

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Cockos’ Reaper

Sans devoir vous arracher les cheveux à l'essayer



Fournitures à avoir / setup

- Un clavier midi
- [Reaper](#) installé
- [VU meter](#) en vst et vst3 par hornet plugins
- Les [extensions sws](#). Si possible, fais une toute petite donation au développeurs bénévoles qui ont monté cet outil essentiel.
- un vst gratuit qui montre ses noms de preset. [Zebralette](#) ou Dexed sont de bons exemples.
- Ma config. [On installera](#) ça ensemble.
- Quelque samples sur ton disque dur. Si aucun, un abonnement gratuit à [splice.com](#) permettra d’en trouver. Ils ont un tiers gratuit qui est très limité, mais gratuit tout de même.

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, editer, 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'automation](#) pour le plug volume - *ou comment ouvrir une ligne d'automation 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](#) 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*
- [l'autocolor](#) - colorer les pistes en fonction de leurs noms
- la console sws - [des lignes de commandes faciles pour se faciliter les tâches répétitives](#)
- le rename en batch avec “z” et “b” - *comment changer les couleurs de pistes en ajoutant préfixes et post-fixes dans leurs noms*
- les [cycle actions](#) - *la différence entre macro d'action et action cycle, et pourquoi elles sont essentielles*
- [spectral peaks view](#) for de-essing - et son utilité avec les transcriptions
- [L'écriture par sampling](#): première session avec exclusivement des samples - *dans laquelle on applique enfin tout ce qu'on a appris*
- Les [stretch markers](#) - *et gommer les imprécisions temporelles présentes dans un enregistrement audio*
- Solve Drums Stretch - *un exemple d'action cycle avancée, combinant stretch markers, auto-split et boucles audio*
- L'importance de melodyne polyphonique dans le sampling
- L'usage de plusieurs samples avec [RS5K manager](#)
- Structurer ses morceaux avec l'aide des [régions](#) et de la [playlist](#) - *comment introduire un peu de destruction creatrice dans une sessions*

II- Structurer ses sessions, automatiser des tâches

- Le concept de bus et ses bénéfices pour le mixage
- child track vs bus track
- La [matrice de routing](#)/acheminement - *la fonction qui vous fera oublier tous les autres logiciels pour toujours*
- la présentation hierarchisée d'une session avec beaucoup de pistes (master/submix/buss/returns/tracks) - *et la possibilité de masquer des pistes*
- ce qu'elle implique pour [l'édition vidéo](#) dans reaper
- la transcription de solis en vidéo telle qu'elle est [rendue possible](#) par reaper - *hint, les stretch markers*
- Les [JSFX](#) et le concept de scripts - *comment des utilisateurs bénévoles ont conçu les fonctions les plus intéressantes du logiciel*
- JSFX vs. VSTs, quelle différence ?
- [Premier script essentiel: le menu radial](#)
- 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.*
- 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 convoier 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,

III-Enregistrer en virtuel et en réel

- Enregistrer des instruments live avec une carte son
- Nouvelle prise vs [overdub](#)
- [Tap Tempo](#), le métronome, et les [scripts de changement de métrique](#)
- Le contrôle à distance de reaper via [ton téléphone](#)
- Les sessions à distance rendues possibles par ReaNinjam
- Envois et entrées hardware dans la routing matrix - *comment tirer partir de la sortie et entrée multipiste d'une carte son*
- Rappel concernant les plugins [ARA](#) (dont melodyne ) une fois un premier enregistrement fait
- 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...*
- [L'écriture par synthés virtuels: une première session avec des vsts](#)
- Constats posés suite à la première session
- Processing vs. latence vs. sample rate - *un tout petit peu de concept pour ne pas tout confondre*
- Le concept de headroom
- La monitoring chain et le calibrage de tes enceintes - *un sine sweep et c'est réglé*
- La question des templates : temp de track / FX chain / template de session
- Démo de template de session - les bénéfices et les désavantages des templates
- Deuxième script: rename tracks to [vsti preset name](#)
- Le problème des previews de presets et la solution proposée par [Ni's komplete](#)
- 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.*
- Le concept des keyswitches dans les orchestres virtuels - *date de sortie du tuto TBD*
- [L'écriture pour instruments virtuels : première ligne mélodique avec des keyswitches](#)
- Constats posés par cette mélodie aux instruments si rigides et nécessités

IV-L'édition midi, les possibilités données aux FXs

- 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 vitesses, 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, 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](#)
- Enregistrer une [sortie de piste](#), en midi avec un arpégiateur ou en audio pour des usages créatifs (reverb réelle et machines de studio)
- [Macro Controls](#) et [parameter modulation](#).
- Les possibilités et limites de la parameter modulation dans Reaper
- 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*
- Les possibilités offertes par la [FX matrix](#) dans le domaine du mixage
- [Première session hybride - Sampling et enregistrement](#)