





L'ESPACE CITOYEN PROPULSÉ PAR VIDÉOTRON

# MANUEL DE FORMATION PRENEUR DE SON STUDIO

**MON**

BÉNÉVOLAT





# PRISE DE SON STUDIO

## Table des matières

### INTRODUCTION

#### CHAPITRE 1 : Généralités sur le son

- 1.1. Le « flux » du signal audio
  - 1.1.1. La captation, « le microphone »
  - 1.1.2. L'équilibre des sources « la console »
  - 1.1.3. La destination « émission en direct, enregistreur numérique, etc.
- 1.2. L'équipement
  - 1.2.1. Microphones
  - 1.2.2. Les cables
  - 1.2.3. La console

#### CHAPITRE 2 : Fonctionnement et caractéristiques des microphones

- 2.1. Types de microphone
  - 2.1.1. Électrodynamique
  - 2.1.2. Électrostatique
  - 2.1.3. Électret
  - 2.1.4. À ruban
  - 2.1.5. À pression
- 2.2. Directivité (son angle de captation)
  - 2.2.1. Omnidirectionnel
  - 2.2.2. Cardioïde
  - 2.2.3. Hypercardioïde
  - 2.2.4. Bidirectionnel
- 2.3. Le choix du microphone
  - 2.3.1. Situation
- 2.4. Le positionnement du microphone
- 2.5. Cancellation de phases

#### CHAPITRE 3 : La console de mixage

- 3.1. Les entrées et les sorties
  - 3.1.1. Micro, lignes, etc.
  - 3.1.2. Les réglages

## CHAPITRE 4: L'équilibre des sources

- 4.1. Les types de sources
- 4.2. Les niveaux

## CHAPITRE 5: Aspects humains et qualités

- 5.1. Qualités d'un preneur de son
- 5.2. Collègues
- 5.3. Les gens que l'on filme
- 5.4. S'adapter aux nouvelles technologies

## CHAPITRE 6: Ergonomie et sécurité

- 6.1. Longueur des fils

## CHAPITRE 7: Glossaire

# INTRODUCTION :

## CONTEXTE ET RÔLE DU PRENEUR DE SON STUDIO

Le preneur de son en studio a de grandes responsabilités dans la production d'une émission télé. Il doit capter, transporter, amplifier, mixer et enregistrer les sons. Il utilise du matériel électronique et informatique.

À la télévision, le preneur du son de plateau garantit la qualité d'enregistrement d'une émission, qu'elle soit en direct ou différée.

Bien que son rôle soit essentiel, il peut arriver qu'il se sente dans la peau d'un second violon car les artisans qui font la télévision (ainsi que le cinéma) ont toujours leur attention, leur énergie, je dirais même leur amour tournés vers l'image et ceux qui la produisent. Le preneur de son doit toujours rester professionnel et accepter qu'il produit le complément sonore de cette sacro-sainte image et qu'il aura rarement l'attention.

## Objectifs :

**À la fin de cette formation, je serai en mesure de :**

1. De mesurer l'importance d'une préparation adéquate à une bonne prise de son
2. De définir le flux audio et de différencier les différents types de consoles, de microphones
3. D'identifier les éléments d'un bon équilibrage des sources
4. d'énumérer les qualités indispensables à tout bon preneur de son

## Notions théoriques abordées :

- Chapitre 1 : Généralités sur le son
- Chapitre 2 : Fonctionnement et caractéristiques des microphones
- Chapitre 3 : La console de mixage
- Chapitre 4 : L'équilibre des sources
- Chapitre 5 : Aspects humains et qualités
- Chapitre 6 : Ergonomie et sécurité
- Chapitre 7 : Glossaire

# CHAPITRE 1 :

## GÉNÉRALITÉS SUR LE SON

### 1.1. Le «flux» du signal audio

#### 1.1.1. La captation, « le microphone »

La captation d'une production, en direct ou préenregistrée, nécessite toujours l'utilisation de microphone. Souvent le lavalier (voir description ci-bas), mais aussi d'autres types de micros doivent être utilisés selon le type de production : un événement sportif, une prestation avec musiciens ou une émission avec un auditoire. Le choix et le positionnement du micro est très important pour assurer une captation de qualité.

#### 1.1.2. L'équilibre des sources : « la console »

La tâche principale du preneur de son est d'équilibrer les différentes sources de son. La console (mixer en anglais) est son outil principal, qui lui permet plusieurs choses : gérer les sources entrantes et sortantes du flux audio, les égaliser (EQ), les équilibrer afin d'obtenir un mix sonore conforme aux standards de l'industrie.

#### 1.1.3. La destination «émission en direct, enregistreur numérique, etc.»

La destination du flux audio aussi appelé « mix » passe généralement par le programme, le PMG. Le programme est un terme utilisé en télé pour définir la destination principale de ce flux autant vidéo qu'audio, pour l'audio on dit PGM-son. Pour une émission en direct, le PMG est distribué par des D.A. (ampli de distribution) vers la mise en ondes d'une station de télé qui le diffuse. Pour une émission préenregistrée (Live to Tape), le PMG-son est dirigé soit vers un serveur vidéo, un enregistreur numérique ou un ordinateur d'une station de montage vidéo par carte d'acquisition.

### 1.2. L'équipement

#### 1.2.1. Microphones

##### MICRO-CRAVATE ( LAVALIER )

En production télé, le micro le plus souvent utilisé est le lavalier. Il est le plus souvent sans-fil, avec un transmetteur à la ceinture (beltpack) et un récepteur qui est situé dans la régie. Ce dernier est relié à la console de son.



Crédit photo : bhphotovideo.com

### MICRO CANON (SHOTGUN)

Le Shotgun est un micro très directionnel utilisé la plupart du temps en tournage extérieur. Il peut aussi servir à meubler des captations par son utilisation judicieuse (ambiances, bruitage, foule, etc.)



Crédit photo : dpamicrophones.com

### MICRO BÂTON (STICK MIC)

Micro souvent utilisé dans un contexte journalistique et manier par quelqu'un d'autre que le preneur de son. Sa force est sa proximité de la source sonore.



Crédit photo : bhphotovideo.com

## 1.2.2. Les câbles

### XLR

Le câble XLR est le câble le plus utilisé, il offre une qualité optimale. Il est composé de connecteurs à trois fiches : mâle à une extrémité et femelle à l'autre bout. Il peut fonctionner dans les deux sens, mais généralement il

est utilisé toujours du même sens soit : la fiche femelle à l'entrée du signal, et la fiche mâle à la sortie. Le XLR peut être utilisé de deux façons différentes, soit de façon analogue ou numérique que l'on identifie comme AES/EBU. Le AES/EBU est un format de transmission numérique.



### CÂBLE ¼

Le câble ¼ est très répandu, mais peu utilisé en télé. Il est composé de connecteurs munis d'une tige cylindrique qui finit en pointe. Les connecteurs mâles aux deux extrémités fonctionnent dans les deux sens : mono avec une section et stéréo avec deux sections.

C'est un câble qui est surtout utilisé en musique pour les instruments (fil pour guitare électrique) et aussi sur certains appareils électroniques.



### Câble multi-paire (DT12) Snake

Utilisé souvent sur des mobiles de production, il regroupe douze câbles, femelle d'un côté et mâle de l'autre, qui fonctionnent seulement dans un sens. Si vous l'utilisez, soyez certain de l'installer du bon côté, car il est très long (250 ou 500 pieds) et très lourd. Il fonctionne avec des FanOut (12 XLR, 6 mâles, 6 femelles) ou avec une boîte de branchement aux deux extrémités. Pour les

gens qui sont familiers avec le monde du spectacle et de la scène, c'est la même chose qu'un «snake».



Crédit photo : bhphotovideo.com

## Coaxial

Aujourd'hui avec l'utilisation de système numérique, on transporte le signal audio via un câble coaxial qui est incrusté dans le signal vidéo. Souvent, il y a 8 pistes audio dans un signal incrusté, ce qui rajoute des canaux audio supplémentaires à une captation au lieu du traditionnel gauche/droite.

### 1.2.3. La console

La console de son permet d'équilibrer et de gérer les différentes sources sonores qui entrent dans la console et sortent sous la forme d'un Flux Mix en stéréo à gauche, à droite ou 5.1. Il est souvent analogue, mais de plus en plus, nous le retrouvons dans sa forme numérique.

Voici les principales fonctions que vous retrouverez sur la plupart des consoles.



INPUT

GAIN:

C'est un potentiomètre circulaire qui se trouve tout en haut, au début d'une ligne de console. Il permet de régler le niveau d'entrée d'une source, il peut être

accompagné d'une ou deux lumières LED d'indication. Si le premier « Clip », le plus court s'allume, cela indique que le niveau de la source entrante est trop fort, ce qui peut causer de la distorsion. Le second LED « signal », indique simplement une source qui est branchée sur cette ligne de console.

MIC/LINE :

C'est un bouton qui permet de sélectionner le type de source entrante, au niveau micro ou au niveau line. Un niveau line est beaucoup plus fort qu'un niveau micro. Si on ne sélectionne pas le bon niveau d'entrée, cela causera de la distorsion. Par exemple : un niveau line dans une entrée micro ou l'inverse causera beaucoup de bruit de fond venant de l'entrée, car le niveau sera beaucoup trop faible. On devra monter le gain au maximum pour avoir un bon niveau. Plusieurs consoles aujourd'hui n'ont plus cette sélection.

On doit donc ajuster le niveau avec Gain et régler le bouton à -20db.

PAD -10DB OU -20DB :

Bouton qui atténue le niveau d'entrée, soit de 10 ou de 20 décibels.

INVERSION PHASE :

Bouton qui inverse la phase de la source entrante. Il peut servir à corriger des problèmes de phases entre plusieurs micros trop près l'un de l'autre (prise de son d'une batterie par exemple). On l'utilise en télé, puisque toutes les sources d'un flux doivent être sur la même phase.

ÉGALISATEUR (EQ):

L'égalisateur permet de moduler l'équilibre spectral du signal sonore. Il permet de définir l'amplitude (en dB) de chaque bande de fréquences qui le composent (en Hz). Sur les consoles il y a deux types d'égalisateur, en shelving à fréquence fixe et en paramétrique à fréquence variable.

HI:

Presque toujours en shelving, seulement un potentiomètre de niveau permet d'augmenter ou d'atténuer les hautes fréquences. De 4kHz à 20kHz



HI-MID :

Souvent en paramétrique avec deux potentiomètres. Le premier sert à choisir la fréquence et le deuxième sert à choisir le niveau qui augmente ou atténue les fréquences moyennes et hautes. De 1kHz à 4kHz

LO-MID :

Aussi en paramétrique, possède deux potentiomètres qui augmentent ou atténuent les fréquences moyennes basses. De 250Hz à 1kHz

LO :

Souvent en shelving, possède un potentiomètre de niveau, augmente ou atténue les fréquences basses. De 63Hz à 250Hz

EQ :

Bouton qui permet d'activer ou de désactiver l'EQ. Il est toujours présent sur une console. S'il n'est pas activé, l'égalisateur ne fonctionne pas.

Parfois en paramétrique il y a un troisième potentiomètre qui permet de changer la valeur Q. C'est la largeur de la bande affectée, avec comme point central la fréquence choisie. Sur une console numérique les 4 registres Hi, Hi-Mid, Lo-Mid et Lo sont tous en paramétriques, avec la valeur Q.

#### AUXILIAIRE (AUX)

Les auxiliaires sont des sorties de la console qui permettent de redistribuer certaines sources vers d'autres endroits ou appareils.

L'AUX sert souvent pour envoyer le son de la production qui sera diffusé par des haut-parleurs dans le studio (le P.A.), une unité d'effets ou pour un lien direct (camion satellite).

Le nombre d'entrées auxiliaires varie selon la dimension de la console, cela peut varier de 2 à 10 AUX. Afin de répondre aux différentes demandes d'une production, un minimum de 4 AUX est requis. Un nombre inférieur peut compromettre les différents besoins d'une production.

Chaque AUX est accompagné d'un potentiomètre de niveau et d'un bouton PRE, (qui veut dire Pre-Fader) qui permet lorsqu'il est enfoncé, de redistribuer la source par cet AUX sans augmenter le fader de cette ligne de console. Si le bouton n'est pas sélectionné (qui veut dire Post-Fader), le son passera dans l'AUX seulement si le fader de cette ligne est augmenté.

Chaque AUX a un potentiomètre de niveau MASTER, qui se situe dans une autre section de la console. S'il est fermé, rien ne sortira de cet auxiliaire.

#### ASSIGNATION

Cette section de la ligne de console permet d'assigner la source vers la destination voulue.

PA :

Le potentiomètre permet de placer la source dans un environnement stéréo (MIX). Placé au centre, il va autant à gauche qu'à droite. Sur une source qui est dans 2 sous-groupes, par exemple : 1 et 2, si le pan est à gauche, il sort dans 1, si le pan est à droite il sort dans le 2, s'il est au centre, il sort dans les deux.

MIX ou PMG :

Bouton qui envoie la source au MIX ou PMG. Sur la plupart des consoles on retrouve MIX. On voit PMG sur les consoles dédiées à un usage télé (ex : console Sony). Souvent si ce bouton n'est pas sélectionné, vous n'entendrez pas la source sur cette ligne.

GR ou SUB-1234 :

Bouton pour assigner la source vers un sous-groupe. Ils permettent de regrouper certaines sources du même type. (comme par exemple, lors d'une prestation de musique).

FADER

La dernière section de la ligne de console est très importante.

Le fader ou potentiomètre rectiligne, permet de moduler la source durant la production, pour obtenir un flux de qualité aux normes de l'industrie.

#### AUTRES SECTIONS DE LA CONSOLE

Master AUX :

Section retrouvant les potentiomètres qui contrôlent le niveau de sortie de chaque Auxiliaire. Si le Master d'un AUX est fermé, rien n'est assigné sur cette sortie, donc rien ne passera.

CR Mon :

Potentiomètre qui contrôle le niveau envoyé aux haut-parleurs de la régie son. Il affecte seulement l'écoute du flux.

# CHAPITRE 2 :

## FONCTIONNEMENT ET CARACTÉRISTIQUES DES MICROPHONES

### 2.1 Type de microphone

#### 2.1.1 Électrodynamique

Micro qui fonctionne avec deux aimants chargés (petite plaquette). L'un positif et l'autre négatif. Lorsqu'une pression est appliquée sur la capsule, la membrane bouge ce qui crée un signal positif/négatif, une fréquence. Procédé utilisé pour plusieurs microphones, comme les micros qui n'ont pas besoin d'alimentation (ex : Micro bâton Shure SM58)

#### 2.1.2 Électrostatique

Micro qui fonctionne avec deux condensateurs au lieu des aimants.

Procédé utilisé sur des micros de haute qualité qui offrent une meilleure réponse des fréquences et aussi une bande passante plus large, ce qui augmente la qualité de la captation. Ils sont par contre, très fragiles aux impacts et nécessitent d'être alimentés par du courant envoyé par la console que l'on appelle aussi Phantom Power (ex. : Sennheiser MKH-416)

#### 2.1.3 Électret

C'est un type de micro électrostatique. Procédé utilisé pour les micros lavalier. Besoin d'être alimenté, soit avec des piles ou Phantom Power.

#### 2.1.4 À ruban

Ce sont de vieux procédés surtout utilisés sur les premiers microphones. Existe toujours, mais rarement utilisé en télé.

#### 2.1.5 À pression

### 2.2 Directivité (son et angle de captation)

Le patron polaire d'un microphone représente sa capacité à capter les sons à des angles différents autour de lui.

#### 2.2.1 Omnidirectionnel

Possède un patron polaire circulaire ayant une captation de 360 degrés. On le retrouve souvent sur un micro bâton ou une capsule de lavalier. Fonctionne bien pour le modèle lavalier. Il permet d'éviter de tomber off-mic lorsque l'animateur bouge la tête et projette sa voix un peu vers la gauche ou un peu vers la droite; on entend moins les variations de volume.



Crédit photo: Shure

#### 2.2.2 Cardioïde

Possède un patron polaire en forme de cœur d'où le nom cardioïde, c'est le type de patron le plus fréquent. Élimine un peu les sons venant de derrière le micro et un peu sur les côtés. Idéal pour les environnements bruyants. Micro avec angle de captation assez large, mais pas 360 degrés.



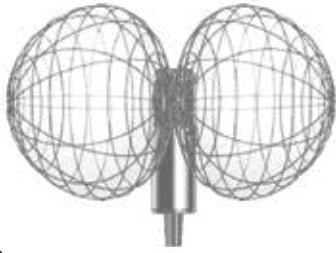
Crédit photo: Shure

#### 2.2.3 Hypercardioïde

Patron polaire en forme de trèfle à quatre feuilles, avec une pointe plus proéminente vers l'avant du micro. Il élimine presque complètement les sons provenant de derrière, mais aussi des côtés. Il est très directionnel. Il doit être dirigé vers la source pour une captation optimale. Son angle de captation est très mince. On le retrouve surtout sur les micros Shotgun.

#### 2.2.4 Bidirectionnel

Possède un patron polaire en forme de 8, permettant une captation des deux côtés de la capsule. Il est rarement utilisé.



Crédit photo: Shure

## 2.3 Le choix du microphone

### 2.3.1 Situations

En télé, nous avons habituellement à notre disposition trois types de microphones: le micro-cravate lavalier, le micro canon Shotgun et le bâton micro. Les deux situations les plus problématiques que l'on rencontre le plus souvent sont les environnements bruyants et les situations hors micro Off-Mic.

Pour les environnements bruyants, le micro-cravate lavalier est boudé par plusieurs professionnels. Pour ma part, j'ai toujours eu de bons résultats avec ceux-ci, moyennant un ajustement au niveau du gain. En milieu bruyant tout le monde parle plus fort et il suffit de diminuer de beaucoup le gain à l'entrée de l'émetteur pour ne capter que la source désirée, et de compenser cette diminution par une amplification du signal sur la console.

Le micro-cravate lavalier a pour atout aussi la possibilité d'être dissimulé, c'est-à-dire caché de la vue de la caméra, ce qui ajoute à la valeur d'une production en rendant invisible la technique.

## 2.4 Le positionnement du microphone

La particularité de la production télévisuelle demande à ce que l'on ne voit pas les micros (autres que lavaliers ou bâtons) ce qui diminue les options quant au placement des micros. Les micros shotgun ont d'ailleurs été créés pour contourner ce problème.

## 2.5 Cancellation de phase

Ce problème survient lorsque plusieurs micros captent la même source sonore occasionnant ainsi une perte dans les graves et un son dit nasal. Plusieurs solutions s'offrent au preneur de son, les plus simples étant l'inversion de la phase d'un micro sur deux et celle que je recommande qui consiste à suivre le discours en donnant la parole au principal intervenant tout en gardant les autres à mis course (fader).

# CHAPITRE 3 :

## LA CONSOLE DE MIXAGE

### 3.1 Les entrées et sorties

#### 3.1.1 Les entrées micro, lignes, etc.

Sur les consoles, plusieurs types et niveaux d'entrées sont disponibles. Les niveaux d'entrées sont: mic ou line. Pour un niveau micro, on parle d'environ -35db et un niveau ligne est environ -10db. Il est important de bien choisir les niveaux d'entrée. Les entrées micro sont en XLR et les entrées ligne en XLR, mais plus souvent au format jack ¼. De plus en plus de consoles aujourd'hui offrent des doubles connecteurs sur lesquels on peut brancher un XLR ou un fil ¼ sur le même connecteur.

En numérique, AES/EBU on utilise uniquement des câbles munis de fiches XLR permettant d'acheminer deux canaux simultanément sur le même connecteur. Aujourd'hui, plusieurs appareils possèdent des sorties stéréo en AES/EBU: serveur vidéo, VTR, enregistreur numérique, ordinateur de montage.

#### 3.1.2 Les sorties PMG, auxiliaire et direct-out

Toutes les sorties sont de niveau ligne. La sortie PMG ou MIX est la sortie principale de la console. Une sortie stéréo est munie de deux connecteurs par sortie, gauche et droite. Souvent, plusieurs sorties sont disponibles sous différents connecteurs: pour le programme PMG, XLR, jack ¼ non-balancé et AES/EBU sur console numérique.

Les sorties auxiliaires sont variables selon le type de console: une sortie jack ¼ par AUX, contrôlée par les masters AUX.

Certaines consoles offrent un connecteur ¼: direct-out pour chaque ligne d'entrée, ce qui permet d'aiguiller la source de cette ligne et la redistribuer pour une autre utilisation.

### 3.2. Les réglages

Pour optimiser la qualité des sources entrantes, il est important de les régler le plus haut possible, sans créer de distorsion (Clip).

Il faut ensuite choisir le bon type d'entrée, micro ou ligne, selon le cas.

Ensuite pour obtenir un bon réglage, on ajuste le fader de la ligne à Odb, puis le potentiomètre Gain, jusqu'à l'apparition du LED lumineux (CLIP) et on redescend.

## CHAPITRE 4 :

### L'ÉQUILIBRE DES SOURCES

#### 4.1 Les types de sources

Plusieurs sources différentes sont utilisées en production télé :

1. les micros,
2. le serveur vidéo ou VTR,
3. l'ordinateur de montage,
4. le serveur audio,
5. des interfaces téléphoniques pour des appels du public ou lors d'une conversation téléphonique.

#### 4.2 Les niveaux

Le standard d'une bonne modulation est de 0dbu sur un vumètre, et de -20dbfs en numérique. Pour calibrer un appareil, un serveur vidéo, un enregistreur numérique, on se sert d'un tone de 1kHz généré par la console. On ajuste ensuite le signal à 0dbu sur la console (PMG) et finalement on ajuste à 0dbu sur l'appareil enregistreur. Pendant le mix, vous devez garder une modulation moyenne de 0dbu, avec des pointes à +10dbu. Et -20dbfs à -10dbfs en numérique.

## CHAPITRE 5 :

### ASPECTS HUMAINS

#### 5.1 Les qualités d'un preneur de son

Pour bien exécuter le travail, le preneur de son doit être attentif. Il doit être en mesure de déceler tous bruits ou parasites qui apparaissent durant l'enregistrement. Il doit prendre rapidement les bonnes décisions pour remédier à la situation.

Le preneur de son doit s'adapter aux particularités des différents types de personnes qui travaillent devant la caméra. Il doit être patient quant à la pose des micros (habituellement après le maquillage) et

attentif aux demandes ou exigences (vêtements, passage de fils, apparence générale) de ces gens. Un bon sens de la négociation est un atout certain. Il doit aussi s'accommoder du timbre de voix et du volume sonore de chacun. Il n'est pas donné à tous d'avoir une voix parfaite (pour les médias) et exiger que quelqu'un modifie son élocution peut mettre cette personne dans une mauvaise position (manque de naturel).

#### 5.2 Les collègues

Il va sans dire que la production audio-visuelle est un travail d'équipe. Le preneur de son peut avoir à l'occasion le devoir de rappeler à l'ordre ses collègues quant au niveau de bruit qu'il peut tolérer dans l'espace de travail et ceux-ci se doivent d'ajuster leurs déplacements ou manipulations.

#### 5.3 Les gens qu'on filme

La même attention est requise envers ceux-ci. Même un peu plus, car il s'agit souvent de non-professionnels ; ils peuvent être intimidés par le processus et sa technique.

De la même manière qu'un talent acceptera qu'on réajuste son micro pour la dixième fois, il est probable qu'un invité puisse trouver cela étrange et se sente mal dès le deuxième ajustement. Sans compter le risque qu'un invité du sexe féminin se sente harcelé. Il est crucial que le preneur de son développe un bon sens de l'entregens et qu'il use de délicatesse pour cet aspect du travail.

Pour la pose de micros sur des enfants, nous recommandons la présence d'un adulte pour s'assurer du bon déroulement pour tous.

#### 5.4 S'adapter aux nouvelles technologies

Il est important de suivre l'évolution et de s'adapter. Les consoles numériques sont différentes, moins intuitives, mais offrent beaucoup plus de flexibilité et d'avantages. Il devient alors important de mieux les connaître et de savoir utiliser leur plein potentiel.

# CHAPITRE 6 :

## ERGONOMIE ET SÉCURITÉ

### 6.1 Longueurs des fils

Le preneur de son doit s'assurer d'utiliser des fils adaptés aux situations de tournage. C'est-à-dire ni trop longs ni trop courts pour des raisons de sécurité évidente. Ces fils ne doivent en aucun cas constituer des pièges pouvant faire chuter les personnes dans l'espace de travail du tournage.

# CHAPITRE 7 :

## GLOSSAIRE

**PMG** : Nom du flux ou mix son

**Feed** : Un signal sonore ou vidéo vers une destination

**AUX** : Sortie auxiliaire de console

**EQ** : Égalisateur de fréquence

**Phantom Power** : 48v servant d'alimentation en courant pour certains micros

**IFB** : Signal venant d'un intercom accompagné d'un AUX, pour l'écouteur de l'animateur sur le plateau, qui sert à communiquer entre la régie et l'animateur.

**Telex** : Écouteur en boudin pour animateur (Telex du nom de la compagnie qui les fabrique, même principe que Frigidaire)

**P.A. Public Address** : Haut-parleurs sur le plateau ou dans le studio qui sont alimentés par un AUX. P.A.

**Mix-Minus** : C'est un mix, le flux principal (PMG), moins quelques éléments. Ex. : dans l'AUX destiné au P.A. sur le plateau. Une sélection de sources est faite sauf les micros pour éviter des Feedback sur le plateau et dans le flux.

**Feedback** : Retour de son un Larsen (Larsen le nom du physicien danois qui a décrit le phénomène)

**Zeppelin et bonnet anti-vent (Moumoutte)** : Un micro canon est tellement sensible que lorsque vous tournez dehors, vous devez installer un zeppelin afin de protéger le micro et un bonnet anti-vent pour diffuser les courants d'air.

**Plein Son** : Terme utilisé par le réalisateur durant la production pour la transmission d'un extrait qui prend toute la place dans le flux. Un topo, une clip une ouverture ou une sortie/retour de pause (bumper) avec musique.

**Sourd ou sourdine** : Extrait ou source qui est diffusé moins fort (ex. : musique générique avec voix animateur fin d'émission)

**Fade In** : Entrée d'une source dans le flux doucement, graduellement.

**Fade Out** : Sortie d'une source du flux graduellement.

**CrossFade ou CrossMix** : passer d'une source à l'autre en les croisant dans le flux. Pendant qu'une source est retirée du flux, une autre est ajoutée en même temps, ce qui permet d'avoir une transition douce entre deux sources dans le flux.

**Cut** : Couper une source ou l'enlever du flux.

**Off-Mic** : Intervenant qui ne parle pas directement dans le micro, qui est mal positionné.

**Snake (Multipaire)** : Regroupement de plusieurs câbles au sein d'un unique câble.

**FanOut** : Raccordement donnant accès aux différents branchements de câble.

**Vox Pop** : Question publique dans la rue sur sujet particulier.

**Embeded (intégrer)** : mélanger deux signaux différents pour en faire qu'un.

**Distorsion** : Déformation du signal.

**Phase** : Signal positif à négatif.

**AES/EBU** : Standard de communication dédié au transfert de données audio numériques

**Fader** : Un fader (une tirette en français) est un bouton de commande rectiligne réglant le niveau d'un signal audio.

Source : fr.wikipedia.org

**Processing (traitement)** : Le traitement du son est la branche du traitement du signal qui s'applique aux signaux audio, dans le but notamment d'en améliorer la qualité, de les compresser, ou d'en extraire de l'information.

Source : fr.wikipedia.org

