



### I - L'édition, le sampling

- les [réglages de session](#) dans les paramètres - *pourquoi il est essentiel de travailler en 44.1k, [et d'imprimer en 48k](#).*
- Where are the [re-peaks stored](#) ? - *pourquoi il faut garder tous les peaks dans un seul dossier*
- La structure d'un dossier de session - *La config que je donne avec ce cours contient une structure déjà faite, mais le sujet vaut la peine d'être connu*
- la barre de transport et le master - *Comment les cacher et les faire apparaître avec la liste d'action*
- Ajouter une track
- monter un item midi et audio sur une même track - *comment le DAW permet d'employer les deux de façon interchangeable*
- couper, copier, coller à la position: [à la souris](#), au curseur d'édition ou à la [sélection temporelle](#) - *pourquoi coller à la souris plutôt qu'au curseur, le gain de temps et sa contrepartie*
- enregistrer, copier, éditer, inverser des prises/takes
- [l'action list](#)
- paste at mouse vs. [paste to grid size](#) - *ou comment éditer dix fois plus vite que précédemment*
- les modes d'enregistrement (rec arm all selected/rec arm only one) - *comment ils conviennent à un contexte spécifique.*
- le mode [free positioning](#) vs empiler des items vs couper l'item caché
- le [media explorer](#) - *pourquoi il est essentiel de s'en servir*
- [normaliser](#), la [gain structure](#), le plugin de volume, solo/mute, solo/mute exclusive, la représentation pré-fader des mètres - *tout ce qu'il faut savoir pour travailler à volume stable.*
- [Les lignes d'automatisation](#) pour le plug volume - *ou comment ouvrir une ligne d'automatisation pour le dernier paramètre touché. On y reviendra*
- le [potard/knob de gain](#) des items - *une fonctionnalité qui vient de protools, avec quelques accélérations dans Reaper*
- les [macros d'action](#) - *comment les écrire, comment les tester, quelques exemples types avec mes macros d'édition batterie*
- le [concept des scripts](#), les [JSFX](#) et les SWS extensions - *le cœur du DAW, qui montre comment une équipe de développement peut permettre à ses utilisateurs de fabriquer les fonctionnalités manquantes de son logiciel*
- JSFX vs VST, quelle différence ?
- [l'autocolor](#) - colorer les pistes en fonction de leurs noms
- Les [stretch markers](#) - *et gommer les imprécisions temporelles présentes dans un enregistrement audio*
- [L'écriture par sampling](#): première session avec exclusivement des samples - *dans laquelle on applique enfin tout ce qu'on a appris*
- Structurer ses morceaux avec l'aide des [régions](#) et de la [playlist](#) - *comment introduire un peu de destruction créatrice dans une sessions*

### II-Le nerf de la guerre - organiser sa session, enregistrer

- Le concept de bus et ses bénéfices pour le mixage
- child track vs bus track
- Les tracks templates
- La [matrice de routing](#)/acheminement - *la fonction qui vous fera oublier tous les autres logiciels pour toujours*
- la présentation hiérarchisée d'une session avec beaucoup de pistes (master/submix/buss/returns/tracks) - *et la possibilité de masquer des pistes*
- Envois et entrées hardware dans la routing matrix - *comment tirer parti de la sortie et entrée multipiste d'une carte son*
- L'usage de plusieurs samples avec [RS5K manager](#)
- [L'écriture par instrument virtuel : une première session avec RS5K](#)
- Enregistrer des instruments live avec une carte son
- Jouer des instruments midi et les embêtements de la détection automatique de contrôleurs midi - *c'est vraiment le seul truc que je ne parviens pas à faire marcher...*
- Nouvelle prise vs [overdub](#)
- [Tap Tempo](#), le métronome, et les [scripts de changement de métrique](#)
- Le contrôle à distance de reaper via [ton téléphone](#)
- Rappel concernant les plugins [ARA](#) (dont melodyne )
- [Constats posés suite à la première session](#)
- Processing vs. latence vs. sample rate - *un tout petit peu de concept pour ne pas tout confondre*
- La question des templates : temp de track / FX chain / template de session
- Démo de template de session - les bénéfices et les désavantages des templates
- Comment marche un Keyswitch
- Première ligne mélodique avec un instrument à Keyswitch

### III-Reaper vs. Hollywood - Midi, multichannel FX

- Le midi editor: l'ouvrir, sélectionner plusieurs notes, déplacer des notes, quantiser, le swing, changer l'apparence de la grille, sauts d'octave, compresser/étendre les vélocités, dupliquer/supprimer des notes, inverser l'ordre des notes, briser les accords, changer les positions d'accord en arpégeant, arpéger, les positions drop, les couleurs des notes en fonction des canaux midi, les CCs, l'éditeur de partitions, l'export en XML - *tous les gestes et actions spécifiques à ma config, généralement piqués depuis ableton, avec quelques nouveautés venant d'ailleurs.*
- Éditer le midi [dans la vue arrangement](#) - *la fonctionnalité est inutilisable dans protools, mais pas dans reaper*
- [La liste](#) des instruments et des items dans le midi editor et son utilité pour les grandes sessions
- [Les scripts de Kawa](#)
- [Première session dans le midi editor - si poss plusieurs instruments à keyswitches](#)
- Routing multi-canal des FXs, chaînes parallèles, side chain, keytracking, layering d'instruments - *jusqu'à 64 canaux d'audio par track dans reaper, et ce à quoi ça sert*
- La solution alternative aux keyswitches - Tuto les articulations explosées
- Les scripts et macros pour l'orchestration: paste performance, explode chords
- L'option MuseScore
- [Première session hybride - Sampling et enregistrement](#)
- Constats post-session : processing et templates
- Se créer des templates, scripts et processus associés
- Le problème des previews de presets et les solution de [NI's komplete](#) et de HEDA
- Le problème du processing des grosses sessions et la solution proposée par [Reamote](#).
- [Freezer](#) les tracks : *l'alternative à reamote qui ne vous déçoit jamais.*

### IV-Like a boss: automatiser des tâches, avoir le son des pros

- [Macro Controls](#) et [parameter modulation](#). Possibilités et limites
- le rename en batch avec “z” et “b” - *comment changer les couleurs de pistes en ajoutant préfixes et post-fixes dans leurs noms*
- la console sws - [des lignes de commandes faciles pour se faciliter les tâches répétitives](#)
- les [cycle actions](#) - *la différence entre macro d'action et action cycle, et pourquoi elles sont essentielles*
- Avancé : le routing automatisé - *une série d'actions-cycles qui mêlent scripts, macros, et ligne de commande pour automatiser le routing vers mes bus et ma chaîne master. Rarissime, et extrêmement utile dès que la session dépasse une dizaine de tracks.*
- [Un script essentiel: le menu radial](#)
- Enregistrer une [sortie de piste](#), en midi avec un arpégiateur ou en audio pour des usages créatifs (reverb réelle et machines de studio)
- Les possibilités offertes par la [FX matrix](#) dans le domaine du mixage
- pourquoi avoir une master chain et ses contraintes au moment du [bounce](#)
- le [BWF chunk](#) et le [time code](#) - *les bases de comment synchroniser avec de la vidéo, et comment convoyer un minimum d'information à propos du compositeur dans ses fichiers.*
- [Bouncer des stems et les rentrer dans une session mix avec vidéo](#) - synchroniser le son en un clic, imprimer les parties séparées en un clic avec les noms appropriés,
- Le concept de headroom
- La monitoring chain et le calibrage de tes enceintes - *un sine sweep et c'est réglé*
- [spectral peaks view](#) for de-essing - et son utilité avec les transcriptions
- Solve Drums Stretch - *un exemple d'action cycle avancée, combinant stretch markers, auto-split et boucles audio*
- Fin du game: l'expressivité dans les transistors.