



G VASSY AUDIO

PETIT GUIDE D'ENREGISTREMENT (POUR DÉBUTANTS)

PREFACE

Ce petit guide contient les éléments essentiels et utiles pour vous enregistrer dans les meilleures conditions possibles et ce, de manière autonome.

Ceci permettra de faciliter nos échanges lors de l'étape du mixage de vos chansons.

Musicalement,

G VASSY AUDIO / Gaëtan VASSY

 : gvassyaudio@outlook.com

 : [0686185694](tel:0686185694)

 : <https://gvassyaudio.com>

GENERALITES

GRANDES LIGNES

Enregistrer de la musique à proprement parler ne dépend pas que de la qualité ou de la quantité de matériel que vous pourriez posséder. Il est possible d'atteindre des résultats formidables avec un petit budget, à condition de savoir ce que l'on fait et de connaître parfaitement ses instruments, outils, l'environnement dans lequel on enregistre... ses forces et faiblesses (ses limites) en tant que musicien.



De manière générale, essayez d'être le plus critique possible. Si la prise est mauvaise ou même passable, si elle n'est pas bien en rythme, si « ça ne sonne pas » à l'enregistrement, cela ne sera pas mieux après le mixage/mastering. Vos oreilles sont votre meilleur outil d'analyse. Il n'y a pas de magie. Le mixage n'a pas de but de corriger les erreurs ou problèmes d'arrangement et/ou de production. Il permet d'embellir et de bonifier ce qui existe déjà. Gardez tout de même en tête que « si ça sonne bien, ça sonne bien ! » (Si vous êtes content du résultat). Peu importe que vous ayez suivi ou non les préconisations dans ce guide. Votre chemin et vos expérimentations en tant que « producteur » ne vous seront que bénéfiques !

Un petit mot sur le gain staging (niveau de gain). Soyez certain que le signal que vous enregistrez ne soit jamais trop fort. Il ne doit pas être trop faible non plus. Il faut trouver la plage idéale. Certaines interfaces audio sont équipées de voyants Rouge/Orange/Vert pour vous donner une indication (rouge, indiquant souvent que l'on rentre trop fort dans le préampli).



La préparation à l'enregistrement demande du temps et une certaine rigueur. Les microphones capturent les moindres détails. Le travail va ainsi être de minimiser toutes les imperfections que vous ne remarquez pas forcément lorsque vous répétez. Un bon exercice est de s'enregistrer lorsque l'on répète. De cette manière vous pourrez vous réécouter et vous concentrer sur les points à améliorer.

Connaître son matériel (quel qu'il soit) a également son importance. N'enregistrez pas au travers d'un égaliseur (EQ) ou d'un compresseur si vous ne savez pas exactement ce que vous faites.

Comme première approche, afin d'enregistrer votre groupe par exemple, je vous conseille d'enregistrer les instruments un par un. Ceci donnera plus de flexibilité et de liberté pour corriger les potentielles erreurs. Commencer par enregistrer la batterie, puis la basse et guitares rythmiques, piano/synthés (s'il y en a) et enfin les voix et chœurs...



Avant de vous lancer trop précipitamment dans une session d'enregistrement, **soyez bien certain que la tonalité du morceau convient au chanteur/chanteuse** ! Si jamais la tonalité est trop aigüe ou trop grave, il n'y aura pas d'autre choix que de réenregistrer la basse, guitares... (Les éditions de pitch apportent souvent leurs lots d'artéfacts, surtout si on est loin de la tonalité d'origine). D'autre part, soyez également bien certain du tempo de votre chanson (tempo fixe ou tempo variable).



SAMPLE RATE, BIT DEPTH

Je vous conseille d'enregistrer vos sessions audio au format 44.1kHz, 24bit WAV, ou, éventuellement 48kHz 24bit. C'est toujours le standard aujourd'hui. De plus, le CPU de votre ordinateur s'en portera mieux et vous économiserez un peu d'espace disque.

Soyez certain de garder le même format durant le processus d'enregistrement. Il est important de vérifier ce paramètre avant chaque début de session !



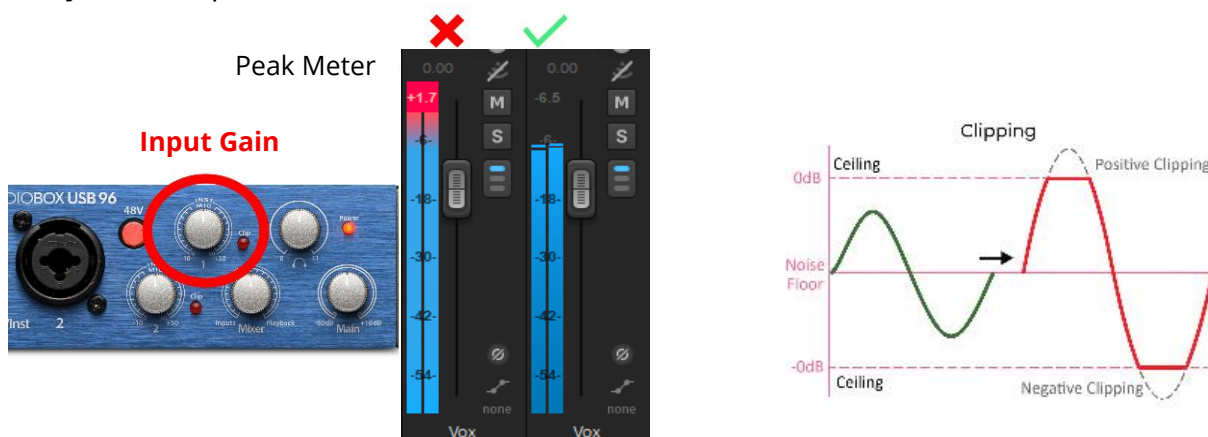
ENREGISTREMENT

ENREGISTREMENT GENERALITES

Sur les pages qui suivent, vous trouverez quelques recommandations pour chaque instrument à enregistrer. Vous verrez par exemple quel micro il est possible d'utiliser, comment le ou les positionner, ou encore quelques astuces pour enregistrer votre guitare ou votre basse.

Avant d'enregistrer vos prises finales, je vous conseille de m'envoyer quelques extraits ou échantillons. Si vous avez des doutes, je pourrais m'assurer que les niveaux sont sains, « standards », afin de vous délivrer le meilleur mix possible. Vous trouverez dans ce guide les informations nécessaires pour y parvenir. Voici quelques éléments à vérifier avant de vous lancer :

- Que le bruit de fond (noise floor) pour votre guitare, basse, voix... soit acceptable
- Qu'aucun signal audio ne « clip ». « Clipper » signifie faire « saturer » un signal (ici, de manière non désirée). On parle même d'écèlement. Dans notre situation, c'est à dire entrer dans la carte son au-dessus du niveau maximal possible, c'est-à-dire, « au-dessus de 0dBFS » (plafond). De manière générale et pour sécuriser la prise, la valeur peak ne doit jamais dépasser -6dBFS



- Que les micros que vous allez utiliser sont bien installés et positionnés
- Que vos éléments de batterie (peaux) sont correctement accordés/tendus
- Que les fichiers sont au bon format...

Sur demande, je peux vous transmettre des exemples de bonnes et mauvaises prises de voix, de DI de guitare et basse électrique.

Vous n'avez pas de DAW (Digital Audio Workstation) ? Essayez [REAPER](https://www.reaper.fm/) ! La version d'essai est gratuite et sans limite d'utilisation dans le temps. Il n'y a pas de version démo de ce logiciel, c'est bien le logiciel complet que vous installez.



ENREGISTREMENT BATTERIE

BATTERIE LIVE/REELLE

La première question qui va se poser c'est « combien de micros vous avez à votre disposition » pour enregistrer votre batterie. Par ordre de priorité je privilégierais comme ceci : 1x Kick (In), 1x Snare (Top), 2x Overheads, Xx Toms (Top), 2x Room, puis, si vous avez des micros supplémentaires, 1x Snare (Bottom), 1x Mono Room, Xx Spot (Hi Hat, Crash...), 1x Kick (Out).



On veut idéalement utiliser les meilleurs micros que l'on a sous la main. Ne nous mentons pas, cela coûte un certain budget d'enregistrer une batterie. D'autant plus que vous aurez besoin d'une carte son avec autant d'entrées que de micros. La Scarlett 18i20 peut être un choix judicieux. Voici un point de départ possible : Shure SM57 pour la Snare. Il est tout à fait possible d'utiliser ces mêmes micros pour les Toms ou encore des Sennheiser e604. Pour le Kick SM7B, Behringer BA 19A. Pour les Overheads, une paire de Rode NT5, ou, si vous avez un peu plus de budget, une paire de Shure SM81. Il est tout à fait possible d'utiliser ces mêmes micros pour la Room (ambiance). Et si vous désirez un unique micro Room (donc Mono), pourquoi pas Audix I5.



Le placement des micros est tout un art, je ne rentrerai pas le détail ici (ceci viendra dans une prochaine version du guide) mais voici quelques préconisations. Il est impératif d'utiliser des cymbales de qualité. Des cymbales de mauvaise facture se remarquent immédiatement et peuvent ruiner un mix. Passez suffisamment de temps sur l'accordage des peaux en début de session (TuneBot est un outil qui peut vous aider). Si vous enregistrez plusieurs chansons, vérifiez cet accordage au fil du temps. Souvent, l'investissement de nouvelles peaux peut faire toute la différence sur la restitution du son (marque REMO par exemple). Tout dépend du son que l'on veut atteindre.

Si vous trouvez que votre Snare résonne trop, n'hésitez pas à utiliser des Moongel (Dampers Pads, photo de gauche). Attention à ne pas trop en abuser sous peine de retirer toute vie à la caisse claire. De même pour le Kick, si vous désirez un son avec plus d'impact, plus contrôlé, plus court (pour du style rock/metal par exemple), n'hésitez pas à mettre une couverture ou des oreillers à l'intérieur du fût.



Avoir en tête, le type de son que l'on veut atteindre est crucial. Tout le travail à effectuer va graviter autour.

La pièce dans laquelle vous souhaitez enregistrer votre batterie doit avoir un certain traitement acoustique / particularité sonore, afin d'éviter les réflexions qui pourraient nuire aux prises ; surtout si la pièce est de petite taille. « L'ambiance de la pièce » a une grande importance lors de l'enregistrement du kit.

Pour les adeptes des « boîtes à œufs », sachez que le traitement n'intervient que sur une petite partie du spectre fréquentiel. Ce n'est clairement pas la solution la plus adaptée si on veut traiter un problème acoustique.



Si vous voulez enregistrer la batterie dans une petite pièce avec beaucoup de surface « dures » (murs béton par exemple), utilisez le moins de micro possible et concentrez-vous sur les micros de proximité. Nous utiliserons des méthodes alternatives pour donner vie à votre kit (simulation de room par exemple).

La préparation de l'enregistrement d'un kit de batterie prend du temps et est minutieux. Parfois, il vaut mieux réfléchir à deux fois avant de se lancer, et se demander si le résultat en vaut vraiment la peine (versus utilisation d'une batterie VST). Une règle d'or s'applique : « si ça ne sonne pas bien, n'enregistrez pas ».

Attention aux phases lors du placement des micros !

EDITION BATTERIE LIVE/REELLE

Après une session d'enregistrement de batterie, il vient très souvent une étape que l'on appelle l'édition. Grossièrement, on vient corriger les petits (ou grands) retards ou avances du jeu par rapport au tempo. Cette opération n'est pas toujours nécessaire suivant le style de musique ou le rendu désiré. Quoi qu'il en soit, si cette étape est nécessaire, n'hésitez pas à me consulter pour que je la prenne en charge. Si vous désirez le faire vous-même, assurez-vous de le faire dans les règles de l'art sous peine de transformer votre performance initiale en un résultat inutilisable pour le mixage (transients tronqués, fade in/out ratés, clicks, pops...)

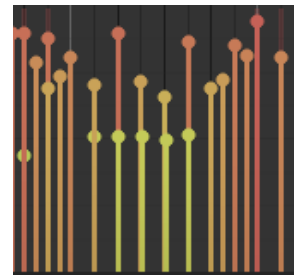


BATTERIE PROGRAMMEE (VST)

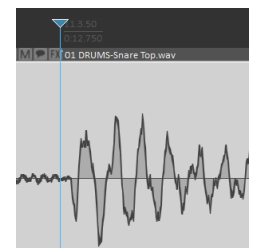
Peu importe le logiciel/librairie de batterie que vous comptez utiliser (Toontrack, GetGoodDrums, Native Instruments...), il faudra apporter une attention particulière à certains éléments. Ce que l'on désire, la plupart du temps normalement, c'est créer une performance la plus naturelle et réaliste possible.



- La vélocité. Tenir compte de la vélocité (comprise en 1 et 127 en MIDI). Pour un élément percussif, c'est la « force/puissance » avec laquelle un composant de la batterie va être frappé. Tous les coups ne peuvent pas être joués à la vélocité maximale. C'est impossible d'une part dans la vraie vie, et d'autre part, le résultat peut apparaître comme « robotique » (effet mitrailleuse/machine gun). Autre exemple, pour les ghost notes (notes fantômes/coups faibles), elles se jouent en général en dessous de la moitié de la course de la vélocité (dépend des logiciels).



- Le timing. Vous n'êtes pas obligé d'être parfaitement aligné sur la grille, mais, c'est tout à fait possible dans certaines situations. Le fait d'être très légèrement « à côté » de la grille amène un certain réalisme à la performance, du groove (Fonction « Humanize » sur certains DAW/logiciels). N'allez pas trop loin non plus, sous peine d'être complètement hors tempo.



- La réalité physique des membres. Rappelez-vous qu'un batteur est un être humain constitué de 4 membres (2 bras, 2 jambes maximum !). Il ne peut, en théorie, normalement jamais taper plus de 4 éléments à la fois ! Mais encore une fois, si la performance ne se veut pas réaliste, il n'y a aucune limite à votre imagination.

Si vous ne possédez aucune librairie de batterie, en voici quelques-unes gratuites pour vous aider à composer et écrire vos idées :

[Krimh Metal Free](#)



[Steven Slate Drummer 5.5 FREE](#)



[LABS Vintage Drums](#)



Ceci fera une base solide pour ensuite utiliser les librairies que j'ai en ma possession.

Si vous n'êtes pas à l'aise avec ce genre de logiciel et que vous avez l'habitude de composer sur Guitar Pro par exemple, aucun problème, un fichier midi peut être suffisant (accompagné du Drum Map midi, un petit fichier texte qui explicite à quelle note midi correspond l'élément de la batterie. Exemple : Kick 36, Snare 38...).



Il faudrait (si possible), en plus, fournir un fichier audio stéréo, exporté en .wav, pour que je puisse avoir une idée du rendu désiré.

Pour une conversion de « démo maison » (enregistrement avec un microphone stéréo portable / handy recorder, ou smartphone) en multi-pistes, n'hésitez pas à me consulter également.



Si vous êtes à l'aise avec ces logiciels et que vous voulez me transmettre les pistes audios tirées de votre logiciel préféré, aucun problème, mais veuillez me transmettre également le fichier midi de la performance.

Vérifier le routage (routing) entre votre VST (Virtual Studio Technology) de batterie et votre DAW. Lorsque vous allez exporter votre batterie, il faudra s'assurer d'exporter chacun des

éléments sur une piste séparée. C'est-à-dire une piste pour le Kick, une pour la Snare, une pour chaque Tom, une (ou deux) pour les Overheads, Room etc...



Je vous conseille vivement de réaliser l'export de toutes vos pistes « en une seule fois », « en un unique Render/Bounce ». Par simplicité, veuillez exporter vos pistes en stéréo^{*(1)}. (Sauf si votre DAW vous permet d'exporter à la fois des fichiers mono et stéréo).

^{*(1)} Raison expliquée en fin du guide

(Bonus : il existe une multitude d'instruments virtuels de qualité et gratuits que vous pouvez trouver sur le site Spitfire Audio, section [LABS](#). Ou encore, sur la plateforme communautaire [Pianobook](#). Certains nécessitent d'avoir la version complète de Kontakt mais d'autres peuvent être utilisés avec le sampler gratuit [Decent Sampler](#) !)



ENREGISTREMENT GUITARE ET BASSE (ÉLECTRIQUE)

Il y a 3 aspects cruciaux lorsque l'on vient à enregistrer la guitare et la basse : Des cordes neuves, la tonalité, et un instrument bien préparé/révisé (votre intervention ou celle d'un luthier).

CORDES DE GUITARE

Pour les cordes, voici quelques exemples de marques :



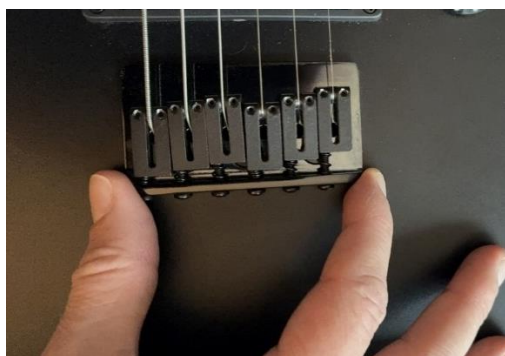
Au final, peu importe la marque, vous avez certainement vos habitudes, mais il est **important d'avoir des cordes neuves avant d'entamer une session d'enregistrement.** Les « cordes mortes » n'ont aucune brillance et rendront votre jeu terne.

Si vous avez tendance à avoir les mains moites lorsque vous jouez, prévoyez de changer vos cordes plus régulièrement. La brillance des cordes neuves disparaît encore plus rapidement (certaines au bout de quelques heures de jeu !).

Un accordage parfait est capital et il doit être contrôlé tout au long de l'enregistrement, et ce, même après quelques prises. Je vous conseille de mettre sur votre piste ce petit plugin d'accordeur : [GTune](http://www.GVST.co.uk). Il est gratuit, très précis et très léger en CPU. Il vous permettra de contrôler à chaque instant votre accordage.



L'accordage doit être réalisé en plusieurs points. Sur les cordes à vide naturellement, mais aussi sur la 12^{ème} frette (réglage possible par les vis du bridge de votre instrument).



Surveillez également que votre guitare tient bien les accords, sinon un accordage plus fin sera nécessaire.

Pour ceux qui souhaitent s'affranchir de ces problèmes de « désaccordage », je vous conseille de jeter un œil à la marque de bridge Evertune (ou de regarder des guitares déjà équipées de ce genre de bridge).



MAITRISER LES RÉSONNANCES DE LA GUITARE (« SOURDINE »)

Mettre les cordes en sourdine est important lorsqu'il s'agit d'enregistrer des prises de guitare électrique. Il n'y a rien de pire qu'une corde qui résonne (indépendamment de votre volonté) pendant le jeu.

Voici quelques exemples et techniques pour étouffer ces résonnances :

- Etouffez les cordes aigües lorsque l'on joue uniquement sur les cordes graves (bien évidemment on peut faire l'inverse). Il est possible d'utiliser des mousses, du sopalin etc.



- Etouffez les cordes au-dessus du sillet de tête (si vous utilisez du scotch, enrobez bien les cordes, ne le déposez pas simplement dessus)



- Etouffez également la partie au dessous du chevalet (ceci peut être fait avec des mousses)



- Si votre guitare en est pourvue, étouffez les « ressorts spring » (mousse, scotch...)



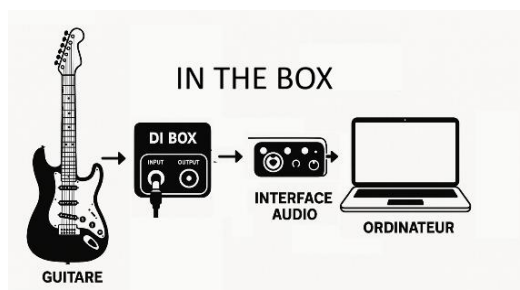
- Enfin, si vous faites des solos, pensez à mettre en sourdine les cordes « au-dessus » des frettes sur lesquelles vous comptez jouer



Nota : ces méthodes de mise en sourdine sont également applicables sur votre basse (même si cette dernière est relativement moins sensible aux résonances)

ENREGISTREMENT/MONITORING (IN THE BOX)

Dans cette section, nous allons aborder l'enregistrement de la guitare/basse « In The Box », c'est-à-dire votre instrument branché directement dans votre carte son ou via une DI Box. L'enregistrement, disons « Hardware » (Ampli + Cab + Micro(/Room)) sera abordé dans une prochaine version du document.



Lorsque vous vous enregistrez, jouez toujours avec une tonalité représentative du résultat attendu. Le bon choix de simulateur d'ampli s'impose pour ceux qui travaillent avec des VST. Vous devez parfaitement bien entendre ce que vous jouez. (Pas de place à l'« à-peu-près »).

Sur votre simulateur d'ampli, pensez à désactiver le Noise-Gate (s'il y en a un), si des sons parasites environnants (sifflantes, buzz...) sont présents, vous devriez les entendre. Eloignez du mieux que vous pouvez la guitare/basse de votre ordinateur. Parfois, (surtout avec les tours) on arrive à capter les rayonnements électromagnétiques de l'alimentation via les micros de la guitare. Jouez sur l'orientation de la guitare et votre placement pour atténuer le phénomène.

Méfiez-vous aussi de certaines lampes LED, elles peuvent générer des fréquences indésirables. (Des problèmes d'interférence ont également été vus avec des souris !)

Bien entendu, c'est le signal DI (Direct Injection) qui doit être enregistré en priorité ! C'est-à-dire le son brut de votre guitare/basse, sans aucun effet dessus... Pour obtenir un signal de la meilleure qualité possible, veuillez faire vos enregistrements au travers d'une boîte DI (DI box). C'est un investissement qui en vaut vraiment la peine (et il n'est à faire qu'une seule fois). Vous pouvez même en trouver des secondes mains sur les sites d'achat/revente (le bon coin, audiofanzine...).



Nota : si vous ne possédez pas de boîte de DI (DI box), à défaut, il est possible de se brancher directement dans la carte son.

Ci-dessous, quelques simulateurs d'ampli guitare gratuits :

[ML SoundLab - Amped Roots](#)



[STL Tones - Emissary](#)



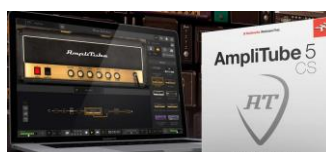
[Neural Amp Modeler](#)



[ML SoundLab - Amped Stevie T](#)



[AmpliTube 5 CS](#)



Vous recherchez un loader d'IR (Impulse Response) gratuit : [STL Tones NadiIR](#)



Pour ceux qui ont un petit peu plus de budget, vous connaissez déjà probablement les marques : Neural DSP, Bogren Digital, IK Multimedia...

Si vous désirez fournir des pistes WET (enregistrées via vos propres VST ou des amplis Hardware), elles sont les bienvenues. Idéalement, les pistes DI sont déjà éditées en amont. Veuillez malgré tout fournir ces dernières.

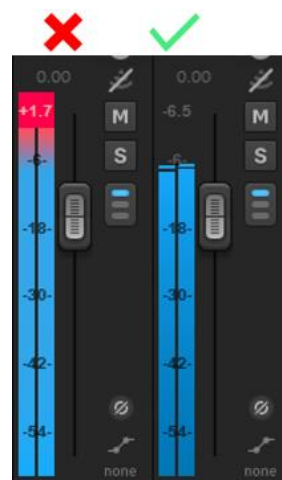
ATTENTION AU « CLIPPING »

Capturer vos DI's sans clip ou bruit. Vérifiez toujours la qualité de votre signal DI avant de vous enregistrer. Il est important de garder le meilleur ratio signal/bruit possible.

Sur demande, je peux vous transmettre différents exemples de DI's pour vous montrer les différents niveaux de bruit de fond (mauvais, correct et bon). Dans les exemples sont aussi présentés différents riffs pour vous montrer l'importance de la constance/régularité dans le jeu rythmique ; puis ce à quoi doit ressembler un DI de solo.

Surveillez bien votre niveau de gain d'entrée, le signal peak ne doit jamais être au-dessus de -6dBFS ! Le signal (brut de la guitare) est observé sur le « vu-mètre » de la piste (qui est en fait un peak-mètre).

Attention, suivant certains DAWs, lorsque vous ajoutez un plugin de simulateur d'ampli, cela peut être le signal de ce dernier qui est monitoré. C'est-à-dire que l'on ne surveille plus le signal au point d'entrée ! La plupart des DAW sont paramétrés de telle sorte que, lorsque l'on est en mode enregistrement, c'est bien le signal au point d'entrée qui est monitoré. A vérifier donc.



GAIN STAGING

Il existe des milliers de tutoriels sur internet et pour ceux qui ont entendu parler de s'enregistrer à « -18dBFS », c'est à la fois vrai et pas complètement vrai. D'une part, il faut bien comprendre que le -18dBFS dont il est question est la valeur **RMS** et pas la valeur peak.

D'autre part, le -18dBFS que l'on essaye la plupart du temps de faire matcher avec le Vu Mètre à 0VU, dépend du convertisseur.



A savoir : +4dbu = 0VU = 1.23V = "-18dBFS"

Du coup, par exemple, pour une interface audio Audient ID14, il est dit dans le manuel que : 12dBu = 0dBFS. Ce qui signifie que 0VU = -8dBFS (et pas -18dBFS).

Cette calibration permet de s'assurer que l'on ne fait pas clipper/saturer le convertisseur d'entrée.

Pour résumer simplement : enregistrez vos prises « avec le plus de gain possible » sans jamais dépasser -6dBFS peak.



CONSTANCE DANS LE JEU DE LA BASSE ET TUNING

Pour le jeu à la basse, portez une grande attention à la constance dans le jeu, dans la dynamique. Le jeu doit être « à puissance régulière ».

En ce qui concerne l'accordage, surveillez toujours votre accordeur au cours de l'enregistrement. Une nouvelle fois, il sera possible d'utiliser le petit plugin d'accordage [GTune](#).



Sur demande, je peux transmettre des exemples de DI de basse corrects.

Ci-dessous, un simulateur d'ampli basse gratuit :

[TSE Audio – BOD](#)

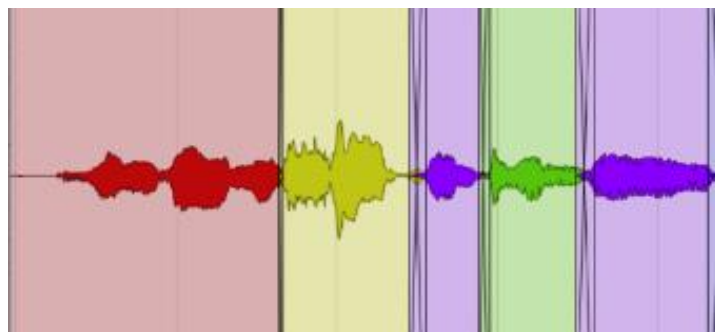


COMPING (MONTAGE)

Pour la guitare et la basse, ne craignez pas d'enregistrer petite partie par petite partie (même parfois note par note !). C'est très courant, même dans le monde professionnel. Exemple : vous désirez placer une pinch harmonique au milieu de votre de jeu d'accords, mais vous n'êtes pas à l'aise pour tout jouer sur une seule prise. Il est parfaitement acceptable d'enregistrer l'harmonique sur une piste seule, détachée du riff.

Les prises parfaites peuvent être difficiles à atteindre, c'est pour cela que l'on fait appel au « comping ». C'est-à-dire créer la prise ultime à partir de plusieurs

sections assemblées les unes aux autres. Si vous n'êtes pas à l'aise avec cette technique d'édition, n'hésitez à me consulter pour réaliser cette prestation.



TIMING

Evidemment, le timing est à respecter (jouez au click ou avec une batterie parfaitement alignée sur le tempo !).

Pour information, un signal de guitare électrique se découpe en 3 phases : Le transient / L'attaque du médiator / Le sustain (note).

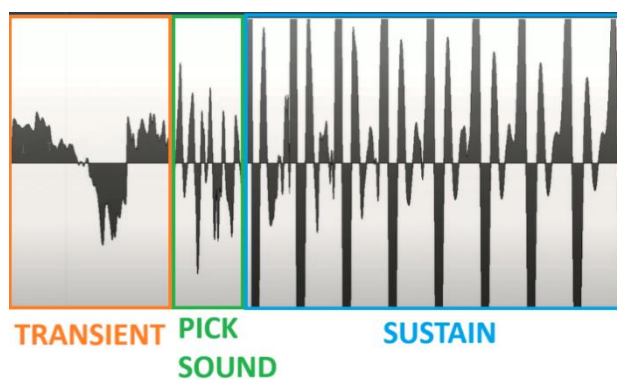
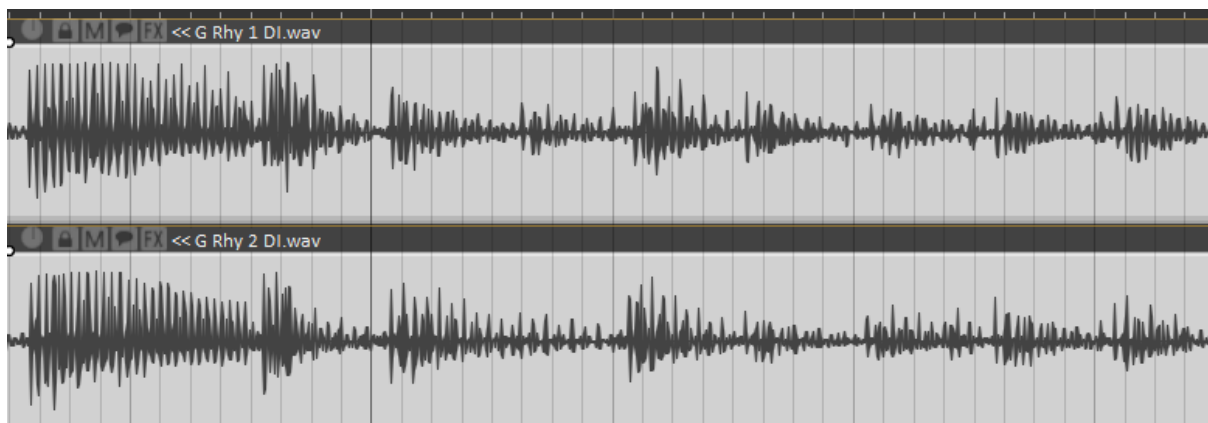


IMAGE STEREO

Lorsque l'on enregistre des riffs de guitare, dans la grande majorité des cas, on veut qu'elles occupent une certaine « largeur » dans le champ d'écoute. C'est-à-dire plutôt à gauche et à droite, pour laisser le maximum de place dans le centre (pour la voix par exemple).

Pour obtenir cet effet de largeur sur des guitares, la méthode consiste à enregistrer deux fois la même performance et, à placer l'une des prises à gauche et l'autre à droite sur le panoramique. On obtient une prise stéréo. Ces deux prises doivent être pratiquement similaires. La constance, la précision et le timing sont primordiaux pour obtenir le rendu désiré. Ce sont les légères « imperfections » qui vont donner cette largeur.



Ce qu'il ne faut pas faire, c'est, ne faire qu'une seule prise, la dupliquer pour obtenir les prises gauche et droite.

On n'obtiendra juste une augmentation de volume, avec deux pistes mono exactement les mêmes.



BASSE ET/OU GUITARE PROGRAMMEE

Il est tout à fait acceptable et compréhensible de voir apparaître dans les productions d'aujourd'hui des parties de basse et/ou guitares programmées en midi. Ex : SubMission Audio, Toontrack, Native Instruments, Solemn Tones...

Il faudra ici aussi, lors de la programmation, porter une attention particulière à la vélocité, les articulations, pour rendre la performance la plus réaliste possible.



Pick Alternate	MOM.	0 C-2	▼	●	
Pick Up	MOM.	1 C#-2	▼	●	
Pick Down	MOM.	2 D-2	▼	●	
Dead Note	MOM.	3 D#-2	▼	●	
Slap	MOM.	4 E-2	▼	●	
Dead Slap	MOM.	5 F-2	▼	●	
Pop	MOM.	6 F#-2	▼	●	
Dead Pop	MOM.	7 G-2	▼	●	
Harmonic	MOM.	8 G#-2	▼	●	
Hammer/Pull	MOM.	9 A-2	▼	●	
Tapping	MOM.	10 A#-2	▼	●	
Slide Trigger	MOM.	11 B-2	▼	●	
Palm Mute Alt	MOM.	17 F-1	▼	●	
Palm Mute Up	MOM.	18 F#-1	▼	●	
Palm Mute Down	MOM.	19 G-1	▼	●	

Dans tous les cas, veuillez fournir les fichiers midi pour accompagner vos pistes WAV.

VOIX

BONNES PRATIQUES

Il va sans dire que vous devez utiliser le meilleur micro ainsi que le meilleur préampli (si vous en avez un) que vous possédez. Mais, à la fin, c'est votre performance vocale qui compte vraiment. C'est votre confort et votre confiance en vous qui vous permettront de tirer le meilleur de vous-même.



Vous pouvez réaliser des prises courtes si vous en ressentez le besoin. Expérimentez en découpant vos paroles en sections, puis combinez-les afin d'obtenir des performances les plus naturelles possible. Attention à respecter au mieux le timing !

Si vous avez besoin d'un click/métronomie, ne vous en privez pas. Bien évidemment, l'utilisation d'un casque « fermé » pour jouer votre backing track est obligatoire (ou encore des écouteurs intra-auriculaires). N'hésitez pas à regarder dans le rayon des batteurs (marque Vic Firth), ils ont une très bonne capacité à bloquer tout type de bleed ou le bruit du click.



S'échauffer est très important, une bonne préparation est nécessaire pour tenir les prises à enregistrer. N'oubliez pas non plus de bien vous hydrater.

REFLEXIONS

Il faut éviter au mieux les réflexions dans votre pièce, surtout dans un contexte home studio. Je vous recommande de vous enregistrer dans la pièce qui résonne le moins d'une part, puis de couvrir l'espace environnant votre micro avec couvertures/vêtements lourds, d'utiliser du mobilier lourd afin de les couvrir de couvertures par exemple. Si vous possédez des panneaux acoustiques, placez-les autour de votre zone. Soyez créatif, le but est d'atténuer ces réflexions. N'hésitez pas à partager des photos pour être guidé.



Pour savoir quelle pièce résonne le moins, il existe un test simple : le clap dans les mains. Plus la pièce résonne, plus vous entendrez votre clap durer dans le temps. On entend comme un bruit « métallique », ce sont les échos flottants. C'est le son qui rebondit sur toutes les surfaces avant de s'éteindre.

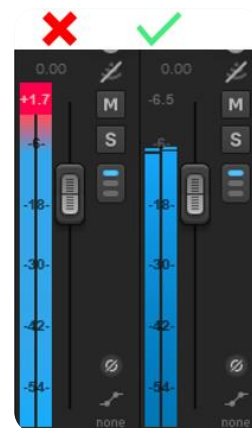


On va donc rechercher la pièce où ce phénomène est le moins présent. Le mobilier tel que les lits, canapés, aident grandement à réduire ces réflexions.

GAIN STAGING (VOIX)

Lorsque vous réalisez le gain staging de vos prises de voix, il est important de définir le niveau pour la partie la plus forte de la chanson (ou pour des sections particulières de la chanson). Si vous définissez le niveau de gain pour les passages les moins forts, vous allez, lors de passages plus forts, envoyer énormément (peut-être trop) de signal dans le préamplificateur et le faire saturer de manière potentiellement non désirée.

Ici aussi, afin d'éviter de « clipper », on surveillera à ne jamais dépasser la valeur de -6dBFS peak sur le peak-mètre. Vous pouvez même un prendre un peu plus de sécurité en visant -9dBFS peak maximum.



Sur demande, une nouvelle fois, je peux transmettre des exemples d'enregistrements de voix qui respectent les attentes, et d'autres qui ne conviennent pas.

IMAGE STEREO ET DOUBLAGE MONO

La méthode que nous avons vue précédemment pour les guitares, afin de gagner en panoramique et en largeur, peut également être appliquée sur les voix. Si l'on veut par exemple qu'un refrain soit plus épique, on peut imaginer la configuration suivante, avec lead, back vocals, harmonies :



La seule limite sera votre imagination !

En regardant ci-dessus, on remarque une piste « Lead Vox Double », et, est centrée sur le panoramique. Le fait d'avoir notre lead vocal doublé, c'est-à-dire une prise presque exactement la même (avec ses légères imperfections), au centre, va aider à « épaisir », « élargir » et renforcer la performance du chanteur/chanteuse.

VOS PISTES BRUTES

Veuillez transmettre vos pistes brutes. Cependant, si vous avez un préampli sympathique et un compresseur (1176 par exemple), l'ajout d'une légère compression et/ou d'une petite touche d'EQ peut apporter un petit plus ! Soyez certain de l'utiliser dans les bonnes conditions, une prise capturée avec trop de compression par exemple, ne peut pas être « décompressée » sans amener son lot d'artefacts indésirables.

MICRO(S) RECOMMANDÉ(S)

Le Shure SM7b fonctionne très bien car il ne capture pas trop de réflexions et possède un bon filtre anti-pop intégré. Il est très confortable pour les chanteurs qui ont l'habitude de tenir leur micro durant les répétitions et les concerts. Bien évidemment, cela peut être un autre modèle, ou bien, parfois le seul micro que vous possédez (comme un SM58 par exemple).



POSITIONNEMENT DU MICRO

Le placement du micro est un point crucial. Suivant la technologie choisie (dynamique, à condensateur...), la captation ne sera pas la même suivant la distance à laquelle on se trouve de ce dernier.

Dans tous les cas, il sera primordial d'utiliser un filtre anti-pop afin de réduire les potentielles plosives lors de vos prises (« ppeuhhh »).

Par exemple, pour un microphone dynamique (à gauche) et pour un microphone à condensateur (à droite), une bonne distance peut être celle-ci :



A l'inverse, une distance trop éloignée pourrait être ceci :



Ou encore, une distance trop proche pourrait être ceci :



Quoi qu'il en soit, il faut expérimenter. Tout dépend également du contexte et de l'effet de proximité recherché.

Attention à ne pas couvrir le micro (sauf effet désiré), si vous ne voulez pas perdre des fréquences intéressantes lors des prises.

Evitez de couvrir le microphone de ces manières :



Cependant, pour ceux qui ont l'habitude de tenir leur micro, il est possible de tenir le SM7B de cette manière :



POST PRODUCTION

De nos jours, les groupes incluent de plus en plus de Post-Production dans leurs chansons ; comme des shakers, des sub drops, synthés, ensemble orchestral, drum loops etc.



Vous l'aurez compris, il existe une infinité de librairies. Suivant celles que l'on désire se procurer, cela peut avoir un impact conséquent sur le budget. Malgré tout, il y a souvent des soldes (Black Friday, soldes d'été, de printemps etc.), c'est le meilleur moyen de faire des économies.

STEREO VS MONO

Il est important d'exporter correctement ces pistes. Si un synthé est censé être en stéréo, exportez-le en stéréo. Si un sub drop est censé être en mono, exportez-le en mono.

PRISE DE CONTACT

CONTACT

Si vous avez des questions, si vous désirez que l'on travaille ensemble sur votre projet, n'hésitez pas à me contacter.

✉ : gvassyaudio@outlook.com

☎ : [0686185694](tel:0686185694)

🌐 : <https://gvassyaudio.com>



A très vite pour une belle collaboration !

Musicalement,

G VASSY AUDIO / Gaëtan VASSY

Si le contenu de ce document vous a été utile n'hésitez pas à me le faire savoir.

Si vous le désirez, vous pouvez réaliser un petit geste sur ce site : [Buy Me A Coffee](#)



POUR ALLER PLUS LOIN

ANNEXE

*(1) La raison de l'export unique pour les pistes de batterie est la suivante : aujourd'hui les logiciels/VST de batterie sont programmés de telle sorte que si l'on joue une note midi de même vélocité (exemple 127) deux fois de suite, ce ne sera pas le même échantillon (fichier audio wav) qui sera joué. Cela s'appelle le Round Robin. Ce sera un son quasiment le même, un échantillon de même vélocité mais avec ses différences uniques. Ceci pour apporter encore plus de réalisme à la performance (et éviter « l'effet mitraille »).

Si on prend l'exemple de la caisse claire, et que l'on fait la relation avec l'ensemble du kit de batterie, cette caisse claire se retrouve dans le son direct (évidemment) Top et Bottom mais est aussi présent dans les Overheads et la Room par exemple. Si on veut être certain que « l'échantillon audio joué » soit le même dans tous les éléments du kit (en partant du principe que le VST soit bien programmé), le plus simple est de faire un export unique, et du coup en stéréo (car les overheads, rooms sont quasiment toujours en stereo).

Snare / Caisse Claire

Render en une fois

	Note Midi 1, Velocité 127	Note Midi 2, Velocité 127	Note Midi 3, Velocité 127
Sample Snare Top	RR6 Top	RR3 Top	RR5 Top
Sample Snare Bottom	RR6 Bot	RR3 Bot	RR5 Bot
Sample Snare OH	RR6 OH	RR3 OH	RR5 OH
Sample Snare Room	RR6 Room	RR3 Room	RR5 Room

Render en deux fois avec potentiellement un difference dans l'échantillon joué

Premier Render	Note Midi 1, Velocité 127	Note Midi 2, Velocité 127	Note Midi 3, Velocité 127
Sample Snare Top	RR6 Top	RR3 Top	RR5 Top
Sample Snare Bottom	RR6 Bot	RR3 Bot	RR5 Bot

Second Render	Note Midi 1, Velocité 127	Note Midi 2, Velocité 127	Note Midi 3, Velocité 127
Sample Snare OH	RR4 OH	RR1 OH	RR5 OH
Sample Snare Room	RR4 Room	RR1 Room	RR5 Room