

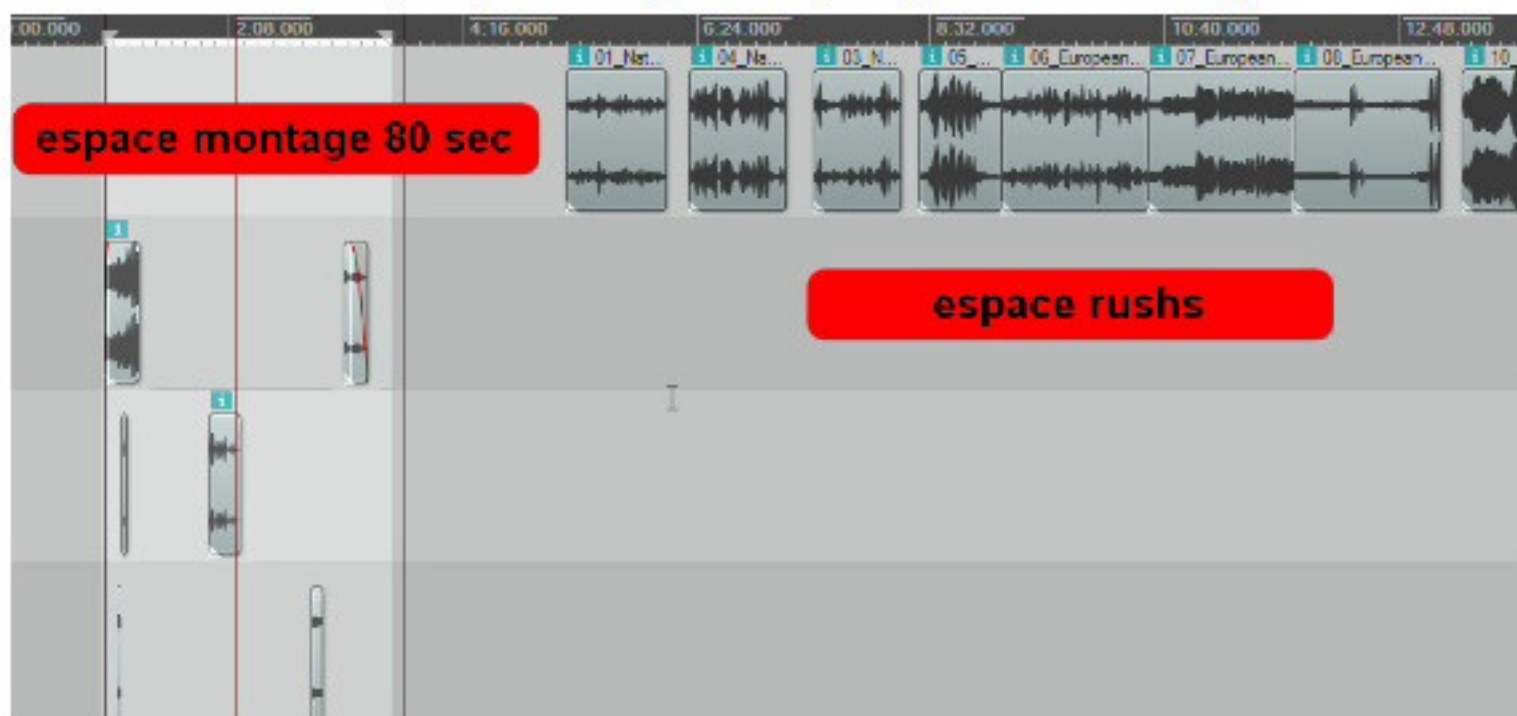
# Mix@ge FOu

## atelier de création sonore

### Travailler proprement avec REAPER

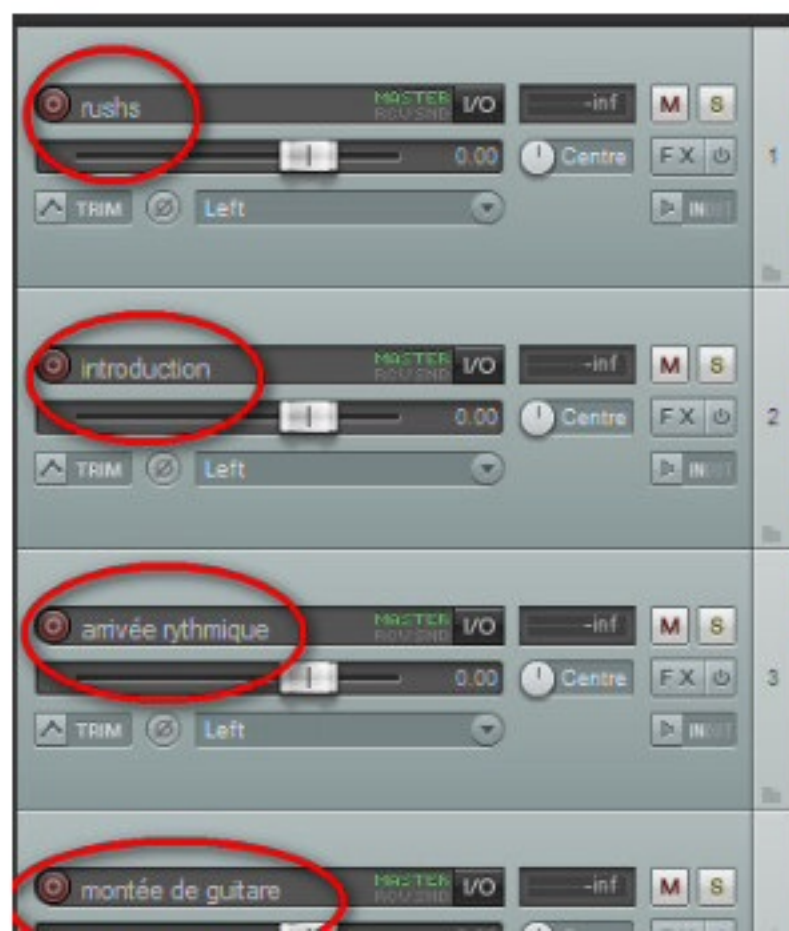
Le montage son est une étape de création où il faut faire bien attention de travailler proprement. Dans le milieu professionnel, le **monteur son** donne souvent son travail au **mixeur** qui doit pouvoir s'y retrouver facilement.

La première chose à faire, pour la création d'un Mixage FOu, est de choisir deux espaces dans sa fenêtre de montage : un espace pour mettre les sons de départ (**les rushes**) et un espace pour faire le montage.



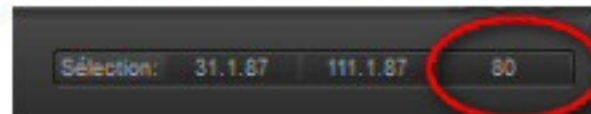
Essayez d'utiliser la première piste uniquement pour les rushes (les écouter, les découper...) et les pistes suivantes pour le montage seulement (comme dans l'illustration ci dessus). Vous pouvez renommer vos pistes en double cliquant sur l'espace entouré de rouge dans l'illustration (ci dessous).

Chaque piste doit être dédiée à **un type de matière bien précis**, on ne mélange pas de la musique avec des bruits d'épée (par exemple) sur la même piste. Le nombre de pistes n'étant pas limité, vous pouvez prendre la place nécessaire même si une seule piste n'est utilisée que pour un son très court.



Pour bien repérer la durée de 80 sec, vous pouvez faire une sélection dans la fenêtre de montage (bouton gauche sur un espace vide + clic maintenu). En bas à droite, vous pouvez apercevoir 3 compteurs marqués "sélection". Le premier compteur affiche le début de la sélection, le deuxième la fin et le troisième la durée. Veuillez faire une sélection d'une durée de 80 secondes.

Ensuite cliquez (bouton gauche) au début de la sélection pour y placer la **tête de lecture** (barre horizontale surmontée d'un triangle). Appuyez sur la **touche M du clavier** pour faire apparaître un **marker**. Recommencez une deuxième fois pour la fin de la sélection.

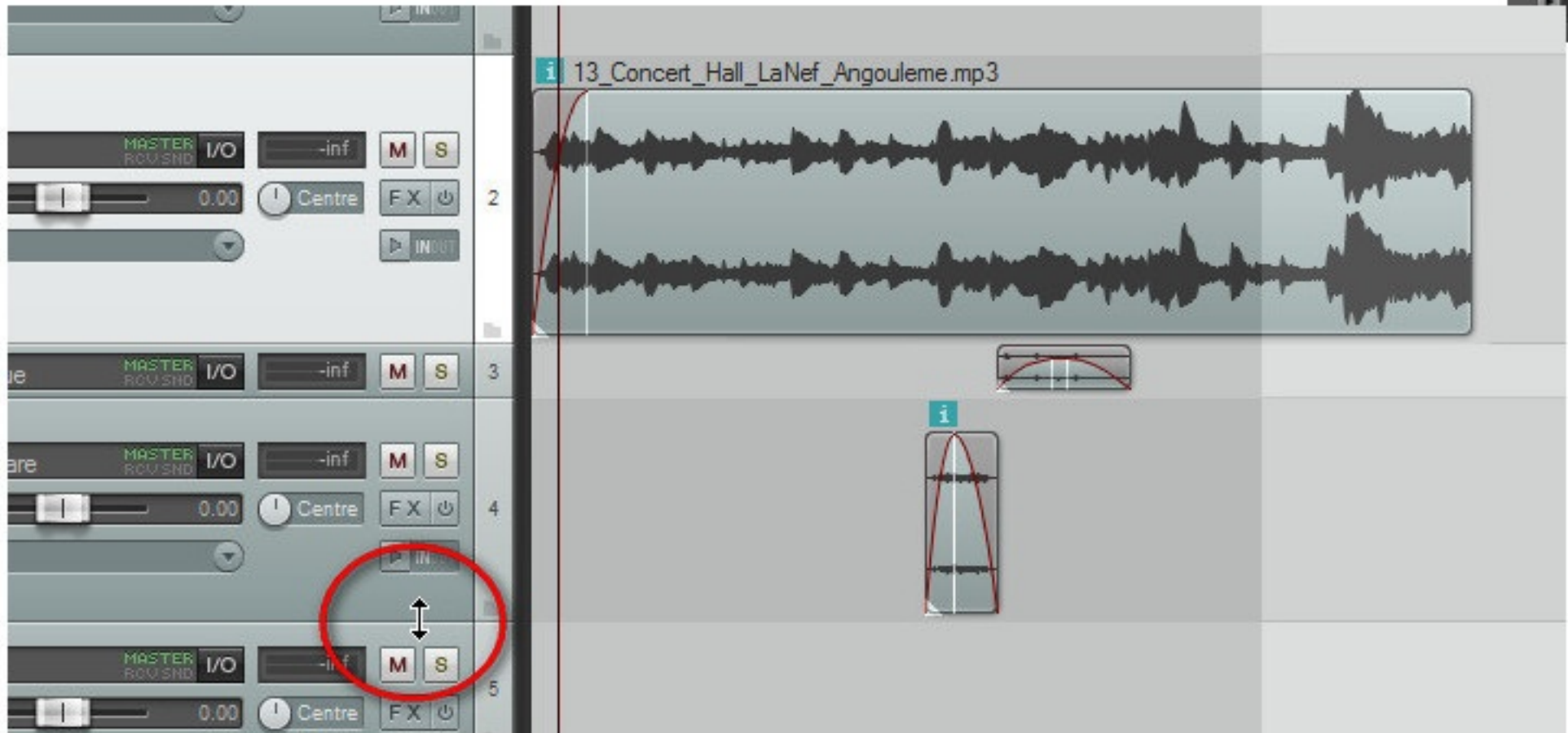




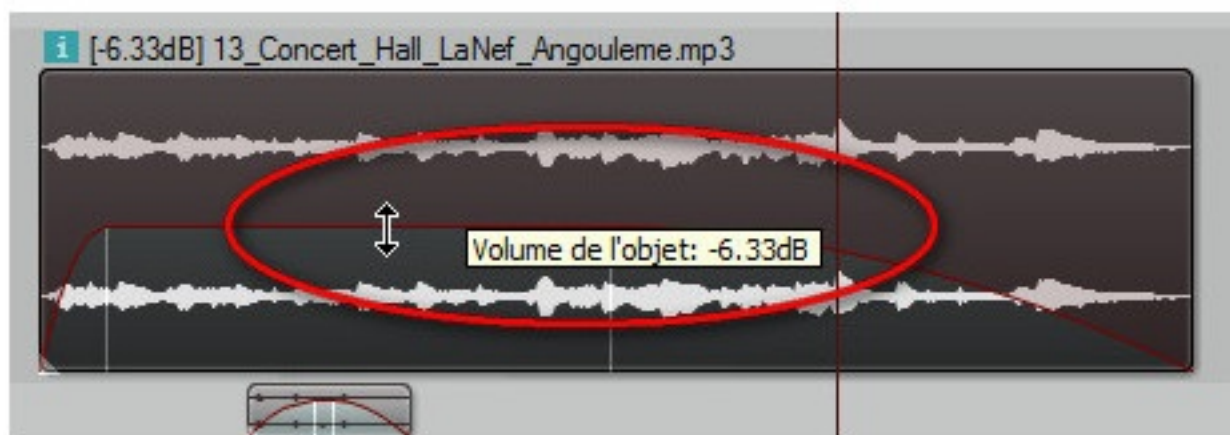
N'oubliez pas d'utiliser la **molette de la souris** pour **zoomer et dezoomer** dans le temps. Pour la même fonction vous pouvez utiliser **les touches - et +** (du pavé numérique) ainsi que **flèche haut et flèche bas**.

Pour circuler entre toutes les pistes, utilisez l'ascenseur à droite de la fenêtre de montage et les **boutons + et - de l'interface** pour zoomer en vertical (possibilité aussi d'utiliser les **touches PAGE UP et PAGE DOWN** du clavier).

Une autre façon de voir des pistes plus large est de passer la souris (dans la partie gauche de la piste) sur la frontière entre 2 pistes, une double flèche droite apparaître. Il est alors possible de cliquer et d'élargir la piste à la taille que l'on souhaite.



Chaque piste possède un réglage de volume représenté sous la forme d'une tirette (**un fader**) horizontale au niveau des pistes et verticale au niveau de la **table de mixage** (la partie basse du logiciel). On ne doit pas les utiliser pour l'instant car c'est le travail du mixage que l'on verra prochainement (**tous les faders doivent être à zéro**). Pour pouvoir régler les volumes dès maintenant, veuillez utiliser le **volume de l'objet** en passant la souris sur la partie haute d'un bloc (apparition d'une double flèche) ainsi qu'en utilisant **les fondus**.



Il est possible de copier et coller plusieurs fois le même bloc en changeant son volume d'objet afin de créer des évolutions. N'oubliez pas que le **volume Master** ne doit pas arriver dans la zone rouge.



Si vous avez réalisé une sélection, vous pouvez faire une **lecture en boucle (loop)** de celle-ci en cliquant la double flèche verte (puis barre espace). Cela peut être intéressant pour un passage difficile de laisser la lecture en boucle et déplacer les blocs tout en écoutant. A tout moment, il est possible d'annuler la et les dernières mauvaises manipulations avec la combinaison CTRL + Z sur le clavier, vous pouvez aussi utiliser la touche rouge de l'interface.

