Son

Post-production sonore en Réalité Virtuelle

Montage son et mixage pour un son immersif d'une « vidéo 360 »

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Post-production sonore en Réalité Virtuelle permet de :
- Comprendre les outils de travail d'un montage et d'un mixage son pour une « vidéo VR 360 » .
- S'initier à l'exploitation des nouvelles technologies du son immersif pour une « vidéo VR 360 ».

Publics concernés

Réalisateur, monteur, mixeur, technicien de l'audiovisuel.

Pré-requis

aucun

Points forts

Configuration individuelle par stagiaire avec au choix une station Pro Tools, Nuendo, Reaper associée à un casque audio et un casque de réalité virtuelle.
De nombreux exercices INA (fiction, musique) de difficulté progressive.
Passerelle vers l'Atmos.

FORMATEURS

Monteur son / mixeur à l'image, exploitant spécialisé en binaural,

CONTENU

- Ecoute et analyse de la spatialisation sonore d'extraits de film en « vidéo VR 360 ».
- Les différents outils et méthodes de spatialisation en fonction de la prise de son : prise de son monophonique, stéréophonique, quadriphonique, binaural natif, ambisonique.
- Etude des différentes spatialisations des sons en fonction de leur rôle à l'image et de leur famille :
- les sons diégétiques et extra-diégétiques,
- la précision des synchrones,
- le placement des voix,
- l'immersion des ambiances,
- l'immersion de la musique.
- Les formats et les workflows d'une « vidéo 360 ».
- L'import de la « vidéo 360 » et le travail à l'image dans le logiciel audio.
- Le report du mixage pour la « video 360 » :
- les différents formats d'exportation du mixage audio spatialisé : binaural ou ambisonique,
- la resynchro de l'image et du son,
- l'injection des métadonnées et les codecs de diffusion.
- Ecoute critique en immersion avec des « lunettes de réalité virtuelle ».
- Evolution des capteurs de suivi de mouvements de tête.
- Passerelle vers le Dolby Atmos

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- De nombreux exercices INA (fictions et musicaux)
- Apports théoriques.
- Ecoutes analytiques.
- Ateliers de montage et de mixage son pour la réalité virtuelle.

MATÉRIELS UTILISÉS

- Une station de montage/mixage son par stagaire : ProTools, Reaper, Nuendo.
- Une salle d'écoute Dolby Atmos
- Plugins de panoramique : Dear VR, Noisemaker, SAD producer plus, Facebook 360 (Two Big Ears), Audio Ease 360/pan/monitor, Waves 360, Oculus (compte tenu de l'évolution rapide du domaine, cette liste reste évolutive).

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01586

Catégorie

Panorama

Votre conseiller de formation

Isabelle Millereux 01 49 83 26 10 imillereux@ina.fr

Durée

4 jours (28 heures)

Prix

1400 €

SESSIONS

Du 13 févr. 2024 au 16 févr. 2024 à INA / BRY SUR MARNE (4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX) : 1400 €

Mes notes :