



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 de la formation

Un peu de théorie !

1. S'entendre sur le son !
2. Notre perception de la directivité et de la distance
3. Les microphones et leurs dispositions
4. Les haut-parleurs et leurs dispositions

Le logiciel Sound Particles

5. **Le concept de particules**
6. **Project et IO settings**
7. **Les views** : repère visuel du déploiement des particules.
8. **Microphone et rendu** : speaker setup, rendu binaural.
9. **L'audiotrack**
10. **Groupe de particules**
11. **Émetteur de particules**
12. **Banque d'échantillons**
13. **Automation** : Variation des valeurs dans le temps

14. **VR** : Lien avec l'appli, View Mode, Aaxe de rendu

15. **Export audio** : Mic System, File format

16. **Batch Processing**

Pratique supervisée : Création d'une mise en scène sonore ambisonique !

Le logiciel SPAT Révolution

17. **Workflow** : Choix d'une approche de travail en fonction du type de projet et de la diffusion.

18. **Routing** internes (plug-ins) ou externes selon l'approche studio ou live

19. **Entrées/sorties** : formats, transcodage et rendus

20. **Source** : Positionnement, Radiation, Perception, Réverbération

21. **Salle virtuelle** : arrangement des haut-parleurs, ambisonie, position d'écoute.

22. **Type de Panoramic** : Vector-Base, Laye-Base, Nearest Neighborhood, WFS

23. **Transcodage**

24. **Monitoring**

25. **Output**

26. **Contrôleur** : OSC sur Ipad ou Android.

Pratique supervisée : Mixage et spatialisation virtuel d'un extrait documentaire sonore

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 :

Québec 

REPAIRE