

# Logic Pro 11 Essentiels

5 jours 35,00 heures

Programme de formation

Dernière modification du 28/01/2025

## Public visé

Auteurs-compositeurs, DJs, Musiciens, Autodidactes et grands débutants sur Logic Pro X

## Pré-requis

- Être à l'aise avec l'utilisation d'un ordinateur Mac ou PC
- Avoir des notions de MAO (Musique Assistée par Ordinateur)

## Objectifs pédagogiques

Une formation pratique pour compositeurs et artistes non-spécialistes de la MAO mais souhaitant acquérir l'autonomie de création dans le but de comprendre et pratiquer les différentes étapes de création et de production d'un projet musical en MAO.

## Compétences développées

- Enregistrer des instruments acoustiques
- Programmer le MIDI avec des instruments virtuels
- Réaliser une mise à plat et un mixage
- Apprendre à configurer et optimiser son environnement de travail
- Respecter une méthodologie permettant la collaboration avec d'autres musiciens ou un ingénieur du son
- Être autonome pour produire des compositions jusqu'au pré-mastering

## Description / Contenu

Remise à niveau sur la MAO

*Ce chapitre a pour but de redéfinir les concepts fondamentaux de la composition sur ordinateur: nous passerons en revue les outils à disposition, leur usage dans la construction d'un projet, et remettrons en perspective les différentes étapes de production d'une pièce musicale.*

- L'environnement de travail d'un projet
- Régions et arrangement dans la zone de pistes
- Le MIDI: instruments externes et instruments virtuels
- La table de mixage
- Effets d'insertion et départs d'effets
- Les différents formats d'export
- Les étapes de la réalisation d'une maquette

Premières esquisses d'une composition

*Dans ce chapitre, il s'agit de concrétiser les premières idées qui viennent au début de la composition, en utilisant de façon simple quelques uns des outils à notre disposition dans Logic Pro X.*



- Définir le tempo et le style de groove avec les Apple Loops
- Compléter l'idée initiale avec d'autres Apple Loops
- Commencer à structurer avec les Marqueurs D'Arrangement
- Créer rapidement une piste de batterie acoustique ou électro avec Drummer
- Se déplacer et zoomer
- Lire depuis la sélection
- Enregistrer une piste d'instrument virtuel (basse)
- Organiser les régions avec les outils basiques
- Equilibrer les niveaux
- Sauvegarder et sécuriser les projets

#### Enregistrement d'instruments virtuels

*Les instruments virtuels sont des modules sonores internes qui permettent de créer des parties instrumentales à l'intérieur de Logic Pro X. Il existe des dizaines d'instruments virtuels dans Logic, et ils utilisent la norme MIDI. Une piste d'instrument virtuel est donc constitué de deux éléments: l'instrument virtuel lui même, qui produit le son, et une piste contenant des données MIDI qui font jouer l'instrument.*

- Créer une piste d'instrument virtuel avec la bibliothèque
- Enregistrer avec un clavier, avec des pads, et avec l'iPad
- Empiler les sons avec les Stack Tracks
- Corriger automatiquement la mise en place rythmique (Quantification)
- L'inspecteur de régions et et l'édition non destructive des données MIDI
- Corriger Edition note à note: l'éditeur de clavier
- Plusieurs types d'enregistrement MIDI: Fusion, fusion en boucle, dossiers de prises MIDI,
- Enregistrement rétrospectif

#### Enregistrer un instrument acoustique ou une voix

*Pour les songwriters, les chanteurs ou tous ceux qui jouent d'un instrument acoustique, il est important de savoir enregistrer sa voix, son instrument ou celui d'un ami musicien de manière efficace. Ce chapitre apprendra à configurer Logic Pro pour l'enregistrement, et à créer son premier modèle de projet pour réutilisation ultérieure. Il apprendra aussi comment créer la prise "idéale" grâce au dossiers de prises et au processus de "Comping".*

- Notions d'audio-numérique: fréquence d'échantillonnage et Sample rate
- Créer et paramétrer une piste audio
- Régler le niveau d'entrée
- Utiliser la bibliothèque pour des résultats instantanés
- Renommer une entrée Micro
- Enregistrement en boucle dans un dossier de prises
- Créer votre première composite
- Mettre une composite sur un seul niveau et affiner les fondus enchainés
- Punch in automatique en mode Replace: remplacer une petite erreur

#### Enregistrement pas-par-pas & Programmation MIDI

*On peut avoir besoin d'enregistrer des parties instrumentales en mode Pas par Pas, soit pour des raisons techniques, soit pour donner un style spécifique. On peut aussi créer des parties difficiles à la souris: ce chapitre explique comment être efficace pour entrer et corriger notes et contrôleurs MIDI.*

#### Fenêtre Editeur de clavier: création et correction

- Les outils dans l'éditeur de clavier
- Techniques de sélection, duplication et de création de notes
- Correction globale fine des notes dans l'éditeur de clavier
- Correction individuelle de la mise en place
- Correction individuelle de la vitesse
- Création de crescendo Midi
- Correction de contrôleurs dans la fenêtre MIDI Draw

#### Editeur en liste: administration et nettoyage

- Masquer des éléments pour éliminer les données indésirables
- Remettre toutes les valeurs à l'identique (vitesse, durée, canal MIDI)
- Sélection d'événements identiques ou équivalents
- Inversion de la sélection

#### Enregistrement pas-par-pas

- Le clavier d'entrée pas par pas et ses spécificités
- Insérer des notes, changer les valeurs de notes et de vitesse
- Prolonger une note, valeurs pointées et triolets
- Insérer un accord
- Utilisation de la pédale de sustain en mode pas-par-pas

#### Les Effets MIDI

*Avec Logic Pro X, on peut utiliser des effets MIDI sur les pistes d'instruments virtuels. Ce chapitre apprend à utiliser 3 d'entre eux pour être encore plus créatif dans la composition.*

- Delay MIDI: réglages de base, feedback midi et transposition
- Arpeggiateur: mode Live + Latch & transpose
- Arpeggiateur: mode Grid
- Chord Memorizer: utilisation créative
- Cumuler plusieurs effets: Arpeggiateur + Chord
- Memorizer pour créer une séquence d'accords

#### Le Drummer en détail

*Logic Pro est doté d'un instrument virtuel intelligent, Drummer, qui permet de créer des parties de batteries basées sur le jeu d'un vrai batteur, qui réagit au contenu musical des autres instruments.*

- Création et remplissage d'une piste Drummer
- avec les marqueurs d'arrangement
- Choix d'un style et d'un batteur
- Choix du type de partie et personnalisation
- Choix des motifs rythmique et de leur placement
- Groove, complexité, reprises
- Générer des variations originales d'un même motif
- Découper les régions pour créer la progression
- Changer de batteur sans changer de son
- Changer les sons du Drum Kit Designer
- Batteries Multi Micros: les Producer Kits
- Exporter une piste de Drummer sous forme de fichier Audio pour mixage extérieur

#### Edition de pistes audio

*L'édition est terme anglophone généralement utilisé pour décrire les opérations de montage. Une bonne maîtrise des outils est indispensable pour effectuer les modification de façon simple, sûre et rapide.*

- Les deux outils et leur meilleure utilisation dans la zone de piste
- Le Track Editor
- Nettoyer une piste avec l'outil Selecteur
- Maîtriser les techniques de Zoom et Dé-Zoom
- Créer plusieurs composites d'une même dossier de prises
- Fondus entrants, sortants et fondus enchaînés
- Edition destructive dans l'éditeur d'échantillons

#### Opérations de Tempo

*Variations de tempo, changements de mesure, mais aussi détection du tempo d'un fichier audio sont au programme de ce chapitre.*

- Les pistes globales: tempo et tonalité du projet
- Créer des courbes de tempo

- Créer plusieurs version d'un morceau à des tempos différents
- Tonalité: comment les Apple Loops sont influencées par la piste de tonalité
- Détecter le tempo d'un fichier audio

#### Flex Time et Flex Pitch

*Avec ces deux outils, on peut facilement changer le groove ou la hauteur tonale d'un enregistrement audio, ou corriger la mise en place rythmique, ou encore la justesse d'une partie.*

- Corriger le timing avec l'outil Flex
- Placer les marqueurs de Flex manuellement
- Déplacer un fragment à l'intérieur d'une région Audio
- Étirer ou contracter un passage entier
- Placer et modifier les marqueurs de transitoires pour quantifier de l'audio Choisir une piste de groove
- Créer une Apple Loop
- Corriger la justesse dans la zone de pistes
- Corriger vibrato et justesse dans l'éditeur de piste
- Corriger le placement rythmique en mode Flex Pitch

#### Arranger la chanson

*Ce chapitre est consacré au travail de structuration de votre pièce musicale: modification de l'ordre des parties, création d'intro, version Radio Edit, Extended Mix...*

- Copier des régions
- Utiliser Folders et Stack Tracks pour copier et clarifier l'arrangement
- Restructurer un chanson avec les marqueurs d'arrangement
- Modifier la structure d'une chanson avec les outils d'édition globale
- Utiliser les versions de projet pour créer plusieurs Edits

#### Mixage étape 1: créer un bon Rough Mix

*Créer un bon mix, c'est d'abord avoir une balance bien équilibrée. L'automation n'est pas la solution d'un bon mix, il faut construire votre équilibre par étapes en respectant un certain ordre et en utilisant les bons outils.*

- Gérer les niveaux
- Gérer le placement stéréo
- Gérer le positionnement en profondeur
- Gérer les conflits de fréquence avec l'EQ
- Gérer la présence avec le compresseur
- Créer des sous-groupes de mixages avec les auxiliaires
- Appliquer des réglages aux auxiliaires
- Appliquer des réglages au niveau de la tranche
- Master (Pré-Mastering)

#### Mixage étape 2: Automatiser

*L'automation sert à enregistrer des mouvements de mixage, ou à piloter des paramètres créatifs. Ce chapitre explique comment créer l'automation en Live (avec un contrôleur MIDI Externe et l'iPad) ou à la souris en dessinant les mouvements d'automation.*

- Dessiner l'automation à la souris
- Sélectionner pour créer de l'automation
- Courbes d'Automation
- Choisir les paramètres d'automation
- Voir plusieurs paramètres en même temps
- Appliquer un Trim Offset à un paramètre
- Ajouter une piste Auxiliaire à l'arrangement
- Les Modes d'automation "temps réel"
- Automatiser le Master pour créer un shunt

#### Mixage étape 3: Partager

- Bouncer le mix en plusieurs formats

- Exporter des Stems pour les Remix
- Exporter les pistes d'instruments virtuels en audio
- Exporter toutes les pistes pour faire mixer le projet
- Transformer les parties MIDI en partition bien formatées
- Travailler à distance avec d'autres musiciens
- Solutions de partage via Internet
- Publier sur Soundcloud

#### Synchronisation Image

- Importer un film dans Logic
- Réglages de synchronisation (Offset SMPTE, Images par seconde, etc)
- Détecter les points de montage et créer des marqueurs de scène
- Utiliser le Beat Mapping pour faire coïncider précisément image et musique

#### Rendre la création plus facile en configurant son environnement de travail

*A ce stade, il faut organiser son processus de production pour ne plus jamais repartir de zéro quand on entame un nouveau projet. Ce chapitre aborde les points importants de la création d'un environnement de travail propice à la création.*

- Créer des modèles par type de projet
- Bien repérer et nommer tous les instruments qui sont branchés
- Créer des départs d'effets par défaut
- Renommer les étiquettes de matériel
- Créer un circuit de casques
- Faire évoluer ses modèles de projet dans le temps

## Modalités pédagogiques

Chaque matin, l'instructeur expose aux apprenants les points qui seront abordés dans la journée.

La journée se déroule ensuite par une suite de présentations théoriques et techniques, suivies de l'application de la technique au moyen d'exercices en atelier pratique.

En fin de journée, un récapitulatif des points abordés est effectué.

A partir du 2ème jour, une session de questions/réponses sur les points vus la veille amorce la journée.

## Moyens et supports pédagogiques

- Chaque apprenant dispose d'un poste de travail équipé des logiciels nécessaires à la formation.
- Un support de cours synthétique est fourni à chaque stagiaire à l'issue de la formation dans leur Extranet participant.
- Des projets de référence sont analysés et décomposés. Chaque leçon comporte une partie théorique qui est immédiatement mise en application : l'enseignement étant basé sur de véritables exemples issus de situations professionnelles, les exercices permettent de pratiquer largement les techniques étudiées et de les situer dans le workflow de production.
- La partie Atelier de la formation permet de remettre en perspective toutes les connaissances acquises dans le contexte de réalisation d'un projet complet.

## Modalités d'évaluation et de suivi

A l'issue de la formation, le formateur évalue le degré d'acquisitions des points définis dans les objectifs de la formation au moyen d'un questionnaire individuel.

Les apprenants évaluent à chaud la formation en remplissant un questionnaire en ligne, transmis ensuite au formateur et discuté afin d'améliorer la formation si nécessaire.

Un questionnaire d'évaluation à froid est envoyé 1 mois après la formation aux participants afin de jauger l'impact de la formation sur leur quotidien en production.



## Informations sur l'accessibilité

### **Avez vous besoin d'un accompagnement spécifique ?**

Apaxxdesigns apporte une attention particulière et prioritaire à l'accessibilité des personnes en situation de handicap. Afin de faciliter leur intégration, le suivi pédagogique et l'insertion professionnelle, Apaxxdesigns dispose depuis Mai 2020, d'un référent handicap qui sera en mesure de les accompagner dans les meilleures conditions. Tout en respectant les exigences pédagogiques, la volonté d'Apaxxdesigns est d'adapter, notamment le matériel fourni, l'environnement dédié à l'apprentissage, afin d'offrir un confort de travail optimum et de s'entourer d'un réseau de partenaires pour répondre au mieux aux attentes des apprenants. Notre site est accessible aux personnes en situation de handicap.