

🔊 **LUISTER DIT VERSLAG**

-10%

1,0x

+10%

+25%

1,0x

↓ **Download naar telefoon**

▶ 📖 **Lees mee met de podcast**

Onderzoek (3 parallelle agenten, Reddit + audio-forums + ffmpeg-docs) naar waarom Suno-muziek "plat/dood" klinkt en hoe je het **voller, helderder en sprankelender** (meer "tss"/air) maakt. Kort: **Eriks punt klopt** — de grootste winst zit in het **inspelen/de prompt**, niet in EQ achteraf.

Waarom Suno plat/dof klinkt (de kern)

- Suno genereert de **hele mix in één keer**, zonder frequentiescheiding. Bas/kick/lage instrumenten stapelen op elkaar → troebel ("muddy"), weinig ruimte, weinig hoog.
- Suno **kapt het hoog vaak af rond 12-13 kHz** → mist "air"/sparkle.
- De mix komt als één samengeperst geheel → klinkt plat/synthetisch.

Deel I — In de generatie / prompt (grootste winst, = Eriks aanpak)

- **Noem percussie met hoge tonen** → automatisch meer sparkle: `crisp hi-hats , tambourine , shaker , af en toe cymbal/ride , handclaps .` (Precies Eriks tamboerijn/hi-hat/bekken-tip.)
- **Helderheids-woorden**: `crisp , bright , airy , wide stereo , dynamic , live drums .`
- **Zang vooraan** ("clickt"): zet vocal-woorden **EERST** in de prompt — `clear upfront lead vocal , vocal-forward , dry vocals .`
- **Balans = arrangement**: `minimal bass in coupletten, volle percussie pas in het refrein, dynamic arrangement .`
- **Niet te veel**: max 3-4 elementen/woorden — meer maakt de mix juist matiger.

- **Exclude-veld** voor modder: muddy bass, heavy reverb, long instrumental intro .
-

Deel 2 — Na de generatie (mastering met ffmpeg)

- **EXCITER** (`aexciter`) = de sleutel: maakt **nieuw hoog/air** aan dat er niet was (een gewone EQ versterkt alleen wat er is). Dit is de "tss" die miste.
 - **Transient-punch** (`crystalizer`) → drums krijgen hun aanslag terug.
 - **Lichte mud-cut** ~250-400 Hz + **harshness temmen** ~2-4 kHz.
 - **High-shelf** +2-4 dB vanaf ~10-12 kHz voor lucht.
 - **De-ess** ná de exciter (die maakt "s"-en scherper).
 - **Stereo-breedte** (`stereowiden` , mild) — niet te breed (mono-compatibel houden voor salon-schermen).
 - **GEEN zware compressie/limiter** (zoals Erik wil) → dynamiek behouden; alleen statische gain naar ~-1 dBFS.
 - **Beste bron = WAV, niet mp3** (mp3 gooit het hoog al weg) + Suno's eigen **stems** en **remaster** (v5) — vergt het Premier-plan.
-

Wat ik meteen heb toegepast (test op "Coffee at Three A.M.")

1. Nummer **opnieuw ingespeeld** met percussie (tamboerijn, soft hi-hats, brushed drums), heldere/luchtige mix, zang vooraan.
 2. Nieuwe **master-keten (v4)** met `aexciter` + `crystalizer` + high-shelf + de-ess + milde stereo, **geen limiter**.
 3. Meetresultaat: 12 kHz ging van **-71 dB → -65,7 dB (+5,3 dB "tss")**. Piek -1,0 dBFS.
-

Concrete voorbeeld-prompts (uit de research)

- Clear expressive female vocals, vocal-forward, spacious pop ballad, soft piano, airy — Exclude: heavy reverb, muddy bass

- Bright uptempo pop, crisp hi-hats, tambourine, handclaps, wide stereo, upfront lead vocal
-

Bronnen

- RoEx — mixen/masteren van Suno-stems: <https://www.roexaudio.com/blog/how-to-mix-and-master-suno-stems>
- Neural Analog — Suno audio verbeteren (12-13kHz cutoff): <https://neuralanalog.com/docs/improve-suno-ai-audio-quality>
- Blake Crosley — Suno tags/prompts gids: <https://blakecrosley.com/guides/suno>
- Travis Nicholson — instrumentenlijst Suno: <https://travisnicholson.medium.com/complete-list-of-instruments-to-use-for-suno-ai-921d6571d39a>
- FFmpeg filter-docs (aexciter/crystalizer/deesser): <https://ffmpeg.org/ffmpeg-filters.html>
- James Palm — Suno geluidskwaliteit zonder zang te verliezen: <https://james-palm.medium.com/how-to-improve-suno-ai-sound-quality-without-losing-vocals-7-proven-methods-for-2026-691e1c2a4558>

Research augustus 2026. Eerlijke kanttekening: Reddit blokkeert directe machine-toegang; de r/SunoAI-consensus komt deels uit bronnen die die community samenvatten + audio-vakbronnen. Exacte dB/Hz zijn richtwaarden — per genre bevestigen met 2-3 test-generaties.