

Le régisseur son opère avant, pendant et après le spectacle. Il veille à la qualité des prises de son, et peut-être chargé du mixage et du doublage de bandes sonores. **Professionnel de haut niveau**, il est capable de **créer et réaliser des opérations de traitement du son** dans le cadre de technologies analogiques et numériques. **Également DJ producteur**, il crée, produit, mixe et masterise ses morceaux afin de les proposer à des labels et maisons de disques.



La formation « **Régisseur son – Producteur – Dj MAO** » au sein de notre organisme de formation dure 2 ans (1600h de formation – 3 mois de stage). Elle est entièrement dispensée par des professionnels issus du milieu musical/artistique et permet **l'obtention d'un titre RNCP de niveau III (équivalence Bac+2)**.

Cette dernière englobe 3 compétences et de fait, 3 cursus :

- 1^{er} semestre dédié à l'apprentissage du Djing, techniques de mix/scratch, câblage
- 2nd semestre dédié à la production musicale MAO (musique assistée par ordinateur), mixage et mastering
- La deuxième année est consacrée à l'apprentissage du métier de régisseur son

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

INTRODUCTION LE DJ (2H)

- Le travail du Dj
- Savoir s'informer, acheter de la musique

Objectifs : Comprendre les ficelles du métier, s'informer

LE MATERIEL (5H)

- Le lecteur CD
- Les platines vinyles
- La table de mixage
- Le casque
- Les cellules
- Les contrôleurs :
 - Le time-code
 - Contrôleurs Midi
- Les logiciels

Objectifs : Connaître le matériel, les différents constructeurs, savoir quel type de matériel choisir selon l'utilisation voulue.

LA PRISE EN MAIN DU MATERIEL (18H)

- Les platines CD (CDJ 350,850, 900)
- Les platines vinyles (Technics, Numark)
- Les tables de mixage (DJM 350, 400, 700, 900)
- Les contrôleurs (Pioneer DDJ SZ, Novation Dicer, Kontrol X1, Numark NS7, Vestax VFX1)
- Les logiciels (Serato, Traktor, Rekordbox)

Objectifs : Savoir utiliser le matériel fourni lors de votre formation, connaître la fonction de chaque touche, savoir câbler les différents matériels

LE MIXAGE SYNCHRONISE AU TEMPO (15H)

- Le BPM (battement par minute)
- Schéma de calage
- Exercices : envoi, rattrapage, calage, réglage du gain, mixage au phasing, baby scratch

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.

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 : Maîtriser 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 maîtriser 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, automatisations 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 SYNTHESE 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>

<p>PRODUCTION MUSICALE (95 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Création d'une composition • Structure et technique d'arrangement • Travaux pratiques : maîtrise de la structuration par la pratique sur un style prédéfini <p>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.</p>
<p>LES MICROPHONES (8H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Étude de leurs fonctionnements • Les différents types de micros • Leurs directivités (omnidirectionnel, cardioïde, hyper cardioïde, bidirectionnel) • Exercices pratique <p>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.</p>
<p>EQUALISATION TRAITEMENT - DYNAMIQUE - EFFETS (59 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Equalisation • Traitement dynamique du signal • Les effets • Le mixage (gestion du signal, niveaux, gain, panoramiques, nettoyage de pistes...) • Exercices pratique <p>Objectifs : Comprendre le fonctionnement des différents outils de traitements du son, maîtriser les techniques pour obtenir un bon rendu sonore.</p>
<p>LE MASTERING (11 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Définition des différents types de mastering • Utilisation des outils de traitement <p>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.</p>
<p>ACOUSTIQUE (3 H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'oreille interne • Comprendre les mesures décibels • Techniques de traitements acoustiques (réflexion, absorption) • Insonorisation <p>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.</p>

2^{ème} année : REGISSEUR SON (800h)

L'ENVIRONNEMENT
STUDIO
(10H)

- Physique et numérisation du son, conversion AN/NA, cartes son
- Les enceintes de monitoring
- Les casques
- Évolution du MIDI, instruments virtuels et hardwares
- Console de mixage (live, in line, numérique)
- Connectiques analogiques, numériques

Objectifs : Comprendre ce qu'est un son et comment il est numérisé. Description approfondie des éléments qui composent un studio professionnel.

LES DIGITAL AUDIO
WORKSTATION
(84H)

- Protools
- Studio One
- Ableton

Objectifs : Connaître en détail les fonctions étendues des logiciel séquenceur Live Ableton et Protools Avid, paramétrer et configurer un projet, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plug-in et réaliser des automatisations. Etudier les possibilités de jeu en live.

TRAITEMENT VOCAL
(24H)

- Visualisation des traitements adaptés à la voix
- Utilisation des éditeurs de retouche
- Edition syncro-calage
- Le mixage des voix

Objectifs : Éclaircir, nettoyer, apporter de la présence et comprendre le fonctionnement des logiciels de retouche vocale.

SOLFÈGE
(12H)

- Théorie musicale
- Les intervalles
- Les accords
- Les gammes majeures et mineures

Objectifs : apprendre la théorie musicale.

ÉLECTRONIQUE
(30H)

- Histoire et évolution de l'électronique / électricité
- Étude des différents composants
- Fabriquer / souder un module d'oscillateur ou de distort

Objectifs : Initiation à l'électronique, comprendre les fondamentaux en électricité et électronique, savoir réparer et entretenir le matériel, fabriquer un câble, module générateur de son ou d'effets.

MULTIMEDIA, MONTAGE ET DIFFUSION VIDEO (90H)

- Histoire du cinéma
- Techniques dans le cinéma VS les étapes du clip vidéo
- La production d'un clip
- La post-production, la finalisation et le rendu du clip

Objectifs : Être en mesure de créer un clip vidéo, via la maîtrise du matériel et logiciel dédié.

TRAITEMENT – EFFETS & GESTION D'UNE SESSION DE MIXAGE (76H)

- Égalisation (passive, active, dynamique, AI)
- Traitement dynamique (compresseur, expander, gate, déesseur, limiteur, ...)
- Les types de compresseurs (optique, fet, variable mu, bus)
- Les effets : delay, reverb, modulation...
- Les harmoniques : distortion, saturation
- Le mixage (principe, répartition, importance de l'automation...)

Objectifs : Automatisation des traitements pour donner de la vie au morceau et être en mesure de faire un mixage de niveau professionnel.

MASTERING (27H)

- Histoire et évolution (rappel des bases du mastering)
- Les outils de traitement
- Les outils de mesure (spectromètre, goniomètre, ...)
- Normes de diffusion
- Mise en pratique

Objectifs : Approfondissement du mastering pour arriver à un résultat commercialisable et correspondant aux normes actuelles.

SONORISATION (65H)

- La pratique (rôle du sonorisateur, fiche technique, valise du sonorisateur)
- La physique (son, perception, dB et mesures acoustiques, réseaux audio)
- La technologie (chaîne électroacoustique, câblage et connecteurs, dossiers techniques)
- Législation et sécurité

Objectifs : Sonoriser un espace, savoir mettre en place le matériel, gérer le câblage et assurer la qualité du son.

LES MICROPHONES (22H)

- Les principes fondamentaux de la prise de son
- Les types de microphones et caractéristiques techniques (directivité, dynamique, condensateur, ruban, etc.)
- La mise en œuvre des micros et association avec les préamplificateurs (enregistrement voix, guitare, basse électrique, etc.)

Objectifs : Savoir faire des prises de son professionnel en s'adaptant aux situations et contraintes.

ACOUSTIQUE (5H)

- Les phénomènes de propagation du son (appareil auditif, diffusion/absorption, golden ratio, placement des enceintes, etc.)
- Les solutions de traitement acoustiques (les différents types d'isolation)
- Contrôle de l'acoustique d'un studio
- Étude des modes de votre pièce

Objectifs : Comprendre les éléments qui constituent l'acoustique d'un studio et trouver des solutions pour traiter leur propre environnement de travail (home studio).

ÉCLAIRAGE LUMIERE (11H)

- Lumières (spectre, rayon transmis)
- Lampes (indice de rendu couleurs, puissance)
- Types de projecteurs (PC, Par, ...)
- La couleur
- La direction de la lumière
- Plan de feu
- Chaîne de lumière (DMX, console, ...)
- Normes et sécurité
- La salle (installation, câblage, filage)
- Conduite de lumière

Objectifs : Savoir mettre en lumière un lieu et un spectacle vivant.

ENREGISTREMENT -PRATIQUE- (248H)

- Enregistrement rock
- Enregistrement jazz
- Enregistrement musique classique/variété
- Enregistrement électro pop
- Enregistrement techno / house

Objectifs : Produire, réaliser l'enregistrement et le mixage d'un groupe rock, jazz et orchestre symphonique.

ANGLAIS (41H)

- Vocabulaire technique lié aux métiers du son
- Anglais professionnel

Objectifs : Être capable de solliciter un label de musique, des promoteurs événementiel... Comprendre une notice technique en anglais.