

SESSION & EXERCICE MIXAGE

Liste des plugin gratuits à télécharger et installer.

EQ :

- MERICA Analog Obsession :
<https://www.patreon.com/posts/merica-35072411>
- SSL Analog Obsession
<https://www.patreon.com/posts/ssq-34323308>
- RARE Analog Obsession
<https://www.patreon.com/posts/rare-34323244>
- BRIT
<https://www.patreon.com/posts/britpressor-44141645>

COMP :

- LALA Analog Obsession
<https://www.patreon.com/posts/lala-36128829>
- BUSTER Analog Obsession
<https://www.patreon.com/posts/busterse-42658623>
- MJUC Jr
<https://klanghelm.com/contents/products/MJUCjr.php>

METERING

- ISOL8
<https://www.tbproaudio.de/products/isol8>
- Youlean meter
<https://youlean.co/youlean-loudness-meter/>

REVERB

- Orilriver
<https://www.kvraudio.com/product/orilriver-by-denis-tihanov>

MS

- Goodhertz
<https://goodhertz.co/midside-matrix/>
-

1.2 - Projet “Calibrage des écoutes”:

Bien trouver son sweet spot. Prendre conscience de l'impact du positionnement des enceintes ou de l'auditeur.

Ressentir la différence en se déplaçant autour d'un sinusoïde.

1.3 – Créer un modèle de projet.

Ouverture d'une session vierge → Créer 4 pistes voix / 4 pistes Situation / 4 pistes bruitage / 4 pistes Ambiance / 4 pistes musique. → Renommer et colorier les pistes par familles.

Créer des groupe par famille de pistes

Créer des pistes auxiliaire pour une réverbe et un délai.

2,3 – Régler son niveau d'écoute.

Comparer le niveau des rush en enregistrement – des radio podcast type Arte Radio et de la radio Hertzienne

Se basé sur les niveau Arte radio autour de -23 Db LU

4 – L'EQ

Faire ressentir le concept de grave, de médium et d'aigu sur un bruit blanc, une voix, une ambiance, une musique.

Essayer plusieurs types d'EQ sur le master (realEQ – Izotope etc...)
Jouer avec.

4.2 – L'EQ – Fonctionnalité de l'EQ

- Corriger le timbre d'une voix. (Essayer type EQ analytique et EQ de couleur « MERICA Analogobsession)
- Simuler tes objets de diffusion (casques – écouteur – Téléphone – TV etc...)
- Simulé des effet de proximité ou d'éloignement par rapport à une source.
- Essayer avec une musique comme si elle venait de loin.
- Créer une ambiance intérieur à partir d'une ambiance extérieur
- Eclaircir ou assombrir des ambiances en fonction de ce qu'on souhaite
- Faire des effet esthétique (Fade out/in musique) – Effet de filtre modulant etc...

5 – Compression

→ Comparer les différentes compression dans la session 2.3 Régler son niveau d'écoute.

→ Compresser différemment les différentes interview en diagnostiquant leurs plage de dynamique initiale.

Ps : Prendre le soin d'utiliser les EQ pour corriger d'éventuelles problèmes

Introduction du concept de Compression a band et Deesser qui couple compression et EQ

→ Deesser sur la voix off

→ Gate sur voix oscar – Essayer ensuite de faire un gate dans le domaine de fréquence du bruit gênant.

→ Limiteur des coups de feux – Pour ramener du gain sur la résonance sans faire saturer la piste.
Essayer sur une musique pour bien faire comprendre que rien ne passe au dessus d'un certain seuil.

Insister sur la notion de transparence.

7.1-Décodeur MS

Utiliser le plugin Ghz Midside Matrix

Essayer de ressentir l'image stéréo qui change en fonction des différents réglages.

→ Essayer d'enlever une voix sur une musique existante pour y placer une autre voix.

7.2-Reverbe

→ Créer une piste auxiliaire Réverbe connecté aux pistes de la session.

→ Mettre les pas et la porte dans une préverbe de salle pour faire comme si elle était dans une chambre. Faire la même chose comme si elle était dans une église -

→ Recréer un embouteillage artificielle sur la base de l'ambiance de ville.

Placer les sources des klaxon dans l'espace de l'ambiance à l'aide des outils déjà vu précédemment (volume, gain, eq, réverb)

→ Faire quelques démonstration de plusieurs type de réverbe sur une voix pour expliquer les différentes esthétique.

→ Faire ressortir une voix en mettant réverbérant l'élément perturbateur.

7.3-Delay

→ Construire un echo dans un grand espace extérieur

→ Construire l'écho d'une goutte dans une grotte

→ Reprendre la goutte d'eau et essayer d'étendre les paramètres pour faire du délai de création.

Voir si les plugins audio ++ fonctionnent.

→ Montrer différents types de Delay (Echoboy, Reapeter ; Tekturon, Primal tap, Vahala)

8-Automations

Exercice 5:

→ Equilibrer la voix autour de -18bdLUFS à l'aide de l'automation de volume

Exercice 1 :

→ Commencer par remplacer le fade des pas par une automation de volume classique avec le fader de la console.

→ Décider que les pas viennent du fond à gauche pour arriver proche et à gauche.

→ Panoramiqer la porte pour qu'elle soit dans le même espace stéréo que la fin des pas.

→ Appliquer une automation d'Eq et de réverb pour donner plus de réalisme à l'effet de rapprochement des pas.

Exercice 2 :

→ A l'aide des automations travailler une entrée et une sortie de musique en utilisant une automation de volume, d'EQ et de réverbe pour faire une entrée et une sortie sur la piste musique.

Exercice 3 :

→ A l'aide des automation de pan, répartir les passages de voiture dans l'espace.

Exercice 4:

→ A partir de l'ambiance donner utiliser les automation de send et d'FX (Reverb et Delay) et d'EQ pour donner l'impression d'un rêve.

9-Le denoiser (Izotope RX)

Exercice 1 : Nettoyer la voix en utilisant la technique des calques

Exercice 2 : Enlever le son de marteau au loin ou l'oiseau en utilisant la technique des calques

Exercice 3 : Enlever les bruit de vent et de micro de l'ambiance en utilisant la technique des calques

Exercice 4 : Enlever le Hum sur la prise en utilisant Hum Removal

Exercice 5 : Enlever les bruits de bouches en utilisant Mouth-Declick

Exercice 6 : Enlever souffle avec Spectrale Denoise

10-Mixer une session

→ Ouvrir la session « 100 »

→ Couper les silence à l'aide de l'outil Split dynamic

Ou Mixer votre propre session.