

# Elektronische Muziek

## Geluidsleer en Opnametechnieken

### Checklist Mixing

- Map downloaden
- Op gerichte plek Projectmap maken en map naartoe 'slepen'
- 'read me' lezen (staat er een bpm vermeld?)
- Reaper openen
- BPM instellen
- 'Save project as ...' in juiste projectmap
- Tracks (alle tegelijk) in Reaper laden (slepen) en 'same time position on separate tracks' kiezen
- Tracks ordenen
- Grouptracks aanmaken (bvb. Drums, Kick, Gtrs, ...)
- Indien gewenst eens luisteren naar de song 'as it is'
- Alle faders op 0 zetten
- Indien gewenst referentietrack(s) zoeken en in Reaper slepen (best ook eerst in projectmap kopiëren)
- In de te mixen song loop selecteren (best luidste fase) met de markers
- Balans maken met volumefaders, te beginnen met de 'lage' instrumenten
  - Kick (+ de rest van het drumstel)
  - Bass
  - ...
- Waar nodig LoCut

### Voorbeeld Rockgroep

(drums, bass, guitar, vocals, synth)

- Drumsound maken (letten op 'headroom' – niet boven -10dB)
  - Kicksound ('infaden' tot volume -10dB bereikt)
  - Snaresound (LoCut)
  - Kick afspelen + Snare 'infaden'
  - + HiHats (LoCut)
  - + Toms (LoCut)
  - + Overheads (LoCut)
  - + room(LoCut)

*(volgorde kan ook anders, hangt van aanpak af)*

- Vergelijken met referentie
- Checken op headroom
- Bassound maken (LoCut indien nodig – checken met kick)
- Drums afspelen + Bass ‘infaden’
- Gitaarsound (LoCut) maken
- Drums/Bass afspelen + Gitaar ‘infaden’
- Vocals sound (LoCut)
- Vocals in mix brengen
- Synths/Piano/Orgel sound maken (LoCut)
- Synths/Piano/Orgel in mix brengen
- EQ toepassen waar een instrument wordt ‘weggeduwd’