# **Elektronische Muziek**

Geluidsleer en Opnametechnieken

### **Checklist Mixing**

- Map downloaden
- Op gerichte plek Projectmap maken en map naartoe 'slepen'
- 'read me' lezen (staat er een bpm vermeld?)
- Reaper openen
- BPM instellen
- 'Save project as ...' in juiste projectmap
- Tracks (alle tegelijk) in Reaper laden (slepen) en 'same time position on separate tracks' kiezen
- Tracks ordenen
- Grouptracks aanmaken (bvb. Drums, Kick, Gtrs, ...)
- Indien gewenst eens luisteren naar de song 'as it is'
- Alle faders op 0 zetten
- Indien gewenst referentietrack(s) zoeken en in Reaper slepen (best ook eerst in projectmap kopiëren)
- In de te mixen song loop selecteren (best luidste fase) met de markers
- Balans maken met volumefaders, te beginnen met de 'lage' instrumenten
  - Kick (+ de rest van het drumstel)
  - o Bass
  - o ...
- Waar nodig LoCut

#### Voorbeeld Rockgroep

(drums, bass, guitar, vocals, synth)

- Drumsound maken (letten op 'headroom' niet boven -10dB)
  - Kicksound ('infaden' tot volume -10dB bereikt)
  - Snaresound (LoCut)
  - Kick afspelen + Snare 'infaden'
  - + HiHats (LoCut)
  - + Toms (LoCut)
  - + Overheads (LoCut)
  - o + room(LoCut)

(volgorde kan ook anders, hangt van aanpak af)

- Vergelijken met referentie
- Checken op headroom
- Basssound maken (LoCut indien nodig checken met kick)
- Drums afspelen + Bass 'infaden'
- Gitaarsound (LoCut) maken
- Drums/Bass afspelen + Gitaar 'infaden'
- Vocals sound (LoCut)
- Vocals in mix brengen
- Synths/Piano/Orgel sound maken (LoCut)
- Synths/Piano/Orgel in mix brengen
- EQ toepassen waar een instrument wordt 'weggeduwd'

## Render (eind)mix

- Zorg dat je de volledige song kan zien (zoom in/uit)
- Klik & Hold met linkermuisknop voorbij het einde van de audio en in de balk (boven de audio) waar de maat- en tijdsaanduiding staat (bvb. 33.1)
- Muisklik vasthouden en slepen naar het begin van de audio (een zone wordt gemarkeerd)
- Begin- en eindpunt van de gemarkeerde zone fine-tunen
- Ga naar 'File' (bobenbalk) en klik op 'Render'
- Kies bij 'Bounds' (rechtsboven) voor 'Time Selection'
- Kies bij 'Directory' voor 'Browse for file' en selecteer de juiste map waar de file moet komen (maak desnoods een nieuwe map aan), voer een correcte benaming in en klik op 'Opslaan'
- Terug in de 'Render-to-File' pop-up klik je op 'Render (1 file)'

#### Optioneel :

De default setting zorgt voor een wav-file in 24 bit PCM.

Dat is een render van hoge kwaliteit, maar ook van grote omvang.

Indien gewenst kan je dit omzetten naar mp3, best in CBR (Constant Bit Rate) 320kbps.

Dit is mindere kwaliteit (bijna onhoorbaar), maar ook klein genoeg om als bijlage in mail te verzenden.