



GUIDE DES FREQUENCES

GUIDE DES FREQUENCES

- INTRODUCTION

- Tu commences à avoir une meilleur idée de ce qu'est cet outil et comment l'utiliser.
- Tu veux t'améliorer et aller plus vite dans l'EQ et le mixage en général...
- Voici quelques points de repères ou points de départ pour aller plus vite dans tes mix.

GUIDE DES FREQUENCES

- INTRODUCTION

- Ces fréquences sont données à titre indicatif : c'est une base de départ.
- Ensuite, il te faut explorer au delà.
- Ca va te permettre de mieux te repérer dans toutes ces fréquences.
- Chaque titre est unique donc, utilises tes oreilles !

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- Comme on l'a vu dans les vidéos, à chaque zone (ou bande) de fréquences, correspond un aspect du son, une « couleur »

FREQUENCES	J'ENTENDS...	« COULEUR »
20 - 80 Hz	BOOOOM	SOURD
80 - 200 Hz	FRAPPE	BOUEUX / FOUILLI
200 - 500 Hz	CORPS	BOUEUX / FOUILLI
500 - 2 kHz	ATTAQUES	RESONNE
2 - 5 kHz	PRESENCE	NASILLARD
5 - 8 kHz	SSSSS	GRINCANT
8 - 20 kHz	AIR/ CHHH	GRINCANT

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- DRUMS

BANDES DE FREQUENCE	J'ENTENDS...
60-80 Hz	BOOM SOURD
120 - 200 Hz	CORPS DE LA FRAPPE (caisse claire)
200 - 500 Hz	PIECE / Chaleur
1kHz	Attaque du Kick

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- VOIX

BANDES DE FREQUENCE	J'ENTENDS...
150 - 200 Hz	Corps (grave)
500 Hz	Résonance (pas toujours agréable)
3kHz	Nez, l'air
6-7kHz	Les Ssss (sibilantes)

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- BASSE

BANDES DE FREQUENCE	J'ENTENDS...
50-100 Hz	Frappe (boom plaisant)
100 - 300 Hz	Boueux, brouillé
1kHz	Bruits des doigts, attaque

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- GUITARE ELECTRIQUE

BANDES DE FREQUENCE	J'ENTENDS...
Jusqu'à 100 - 130 Hz	A supprimer
150 - 600 Hz	Couleur et richesse de la guitare (se percute avec les voix - prudence)
1 - 3 kHz	Récupérer par là

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

- NAPPES de SYNTHÉ

BANDES DE FREQUENCE	J'ENTENDS...
Jusqu'à 4-500 Hz	Baisser avec un plateau
150 - 400 Hz	Creuser par là pour laisser de l'espace au reste
5 + kHz	Booster pour récupérer de l'air / luminosité

LES BANDES DE FREQUENCES ASSOCIÉES AUX ASPECTS DU SON

POUR TOUTES LES AUTRES PISTES :

- Identifier le « sweet spot » : là où ça semble sonner le mieux ... et là où ça ne prend pas toute la place (si possible)
- Creuser AUTOUR de ce sweet spot les frequences
- Utiliser la spatialisation avec l'EQ : travailler les pan gauche droite pour trouver de l'espace
- Eventuellement utiliser le mid/side pour créer plus de séparation



LES « ZONES » de FREQUENCES



AVANT PROPOS

- Ces chiffres sont une indication seulement
- Le mixage et l'EQ particulièrement ne sont pas une science exacte
- Il faut très souvent faire des aller-retour dans ton mixage pour trouver la bonne chose.
- Comme dit précédemment, il faut prendre son temps pour trouver les bonnes fréquences.
- Penser à l'équilibre général c'est très important...
- Et DECIDER de la place de chaque instrument dans le spectre des fréquences : se rapprocher le plus possible mais faire des compromis

50 Hz

- Les fréquences les plus graves.
- Donne beaucoup de richesse aux instruments basse : Kick, toms, basse (guit ou synth)
- Ca peut donner beaucoup de « brouille » donc ça peut être coupé sur une majorité d'instruments -> 100Hz
- C'est plutôt une histoire de « sentir » plutôt que d'entendre.

100 Hz - 200 HZ

- Ampleur sur les caisses claires, guitares...
- -> Penser à cut les low jusqu'à ce que le son « mincit », pour trouver la limite.
- C'est ici qu'on essaye de trouver l'équilibre kick / basse (pas facile !) Cut une zone / boost une autre et inversement -> trouver la place au kick et à la basse. (Ex : Boost le kick 80 et cut 10 / Boost la basse vers 100 et cut vers 80)
- Ca peut ajouter du flou dans un mixage, mais aussi de la richesse pour un clavier, des cordes graves ou des cuivres...
Donc à toi de choisir !

200HZ -300HZ

- C'est ici que le mixage devient « boueux »
- Ca donne de l'épaisseur aux caisse clairs / voix
- Tu peux aussi couper (legerement!) sur le master bus pour récupérer de la clarté sur le mix.
- Guitares : si tu boost entre les 100/180 Hz et que ça devient trop sourd... essaye plutôt de booster vers les 250Hz

300 - 600 HZ

- C'est la zone « boîte de conserve » / « en carton »
- Tu peux couper dans cette zone pour récupérer du bunch sur les percussions/batteries.
- Les 500Hz sont une zone qui rajoute du « corps » et c'est disputé par la voix, les guitares/synths et la caisse claire... à toi de trouver pour chacun une petite place dans cette zone...
- Tu peux récupérer des harmoniques de la basse dans ces 300-600 hz (donc à mettre en valeur éventuellement pour éviter de trop faire « boomer » la basse)

700 - 900 HZ

- Tu peux booster la basse ici pour voir si elle ressort bien SANS trop rajouter de « boue » et de flou dans les graves.
- Tu peux aussi couper ici pour les guitares acoustiques, certains claviers pour donner un peu de profondeur et supprimer légèrement un côté « en carton » / « cheap »

1000 - 4kHz

- 1 - 2kHz c'est une zone à essayer pour faire ressortir la basse, le côté « corde », le « crinclin » de la basse (médiator)
- 2 - 3,5kHz ajoute de l'attaque à tes instruments comme l'attaque du kick, des guitares etc
- Cette zone est une zone de forte présence pour les guitares, les claviers / synthés : tu peux éventuellement booster par ici si tu as un peu trop supprimé dans les graves...
- C'est la zone « coincoin » nasale de la voix, donc à cut vers les 1kHz -> des fois tu peux faire un cut/boost : tu coupes les 1.2kHz et boostes les 2kHz par ex.
- C'est aussi une zone où la voix et les guitares peuvent se battre donc trouve une place pour chacun

5KHZ

- C'est la zone de la présence pour la plupart des pistes...
- Tu peux enlever un peu par ici pour mettre en retrait un instrument (on l'entend toujours dans le mix, mais il est moins en avant)
- C'est aussi une zone à couper pour certains synthés / guitares électrique qui grincement trop à cet endroit.

6- 9 Khz

- La zone de brillance des synthés, claviers, guitares...
 - C'est aussi la zone des Sssssibilantes (souvent vers 6,5khz pour la voix, jusqu'à 9khz pour d'autres instruments)
- > Utiliser un de-esser ou bien de petit cuts de l'EQ mais ça peut atténuer toute la brillance de la piste...

10 - 20khz

- Zone de danger pour les oreilles : ça peut faire mal s'il y a trop de suraigus et casser l'équilibre du mixage, notamment sur des petits systèmes d'écoute.
- Test en montant le volume ça peut vraiment faire mal !
- C'est ici qu'on peut rajouter un côté brillant, lustrant aux instruments.
- Ex : booster les 13khz sur les voix ça rajoute pas mal d'air
- On peut redonner un peu d'air aux tambourin, cymbales