window.yaContextCb.push(()=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ renderTo: "yandex_rtb_R-A-1782599-1", blockId: "R-A-1782599-1" }) })



Что за тренинг.

Запись коучинга по Logic Pro X.

Автор Дмитрий Урсул.

Что вошло в тренинг.

Содержание.

Пакет "Теория".

- Урок 1. Выбор идеи для работы над аранжировкой.
- Урок 2. Форма композиции и выбор стиля.
- Урок 3. Мелодические партии инструментов.
- Урок 4. Дорабатываем куплеты и припевы.
- Урок 5. Создание новой части.
- Урок 6. Запись гитары и вокала.
- Урок 7. Доработка аранжировки.
- Урок 8. Финализация звучания.

Пакета "Практика".

Урок 1.

- Использование AppleLoops.
- Преимущества работы с Drummer.
- Создание пустых MIDI регионов.
- Работа с назначаемыми инструментамина кнопки мыши.
- Варианты введения MIDI информации.

- Советы по быстрой настройке барабанов в Drummer.
- Советы по наработке опыта и обучению различным элементам создания музыки.

Урок 2.

- Работа с шинами и что можно сделать с их помощью.
- Настройка реверберatора.
- Работа со сложно маршрутизацией внутри проекта.
- Краткий обзор Space Designer.
- Обзор плагина Compressor.
- Основные принципы настройки компрессора.

Урок 3.

- Работа с записанным вокалом.
- Обработка вокала - цепь эффектов.
- Работа с эквализацией вокала.
- Работа с Deesser.
- Компрессия.
- Основные принципы сведения музыки.
- Работа с сатураторами.
- Какими должны быть дабл-вокалы.

Урок 4.

- Как доработать пресет под себя.
- Обзор плагина Amp Designer.
- Как работает Input Monitoring.
- Виды звукоснимателей гитары - где какой тип применяется чаще.
- С чем связан выбор формы для будущей композиции.
- Вопрос авторских прав при использовании сторонних семплов.
- Что делать, если миди клавиатура генерирует ноты с одинаковой Velocity.
- Что лучше - записать партию с помощью миди или на реальном инструменте.
- Советы по началу работы с наброском будущей композиции.

Урок 5.

- Почему не применяется изменение громкости MIDI дорожки.
- Очеловечивание партии MIDI.
- Как изменить громкость отдельного аудио региона.
- Работа с инструментом Zoom для быстрой навигации в проекте.
- Работа с командами Cut/Insert Time.
- Советы по работе с композицией.

Урок 6-7.

- Для чего нужно изменение размера I/O Buffer.
- Настройка частоты дискретизации проекта.
- Как лучше размещать партии инструментов по различным трекам.
- Варианты сохранения копий проекта.
- Задачи на стадии аранжировки композиции.
- Назначение правой кнопки мыши на дополнительный инструмент.
- Стадии, через которые проходит композиция при создании.
- Советы по дальнейшей доработке композиции.

Урок 8.

- Выбор семплов духовых инструментов.
- Настройка входного сигнала гитары для оптимального уровня записи.
- Настройка Pitch Bend на синтезаторах.
- Подготовка рабочего места к полноценному мониторингу.
- Работа с фильтром в RetroSynth.
- Советы по доработке композиции.

Урок 9.

- Различные режимы автоматизации.
- Редактирование изменения MIDI контроллеров во времени.
- Всегда ли корректируют вокальную партию по чистоте нот.
- Работа с Fade In и Fade Out.
- Советы по доработке композиции.
- Редактирование MIDI партии струнных инструментов для «оживления».

Урок 10.

- Выбор референса для ориентира при сведении и мастеринге.
- Как работает кнопка Compare во всех плагинах.
- Как сделать отображение Aux каналов окне аранжировки.
- Как работать с эквалайзером.
- Как компенсировать плохое звучание в комнате.

Урок 11.

- Как выбрать оптимальные настройки компрессора.
- Как найти проблемную частотную область.
- Как посмотреть реальные пиковые значение на дорожке.
- Как выставить порог срабатывания компрессора.
- Как доработать не очень удачно записанный инструмент.
- Как научиться подбирать нужную реверберацию.
- Как выровнить по громкости референсный трек со своим.

Урок 12.

- Создание партии ударных с помощью Drummer.
- Подробный обзор органов управления в редакторе Drummer.
- Обзор электронных ударных.
- Базовая работа с Ultrabeat и с его основными элементами.
- Работа со встроенной библиотекой пресетов.
- Создание собственного сэмплерного инстурмента.
- Общие сведения о корректировке вокала.
- Отличие Insert эффектов от Send эффектов.
- Настройка размера буффера обработки данных.
- Команда Bounce Regions in place.

Урок 13.

- Работа с параллельными шинами, режимы работы Send эффектов.
- Настройка SideChain эффектов.
- Обработка реверберации SideChain компрессором.
- Принцип работы Delay.
- Настройка Delay для различных типов повторений.
- Квантизация MIDI нот.

Урок 14.

- Работа с автоматизацией.
- Различные режимы автоматизации.
- Редактирование кривой автоматизации.
- Примеры использования автоматизации различных параметров.

Урок 15.

- Группировка различных каналов в одну шину для общей обработки.
- Теория о работе с частотами, по разделению зон частотного спектра для разных инструментов.
- Для чего лучше вырезать самые низкие частоты.
- Теория о подборе оптимальных настроек для записи гитары в различных условиях.
- Типы микрофонов для записи вокала.
- Обсуждаем вопросы по выбору помещения для записи вокала.
- Нужно ли использовать дабл-треки при записи баса.
- Когда обычно используют дабл-треки и для чего.
- Для чего нужен мастеринг.
- Как быстро повысить выходной уровень громкости проекта для комфортного прослушивания на бытовой аппаратуре.

Урок 16.

- Для чего нужен Software Monitoring.
- Чем отличаются добычные маркеры от Arrange маркеров.
- Что такое Software Instrument.
- Как подобрать оптимальные звучания инстурментов.
- Назначение дополнительного инструмента на правую кнопку мыши.

Урок 17.

- Чем отличается Gain на канале от выходного фейдера громкости.
- Работа с Flex Pitch.
- Советы по тюнингу вокальной партии.
- Что такое Producer Kits в Drummer.
- Принцип работы инструмента Drummer.
- Работа с окнами.
- Стоит ли использовать внешнюю компрессию при записи вокала.
- Как сделать так, чтобы барабаны играли в два раза медленнее проекта.

Урок 18.

- Настройка прав доступа для исправления некоторых ошибок.
- Варианты обработки бас гитары.
- Применение SideChain компрессии.
- Как выбрать крутизну среза фильтра.
- Варианты стерео расширения Пэда.
- Использование искусственных дабл-вокалов.

- Работа с плагином VocAlign.
- Варианты записи акустической гитары.
- Как сводить акустическую гитару с вокалом - советы.

Урок 19.

- Обзор трека.
- Работа с нестрандартными размерами.
- Советы по набиванию барабанной партии вручную.
- Как разнообразить набивную барабанную партию.
- Изменение сетки квантизации в Piano Roll.

Урок 20.

- Обзор трека в стиле Alternative/Metal.
- Советы по добавлению некоторых элементов в разные части композиции для создания интереса.
- Советы по записи вокала для композции.
- Работа с триггером барабанов.

Урок 21.

- Дорабатываем трек.
- Советы по выбору тех или иных семплов для композиции.
- Советы по доработке гитарных партий.

- Психоакустическое воздействие эквализации и реверберации.
- Изменение семпла с помощью Flex Time.
- Советы по дальнейшей доработке трека.

Урок 22.

- Создание искусственных бэков с помощью Flex Pitch.
- Обзор плагина iZotope Nectar 2 для работы с вокалом.

Урок 23.

- Обзор композиции.
- Советы по доработке сведения и мастеринга композиции.

Дополнительную информацию смотрите на сайте тренинга: **Узнать подробности (перейти на страницу тренинга)**

**   Карточка курса:** * Название: Запись коучинга Д.Урсула

Автор(ы):	Урсул Дмитрий
Издатель(ство):	Logic Pro Help
Формат курса:	Тренинг
Пакет "Теория"	3990 руб.
Пакет "Практика"	2990 руб.
Пакет "Теория + Практика"	5990 руб.
Способы оплаты:	Яндекс.Деньги, Оплата через системы денежных переводов, Оплата чере
Способы доставки:	Скачиваемая версия.
Партнерская программа:	Есть

*-данные карточки курса могут не соответствовать текущим данным о курсе, подробную информацию смотрите на сайте курса

**   Другие курсы автора(ов), издателя:**Ссылки на страницы автора(ов), издателя: Logic Pro Help, Урсул Дмитрий

window.yaContextCb.push(()=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ renderTo: "yandex_rtb_R-A-1782599-2", blockId: "R-A-1782599-2" }) })