



Mixage audio 3D immersif binaural compatible Dolby Atmos

REFERENCE FORMATION : MIX06



PUBLIC

Créatifs et artistes (musiciens, producteurs de musique, podcasteurs...), régisseurs, techniciens et ingénieurs du son ainsi que toute personne concernée par la technologie audio 3D



DUREE :

35 heures - 5jours
Présentiel



LE BATISKAF STUDIO

32, rue Durance
44100 NANTES



EFFECTIF REDUIT

2 à 8 stagiaires maximum



2 000 € sous convention

Tarif réduit pour les personnes en financement personnel



FORMATEURS : Ronan de Mary

Ingénieurs du son STUDIO experts ou tout autre intervenant de compétences et d'expériences équivalentes.



Formation sanctionnée par la remise d'une attestation de fin de formation

80 % de la musique en streaming est écoute au casque et l'audio 3D est en train d'envahir les plateformes d'écoute.

Déjà la moitié des abonnées de la plateforme Apple Music écoutent les titres en audio spatial !

L'écoute binaurale dans un casque permet :

- Une écoute spatiale totale de l'espace qui nous entoure: avant, arrière, gauche droite, dessus.
- Une écoute de proximité ou d'extrême proximité : on peut chuchoter à l'oreille des gens.
- Une sensation d'externalisation des sources sonores : les sons perçus peuvent donner l'impression de se situer bien au-delà des écouteurs du casque, et au-delà des murs de la pièce dans laquelle on se trouve.

Une impression de réalisme de l'acoustique et du lieu.

OBJECTIFS

- Choisir les matériels compatibles et les interconnecter entre eux.
- Configurer le Dolby Atmos Renderer.
- Configurer sa station de travail audio-numérique.
- Effectuer un mixage spatial en utilisant les Beds et objets.
- Diffuser de l'audio 3D au format Dolby Atmos.
- Effectuer un contrôle qualité.

PRÉREQUIS

Avoir fait les formation MIX01 MIX02 MIX03 MIX04 et MAS01 ou en posséder les notions et compétences

OUTILS D' EGALISATION : Connaître les différents filtres audio.

Comprendre la distorsion harmonique. Utiliser correctement les EQ au mixage.

OUTILS DE COMPRESSION :

Savoir écouter un compresseur (Front/back, profondeur, respiration rythmique).

Savoir choisir et utiliser à bon escient un compresseur à la prise et au mixage.

OUTILS DE REVERB ET DELAY :

Connaître et savoir utiliser tous les différents paramètres de la Reverb

Savoir mettre en place la troisième dimension

Utiliser le Delay pour la profondeur du mixage ou comme effet

Savoir quand utiliser un delay

- Savoir mixer un produit audio en répondant aux critères professionnels de diffusion : formats audionumériques, largeur, hauteur et profondeur.
- Savoir effectuer un mixage In The Box avec un workflow et un son analogique.
- Connaître les techniques de mixage avancées.
- Savoir traduire et respecter les intentions artistiques.

Pour ceux qui viennent avec leur propre matériel

- Posséder les versions suivantes des logiciels: Logic Pro X 10.7.7 minimum ou cubase Pro 12 minimum ou Pro Tools 2023.3 minimum.

- Avoir téléchargé et installé la version d'essai du Dolby Atmos renderer :

<https://customer.dolby.com/content-creation-and-delivery/dolby-atmos-renderer-v500>

CONDITIONS D'ACCÈS

Notre centre de formation s'assure que la formation est en adéquation avec votre projet, vos prérequis et vos objectifs.

L'acceptabilité du dossier est évaluée après un entretien avec le responsable pédagogique et le remplissage d'un questionnaire et d'un éventuel test de niveau (étudiés par le formateur).

Accueil des personnes en situation de handicap

Pour obtenir des informations sur les aménagements possibles et les mesures d'accompagnement mises en place par notre organisme, n'hésitez pas à contacter notre référent handicap à l'adresse e-mail contact@globalaudiomasters.com. Nous étudierons attentivement votre situation afin de répondre au mieux à vos besoins. Si une intégration n'est pas réalisable, nous vous orientons vers des organismes appropriés.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

- Salle de cours équipée de stations audionumériques individuelles.
- Logiciels disponibles sur place : Logic Pro X, Ableton live, Reaper
- Venir avec son propre casque
- Régie de mixage 3D

Les stagiaires doivent venir avec leur casque audio.

CONTENU DU PROGRAMME

JOUR 1

1- Choisir les matériels compatibles et les interconnecter entre eux

- Choisir un DAW compatible
- Installer le Renderer

2 - Configurer le Dolby Atmos Renderer

- Configurer les Préférences du Renderer
- Configurer les Paramètres du Renderer
- Paramétriser les entrées et les sorties du Renderer

- Paramétriser le traitement pour différents scénarios d'écoute
- Exporter et importer des fichiers de configuration Input/Binaural/Re-Render

3 - Configurer sa station de travail audio-numérique

- Configurer les paramètres du projet
- Configurer le DAW pour envoyer l'audio au Renderer
- Configurer la synchronisation entre le DAW et le Render
- Paramétriser le Dolby Atmos Music Panner
- Configurer le Dolby Atmos Binaural Settings plugin
- Création d'un template

4 - Effectuer un mixage spatial en utilisant les Beds et objets

- Utiliser les Beds et/ou les objets
- Utiliser le Dolby Atmos Music Panner
- Utiliser les plugins stéréo
- Utiliser les plug-ins 7.1.2
- Utiliser les Aux et les VCA pour le mastering objet et l'ajustement du loudness

5 - Diffuser de l'audio 3D au format Dolby Atmos

- Enregistrer un mix dans le format ADM BWF
- Lire un fichier master Dolby Atmos
- Effectuer des mesures de loudness hors ligne et générer des rapports de loudness

6 - Effectuer un contrôle qualité

- Contrôler l'environnement d'écoute down mix 2.0
- contrôler la qualité à l'aide d'une exportation MP4 pour le spatial audio

MODALITÉS D'APPRENTISSAGE

- Apports théoriques.
- Démonstrations pratiques pour illustrer les concepts théoriques.
- Étude de cas pour analyser des situations concrètes et favoriser l'apprentissage par la résolution de problèmes.
- Exercices pratiques individuels pour mettre en application les compétences acquises.
- Documents de support de formation pour fournir une référence et un support supplémentaire pour les apprenants.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Test de positionnement sur les objectifs de compétences avant /après la formation.
- Exercices formatifs et remédiations en cours de formation.
- Evaluation finale : mixage d'un projet.
- Recueil des appréciations.

CONTACT

Responsable de la formation : Céline BURBAN

Contact mail : contact@globalaudiomasters.com

Téléphone : 06 56 66 06 18

Ce document est la propriété de la société GLOBAL AUDIO MASTERS
SIÈGE SOCIAL : 10 B rue des garennes 44119 Grandchamp des fontaines

SIRET 984 098 434 00017 RCS NANTES

NDA 524 411 003 44