

Частное учреждение
«Культурно-спортивный реабилитационный комплекс
«Всероссийского ордена Трудового Красного Знамени общества слепых»
(КСРК ВОС)

Утверждаю:
Генеральный директор
КСРК ВОС
В. П. Баженов
« 25 » ноября 2024 г.



Компьютерная аранжировка

Дополнительная профессиональная образовательная программа
повышения квалификации

Разработал

Орифджонов Н.З.

МОСКВА 2024

Аранжировщик музыки (англ. arranger) - музыкант, обладающий композиторскими навыками, который обрамляет мелодию в музыкальную фактуру. Взяв за основу одно - двух голосную мелодию созданную композитором, аранжировщик сочиняет партии ударных (барабаны, перкуссия, хай - хэт, тарелки), баса, гитар, клавишных, струнных (контрабасы, виолончели, альты и первые скрипки, вторые скрипки), духовых (тубы, тромбоны, кларнеты, гобои, флейты, трубы, саксофоны и т. п.), а также партии вокального сопровождения (вокальной группы, хора) в соответствии с поставленной музыкальной задачей. Эти партии заносятся в партитуру, в вертикальном порядке соответственно горизонтальной линии ритма.

От музыкального вкуса и таланта аранжировщика целиком зависит стилевое направление и убедительность звучания музыкального произведения. Многие композиторы самостоятельно аранжируют свои произведения с целью как можно точнее реализовать задуманную идею.

Аранжировщик это профессия, которой обучают в профессиональных музыкальных учебных заведениях. Аранжировщика обучают владением всеми основными музыкальными инструментами, а так же этническими и народными. Но владение инструментами это только малая часть от того, что должен уметь аранжировщик.

Аранжировщик пишет музыкальные партии отдельно для каждого инструмента, совмещая работу композитором и музыкантом. Выбирая аранжировщика, попросите его дать послушать его работы, и по ним постарайтесь понять, почувствовать характер этих аранжировок. Определитесь, подходит ли такой характер для вашей музыки. В идеале - ваше мироощущение должно совпадать с мироощущением аранжировщика.

Аранжировка делается с помощью специализированных компьютерных программ. От их качества, а также от того, насколько хорошее оборудование используется, зависит и качество аранжировки. Но решающее значение имеет, конечно же, то, насколько профессионален тот, кто пишет аранжировку.

Ведь чтобы определить стилистику музыкального произведения - нужно знать отличительные признаки этих стилистик. Чтобы определить состав музыкальных инструментов - нужно хорошо разбираться в каждом из используемых инструментов, в их сочетании. Поэтому хороший профессиональный аранжировщик как минимум имеет хорошее музыкальное образование, является достаточно хорошим музыкантом, немного композитором, и естественно, хорошо разбирается в самой аранжировке.

Аранжировка - это сложный трудоемкий процесс, не менее важный для музыкального произведения, чем само его написание, поэтому предъявляемые к написанию качественной аранжировки требования так высоки.

Принимает участие в творческой и производственной деятельности организации исполнительского искусства. Участвует в формировании репертуара музыкального или хореографического коллектива. Осуществляет работу по подготовке нотного материала (аранжировок, переложений, транскрипций, обработок). По поручению работодателя ведет работу над новыми музыкальными произведениями. Обеспечивает своевременную подготовку новых музыкальных произведений в пределах установленных сроков и затрат. Решает совместно с художественным руководством коллектива вопросы использования авторских музыкальных произведений при создании нового репертуара коллектива. Участвует в популяризации достижений музыкального искусства среди населения.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Реабилитация инвалидов по зрению средствами культуры и искусства является одним из важнейших направлений работы

Всероссийского общества слепых (ВОС). Одним из самых востребованных и эффективных средств реабилитации является музыка.

Для людей с нарушением зрения музыка традиционно является и прекрасным средством социальной реабилитации и одним из способов профессиональной реализации, позволяющим решать свои житейские проблемы.

В частном учреждении «Культурно-спортивный реабилитационный комплекс «Всероссийского ордена Трудового Красного Знамени общества слепых» (КСРК ВОС) разработана программа дополнительного профессионального образования (ДПО) по курсу "Компьютерная аранжировка", предназначенная для музыкантов - инвалидов по зрению, имеющих среднее специальное или высшее музыкальное образование, опытных пользователей ПК, так как владение компьютером является обязательным компонентом профессиональной подготовки специалиста любого профиля.

Обязательным условием для поступления на курс является владение ПК и хорошее знание программы "Jaws".

Цель курса - обучение инвалидов по зрению первой и второй группы основам компьютерной аранжировки, приобретение ими дополнительной профессиональной компетенции.

В процессе обучения решаются следующие задачи:

- обучение инвалидов по зрению первой и второй группы инвалидности основам компьютерной аранжировки;
- развитие творческих способностей слушателей, неординарного подхода к выполняемой работе, возможность самореализации в обществе как личности;
- освоение теоретических знаний и практических навыков, необходимых для создания аранжировок на компьютере.

"Компьютерная аранжировка на секвенсере "Cake walk - SONAR 8 ", который был разработан при участии незрячих американских музыкантов и имеет гибкую систему адаптации для инвалидов по зрению.

Программа содержит необходимый для усвоения теоретический материал, тренировочные упражнения, требования .

В программе изложены сведения о применении Cakewalk SONAR 8 Producer Edition - виртуальной студии, пользующейся заслуженной популярностью. Пояснена суть методов и средств обработки MIDI- и аудиоинформации. Систематизированы сведения об элементах графического интерфейса. Описаны действия по подготовке программы к эффективной работе, приемы редактирования, применения встроенных обработок, подключаемых плагинов и виртуальных синтезаторов, программирования инструментов, панелей, меню.

Курс проводится согласно учебного плана.

В процессе обучения музыкантам-аранжировщикам предстоит знакомство и работа с современным сложнейшим студийным оборудованием.

Категория слушателей: инвалиды 1 и 2 группы по зрению, имеющие среднее или высшее профессиональное образование.

Продолжительность обучения 65 учебных дней 520 час.

Режим занятий: 8 часов в день

1. Знакомство с оборудованием.
4 ч.
2. История создания MIDI-интерфейса, разновидности синтеза звука, знакомство с виртуальной студией "Sonar" (общие сведения).
3 ч.
3. Загрузка файла проекта, воспроизведение проекта, сохранение проекта в файле.
5 ч.
4. Создание нового проекта, основы работы в окне дорожек и шин.
6 ч.
5. Подключение виртуальных синтезаторов на примере "Cakewalk TTS-1".
5 ч.
6. Управление программой при помощи "горячих" клавиш скриптов "Sonar".
4 ч.
7. Параметры MIDI-дорожки, создание и удаление MIDI-дорожки, запись MIDI-данных в дорожку.
10 ч.
8. Перемещение по проекту, установка и удаление маркеров.
2 ч.
9. Редактирование маркеров в меню "ViewsMarkers".
2 ч.
10. Выделение дорожек и фрагментов проекта, работа с локаторами.
4 ч.
11. Импорт MIDI-данных и AUDIO-данных в дорожки проекта.
3 ч.
12. Сохранение проекта в аудио-файл путём экспорта.
2 ч.
13. "Undo", "Redo", "History" - отмена операций.
4 ч.
14. "Cut", "Copy", "Paste", "Delete" - Вырезание, копирование, вставка и удаление данных.
12 ч.
15. "By Filter" - Выделение данных с фильтрацией.
6 ч.
16. "Quantize" - квантизация нот.
4 ч.
17. "Groove Quantize" - квантизация по шаблону.
1 ч.
18. "midi-Effects" - Подключение и применение midi-эффектов.

2 ч.

19."Transpose" - транспонирование дорожек и выделенных фрагментов.

1 ч.

20."Slide" - перемещение выделенных событий и маркеров.

1 ч.

21."Nudge" - перемещение выделенных объектов на заранее заданный интервал.

4 ч.

22."Length" - изменение продолжительности выделенного фрагмента.

4 ч.

23."Scale Velocity" - изменение громкости выделенных нот по линейному закону.

3 ч.

24."Retrograde" - изменение порядка следования выделенных событий.

1 ч.

25."Deglitch" — фильтрация случайных нот.

1 ч.

26."Fit to Time" - подгонка длительности выделенного фрагмента.

1 ч.

27."Fit Improvisation" - подгонка темпа аккомпанемента под импровизацию.

3 ч.

28."Interpolate" - поиск событий, соответствующих указанным критериям, и замена их параметров.

2 ч.

29."Run CAL" - запуск CAL-файлов.

4 ч.

30.Представление событий в окне "Event list".

2 ч.

31.Редактирование midi-данных в окне "Event list".

4 ч.

32.Работа с эксклюзивами в меню "ViewsSysx".

1 ч.

33.Загрузка и сохранение раскладок окон в меню "ViewsLayouts".

1 ч.

34.Настройка отображения панелей инструментов в меню "ViewToolbars".

2 ч.

35."Bank/Patch Change" - смена банка и MIDI-инструмента.

2 ч.

36."Time/Measures" - вставка фрагмента, свободного от сообщений.

2 ч.

37."Controllers" - вставка последовательности значений контроллеров.

5 ч.

38."Meter/KeyChange" - Изменение тональности и размера проекта.

1 ч.

39.Редактирование изменений тональности и размера в меню "ViewsMeter/Key".

3 ч.

40."Tempo-change" - Изменение темпа проекта.

1 ч.

41."Series of Tempos" - вставка последовательности изменений темпа.

6 ч.

42.Редактирование темповых изменений в окне "ViewsTempo".

2 ч.

43.Подключение виртуальных синтезаторов в окне "Soft synths".

3 ч.

44.Работа с синтезаторами в окне "SynthRack".

2 ч.

45."Frize" - Заморозка и разморозка треков и синтезаторов.

2 ч.

46.Меню "Transport" - управление транспортом.

2 ч.

47.Меню "Go" - навигация по проекту.

1 ч.

48.Меню "Tracks" - редактирование треков и их атрибутов.

3 ч.

49."Insert From Track Template" - Загрузка и сохранение шаблонов дорожек.

2 ч.

50."Loop/Auto Shuttle" - Зацикливание музыкального фрагмента.

2 ч.

51."Record options" - опции и режимы записи.

2 ч.

52."Step Record" - Пошаговая запись.

4 ч.

53.Разрезание дорожки на клипы при помощи команд Split.

4 ч.

54.Привязка границ клипов к узлам тактовой сетки при помощи команды Groove clip looping.

4 ч.

- 55.Присвоение текущей позиции определённого значения номера такта и номера доли при помощи команды Set Measure/Beat At Now.
2 ч.
- 56.Создание аудиодорожки, запись аудиоданных.
2 ч.
- 57.Настройка параметров аудиодорожки.
2 ч.
- 58."Bounce to Clips" - объединение клипов.
1 ч.
- 59."Bounce to Tracks" - создание трека с субмиксом.
3 ч.
- 60.Измерение уровня аудиосигнала, работа с индикаторами.
2 ч.
- 61."Gain" - изменение уровня аудиосигнала, микширование сигналов стереоканалов.
2 ч.
- 62."Normalize" - нормализация амплитуды сигнала.
1 ч.
- 63."Remove Silence" - удаление тишины.
2 ч.
- 64."Remove DC Offset" - устранение постоянной составляющей.
1 ч.
- 65."Fade/Envelope" - редактирование огибающей амплитуды.
2 ч.
- 66."Crossfade" - взаимосвязанное управление огибающими амплитуды двух аудиоклипов.
1 ч.
- 67."Reverse" - перезапись звуковых отсчетов в обратном порядке.
1 ч.
- 68."Audio Effects" - Подключение и применение аудиоэффектов, сущность наиболее важных звуковых эффектов.
2 ч.
- 69.Эффекты, основанные на задержке сигнала.
2 ч.
- 70.Эффекты, основанные на искажении сигнала и сдвиге высоты тона.
2 ч.
- 71.Сущность наиболее важных обработок, Частотная фильтрация, и Динамическая обработка.
3 ч.

72. Управление плагинами с помощью программы "Hot Spot Clicker".
4 ч.
73. Компрессирование аудиоданных - "Sonitus:fx Compressor".
4 ч.
74. Представление дорожки в трекинспекторе, настройка отображения избранных параметров.
2 ч.
75. Управление параметрами плагинов средствами трекинспектора.
2 ч.
76. Трековый эквалайзер - Эквиализация аудиодорожки.
6 ч.
77. Работа в окне шин, коммутация проекта.
2 ч.
78. Подключение эффектов к шинам, основы мастеринга.
6 ч.
79. "Consolidate Project Audio" — помещение в одну папку аудиофайлов проекта
2 ч.
80. "Clean Audio Folder" - удаление неиспользуемых аудиофайлов.
2 ч.
81. "Change Audio Format" - изменение формата аудиоданных.
1 ч.
82. "Cakewalk Publisher" - презентация вашей музыки в Интернете.
1 ч.
83. "Burn Audio CD" - подготовка содержимого и прожиг диска CD Digital Audio.
2 ч.
84. "Cakewalk Plug-in Manager" - управление плагинами.
4 ч.
85. Выбор и настройка используемых MIDI-устройств.
5 ч.
86. Окно "Controllers/Surfaces" - работа с внешними устройствами управления.
2 ч.
87. Окно "Audio Options" — настройка каналов ввода/вывода цифрового звука.
4 ч.
88. Окно "Global Options" - настройка глобальных опций.
8 ч.

- 89.Окно "Project Options" - настройка опций проекта.
4 ч.
- 90.Окно "Key Bindings" - назначение "горячих" клавиш.
3 ч.
- 91.Исправление звуковысотности аудиосигнала (вокала или одноголосных инструментов) с помощью плагина "Antares Autotune EVO 6.09 VST".
4 ч.
- 92.Создание многоголосных партитур с помощью плагина "Harmony_Engine_Evo_VST_PC_v300".
4 ч.
- 93.Редактирование темпа и высоты тона в программе "Prosoniq Time Factory".4 ч.
- 94.Открытие и сохранение файлов в программе "Sound Forge".2 ч.
- 95.Редактирование данных в программе "Sound Forge".6 ч.
- 96.Окно записи и окно данных в программе "Sound Forge".4 ч.
- 97.Переход по времени, метки, создание областей в программе "Sound Forge".2 ч.
- 98.Громкость, эквалайзер, изменение уровня сигнала в программе "Sound Forge".6 ч.
- 99.Эффекты, изменение тона, задержка эха в программе "SoundForge".6 ч.
- 100.Микшер, Пакетный конвертер в программе "SoundForge".1 ч.
- 101.Основы цифрового звука, элементарные понятия о преобразовании звука.1 ч.
- 102.Борьба с шумами и фоном.2 ч.
- 103.Инсталляция и подготовка программы к работе.4 ч.
- 104.Повторение пройденного материала.60 ч.
- 105.Практическая работа. 150 ч.

Всего 520 ч.

**Почасовой план занятий по курсу
Компьютерная аранжировка 1 степень**

Steinberg HyperSonic - основные характеристики - 1 ч.

HyperSonic - установка программы - 1 ч.

HyperSonic - подготовка к работе - 1 ч.

HyperSonic - подключение синтезатора - 1 ч.

HyperSonic - работа в окне гиперсонаика - 1 ч.

HyperSonic - использование многоканального вывода звука - 1 ч.

HyperSonic - работа в 4-хканальном режиме - 1 ч.

HyperSonic - работа в 16-тиканальном режиме - 2 ч.

всего - 9 ч.

Ultimate Sound Bank Charlie - установка и регистрация программы - 1 ч.

Charlie - подключение синтезатора - 1 ч.

Charlie - работа в окне синтезатора - 3 ч.

всего - 5 ч.

UltimateSoundbank PlugSound - установка и регистрация программы - 1 ч.

Plugsound - подключение синтезатора - 1 ч.

Plugsound - работа в окне синтезатора - 1 ч.

Plugsound - верхняя панель - 2 ч.

Plugsound - левая панель - 2 ч.

Plugsound - центральная панель - - 2 ч.

Plugsound - правая панель - 2 ч.

Plugsound - дополнительная панель - 1 ч.

всего - 12 ч.

Refx Nexus - введение - 1 ч.

Nexus - установка и подготовка к работе - 1 ч.

Nexus - настройка Nexus - 1 ч.

Nexus - Выбор банков, загрузка инструментов и добавление в избранное - 2 ч.

Nexus - Секция арпеджиатор - 2 ч.

Nexus - управление параметрами плагина - 1 ч.

Nexus - панель Filter Modifier - 2 ч.

Nexus - панель Amp Modifier - усилите - 2 ч.ль

Nexus - панель Master Filter» - 2 ч.

Nexus - панель delay - эффект задерж - 2 ч.ки

Nexus - панель Reverb - 1 ч.

Nexus - панель output. - 1 ч.

всего - 18 ч.

Native Instruments - Kontakt 5.0.1 - описание, общие характеристики - 1 ч.

Kontakt - глава 1 установка программы и подготовка к работе - 1 ч.

Kontakt - глава 2 настройки - 2 ч.

Kontakt - Глава 3 - Добавление библиотек в закладки - 3 ч.

Kontakt - Глава 4 - Удаление неправильной информации о библиотеках - 2 ч.

Kontakt - Глава 5 - Комментарии к экранной справке - 3 ч.

Kontakt - Глава 6 - Samples Missing. - 3 ч.

Kontakt - Глава 7 - CollectSamplesBatchCompress - 3 ч.

Kontakt - Глава 8 - Термины встречающиеся в документации НК - 1 ч.

Kontakt - Глава 9 - Options./Purge - 2 ч.

всего - 20 ч.

Spectrasonics Stylus RMX - глава 1 Введение - 1 ч.

Stylus - глава 2 УСТАНОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ - 1 ч.

Stylus - глава3 GROOVE CONTROL - 1 ч.

Stylus - глава 4 ОБЗОР - 1 ч.

Stylus - глава 5 НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ИНТЕРФЕЙСА - 1 ч.

Stylus - глава 6 ТРИ ВИДА ЭЛЕМЕНТОВ - 1 ч.

Stylus - глава 7 БРАУЗЕР – ДИРЕКТОРИИ - 1 ч.

Stylus - глава 8 БРАУЗЕР - ИЗБРАННОЕ - 1 ч.

Stylus - глава 9 СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК КАНАЛА - 1 ч.

Stylus - глава 10 ЭКСПОРТ ЛУПА НА МИДИ-ДОРОЖКУ - 1 ч.

Stylus - глава 11 СТРАНИЦА РЕДАКТИРОВАНИЯ - 1 ч.

Stylus - глава 12 КОНСТРУКТОР ВРЕМЕНИ - 2 ч.

Stylus - глава 13 СТРАНИЦА ХАОСА - 2 ч.

Stylus - глава 14 СТРАНИЦА МИКШЕРА - 1 ч.

Stylus - глава 15 СТРАНИЦА ЭФФЕКТОВ - 1 ч.

Stylus - глава 16 ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ - 1 ч.

Stylus - глава 17 ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ - 1 ч.

Stylus - глава 18 ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ В РЕЖИМЕ ГРУВ МЕНЮ - 1 ч.

Stylus - глава 19 ОСНОВЫ MIDI LEARN - 1 ч.

Stylus - глава 20 НАСТРОЙКА ДЛЯ РАБОТЫ С ВНЕШНИМ МИДИ-КОНТРОЛЛЕРОМ - 1 ч.

Stylus - глава 21 РАСШИРЯЕМ ЗАПАСЫ ЗВУКОВ - 1 ч.

Stylus - глава 22 ХИТРОСТИ - 1 ч.

всего - 24 ч.

Omnisphere - установка плагина и его библиотек; Регистрация плагина - 2 ч.

Omnisphere - Браузер патчей: изучение различных видов браузера, поиск патчей - 2 ч.

Omnisphere - Раздел партов, подраздел "Main" вкладки "Orb", "Visualizer", "Info" и "Controls" - 2 ч.

Omnisphere - раздел "Edit": вкладки слоёв инструментов (Layer A и Layer B); изучение частей вкладок - 2 ч.

Omnisphere - Работа со слоями патчей, браузер сэмплов; Создание собственных двухслойных патчей - 2 ч.

Omnisphere - понятие Zoom и различные виды Zoom в Omnisphere: ZoomCurves, ZoomEnvelopes, ZoomFilters и прочие - 2 ч.

Omnisphere - раздел FX: эффекты обработки в Omnisphere - 2 ч.

Omnisphere - раздел arpeggio и его применение к патчам; создание собственных рисунков арпеджио - 2 ч.

Omnisphere - Понятие Multi; раздел Mixer(ауты и миди каналы) - 2 ч.

Omnisphere - Эффекты в Multi - 2 ч.

Omnisphere - браузер мультисов: Multy, раздел Lite и stack - 2 ч.

Omnisphere - создание и сохранение собственных мультисов и патчей; создание новых звуков - 2 ч.

Всего - 24 ч.

VS700 - Расположение элементов управления на передней панели - 1 ч.

VS700 - Секция Channel Strip Control - 1 ч.

VS700 - Секция Access Panel - 1 ч.

VS700 - Секция Channel strips - 2 ч.

VS700 - Секция T-bar - 1 ч.

VS700 - Секция Record/Edit - 1 ч.

VS700 - Секция Transport - 1 ч.

VS700 - Секция Audio Output - 1 ч.

VS700 - Секция Surround - 1 ч.

VS700 - Секция Project - 1 ч.

VS700 - Секция Jog/Shuttle/Cursor - 2 ч.

VS700 - Управление плагинами с помощью VS-700C - 2 ч.

VS700 - Секция Display - 1 ч.

всего 16 ч.

Оркестровка - 16 ч.

Повторение пройденного материала - 24 ч.

Практическая работа - 56 ч.

Итого - 224 час.

Steinberg HyperSonic - основные характеристики

HyperSonic - установка программы

HyperSonic - подготовка к работе

HyperSonic - подключение синтезатора

HyperSonic - работа в окне гиперсоника

HyperSonic - использование многоканального вывода звука

HyperSonic - работа в 4-хканальном режиме

HyperSonic - работа в 16-тиканальном режиме

Ultimate Sound Bank Charlie - установка и регистрация программы

Charlie - подключение синтезатора

Charlie - работа в окне синтезатора

UltimateSoundbank PlugSound - установка и регистрация программы

Plugsound - подключение синтезатора

Plugsound - работа в окне синтезатора

Plugsound - верхняя панель

Plugsound - левая панель

Plugsound - центральная панель

Plugsound - правая панель

Plugsound - дополнительная панель

Refx Nexus - введение

Nexus - установка и подготовка к работе

Nexus - настройка Nexus

Nexus - Выбор банков, загрузка инструментов и добавление в избранное

Nexus - Секция арпеджиатор

Nexus - управление параметрами плагина

Nexus - панель Filter Modifier

Nexus - панель Amp Modifier - усилитель

Nexus - панель Master Filter»

Nexus - панель delay - эффект задержки

Nexus - панель Reverb

Nexus - панель output

Native Instruments - Kontakt 5.0.1 - описание, общие характеристики

Kontakt - глава 1 установка программы и подготовка к работе

Kontakt - глава 2 настройки

Kontakt - Глава 3 - Добавление библиотек в закладки

Kontakt - Глава 4 - Удаление неправильной информации о библиотеках

Kontakt - Глава 5 - Комментарии к экранной справке

Kontakt - Глава 6 - Samples Missing

Kontakt - Глава 7 - CollectSamplesBatchCompress

Kontakt - Глава 8 - Термины встречающиеся в документации НК

Kontakt - Глава 9 - Options./Purge

Spectrasonics Stylus RMX - глава 1 Введение

Stylus - глава 2 УСТАНОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ

Stylus - глава 3 GROOVE CONTROL

Stylus - глава 4 ОБЗОР

Stylus - глава 5 НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

Stylus - глава 6 ТРИ ВИДА ЭЛЕМЕНТОВ

Stylus - глава 7 БРАУЗЕР – ДИРЕКТОРИИ

Stylus - глава 8 БРАУЗЕР - ИЗБРАННОЕ

Stylus - глава 9 СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК КАНАЛА

Stylus - глава 10 ЭКСПОРТ ЛУПА НА МИДИ-ДОРОЖКУ

Stylus - глава 11 СТРАНИЦА РЕДАКТИРОВАНИЯ

Stylus - глава 12 КОНСТРУКТОР ВРЕМЕНИ

Stylus - глава 13 СТРАНИЦА ХАОСА

Stylus - глава 14 СТРАНИЦА МИКШЕРА

Stylus - глава 15 СТРАНИЦА ЭФФЕКТОВ

Stylus - глава 16 ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ

Stylus - глава 17 ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ

Stylus - глава 18 ГРУППЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ В РЕЖИМЕ ГРУВ МЕНЮ

Stylus - глава 19 ОСНОВЫ MIDI LEARN

Stylus - глава 20 НАСТРОЙКА ДЛЯ РАБОТЫ С ВНЕШНИМ МИДИ-КОНТРОЛЛЕРОМ

Stylus - глава 21 РАСШИРЯЕМ ЗАПАСЫ ЗВУКОВ

Stylus - глава 22 ХИТРОСТИ

Omnisphere - установка плагина и его библиотек; Регистрация плагина

Omnisphere - Браузер патчей: изучение различных видов браузера, поиск патчей

Omnisphere - Раздел партов, подраздел "Main" вкладки "Orb", "Visualizer", "Info" и "Controls"

Omnisphere - раздел "Edit": вкладки слоёв инструментов (Layer a и Layer B);
изучение частей вкладок

Omnisphere - Работа со слоями патчей, браузер сэмплов; Создание
собственных двухслойных патчей

Omnisphere - понятие Zoom и различные виды Zoom в Omnisphere:
ZoomCurves, ZoomEnvelopes, ZoomFilters и прочие

Omnisphere - раздел FX: эффекты обработки в Omnisphere

Omnisphere - раздел gpedgio и его применение к патчам; создание
собственных рисунков арпеджио

Omnisphere - Понятие Multi; раздел Mixer(ауты и миди каналы)

Omnisphere - Эффекты в Multi

Omnisphere - браузер мультисов: Multy, раздел Lite и stack

Omnisphere - создание и сохранение собственных мультисов и патчей;
создание новых звуков

VS700 - Расположение элементов управления на передней панели

VS700 - Секция Channel Strip Control

VS700 - Секция Access Panel

VS700 - Секция Channel strips

VS700 - Секция T-bar

VS700 - Секция Record/Edit

VS700 - Секция Transport

VS700 - Секция Audio Output

VS700 - Секция Surround

VS700 - Секция Project

VS700 - Секция Jog/Shuttle/Cursor

VS700 - Управление плагинами с помощью VS-700C

VS700 - Секция Display

Оркестровка

Повторение пройденного материала

Практическая работа

Тема, часов:

Знакомство с оборудованием.4ч.

История создания MIDI-интерфейса, разновидности синтеза звука, знакомство с виртуальной студией "Sonar" (общие сведения).3ч.

Загрузка файла проекта, воспроизведение проекта, сохранение проекта в файле.5ч.

Создание нового проекта, основы работы в окне дорожек и шин.6ч.

Подключение виртуальных синтезаторов на примере "Cakewalk TTS-1". 5ч.

Управление программой при помощи "горячих" клавиш скриптов "Sonar".4ч.

Параметры MIDI-дорожки, создание и удаление MIDI-дорожки, запись MIDI-данных в дорожку.10ч.

Перемещение по проекту, установка и удаление маркеров.2ч.

Выделение дорожек и фрагментов проекта, работа с локаторами.4ч.

Импорт MIDI-данных и AUDIO-данных в дорожки проекта.3ч.

Сохранение проекта в аудио-файл путём экспорта.2ч.

"Undo", "Redo", "History" - отмена операций.4ч.

"Cut", "Copy", "Paste", "Delete" - Вырезание, копирование, вставка и удаление данных.12ч.

"By Filter" - Выделение данных с фильтрацией.6ч.

"Quantize" - квантизация нот. 4ч.

"Groove Quantize" - квантизация по шаблону.2ч.

"midi-Effects" - Подключение и применение midi-эффектов.2ч.

"Transpose" - транспонирование дорожек и выделенных фрагментов.1ч.

"Slide" - перемещение выделенных событий и маркеров. 1ч.

"Nudge" - перемещение выделенных объектов на заранее заданный интервал.4ч.

"Length" - изменение продолжительности выделенного фрагмента.3ч.

"Scale Velocity" - изменение громкости выделенных нот по линейному закону.3ч.

"Retrograde" - изменение порядка следования выделенных событий.1ч.

"Deglitch" — фильтрация случайных нот.1ч.

"Fit to Time" - подгонка длительности выделенного фрагмента. 1ч.

"Fit Improvisation" - подгонка темпа аккомпанемента под импровизацию.3ч.

"Interpolate" - поиск событий, соответствующих указанным критериям, и замена их параметров.1ч.

"Run CAL" - запуск CAL-файлов. 3ч.

Представление событий в окне "Event list" 2ч.

Редактирование midi-данных в окне "Event list".4ч.

"Bank/Patch Change" - смена банка и MIDI-инструмента.

2ч.

"Time/Measures" - вставка фрагмента, свободного от сообщений.

1ч.

"Controllers" - вставка последовательности значений контроллеров.

5ч.

"Tempo-change" - Изменение темпа проекта.

2ч.

"Series of Tempos" - вставка последовательности изменений темпа.

8ч.

Подключение виртуальных синтезаторов в окне "Soft synths".

1ч.

Работа с синтезаторами в окне "SynthRack".

2ч.

Меню "Transport" - управление транспортом.

1ч.

Меню "Go" - навигация по проекту.

1ч.

Меню "Tracks" - редактирование треков и их атрибутов.

3ч.

"Loop/Auto Shuttle" - Зацикливание музыкального фрагмента.

1ч.

"Record options" - опции и режимы записи.

2ч.

"Step Record" - Пошаговая запись.

4ч.

Создание аудиодорожки, запись аудиоданных.

4ч.

Настройка параметров аудиодорожки.

1ч.

"Bounce to Clips" - объединение клипов.

1ч.

"Bounce to Tracks" - создание трека с субмиксом.

2ч.

Измерение уровня аудиосигнала, работа с индикаторами.

4ч.

"Gain" - изменение уровня аудиосигнала, микширование сигналов стереоканалов.

1ч.

"Normalize" - нормализация амплитуды сигнала.

1ч.

"Remove Silence" - удаление тишины.

1ч.

"Remove DC Offset" - устранение постоянной составляющей.

1ч.

"Fade/Envelope" - редактирование огибающей амплитуды.

1ч.

"Crossfade" - взаимосвязанное управление огибающими амплитуды двух аудиоклипов.

1ч.

"Reverse" - перезапись звуковых отсчетов в обратном порядке.1ч.

"Audio Effects" - Подключение и применение аудиоэффектов, сущность наиболее важных звуковых эффектов.4ч.

Эффекты, основанные на задержке сигнала.2ч.

Эффекты, основанные на искажении сигнала и сдвиге высоты тона.2ч.

Сущность наиболее важных обработок, Частотная фильтрация, и Динамическая обработка.3ч.

Управление плагинами с помощью программы "Hot Spot Clicker".2ч.

Компрессирование аудиоданных - "Sonitus:fx Compressor".4ч.

Представление дорожки в трекинспекторе, настройка отображения избранных параметров.2ч.

Управление параметрами плагинов средствами трекинспектора. 3ч.

Трековый эквалайзер - Эквиализация аудиодорожки.

5ч.

Работа в окне шин, коммутация проекта.

3ч.

Подключение эффектов к шинам, основы мастеринга.

5ч.

"Consolidate Project Audio" — помещение в одну папку аудиофайлов проекта

1ч.

"Clean Audio Folder" - удаление неиспользуемых аудиофайлов.

1ч.

"Change Audio Format" - изменение формата аудиоданных.

1ч.

"Cakewalk Publisher" - презентация вашей музыки в Интернете.2ч.

"Burn Audio CD" - подготовка содержимого и прожиг диска CD Digital Audio.2ч

"Cakewalk Plug-in Manager" - управление плагинами. 1ч.

Инсталяция и подготовка программы к работе.2ч.

Выбор и настройка используемых MIDI-устройств.3ч.

Окно "Controllers/Surfaces" - работа с внешними устройствами управления.

3ч.

Окно "Audio Options" — настройка каналов ввода/вывода цифрового звука.

2ч

Окно "Global Options" - настройка глобальных опций.7ч.

Окно "Project Options" - настройка опций проекта.

4ч.

Окно "Key Bindings" - назначение "горячих" клавиш.

3ч.

Создание многоголосных партитур с помощью плагина
"Harmony_Engine_Evo_VST_PC_v300".

5ч.

Исправление звуковысотности аудиосигнала (вокала или одnogолосных инструментов) с помощью плагина "Antares Autotune EVO 6.09 VST".4ч.

Редактирование темпа и высоты тона в программе "Prosoniq Time Factory".4ч.

Открытие и сохранение файлов в программе "Sound Forge".

1ч.

Редактирование данных в программе "Sound Forge".

3ч.

Окно записи и окно данных в программе "Sound Forge".

4ч.

Переход по времени, метки, создание областей в программе "Sound Forge".

2ч.

Громкость, эквалайзер, изменение уровня сигнала в программе "Sound Forge".6ч.

Эффекты, изменение тона, задержка эха в программе "SoundForge".7ч

Микшер, Пакетный конвертер в программе "SoundForge".2ч.

Повторение пройденного материала.

74ч.

Практическая работа.

139ч.

Основы цифрового звука, элементарные понятия о преобразовании звука.1ч.

Борьба с шумами и фоном. 2ч.

"Frize" - Заморозка и разморозка треков и синтезаторов.1ч.

"Insert From Track Template" - Загрузка и сохранение шаблонов дорожек. 2ч.

Редактирование маркеров в меню "ViewsMarkers".1ч.

Редактирование темповых изменений в окне "ViewsTempo".2ч.

Редактирование изменений тональности и размера в меню "ViewsMeter/Key "
2ч.

Работа с эксклюзивами в меню "ViewsSysx".2ч.

Загрузка и сохранение раскладок окон в меню "ViewsLayouts".1ч.

Настройка отображения панелей инструментов в меню "ViewToolbars".2ч.

Разрезание дорожки на клипы при помощи команд Split.3ч.

Привязка границ клипов к узлам тактовой сетки при помощи команды
Groove clip looping.1ч.

Присвоение текущей позиции определённого значения номера такта и
номера доли при помощи команды Set Measure/Beat At Now.1ч.

Вопросы к зачёту

Эффект реверберации в PlugSound (рассказать и показать на практике).

Арпеджиатор в Nexus (рассказать и показать на практике).

Оригинальные названия инструментов.

Инсталяция и подготовка к работе Kontakt (рассказать).

Управление трековым эквалайзером из консоли VS-700 (рассказать и показать на практике).

Разновидности деревянных духовых инструментов.

Браузер патчей в Omnisphere (рассказать и показать на практике).

Инсталяция и подготовка к работе Charlie (рассказать).

Разновидности инструментов медной группы.

Добавление библиотек в закладки Kontakt (рассказать и показать).

Секция Channel strip в консоли VS-700 (рассказать и показать на практике).

Основные приёмы игры на струнных инструментах.

Секция Access panel в консоли VS-700 (рассказать и показать на практике).

Инсталяция и подготовка к работе Omnisphere (рассказать).

Основные приёмы игры на духовых инструментах.

Экспорт лупа на миди-дорожку в stilus (рассказать и показать на практике).

Раздел gredgio и его применение к патчам; создание собственных рисунков арпеджио в Omnisphere (рассказать и показать).

Составы симфонического оркестра.

СТРАНИЦА ЭФФЕКТОВ в Stilus (рассказать и показать на практике).

Секция Transport в консоли VS-700 (рассказать и показать на практике).

Основные группы инструментов и их соотношение.

Описание PlugSound (назвать все 6 модулей и кратко их описать).

Панель Reverb в Nexus (рассказать и показать на практике). Ударная группа симфонического оркестра.

Литература

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
3. Постановление Правительства города Москвы от 17.02.09 № 115-ПП «О годе равных возможностей в городе Москве и стратегии повышения качества жизни инвалидов в городе Москве на период до 2020 года»
4. Мацукевич О.Ю. Ресоциализация личности в условиях социально-культурной деятельности: ценностно – целевые ориентиры современности: монография; Московский государственные университет культуры и искусств.-М, 2011.-160с
5. Пурвушина О.В. Социально-культурная деятельность: Теоретические основы.уч.пособие. Барнаул,2002.- 96с.
6. Тарасов Л.В. Социо-культурная анимация: истоки, традиции, современность.-Москва:ЦСА «Одухотворение», 2008 -132с
7. Сараф М.Я. Культурная анимация: монография.- Голицыно: ГПИ ФСБ России.2010.-120с
8. Социально-культурная деятельность: поиски, проблемы, перспективы: сб. статей под ред. Б.Г. Мосалева.-М.:МГУКИ, 2004.-155с.