



## Ton ARSENAL Pour Devenir DJ Producteur SURVOLTÉ

>>> VOICI UN EXTRAIT DU GUIDE POUR BIEN DÉMARRER EN PRODUCTION MUSICALE (à télécharger gratuitement ici : <http://la-guerre-des-potards.com/formation-mao/>) :

### UN PEU DE VOCABULAIRE :

On commence donc avec une liste non exhaustive des termes à connaître, au moins pour démarrer :

- **M.A.O.** : l'acronyme pour « Musique Assistée par Ordinateur », en gros ça inclut les différentes disciplines liées à la création musicale (*sound design, composition de morceaux ou de « lives », mastering...*), sur software, c'est-à-dire en utilisant un logiciel de studio virtuel.

- **Live** : il s'agit de jouer de la musique en temps réel.

Si un DJ joue « en live », ça veut dire qu'il mixe ses morceaux devant un public.

Mais quand un producteur joue son « live », ça veut dire qu'il crée sa musique sur le moment à partir de boucles instrumentales (*et non pas de morceaux complets comme c'est le cas en DJing*).

Dans ce cas-là, le « live » signifie : set joué en temps réel (« *live set* » en anglais) ;-)

- **DAW** : acronyme en anglais pour « Digital Audio Workstation », qui se traduit par logiciel de studio virtuel.

C'est le logiciel que tu utilises pour créer tes morceaux, tes instrus, ou encore

pour faire le mastering.

La plupart du temps, un logiciel de studio virtuel te permet de tout faire dedans (*avec ou sans plugins additionnels*).

J'utilise et je recommande FL Studio, mais d'autres logiciels pro sont aussi très bien (*Ableton Live, Logic Pro, Cubase...*).

- **VST** : les VST (« *Virtual Studio Technology* ») sont des plugins qui sont déjà intégrés dans ton studio virtuel, ou que tu peux installer en plus.

Ils te permettent de générer du son pour fabriquer tes instrus (*batterie, guitare, violon...*), ou d'appliquer un traitement sur un son déjà existant (*effet d'écho, de la compression, de la saturation...*).

Il en existe des gratuits et des payants, de qualité pourrie à ultra-pro pour chaque type.

- **MIDI** : acronyme pour « *Musical Instrument Digital Interface* ».

C'est un format de fichier et un protocole qui permet d'échanger des données audio (*note d'un clavier, propriétés d'un son, timing...*) d'un outil vers un autre.

Un contrôleur MIDI, par exemple, te permet de lire ou de modifier tel ou tel instru / note / paramètre... présent dans l'interface de ton studio virtuel, via une liaison USB.

- **Fréquences** : c'est l'une des propriétés de n'importe quel type de son (*instru, voix, bruit...*), qui détermine sa « hauteur ».

Plus un son est aigu, plus sa fréquence est haute. Plus il est grave, plus sa fréquence est basse.

Pour simplifier :

- De 20 Hz à 80 Hz, on est dans les sous-graves (« *sub-bass* »).

- De 80 Hz à 200 Hz, on est dans les graves (« *lows* »).

- De 200 Hz à 2.000 Hz, on est dans les fréquences moyennes (« *mids* »).

- De 2.000 Hz à 20.000 Hz, on est dans les aigus (« *highs* »).

On n'entend rien en dessous de 20 Hz, ni au dessus de 20.000 Hz (*sauf rares exceptions*).

- **Sampling** : « sampler » en anglais ça veut dire « échantillonner ».

Il s'agit de prélever un son comme un instru, une voix, ou même tout une boucle instrumentale en provenance d'un support (*vinyle, CD...*), et de l'enregistrer dans un « sampler », ou dans un ordi pour pouvoir le rejouer par la suite.

- **Sound design** : ou « design sonore » en français.

Il s'agit de la création de sonorités, que ce soit pour synthétiser un son d'un instru (*guitare, batterie, piano...*), d'une ambiance, d'un bruit particulier...

- **Arrangement** : lors de la création d'un morceau ou d'un set live, c'est l'étape pendant laquelle on crée les boucles instrumentales, pour faire évoluer les différentes parties (*intro, breaks, drops...*).

Il s'agit de séquencer les instruments en utilisant un outil dédié (*le séquenceur* ou « *sequencer* » en anglais).

- **Mixage** : lors de la création d'un morceau (*ou d'un set live éventuellement*), c'est l'étape qui consiste à améliorer le rendu global en travaillant / peaufinant les pistes d'instruments groupées.

Cette étape intervient lorsque la compo est terminée, et avant de passer au mastering.

- **Mastering** : lors de la création d'un morceau, c'est la dernière étape qui permet d'optimiser le rendu global, d'ajuster le volume au millimètre près, et d'adapter le fichier en fonction du support de destination (*diffusion sur le web, pressage sur vinyle ou sur CD...*).

...

**>>> CONTINUE LA LECTURE DE CE GUIDE EN LE  
TÉLÉCHARGEANT ICI : <http://la-guerre-des-potards.com/formation-mao/> ;-)**