**Мечта уже совсем близко!**

Вы - фанат аниме? Возможно, просто любитель, но Вас все больше и больше влечет к этому искусству? У Вас появилась великолепная возможность сделать следующий шаг в прорыве аниме-индустрии.

Если у Вас возникло желание не только слушать музыку аниме, а и испробовать себя в качестве исполнителя существующих треков, студия звукозаписи HendrixStudio поможет Вам реализовать мечты! Здесь Вы также сможете записать собственную композицию в превосходном качестве.

Что необходимо для профессионального развития аниме-музыканта? В первую очередь студия и оборудование для качественной звукозаписи. Сделав правильный выбор - Вы уже на полпути к успеху. Вам не придется тратить время и силы, снова и снова проделывая одну и ту же работу.

В этой статье я распишу поэтапно все условия, которые необходимо учитывать, выбирая студию для своей кропотливой, но достаточно интересной и вдохновляющей работы.

**Выбор студии.**

Одной из главных характерных особенностей той или иной звукозаписывающей студии является арендная стоимость и приемлемые расценки на услуги звукорежиссера. Для того чтобы не разочароваться, нужно подбирать студию, полностью соответствующую Вашим требованиям. Месторасположение, комфортность предлагаемых условий, наличие всех необходимых материалов для работы, а также уровень профессиональной подготовки сотрудников.

**Аренда студии.**

Прейскурант цен варьирует в зависимости от внешних и внутренних факторов. Естественно, чем лучше обслуживание и условия, тем выше стоимость. Однако, аренда помещения обойдется Вам намного дешевле, нежели купить самостоятельно всю требуемую аппаратуру и к тому же ее еще необходимо где-то разместить и установить. Опять же лишние расходы. Даже просто снять пустой зал тоже чего-то стоит.

**Комплектность звукозаписывающего оборудования и качество звука.**

Хороший трек - это не только звук, но и эффектные аранжировки, качество и грамотность в сведении звуков, а также четкая профессиональная обработка трека.

Определяйтесь и спешите навстречу своей мечте!