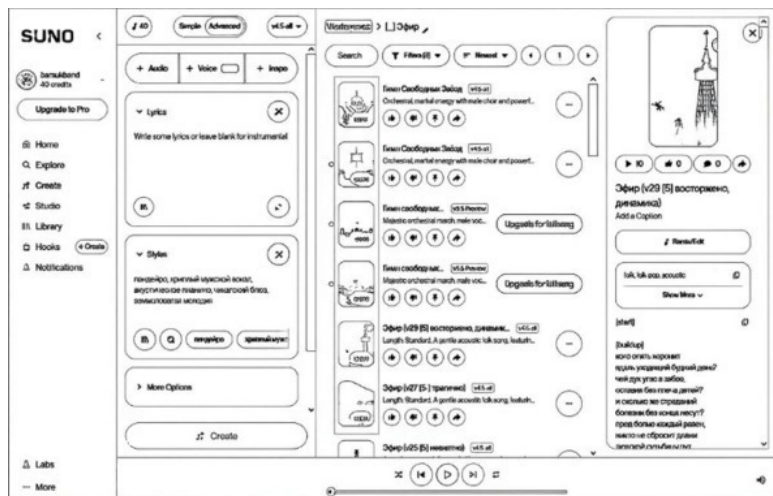


Рис.1.1. Интерфейс Suno.

Форма

В верхней части формы на данный момент указывается количество кредитов на счету, переключатель режимов «Simple/Advanced» (простой/расширенный) и селектор выбора модели. На бесплатном тарифе доступна только модель v4.5-all, на платных тарифах — остальные. Модель v5 лучше всего подходит для работы новичкам, модель v5.5 позволяет эффективно работать со своим голосом.

В средней части открывается либо простая форма, либо расширенная, в зависимости от выбранного режима. В нижней части формы находится кнопка генерации «Create», которая становится активна, только если заполнено единственное обязательное поле «Song Description» или «Lyrics».

Как работать в простом режиме, описано в п.1.2.1. Рассмотрим форму расширенного режима. Сверху вниз она включает следующие пункты:

Добавление референса «+Audio, +Voice, +Inspo». Позволяет загрузить аудиотрек, голос или иные композиции для формирования базы, на которой будет строиться промпт.

Поле лирики «Lyrics» для текста песни и её структуры.

Поле стилей «Styles» для описания стилей композиции.

Раздел дополнительных опций «More options», состоящий из переключателей и регуляторов Exclude styles (исключаемые стили), Vocal Gender (половая принадлежность вокала), Lyrics Mode (режим генерации лирики), Weirdness (странность), Style Influence (влияние стилей). Подробнее см. 1.4.5.

«Генерация по референсам и прочие настройки».

Далее идёт поле «Song Title» (заголовок песни). Если оставить поле пустым, то каждый новый трек будет называться по первым словам лирики. При активной работе, когда генерируются сотни треков, лучше разработать методику именования и прописывать её здесь ещё до начала генерации. Это сильно поможет в дальнейшем при разгребании бесконечных завалов из треков. К примеру, я в своей работе вставляю в «Song Title» следующий шаблон « { название песни } (v []) ».

После генерации при прослушивании немедленно редактирую название получившегося трека до такого вида: «Ржавый (v5 [5] альт-блюз реггетон)», где v5 — это порядковый номер, [5] — грубая субъективная оценка, а далее ключевые признаки. При дальнейшей работе это сильно экономит время.

Поле «Save to...» позволяет выбрать рабочее пространство для сохранения трека. Рабочее пространство — это как папка для работы над одной композицией. К примеру, вы пытаетесь сделать композицию, и у вас увеличивается число треков, обрезков, референсов по задаче. Но вы не хотите, чтобы они смешивались с материалами для другой композиции. Тогда можно в селекторе данного поля создать новое рабочее пространство, и все треки будут размещаться в нём.

Реестр композиций

В правой половине контентной области отображается спи-

сок из генерированных ранее композиций. В верхней части списка указано рабочее пространство «Workspace». По нажатию на ссылку «Workspace» вместо реестра композиций отобразится реестр рабочих пространств (папок). Вы можете там выбрать нужное рабочее пространство (рабочую директорию) и перейти в соответствующий реестр композиций, либо создать новое, а также удалить старое рабочее пространство. В разделе «Library» все треки доступны без разделения на «Workspace».

Ниже строка поиска и набор фильтров, которые упрощают поиск по реестру, а ниже собственно сами композиции, отсортированные по времени создания в обратном порядке. То есть новые будут выше. Как только вы нажмёте кнопку «Create» формы, в реестре появятся две новых записи.

Запись состоит из картинки обложки с длительностью трека, названия трека, модели генерации, вырезки из описания стилей, четырёх кнопок в нижнем ярусе (лайк, дизлайк, закреп, копия ссылки) и кнопки действий справа «...» (три точки). При наведении курсора на запись появится ещё кнопка «Remix/Edit».

Пока трек генерируется, картинку обложки замещает стандартная иконка. Также до окончания генерации не будет указана длительность трека, а ряд действий будут недоступны. Тем не менее, нажав на обложку можно начать прослушивание. Внизу экрана выскочит плеер, справа появится панель с параметрами трека и обложка в крупном виде.

Во время генерации воспроизведение может слегка подтормаживать, что связано с поэтапной обработкой: Suno дописывает аудио частями.

Помимо двух версий трека, за которые Suno спишет 10 кредитов, в случае, если вы работаете на бесплатном тарифе, сервис может сделать ещё два пробника на последней модели длиной в 1 минуту. Так разработчики демонстрируют преимущество новой модели над общедоступной и предлагают перейти на платный тариф.

Какие действия происходят по нажатию на кнопки?

«Лайк» (понравилось) и «дизлайк» (не понравилось) маркируют трек. Так как композиции в реестре формируют некоторый фон ваших предпочтений, то треки отмеченные «лайком» показывают большее предпочтение. Треки с «дизлайком» пропадают из реестра, но только в силу того, что фильтр реестра по умолчанию настроен скрывать треки с «дизлайком» и ряд технических записей, к примеру, стемы. Чтобы увидеть их, откройте меню фильтров.

«Закреп» прикрепит трек в верхней части реестра, чтобы не приходилось постоянно искать его в списке.

«Копия ссылки» скопирует в буфер обмена ссылку на трек, который вы можете отправить кому угодно в интернет. По данной ссылке пользователь откроет страницу вашего трека, сможет его прослушать, даже не будучи авторизованным на сайте, а также увидит лирику и стили трека, если

вы их не модифицируете.

Кнопки действий «...» и «Remix/Edit» открывают падающее меню с множеством действий. При этом «Remix/Edit» является первым пунктом меню «...». Кратко перечислим их.

Разделы меню «Remix/Edit»:

Open in Studio — загрузить трек в Suno Studio.

Open in Editor — открыть трек во встроенном редакторе. Здесь можно подправить сгенерированные треки. Например, регенерировать конкретный участок, заменить текст, стиль или структуру.

Cover — подключить трек в качестве референса для генерации кавера.

Extend — подключить трек в качестве референса для генерации продолжения.

Mashup — смешение, можно взять из готовых треков кусочки и смешать их, функция сработает как слияние с качественными, и иногда неожиданными переходами.

Sample this song — подключить часть трека в качестве сэмпла для новой генерации.

Use as Inspiration — подключить трек в качестве референса Inspo.

Adjust Speed — регуляция темпа трека.

Reuse Prompt — заполнить форму, как при генерации трека.

Crop — открыть трек в редакторе для обрезки.

Replace Section — открыть в редакторе для замещения фрагментов.

Разделы меню «...»:

Create/Voice — создать из трека голос (персону). Создаёт на основе трека модель с вокальными характеристиками. Данную модель можно использовать при новых генерациях.

Create/Remaster — произвести переработку трека. Очень полезно, когда требуется композицию на старой модели поднять на новую версию, чтобы улучшить качество звука.

Create/Song Radio — отправить трек в Suno Radio.

Get stems — разделить трек на стемы (отдельные звуковые дорожки). Suno осуществит регенерацию трека на отдельные дорожки. За 10 кредитов разделит трек на 2 стема (вокал и инструментал), за 50 кредитов разделит на 5—7 стемов (каждая группа музыкальных инструментов отдельно: вокал, гитары, клавишные, перкуссия и т.д.).

Add to Queue — отправить трек в очередь.

Add to Playlist — отправить трек в плейлист.

Move to Workspace — поменять рабочее пространство трека.

Publish — сделать трек видимым для общего обозрения.

Song Details — работа с деталями трека. Можно изменить название, регенерировать обложку, заменить отображаемые лирику и стили, разрешить комментарии, разрешить ремиксы.

Generate Cover Art — меню регенерации обложки.

Можно сделать анимированную.

Visibility & Permissions — видимость и разрешения комментариев и ремиксов.

Share — даёт сделать ссылки на трек.

Download — скачать трек в форматах mp3, wav, а также видеоролик с субтитрами в качестве лирики.

Report — пожаловаться техподдержке на ошибки генерации.

Move to Trash — отправить трек в корзину. Через некоторое время треки из корзины удаляются навсегда.

На бесплатном тарифе доступны примерно половина перечисленных действий. Описывать мы их не будем, так как в целом интерфейс интуитивно понятен. Периодически в разные меню и редакторы вносятся изменения. Некоторые сервисы, вроде Mashup, требуют экспериментальной работы, чтобы понять, полезна ли работа с ним.

В общем, в добрый час в деле осваивания, а мы пробужимся по отдельным позициям формы.

1.4.3.Лирика

От какого поля сильнее всего зависит результат генерации трека?

От поля «Lyrics». Даже если вы создаёте инструментальный трек, описанная структура в тексте определит длину композиции, структурные блоки, моменты пауз и интенсивности. Они сформируют костяк, на которую будет натянута плоть (наряд) из стилей и жанров. В случае, же если вы создаёте песню со словами, то текст окажет формирующее влияние, и если он будет противоречить стилям, НС будет игнорировать стили, а не текст.

Как может текст повлиять на стили? В первую очередь ритмикой. Количество слогов в строках, количество строк на куплет, длина гласных, количество идущих подряд согласных, сильные доли (ударения на строку) обеспечат базовый рисунок, к которому НС начнёт применять стили. При достаточно большой практике вы сами сможете убедиться, что перебороть ярко выраженный слог в тексте, тяготеющий к определённому жанру очень сложно. Подробнее в п.6.3.3.«Просодия».

В поле «Lyrics» имеются кнопки-помощники. Есть кнопка сохранения текста в библиотеке и кнопка последующей вставки из библиотеки. Есть волшебная палочка, позволяющая генерировать лирику с помощью НС, но об этом подроб-

нее в п.6.3.1.«Метод генерации». Для лёгкости восприятия рассмотрим пример.

«Барсук-Бэнд — Время дороги». Лирика (текст, вставляемый в поле «Lyrics»):

[start]

[intro: smooth play of theme on soft synth pads with completion of harmony on guitars]

[verse]

бывает жизнь даёт для нас урок,
и разрывает время вдруг порог.
вчера цвели вокруг поля,
сегодня ж усыпает всё зола.

[buildup]

и нету жизни больше здесь,
готовь всем миром переезд.
и горизонт скрывает пелена,
то пыль трудов и прах очага.

[break]

[chorus x2]

(время!) — отпустить вчерашнее,
(время!) — отмахнуть напрасное,

(время!) — натянуть поводья
и подхлестнуть коня!

[instrumental: long saxophone solo]

[verse]

пусть труден путь среди чужих холмов,
пусть впереди туман из зыбких слов,
но коль в груди горит ещё искра,
мы прошагаем путь весь до конца.

[breakdown: percussion]

[chorus: choir]

(время!) — отпустить вчерашнее,
(время!) — отмахнуть напрасное,
(время!) — натянуть поводья
и подхлестнуть коня!

[breakdown: percussion]

[instrumental verse]

(лай-ла ла-ла-лай ла-ла ла-ла!)

(лай-ла ла-ла-лай ла-ла ла-ла!)

(лай-ла ла-ла-лай ла-ла ла-ла!)

(лай-ла ла-ла-ла!)

[episode: harmonic shift with new instrumentation]

[chorus: choir]

(время!) — отпустить вчерашнее,

(время!) — отмахнуть напрасное,

(время!) — натянуть поводья

и подхлестнуть коня!

[outro]

[end]

Данная композиция в тексте имеет ярко-выраженный поп-стиль, что чувствуется уже при проговаривании текста. При желании, конечно, его можно переделать во что-то совершенно не попсовое, но не факт, что звучать будет лучше.

Как видно, текст песни обильно украшают структурные теги. Чтобы НС понимала, что это инструкции и их петь не надо, они заключены в квадратные скобки. Среди них [start] и [stop] — чёткие указания начала и завершения композиции, дабы обеспечить отсутствие неопределённости. [intro] — вступление, [outro] — завершение. Без них трек может начаться прямо со слов и завершиться с последним словом. Куплеты — это содержательная часть песни, рассказывающая историю, они выделены однотипными блоками [verse].

Второй куплет обозначен блоком [buildup], чтобы обеспечить подъём интенсивности звучания, а по сути, переход от части песни со слабой аранжировкой к полноголосой. Эмоциональная часть трека приходится на повторяющийся элемент — припев, он обозначается блоком [chorus].

Помимо основных блоков ещё присутствуют: [break] — останов в музыке, инструментальная пауза; [breakdown: percussion] — обрыв с помощью перкуссии (спад в аранжировке, сопровождаемый выделением ударных инструментов); [instrumental: long saxophone solo] — инструментальный блок без слов, с указанием ввести длинное соло на саксофоне; [episode: harmonic shift with new instrumentation] — введение отдельного музыкального фрагмента, не звучавшего ранее.

По стилистике вокала — всё исполняется одним голосом, за исключением: текст в круглых скобках должен исполняться бэк-вокалом; припевы кое-где заданы с участием хора [choir].

Отдельно отметим ещё три момента.

Инструкции в квадратных скобках задаются на отдельных строках, чтобы не быть смешанными с текстом. Недопустимо разрывать строку внутри квадратных скобок.

Даже если после объявления структурного блока нет лирики, всё равно пропускается отдельная строка. Не рекомендуется слеплять структурные инструкции между собой, НС может в таком случае игнорировать какой-нибудь блок.

Вся лирика написана прописными буквами. Заглавная буква (верхний регистр) означает усиление звука и автоматически приводит к формированию сильной доли на строке, что легко может сместить ударения. Даже если это первая буква строки, рекомендуется писать её маленькой, хотя за это придётся побороться с текстовым редактором.

Не стремитесь изначально везде расставить ударения, таким образом, легко можно превратить текст в колючую проволоку, которой сложно будет залезть в горло НС. В итоге она начнёт коверкать их самым странным образом, а при коррекции ошибки начнут блуждать дальше. Самый верный способ: пропустить текст на первую генерацию без ударений, чтобы посмотреть, как НС поймает ритм, а затем уже принимать решение по методам борьбы с возникшими ошибками.

Более подробно по каждому пункту читайте в главе 2.

1.4.4.Стили

Поле «Styles» на форме генерации нужно для указания общей стилистики генерируемой композиции.

Обязательно ли его заполнять? Нет.

Если вы хотите посмотреть на фантазию НС, то можно оставить поле пустым и посмотреть, что подберёт нейросеть. Подберёт она, конечно, какой-нибудь поп-стиль, гармонично ложающийся на заданную лирику. Почему поп? Потому что он «популярный», а НС тяготеет к основным трендам. Но если у вас есть конкретная цель, какую получить песню, то стили указывать обязательно.

Строго говоря, стили можно указать не в поле «Styles», а в поле «Lyrics», но в таком случае все стили необходимо писать в квадратных скобках, чтобы НС их не пропела. Каждую строку заворачивать в отдельные квадратные скобки! А так как стили общие для песни, их следует указать в самом начале поля «Lyrics».

Но гораздо проще их писать без квадратных скобок в поле «Styles».

Что писать?

Жанр, используемые инструменты, эмоциональный стиль, уточнения производства, аспекты выходного звучания. Желательно в таком порядке.

Жанр — определяющий параметр. Он задаёт общий характер песни, включая инструменты, темп и вокал, поэтому его необходимо указывать в самом начале. Если нужно добиться характерного звучания эпохи, добавьте временной период: например, 1980s для музыки в духе восьмидесятых.

Подобрать подходящий жанр на примерах можно на сайте в разделе «Labs/Genre Wheel» (suno.com/labs/genre-wheel). Помимо этого в интернете хватает различных сервисов с вариациями жанров. К примеру, Spotify различает не менее 6300 музыкальных жанров, список которых доступен на Every Noise at Once (everynoise.com).

Не стесняйтесь указывать сочетание жанров: это не приведёт к ошибкам, просто каждый последующий будет при генерации иметь меньший вес. Поэтому лучше указывать наиболее значимые для вас параметры ближе к началу поля «Styles».

Хотя жанр уже подразумевает некоторый набор музыкальных инструментов, вы можете добавить нехарактерные, либо акцентировать внимание на конкретных. В таком случае, после жанра следует указать используемые инструменты, можно с указанием техники игры.

Эмоциональный стиль — это характер звучания. Он относится как к настроению композиции ([happy], [mood]), так и техническим элементам ([chamber] — камерный).

Уточнения производства — аспекты производства. К примеру, [one man with one guitar], чтобы не допустить появле-

ния целого ансамбля.

Выходное звучание для коррекции тонких эффектов. К примеру, [reverb] для придания объёмности, [echo in big hall] — эхо большого зала. Эти моменты следует указывать, если у вас уже есть определённое представление звучания, которое вы хотите получить.

Как писать?

Для простоты можно вначале раскладывать строго по полочкам и начать с простых конструкций.

Жанр + настроение + инструмент:

[pop uplifting piano] — воодушевляющая поп-песня с акцентом на фортепиано.

Жанр + темп + вокал:

[rock fast male-vocals] — быстрая рок-композиция с мужским вокалом.

Эпоха + жанр + настроение:

[80s synth-pop nostalgic] — ностальгический синтипоп в стиле 80-х.

Далее переходить к смешению жанров:

[electronic orchestral cinematic epic] — эпическая электронная композиция с оркестровыми элементами. Затем к структурному управлению:

[acoustic verse, energetic chorus, atmospheric bridge] — песня с акустическими куплетами, энергичным припевом и ат-

мосферным бриджем. Добавлять контраст:

[melancholic hopeful piano strings] — меланхоличная, но обнадеживающая композиция с пианино и струнными. Делать культурные слияния:

[middle-eastern electronic modern rhythmic] — современная электронная композиция с ближневосточными влияниями и выраженным ритмом.

Приведём примеры полных запросов с тегами для стилей и вариантом запроса на лирику, если требуется генерация текста песни.

Энергичный поп-трек:

[pop energetic upbeat modern. female-vocals. synthesizer]

Запрос на лирику (если хотите сгенерировать и слова):
песня о преодолении препятствий и обретении внутренней силы.

Акустическая баллада:

[folk acoustic-guitar emotional. slow. male-vocals. melancholic]

Лирика: трогательная песня о потерянной любви и воспоминаниях о лучших временах.

Эпическая оркестровая композиция:

[orchestral epic cinematic. strings brass. choir powerful]

Лирика: драматическое произведение о путешествии ге-

роя, сталкивающегося с непреодолимыми трудностями

Петро диско-трек:

[disco 70s funk. groovy upbeat. bass strings. happy]

Лирика: весёлая песня о танцах всю ночь напролет на дискотеке

Электронный эмбиент:

[ambient electronic atmospheric. Spacious. Minimal. Synthesizer. no-vocals]

Лирика: медитативная композиция о парении в пространстве и времени.

Затем переходить к более полным описаниям, разделяя их по блокам, чтобы НС чётко понимала, к чему относится определение:

genre: 60s psychedelic rock

mood: indie melancholic groove

instrumentation: vintage fuzz guitar

production: swirling phaser effects, jazzy drum shuffle, melodic retro bassline

vocals: ethereal female

mastering: lo-fi

Внимание! Если вы хотите указать эти стили в поле «Lyrics», то каждую строку следует завернуть в квадратные

скобки.

Однако большинство пишут в производственном стиле сплошным текстом. Связано это частично с тем, что стили зачастую поставляют ИИ-анализаторы, частично для экономии на ключевых словах, частично от лени, а частично от большей простоты. Если пишете сплошным текстом, то рекомендуется обращать внимание на формулировки. Чем более размыто, тем чаще НС будет толковать неправильно. Также старайтесь избегать литературных слов-связок: союзы, артикли, местоимения, которые к сути промпта не относятся.

«Барсук-Бэнд — Время дороги». Стили:

[Bright chorus-heavy guitars create atmospheric new wave backdrop, paired with pulsing synth layers and driving electronic drums. Prominent bass anchors the groove. Lush arrangement kicks off with vibrant synthesizer pulses, melodic bass, and punchy electronic drums. Verses layer airy pads and sparkling arpeggios under expressive, soaring male vocals, create an inviting, dynamic atmosphere. Strings and clarinet enter gradually, adding drama. Chorus swells with harmonized hooks, synth brass accents and dynamic drum fills, creating an uplifting, cinematic texture]

[Яркие, насыщенные гитарные партии создают атмосферный фон в стиле нью-вейв, дополненный пульсирующими синтезаторными слоями и энергичными электронными ударными. Выразительный бас задает ритм. Пышная аранжи-

ровка начинается с ярких синтезаторных импульсов, мелодичного баса и энергичных электронных ударных. Куплеты, накладывая воздушные пэды и искрящиеся арпеджио под выразительный, парящий мужской вокал, создают привлекательную, динамичную атмосферу. Постепенно вступают струнные и кларнет, добавляя драматизма. Припев нарастает с гармонизированными хуками, акцентами синтезаторных духовых и динамичными барабанными партиями, создавая воодушевляющую, кинематографическую текстуру]

Исполнит ли НС точно заявленные стили?

Нет. Формируемая модель по промпту будет опираться на лирику, затем модифицироваться стилями. Выставление каждого нового параметра будет формировать фокус допустимых и предпочтительных значений дальше. Что-то НС может откинуть потому, что данные элементы в принципе не укладываются в сложившуюся модель, а что-то может откинуть из-за вариативности — уровня свободомыслия в подборе параметров.

Соответственно, если НС не даёт нужного звучания, можно начать переставлять теги так, чтобы важные элементы оказывались на первом месте, исключать конфликтующие элементы (о которых придётся догадываться), заменять неприменимые параметры.

В поле «Styles» имеется несколько кнопок, облегчающие

работу. Есть кнопки сохранения из поля в библиотеку и восстановления из библиотеки. Есть кнопки с подсказками стилей. Волшебная палочка на основе предыдущих ваших композиций подскажет усреднённый набор стилей. Также волшебная палочка может переработать внесённый текст в стили: она отправит внесённый текст на анализ в НС и вернёт упорядоченный набор.

1.4.5. Генерация по референсам и прочие настройки

Для работы можно использовать не только текстовые запросы, но и другие треки. Кнопка «+Audio» позволяет загрузить готовый трек по ссылке или с ПК пользователя. Правда, следует уточнить, что Suno может при анализе трека отказаться работать с ним, посчитав загруженный трек нарушающим авторские права. Если же загрузить удалось, то он ляжет в основу, и генерация, в зависимости от прочих частей промпта, будет более-менее похожа на референсный трек. Можно грузить целый или часть. Относительно референса можно поменять жанр, темп или настроение, например, превратить поп-трек в хип-хоп. Ещё можно записать голос прямо в интерфейсе: напеть мелодию и попросить нейросеть превратить её в инструмент, например в гитару или синт.

Загрузка голоса «+Voice» доступна только на платных тарифах. Ранее данная опция называлась «Persona». Она позволяет использовать звучание уже сгенерированного трека как шаблон для следующих. На загруженных или сгенерированных треках можно создать свою персону или голос, а затем подключать в форме, чтобы обеспечить тот же тембр голоса или целиком звучание трека. На данный момент экспериментальная опция, но и очень желанная пользователями, так как позволяет НС петь вашим голосом. Однако требует

изрядной настройки.

Опция вдохновения «+Inspo» также доступна только на платных тарифах. С её помощью можно указать до 4-х предыдущих генераций для референса. Главная польза режима «Inspo» — возможность смешать стили из разных источников (промптов).

Дополнительные настройки.

Во вкладке «Advanced Options» прячутся ещё несколько параметров, с помощью которых можно точнее управлять генерацией. Некоторые опции работают только на платных тарифах.

Поле «Exclude Styles» (исключить стили) позволяет указать элементы, которых вы не хотите, не используя отрицательные формулировки в стилях, которые иногда сбивают модель с толку. Исключения работают лучше, чем отрицание. Вместо того чтобы писать «no male vocals» (нет мужского вокала) в основном промпте стиля, что НС иногда игнорирует или неправильно интерпретирует, вы можете просто поместить «male vocal» в поле «Exclude Styles».

Управление вокалом через исключения: только женские голоса — исключите: male vocal; рэп без пения — исключите: singing, melodic vocals. Управление инструментами через исключения: запрос «acoustic only» (только акустика) надёжнее, если исключить: electronic, synthesizer, drum machine; запрос «electronic only» (только электроника) выигрывает от

исключения: acoustic guitar, acoustic drums, acoustic piano. Управление жанром через исключения: чистый рок (pure rock) более достижимым при исключении: electronic, hip hop, pop; поддержание классической чистоты помогает исключение: modern, electronic, pop.

«Vocal Gender» указывает мужской или женский голос. Параметр обеспечивает прямой контроль над основной вокальной линией, что надёжнее попыток передать пол только через описание стиля вокала.

Параметр странности «Weirdness» (по умолчанию 50%) контролирует, насколько творческой или точной будет генерация. 0—30% даст предсказуемый результат по тегам, подходит для коммерческой поп-музыки, каверов и классических стилей. 40—60% балансирует между креативностью и контролем, выдаёт интересный результат, сохраняя узнаваемое следование тегам. 70—100% делает творческие интерпретации.

Настройки странности — в зависимости от жанра. Классические жанры (поп, рок, кантри) лучше работают при 30—50%. Достаточно высоко, чтобы избежать механического звучания и консервативно для жанровой целостности. Экспериментальные жанры (эмбиент, EDM, глитч) выигрывают на 60—80%. Необычные фьюжны (джаз с электроникой) процветают при 70—90%, так как редкость комбинации требует творческого решения. Каверы и трибьюты должны оставаться на уровне 10—30%, чтобы сохранить узнаваемость

оригинала.

Влияние стиля «Style Influence» контролирует строгость следования тега м стилю. 0—30% рассматривает теги как свободное вдохновение, давая НС творческую свободу. 40—60% — баланс между указаниями и гибкостью. 70—100% требует строгого соблюдения тегов.

Оптимальные настройки по жанрам. Нечёткие теги (pop, rock) выигрывают от высокого влияния стиля (70—90%), чтобы компенсировать их двусмысленность. Специфические (например, «Progressive Djent Metal with 7/8 time signature») лучше работают при умеренном влиянии (40—60%), так как специфика сама ограничивает результат. Эксперименты с сюрпризами начинаются на уровне 20—40%.

Регулятор «Audio Influence» появляется в режимах «+Voice» и «+Inspo» и определяет степень соответствия генерации референсу.

«Lyrics Mode» в режиме Auto заставляет НС саму генерировать текст песни.

1.4.6.Советы и прочие вопросы

Набор кратких советов.

«Красивая музыка» или «что-нибудь весёлое» — не промпт. НС не знает, что для вас красиво. Указывайте конкретно жанр, темп, инструменты.

Смешение несовместимых стилей. [classical jazz metal ambient] породит непредсказуемый результат. Лучше указывать базовый жанр и дополнительный элемент.

Игнорирование тегов структуры может привести к неуместным эмоциональным всплескам. Без тегов [verse], [chorus] трек может не иметь внятной формы.

Стили на русском языке отправятся НС на перевод к английскому, а неочевидные стилистические обороты могут привести к недопониманию.

Не нравится генерация? Пытайтесь осознать, что вас конкретно не устраивает, и меняйте один параметр, генерируйте снова.

Если требуется чисто инструментальная музыка без слов, то в поле «Lyrics» должен отсутствовать текст песни, а также в стилях следует указать [no vocals].

Отредактировать уже созданную генерацию невозможно. Даже если вы ни слова не измените в промпте, новая генерация создаст новые треки, которые чем-то будут отличаться от предыдущих. Лучший способ коррекции уже существующей

щего трека — либо использование редакторов (как встроенных в интерфейс Suno, так и внешних), либо новая генерация с помощью опций «Cover», «Remaster».

Сколько стоит работа в НС Suno?

На начало 2026 года Suno предлагает три тарифных плана: Free, Pro, Premier. условия тарифных планов можно увидеть, нажав на кнопку «Upgrade to Pro» в меню. Условия предоставления сервиса можно почитать в разделе «More/Terms of Service».

При работе на сайте начисляется некоторое количество кредитов (внутренняя валюта сервиса), которые можно использовать при пользовании услугами. Каждая генерация сжигает 10 кредитов и даёт два варианта треков на один промпт. Различные другие услуги (генерация видео, разделение на стемы, редакция) тоже имеют свою цену.

Основные отличия тарифных планов.

Тариф Free даёт право на бесплатную генерацию треков. Счёт ежедневно обновляется до 50 кредитов. Права на коммерческое использование созданных треков нет. Максимальная доступная модель v4.5.

Тариф Pro за 10\$ в месяц (или меньше по акции) обновляется до 2500 кредитов ежемесячно (до 500 треков). Даёт право на коммерческое использование треков — получение дохода с выкладывания на стриминги. Открываются различные дополнительные сервисы типа «Voice», «Inspo», разде-

ление на стемы, ремастеринг, редакторы. Максимальная доступная модель v5.5.

Тариф Premier за 30\$ в месяц обновляется до 10000 кредитов ежемесячно (до 2000 треков). Основное преимущество — доступ к Suno Studio.

О методах оплаты читайте в п.4.4.7 «Прочее/Оплата НС».

Законно ли выгружать генерированные треки на стриминги?

До недавних пор коммерческое использование никто не контролировал, чарты сейчас заполнены генеративной музыкой. Но на данный момент рынок ещё находится в стадии изменения юридических берегов.

С бесплатного тарифа Suno выкладывать на стриминги официально нельзя. С платных можно.

Касательно прав следует уточнить ещё один момент. Согласно действующему сейчас соглашению, пользователь, генерируя трек, передаёт право на использование по своему усмотрению Suno внесённую информацию. В первую очередь для обучения НС, но и прочего. И не только музыки. Грубо говоря, текст вашей песни оказывается в их распоряжении. К примеру, НС может предложить на генерацию текста другому пользователю текст, обученный на вашем тексте.

Подробнее читайте в пользовательском соглашении на сайте Suno.

На этом наш экскурс в Suno закончен, приведённой информации уже достаточно, чтобы подходить к вопросу создания песен с пониманием, как достигать результата. Недостаточно? Хотите знать о множестве вариаций? Следующая глава целиком направлена на проработку нюансов составления промпта.

ГЛАВА 2. СОСТАВЛЕНИЕ ПРОМПТОВ

§2.1. Форматы промптов

2.1.1. Структурирование стилей

В первую очередь ответим на вопрос, как лучше писать промпт. И начнём с известного пассажа: «Неважно, что ты сказал, важно как».

На первых версиях НС стиливая составляющая промпта была сильно ограничена, что в свою очередь привело к тому, что описание стилей выглядело как краткий набор базовых параметров, перечисленных через запятую. А там уж как НС их соберёт. К примеру:

[swamp blues r&b, energetic bass, drums, saxophone, upbeat, raspy-vocals]

Но это очень грубая инструкция и самонадеянно, что она даст ожидаемый результат. Нынешние НС вполне понимают структурированную, иерархическую информацию гораздо лучше, чем «поток сознания».

Внимание! Организация промпта важнее используемых тегов.

Здесь мы обрубим перекося в другую сторону. Промпты можно структурировать в формате JSON. Что это значит? Все элементы промпта можно записать в текстовом формате обмена данными, который легко обрабатывается языком

ми программирования. В таком документе каждый элемент имеет чёткое описание и точную привязку. К примеру, можно указать общие стили, а в нужном куплете прописать появление нужного элемента. В целом JSON полезен при работе с НС по API (использование НС удалённо с помощью программного интерфейса).

Но я не буду приводить даже примера на JSON, так как практика работы с ним ухудшает взаимодействие с НС. Человеку писать его даже с соответствующим интерфейсом сложно, воспринимать тем более, промпт загромождается большим грузом технической информации, а главное, противоречит смыслу использования НС — почти человеческому общению.

Истина как всегда посередине: между жёсткой структурой JSON и плотными абзацами производственного стиля лежит разбиение промпта на чёткие разделы. НС обучается на профессиональных музыкальных данных, использующих структуру категорий. Форматирование промптов в блоки улучшает восприятие параметров НС.

Основные разделы

Жанр (Genre Section): музыкальный стиль с контекстом. Вместо простого «инди-рок», укажите «чувственный инди-рок бедрум-попа с влиянием альтернативы 80-х».

Инструменты (Instrumentation Section): перечислите инструменты в порядке важности и опишите метод игры. Вме-

сто «акустическая гитара» укажите «одиночная акустическая гитара с техникой перебора пальцами, органичные барабаны, звучащие как живая запись, минимальный бас, который служит груву, а не ведет мелодию».

Стиль (Style Tags Section): опишите звучание записи. Вместо «сырой и эмоциональный» задайте «аутентичный дубль, плёночный магнитофон, крупный план, текстура сырого исполнения, реализм ручного устройства, узкий моно-образ, акустика маленькой спальни, неотшлифованный, сухой». Лучше описание технических характеристик звука, а не чувств слушателя.

Запись (Recording Section). Уточните установки производства: «один человек, одна гитара, путь от единственного источника, естественная динамика».

Мастеринг (Mastering Section). Финальный звук: «естественный, сухой, близкое сведение» или «отшлифованный профессиональный звук, широкий стерео-образ, пробивная динамика, hi-fi чистота».

В итоге получаем:

genre: sensual indie rock, bedroom pop with 80s alternative influences

instrumentation: single acoustic guitar with fingerpicking, organic drums live recording, minimal bass that serves groove

production: authentic take, tape recorder, close-up, raw texture, narrow mono image, small bedroom acoustics,

unpolished, dry, single-source path, natural dynamics
vocals: one male person
mastering: natural, dry, close mix

На этом всё? Нет, можно структурировать инструкции к отдельным частям композиции. В структуре каждая часть уже имеет собственное наименование, нам остаётся описать стилистически каждый логический блок.

К примеру, выделяем в композиции части: intro, buildup, main groove, breakdown, lift, outro. На них и обопрёмся при формировании внятной карты аранжировки. Для каждого сегмента определяем роль и звуковые элементы (что входит, что убирается, чем создаётся движение, как растёт напряжение). При этом стоит помнить об ограничениях. В Suno на стилевой промпт ограничение в 1000 символов. Поэтому формулировки стараемся делать краткими и лаконичными.

Что критично важно? Формат блоков в скобках и их порядок определяют скелет аранжировки. Указать явно гармоническую директиву по разделам. Технические ограничения в темпе, тональности, вокале, роль каждого раздела.

Что второстепенно? Поэтичные эпитеты без функции, длинные метафоры, дублирование и очевидные моменты (название блока [lift] уже определяет подъём).

В итоге получаем:

[Style: progressive deep house] [bpm:124] [key: Em]

[Intro] Em. Warm pads, deep sub, soft kick, filtered percussion, gradual stereo expansion.

[Build-up] Em. Layered analog synths, subtle arps, tension grows via modulation and automation.

[Main Groove] Em. Deep bassline, smooth percussion, melodic lead, natural stereo panning, hypnotic drive.

[Breakdown] Harmony opens: Em—C—G—D. Emotional chords, airy pads, reverb swells, expressive melody creating contrast and depth.

[Lift] Return to Em. Rhythmic layers reappear, main theme evolves with soft risers and motion.

[Outro] Fade-out on Em pads and echoes, leaving calm resonance.

[Sound Design] Warm analog tone, deep low end, smooth transitions, organic stereo space.

[Mood] Deep, melodic, emotional; evokes sunset reflection.

Важные моменты

По возможности загружайте референс. Готовый трек гораздо надежнее, чем просто промпт, помогает НС определить правильное мелодическое и тональное пространство. Также референс имеет приоритет над промптом.

Референсная громкость влияет на выходную громкость: тихие референсы (низкий LUFS) дают тихие дорожки. Референсный тембровый характер влияет на результат. Выберите треки, тональный характер которых совместим с целе-

вым звучанием.

Хотя данный промпт идёт в поле «Styles», он включает в себя элементы в квадратных скобках. Они выделяют блоки и формируют инструкцию внутри инструкции.

Значительная часть стилей перетекла от общего определения (style) к отдельным структурным блокам, позволяя стили точно контролировать композицию по мере развития.

Чёткая структура. НС лучше реагирует на формальные рамки. Когда промпт разбит на блоки со скобками, и внутри каждого блока есть функция (что звучит, зачем, как развивается), генерация становится предсказуемой и управляемой.

Гармония и форма важнее метафор. Прямое указание тональности и последовательности аккордов работает эффективнее, чем поэтические описания настроения. Эмоция возникает через структуру, а не через слова.

Контроль через ограничения. Добавляя чёткие фильтры — «no artificial widening», «instrumental only», «Em before breakdown» — направляем модель в нужную зону.

Промпт становится сценарием аранжировки. Его можно читать как техническое задание для продюсера: кто играет, когда вступает, где дышит музыкант. Результат становится не случайным, а профессионально выстроенным. НС чувствительна к балансу длины и точности. Лишние фразы ухудшают соответствие задаче. А что же поле «Lyrics»? А лирика содержит текст песни с разметкой по блокам на intro, buildup, main groove, breakdown, lift, outro.

2.1.2.Стили форматирования

Практикой пользователей были отточены три проверенных подхода.

Производственный формат

Для тех, кто предпочитает текучую прозу.

«Барсук-Бэнд — Гроза (Cinematic Version)». Стили:

Male tense melancholic vocals. Sparse, atmospheric folk-rock anchored by tremolo-drenched electric guitar in open tuning. Subtle piano accents, reverb-laden slide guitar and gently brushed drums create haunting Western ambiance. Minimalistic yet captivating, arrangement features slow, hauntingly repetitive motifs woven together with subtle ambient noise and rare distant percussive elements. The powerful bass rumbles in verses create atmosphere of thunderstorm. Brooding dissonant piano notes occasionally punctuate ethereal cinematic texture, evoking unease and lingering tension throughout.

Блочный формат

Предпочтительный для максимальной ясности. Стили:

genre: indie folk rock, 2020s bedroom pop, Phoebe Bridgers
x Big Thief vibe

vocal: soft female alto, intimate whisper-to-belt, gentle vibrato, slight nasal quality

instrumentation: fingerpicked acoustic guitar, warm upright bass, sparse piano, light ambient pads
production: lo-fi intimacy, tape warmth, close-miked vocals, narrow stereo image, natural room reverb
mood: melancholic, nostalgic, late-night introspection

MAX Mode Stack

Формат максимальной управляемости.

Данный режим работает для Suno, для других НС он возможно тоже существует, но наверняка с иными специфичными директивами (см. п.2.13.3.«Режим MAX»). Суть режима: НС декларируется точно исполнять поставленные условия.
Стили:

Is_MAX_MODE: MAX

QUALITY: MAX

REALISM: MAX

REAL_INSTRUMENTS: MAX

[START_ON: TRUE]

[START_ON: « {первые слова песни} »]

genre: outlaw country, 70s singer-songwriter

instruments: single dreadnought acoustic, baritone male, vocal fry, blue notes, melismatic runs

style tags: tape saturation, close-mic presence, small room acoustics, handheld mic grit, dry & raw

Промышленный стандарт

Предпочтительный для массового производства треков в рамках работы над большим проектом. К примеру, производство множества треков для видеоигры, где требуется единая стилистика для проекта и необходимое звучание, скорость и тембр на каждом треке {14}.

Заполнение поля стилей:

```
[{перечень жанров}], [{общие стили проекта}], [{характеристики трека: тональность, BPM, характер ведущего инструмента, описание текстуры, описание ритма}]  
no_structure: [{исключения в структуре}]  
no_genre: [{исключения в жанре}]  
no_mix: [{исключения сведения}]  
no_master: [{исключения мастеринга}]  
no_vocal: [{исключения по вокалу}]
```

Как видно, перечень положительных инструкция даётся по-блочно через запятую. Перечень исключений по строчно, каждый параметр на отдельной строке, заполняется при появлении неуместного звучания НС. Больше пяти исключений (строк) и более семи параметров в исключениях вносить не рекомендуется, так как НС может начать путаться, и наоборот включать в промпт неуместные теги.

Исключения — важный элемент промптов. В целом он отражает основную проблему интерпретации НС запроса — своеволие и игнорирование указанных инструкций, поэтому

указание исключений становится очень важным для направления НС в нужные рамки.

Заполнение поля лирики:

[Disc_Lead: {параметры: Macro_Lead_Character | Energy_Register | Stereo_Width_Maximum}]

[Disc_Bass: {параметры: Macro_Bass_Character | Groove_Direction | Mono_Sub_Lock}]

[Disc_Rhythm: {параметры: Macro_Rhythm_Character | Dynamic_Feel | Center_Mono}]

[Disc_Pad: {параметры: Macro_Pad_Character | Atmosphere | Stereo_Width_Maximum}]

[Disc_Mix: {параметры: Stereo_Width | Dynamic_Range | spatial_notes}]

[Intro]

[Verse]

[Chorus]

[Verse]

[Chorus]

[Breakdown]

[Verse]

[Chorus]

[Outro]

[End]

Поле лирики вначале заполняется блоками с «макротембровыми настройками»: общие мазки, пространственное позиционирование, энергетический регистр. Мелкие детали (текстуры, темп, тональность, мотивы) остаются в рамках поля стиля. Используйте в них синтаксис подчеркивания. `Sparkle_Arpeggio`, а не «`sparkle arpeggio`». Более важные описания следует располагать выше. Не более пяти блоков с 3—5 описаниями.

После блоков описаний текст песни с разбивкой по фрагментам.

Дополнительные моменты при форматировании

При формировании промпта избегайте: абзацев на естественном языке, выражайтесь сухо и лаконично; запятых, разделяющих идеи и блоки; поэтических фраз; блоков JSON (они работают менее надёжно). Используйте вместо этого чёткие заголовки категорий; теги через запятую внутри каждой категории; точки в конце каждого смыслового блока; фразировку с устоявшимися определениями.

Используйте точки, а не запятые для разделения блоков. НС воспринимает запятые как возможность пропустить то, что следует за ними (необязательное перечисление). Используйте «and» (и) и «with» (с), чтобы создавать длинные связные предложения.

Неправильный подход: `[acoustic guitar, male vocals, emotional, reverb]`

Правильный подход: [acoustic guitar with male vocals and emotional delivery and reverb-heavy production]

Символ вертикальной черты (|) чётко разделяет инструкции внутри квадратных скобок. Без него прилагательные, разделённые запятыми, сливаются воедино.

Вариант [Atmo Drift Phonk, Vaportrap] может задать первую часть трека в [Atmo Drift Phonk], а вторую в [Vaportrap], либо вообще посчитать второй параметр опциональным и проигнорировать. Когда требуется получить желаемый микс из параметров (наслоение их друг на друга) их можно разделять вертикальными чертами или малый крест (знак умножения), а также через ключевое слово [meets]:

[Atmo Drift Phonk | Vaportrap]

[Atmo Drift Phonk × Vaportrap]

[Atmo Drift Phonk meets Vaportrap]

Ещё пример: припев с гимновым звучанием, многослойными вокальными гармониями и современным поп-продакшеном:

[Chorus | anthemic chorus | stacked harmonies | modern pop polish]

Уточнения также следует производить через наслаивание параметров друг на друга. Вместо [guitar solo] расписываем конкретно: гитарное соло, лид-гитара глэм-метала 80-х с сильным искажением, широкое стерео, бенды рычагом тремоло.

[guitar solo | 80s glam metal lead guitar | heavy distortion |

wide stereo | whammy bar bends]

Точки необходимы, они сообщают НС, что вы закончили одну инструкцию и переходите к следующей. Без них инструкции смешиваются, и НС теряет нить, где заканчивается одна концепция и начинается другая. Следует обратить внимание, что некоторые НС могут при отправке промпта сохранять его обработанный вариант. Во всяком случае, замечено, что иногда точки вдруг превратились в запятые. При комбинации стилей с помощью текстовых НС, следует внимательнее подходить к финальному результату, который будет передан генератору музыки.

Структура важнее прозы — используйте списки. Единственное число «guitar» лучше, чем «guitars». Порядок слов — в начале то, что имеет больший вес. Используйте разделитель `///*****///` в поле текста песни для отделения метаданных.

Длинные, подробные запросы сжимаются в небольшой скрытый вектор, в котором преобладают высокочастотные доминирующие теги. Дополнительные описательные детали усредняются или теряются полностью. Запросы на 200 слов и на 10 слов могут дать практически идентичный результат, если они имеют одинаковые доминирующие жанровые и стилевые теги.

§2.2. Общая сводка по тегам

Какие существуют теги? Великое множество. В следующих параграфах приводится описание и перечни возможных параметров для основных тегов. Назначение описания — максимально чётко донести возможности их использования. В §2.13. «Особенности Suno» выведены особенности применения тегов в НС Suno, а также отличия между версиями. В конце руководства приводится полный справочник по тегам, указанным в данной главе, с описанием и примерами в структурированном виде и сортированный по алфавиту.

При работе со справочником вы увидите, что теги — это, по сути, вольный текст, загнанный в рамки формулировок, используемых музыкантами. Можно даже выразиться следующим образом: разработчики учили нейросеть в рамках профессиональных формулировок, а справочник тегов набирали люди, имеющие музыкальное образование. Энтузиасты провели тестирование НС и оставили в справочнике те теги и параметры, на которые, как они увидели, имелся последовательный отклик.

Таким образом, для пользователя без музыкального образования справочник представляет собой библиотеку чётких формулировок с переводом и примерами. В данном параграфе перечислены опробованные известные теги по группам для быстрой ориентировки и подбора нужного параметра.

2.2.1. Определения

Теги, определяющие основные параметры композиции. Общие публикуются преимущественно в разделе «Styles» или в начале «Lyrics», причём во взаимозависимом порядке. Частные употребляются по ходу структуры.

Control — определяет структурирование элементов композиции.

Genre — общая стилистическая категория композиции.

Instruments — инструменты, помогает определить тембр и оркестровку.

Length — длительность трека.

Mood — эмоциональная атмосфера трека.

Polyphony — количество независимых мелодических линий.

Sequence — порядок повторения музыкальных фрагментов.

Style — музыкальный стиль или эстетика трека.

Tempo — скорость (bpm) и темп трека.

Content — лирическая и тематическая направленность композиции.

Ensemble — тип и размер музыкального коллектива.

Era — исторический или культурный период.

Extend-style — способ обработки расширения трека.

Language — язык текста.

Pulse — ритмическая основа или ритм трека.

Rhythm — ритмический рисунок и общий грув.

Rhythmic-motif — ритмический рисунок или идея.

Structure — организация аранжировки песни.

Tone — общий тембральный характер.

Trio — трёхчастная аранжировка.

Vibe — настроение, грув и эстетика.

2.2.2. Структура

Различные структурные теги (блоки) в теле «Lyrics».

Основные

Aria-rise — раздел с оперной восходящей вокальной фразой.

Break — короткая пауза или упрощённый фрагмент песни.

Breakdown — раздел с минимальным инструменталом.

Bridge — раздел, соединяющий части песни.

Build — нарастание интенсивности или текстуры.

Coda — заключительная часть песни, отличная от основной.

Chorus — основной повторяющийся хук песни.

Drop — резкое изменение интенсивности.

Intro — вступление, задаёт настроение, инструментовку и ритм.

Pre-chorus — раздел от куплета к припеву.

Refrain — повторяющаяся музыкальная или вокальная фраза.

Scat break — раздел вокальной импровизации в стиле скэт.

Verse — повторяющийся раздел песни, чередующийся с припевом.

Вторичные

Buildup — раздел с нарастающей энергией.

End — заключение произведения.

Finale — грандиозная, заключительная часть композиции.

Outro — финальная часть трека.

Rapped verse — куплет в стиле рэп.

Start — начало трека.

Инструментальные структурные теги

Hook — наиболее запоминающаяся, цепляющая часть песни.

Inversion — инвертирует тему или мотив.

Lament — скорбный, нисходящий мотив или выразительный пассаж.

Technique — композиционный или инструментальный метод.

Climax — пиковый момент интенсивности в композиции.

Development — метод развития темы.

Episode — самостоятельная музыкальная часть.

Fugue — развитие вводной темы многослойными вступлениями.

Improvisation — раздел импровизации.

Instrumental — раздел инструментала без вокала.

Interlude — короткая инструментальная пауза между раз-

делами.

Intermezzo — самостоятельный музыкальный отрывок.

Prelude — вступительный музыкальный отрывок.

Quiet arrangement — раздел с минимальной аранжировкой.

Recapitulation — возвращение основной темы.

Riff — повторяющаяся инструментальная фраза.

Rise — нарастание энергии.

Rondo — музыкальная структура по схеме.

Scherzo — живая, динамичная музыкальная часть.

Secondary theme — контрастная мелодия после основной темы.

Silence — моменты полной тишины.

Solo — выделение отдельного инструмента или голоса.

Swell — постепенное увеличение громкости или интенсивности.

Theme — определение центрального мотива.

2.2.3.Вокал

Background-vocals — гармонизированный или дополняющий вокал.

Chant — повторяющаяся ритмичная вокальная фраза.

Chant-loop — вокальное или INSTR. пение, зацикленное в транс.

Choir — метод групповой вокальной гармонизации.

Distorted vocals — эффект шероховатости, перегрузки или обработки.

Duet — двухчастное вокальное произведение.

Female — ведущий или бэк-вокал женский.

Laughter — смех или вокальный элемент.

Male — ведущий или бэк-вокал мужским голосом.

Male vocal — гендерная идентичность доминирующего вокала.

Female vocal — гендерная идентичность доминирующего вокала.

Personae — вокальный характер или персона.

Pronunciation — произношение слов.

Scat break — раздел вокальной импровизации в стиле скэт.

Sfx — немзыкальные звуковые эффекты.

Shout — крик или напористый вокальный элемент.

Spoken word — не поющие фрагменты текста или ис-

полнения.

Vocalist — определение солиста.

Vocal-style — характер вокального исполнения.

Vocals — наличие, тип и характеристики вокального исполнения.

Vulnerable vocals — мягкий, эмоциональный, дрожащий вокал.

Whisper — вокальное исполнение шёпотом.

Whispering — исполнение шёпотом продолжительных фрагментов.

2.2.4. Настройка инструментов

Звучание музыкальных инструментов.

Accelerando — постепенное увеличение темпа.

Ad-lib — импровизированная вокальная или музыкальная фраза.

Ambient — атмосферный, текстурный и неритмичный трек.

Arpeggio — прерывистая последовательность аккордов.

Arrangement — организация музыкальных элементов.

Bass — характеристики басовой линии.

Bass-slide — скользящая басовая нота.

Beat-switch — внезапное или постепенное изменение ритма.

Big finish — грандиозное, кульминационное завершение.

Cadence — метод завершения музыкальной фразы.

Cadential — тип гармонической прогрессии, ведущей к каденции.

Call-and-response — метод музыкального взаимодействия зов-ответ.

Counterpoint — переплетение независимых мелодических линий.

Crescendo — постепенное увеличение громкости и интенсивности.

Diminuendo — постепенное уменьшение громкости и ин-

тенсивности.

Drum-fill — короткий ударный пассаж между разделами.

Dynamics — изменение громкости и интенсивности по ходу трека.

Element — выделяемый музыкальный компонент.

Emotional — эмоциональный тон композиции.

Epic — грандиозность, масштабность и драматизм композиции.

Exposition — введение основной музыкальной темы.

Focus — выделение инструментальных элементов.

Fragmentation — разбиение темы на мотивы или сегменты.

Glissando — непрерывное скольжение с одной высоты тона на другую.

Grind — агрессивный, быстрый или сильно искажённый инструментал.

Happy — радостный эмоциональный тон.

Harmonies — многоголосая гармонизация.

Instrument — выделение инструмента.

Intensity — напряжение и энергетический поток.

Legato — плавные, связные переходы нот в мелодиях и гармониях.

Marcato — игра нот энергично, с акцентом.

Minuet — танец с трёхдольным размером (3/4 или 6/8).

No — запрет включения определённых музыкальных элементов.

No-repeat — запрет на повтор разделов трека.

Orchestra — тип оркестровой аранжировки.

Orchestration — расположение инструментов в композиции.

Pizzicato — артикуляция струнных щипков.

Ritardanto — постепенное замедление темпа.

Sad — меланхоличное настроение трека.

Scale — музыкальная гамма или лад.

Sforzando — внезапный, сильный акцент на ноте или аккорде.

Sincopation — внетактовые ритмические акценты.

Staccato — короткие, отрывистые музыкальные ноты.

Subject — основная музыкальная тема или мотив.

Syncopation — необычный ритмический акцент.

Tension-release — контраст между напряжением и разрешением.

Tenuto — ноты или фразы выдержанные в полной мере.

Transition — переходы между разделами.

Variation — изменённая версия предыдущего музыкального раздела.

2.2.5. Звуковая коррекция

Теги, обеспечивающие требуемое изменение звучания.

Articulation — как играют ноты в атаке, переходах и связях.

Attack — определяет, как быстро нота достигает полной громкости.

Chromatic — использование нот вне диатонической гаммы.

Cluster — использование тоновых кластеров.

Compression — сжатие динамического диапазона, баланс громкости.

Consonance — характеристика устойчивой гармонии.

Dissonance — гармоническое напряжение сочетаниями нот.

Distortion — гармоническое насыщение, клиппирование или фузз.

Echo — отложенные повторения звука.

Effects — дополнительные звуковые эффекты инструментов, вокала.

Eq — настройки эквализации.

Fade — метод уменьшения громкости.

Fermata — нота или аккорд удерживается дольше для акцента.

Gain — громкость/акцент секции или инструментального

слоя.

Glitch — цифровые искажения, прерывания или заикания.

Harmonics — обертоны выше основного тона для воздушного, мерцающего звука.

Harmony — взаимодействие аккордов и голосов.

Inflection — тонкая тональная, динамическая вариация.

Layering — наложение звуков, инструментов или текстур.

Modulation — тональный сдвиг в композиции.

Mutation — преобразование мелодии в новую вариацию со временем.

Pad — тип устойчивых атмосферных фоновых звуков.

Pedal-point — длительная или повторяющаяся постоянная нота.

Power-off drop — эффект драматичной резкой тишины.

Register — диапазон высоты звука.

Resolution — метод снятия музыкального напряжения.

Retrograde — мелодия, мотив или гармония в обратном порядке.

Reverb — уровень и тип реверберации.

Reverberate — сильный и непрерывный эффект реверберации.

Signal-processing — аудио эффекты.

Sonority — тембральное качество и богатство звука.

Stereo — ширина стереобазы и пространственный баланс.

Stretto — сжатие перекрывающихся мелодических фраз.

Subharmonic — частоты ниже основного тона.

Sustain — длительность звучания ноты или звука перед затуханием.

Tessitura — средний диапазон высоты звука вокала или инструмента.

Texture — плотность и многослойность звука.

Timbre — уникальный тембр или характер звука.

Tone-cluster — плотная группировка одновременно сыгранных нот.

Tremolo — быстрое повторение ноты или колебания высоты звука.

Voicing — текстура и баланс аккорда или вокала.

§2.3. Структура композиции

2.3.1. Структурные теги

Структурные теги формируют фундамент и всегда должны присутствовать в тексте лирики. С помощью структурных элементов в песне или инструментальной композиции выделяются отдельные блоки, к которым применяются различные правила поведения музыкальных инструментов и манеры пения вокалистов. Как влиять непосредственно на блоки из стилей мы описывали в п.2.1.1, но сами имена блоков имеют предустановленные значения. В этом разделе мы с ними разберёмся. Однако следует отметить, что фактически можно задать блок любым названием и прописать в стилях своеобразное звучание. И всё же НС будет пытаться интерпретировать такой блок на свой лад в меру мощи своего анализа, поэтому рекомендуется придерживаться заявленных имён блоков, а не пытаться НС на прочность.

start

Определяет начало трека, контролируя структуру и воздействие вступления. Гарантирует отсутствие вначале неопределённости. Польза видна, если вам в одной композиции потребуется начать с инструментального вступления:

[start]

[instrumental prelude]

...

а в другой со слов диктора:

[start]

[spoken words: raspy voice]

начинаем зарядку

[intro]

...

intro

Вступление, задаёт настроение и подготавливает слушателя. Строго говоря, intro — это вступление с вокалом, хотя НС в данном случае сильно опирается на жанр. Если вам нужно инструментальное вступление, то лучше использовать [instrumental prelude]. Без [intro] трек может начать непосредственно со следующего элемента (куплета). Допустимо уточнить его формат: [short instrumental intro] — короткий проигрыш; [piano intro] — фортепианное вступление.

verse

Куплет, основная повествовательная часть, рассказывает историю или развивает темы. Зачастую все блоки [verse] в музыкальной части звучат одинаково. Для разнообразия

можно их именовать по-разному: ([verse 1], [verse 2] и т.д.), либо использовать [no-repeat]. Текст куплета необходимо начинать со следующей строки. Допустимо уточнить формат: [sad verse] — грустный куплет, [rapped verse] — рэп-куплет (хорошо работает в хип-хопе/поп), [dramatic verse] — драматичный куплет.

build, buildup

Разгон, подъём. Обозначает постепенно нарастающую интенсивность, ведущую к кульминации. Инструментальное или голосовое нагнетание. Допустимо применять к инструментальной и вокальной части. Удобнее всего им обозначить куплет ([buildup] вместо [verse]), который служит мостиком между вступительной частью песни с бедной аранжировкой к части с насыщенной.

chorus

Припев, запоминающаяся эмоциональная повторяющаяся часть с главным посылом трека. Допустимо уточнить формат: [happy chorus] — весёлый припев, [powerpop chorus] — энергичный в поп-стиле припев, [melodic chorus] — мелодичный припев.

[chorus x2] должен привести к исполнению припева дважды.

refrain

Повторяющаяся фраза или группа фраз в композиции. Обычно состоит из текста и мелодии, которые повторяются через определённые интервалы на протяжении композиции, часто после каждого куплета или строфы.

По сути [refrain] — это синоним припева, вполне хорошо воспринимаемый НС. Что очень полезно, так как позволяет внедрить два повторяющихся блока в структуру, но прописать им разную стилистику, ведь нет никакой гарантии, что [chorus 1] и [chorus 2] удастся исполнить таким образом.

pre-chorus

Пред-припев, переходная часть между куплетом и припевом, нагнетающая напряжение перед припевом. Иногда в неё включают строку, выбивающуюся из размера. К примеру:

{ текст куплета }

[pre-chorus]

{ текст пред-припева }

[chorus]

{ текст припева }

...

post-chorus

Пост-припев — секция, аналогичная пред-припеву, но после припева, зачастую для усиления хука. На практике её использование зачастую не позволяет выполнить замысел, так как блок рассматривается совершенно отдельно от пред-

шествующего припева. В таком случае может оказаться лучше отделить строки пост-припева от припева паузой (строкой с троеточием).

bridge

Бридж — переход (мостик) между фрагментами. Полезен, если ритмическая структура фрагментов отличается. Размещённый между куплетом и припевом выполнит роль пред-припева. Часто используется для подачи куплета с изменённым ритмическим рисунком, так как позволяет контрастно дать передышку от повторений. Иногда в конце песни им соединяют между собой повторы припевов.

hook

Запоминающаяся часть композиции. Элемент, который позволяет «зацепить» слушателя. Может быть как инструментальный, так и со строками текста (вокальный), в последнем случае он выглядит как дополнительный вид короткого припева. Зачастую размещают подряд 2—4 раза.

Допустимо уточнение: [catchy hook] — броский хук, [vocal hook] — вокальный крючок. Пример со скандированием:

[hook]

Хей! Хей! Хей!

outro

Завершение, выход — заключительная часть, которая разрешает и заканчивает композицию. Если разместить в блоке [outro] куплет, то появится спадающий тон, готовящий песню к завершению. Если [outro] не вставить, песня может оборваться с последним словом.

Допустимо уточнение: [outro: fade-out] — постепенное снижение интенсивности. Иногда [fade out] указывают отдельно, обеспечивая плавное затухание музыки.

В [outro] можно добавлять короткое описание характера завершения композиции: <https://suno.com/s/X7Jdw1x3dlruh6H4>

[outro: big final hit + hard stop, massive hall reverb tail, echo tail]

[outro: reverb fade out, long decay, spacious hall reverb, fading echoes]

[outro: big final hit + hard stop, echo tail, ping-pong delay, cut to silence]

finish, finale

Масштабное завершение. Синоним [outro] с уточнением грандиозного завершения, часто используется в оркестровых или поп-композициях. Допустимо уточнение: [big finish] — кульминация, возможно с изменением мелодии или темпа.

end

Концовка композиции, помогает избежать неожиданного обрыва трека. Допустимо уточнение: [end: fade out] — с затуханием звука, сработает как [outro].

Если не добавлять [end], то НС может на своё усмотрение создать лучшее разрешение трека: неожиданные повторы куплетов и припевов или вовсе включить что-то невообразимое под завершение.

2.3.2.Инструментальные теги

Подобно песням, инструментальные композиции можно разметить также структурными тегами [verse], [chorus] и прочими, но без текста, вставив лишь теги темпа, размера, музыкального стиля и инструментов, как в области «Lyrics», так в области музыкального стиля. В общем случае, инструментальный характер композиции задаётся тегом [instrumental].

[instrumental]

[intro: Slowly building strings and piano]

[verse: Main melody introduced on guitar]

[chorus: Full band enters with drums and bass]

[инструментал]

[вступление: медленное нарастание струнных и фортепиано]

[куплет: основная мелодия, представленная гитарой]

[припев: вступает весь оркестр с ударными и басом]

Помимо структурных тегов, для инструментальных фрагментов используется целый набор соответствующих тегов. Их так же допустимо использовать в песнях для инструментальных вставок.

instrumental

Инструментальная часть. Указание вначале вкупе с отсутствием текста для пения обеспечит создание инструментальной композиции без вокала. Указание в тексте песни сформирует инструментальный фрагмент. Без уточнений фрагмент, скорее всего, будет повторять основную мелодию.

Допустимы уточнения: [instrumental interlude] — инструментальный фрагмент в рамках основной мелодии, [instrumental verse] — в мелодии куплета, [instrumental chorus] — в мелодии припева, [instrumental solo] — музыкальный проигрыш с акцентом на отдельном инструменте, [instrumental: long guitar solo], [long instrumental interlude] — длинный инструментальный проигрыш, [instrumental break] — короткий фрагмент, [piano interlude] — фортепианная интерлюдия.

Также различные фрагменты могут выполняться без уточнения, что он инструментальный, так как название фрагмента подразумевает отсутствие текста. К примеру, [interlude] — интерлюдия, [melodic flute interlude], [dance interlude], [interlude drop], [violin melody] — скрипичная мелодия, [string arrangement] — струнная аранжировка, [synth lead] — синтезаторный лид, [orchestral hit] — оркестровый хит, [break with soaring guitar solo] — брейк с парящим гитарным соло, [solo].

Длительность инструментального фрагмента можно регулировать строками с треточием. К примеру, на четыре стро-

ки композиции:

[instrumental solo]

...

...

...

...

instrument

Выделение конкретного инструмента в аранжировке. Не путать с [instruments] — перечисление нескольких инструментов для всего трека, см. §2.6. «Инструменты».

Такие теги, как [instrument: piano], [guitar solo] в инструментальной композиции становятся «ведущим голосом» при отсутствии вокала. Например, [instrument: violin (lead)] заставит скрипку вести мелодию.

break

Ритмическая пауза в мелодии. В месте расположения ведущие инструменты и вокал стихает, затем музыка возвращается на привычную громкость. Добавляет интересный композиционный переход, например, после припева. Может сохранить ритмические инструменты (к примеру, бас + ударные) или аккомпанемент.

Допустимо уточнить формат: [percussion break] — барабанная дробь.

breakdown

Обрыв, брейкдаун — секция с упрощённой аранжировкой, меньшим числом инструментов, либо снижением интенсивности. Позволяет разнообразить переходы между фрагментами.

Допустимо уточнить формат: [percussion breakdown] — акцент на ударных, [ambient breakdown] — атмосферный брейк.

drop

Дроп, сброс — скачок в интенсивности исполнения. Часто используют для внезапных переходов к максимальной энергии исполнения, создания кульминации (добавить больше ударных, баса), обеспечить взлёт амплитуды и последующее снижение интенсивности.

Теги [buildup] (разгон), [drop] (кульминация со спадом), [break] (пауза) зачастую используются вместе, и не только в электронной музыке. Допустимо уточнить формат: [bass drop] — эффектный басовый переход, [beat drop] — смена ритмического рисунка.

fill

Заполнение — переход между музыкальными фрагментами, позволяет создать уточнение. К примеру, [drum fill] — ударная перебивка.

riff

Рифф — повторяющийся музыкальный фрагмент. По сути, синоним инструментального хука. Использование в одном тексте [hook] и [riff] позволяет выделить различные фрагменты. Исполнение НС весьма спорно.

lick

Лик — короткая музыкальная фраза, выполняется практически идентично [riff]. Разница между [riff] и [lick] заключается в том, что рифф — это ключевой элемент, часто повторяется на протяжении всей композиции, задаёт ритм или тему, а лик — инструментальное украшение, возникает редко в соло или между куплетами.

solo

Акцент на импровизированном или сочинённом соло одного инструмента. Допустимо уточнение: [guitar solo] — гитарное соло, [synth solo] — синтезаторный соло-фрагмент, [saxophone solo] — соло саксофона, [fingerstyle guitar solo] — соло на гитаре в технике перебора пальцами. Однако НС зачастую меняет инструмент на более типичный для жанра.

В песне [solo] даст инструментальную паузу (фрагмент), а в инструментальной композиции выделит отдельную партию указанному инструменту.

Альтернативно могут выступить схожие формулировки: [bass groove] — акцент на басовой линии, [melodic bass] —

мелодичный бас, [syncopated bass] — синкопированный бас.

Также для выделения музыкального инструмента в общей оркестровке можно указывать на нём акцент:

[verse: focus on bass]

...

transition

Плавный переход между частями композиции. Может ввести новый музыкальный материал. Полезно при указании перехода от одной музыкальной темы к другой.

Можно экспериментировать с «инструментальными текстами», использовать слова, имитирующие звуки музыкальных инструментов. Часто они поются как текст, но иногда вызывают нужный инструмент. К примеру:

ударный брейк:

[percussion break]

...!...!!! ...!!!

грустный тромбон:

[sad trombone]

waah-Waaah-WAАН

гудящая гитара:

[chugging guitar]

chuka-chuka-chuka-chuka

Оркестровки.

В разделе Lyrics можно писать не только слова, но и инструкции для оркестровых инструментов. Даже если в композиции нет текста для вокала. Пример: <https://suno.com/s/Gg6zHTzSGnuKrdhN>

[Instrumental] [No vocals] [No choir] [Orchestra only]

[Intro — distant war drums, low tension]

[low strings drone, contrabasses, distant timpani hits, sparse taiko]

[soft brass swells, muted horns, low brass rumble]

[Build-up 1 — rhythm locks in]

[strings ostinato starts, tight spiccato cellos + violas, tempo driving]

[snare roll builds, taiko pattern grows, cymbal swells]

2.3.3. Структурное проектирование

По умолчанию структурные элементы имеют типичную интерпретацию. Если не указывать точное звучание в стилях, типичная интерпретация не конкретизированных блоков будет примерно следующая:

[intro] — тихое вступление с отдельным инструментом,
[verse 1] — мягкий вокал, рассказывающий историю,
[pre-chorus] — нарастание напряжения,
[chorus] — мощный вокал с бэк-вокалом,
[verse 2] — развитие истории,
[bridge] — изменение гармонии, эмоциональный подъём,
[guitar solo] — энергичное гитарное соло,
[final chorus] — максимальная интенсивность,
[outro] — постепенное затухание

Разные жанры тяготеют к различным схемам построения. Применение типовой структуры обеспечит лёгкость в построении композиции и подбор нужных фрагментов НС.

Типовая поп-структура:

intro, verse, pre-chorus, chorus, verse, pre-chorus, chorus, bridge, chorus, outro

Типовая рок-структура:

intro, verse, chorus, verse, chorus, guitar solo, bridge, chorus, outro

Типовая электронная структура:

intro, buildup, drop, breakdown, buildup, drop, outro

Структурные элементы допустимо уточнять. Можно указывать дополнительные характеристики для фрагментов:

[intro: atmospheric, synth]

[verse: minimal, piano]

[chorus: energetic, full-band]

[bridge: ethereal, strings]

[outro: fade-out, acoustic]

Можно модифицировать сам элемент. К примеру, управление длиной:

[extended-intro] — длинное вступление

[short-verse] — короткий куплет

[long-chorus] — длинный припев

[double-chorus] — двойной припев

[extended-outro] — длинное заключение

Указание некоторых свойств специфично для элементов. К примеру, плавное затухание типично для завершения композиции, поэтому его можно указать вместо [outro]. Типичные сокращённые элементы:

[fade-in] — постепенное нарастание громкости,

[fade-out] — постепенное затихание,

[stop-time] — внезапные остановки музыки.

Выбор тегов должен соответствовать жанру. К примеру,

[bass drop] является распространенным элементом в жанре EDM, но не имеет смысла в акустическом гитарном соло. [bluegrass banjo interlude] (интерлюдия на банджо в стиле блюграсс) будет естественна в жанре кантри, но может не сработать в оркестровой симфонии.

§2.4. Жанр

2.4.1. Жанровые облака

В стилях жанр указывается соответствующим тегом:

[genre: dream pop]

Но НС понимают чистое указание жанра [dream pop].

После структуры трека, ключевое значение на формируемую модель оказывает жанр композиции. Жанр порой слов определяет почти всё: набор инструментов, настроение композиции, манеру исполнения, темп. Жанр следует указывать в начале описания стилей, а после уже корректировать: уточнять различные элементы или добавлять новые.

Конечно, создавая композицию, автор всегда преследует создать что-то новое, а значит, будет стремиться к работе с жанрами, уходу от стандарта и поиску новых сочетаний. Смешение жанров — наиболее простой и эффективный способ разнообразить композицию. Но здесь следует разобраться, как НС воспринимает жанры.

По факту НС смешивает жанры не совсем очевидным способом. Дело в том, что «чистый» жанр тоже получить не так просто. Если указать «рэп», то НС помимо рэпа будет подсовывать всё, что находится рядом в обучающих данных, то есть трэп-биты, тяжёлый бас, хип-хоп флоу. Они будут под-

мешиваться автоматически.

Жанры в НС организованы не в строгие каталоги, а в жанровые облака — плотные скопления близко примыкающих стилей, которые часто встречались вместе во время обучения. К примеру:

— Рэп-облако: рэп, трэп, бас, хип-хоп и бит настолько переплетены, что запрос [boom bar hip hop] будет под влиянием трэпа, если не указать обратное.

— Оркестровое облако: оркестр, эпика, синематик, драма и фортепиано тесно сгруппированы. Запрос на «интимную камерную пьесу» легко даст кинематографическую драму.

— Инди-облако: инди, поп, акустика, дрим и психоделика образуют кластер, что объясняет, почему инди часто звучит, как поп.

— Тёмное электронное облако: дарк, синт, электро, синтвейв и фьючер часто притягивают друг друга.

Как избежать «жанрового тяготения»?

Во-первых, явными исключениями. Если нужен олдскульный хип-хоп без современного трэпа, следует писать «no trap» прямым текстом. Это расчищает звуковое пространство, удаляя нежелательные ассоциации.

Во-вторых, принудительными странными сочетаниями. Можно направить НС на неизведанную территорию, комбинируя несочетаемые понятия, например: [emo industrial], [orchestral phonk] или [math rock gospel]. Это загоняет модель в зону вне шаблонов.

В-третьих, контрастом. Подчеркните элементы, отталкивающие то, чего пытаетесь избежать.

Доминирование поп-музыки.

Почти каждый жанр тяготеет к поп-музыке. В отношении NS Suno имеется следующая статистика связи поп-музыки: 315 миллиардов связей с роком, 116 млрд. с фанком, 12,2 млрд. связей с эмо. Если явно не исключить поп и не применять контрмеры, то трек будет включать поп-структуры, независимо от заявленного жанра.

Слабые и сильные теги.

Не все жанровые теги имеют одинаковый вес в пространстве вероятностей. Слабые теги имеют малое количество связей и их легко неверно истолковать или подавить: гранж (grunge), мат-рок (math rock), свинг (swing). Эти теги нуждаются в подкреплении дополнительными дескрипторами и контекстом. Сильные теги легко доминируют и перебивают другие инструкции: поп (pop), рок (rock), электроника (electronic).

При комбинации сильные теги обычно побеждают слабые, если их активно не уравновесить. Практический пример: если заданный эмо-металл звучит как эмо-поп, то потому, что «эмо» связано с «попом» 12,2 млрд. связей и «фортепиано» (49 млн. связей), что гораздо сильнее, чем с «металлом» (ноль прямых связей в контексте обучения).

Чтобы получить настоящий эмо-метал, нужно значительно усилить метал-составляющую, одновременно исключая поп-влияния.

Где ещё можно поискать жанры?

У крупнейших библиотек музыки. Когда база расширяется неимоверно, владельцы задумываются о детальных каталогах, чтобы пользователь мог ориентироваться в композициях и находить схожие по указанным направлениям. Чем больше база, тем более подробная детализация в жанрах. Такие платформы, как StockMusic, Shutterstock, Adobe Stock собрали огромные базы треков и тщательно прописывают к ним описания и теги.

2.4.2.Списки жанров

Жанров в природе существует огромное количество. Каждый раз, когда очередной музыкант добивался нового характерного звучания, его находка вскоре получала свой ярлык. Подобрать подходящий стиль можно с помощью различных сервисов. К примеру, Suno/Labs/Genre Wheel (см. п.1.4.1). Наиболее внушительный список стилей имеется в Spotify — не менее 6300 музыкальных жанров (см. everynoise.com).

Конечно, подобное многообразие может быть не полностью представлено в НС. Здесь всё определяется величиной библиотеки обучения. И как следует из предыдущего пункта: популярные жанры будут представлены гораздо шире узких ниш. Особенно плохо в любой НС будут формироваться национальные мотивы.

Мало того, у нейросетей разная база для обучения и разная система связей. То есть один и тот же жанр в разных НС имеет различные характеристики звучания. Отличия будут даже в эволюционных моделях.

Тем не менее, если в НС полностью отсутствует некоторый жанр, всегда можно попытаться воссоздать его с помощью косвенных признаков: музыкальных инструментов, характеристик вокала, темпа и прочего.

Основные жанры:

[pop] — доминирующая музыка с запоминающимися мелодиями.

[rock] — гитарная музыка с акцентом на ритм.

[hip-hop] — урбан-музыка с ритмичным речитативом под биты.

[electronic] — цифровая музыка с синтезированными ландшафтами.

[classical] — оркестровая традиция западной академической музыки.

[folk] — традиционная музыка с акустическими инструментами.

Разберём жанры по узким направлениям.

Популярная и эстрадная музыка (pop, 90...110 bpm):

[alternative pop] — альтернативный поп

[art pop] — популярная авангардная и экспериментальная музыка

[ballad] — баллада

[bedroom pop] — минималистичный, интимный, меланхолический поп

[bubblegum pop] — сладкозвучный простой поп-рок

[christmas] — рождественская музыка

[dance], [dance pop] — танцевальная музыка

[electropop] — синти-поп с сильным уклоном в электро-нику

[europop] — европейская эстрада

[girl group] — девчачья поп-группа
[hyperpop] — авангардный поп
[indie], [indie pop] — независимый стиль, инди-музыка
[j-pop] — японская поп-музыка
[k-pop] — корейская поп-музыка
[latin pop] — латиноамериканская поп-музыка
[party] — вечериночная музыка
[romantic] — романтическая музыка
[synthpop] — синти-поп, поп-музыка с доминированием синтезатора

Ненавязчивая музыка настроения (easy listening, 117...154 bpm):

[adult standards] — эстрадная музыка для зрелой аудитории
[ambient] — обволакивающая электронная музыка
[broadway] — эмоциональные мелодии
[chanson] — французская эстрадная песня
[chill] — спокойная музыка
[hollywood] — шоу-музыка, баллады, мюзиклы
[show tunes] — мелодия шоу
[soundtrack] — музыкальное сопровождение фильма
[stride] — джазовый фортепианный стиль
[west end] — театральные энергичные запоминающиеся мелодии

Электронные поджанры (electronic, 120...130 bpm):

[8-bit] — музыка в стиле 8-битных игровых приставок

[dance & electronic] — танцевальная и электронная музыка

ка

[disco] — диско

[drum and bass] — электронный танцевальный брейкбит
с басом

[dubstep] — бас-ориентированная электроника с вобл-басом и дропами

[edm] — электронная танцевальная музыка

[house] — танцевальная музыка с прямой бочкой

[lo-fi] — музыка с дефектами самиздата

[synth] — синтезаторная музыка

[synth pop], [synth-pop] — синтипоп

[techno] — механическая электроника с акцентом на ритм

[trance] — гипнотическая электроника с нарастающими
мелодиями

Рок-поджанры (rock, 110...140 bpm):

[alternative] — альтернативная музыка

[alternative metal] — альтернативный метал

[alt-rock], [alternative rock] — различный немейнстримный рок

[britpop] — британский рок

[classic rock] — классический рок

[darkwave] — минорный вариант нью-вейв

[dream pop] — альт-поп-рок на стыке постпанка и этерала
[emo] — эмо, эмоциональная лирика постхардкора и хардкор-панка

[ethereal wave] — романтический вариант дарк-вейва
[garage] — сырой и энергичный вид рока
[glam rock], [glitter rock] — яркое сочетание рок-н-ролла, хард-рока, арт-рока и эстрады

[grunge] — гранж, «грязное» гитарное звучание из панк-рока

[indie rock] — независимый рок с духом DIY и уникальным звуком

[industrial rock] — сочетание индастриала, рока и электронной музыки

[math rock] — математический рок с нетипичной ритмической структурой и резкими негармоничными риффами

[new wave] — рок новой волны

[pop-rock] — поп-рок

[post-hardcore] — пост-хардкор

[post-punk] — пост-панк

[psychedelic] — психоделический рок

[punk], [punk rock] — панк-рок

[shoegaze] — шугейз, гитарный шум с элементами дрим-попа

[ska] — ямайский рок 2/4

[surf rock] — рок с акцентом на тремоло, реверберацию, стаккато

Энергичный рок, метал (metal, 124...200 bpm):

[black metal] — экстремальный агрессивный жанр метала

[death] — экстремальный перегруженный метал

[death-metal] — дэт-метал

[doom] — метал с плотным низким звучанием и низким темпом

[gothic] — мрачный рок

[hard-rock] — тяжёлые, искажённые гитары с агрессивной энергией

[heavy metal] — хэви-метал

[metal] — металл

[metalcore] — хардкор-панк с экстрим-металом

[nu metal] — соединение хип-хопа, альт-рока, фанка и гранжа

[progressive-rock] — сложные структуры, виртуозность

[symphonic metal] — соединения хэви-метала и симфонической музыки

[thrash] — экстремальный метал

Рэп и хип-хоп поджанры (rap & hip-hop, 85...115 bpm):

[atlanta rap] — атлантский рэп

[boom bar] — популярный хип-хоп

[cloud rap] — замедленный, туманный хип-хоп

[crunk] — южный хип-хоп

[drill] — дрилл

[emo rap] — сочетание инди-рока, поп-панка и ню-метала

[gangster rap] — гангстерский рэп

[grime] — грайм

[hardcore rap] — хардкорный рэп

[mumble rap] — бормочущий рэп

[rap] — рэп

[trap] — трэп

Классические и оркестровые поджанры (classical, 40...180 bpm):

[baroque] — музыка эпохи барокко (1600—1750гг)

[cinematic] — кинематографическая музыка

[classical era] — классическая западная музыка (1750—1820гг)

[contemporary classical] — классика с современными техниками

[medieval] — средневековая музыка

[minimalism] — простые повторяющиеся мелодии

[neo-classical] — классическая музыка с современными инструментами

[opera] — оперная музыка

[orchestral] — оркестровая музыка

[renaissance] — музыка эпохи возрождения (1300—1600гг)

[romantic era] — эмоциональная музыка романтизма (19

век)

[symphonic] — симфонический оркестр

Джаз (jazz, 120...125 bpm):

[bebop] — джаз с быстрым темпом и сложной импровизацией

[big band] — джаз-ансамбль на 10—15 человек

[bossa nova] — босса-нова, бразильский фолк с джазом

[cool jazz] — современный расслабленный джаз

[dixieland] — луизианский джаз с духовыми

[free jazz] — современный импровизационный джаз

[gypsy jazz] — цыганский джаз

[jazz] — музыка импровизаций со свингом и сложными гармониями

[jazz fusion] — сплав джаза и других стилей (рок, фанк, фолк)

[new orleans] — новоорлеанская музыка

[smooth jazz] — смесь джаза с ритм-н-блюз и поп-музыкой

Блюз (blues, 40...80 bpm):

[acoustic blues] — акустический блюз

[blues] — блюз, тоскливая афроамериканская музыка

[boogie-woogie] — буги-вуги

[chicago blues] — электрический городской блюз

[delta blues] — ранний блюз со слайд-гитарой и гармош-

кой

[electric blues] — блюз на электрогитарах

[jazz blues] — импровизационный сложный вид блюза

[memphis blues] — жизнерадостный блюз с элементами фолка, кантри

[soul blues] — смесь блюза, ритм-н-блюза, соула, госпела

Ритм-н-блюз (r&b, 60...80 bpm):

[black comedy] — энергичная, ритмичная, сатирическая музыка

[funk] — фанк

[christian & gospel] — христианская и госпел музыка

[gospel] — госпел, песнопения прославления

[motown] — смесь поп, соула, r&b и госпела

[neo soul] — современный соул и r&b

[new jack swing] — гибрид соула, фанка, джи-фанка и хип-хопа

[quiet storm] — сочетание r&b, соула, джаза и лаунжа

[r&b] — ритм-н-блюз с душевным вокалом и акцентом на грув

[r&b & soul] — ритм-н-блюз и соул музыка

[soul] — соул, душевный вокал и джазовая импровизация

[trap soul] — сплав трэпа и r&b

Фолк (folk, 60...120 bpm):

[acoustic] — акустическая музыка

[celtic folk] — кельтский фолк

[contemporary folk] — современный фолк

[indie folk] — инди-фолк

[new americana] — синтез фолка, кантри и рока

[singer-songwriter] — авторская песня (барды западной культуры)

[traditional folk] — традиционный фолк

Кантри (country, 80...120 bpm):

[americana] — американская музыка (кантри, блюз, вестерн-свинг)

[bluegrass] — американский сельский кантри

[contemporary country] — современное кантри

[country] — американская корневая музыка с историями и твангом

[country rock] — кантри-рок

[nashville sound] — модернизированный кантри (Нэшвил-стиль)

[outlaw country] — бунтарский кантри

[red dirt] — смесь рока и традиционного кантри

[traditional country] — аутентичный кантри

[western] — кантри в стиле ковбойских вестернов

Латиноамериканская музыка (latin, 90...220 bpm):

[bachata] — бачата, доминиканский танец 4/4 в среднем темпе

[bolero] — болеро, испанский танец 3/4 в среднем темпе
[corrido] — корридо, мексиканская песня-баллада
[cumbia] — кумбия, колумбийский танец 2/4 или 4/4
[latin], [latin-american] — латиноамериканская музыка
[merengue] — меренге, доминиканский танец в быстром

темпе

[reggaeton] — реггетон, синтез ямайского дэнсхолла, панамского регги и хип-хопа

[salsa] — сальса, кубинский танец 4/4 в среднем темпе

[sierreno] — мексиканская национальная музыка

[tropical] — тропическая музыка

Национальные жанры (world, 82...119 bpm):

[african] — африканская музыка

[arab] — арабские мотивы

[asian] — азиатские мотивы

[balkan] — балканские мотивы

[brazilian] — бразильские мотивы

[caribbean] — карибские мотивы

[celtic] — кельтские мотивы

[chinese] — китайские мотивы

[eastern-european] — восточноевропейские мотивы

[fado] — фаду, португальская драматичная музыка

[flamenco] — фламенко

[gqom] — южноафриканская электронная танцевальная музыка

[gnawa] — марокканская народная музыка

[indian] — индийские мотивы

[japanese] — японские мотивы

[middle eastern] — ближневосточная музыка

[reggae] — ямайская музыка с синкопой и расслабленным

вайбом

[samba] — самба

[scandinavian] — скандинавские мотивы

[soukous] — сукус, конголезская танцевальная музыка

Расслабляющая музыка (new age, 69...111 bpm):

[ASMR] — расслабляющие звуки (шуршание, шелест, шёпот)

[atmosphere] — мягкие эфирные нежные мелодии

[chill out] — чилаут, успокаивающая музыка

[focus] — спокойная музыка для повышения концентрации

[lullaby] — колыбельные

[meditation] — медитативная музыка

[new age] — расслабляющая медитативная музыка

[ocean] — музыка звуков природы, океана

[singing bowl] — медитативная музыка тибетских поющих чаш

[shamanic] — трансовые песнопения

[sleep] — музыка способствующая засыпанию

Расширенные формулировки жанров:

[baroque-opera] — барокко-опера

[dub-clockpunk] — даб-клок-панк

[echo-chamber-pop] — камерный поп с эхо

[enka-minimal-techno] — энка-минимал-техно

[ghost-folk] — призрачный фолк

[glitch-jazz] — джаз с глитчем

[hauntology] — призрачный

[horror-synth-cabaret] — хоррор-синтетика-кабаре

[industrial-surf] — индастриал-сёрф

[musique-concrète] — конкретная музыка (естественный авангард)

[neo-folk-electronica] — электроника-нео-фолк

[noir-hip-hop] — нуарный хип-хоп

[phonk-noir] — фонк-нуар

[psychedelic-swing] — психоделический свинг

[retro-horror] — ретро-хоррор

[sacred-jazz-chant] — сакральные песнопения с джазом

[spacewestern-phonk] — космо-вестерн-фонк

[trap-fugue] — трэп-фуга

[vaporwave-trap] — вейпорвейв-трэп

Как видно из многих жанров, они уже являются комбинациями других направлений в музыке. Сочетать разные жанры можно простым перечислением [symphonic metal] (не используя запятую), либо с помощью дефиса [afro-rock], либо

амперсанда [dance & electronic].

2.4.3. Жанровые уточнения

К жанрам можно указать эмоциональное [ambient blues] или техническое [chamber indie-pop] направление. А также можно уточнить характерное звучание эпохи [70s disco].

Технические определения

[acoustic] — акустическая музыка

[brassy] — громкая, резкая, металлическая

[chamber] — камерная

[deep] — глубокая, насыщенная, плотная

[gravelly] — грубая, хриплая, шероховатая

[guttural] — горловая, резкая, глубокая

[lo-fi] — лоу-фай

[lush] — роскошная, насыщенная, плотная

Определения настроения

[ambient] — атмосферная, текстурная музыка

[dark] — мрачная эмбиентная музыка

[ethereal] — неземная (возвышенная, отстранённая) музыка

Эпоха и исторический период

[90s] — в стиле 90-х

[80s] — в стиле 80-х

[70s] — в стиле 70-х

[60s] — в стиле 60-х

[50s] — в стиле 50-х

[2000-e] — в стиле 2000-х

[2010-e] — в стиле 2010-х

[retro] — ретро-звучание

[vintage] — винтажное звучание

[modern] — современное звучание

[futuristic] — футуристическое звучание

Жанр можно указывать не только в качестве определяющего стиля, но и в рамках уточнения. К примеру, указывая инструменты, можно уточнить их звучание в жанре, не соответствующему главному. Например:

[genre: dream pop]

[instruments: rock piano, deep house drums, cinematic strings]

2.4.4. Характерные стили

Так как работа идёт не с конкретной библиотекой, а с нейросетью, то промпт может включать подзапрос. Можно указывать не жанр, а запросить: «сделай как там». В частности, можно написать:

[... in style {название певца, группы или трека}]

Существующая композиция сама по себе уже имеет определённый жанр, выбор инструментов и характерное звучание. Но полное копирование подпадает под защиту авторских прав, и регламентируется положениями работы с кассетами. Поэтому НС не даст качественное описание стилей чужой композиции, но характерные особенности может привести. Указание исполнителя даёт характерное описание стиля артиста, без выбора эпохи или точного жанра, в котором он выступал.

В любом случае надо понимать, что НС только в общих чертах попытается угадать стиль артиста, и корректировать под свои нужды дополнительными тегами всё равно придётся. Ниже приведён список характерных узнаваемых стилей по исполнителям.

Источник: {9. Сферум технологии. Гайд по Suno}

Указан исполнитель, которого можно указать в [playing in style {исполнитель}], и общее описание жанра, к которому тот тяготеет. Указание стиля артиста в принципе не должно

замещать общий набор стилей, но возможно придаст необходимый окрас аранжировки. Также, стилистическое описание артиста можно использовать для работы в схожем жанре.

AC/DC — Hard Rock, Stomp

Adele — Soul, Emotional, Torch-Lounge, female vocals

Aerosmith — Rock, Hard Rock, Classic

Alice in Chains — Grunge, Dark, Melodic

Amy Winehouse — Soul, Jazz, Torch-Lounge, female vocals

Ariana Grande — Pop, Dance Pop, Ethereal, female vocals

Arctic Monkeys — Indie Rock, Garage, Cool

Aretha Franklin — Soul, Gospel, Powerful, female vocals

Avicii — EDM, Melodic, Euphoric, male vocals

Beyoncé — RnB, Anthemic, Danceable, female vocals

Billy Joel — Pop, Rock, Storytelling, male vocals

Billie Eilish — Pop, Dark, Minimal, female vocals

Black Sabbath — Heavy Metal, Doom

Blink-182 — Emo pop rock, male vocals

Bob Dylan — Folk, Storytelling, Acoustic Guitar, male vocals

Bob Marley — Reggae, Peaceful, Soulful, male vocals

Bon Iver — Indie Folk, Ethereal, Intimate, male vocals

Bon Jovi — Rock, Anthem, Stadium

Björk — Alternative, Experimental, Unusual, female vocals

Bruno Mars — Funk, Dance Pop, Groovy, male vocals

Brittany Howard — Rock, Soul, Powerful, female vocals

Brockhampton — HipHop, Alternative, Collective

Burial — Dubstep, Ambient, Mysterious

Calvin Harris — EDM, Dance, Festive, male vocals
Camila Cabello — Pop, Latin Jazz, Festive, female vocals
Cardi B — Rap, Aggressive, Party, female vocals
Caribou — Electronic, Psychedelic, Dance
Childish Gambino — HipHop, Funk, Thoughtful, male vocals
Coldplay — Alternative Rock, Atmospheric
Daft Punk — Electronic, Dance, Futuristic
David Bowie — 70s British Rock, Art, Eclectic, male vocals
Deadmau5 — Electronic, House, Progressive
Dolly Parton — Country, Storytelling, female vocals
Dua Lipa — Disco, Dance Pop, Groovy, female vocals
Ed Sheeran — Folk, Acoustic Guitar, male vocals
Elton John — Piano Pop Rock, Theatrical, male vocals
Elvis Presley — 50s Rock, Hero Theme, male vocals
Empire of the Sun — Electronic, Pop, Theatrical
Enya — New Age, Ethereal, Calm, female vocals
FKA Twigs — RnB, Electronic, Avant-Garde, female vocals
Fleetwood Mac — Classic Rock, Mellifluous
Florence + The Machine — Indie Rock, Dramatic, Ethereal
Flying Lotus — Electronic, Experimental HipHop, Fusion,
male vocals
Foo Fighters — Rock, Alternative, Energetic
Frank Ocean — RnB, Soulful, Introspective, male vocals
Frank Sinatra — 1940s Big Band, Lounge Singer, male vocals
Gary Clark Jr. — Blues Rock, Soulful, Gritty, male vocals
Genesis — Rock, Progressive, Art

Glass Animals — Psychedelic Pop, Groovy, Eclectic

Green Day — Punk Rock, Aggressive, Youthful

Grimes — Art Pop, Electronic, Experimental, female vocals

Harry Styles — Pop Rock, Groovy, male vocals

Imagine Dragons — Rock, Anthemic, Emotion

Iron Maiden — Heavy Metal, Epic, Theatrical

Jack White — Rock, Blues, Raw, male vocals

James Blake — Electronic, Soul, Minimalist, male vocals

Janelle Monáe — Funk, RnB, Sci-Fi, female vocals

Janis Joplin — Rock, Blues Rock, Raw Emotion, female vocals

Jay-Z — HipHop, Aggressive, Storytelling, male vocals

Jimi Hendrix — Rock, Psychedelic, Guitar Virtuoso, male vocals

Justin Bieber — Pop, Danceable, Chillwave, male vocals

Kamasi Washington — Jazz, Fusion, Epic, male vocals

Kanye West — HipHop, Progressive, Eclectic, male vocals

Katy Perry — Pop, Glitter, Festive, female vocals

Kacey Musgraves — Country, Pop, Mellifluous, female vocals

Kendrick Lamar — HipHop, Conscious, Lyrical, male vocals

Kings of Leon — Rock, Emotional, Raw

Lady Gaga — Pop, Theatrical, Dance, female vocals

Lana Del Rey — Pop, Sadcore, Cinematic, female vocals

Led Zeppelin — Hard Rock, Blues Rock, Epic

Leon Bridges — Soul, RnB, Retro, male vocals

Lizzo — Pop, Funk, Empowering, female vocals

Mac DeMarco — Indie Pop, Slacker Rock, Chill, male vocals

Madonna — Dance Pop, High-NRG, female vocals

Maroon 5 — Pop Rock, Danceable, male vocals

Marshmello — EDM, Dance, Happy

Massive Attack — Trip Hop, Dark, Atmospheric

Metallica — Heavy Metal, Power

MGMT — Psychedelic Pop, Electronic, Playful

Michael Jackson — 80s Pop, Dance, Iconic, male vocals

Miley Cyrus — Pop, Rock, Party, female vocals

Motörhead — Heavy Metal, Rock'n'Roll, Aggressive

Muse — Rock, Progressive, Theatrical

Nicki Minaj — Rap, Danceable, Bold, female vocals

Nicolas Jaar — Electronic, Experimental, Atmospheric, male

vocals

Nirvana — Grunge, Dark, Raw, male vocals

Ozzy Osbourne — Heavy Metal, Dark, Theatrical, male

vocals

Pearl Jam — Grunge, Rock, Emotional

Phil Collins — Pop, Rock, Emotional, Soundtrack, male

vocals

Phoebe Bridgers — Bedroom, Grungegaze, Catchy, Psychedelic, Acoustic Tape Recording

Pink Floyd — Rock, Progressive, Atmospheric

Portishead — Trip Hop, Dark, Cinematic

Post Malone — Rap, Ethereal, Ambient, male vocals

Prince — Funk, Eclectic, Glam, male vocals
Queen — Rock, Operatic, Theatrical, male vocals
Radiohead — Alternative Rock, Experimental, Atmospheric
Rage Against the Machine — Rap Metal, Political, Aggressive
Red Hot Chili Peppers — Funk Rock, Stadium, Heavy Drums
Rihanna — RnB, Dance Pop, Festive, female vocals
Rufus Du Sol — Electronic, Dance, Atmospheric
Sam Smith — Soul, Emotional, Lounge, male vocals
Shakira — Latin, Dance Pop, Festive, female vocals
Sigur Rós — Post-Rock, Ethereal, Atmospheric, Icelandic
Skrillex — Dubstep, Electronic, Intense, male vocals
Snoop Dogg — Rap, Funk, Chill, male vocals
Solange — RnB, Soul, Artistic, female vocals
Soundgarden — 90s Grunge, Heavy, Dark
St. Vincent — Art Rock, Eclectic, Unusual, female vocals
Stevie Wonder — Soul, Funk, Joyful, male vocals
Taylor Swift — Pop, Alternative Folk, Emotional, female vocals

Thundercat — Funk, Jazz, Experimental, male vocals
The Beatles — 60s British Pop, Classic, Rock
The Chainsmokers — EDM, Dance, Party
The Doors — Rock, Psychedelic, Mysterious
The Eagles — Rock, Country Rock, Harmonious
The Killers — Rock, Synthpop, Anthemic, male vocals
The National — Indie Rock, Melancholy, Introspective
The Rolling Stones — Rock, Blues Rock, Classic

The Strokes — Indie Rock, Cool, Raw

The War on Drugs — Indie Rock, Heartland Rock, Melodic

The Weeknd — RnB, Dark, Cinematic, male vocals

The Who — Rock, Hard Rock, Theatrical

The XX — Indie Pop, Minimal, Atmospheric

Tame Impala — Psychedelic Rock, Dreamy, Mellifluous

Tim McGraw — Country, Americana, male vocals

Tool — Progressive Metal, Dark, Complex

Tyler, The Creator — HipHop, Eclectic, Unusual, male vocals

Vampire Weekend — Indie Rock, Eclectic, Upbeat

Whitney Houston — Pop, RnB, Emotional, female vocals

Zedd — EDM, Dance Pop, Energetic, male vocals

§2.5. Настроение

2.5.1. Эмоциональная окраска

Настроение [mood] или эмоциональная окраска является очень важным дополнением к жанру. Настроение формирует ритм, тональность, экспрессию вокала. Поскольку оттенки настроения многогранны, то можно смело предлагать свои в соответствии с авторским замыслом.

Для упрощения подбора объединим различные эмоции в группы.

[bright] — светлая, жизнерадостная

[happy] — счастливая, радостная, весёлая

[hopeful] — обнадеживающая, оптимистичная, радостная

[inspirational] — вдохновляющая

[joyful] — радостная, ликующая, восторженная

[uplifting] — вдохновляющая, воодушевляющая, возвышающая

[breathy] — дышащая, мягкая, воздушная

[clear] — ясная, чёткая, чистая

[crystal-clear] — кристально чистая, прозрачная, звонкая

[high airy] — воздушная, лёгкая, прозрачная

[light] — лёгкая, воздушная, нежная

[subtle] — тонкая, нежная, утончённая

[calm] — спокойная, тихая, размеренная

[calming] — успокаивающая, нежная

[chill], [chilled] — расслабленная, спокойная

[mellow] — мягкая, спокойная

[muted] — приглушённая, смягчённая

[relaxing] — успокаивающая, умиротворяющая, расслабляющая

[peaceful] — спокойная, мирная, гармоничная, умиротворяющая

[serene] — безмятежная, ясная, умиротворённая

[soothing] — успокаивающая, нежная, ласкающая

[smooth] — плавная, гладкая, мягкая

[tranquil] — безмятежная, тихая, гармоничная

[whispering] — еле слышная, тихая

[angelic] — ангельская, возвышенная

[anthem] — гимн

[euphoric] — эйфоричная, захватывающая

[ethereal] — неземная, эфемерная

[dulcet], [mellifluous] — сладкозвучная, мелодичная, приятная

[melodic] — мелодичная, звучная, гармоничная

[resonant] — резонирующая, звучащая, гармоничная

[sonorous] — звучная, громкая, резонирующая

[whimsical] — причудливая

[ambient] — просторная, текстурная

[atmospheric] — атмосферная, мистическая, загадочная

[contemplative] — созерцательная, вдумчивая, философ-
ская

[dreamy] — мечтательная, эфемерная, грёзная

[ghostly] — призрачная, потусторонняя, загадочная

[intimate] — близкое личное ощущение, интимная

[introspective] — самосозерцательная

[lyrical] — лиричная, певучая, романтическая

[mysterious] — загадочная, интригующая

[nostalgic] — тоскливая тяга к прошлому с горько-слад-
ким оттенком

[reflective] — задумчивая, размышляющая

[romantic] — романтическая

[vulnerable] — ранимая, незащищённая

[wistful] — задумчивая, мечтательная, тоскующая

[aggressive] — агрессивная, жёсткая, напористая

[emotional] — эмоциональная

[energetic] — энергичная, активная, бодрая

[epic] — эпическая

[expressive] — выразительная, проникновенная, яркая

[intense] — насыщенная, сильная, экспрессивная

[loud] — громкая, звучная, оглушающая

[piercing] — пронзительная, резкая

[powerful] — мощная, сильная, энергичная

[robust] — крепкая, основательная, насыщенная

[triumphant] — триумфальная

[angry] — злая, раздражённая

[chaotic] — хаотичная

[dark] — мрачная

[dramatic] — драматичная

[eerie] — жуткая, мистическая, загадочная

[sad] — грустная, печальная

[melancholic] — меланхоличная, грустная, тоскливая

[mournful] — скорбная, печальная, трагичная

[ominous] — зловещая, тревожная

[regretful] — опечаленная, горькая

[tense] — напряжённая, тревожная, остро ощутимая

Настроение можно задать через уровень энергии:

[high energy] — качающая, движущая сила с максимальным импульсом

[medium energy] — ровный, умеренный темп с постоянным движением

[low energy] — спокойно и расслабленно с минимальной срочностью

[building energy] — постепенно нарастающая интенсивность

[explosive energy] — внезапные всплески интенсивности

Допустимо объединять стили для уточнения характера:

[mood: ambient dark]

Если эмоциональные окраски противоречат друг другу, то их сочетание будет работать только исключая один или несколько стилей.

Допустимо указать общее настроение:

[dark atmosphere] — мрачная, зловещая атмосфера.

Помимо однозначных эмоций и смешения настроения, можно добавлять и более образные описания: [like a rainy evening in a big city], [feeling of a final boss battle], [sound of a lonely journey through the desert] ([словно дождливый вечер в большом городе], [ощущение финальной битвы с боссом], [звук одинокого путешествия по пустыне]).

2.5.2. Тональность и ключи

Тональность в музыке — система звуков, объединённых вокруг центральной ноты — тоники, которая определяет структуру и гармонию музыкального произведения. Это принцип лада, где тоника выступает центральной категорией, а остальные элементы (аккорды, ступени) связаны с ней иерархически и функционально.

Тоника — главная, наиболее устойчивая нота, к которой тяготеет вся мелодия. На тонике чаще всего оканчивается мелодия. От тоники строится тонический аккорд — основа тональности. Лад — система звуков, организованных вокруг тоники. В классической музыке распространены два основных лада: мажорный (светлый, радостный) и минорный (тёмный, печальный). Тональность = тоника + лад. Например, если тоника — нота «до», а лад мажорный, то тональность называется «до мажор».

Тональность — технический аспект в музыке, но для пользователя НС тональность схожа с настроением. Указывая тональность, мы задаём эмоциональную окраску мелодии.

Обязательно ли указывать тональность? Нет. Настроение гораздо проще указать с помощью перечисленных в п.2.5.1 тегах, но нет никакой гарантии, что НС интерпретирует данные ключевые слова в соответствии с замыслом. Если же у

пользователя есть музыкальное образование и чёткое понимание, в какой тональности должна быть композиция, то для гарантии результата вместо настроения логично указывать тональность.

Обозначение ладов в промпте:

[major key] — мажор

[minor key] — минор

Отметим, что мажор и минор не вполне соответствуют понятиям радость-печаль. Основная масса музыкальных произведений пишется в миноре, в том числе, зажигательные танцевальные ритмы. НС также предпочитает минор, если только не дать текст явно юмористического содержания. Но если требуется создать именно мажорную песню, можно задать жанр с преобладанием этой тональности (rock and roll, jazz-rock, ska, punk rock, christmas music, anthem).

Обозначение тональности (Keys & Modes):

[C Major], [G Major], [D Major] — мажорные тональности (яркие).

[A Minor], [E Minor], [B Minor] — минорные (грустные/тёмные).

[Dorian Mode] — минорный лад с повышенной 6-й (джазовый).

[Mixolydian Mode] — мажорный лад с пониженной 7-й (блюз/рок).

[Lydian Mode] — мажорный лад с повышенной 4-й (меч-

тательный).

[Phrygian Mode] — минорный лад с пониженной 2-й (экзотический).

Больше по тональности мы ничего излагать не будем, потому что это суть музыкальное образование, требующее не одного руководства, а целенаправленного погружения в дело. Но это не значит, что работа с тональностью в НС доступна только при наличии музыкального образования. Ниже мы разберём методы указания аккордов (п.2.5.3), а далее представим шаблоны промптов, где увяжем вместе наиболее характерные жанры с тональностями и манерами исполнения (п.2.5.4).

2.5.3. Аккордовые последовательности

Аккорд — одновременное сочетание трёх и более музыкальных звуков разной высоты, воспринимаемое слухом как целостный элемент. Нижний звук аккорда в основном положении называют основным тоном, остальные звуки называются по интервалу, на который они удалены от основного тона (терция — три ступени между звуками, кварта — четыре, и далее: квинта, септима, нона, ундецима).

Некоторые виды аккордов по количеству звуков:

Трезвучие — аккорд из трёх звуков, расположенных по терциям.

Септаккорд — аккорд из четырёх звуков, расположенных по терциям, между крайними звуками образуется интервал септимы.

Нонаккорд — аккорд из пяти звуков.

Ундецимаккорд — аккорд из шести звуков (встречается редко).

Терздецимаккорд — аккорд из семи звуков (встречается очень редко).

Аккорды обозначаются с помощью буквенно-цифровых и спецсимволов, которые указывают на тонику, лад, интервальное строение и другие характеристики. Латинская буква обозначает основной тон (тонику) аккорда. С — до, G —

соль, А — ля. Приставка указывает на лад аккорда. Для мажорных аккордов приставка не используется, для минорных — добавляется маленькая буква m (реже mi или min). Например: Am — ля-минор, C — до-мажор. Цифры — обозначают наибольший из интервалов в составе аккорда. Септаккорд обозначается цифрой «7», нонаккорд цифрой «9» и т. д. Для трезвучий цифра «5» обычно опускается. Например: Am7 — малый минорный септаккорд от ля, C7 — септаккорд от до.

Дополнительные символы и сокращения:

aug (augmented), «+» — увеличенное трезвучие;

sus2 (suspended) — аккорд с пониженным до секунды терцовым тоном;

sus4 (suspended) — аккорд с повышенным до кварты терцовым тоном. «Sus» без последующей цифры подразумевает sus4;

maj7 (major), «Δ» — большой мажорный септаккорд;

dim (diminished), «°» — уменьшенное трезвучие;

add — добавленная ступень.

Знаки альтерации (минус, плюс) указывают на повышение или понижение звука на полутон. Минус может быть заменён бемолем (b) или внешне схожей латинской буквой b, а плюс — диезом (♯) или октоторпом. Например, Am—5 или Am b5 — уменьшенный аккорд от ля. Косая черта указывает на то, что после неё будет нота, которая играется в басу. Обозначение самого аккорда находится слева от черты, а ба-

совая нота — справа. Например, Cm17/G (Cm17 — аккорд, а G — нота в басу).

Основной синтаксис:

(Am) Битою терзал (F) наследный дивный код

(C) Рвя лапшу в азарте (G) чихая на терпимость.

Комплексная методика:

[Chord progression: Am — F — C — G]

[Key: A minor]

[Tempo: 120 bpm]

Аккордовая прогрессия — последовательность аккордов, составляющих гармоническую основу композиции. Популярные прогрессии:

I — V-vi-IV (C-G-Am-F) — поп-прогрессия, слышимая в хитах;

vi-IV — I—V (Am-F-C-G) — альтернативная поп-последовательность, меланхоличное начало, эмоциональная прогрессия;

I-vi-IV — V (C-Am-F-G) — винтажная ду-воп прогрессия 50-х;

ii-V — I (Dm-G-C) — джазовый стандарт с плавным разрешением;

[I — VII-bVI-bVII] — рок-прогрессия с нисходящим хроматическим движением.

Как лучше работать с аккордами? Начните с простых прогрессий, экспериментируйте с разными тональностями. Используйте седьмые и расширенные аккорды для сложности. Комбинируйте мажорные и минорные аккорды, добавляйте проходящие тоны и модуляции.

Также как указывалась тональность, можно указывать гармонические качества с помощью тегов:

[major harmony] — яркие, счастливые аккорды (мажор).

[minor harmony] — тёмные, грустные аккорды (минор).

[modal harmony] — дорийская, фригийская ладовые системы.

[jazz harmony] — расширенные аккорды (с 7, 9, 11, 13-ми ступенями).

[dissonant harmony] — интервалы, создающие напряжение.

Продвинутые гармонии:

[suspended chords] — аккорды с неразрешенным напряжением.

[extended chords] — аккорды, выходящие за пределы трезвучия.

[altered chords] — аккорды с повышенными/пониженными 5-ми и 9-ми ступенями.

[quartal harmony] — аккорды, построенные на квартах, а не на терциях.

Пример комплексного использования:

[Style: Synthwave, 80s retro]

[Key: D minor]

[Tempo: 110 bpm]

[Vocal: Masculine deep voice with slight distortion]

[Intro]

(Synth arpeggio building up)

[Verse]

(Dm) ночь плащом, как смоль, накрыла город

(Bb) кровь его затихла до утра

(F) уличных артерий свет спокоен

(C) только ветер — компаньон всегда

[Chorus]

(Dm) один на проспекте в ущелье огней

(Bb) и шепчет нам ветер: пришпорить коней

(F) мигающий жёлтый, волна впереди

(C) и шепчет нам ветер: не стой на пути

Практика с Suno v5 показала, что если встречается один аккорд на строку, то чаще всего НС исполняет. Там где на строке два и более аккордов — чаще игнорирует.

В деле привлечения НС для построения промпта хорошие результаты показали Claude, Gemini и Алиса AI. Скармливание им руководств по построению промптов и по составлению качественной музыкальной композиции с точки зрения теории музыки, возымело эффект. НС может выдать ка-

чественный промпт с детальным указанием стилей, построить структуру песни, с точечными инструкциями управления музыкой по ходу текста, расписать аккорды построчно или даже по словам. Но огрехи всё равно остаются. К примеру, НС не прочь запихнуть сразу несколько плохо совместимых аккордов в одну строку, заставляя не то что живого музыканта в недоумении смотреть на свои пальцы с вопросом: «как я это сделаю?», но и НС уйти в полное игнорирование инструкций.

2.5.4. Архитектура эмоций

Музыкальные лады формируют настроение слушателя. Стандартные мажор и минор — лишь два цвета из огромной палитры. Но чтобы избежать слуховой усталости следует отходить от шаблонов. Полезно создавать точечные эмоции, к примеру: «героическую скорбь» или «мистический страх», а хуками уникальные мелодические крючки.

Перечислим типичные лады, их влияние на слушателя и применимость, а также по три шаблона для промпта (жанр, тональность, настроение и манера исполнения).

Натуральный мажор (ионийский) — эталон света.

Описание: тон-тон-полутон-тон-тон-тон-полутон (повтор). Порождает эмоции радости, стабильности, ясности, детства, гимн. Уместно в поп-гимнах, радио-хитах. Неуместно в хорроре, мрачном саспенсе.

[uplifting pop anthem, energetic, happy, Ionian mode, summer vibes]

[children's song, playful, major key, simple melody, bright]

[classic rock anthem, confident, driving, major scale, stadium sound]

Гармонический мажор — экзотическая мечта.

Описание: Vib (пониженная 6-я ступень). Интервал ув.2.

Даёт загадочность, мечтательность, ностальгию, восточный оттенок. Уместно: магический реализм, фэнтези. Неуместно: поп-рок.

[dreamy pop, harmonic major, nostalgic, mysterious, ethereal vocals]

[fantasy soundtrack, magical forest, orchestral, harmonic major scale]

[neo-soul, complex chords, groovy, dreamy atmosphere, VI flat]

Мелодический мажор — лирическое смягчение.

Описание: Vib и VIIb (движ. вниз). Звучит как минор с мажорной тоникой. Даёт мягкость, теплоту, мажор с грустинкой, уходящие облака. Уместно: баллады, джаз, вокал. Неуместно: марши, жёсткое техно.

[soft jazz ballad, melodic major, lyrical, smooth, piano solo]

[sentimental pop, gentle, melodic major, emotional, soft ending]

[acoustic guitar underscore, wistful, warm, melodic major, descending]

Натуральный минор (эолийский) — глубина и меланхолия.

Описание: стандартный минор без альтераций. Даёт печаль, серьёзность, спокойствие, современную драму. Уместно: грустные баллады, хип-хоп, драма. Неуместно: празднич-

ная музыка.

[sad piano ballad, emotional, natural minor, melancholic, slow]

[modern rap beat, serious, dark, aeolian mode, storytelling]

[cinematic drama, somber, strings, natural minor, deep]

Гармонический минор — страсть и напряжение.

Описание: VII# (повышенная 7-я ступень). Интервал ув.2.

Даёт драму, готику, «восточный» колорит, танго, классику.

Уместно: танго, трэп, готика. Неуместно: эмбиент, релакс.

[dramatic tango, accordion, violin, harmonic minor, passionate]

[dark trap beat, eastern flute, harmonic minor, hard bass, aggressive]

[gothic metal, operatic vocals, harmonic minor, epic, tension]

Мелодический минор — джазовая утонченность.

Описание: VI# и VII# (при движении вверх). «Джазовый минор». Даёт нуар, загадку, шпионская тема, сложные эмоции. Уместно: джаз, R&B, шпионское кино. Неуместно: простой фолк.

[jazz noir, saxophone, smoke, melodic minor, sophisticated, slow]

[spy movie theme, mystery, orchestral, melodic minor, tension]

[complex r&b, smooth vocals, melodic minor harmonies,

night vibe]

Лидийский лад — магия и космос (самый яркий).

Описание: IV# (повышенная 4-я ступень). «Лидийская кварта». Даёт волшебство, полёт, научная фантастика, неземной покой. Уместно: фэнтези, космос, магия. Неуместно: блюз, реализм.

[cinematic sci-fi, floating, ethereal, lydian mode, space exploration]

[fantasy soundtrack, magical, orchestral, bright, lydian scale]

[dreamy guitar solo, instrumental rock, Steve Vai style, lydian]

Миксолидийский лад — рок-н-рольный драйв.

Описание: bVII (пониженная 7я ступень). Мягкая доминанта. Даёт драйв, крутизну, блюзовый оттенок, приключение. Уместно: рок, блюз, ирландский фолк. Неуместно: трагическая опера.

[classic rock, electric guitar riffs, mixolydian, energetic, swagger]

[irish folk, lively, fiddle, acoustic, mixolydian mode, pub song]

[blues rock, groovy, gritty, mixolydian, guitar solo]

Дорийский лад — героическая печаль.

Описание: VI# (высокая 6-я ступень). «Светлое пятно». Даёт надежду, средневековье, фанковый грув, киберпанк.

Уместно: фанк, RPG-таверна, дип-хаус. Неуместно: депрессия.

[deep house, groovy bass, dorian mode, night drive, cool vibe]

[medieval folk, tavern music, lute and flute, dorian scale, fantasy]

[cyberpunk action, electronic, dark but heroic, dorian mode]

Фригийский лад — испанская страсть и метал.

Описание: bII (пониженная 2я ступень). Даёт агрессию, опасность, фламенко, мистику, метал. Уместно: хэви-метал, техно, фламенко. Неуместно: умиротворение.

[heavy metal, aggressive riffs, phrygian mode, dark, fast tempo]

[flamenco guitar, spanish style, phrygian, passionate, rhythmic]

[dark techno, industrial, brooding, phrygian bass, repetitive]

Локрийский лад — хаос и ужас (самый тёмный).

Описание: IIb и Vb. Уменьшенное тоническое трезвучие (тритон). Даёт хаос, дезориентацию, отвращение, напряжение. Уместно: хоррор, авангард. Неуместно: коммерческое радио.

[psychological horror soundtrack, unsettling, dissonant, locrian mode]

[avant-garde jazz, chaotic, tense, locrian scale, experimental]

[dark ambient, scary, drone, locrian, nightmare atmosphere]

Пентатоника (мажор/минор). 5 нот, нет полутонов. «Безопасная» гамма. Даёт универсальность, фолк. [asian folk, pentatonic scale, bamboo flute, serene, traditional]

Целотоновый лад (whole tone). Только целые тона. Нет то-ники. Даёт сон, подводное царство. [dreamy impressionism, whole tone scale, underwater vibe, ethereal, ambient]

Дважды гармонический (double harmonic). Две увеличен-ные секунды, «цыганская гамма». Даёт страсть. [gypsy violin, fast, double harmonic scale, hungarian dance, fiery, dramatic]

Уместно: азиатская музыка, импрессионизм, восточные мотивы. Неуместно: современная поп-музыка, джаз.

§2.6. Инструменты

2.6.1. Инструментовка

При формировании промпта всегда следует помнить, что указываемые ключевые слова влияют друг на друга. Некоторые косвенно определяют установки следующих, некоторые вносят корректировку. К примеру, указывая жанр [jazz] автоматически формируется набор основных инструментов: фортепиано, контрабас, ударные, гитара, медные духовые. А при указании использования уда (струнный ближневосточный щипковый инструмент) жанр автоматически корректируется, приобретая окраску арабской национальной музыки (см. «Барсук-Бэнд — Симпатичная змея»).

К счастью, никаких строгих наборов инструментов не существует, а творческий посыл в построении промпта как раз и заключается в поиске интересных и, возможно, ранее неизвестных сочетаний. Определив жанр и настроение музыки, мы можем её изрядно обогатить или скорректировать за счёт введения непривычных для жанра инструментов.

Сколько вообще существует инструментов? Наверняка больше, чем жанров. Все, конечно, мы перечислить не сможем. Более подробный список можно посмотреть, к примеру, в Википедии: <https://en.wikipedia.org/wiki/>

List_of_musical_instruments

Однако, очевидно, что если в базу обучения модели НС не было каких-то инструментов или разработчики их не идентифицировали, то и «сыграть» на них НС не сможет. Мало того, представление пользователя о звучании может не совпадать с накопленной базой НС и её усреднёнными паттернами. Тем не менее, именно использование различных инструментов от традиционных до современных и экзотических открывает широкие горизонты для творчества и оригинальных музыкальных решений.

Заметки об аранжировке.

Во-первых, инструменты можно указывать не только для композиции в целом, но и для каждого музыкального фрагмента. Либо в структурированном описании стилей, либо непосредственно в лирике в начале соответствующего блока. Однако, учитывая важность инструментов, их желательно указывать в стилях. Потому что если НС создаст модель композиции на основе стилей и ритмике, инструменты, указанные в теле песни, могут быть уже не актуальны, тогда НС либо проигнорирует их, либо заместит чем-то близким. К примеру, если указать в лирике [solo piano], в стилях рок-композицию без упоминания участия фортепианно, то весьма вероятно, что в данном фрагменте НС вставит соло на гитаре. Тем не менее, указание на месте активно практикуется: [chorus | heavy distorted electric guitar riff | loud grunge

power chords]

Во-вторых, вместо сухих формулировок [guitar] полезно указать методику игры на нём (см. п.2.6.9) [finger-picked jangly guitar].

В-третьих, вместо размытых формулировок рекомендуется указывать технические аспекты звучания. Например:

Вместо «живые барабаны», лучше:

[room-mic ambience, ghostly snare notes, focus on overhead]

[атмосфера комнатного микрофона, призрачные ноты на малом барабане, акцент на оверхедах]

Уточнение баса:

[round tone, subtle finger noise, subtle slides, humanized timing]

[округлый тон, слабый шум пальцев, тонкие слайды, живая ритмика]

Уточнение гитары:

[alternate palm mutes and open chords, chorus pedal for wide]

[чередование глушения ладонью и открытых аккордов, педаль хоруса для ширины]

Уточнение клавишных:

[Rhodes with gentle tremolo, piano pedal noise, felt mallet texture]

[Rhodes с нежным тремоло, шум педали фортепиано, текстура войлочного молоточка]

Уточнение по симфоническому оркестру:

[legato phrasing, breath releases, dynamic buildups, division

parts]

[фразировка легато, воздушное разрешение, динамическое нарастание, партии отдельно]

Уточнение ритма:

[rhythmic flow with syncopation] — плавающий ритм с синкопированием (вместо регулярного, предсказуемого ритма, на первый план выходят синкопированные ноты, что создаёт динамику и напряжение).

Для простоты подбора сгруппируем инструменты по жанрам и рассмотрим некоторые наиболее популярные из них.

2.6.2.Рок

Стандартный набор включает электрогитару, бас-гитару, ударные. Иногда добавляют клавишные (фортепиано, синтезатор или орган).

Электрогитара — ключевой инструмент рок-музыки. Она задаёт риффы, исполняет соло и создаёт характерный «драйв». С помощью эффектов (дисторшн, дилей, вау-вау) можно изменять звучание, создавая разнообразные текстуры. Электрогитары бывают разных форм и стилей.

Бас-гитара создаёт низкочастотное звучание и работает в тандеме с ударными, формируя ритм-секцию — фундамент композиции. Басист использует техники игры (пикинг, слэпинг), чтобы создавать ритмические грувы и придавать музыке глубину.

Ударная установка обеспечивает ритмическую основу, подчёркивает акценты и наполняет трек энергией.

Вокал — центральная часть рок-композиции. Вокалисты сочетают лирический текст с качеством голоса, используют техники (вибрато, слайды, бенды), чтобы добавить глубины и эмоций.

Клавишные инструменты (фортепиано, орган Хаммонда, синтезаторы) добавляют атмосферности, мелодичности и гармонической сложности. Они заполняют средние частоты, могут создавать уникальные звуки и расширять звуковую

палитру. Например, орган в песнях Deep Purple или синтезаторы в прогрессивном роке.

[guitar] — гитара

[bass] — бас-гитара, низкочастотная гитара

[drums] — полная ударная установка с бочкой, малым барабаном, томами и тарелками

[synth] — синтезатор

[electronic organ], [electric-organ] — электро-орган

[electric piano] — винтажное электропианино (Rhodes, Wurlitzer)

[wurlitzer] — вурлитцер

Виды акустических гитар:

[acoustic-guitar] — акустическая гитара с естественным резонатором

[dreadnought-guitar] — дредноут, акустическая с большим сустейном

[jumbo-guitar] — джамбо для поп-рока и кантри

[folk-guitar] — фолк-гитара

[russian-guitar] — русская 7-струнная

[twelve-string guitar] — 12-струнная гитара, объёмное звучание

[flamenco-guitar] — гитара фламенко с острым тембром

[dobro-guitar] — резонаторная гитара

[ukulele] — укулеле, 4-струнная гавайская гитара

Виды электрогитар:

[electric-guitar] — электрогитара с усиленным резонатором

[solo-guitar], [lead-guitar] — соло-гитара

[rhythm-guitar] — ритм-гитара (отличается от соло только функцией)

[slide-guitar] — слайд-гитара для игры слайдом (блюз и кантри)

[pedal steel guitar] — педал-стил-гитара для кантри или гавайского колорита

[lap-steel-guitar] — гавайская безладовая гитара

[archtop-guitar] — арктоп с мягким звуком (джаз, свинг, рокабилли)

[metal-guitar] — многострунная гитара с агрессивным звуком

Основные типы акустических гитар.

Классическая гитара: нейлоновые струны, тёплый камерный звук, используется для классики, фламенко, босса-новы.

Вестерн/дредноут: металлические струны, громкий мощный звук, подходит для рока, кантри, блюза.

Джамбо: очень большой корпус, насыщенное звучание с глубокими басами, применяется в поп-роке и кантри.

Фолк: компактная, менее громкий звук, удобна для путешествий.

Трэвел гитара: уменьшенные размеры, для поездок и кем-

пинга.

Аудиториум: средний размер, сбалансированное звучание, для концертов в небольших залах.

Русская 7-струнная: особый строй, для русской и советской музыки.

Двенадцатиструнная: 6 пар струн, объёмное, «эфирное» звучание, популярна у бардов и рок-музыкантов.

Фламенко гитара: похожа на классическую, но с более острым тембром, создана для виртуозной техники фламенко.

Основные типы электрогитар:

С цельным корпусом без резонаторных отверстий, чистый и чёткий звук, универсальны для рока, блюза, метала.

Арктоп [archtop]: выпуклый корпус с f-образными отверстиями, мягкий, джазовый звук, используются в джазе, свинге, рокабилли.

Полуакустические: полый или частично полый корпус, тёплое звучание с возможностью перегруза, популярны в блюзе и джазе.

Безладовые электрогитары: плавное изменение высоты звука.

Бас-гитары: 4—6 струн, низкий диапазон (на октаву ниже обычной гитары), основа ритм-секции в роке, джазе, поп-музыке.

Гибридные и специальные гитары:

Электроакустическая гитара.

Синтезаторная (MIDI гитара): передаёт данные для синтезатора, позволяет имитировать другие инструменты.

Слайд-гитара (лэп стил): играется в горизонтальном положении, используется в блюзе и кантри для плавного изменения высоты звука.

По количеству струн бывают 4-струнные (укулеле, тенор гитары, большинство бас гитар), 6-струнные (классические, акустические, электрогитары), 7-струнные (русская гитара, некоторые электрогитары для тяжёлых жанров), 8 и 12 струнные (объёмное звучание), многострунные (7—9 струн) используются в метале для расширенного диапазона.

По стилю музыки выделяют джазовые (арктопы с мягким звучанием), блюзовые (полуакустики или простые электрогитары с тёплым тоном), метал-гитары (многострунные модели с агрессивным звуком), кантри-гитары (дредноуты и фолк-модели).

Хотя гитара используется во многих музыкальных жанрах, иногда совершенно далёких от рока, тем не менее, в базах НС существует мощная устойчивая связь: гитара = рок-музыка. К примеру, в композиции «Барсук-Бэнд — Рубеж» у меня была задача сделать кинематографический трек в духе вестерна на базе симфонического оркестра. Для нагнетания напряжения очень подходило тремоло на электроги-

таре. Но чуть стоило упомянуть гитару в инструментовке, как композиция неизменно скатывалась в рок. Поэтому рекомендуется очень аккуратно относиться к добавлению этого инструмента в композиции, где он не является центральным.

2.6.3.Блюз

В целом состав инструментов для блюза идентичен року и джазу. Здесь мы заострим внимание на стандартных наборах и характерных целях инструментов.

Состав блюз-группы зависит от стиля (классический, чикагский, рок-блюз) и формата (малое комбо или большой ансамбль). Базовый (минимальный) состав — блюз-трио. Этот набор характерен для классического и электрического блюза:

— Электрогитара [guitar] (или акустическая с усилителем) — главный мелодический инструмент. Гитарист исполняет риффы, аккорды и соло, использует приёмы: слайд [slide-guitar] (скольжение по струнам с помощью металлического цилиндра); бенд (подтяжка струны для изменения высоты звука); вибрато [vibrato] (колебание высоты звука).

— Бас (контрабас [double bass] в традиционном или бас-гитара [bass]) задаёт ритм и гармоническую основу, поддерживает грув.

— Ударные [drums] поддерживают темп и динамику. Обычно: малый барабан, бочка, хай-хэт, крэш. В диксиленд-блюзе могут использовать упрощённую установку.

Часто вокалист одновременно играет на гитаре или гармошке.

Расширенный состав — блюз-квартет/квинтет.

К базовому составу добавляют один или два инструмента:

Клавишные (пианино [piano] или орган Хаммонда [hammond organ]) для гармонической текстуры, риффов и соло. Орган Хаммонда характерен для соула [soul] и ритм-н-блюза [rhythm and blues] [r&b].

Губная гармошка [harmonica] — компактный и выразительный инструмент. Играется с микрофоном и усилителем для эффекта «перегрузки» [distortion]. Часто ведёт диалог с гитарой [call-and-response].

Большой состав — блюз-бэнд с духовой секцией.

Характерен для ритм-н-блюза, соула и большого концертного блюза (The Blues Brothers):

Духовая секция (хор): труба [trumpet] — яркие фанфары и заполняющие аккорды, тромбон [trombone] — мощные басовые линии и глиссандо, саксофон [sax] (альт или тенор) — мелодические соло и риффы.

Могут добавляться ударные (конги [congas], бонго [bongos]) для латиноамериканских оттенков.

Роль каждого инструмента в блюзе.

Вокал — центральный элемент. Характерны вопросно-ответная форма ([call-and-response] голос — инструмент), эмоциональная подача [emotional], хрипотца [raspy vocals], использование блюзовых нот (пониженные III, V, VII ступени).

Гитара — голос блюза. Отвечает за: риффы [riff] (повторяющиеся фразы), импровизацию [solo], аккомпанемент (аккорды в 12-тактовой форме).

Бас — фундамент ритма и гармонии. Играет шагающие линии [walking bass], повторяющиеся оstinato.

Ударные — грув и динамика. Акцент на бэкбит (удар на 2-й и 4-й доли такта), простые, но цепкие рисунки.

Гармошка — портативная «духовая» партия. Часто играет в октаву с голосом, использует бенды и тремоло [tremolo].

Клавишные — гармоническая насыщенность. В блюзе типичны буги-вуги паттерны на пианино, органные педали и риффы.

Духовые — мощь и энергия. Создают мощные акценты и «стену звука» в кульминациях.

Типичные составы по стилям.

Классический акустический блюз (Роберт Джонсон): акустическая гитара, вокал (часто один исполнитель).

Чикагский электрический блюз (Мадди Уотерс): электрогитара, губная гармошка, бас-гитара, ударные.

Блюз-рок (Эрик Клэптон, Джими Хендрикс): соло и ритм-гитара, бас, ударные, иногда клавишные.

Ритм-н-блюз / соул-блюз (Рэй Чарльз): вокал + пианино/орган, гитара, бас, ударные, духовая секция (3—4 инструмента).

Современный клубный блюз: гитара (часто слайд), гар-

мошка, бас, ударные (иногда заменяются лупером или драм машиной).

Дополнительные инструменты (по ситуации):

Педаль эффектов для гитары (дисторшн [distortion], дилей [delay], вау-вау [wah FX]) для характерного «грязного» звука.

Перкуссия (шейкеры [shaker], кахон [cajon]) для разнообразия ритма.

Мандолина [mandolin], банджо [banjo] — в кантри- и фолк-блюзе.

2.6.4.Электронная музыка

Электронные музыкальные инструменты — это инструменты, использующие для генерации (в том числе и синтеза) звука электронные схемы. Вначале на них накладывалась задача синтезировать чистые тона, затем воспроизводить живые инструменты, а потом изобретатели пошли в направлении создания специфических звуков, зачастую неповторимых с помощью живых инструментов.

Электронную музыку (EDM, техно, хаус, даунтемпо, эмбиент) можно играть и с ноутбука, дополнительно используя DAW, контроллеры, микшеры. Но при указании промпта техническое оснащение особого смысла указывать не имеет, кроме как в попытке полной мимикрии. Также электронную музыку можно играть с привлечением любого числа «живых» инструментов и других жанров.

В рамках работы с НС нас интересует те возможности электронных инструментов, которые нельзя или сложно реализовать живыми инструментами. А именно цикличность и синтез звуков. Перечислим специфические инструменты электронной музыки.

[synth] — синтезатор, создаёт мелодии, бас, пэды и эффекты

— [analog synth] — аналоговый синтезатор

— [synthesizer] — осцилляторный генератор звука

— [synth pads] — синтезаторные пэды

[drum machine] — драм-машина, для генерации паттернов и бита

[grooveboxes] — грувбокс

[vocoder] — вокодер, роботизирование голоса

[theremin] — терминвокс для атмосферных эффектов

[continuum] — континуум

[ondes Martenot] — волны Мартено, монофонический электрофон

[synth-bass] — синтезаторный бас

[808] — бас 808, синтезированный бас

[808 sub bass] — глубокий электронный бас барабана от TR-808

[electronic drums] — цифровые, сэмплированные звуки перкуссии

[arpeggiator] — арпеджиатор

[TR-909 drums] — ударные TR-909

[modular] — модулятор

[laser harp] — лазерная арфа

[akai MPC] — Akai музыкальная станция

[kaossilator] — синтезатор Korg

[tenori-on] — тэнори-он

Параметр [clean] плохо сочетается с [808].

В значительной степени электронная музыка выделяется цикличным ритмом, что достигается формированием струк-

туры лирики, а также различными электронными эффектами (реверберация, дилей, дисторшн, флэнжер, хорус), которые в рамках НС применимы не только к электронной музыке. Подробнее в п.2.11.4 «Обработка звука».

2.6.5.Симфонический оркестр

Симфонический оркестр — большой коллектив музыкантов для исполнения академической музыки, преимущественно западноевропейской традиции. Состоит из четырёх основных групп инструментов, в полном составе до 100 музыкантов. Рассадка групп идёт по секторам, что следует учитывать для усиления контроля над звуком. В жизни применяется несколько вариантов рассадки.

[strings] — струнно-смычковые инструменты — основа оркестра. Создают главный звуковой массив, несут основную мелодическую и гармоническую нагрузку. Располагаются на переднем плане сцены.

[violin] — скрипка (виртуозные пассажи, лёгкое звучание)

[viola] — альт (скрипка низкого регистра для глубины и насыщения)

[cello] — виолончель (басовые линии и партии среднего регистра)

[double bass] — контрабас (фундамент гармонии и ритма)

[woodwinds] — деревянные духовые инструменты, добавляют краски и характер. Располагаются за струнными. Каждый инструмент вносит свой особый оттенок в звучание.

[piccolo] — флейта-пикколо (резкое свистящее звучание)

[flute] — флейта (светлое, воздушное звучание)

[oboe] — гобой (выразительный, пронзительный тембр)

[clarinet] — кларнет (мягкий, глубокий звук)

[bassoon] — фагот (плотный нижний регистр для глубины)

[brass] — медные духовые инструменты, отвечают за силу и блеск. Располагаются в задней части сцены, чтобы их мощный звук свободно проходил над остальными инструментами.

[french horn] — валторна (благородный, округлый тембр)

[trumpet] — труба (яркий, торжественный звук для кульминации)

[trombone] — тромбон (мощный тембр для героики и напряжения)

[tuba] — туба (самый низкий медный инструмент)

[percussion] — ударные инструменты, задают ритм, акцент, энергию. Могут располагаться по центру или с краю сцены.

[timpani] — литавры (барабаны, мощные акценты и нарастания)

[kick drum] — большой барабан (глубокий, гулкий звук; сильные доли)

[snare drum] — малый барабан (чёткая, острая атака; марш)

[cymbals] — тарелки (яркие, звенящие акценты)

[triangle] — треугольник (лёгкий, прозрачный тембр)

[glockenspiel] — гlockеншпиль (оркестровые колокольчики)

[bells] — колокольчики;

[tambourine] — бубен

[tamtam] — тамтам

Дополнительные инструменты, не входят в основной состав, но часто используются для расширения звуковой палитры:

[harp] — арфа (широкий диапазон, нежное звучание; создаёт арпеджио и атмосферные эффекты).

[piano] — фортепиано (универсальность и богатство звучания)

[celesta] — челеста (хрустальный, колокольчатый тембр; добавляет сказочную атмосферу)

[organ] — церковный орган или Hammond ВЗ с протяжными тонами (мощный, величественный звук).

2.6.6. Джаз-банд

Состав джаз-банды зависит от эпохи, стиля и формата ансамбля. Основные форматы ансамблей: комбо (трио, квартет, квинтет) с акцентом на импровизации; биг-бенд (15—18 музыкантов, разделённых на секции), характерен для свинга 1930—40х; диксиленд — традиционный джаз (5—8 музыкантов), часто с корнетами, кларнетами, тубой.

Ритм-секция (основа любого джаз-бэнда):

[double bass], [contrabass] — контрабас или в ранних стилях:

— [tuba] — туба (медные духовые) или

— [helicon] — геликон

[drum kit] — ударная установка в составе:

— [snare drum] — малый барабан

— [bass drum] — бас-барабан (бочка)

— [toms] — том-томы

— [cymbals: crash, ride, hi-hats] — тарелки: крэш, райд, хай-хэт

[piano] — фортепиано или

— [hammond organ] — орган Хаммонда

— [synthesizer] — синтезатор

[guitar] — гитара (ритм и соло)

— [banjo] — банджо

Духовая группа (характерно для биг-бэндов и диксиленда):

[trumpet] — труба или

— [cornet] — корнет. В биг-бэнде обычно 4 трубы.

[trombone] — тромбон. В биг-бэнде 3—4 тромбона.

[saxophone] — саксофон, центральный инструмент современного джаза.

[clarinet] — кларнет, ключевой инструмент раннего джаза.

Дополнительные инструменты (в зависимости от стиля):

[vibraphone] — вибрафон (ударный металлофон)

[flute] — флейта (босса-нова и кул-джаз)

[bass] — бас-гитара (фьюжн и современный джаз вместо контрабаса)

[percussion] — перкуссия в латиноамериканском джазе

— [congas] — конги (кубинские барабаны, тамтамы)

— [bongos] — бонго (малые парные барабаны)

— [tambourine] — тамбурин (бубен)

[turntable] — фонограф

Типичный состав по форматам.

Джазовое трио: фортепиано или гитара, контрабас, ударные.

Квартет: саксофон или труба, фортепиано, контрабас,

ударные.

Квинтет: труба, саксофон, фортепиано, контрабас, ударные.

Биг-бенд: медная секция (4 трубы, 4 тромбона), деревянная духовая секция (5 саксофонов — 2 альт, 2 тенор, 1 баритон), ритм-секция (фортепиано, контрабас, ударные, гитара).

Диксиленд: корнет или труба, кларнет, тромбон, банджо или гитара, контрабас или туба, ударные (часто с малым барабаном и тарелками).

В раннем джазе (диксиленд) доминировали корнеты, кларнеты, туба и банджо. В эпоху свинга (биг-бенды) закрепились саксофоны, трубы и тромбоны. В бибопе и модерне акцент сместился на малые составы (квинтеты) с акцентом на виртуозные соло. В фьюжне и электро-джазе добавляются синтезаторы, электрогитары и электронные ударные. Состав джаз-бэнда гибок, главное — баланс между ритм-секцией (гармония и грув) и мелодическими инструментами (импровизация и аранжировка).

2.6.7. Колоритные наборы

В представленных выше четырёх наборах отражается эволюция музыкальных групп: симфонический оркестр — джаз — рок — электронная музыка. Все прочие жанры можно свести в две большие группы.

Во-первых, жанры заимствуют уже перечисленные инструменты и отличаются манерой игры. К примеру, регги включает в свой состав бас-гитару, ритм-гитару, ударную установку, клавишные (орган, пианино), духовую секцию (труба, саксофон), перкуссию.

Во-вторых, жанр может выделяться специфическим инструментом. Колоритные инструменты могут привносить яркие оттенки в музыку, но в виду сложности изготовления или освоения они имели ограниченное распространение и часто оставались в плену своей национальной культуры. Учитывая, что при построении промпта нет затрат при выборе инструментов, применение колоритных инструментов открывает огромные возможности в экспериментах с музыкой.

Клавишные [keyboards] — инструменты, в которых звукоизвлечение осуществляется при помощи клавиатуры. Наиболее популярные из них мы уже упоминали [piano, synth, synthesizer, electric piano, organ, celesta, rhodes piano,

hammond B3]. Помимо них нередко используются:

[bandoneon] — бандонеон

[clavichord] — клавикорд

[clavinet] — клavinет

[harmonium] — гармонiuм

[harpsichord] — клавесин, клавишный средневековый инстр.

[janus piano] — пианино Янус

[keytar] — кейтар

[mellotron] — меллотрон

[moog synthesizer] — синтезатор Moog

[player piano] — автоматическое пианино

[yamaha DX7] — синтезатор DX7

Ламелофоны (лингвафон) — инструменты, в которых звук возникает за счёт вибрации тонких пластин (ламелей или язычков), закреплённых только с одного конца.

[jaw harp] — варган

[kalimba] — калимба

[mbira] — зимбабвийская калимба

Гармоники — свободный аэрофон. Источником звука в гармониках являются свободно проскакивающие в проёмах голосовых планок язычки, приводимые в колебание потоком воздуха.

[accordion] — аккордеон, хроматическая гармоника с кла-

вишами

[bayan] — баян, хроматическая ручная гармоника с кнопками

[concertina] — концертина, гармоника без готовых аккордов

[harmonica] — губная гармоника, игра положением губ

[melodica] — губная гармоника с клавиатурой

[pump organ] — фисгармония, клавишно-пневматическая гармоника

Струнные щипковые музыкальные инструменты [plucked string] — струнные инструменты, звукоизвлечение на которых осуществляется зажимыванием струн пальцами или медиатором. К ним относятся гитара, банджо, арфа, контрабас, укулеле [guitar, banjo, harp, double bass, ukulele].

См.

https://en.wikipedia.org/wiki/Plucked_string_instrument

Plucked_string_instrument

[balalaika] — балалайка, русский (укр., белорус.) нац. INSTR.

[bandura] — бандура, украинский нац. INSTR.

[bouzouki] — бузуки, греческий нац. INSTR.

[cavaquinho] — кавакиню, португальская 4-х струнная гитара

[charango] — чаранго, андский INSTR.

[cimbalom] — цимбалы, восточноевропейский INSTR.

[domra] — добра, русский нац. INSTR.

[dombra] — домбра, казахский нац. INSTR.

[dulcimer] — дульцимер, аналог цитры

[guitarron] — гитаррон, мексиканская 6-струнная бас-гитара

[guqin] — гуцин, китайский нац. INSTR.

[gusli] — гусли, русский нац. INSTR.

[kora] — кора, 21-струнный западноафриканский нац. INSTR.

[koto] — кото, японский нац. INSTR.

[lute] — лютня, европейский средневековый INSTR.

[mandolin] — мандолина, итальянский нац. INSTR.

[oud] — уд, ближневосточный INSTR.

[qanun] — канун, арабский вид цитры

[sitar] — ситар, индийский нац. INSTR.

[vihuela] — виуэла, испанский средневековый INSTR.

[zither] — цитра, немецкий нац. INSTR.

Струнно-смычковые музыкальные инструменты [bowed strings] — группа музыкальных инструментов со звукоизвлечением, осуществляемым в процессе ведения смычка по натянутым струнам. К ним относятся скрипка, виолончель, контрабас, альт [violin, cello, double bass, viola].

См. https://en.wikipedia.org/wiki/Bowed_string_instrument

[erhu] — эрху, китайский средневековый INSTR.

[gadulka] — гадулка, болгарский нац. INSTR.

[gudok] — гудок, восточно-славянский INSTR.

[hurdy-gurdy] — колёсная лира, европейский INSTR.

[huqin] — хуцинь, китайский нац. INSTR.

[kemenche] — кеманча, западно-азиатский INSTR.

[kobyz] — кобыз, казахский нац. INSTR.

[morin khuur] — моринхур, монгольский нац. INSTR.

[pochette] — пошетта, европейский INSTR.

[rebab] — ребаб, арабский средневековый INSTR.

[tar] — тар, западно-азиатский INSTR.

К деревянным духовым [woodwinds] относятся флейтовые и язычковые инструменты. На флейтовых источником звукообразования является струя воздуха, рассекаемая об острый край стенки инструмента. На язычковых — колеблющийся язычок (трость). Длина вибрирующего столба воздуха и высота звучания производится путём открытия и закрытия отверстий в корпусе. К ним относят флейту, гобой, кларнет, фагот, саксофон [flute, oboe, clarinet, bassoon, saxophone].

См. https://ru.wikipedia.org/wiki/Духовые_музыкальные_инструменты

[bagpipe] — волынка, шотландский нац. INSTR.

[balaban] — балабан, азербайджанский нац. INSTR.

[bass clarinet] — бас-кларнет, европейский INSTR.

[blowing horn] — рог из рога животного

[contrabassoon] — контрафагот, фагот с низким звучанием

[cor anglais] — английский рожок

[didgeridoo] — диджериду, австралийский нац. INSTR.

[duduk] — дудук, кавказский INSTR.

[english horn] — английский рожок, альтовый гобой

[kazoo] — казу, американская мембранная флейта

[kuvytsi] — кугиклы, русская многоствольная флейта

[ney] — най, западно-азиатская флейта

[ocarina] — окарина, свистулька, сосудообразная флейта

[pan flute] — панфлейта, греческая многоствольная флей-

та

[piccolo] — флейта-пикколо

[quena] — кена, продольная флейта андских индейцев

[recorder] — блокфлейта, европейский INSTR.

[serpent] — серпент, старинный INSTR.

[shakuhachi] — сякухати, японская бамбуковая флейта

[svirel] — свирель, славянская одно-двуствольная флейта

[trembita] — трембита, карпатский INSTR.

[zhaleika] — жалейка, славянский INSTR.

[zurna] — зурна, кавказская дудка

Медные духовые музыкальные инструменты [brass] представляют собой длинную, как правило, свёрнутую в несколько оборотов трубку из латуни. Источником вибрации при игре являются губы музыканта (амбушюр), прикладываемые к мундштуку. К ним относятся корнет, труба, тромбон, туба [cornet, trumpet, trombone, tuba].

[bugle] — горн, упрощённый медный рог

[euphonium] — эуфониум, саксгорн на октаву ниже трубы
[fanfare] — фанфара, сигнальный INSTR.
[french horn] — валторна, теноровый регистр
[helicon] — геликон, низкий регистр
[mellophone] — меллофон, американская валторна
[saxhorn] — саксгорн, европейский INSTR.
[sousaphone] — сузафон, басовый регистр
[tenor horn] — альт, альтгорн

Идиофоны [idiophone] — музыкальные инструменты, источником звука в которых является тело инструмента или часть, не требующие предварительного натяжения или сжатия (струны, мембраны). Это самый древний вид музыкальных инструментов, и они присутствуют во всех культурах мира, являются неотъемлемой частью оркестра. Так, к ним принадлежит большинство ударных инструментов, за исключением барабанов. К ним относятся гlockenspiel, triangle, bells, celesta, vibraphone]. См. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_idiophones_by_Hornbostel—Sachs_number

[balafon] — балафон, африканский ксилофон, разновидность маримбы
[berimbau] — беримбау, музыкальный лук
[castanets] — кастаньеты, ударные пластинки на шнурке
[chacaras] — чакарас, большие кастаньеты
[comb] — расчёска

[cymbal] — тарелки, ударные парные диски

[djembe] — джембе, западноафриканский конго

[gamelan] — гамелан, малайский оркестр из металлофо-

нов

[glass harmonica] — стеклянная гармоника

[glass harp] — стеклянная арфа, бокалы с водой

[gong] — гонг, ударный диск с колотушкой

[handpan] — хэндпан, металлический чан для игры паль-

цами

[hang] — металлофон из двух тарелок

[jingle bells] — бубенцы

[maraca] — маракас, шуршащая погремушка

[marimba] — маримба, вид ксилофона

[rainstick] — рейнстик, сосуд с бисером, создающий звук

дождя

[ratchet] — трещотка

[singing bowl] — тибетские поющие чаши

[slit drum] — щелевой барабан, полый ствол дерева

[spoons] — ложки, две деревянных ложки

[steel drum] — стальной барабан

[tank drum] — глюкофон, металлофон

[xylophone] — ксилофон, ударный INSTR. из деревянных

брусков

2.6.8.Окраска звучания

Музыкальных инструментов много, но методов игры на них тоже не мало. Указывать в чистую только наименование инструмента имеет смысл только в случае, когда хочется посмотреть, какую стилистику выберет НС по прочим параметрам. А вот если надо достигнуть определённого звучания, то нужно указывать различные дополнительные параметры. В первую очередь общими словами можно указать настроение, к примеру: [resonant guitar], [powerful piano], [subtle violin]. Список ключевых слов можно взять из п.2.5.1. «Эмоциональная окраска». Конечно, далеко не все указанные термины применимы. Также зависит от вида инструмента. Например, [subtle drum] (нежный барабан) имеет мало смысла, в отличие от [mute drum] (приглушённый барабан).

К списку из п.2.5.1 можно добавить следующие теги:

[brassy] — громкая, резкая, металлическая

[deep] — глубокая, насыщенная, плотная

[downtempo] — медитативная, расслабляющая, текучая

[gravelly] — грубая, хриплая, шероховатая

[guttural] — горловая, резкая, глубокая

[lush] — роскошная, насыщенная, плотная

[raspy] — хриплая, скрипучая

[slow] — медленная, плавная, неторопливая

[vintage] — винтажное звучание

Подобные ключевые слова можно в равной степени применить и ко всей композиции, и к голосу, и к отдельным инструментам. Конечно, это не исчерпывающий список, ведь в английском хватает и других прилагательных и существительных, описывающих настроение звучания. Приведём технические определения интенсивности.

Модификаторы громкости:

[pianissimo] — очень тихо

[piano] — тихо

[mezzo piano] — умеренно тихо

[mezzo forte] — умеренно громко

[forte] — громко

[fortissimo] — очень громко

Модификаторы интенсивности:

[intense] — максимальная эмоциональная и звуковая
мощь

[gentle] — мягкий, нежный подход со сдержанностью

[powerful] — сильное, властное присутствие, требующее
внимания

[sparse] — разрежённая игра на инструменте

[subtle] — сдержанный, нюансированный подход с тонки-
ми деталями

[dynamic] — изменяющая интенсивность, создающая

контраст и интерес

2.6.9. Техника игры

Задавать можно не только настроение инструментов, но и способ их настройки или манеру игры. Если же говорить конкретно о технике, то она сильно зависит от самого инструмента: что-то применимо, что-то нет. Но есть один нюанс, настройки в НС зачастую применимы к тем инструментам, которые в живую не способны это сделать. Что опять же открывает дверь на территорию экспериментов.

Здесь мы перечислим общие вариации техник, а в §2.7. «Стили аккомпанемента» приведём конкретные техники игры.

Техники исполнения

[a cappella] — а капелла

[acoustic] — акустический

[allegro] — быстрая игра

[arpeggiated] — арпеджированный

[arpeggio] — арпеджио

[bluesy] — блюзовый

[cadence] — каденция

[call and response] — вопрос-ответ

[canon] — канон

[coda] — кода

[counterpoint] — контрапункт (независимые линии)

[contrapuntal] — контрапунктный
[fingerstyle] — переборы пальцами
[glissando] — глиссандо
[legato] — легато
[monophonic] — монофонический
[orchestral] — оркестровый
[pentatonic] — пентатоника
[percussive] — перкуSSIONный
[polyphonic] — полифонический
[sequentia] — секвенция
[staccato] — стаккато
[unison] — унисон

[detuned] — расстроенный, добавить диссонанс

[low-pitched], [tuned-down], [flat-tuned] — заниженная настройка

[high-pitched], [tuned-up], [sharp-tuned] — завышенная настройка

[palm-muted guitar] — глушение струн ладонью

[finger-picked guitar] — игра пальцами вместо медиатора

[guitar tap], [guitar tapping] — удары пальцами по грифу гитары

[slapped bass] — удар по струнам бас-гитары для резкого и яркого звука

[{инстр.} tremolo] — быстрое повторение одной или двух

НОТ

[{инстр.} tremolo picking] — быстрое повторяющееся извлечение одной ноты медиатором

[{струнный инстр.} bow tapping] — удар смычком по струнам, создающий перкуссионный эффект

[{струнный инстр.} pizzicato] — щипковая игра на струнных вместо использования смычка

[{струнный инстр.} col legno] — удар по струнам деревянной частью смычка

[{струнный инстр.} staccato] — отрывистые ноты

[slide on {струнный инстр., гитара}] — скользящий переход между нотами

[arpeggiated harp] — игра на арфе перебором струн

[brushes drums] — использование щёток вместо палочек для мягкого и воздушного звучания ударных

[drum rolls] — быстрые, раскатистые удары на барабанах

[percussion rolls] — быстрые, раскатистые удары на перкуссионном инструменте

[muted {инстр.}] — игра с демпфером, приглушающим звук

[dampened cymbals] — приглушение тарелок рукой или предметом

[{клавишный инстр.} glissando] — проведение пальцем

или ладонью по клавишам

Примеры указания детальной техники

[60s jangly guitar rhythm] (дренчащий ритм гитары 60-х)
— яркая, звенящая гитара, характерная для рока 60-х
[sidechained synth bass] (синт-бас с сайдчейном) — синтезаторный бас с ритмичным эффектом пампинга (качания)
[orchestral strings] — уточнение, что струнные носят оркестровый характер, что добавит кинематографичности, драматизма и размаха

Помимо точной техники можно указать стилистику через жанр:

[rock piano] — пианино в стиле рок-исполнения
[deep house drums] — ударные в стилистике дип-хаус
[cinematic strings] — кинематографичный характер струнных

Инструментальные вставки

Инструментальные вставки можно описывать внутри текста песни по месту размещения довольно детально. Например:

<https://suno.com/s/Cea5rStUNs4u071t>

[Guitar Solo Break — ~45—60 seconds]

[NO VOCALS]

[ascending arpeggio progression rising higher every bar, stepwise upward motion]

[gradual crescendo build-up across the first half]

[then melodic lead guitar solo, bends and slides, clean-to-crunch, not shreddy]

[drums and bass keep steady groove, rhythm guitars low]

Ди-джейские техники

Описать можно даже технику ди-джея:

<https://suno.com/s/W4zJW1Y2OcO1LDWy>

[dj turntable vibe, old-school vinyl crackle texture, hip-hop/club beat, punchy drums, deep bass, robotic vocal tone, high-energy transitions, DJ scratch SFX on transitions, crowd hype, wide stereo, tight low-end, big final hit + hard stop, reverb tail, -smooth fade down, -long decrescendo, -orchestral, -choir, -acoustic, -country, -diva vocals, -melisma, -vocal runs]

[Spoken Word — female, confident, club intro]

Welcome to Suno Zone.

Are you ready?

[DROP — DJ scratch + vinyl crackle, hard impact]

[SFX: turntable scratch]

[SFX: vinyl crackle]

[Verse 1 — robotic voice, deep bass, punchy drums, vinyl crackle]

I only wanna dance tonight,

...

Эффекты обработки звука см. п.2.11.4 «Обработка звука».

§2.7. Стили аккомпанеента

2.7.1. Акустическая гитара

Гитара прошла путь от аккомпанеента голосу до самодостаточного оркестра. Современные техники позволяют одному музыканту одновременно вести басовую линию, ритм-секцию, гармонию и мелодию. Перечислим популярные стили аккомпанеента с примерами стилей.

Бой

Бой [strumming] — самый распространенный и базовый вид аккомпанеента. Правая рука (с медиатором или без) ритмично ударяет сразу по нескольким струнам вниз и вверх. Наиболее популярные ритмические рисунки боя с глушением и без:

Бой «шестёрка» (эстрадный бой / the island strum).

Самый популярный гитарный бой в мире, основа большинства «дворовых» и поп-песен. Ритм: вниз — вниз — вверх (пауза) вверх — вниз — вверх. Подходит для: поп-рок, инди, фолк, душевных песен у костра. Универсален для размера 4/4. Создаёт открытое, дружелюбное, лёгкое, объединяющее и располагающее к подпеванию настроение. Приме-

ры: «Кино — Звезда по имени Солнце», «Animals — House of the rising sun».

[acoustic guitar, strumming, upbeat, folk pop, campfire vibe]

[rhythmic acoustic guitar, major key, energetic strumming, 4/4 time]

[russian rock style, acoustic strumming, driving rhythm, raw]

[classic island strum acoustic guitar]

<https://suno.com/s/L5lBA3BWslhHjp7i>

Бой с глушением (ритмичный бой / chunking).

В этом варианте сильные доли (обычно второй и четвертый удары) резко глушатся ребром ладони [tine canes] или пальцами правой руки [palm muted] сразу после удара по струнам. Получается характерный звук «ч-ч-ч» или щелчок. Подходит для регги, акустического пост-панка, фанка, ритмичной поп-музыки. Создаёт качающее (грузовое), дерзкое, чёткое, слегка напряжённое или расслабленно-танцевальное настроение. Пример: «Сплин», «ДДТ — Вороны».

[acoustic rock, muted strumming, groovy, percussive accent]

[alternative rock acoustic, muted rhythm, building tension, 8th notes]

[funk acoustic guitar, choppy strumming, muted scratching, rhythmic]

[rhythmic acoustic guitar with muted strums]

<https://suno.com/s/fMuk9a7AFAl0iDQA>

Бой «восьмёрка» (плотный 16-битный ритм).

Рука движется вверх-вниз непрерывно в два раза быстрее, чем в обычных песнях, заполняя вообще все паузы. Удары идут сплошным потоком, но с выделением определённых акцентов. Подходит для современного инди-рока, эмоциональных баллад, кульминаций песен (когда нужно создать «стену звука»). Создает напористое, драматичное, летящее, переполненное эмоциями настроение. Дает ощущение огромной энергии, рвущейся наружу.

[continuous 16th note acoustic strumming]

<https://suno.com/s/Rs5bez7z7gW2P2x8>

Вальсовый бой (размер 3/4).

Игра на три счёта. Один плотный удар вниз на сильную долю (или басовая нота) и два лёгких удара на вторую и третью доли (раз-два-три, раз-два-три). Подходит для вальсов, романсов, морские шанти, традиционные фолк-баллады. Создает качающее, романтическое, ностальгическое, сказочное настроение. Тело само раскачивается из стороны в сторону.

[3/4 time signature waltz strumming]

<https://suno.com/s/iQjBXUEj1F1Hcn4Q>

Испанский бой (расгеадо / rasgueado).

Специфическая техника из фламенко. Пальцы правой руки поочередно веером стремительно «выстреливают» по

струнам, создавая эффект непрерывной барабанной дроби или россыпи звуков. Подходит для фламенко, латиноамериканской поп-музыки, страстных романсов, драматичных инструментальных вступлений. Создаёт жгучее, страстное, темпераментное, огненное, полное драматизма и напряжения настроение. Примеры: «Gipsy Kings», «Rodrigo y Gabriela».

[flamenco guitar, rasgueado, nylon strings, fast tempo, passionate]

[spanish acoustic guitar, fan strumming, dramatic, latin rhythm]

[virtuoso flamenco, aggressive strumming, nylon guitar solo, fire]

[fast rasgueado acoustic guitar strumming]

Бой «четвёрка» (панк-бой / марш).

Самый простой и прямолинейный рисунок. Ровные удары вниз-вверх или только вниз на каждый счёт. Никаких синкоп и сложных пауз. Подходит для акустических панк-каверов, маршей, быстрых и прямолинейных рок-песен. Создаёт бескомпромиссное, маршевое, бодрое, иногда агрессивное или максимально прямолинейное настроение.

[straightforward four-beat acoustic strumming]

<https://suno.com/s/vSIwdQsgqcJthkfO>

Перебор

Перебор [fingerpicking] или арпеджио [arpeggio] на гитаре — это техника, при которой звуки аккорда извлекаются пальцами правой руки поочередно, а не одновременным ударом. В зависимости от того, в каком порядке и с какой скоростью пальцы перебирают струны, кардинально меняется пульсация и атмосфера песни.

Перебор «четвёрка» (восходящий или минималистичный).

Самый простой вариант: Б-3-2-1 (бас — 3-я струна — 2-я — 1-я). После этого делается микропауза, и рисунок повторяется. Ноты только поднимаются вверх. Подходит для колыбельных, очень медленных фолк-песен, завязки песни (первый куплет перед вступлением группы). Создаёт хрупкое, минималистичное, одинокое, подвешенное настроение.

[sparse 4-note ascending fingerpicking]

<https://suno.com/s/Ew1EHqjRSP5MaWuS>

Перебор «шестёрка» (классический волнообразный перебор).

Самый известный гитарный перебор по схеме Б-3-2-1-2-3. Звук поднимается от низких частот к высоким и плавно опускается обратно. Подходит лирическим поп-балладам, рок-балладам, душевным авторским песням. Создаёт романтическое, спокойное, слегка грустное, повествовательное настроение, ощущение плавного течения рассказа. Примеры:

«Metallica — Nothing Else Matter», «Любэ — Там за туманами».

[acoustic fingerpicking, arpeggio, melancholic, slow ballad, 6/8 time]

[romantic acoustic guitar, soft fingerstyle, gentle, lyrical melody]

[delicate 6-note fingerpicking, flowing guitar arpeggio]

<https://suno.com/s/aKL54BcEz5LdDyJY>

Перебор «восьмёрка» (непрерывный поток / rolling arpeggio).

Более сложный и длинный рисунок, который полностью заполняет такт шестнадцатыми нотами. Пальцы постоянно плетут кружевной узор без явных пауз (например: Б-3-2-3-1-3-2-3). Подходит для инди-фолка, атмосферных и глубоких песен, саундтреков, меланхоличного альтернативного рока. Создаёт гипнотическое, обволакивающее настроение, эффект погружения и лёгкого транса. Музыка звучит как непрерывный ручей или дождь. Примеры: «The Beatles — Julia», «Simon & Garfunkel».

[intricate fingerstyle, folk acoustic, hypnotic pattern, fast arpeggio]

[acoustic storytelling, complex fingerpicking, flowing, continuous]

[indie folk acoustic, 8th note picking, melodic texture, soft]

[continuous rolling fingerpicking, 8-note acoustic arpeggio]

<https://suno.com/s/A0bUhX3oahoDJOkT>

«Щипок» (бас + аккорд / plucking).

В этом варианте ноты извлекаются не по одной, а пачками: большой палец играет басовую струну, а три других одновременно дёргают (щипают) нижние струны. Получается пульсирующий ритм: бас — щипок — бас — щипок. Подходит для босса-новы, джаза, лёгкой поп-музыки, регги в акустике, уютных домашних песен, кантри, блюграсс, традиционный фолк, маршевые и шуточные песни. Создаёт ритмичное, акkuratное, прыгающее (стаккатное), очень уютное, расслабленное и стильное настроение.

[acoustic guitar alternating bass strum]

<https://suno.com/s/NVv2wXKd4yYVN5rk>

[gentle guitar plucking, bass and chord pinch rhythm]

<https://suno.com/s/NhyOCgCXZcf8RRxJ>

Вальсовый / романсовый перебор (размер 3/4).

Рисунок на три счёта для классических романсов: большой палец берёт бас на сильную долю (раз), а затем пальцы делают два лёгких щипка нижних струн на слабые доли (два, три). Звучит как «бум — дзинь — дзинь». Подходит для городских романсов, вальсов, французского шансона, старинных баллад. Создаёт ностальгическое, элегантное, поэтичное, старомодное настроение. Тело подсознательно ощущает ритм танца.

[3/4 time signature fingerpicking, bass and double pluck rhythm]

<https://suno.com/s/YhvBotQSHdg1l9hw>

Трэвис-пикинг (Travis picking / шагающий перебор).

Культовый американский стиль игры. Большой палец безостановочно чередует басовые струны (создавая шагающий ритм), а указательный и средний пальцы играют синкопированную мелодию между басовыми ударами. Подходит для американского фолка (Боб Дилан, «Simon & Garfunkel»), кантри-блюз, рэгтайм, инди-музыка дороги. Создаёт независимое, сложное, настроение путешествия или поездки на автомобиле. Звучит так густо, словно играют сразу два гитариста. Примеры: Tommy Emmanuel, Merle Travis, «Kansas — Dust in the Wind».

[hypnotic travis picking guitar]

<https://suno.com/s/MD0HWJZMmvcG5BeT>

[Travis picking, acoustic blues, alternating bass, boom-chick rhythm]

[country acoustic guitar, fingerstyle ragtime, upbeat, fast picking]

[folk blues, steady bass thumb, syncopated melody, american primitive]

[intricate travis picking, alternating steady bassline, complex fingerstyle]

<https://suno.com/s/wlgoUwdoHC73fvpI>

Игра с приглушением (palm muting).

Ребро ладони правой руки кладётся на струны у самой подставки (бриджа), слегка заглушая их. Звук получается коротким, плотным и «ухающим». Часто играется медиатором ровными ударами вниз. Идеально для куплетов, которые должны держать в напряжении перед взрывным припевом. Гитара звучит глухо, ритмично и отрывисто, как сжатая пружина. Подходит для поп-панка, рока, динамичных раз витий песни. Создаёт напряжённое, сдержанное, пульсирующее настроение, эффект сжатой пружины или нарастающей тревоги перед кульминацией.

[palm muted guitar chords]

<https://suno.com/s/TPRIJodgT4EqgedF>

ПеркуSSIONный стиль (percussive fingerstyle).

Современный вид аккомпанемента, при котором гитарист не только извлекает ноты, но и использует корпус гитары и струны как ударную установку (бьёт по деке запястьем, щёлкает по струнам, создаёт эффект малого барабана и бочки). Подходит современной поп-музыке, фанк, сложным инструментальным соло-композициям (в духе Эда Ширана или Томми Эммануэля). Создаёт ультрасовременное, качающее (мощный грув), энергичное и ритмически насыщенное настроение. Заменяет целую ритм-секцию.

[percussive fingerstyle guitar]

<https://suno.com/s/2xs9wztZQFf9oR3j>

Легато и артикуляция: левая рука.

Hammer-on (удар пальцем), pull-off (срыв), trills (трели). Извлечение звука ударом левой руки по грифу без участия правой. Даёт «жидкий», непрерывный звук. Подходит для быстрых пассажей, кельтских мотивов, соло-партий. Создаёт виртуозность, скорость, лёгкость, полёт. Примеры: «Daryl Kellie — Bohemian Rhapsody (cover)», Jon Gomm.

[acoustic guitar solo, legato technique, fluid, hammer-ons, fast runs]

[celtic acoustic, virtuoso fingerstyle, smooth melody, pull-offs]

[technical acoustic guitar, modern solo, speed, liquid tone]

Акустическая ударная установка.

Корпус гитары используется как барабан. Kick (удар запястьем у бриджа), snare (удар по обечайке или струнам), hi-hat (шуршание по струнам). Подходит для каверов «one-man band», современного фингерстайл, ритмических вступлений. Создаёт грув, первобытность, современность, неожиданность. Примеры: «Andy McKee — Drifting», Newton Faulkner.

[percussive acoustic guitar, body percussion, rhythmic groove, modern]

[acoustic fingerstyle with drums, slapping technique, groovy,

beat]

[experimental acoustic, rhythmic tapping, percussive textures, raw]

Пространство и текстуры.

Тэппинг (игра на грифе двумя руками как на пианино) и искусственные флажолеты (колокольный звон). Расширяет диапазон звучания за пределы обычных нот. Подходит для атмосферного вступления, создание текстур, New Age стилистика. Даёт магию, эфирность, футуризм, стеклянный звук.

Примеры: «Kaki King», «Jon Gomm — Passionflower».

[ethereal acoustic guitar, harmonics, tapping, ambient, new age]

[modern acoustic, two-handed tapping, atmospheric, crystalline sound]

[acoustic soundscape, artificial harmonics, dreamy, reverb, slow]

Синтез.

Высший пилотаж — одновременное использование перкуссии, изменённых строев (dadgad) и тэппинга. Гитара звучит как полная группа: ударные, бас, ритм и соло. Используется для мелодии / легато, бас, ритм / перкуссия, гармония. Примеры: Andy McKee, Jon Gomm, Mike Dawes.

[virtuoso modern fingerstyle, percussive, tapping, complex

arrangement]

[acoustic guitar orchestra, altered tuning, DADGAD, technical, epic]

[progressive acoustic, rhythmic and melodic, master class style]

Какие методики игры на гитаре лучше выбрать?

Для формирования энергии и драйва — бой «шестёрка», Трэвис-пикинг. Для романтики и грусти — перебор «четвёрка» или арпеджио. Для страсти и огня — расгеадо (испанский). Для грува и ритма — игра с приглушением или перкуссия корпуса. Для обеспечения магии или космоса — флажолеты или тэп.

Чтобы поднять громкость гитар с фона наверх в промте можно прописать [lufts-14]. От заваливания инструментов в фон: [sound quality: enhanced stereo panorama, professional studio mastering instrumental level, clean background]

2.7.2.Электронная ритм-гитара

Специфика электрогитары заключается не только в стилях игры, но и в вариантах обработки звука приборами.

Поп, инди, эмбиент

1. Атмосферные арпеджио (спейс-рок, эмбиент)

Медленный перебор аккордов на электрогитаре, где каждая нота звучит отчётливо. Используется много пространственной обработки: длинный ревербератор [reverb] и ритмичный дилэй [delay], из-за чего гитара звучит как синтезатор. Даёт меланхолию, задумчивость, космическую глубину, спокойствие. Подходит для пост-рока, инди-баллад, эмбиента, кинематографичной музыки, дрим-попа.

[clean electric guitar arpeggios, heavy reverb, rhythmic delay]

<https://suno.com/s/DcWybEMtNqftmzbT>

2. Паттерны фингерстайла (нео-фолк на электрогитаре)

Перенос классических акустических переборов (щипковой техники) на электрогитару. Правая рука играет без медиатора, создавая красивое полифоническое звучание (бас и мелодия звучат одновременно). Часто добавляется мягкий хорус и реверберация. Даёт интимность, искренность, теплоту, вдумчивость и хрупкость. Для инди-фолка, акустического попа (в электроаранжировке), лиричных баллад.

[electric guitar fingerpicking pattern, soft chorus effect]

<https://suno.com/s/xniPzRZTX4UukV0a>

3. Кристальные флажолеты (harmonic chimes)

Игра флажолетами — гитарист едва касается струн над определёнными ладами, извлекая высокие, колокольчикообразные обертоны. Обильно сдабривается ревербом. Этот стиль занимает минимум частотного диапазона и оставляет максимум пространства в миксе, идеально подчеркивая текст песни и вокальную партию. Даёт хрупкость, прозрачность, магию, зимнюю свежесть, умиротворение. Для эмбиент-поп, акустических баллад, инди-фолка, кино-музыки.

[electric guitar natural harmonics, crystal chime guitar tones, spacious reverb, delicate and fragile]

<https://suno.com/s/OUT9BMC3pVK1ehbq>

4. Разрежённые аккордовые вставки (пространство для текста)

Гитара берёт полные, красивые аккорды только в начале квадрата или такта, позволяя им очень долго затухать (с ревербом и хорусом), пока вокалист поёт фразу. Ритм-партия не ведёт песню, а задаёт гармонический фундамент, оставляя максимум места для голоса и лирики. Даёт глубокомысленность, внимание к деталям, масштаб, светлую грусть. Подходит балладам, авторской песни в рок-обработке, инди-поп, соул.

[clean electric guitar sparse chord stabs, long sustaining ringing chords, subtle chorus, spacious arrangement]
<https://suno.com/s/ufTFEBoDrwVJU0uC>

5. Акустический слэп на электрогитаре

Акустическая техника, где удары по струнам медиатором или большим пальцем комбинируются с резким глушением, создавая звук малого барабана прямо на гитаре. На электрогитаре с компрессором это звучит максимально перкуSSIONно. Даёт интимность, ритмичность, современный урбанистический вайб, плотный кач. Подходит современному акустическому поп (в электро-аранжировке), r&b, инди-соул.

[clean electric guitar with percussive slap, rhythmic muting]
<https://suno.com/s/trcPenyHaIU3TjtJ>

6. Минималистичные диады (фокус на вокале)

Вместо полных аккордов играют только две ноты (интервалы, часто терции или децимы), создающие гармонический контур. Звук кристально чистый. Эта техника делает аранжировку максимально прозрачной, гитара совершенно не конфликтует с голосом и идеально подчёркивает текст песни. Даёт интимность, хрупкость, искренность, обнажённость эмоций. Подходит авторской песне, инди-поп, минималистичным балладам.

[clean electric guitar minimalist dyads, sparse two-note intervals]

<https://suno.com/s/Ufjvmxr6soZ9eo3R>

Джаз, соул, R&B, лаунж

7. Синкопированные дабл-стопы (r&b, нео-соул)

Игра двойными нотами (чаще всего терциями или квартами) с множеством слайдов, хаммер-онов и пулл-оффов. Звук чистый, часто пропущенный через хорус [chorus] для мягкости. Даёт расслабленность, чувственность, интимность, теплоту. Нео-соул, современный r&b, lo-fi хип-хоп.

[clean electric guitar double stops, subtle chorus effect, syncopated laid-back rhythm]

<https://suno.com/s/LWOjCaI4xpFnBIGE>

8. Мотаун-чэнк (соул 60-х, классический r&b)

Минимальный аккомпанемент — гитара играет короткий, сухой аккорд [chank] на 2-ю и 4-ю доли такта (с ударом малого барабана). Никаких лишних нот, звук чистый и пробивной. Даёт элегантность, сдержанный грув, дисциплину в аранжировке, светлая ностальгия. Для соула, винтажного попа, r&b, треков с насыщенной духовой секцией.

[clean electric guitar backbeat chank, strictly on 2 and 4, dry tone]

<https://suno.com/s/rwUbmWpPoJuYT0oq>

9. Босса-нова на «банке» (lounge, latin)

Перенос классических синкопированных ритмов латино-

американской гитары на полуакустическую электрогитару (джазовую «банку»). Используется нэковый звукосниматель для получения глухого, мягкого, бархатного и тёплого звука без резких высоких частот. Даёт ленивую расслабленность, тропический вечер, изысканность, романтику. Подходит лаунжу, смут-джазу, босса-нове, расслабляющей поп-музыке.

[semi-hollow electric guitar, warm neck pickup tone, syncopated latin comping chords, lazy and sophisticated]

<https://suno.com/s/DpdPWuLAqNjSTtbA>

10. Искаженные лоу-фай аккорды (lo-fi хип-хоп)

Ленивые, слегка отстающие от ритма септ- и нонаккорды. Звук обрабатывается под имитацию старой зажёванной кассеты: сильное вибрато [wow and flutter], срез высоких частот и лёгкий сатуратор. Гитара буквально «плавает» по питчу. Даёт уют, лёгкую грусть, ностальгию, состояние полусна, чилл. Подходит: lo-fi хип-хоп, чилл-хоп, бедрум-поп, спа-музыка.

[electric guitar warped chords, heavy pitch vibrato tape modulation, muted high frequencies, lazy off-beat rhythm]

<https://suno.com/s/I8BcWZIDWdMFNAy0>

11. Соул-слайды (smooth r&b, госпел)

Аккорды (часто септ- и нонаккорды) берутся не сразу, а с плавным скольжением (слайдом) с соседнего лада. Это создаёт очень певучее, вокальное звучание ритм-гитары. Иг-

рается пальцами на кристально чистом звуке. Даёт роскошь, негу, душевность, романтику. Подходит госпелу, смут-джазу, соулу, балладному r&b.

[clean electric guitar chord slides, fingerstyle neo-soul comping, lush 7th chords]

<https://suno.com/s/bB9VgVdnOdMbo9Ys>

12. Джазовые дроп-аккорды (свинг, бибоп)

Игра сложными джазовыми аккордами (Drop 2 и Drop 3), которые берутся на четырёх струнах и звучат очень слитно и бархатисто. Ритмика свингованная, с частыми паузами и акцентами мимо сильных долей (компинг). Даёт интеллектуальность, расслабленность элитного клуба, городскую ночь. Подходит традиционному джазу, свингу, нео-соул, лаунжу.

[clean electric guitar drop 2 chords, jazz comping rhythm, syncopated and smooth, warm hollowbody tone]

<https://suno.com/s/iZR1wo7dw83hLqfb>

Ретро, эстрада

13. Винтажный стаккато-вамп (ретро-танго 30—40xx)

Острые, отрывистые аккорды с акцентом на ритмическую пульсацию и слабые доли. Играется на чистом звуке с лёгкой теплотой лампового перегруза [crunch], имитируя звучание старых пластинок. Даёт страсть, драму, ностальгию, элегантную театральность. Подходит для классического ретро-танго, дарк-кабаре, стилизации под эстраду 1930-1940-х годов.

[electric guitar staccato chops, rhythmic vamping, tube amp warmth]

<https://suno.com/s/uvL8U24gKyE9mUxf>

<https://suno.com/s/9X8L1PrSV5LjCiqz>

14. Ритм «La Pompe» (электро-свинг, винтаж 30-х)

Адаптация джазового аккомпанемента 30-х годов для электрогитары. Резкий акцент на слабую долю с быстрым глушением аккорда левой рукой (стаккато). Звук чистый, округлый, с лёгким налетом винтажного тепла, имитирующий старые записи. Даёт богемную атмосферу, игривость, ретро-шик, эстетику подпольных клубов и кабаре. Подходит для электро-свинга, дарк-кабаре, джаз-мануш, эстраду 1930-х годов.

[vintage electric guitar, la pompe rhythm, crisp staccato chords]

15. Синкопированная хабанера, электрическая милонга

Ритм с акцентом на первую, слабую вторую и четвертую доли, приглушёнными аккордами с коротким дилэем. Имитирует пульсацию старинного танго или милонги, но с современным электрическим тембром, часто с лёгким перегрузом или тремоло. Даёт скрытую страсть, напряжение, элегантность, ностальгическую драму. Подходит современному танго, дарк-кабаре, кинотрекам, стилизации под 30-40-е годы.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.