

CERTIFICA QUE:

Berta Marquès Camí

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

PRODUCCIÓN MUSICAL ABLETON LIVE ADVANCED

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **60** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 13 de diciembre de 2021

Nº C.3447

Jefe de Estudios

Alumno/a


Entença, 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53



Microsoft | IT Academy
Program



AUTODESK
Authorised Training Centre

Plan de Estudios

PRODUCCIÓN MUSICAL ABLETON LIVE ADVANCED

TEORÍA E INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA MUSICAL

1. Teoría del Sonido.

- 1.1. Definición de Sonido y sus características.
- 1.2. Psicoacústica.
- 1.3. Principios y conocimientos básicos para afrontar la Producción Sonora y Musical.

2. Introducción a la Teoría Musical.

- 2.1. Aspectos más importantes de la teoría musical.
- 2.2. Elementos y simbología musical.
- 2.3. Armonía, forma y estructura de nuestras creaciones.

3. MIDI Básico (Musical Instrument Digital Interface)

- 3.1. Definición y concepto.
- 3.2. Controladores MIDI.
- 3.3. Programación y Edición MIDI.
- 3.4. Interpretación de los mensajes MIDI.

4. Síntesis

- 4.1. ¿Qué es la síntesis sonora? Origen y evolución.
- 4.2. Sintetizadores: Partes que lo integran y su función.

5. Introducción a los VST Instruments (Instrumentos Virtuales)

SECUENCIADOR “ABLETON LIVE”

6. Introducción al Software Ableton Live.

- 6.1. Front-end del Software y Entorno.
- 6.2. Búsqueda y Localización de Archivos.

7. Ajustes de MIDI.

- 7.1. Estructura de compás y archivo MIDI.
- 7.2. Trabajar con MIDI y sus funciones dentro de los patrones de música.
- 7.3. Cuantización básica de compases.
- 7.4. Transformar el MIDI y evolucionarlo gracias a las herramientas de Ableton Live.

8. Creación de audio mediante plugins VSTi

- 8.1. Como introducir VSTi y transformarlos en pistas de audio.
- 8.2. Evitar una sobrecarga del consumo de la CPU.
- 8.3. El VST y sus funciones.

9. Ecualización.

- 9.1. Definición.
- 9.2. Uso y sugerencias: Filosofía sobre Ecualización.

10. Filtros y Efectos.

- 10.1. Tipos de Efectos y sus características.
- 10.2. Concepto de filtro, uso y manejo de los diferentes elementos sonoros.
- 10.3. Asignación de efectos a pistas mediante herramientas nativas de Ableton Live.

11. Creación de pistas mediante librerías audio (Sampling).

- 11.1. Preparación de Pistas Audio y Ajustes de Parámetros, donde hemos seleccionado diferentes sonidos de Audio para crear nuestros ritmos.
- 11.2. Ajustes de parámetros de Pistas de Audio.
- 11.3. El uso del audio y sus virtudes.
- 11.4. Como usar y modificar Audios creados y transformarlos a través de Ableton Live.

ABLETON LIVE AVANZADO

12. Efectos asignables a pistas creadas mediante software propio de Live.

- 12.1. Descubrir cada uno de los efectos propios de Ableton Live y aplicarlos dentro de las creaciones.
- 12.2. Compatibilidades entre Efectos.
- 12.3. Creación de Racks de Efectos.

13. Herramientas de Sample, Loop y WARP.

14. Parámetros Ajustables.

- 14.1. Conocer los parámetros ajustables y su importancia en las transiciones.
- 14.2. Como desarrollar diferentes tipos de ajustes en los parámetros.
- 14.3. Grabación de parámetros y formas de asignación.

15. Estructuración de Loop.

- 15.1. Como poder leer a nuestra composición.
- 15.2. La estructura mental.
- 15.3. El flow de la estructura.
- 15.4. Escuchar y comprender la evolución natural de las composiciones.

INTRODUCCIÓN A LA POSTPRODUCCIÓN

16. Compresión.

- 16.1. Qué es la Composición sobre cualquier elemento y su función dentro de la estabilidad de un ritmo.
- 16.2. Tratamiento de Compresiones en diferentes sonidos.
- 16.3. Concepto de Threshold y Sidechains y su asignación dentro de la Música por Ordenador.

17. Mezcla.

- 17.1. Concepto de Mezcla y su combinación en diferentes secuenciadores y rewire de Ableton Live.
- 17.2. Mezcla en capas y en frecuencias.
- 17.3. La mezcla final: Como conseguir que las producciones suenen mejor.

18. Ecualización.

- 18.1. Concepto y conocimiento de ecualización.
- 18.2. Modificación de frecuencias y amplitudes.

19. Proyecto Final.