



VDSS AUDIO ACADEMY

# COME CREARE IL TUO MIX TEMPLATE

**Un modello per migliorare il tuo suono, velocizzare il tuo  
Workflow e dare una firma ai tuoi Mix**

Catena di MixBus, catena di Monitoraggio, impostazione dei  
sottogruppi e degli effetti. Completamente In The Box.

PER TUTTI I PRODUCER CHE VOGLIONO MIGLIORARE

## MIX TEMPLATE E MIXBUS (CARATTERIZZARE IL NOSTRO STILE)

Iniziare un Mixaggio parlando di **Mix Template**, **Sottogruppi** e **Catena di MixBus** vi farà pensare che sono un pazzo. Ma provate a rifletterci un attimo. Se siete fissati/appassionati come me, avrete di sicuro degli idoli, o maestri. Insomma, delle persone che seguite e ammirate per come producono e per come suonano i loro lavori.

A questo punto, la domanda che vi pongo è la seguente: *quali sono le cose che vi interessano di più nei lavori che fanno?*

Vi rispondo io. **Sono le cose che rendono il sound di questi signori così riconoscibile.** Io ho sempre pensato che per farsi un nome ci vuole una firma. Bisogna saper dare qualcosa di diverso, **che ci distingua dagli altri concorrenti.** Quel qualcosa che quando un potenziale cliente sente, dice: “wow! Questo mix l’ha fatto sicuramente Lui! Vorrei un disco con questo sound!”.

Vi ho convinto? Spero di sì. Detto questo, penso che quello che c’è alla fine di un **Mix fatto In The Box**, sia un fattore fondamentale per tutte le decisioni che prenderete.

Immaginate di mixare su un banco analogico, come si faceva e ancora si fa in moltissime situazioni. Ogni canale per cui passa il suono viene inevitabilmente modificato dall’elettronica di quel banco, venendo arricchito e colorato da tutta la circuitazione che c’è in gioco.

In questo modo tanti dischi storici hanno raggiunto quel sound che ancora adesso ci fa impazzire per la sua bellezza e per il suo carattere.

Quando lavoriamo in digitale **non abbiamo nulla che ci colori il suono**, pertanto dobbiamo essere bravi sin da subito a simulare una situazione molto simile a quella che avremmo lavorando in analogico.



Sia ben chiaro, qui non sto parlando solo di voler emulare un certo sound. La verità è che quando si lavora su un banco analogico, tutto quel colore è riassumibile tecnicamente come **“distorsione armonica”**, una componente non solo gradevole, ma che introduce armonici nel suono.

Questo fattore non è da sottovalutare: la distorsione armonica non solo **rende il nostro mix più traducibile** sui vari impianti (specialmente quelli più piccoli che tanto ci fanno penare), ma essendo distorsione, oltre a colorare, introduce un piccolo

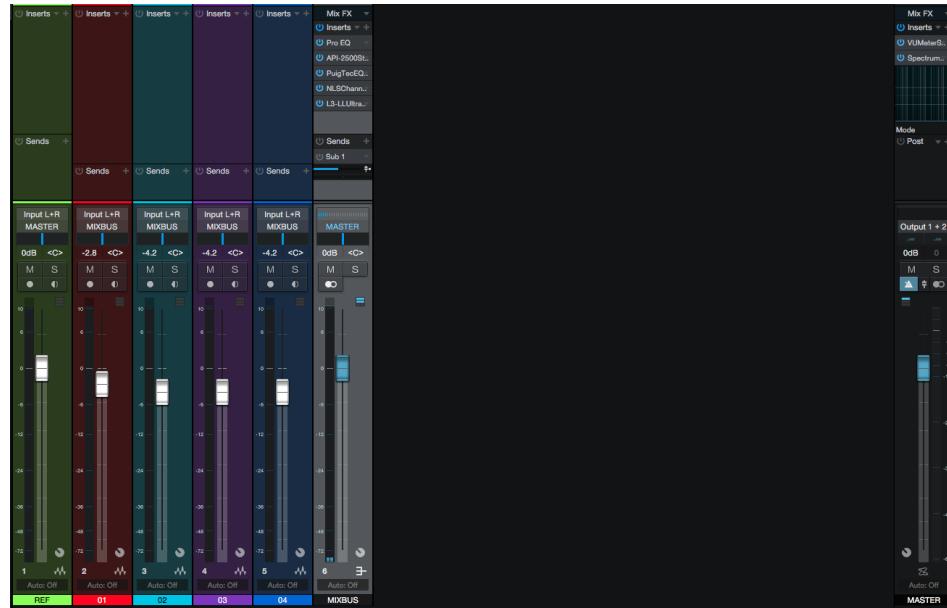
contributo di compressione ed equalizzazione nel nostro suono, **quella magia che rende tutto più bello già in flat**, se così possiamo dire.

Insomma, avendo già una catena a valle di tutto il mix che ci dia il giusto controllo, il giusto vibe e quindi una buona dose di distorsione armonica, ci ritroveremo a dover lavorare molto meno a monte, utilizzando meno processori individuali su ogni traccia, equalizzando e comprimendo di meno, **ottenendo un mix molto più naturale**, ma allo stesso tempo caldo, profondo e credibile.

Il mio obiettivo in questo capitolo è parlarvi di come impostare la catena di **MixBus** e di come creare un **Mix Template** che renda il vostro Mix molto più semplice.

## CATENA DEL MIXBUS

Il MixBus è il penultimo canale per cui passa il vostro Mix, quello che molti erroneamente chiamano “Master”. **Il mio consiglio è di avere sempre un canale denominato “MixBus” e un canale denominato “Master”.** Tutte le tracce del vostro Mix confluiranno nel MixBus, che a sua volta confluirà nel Master, l’ultimo canale.



Questa cosa è molto importante: il MixBus conterrà **la catena di processori per cui passerà il vostro intero Mix**, mentre il Master conterrà una **catena di monitoraggio**, come un analizzatore di spettro, un analizzatore di stereofonia (correlazione di fase) e qualche misuratore di loudness.

In questo modo, potrete comodamente creare una traccia che contiene tutti i vostri **brani di riferimento** già ultimati che verranno inviati al **Canale Master**.

Potrete così saltare in ogni momento dal vostro Mix alle vostre Tracce di Riferimento e fare un confronto facile, monitorando entrambi sui **plugin di monitoraggio** che avete inserito sul Master, ma facendo sì che la vostra Traccia di Riferimento non passi per la Catena del MixBus.

Se fin qui tutto è chiaro, possiamo iniziare a parlare di cosa andrebbe inserito su una Catena di Mix Bus.

## 1) Equalizzatore Filtrante 20Hz-20Khz

Un equalizzatore semplicissimo (va bene quello stock della vostra DAW) che si occupa soltanto di filtrare le frequenze al di fuori della soglia udibile.

Mi piace vedere questo primo processore come una cintura di sicurezza. Di base non dovete fare altro che utilizzare solo la prima banda (Filtro Passa Alto) settata sui 20Hz e l'ultima banda (Filtro Passa Basso) sui 20Khz (o 20,000 Hz), entrambe con Q al massimo.



## 2) Bus Compressor

L'elemento più importante della catena. Il **Bus Compressor** non rappresenta soltanto un semplice compressore per incollare meglio il vostro Mix, ma sarà un vero e proprio indicatore di come state **gestendo la vostra dinamica**.

In genere mi piace impostare il Bus Compressor con dei valori molto gentili:

- Attack Abbastanza Lento (10-20ms);
- Release Lento (200-300ms)
- Ratio Bassissimo (1.5-2)



Decisi questi parametri, in base al **Bus Compressor** che sto utilizzando e in base al genere che sto mixando (più gentile per i pezzi soft, più aggressivo per i pezzi rock), inizio a giocare con la Soglia (Threshold) osservando il Meter dell'Attenuazione (Gain Reduction).

Si presuppone che abbiate un **balance temporaneo** del Mix già fatto e che riporti sul MixBus (con tutti i plugin spenti) il livello che vorreste raggiungere. A mio avviso questo livello dovrebbe stare tra -12 e -6 dBFS.

Io mi aspetto che nel momento più alto del brano, il Bus Compressor non debba attenuare più di 1.5-2dB, e questo è esattamente il criterio con cui vado a impostare la soglia.

Facendo bene questa operazione, vi state assicurando che ogni qualvolta il vostro **Bus Compressor** vi rivelì un'attenuazione superiore a 2dB, senza guardare altri Meter, già saprete che il vostro Mix sta picchiando troppo: quindi non dovete fare altro che abbassare tutti i Canali del vostro Mix, **senza mai toccare il MixBus**.

Lavorando in questo modo avrete due enormi vantaggi: il primo è che guardando solo il Meter del vostro Bus Compressor, sarete in grado di **gestire il livello generale del Mix alla perfezione**, sapendo sempre se vi trovate nel vostro sweet spot quando il brano sparerà di più, senza paura di clippare.

Il secondo vantaggio è che capirete molto meglio le dinamiche del vostro brano: una volta stabilito il massimo di 1.5dB-2dB di attenuazione, potrete ragionare molto meglio su come le varie parti del vostro brano dovranno porsi a livello di volume percepito.

Ad esempio, mi aspetto che quel massimo di cui sto parlando venga raggiunto nei ritornelli del brano, mentre le strofe potrebbero essere mixate in maniera tale da far lavorare il compressore 1dB in meno, avendo la certezza **che il ritornello sia esplosivo** come merita di essere.

Gestire questa cosa guardando il Meter Digitale della vostra DAW è praticamente impossibile, per questo consiglio di **utilizzare un Bus Compressor che simuli una macchina analogica**, come ad esempio l'**API-2500** o l'**SSL Bus**

**Compressor**, che rappresentando l'attenuazione su un **VU Meter**, rendono molto meglio l'idea di come il volume viene percepito dall'orecchio umano.



### 3) Equalizzatore Gentile

Sul terzo slot del **MixBus** vado a inserire qualcosa che mi dia una punta di **equalizzazione** e di **distorsione armonica**. Quindi l'ideale sarebbe un **equalizzatore caratteristico** che oltre ad emulare una macchina analogica abbia la possibilità di scolpire il suono in maniera gentile e naturale.

Qui il nostro obiettivo è di raggiungere uno step aggiuntivo di **calore ed amalgama**, ed avere un piccolo aiuto sull'eq generale del brano, senza però snaturare il suono.

Le due scelte che propongo in questo caso sono:

-PuigTec EQP1A con 0.5-1dB di Boost sui 20Hz e 0.5-1dB di Boost sui 16khz;

-Req6 con tre bande in modalità bell accese e Q al minimo. La prima con Boost di 0.5dB-1dB sui 20Hz, la seconda con Cut di 1-1.5dB sui 500Hz e la terza con Boost di 0.5-1dB sui 20Khz.



Il mio consiglio è di provare le due soluzioni separatamente con i settaggi che ho scritto, provandole ad inserire e bypassare su diverse parti della canzone, notando come cambia il suono generale.

All'inizio potrebbe sembrarvi che la differenza sia impercettibile, ma una volta che ci fate l'orecchio, sentirete come questi due tipi di equalizzazione rendono il mix più arioso, più bassoso e meno congestionato sulla parte mediosa.

Questo piccolo intervento applicato sull'intero Mix, sarà una di quelle cose che vi porterà a lavorare molto meno sulle tracce individuali, rendendovi la vita molto più facile. Inoltre vi avvicinerà molto di più al **prodotto finito**, visto che quasi sempre, in sede di mastering, c'è una parte fondamentale di equalizzazione che rispetta questi criteri.

#### **4) Emulazione di un Banco o del Nastro**

Una volta sbrigate le faccende strettamente tecniche, ma che a loro volta hanno già portato due step di colorazione a tutto il Mix, potrete scegliere di aggiungere un altro paio di plugin che accentuano la colorazione. In genere in questo punto della catena, mi piace aggiungere uno o due plugin specifici che non fanno altro che **colorare ulteriormente il nostro suono**.

Due esempi:

-Waves NLS Channel (Gain a piacimento, consiglio di partire tra 1 e 3dB);

-Kramer Master Tape (7.5 IPS per un suono più scuro e retro', 15 IPS per un suono più trasparente).





Per come la vedo io, questi due slot facoltativi dipendono da che contesto volete rievocare nel vostro Mix. Nei giorni dell'analogico, quando si lavorava senza computer, solamente con Nastro e Banco, il Mix finale veniva riversato dal Canale Master del Banco a un Master Tape a due piste (Left Right). Questi due Plugin non fanno altro che emulare quella situazione.

## 5) Limiter per Normalizzare/Massimizzare il Volume

Arrivati a questo punto, avete **tarato perfettamente** il sound generale del vostro MixBus. Sapete tutto quello che c'è e come si comporta, e soprattutto sapete che potrete mixare **guardando solamente il Meter del Bus Compressor**, per capire se i vostri livelli di Mix sono corretti.

Quello che manca è qualcosa che vi permetta di **aumentare il volume percepito** del vostro Mix. Il motivo principale di questa esigenza è che il Mix va ascoltato su diversi impianti. Molti di questi saranno piccoli e con pochi watt. Pertanto avrete bisogno di un certo livello di volume per poter apprezzare e valutare il vostro Mix ovunque.

Esiste un modo indolore per aumentare il volume del proprio mix senza fare danni. Basta utilizzare un **Brickwall Limiter**. Ne va bene uno qualsiasi, io parlerò del **Waves L2** per la sua semplicità.



Come tutti i Maximizer, il Waves L2 vi permette fondamentalmente di giocare con due parametri: Threshold e Ceiling.

Impostando il Ceiling a -0.3dBFS sarete sicuri che anche dopo la massimizzazione del volume il vostro segnale non vada in clip, infatti rimarrà sempre sotto il valore che avete impostato.

Abbassando la Threshold il vostro volume verrà tirato su avvicinandosi sempre di più al Ceiling. Il vostro obiettivo è cercare di avere più volume possibile senza però toccare mai il vostro Ceiling (Soffitto). In pratica, dovrete trovare un valore di Threshold che non faccia mai lavorare l'attenuazione del vostro limiter. In questo modo otterrete

una discreta quantità di Gain, senza aver compromesso in alcun modo il suono e le dinamiche del vostro Mix.

Vi dico già che se avete rispettato tutti gli step precedenti, troverete il sweet spot del vostro Limiter impostando la Treshold tra -6dB e -9dB. In questo modo il vostro limiter non taglierà nessun picco e voi avrete un Mix con un volume prossimo a quello che oggi è lo standard per tutte le piattaforme di streaming (-14 LUFS Integrati).

Avere questa sicurezza ancora prima di iniziare a Mixare non è poco, considerando che come minimo, voi e i vostri clienti, quando controllerete il vostro Mix fuori dalla DAW, andrete sicuramente a fare paragoni con i vostri brani preferiti su **Youtube e Spotify**.

Mi raccomando, una volta impostata questa catena, **non andate mai a toccare il Fader del MixBus o il Fader del Master!** Questi due Fader devono stare sempre tutti aperti, sullo 0 (Posizione Nominale).

Non mi stancherò mai di ripeterlo. Qualsiasi modifica necessaria a cambiare il volume del vostro Mix, va fatta sui canali che stanno prima del MixBus, che potranno essere le vostre Tracce Audio o dei Bus che raggruppano più Tracce.

**Se avete capito perfettamente tutto quello che abbiamo fatto finora siete a un ottimo punto.**

## CATENA DEL MASTER

Adesso vediamo cosa caricare sul Master, il canale su cui monitoriamo tutto quello che succede quando il nostro Mix o la nostra Traccia di Riferimento vengono riprodotti:



Il primo plugin che consiglio per monitorare sul vostro Master è un **Analizzatore di Spettro**. Il mio preferito è **SPAN della Voxengo** (Gratuito). Un ottimo analizzatore che vi permetterà di vedere, quando lo reputate necessario, sia lo spettro di frequenze di ciò che state riproducendo, sia la **Correlazione di Fase**.

La Correlazione di Fase è un parametro molto importante: vi informa in tempo reale su quello che sta accadendo sulla stereofonia.



In particolare, **questo Meter vi darà dei valori tra -1 e +1**, rappresentando la differenza in termini di fase tra Canale Sinistro e Canale Destro. Quello che succede matematicamente è che questo Meter somma in ogni momento i due canali, dando un'idea precisa di cosa si somma e cosa si cancella.

Quando il Meter di Correlazione di Fase segna valori molto vicini a +1, significa che **il vostro Mix è prevalentemente Mono**, quindi che non presenterà molte differenze tra Canale Sinistro e Canale Destro.

Quando il Meter di Correlazione di Fase segna valori prossimi allo 0, **significa che il vostro Mix è prevalentemente Stereo**, quindi ci sarà una grande differenza tra Canale Sinistro e Canale Destro.

Quando il Meter di Correlazione di Fase segna valori inferiori a 0, **dovete preoccuparvi**. Questo caso comporta che mentre il vostro Altoparlante su uno dei due canali Spinge, quello sul canale opposto Tira, creando **una forte sensazione di disagio** a chi ascolta da vicino, in particolare in cuffia. Ma ancora peggio, **un elemento del vostro Mix che da una Correlazione di Fase negativa, si cancellerà in Mono**.

Molto spesso mi capita di dover fare il Mastering a un brano che ha delle Chitarre o dei Synth con **Correlazione di Fase**

**Negativa.** Chi ha mixato questo brano si è fatto prendere dall'effetto vorticoso che questi elementi davano, senza curarsi del fatto che **in Mono sarebbero scomparsi**.

Cosa che di certo non possiamo permetterci in questo periodo storico, dove **la maggior parte delle persone ascolta musica su dispositivi piccoli, in cui il suono è Mono**, o comunque con altoparlanti molto ravvicinati.



Il mio consiglio è di **controllare sempre la Correlazione di Fase dei vari elementi del vostro Mix**, soprattutto quando presentano una forte componente stereo, per essere sicuri che abbiano una **correlazione che resti in positivo**.

Oltre a queste cose, il Voxengo SPAN ha un sacco di altre funzioni interessanti, tra cui la possibilità di monitorare **Volumi di Picco, True Peak, RMS e LUFS**, grandezze di cui parleremo più tardi.

Altro Plugin Gratuito che consiglio sempre, è l'**ISOL8 della TBPro Audio**.



Questo è uno strumento potentissimo. La sua funzione principale è quella di poter scomporre facilmente il vostro Ascolto in **diverse Bande di Frequenza**, dando la possibilità di Mutarle o Metterle in Solo.

Inoltre, vi permette, nel caso la vostra DAW o il vostro Monitor Controller non siano muniti di funzioni simili, di **poter ascoltare il vostro Mix in Mono**, solo sui Side, solo su Canale Sinistro o Destro oppure con il Volume ridotto di una quantità che decidete voi (Dim).

Con questo Plugin potete valutare molto bene, senza l'utilizzo di ascolti secondari, come suonerà il vostro Mix su impianti più piccoli (escludendo le bande agli estremi).

**Non sottovalutate mai la possibilità di poter lavorare e ascoltare in Mono:** in questo modo capirete molte cose del vostro Mix che sono difficili da capire in Stereo, soprattutto in una stanza non trattata acusticamente.

Ultimo Plugin (sempre gratuito) che per me è indispensabile sulla Catena del Master, è **Youlean Loudness Meter**.



Un plugin dedicato all'analisi della Loudness, quindi del volume percepito del vostro brano. Anche qui, come per il Voxengo Span, è possibile monitorare Volume di Picco, LUFS Integrati e True Peak, ma con una scala di rappresentazione molto più dettagliata e utile.

Se preferite un'alternativa equivalente della Waves, potete utilizzare il **WLM Meter** che fa praticamente la stessa cosa, solo con una veste grafica diversa.



Con questi semplici strumenti potete monitorare tutto quello che serve sia sul vostro Mix, sia sulle tracce di riferimento, facendo dei paragoni in tempo reale e capendo come suonano in Mono, oppure con delle bande escluse per simulare meglio l'ascolto su piccoli dispositivi.

Ora che avete impostato tutto correttamente, provate a ripensare a quanto stavate scomodi prima, magari dovendo aprire iTunes o Spotify per fare i confronti, senza avere alcuna informazione numerica e visiva su quello che state ascoltando.

***Direi che se non lavoravate così già da prima, avete risolto un altro grande problema nel vostro Workflow :)***

## SOTTOGRUPPI PRINCIPALI DEL MIX

Ora che abbiamo impostato gli ultimi due Canali della nostra sessione (il MixBus e il Master), possiamo iniziare a salire di uno step. In questa fase consiglio di **creare quattro o più Bus che riceveranno varie parti del nostro Mix** e che a loro volta andranno a confluire nel MixBus.

Faremo quattro per semplicità. Possiamo chiamare questi quattro Bus rispettivamente: **A,B,C e D**.



Possiamo pensare di mandare sul bus A la batteria e il basso, sul bus B le chitarre, sul bus C la voce principale e sul bus D gli effetti e qualche elemento secondario, come synth o cori.

Ovviamente io sto ragionando in un contesto rock: **sentitevi liberi di creare quanti Bus volete**, nominarli come volete e mandarci quello che volete.

Ora su ognuno di questi Bus **potremmo caricare uno di quei Plugin che emulano il canale di un banco** (NLS Channel e simili), aggiungendo al nostro Mix un ulteriore step di distorsione armonica e calore.

In questo modo ci saremo avvicinati ancora di più alla situazione “**Banco Analogico**”, visto che i Bus rappresentano i canali individuali della vostra Console, e il MixBus rappresenta il Master Channel.



Ora la domanda che molti di voi si faranno sarà: “ma a questo punto non conviene inserire direttamente questi plugin sulle tracce individuali degli strumenti?”

Ovviamente farlo avrebbe senso, ma in questo modo, una volta che avete impostato tutto, **non dovete più pensarci**, e avrete i canali delle tracce liberi da distrazioni, sapendo che i 4 Bus che avete creato più il MixBus stanno facendo già tutto il “lavoro sporco”.

Inoltre, dovete considerare che potrebbe capitarsi di avere l'opportunità di **passare il vostro mix per un banco o per un sommatore analogico**, ed avere questa suddivisione fatta in principio, vi semplificherà la vita, poiché vi ritroverete il Mix sintetizzato in pochi Bus Vicini, a cui dovrete soltanto attribuire delle Uscite diverse.

Aggiungo anche che entrare nel mindset di avere il vostro **Mix Suddiviso in Sottogruppi**, vi renderà più facile la vita nel caso in cui si presenti l'esigenza di dover **esportare degli Stems**, cosa molto frequente oggi come oggi (sia per il Mastering, sia per eventuali Remix).

Infine, **una suddivisione intelligente del vostro Mix** in pochi Bus facilmente raggiungibili, **vi permetterà di sperimentare molto più facilmente**, magari processando i diversi Bus in maniera differente (diverse emulazioni di banco, nastro, compressioni, ecc.).

## BUS DI RITORNO EFFETTI (FX CHANNEL)

In ogni DAW hanno un nome diverso, ma di base non sono altro che dei Bus su cui andrete a caricare degli Effetti, come

**Riverberi, Delay, Modulazioni, Distorsioni o Compressori** da utilizzare in parallelo. Questi canali riceveranno il segnale da tutte le tracce che volete, mediante la funzione **Send (Mandata)** che vi permetterà di dosarli come meglio credete. Ovviamente, tenendo conto di tutto il discorso fatto finora, questi Canali andranno a finire su uno dei sottogruppi principali del Mix (D nel nostro caso), che a sua volta confluirà sul MixBus.

A me piace creare sempre tre o quattro Bus di Effetti diversi, molto spesso due **Riverberi** e due **Delay**. Un **Room Reverb** corto, che simula una stanza abbastanza piccola, e un **Plate Reverb** più lungo, per gli elementi a cui voglio dare un suono più dilatato e spaziale.

Stessa cosa per i **Delay**: ne sceglierò uno più corto, che funge come **Slapback** (il classico Delay vintage alla Elvis), e uno più lungo, a tempo con la canzone, che magari utilizzerò solo in dei punti del brano, tramite automazione, per avere delle ripetizioni (es. per la voce, sulla fine dei versi dei ritornelli).

### **Facciamo degli Esempi Pratici!**

Creiamo 4 Bus Stereo e assegnamo la loro uscita sul Bus D, che abbiamo precedentemente creato. Su ognuno di questi Bus andremo ad assegnare un Plugin che ci servirà per un determinato effetto.



### Riverbero Corto:

Come riverbero corto mi sono sempre trovato bene con il **Rverb**, in modalità Room e con un tempo intorno agli 1.2 secondi. Questo sarà il riverbero che vi andrà a simulare una piccola stanza, quindi un ambiente che vi permette di dare agli strumenti un senso di realtà.



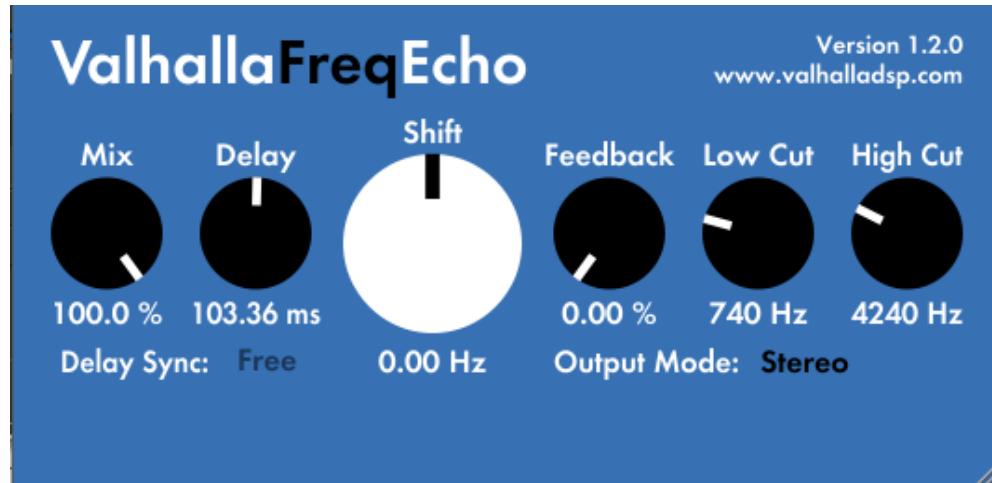
### Riverbero Lungo:

Come riverbero Lungo preferisco utilizzare un Plate. Per semplicità potremmo utilizzare un altro **RVerb**, stavolta con modalità Plate e tempo intorno ai 3-4 Secondi. Questo sarà il riverbero che utilizzerete (con parsimonia, mi raccomando!) per dare profondità e amalgama agli elementi che ne hanno bisogno.



### Delay Corto:

Qui uno dei miei preferiti è il FreqEcho della Valhalla (Gratuito). Molto caldo e molto versatile. Ottimo per creare uno slapback dal vibe molto vintage sulla voce. Consiglio un tempo tra gli 80 e 120 ms a seconda della canzone.



### Delay Lungo:

Il Delay Lungo servirà a dare una o più ripetizioni a tempo con il brano, in delle parti in cui questo cambia o ha delle pause. Quasi sempre per questo scopo utilizzo l'**H-Delay**, che ci permette di impostare facilmente i parametri e che ha delle funzioni che lo rendono molto analogico come colore.

Il trucco per far funzionare bene questo effetto sta nel **tagliare parecchie frequenze agli estremi**, in modo che non crei confusione sulle basse e sulle alte, e capire bene il timing.

Vi consiglio di sperimentare molto sul **Tempo della Ripetizione** (giocando sulla voce): partite da  $\frac{1}{4}$  o  $\frac{1}{8}$  per poi provare tempi più lenti e veloci, anche dimezzati o terzinati, per vedere quale funziona meglio.

Stessa cosa per il **Feedback**: trovate un valore che dia alle ripetizioni la durata giusta, per colmare i vuoti nelle parti in cui decidete di attivare il Delay.



Fatto tutto questo, avrete 4 effetti che potete utilizzare per ogni elemento del mix, in maniera costante, oppure soltanto in dei punti, scrivendo delle automazioni.

Sentitevi liberi di creare altri **Bus di Effetti** che ritenete necessari, sia prima di iniziare a Mixare, sia in corso d'opera mentre mixate. Perdete tempo a provare diversi effetti, con diversi settaggi, in maniera tale da poter trovare un suono che vi aggrada.



Arrivati a questo punto, **avrete finalmente un Mix Template più che rispettabile**. Saprete bene dove inviare ogni traccia. Avrete i vostri fidati effetti pronti già in partenza e degli elementi che vi danno **il calore e il carattere di cui avete bisogno**.

In un certo senso state simulando come si lavorerebbe su un banco analogico. Se dedicherete abbastanza tempo alla ricerca del **Template Perfetto**, sarà molto più facile **tirare fuori un suono che vi caratterizza**.

Il mio consiglio, se siete alle prime armi, è di partire da questo template, e magari **cambiare qualcosa ogni volta**, in modo di evolverlo e avvicinarvi sempre di più a qualcosa di vostro. Io stesso continuo a cambiare cose anche dopo più di dieci anni che faccio questo lavoro. E continuerò a cambiarle.

Abbiamo finalmente la nostra sessione pronta. Adesso non ci resta che importare le tracce e iniziare a Mixare!

Se ti piace come spiego e vuoi imparare a mixare un brano dall'inizio alla fine, in maniera professionale, puoi dare un'occhiata al mio [Corso di Mix Professionale](#).

In questo corso imparerai tutti gli aspetti fondamentali per **affrontare una sessione di Mix**, tirando fuori un suono professionale in poco tempo. Un **programma di oltre 8 ore**, in costante aggiornamento per accontentare le richieste specifiche di ogni singolo studente.

Assimilerai gli strumenti necessari a **rendere il Mixaggio un procedimento facile e veloce**.

Verranno trattate le fasi da seguire, l'impostazione della sessione, gli argomenti basilari e quelli più avanzati per **far suonare bene ogni Mix**. Potrai seguire passo passo quello

che faccio, scaricando le tracce su cui lavoro. Tutto quello che viene spiegato è **replicabile su ogni DAW**.

Se vuoi seguirmi per imparare di più e vedere tutto quello che faccio, ecco i miei social:

- [Youtube](#)
- [Instagram](#)
- [Facebook](#)