



Formation :	Conception sonore immersive avec SPAT Revolution et Sound Particles
Formateur :	Bruno Bélanger
Durée de la formation :	36 heures
Nombre de participants :	8 participants
Prix :	180\$ + taxes

La formation de conception sonore immersive propose une initiation aux logiciels de création et de diffusion de contenus audio 3D en temps réel, SPAT Revolution et Sound Particles.

Objectifs

L'objectif de la formation est de permettre aux participants d'acquérir des connaissances de base préalables à la conceptualisation et à la création sonore dans un environnement de diffusion sonore virtuelle immersive à l'aide du logiciel Sound Particles et SPAT Révolution et d'un séquenceur audionumérique.

Description détaillée de la formation

THÉORIE SPATIALISATION

- **Histoire de la spatialisation** : évolutions des technique utilisé, composition musique actuelle, support de diffusion, architecture.
- **Perception de l'espace sonore** : Les processus de spatialisation font appel à plusieurs disciplines : acoustique, traitement du signal, psychoacoustique ou cognition. La production de son spatialisé repose sur la modélisation de phénomènes physiques et de perception auditive.
- **Esthétiques** : Distinction esthétique des espaces sonores de la musique, du cinéma, de la radio et des installations.
- **Conception sonore** : Idée et parti pris sur l'écriture spatiale, la création immersive et le mixage d'œuvres sonores.

MODULE DE BASE SOUND PARTICLES

- **Workflow de création**
- Particule ou de groupe de particule
- Systèmes de microphone
- Import référence vidéo
- VR 360 cinématique et appli de visionnement
- Paramétrage de la propagation
- Timeline et automation
- Rendu

MODULE DE BASE SPAT

- **Workflow** : Choix d'un flux de travail en fonction des usages et des destinations

- **Routing** internes (plug-ins) ou externes selon l'approche studio ou live
- **Entrées/sorties** : formats, transcodage et rendus
- **Spatialisation** virtuelle polyphonique et mastering binaural, transaural ou multicanal.
- Définition de la destination de la sortie audio (écouteurs, diffusion en salle, etc.)
- **Salle virtuelle** : Paramétrage des salles virtuelles : canaux, dimension, réverbération, réflexion, facteurs de perception.
- **Format audio** : Modèle par canal audio (channel base) : mono, stéréo, 5.1, 5.1, 7.1 7.1.4, 22.2, Dôme, etc..... Dolby Atmos, ADM et autres
- Les principaux algorithmes de panoramie : De la mono à l'ambisonie en passant par DBAP, VBAP, KNN, AEP et un petit détour par WFS.
- **Contrôleur***** : en live touchOSC sur Ipad ou Android.
- **Enregistrement**

PARTIE PRATIQUE INTÉGRÉE À LA FORMATION

- Présentation du projet à réaliser avec sources existantes
- Création d'une source sonore originale à l'aide de Sound Particles
- Préparation des sources sonores
- Création d'un modèle de travail selon le DAW
- Importation des sources DAW (ProTools ou Reaper)
- Assignations et configurations SPAT
- Paramétrages des environnements virtuelles
- Écriture d'automatisation
- Évaluation Binaural
- Rendu temps-réel
- Écoute critique dans le studio Dolby ATMOS 19.12.5
- Mastering pour système de haut parleurs
- Mastering : ambisonique, binaural etc....

Clientèle visée pour le projet

Cette formation s'adresse aux artistes professionnels et aux techniciens sonores demeurant sur l'île de Montréal et qui souhaitent en savoir davantage sur les techniques de spatialisation du son pour des projets en réalité virtuelle, par exemple.

Formateur

Le cours sera donné par **Bruno Bélanger**, responsable du secteur audio et mixeur film sur plusieurs productions cinématographiques, documentaire, fiction, art audio, musicales et formateur audio depuis près de 20 ans.

Conditions d'admission

- Être un(e) artiste indépendant(e) ou un(e) technicien(e) sonore de l'île de Montréal et démontrer que la formation a un impact direct sur l'amélioration de vos conditions de travail.
- Être disponible pendant toute la durée de la formation.
- Un CV et une lettre de motivation seront demandées à l'inscription.

Avec la participation financière de :



REPAIRE