

Le **DJ Producteur**, produit et mixe sa propre musique. Muni de cette double compétence, c'est un **artiste polyvalent** qui est capable de mettre en œuvre un projet complet, de sa conception à sa diffusion. Doté d'un réel sens du rythme, **le DJ fait preuve d'inventivité** et sait nouer un contact avec son public. En tant que producteur, **il crée et maîtrise ses morceaux** afin de les proposer à des labels et des maisons de disques.



La formation **combine les enseignements de DJ Remixer Pro et Music Producer Pro**. Elle a pour objectif de maîtriser à la fois le Djing (techniques de mix, de scratch, d'animation...) et la Production Musicale (création, composition, mixage, mastering ...). Sa durée est d'un an et compte 800 heures de formation ainsi que 2 mois de stage, elle est sanctionnée par un **certificat de compétences professionnelles**.

1^{er} semestre : DJ Remixer (400h)

<p>INTRODUCTION LE DJ (2H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le travail du Dj • Savoir s'informer, acheter de la musique <p><i>Objectifs : Comprendre les ficelles du métier, s'informer</i></p>
<p>LE MATERIEL (5H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le lecteur CD • Les platines vinyles • La table de mixage • Le casque • Les cellules • Les contrôleurs : <ul style="list-style-type: none"> - Le time-code - Contrôleurs Midi • Les logiciels <p><i>Objectifs : Connaître le matériel, les différents constructeurs, savoir quel type de matériel choisir selon l'utilisation voulue.</i></p>
<p>LA PRISE EN MAIN DU MATERIEL (18H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les platines CD (<i>CDJ 350, 850, 900</i>) • Les platines vinyles (<i>Technics, Numark</i>) • Les tables de mixage (<i>DJM 350, 400, 700, 900</i>) • Les contrôleurs (<i>Pioneer DDJ SZ, Novation Dicer, Kontrol X1, Numark NS7, Vestax VFX1</i>) • Les logiciels (<i>Serato, Traktor, Rekordbox</i>) <p><i>Objectifs : Savoir utiliser le matériel fourni lors de votre formation, connaître la fonction de chaque touche, savoir câbler les différents matériels</i></p>
<p>LE MIXAGE SYNCHRONISE AU TEMPO (15H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le BPM (battement par minute) • Schéma de calage • Exercices : envoi, rattrapage, calage, réglage du gain, mixage au phasing, baby scratch <p><i>Objectifs : Être capable de synchroniser deux morceaux à la même vitesse (savoir utiliser le pitch et le plateau), maîtriser la synchronisation avec différentes sources (vinyle, cd ou contrôleur). Savoir discerner deux morceaux différents.</i></p>

STRUCTURE D'UN MORCEAU & D'UN MIX (6H)

- Structure d'une mesure
- Structure d'un morceau

- Choisir un moment clé
- Progression d'un mix
- Choix des morceaux

Objectifs : *Comprendre comment est structuré un morceau, savoir le découper en plusieurs parties, étudier les phrases musicales, et comprendre les mesures, les temps. Être capable de lancer un morceau au bon moment et de construire un set cohérent*

LE MIXAGE : PRATIQUE & ENREGISTREMENT (213H)

- Les techniques de base (sans effets) : Cue/Play, Gain, Égalisation, Faders, Phasing, Cross Fader
- Les techniques complexe (avec effets): l'écho, le roll, le flanger/delay, Fader Start/Cross Fader Start, effets aux platines, cumul d'effets, ...
- Le mixage : mix synchro au phasing, avec techniques imposées, enregistrement à l'aide d'une carte son

Objectifs : *Maitriser le matériel (table de mixage, platine, contrôleur, logiciel), Connaître différentes techniques de mixage, Choisir ses disques, gérer la progression d'un mix, Créer un mix perso et calibrer l'enregistrement.*

LE SCRATCH (45H)

- Les fondamentaux : scratch avant/arrières, les attacks, les descentes ou effets, le transform
- Les scratches techniques : le Flare, le Crab, le Twiddle, la brosse, le Scribble

Objectifs : *Connaître les mouvements des techniques de base du Scratch et savoir les intégrer et les combiner au sein d'un mix personnel.*

INITIATION SONORISATION (12H)

- Les éléments de la sono
- Watt et Db
- Électricité
- Exercices pratiques

Objectifs : *Connaître le fonctionnement d'un système de sonorisation, savoir gérer les balances d'un groupe, régler ses retours de scène et la façade...*

BUSINESS -DROIT & COMMUNICATION- (18H)

- Communiquer via les réseaux
- Droits / gestion de carrière

Objectifs : *Créer son propre label, diffuser sa musique, connaître les différents types de contrat, gérer sa carrière, se faire connaître et maitriser la communication.*

GRAPHISME (15H)

- Identité visuelle
- Création de flyers / affiches / cartes de visite

Objectifs : Créer son identité visuelle, être capable de réaliser les documents porteurs de message.

CULTURE MUSICALE (51H)

- Musiques généralistes (Histoire, Funk/disco, années 80/90, rock)
- Clubbing / EDM
- Street music / latino : Hip-Hop, RnB, Dancehall, Raggaeton, salsa/bachata...

Objectifs : Analyser et maîtriser l'ambiance d'une soirée, sa progression et sa direction musicale, le tout en fonction du thème de la soirée et des attentes du public.

2nd semestre : MUSIC PRODUCER (400h)

<p>L'ENVIRONNEMENT STUDIO (47 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur • Les cartes son • Les enceintes de monitoring • Interface MIDI et clavier maitre • Console de mixage • Exercices pratique <p>Objectifs : Analyser les besoins et la configuration nécessaire, description des éléments qui composent un home studio, définir le fonctionnement de chaque matériels et ses caractéristiques techniques.</p>
<p>DIGITAL AUDIO WORKSTATION (42 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ableton live <p>Objectifs : Connaître en détail les fonctions du logiciel, paramétrer et configurer un projet live, intégrer des plug-in, réaliser des automatisations</p>
<p>LE SEQUENCEUR ABLETON LIVE (42H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partie arrangement : composition et structuration d'un morceau • Partie session : déclenchement de séquence en live • Exercices : enregistrement audio/midi, manipulation de samples audio et clip midi, automatisation des instruments virtuels... <p>Objectifs : Connaître en détail les fonctions étendues du logiciel, paramétrer et configurer un projet Live, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plug-in et réaliser des automatisations. Être capable de jouer le morceau en live.</p>
<p>SAMPLING ET SYNTHÈSE SONORE (107H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les samplers : histoire, fonctionnement, programmes (Live, kontakt) • Les synthés : histoire, distinction additive/soustractive/FM... • Exercices : manipulation des différents types de synthés, réalisation d'effets sonores et création <p>Objectifs : Comprendre le fonctionnement des différentes synthèses sonore, créer ses propre sons (Sound Design), utiliser et manipuler différents types de samplers et synthétiser.</p>
<p>PROJET (28H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Création d'association • Statut et rôle de chacun • Mise en place d'un événement • Suivi, concrétisation, réalisation <p>Objectifs : Créer, organiser, suivre et réaliser un évènement musical.</p>

PROGRAMME DJ PRODUCER PRO

PRODUCTION MUSICALE (95 H)

- Création d'une composition
- Structure et technique d'arrangement
- Travaux pratiques : maîtrise de la structuration par la pratique sur un style prédéfini

Objectifs : Mise en application des connaissances et techniques acquises avec les appareils et outils proposés. Appréhension et maîtrise de la programmation, connaissance et pratique des techniques de productions sur des styles personnels et imposés.

LES MICROPHONES (8H)

- Étude de leurs fonctionnements
- Les différents types de micros
- Leurs directivités (omnidirectionnel, cardioïde, hyper cardioïde, bidirectionnel)
- Exercices pratique

Objectifs : Comprendre le fonctionnement des différents types de micro, savoir les utiliser au cas par cas, réaliser une bonne prise de son selon le contexte.

EQUALISATION TRAITEMENT - DYNAMIQUE - EFFETS (59 H)

- Equalisation
- Traitement dynamique du signal
- Les effets
- Le mixage (gestion du signal, niveaux, gain, panoramiques, nettoyage de pistes...)
- Exercices pratique

Objectifs : Comprendre le fonctionnement des différents outils de traitements du son, maîtriser les techniques pour obtenir un bon rendu sonore.

LE MASTERING (11 H)

- Définition des différents types de mastering
- Utilisation des outils de traitement

Objectifs : Maîtriser la dernière étape de production afin que votre mix s'adapte aux différents types de support média, normaliser le rendu sonore de votre composition.

ACOUSTIQUE (3 H)

- L'oreille interne
- Comprendre les mesures décibels
- Techniques de traitements acoustiques (réflexion, absorption)
- Insonorisation

Objectifs : Connaître le fonctionnement de notre appareil auditif, comprendre et appréhender les phénomènes psycho-acoustiques et de propagation du son afin de pouvoir traiter l'acoustique de son studio et l'insonoriser.