

# Mixer en Dolby Atmos avec Protools

Organisée au sein du studio Miroslav Pilon, acteur majeur de la postproduction en Auvergne Rhône Alpes, la formation « Mixer en Dolby Atmos avec Protools » propose aux stagiaires d'acquérir les compétences pour pouvoir travailler, mixer et livrer une bande son en mixage immersif (mixage Objet + mixage BED).

Après un court temps théorique dédié à la mise en perspective de l'évolution de différents formats (du son multicanal au son immersif objet) la formation se proposera de transmettre aux stagiaires la méthodologie pour produire un mixage immersif orienté objet à l'aide de Protools Ultimate 2020. Dans cette optique, elle proposera aux stagiaires d'apprendre à maîtriser les différents outils et plugins de spatialisation, effectuant notamment un focus sur l'outil Dolby Renderer. Elle abordera enfin la livraison des masters DAMF et Re renderer ainsi que la conversion ambisonique ou binaural des mixages. La pratique sera systématiquement privilégiée au cours de ces différentes étapes, les stagiaires mettant en œuvre chaque notion abordée par le formateur lors de travaux pratiques effectués sur des supports variés (films ou séries d'animations, trailers, titres musicaux...), systématiquement suivis d'une écoute et d'une analyse critique. Au cours de ces travaux, une attention toute particulière sera apportée à la mise en avant du caractère immersif des produits audiovisuels sur lesquels les stagiaires

## Profil professionnel des stagiaires

- Tous professionnels du son désirant maîtriser le mixage immersif orienté objet avec le logiciel Protools.
- Tous techniciens audiovisuels désireux d'élargir leurs compétences et de perfectionner leur pratique professionnelle en comprenant et maîtrisant le mixage Atmos d'un produit audiovisuel.

## Prérequis

- Expérience solide avérée de post production sur Protools.
- Une première expérience en son multicanal ou en ambisonic est souhaitable.

## Objectifs pédagogiques

- Maîtriser la post production complète d'une bande son en mixage immersif (mixage Objet + mixage BED).
- Maîtriser les fonctionnalités du logiciel Protools Ultimate 2020, ainsi que de différents plugins et outils immersifs (Dolby Renderer)
- Savoir livrer les différents masters audio adéquats (ADW wave, IMF IAB) et les Re Renders adéquats.
- Savoir mettre en avant le caractère immersif d'un mixage Atmos



4

stagiaires



35

heures



5

jours



2800<sup>€HT</sup>

3360 €TTC



## Description (suite)

Note : Afin de toujours transmettre des compétences et des connaissances en phase avec l'évolution des outils étudiés, le contenu de la formation est susceptible d'être mis à jour et de connaître quelques adaptations entre l'édition du programme et la tenue d'une session.

# Le programme

---

jour  
1

### → Présentation

- Présentation de l'intervenant et de son parcours
- Présentation des stagiaires
- Présentation du programme et du déroulement de la formation

### → Etat des lieux de l'évolution des formats, du son multicanal au son immersif objet

- Les formats stéréo et multicanaux existants
- Historique du son au cinéma, Le dolby Stereo, le 4.0, Le Dolby Digital 5.1/7.1, le DTS, le SDDS Sony.
- Les formats immersifs 3D et objets (ATMOS, DTS X, Auro3D...)
- Le concept de mixage orienté objet (Object based) en opposition au mixage par canal (BED). Atouts et nouveautés.
- La transversalité entre les formats
- Les différents standards de diffusion

### → Le mixage en son immersif Dolby Atmos

- Présentation du workflow complet d'un mixage en son immersif
- Configuration et organisation d'une session Protools en Dolby Atmos
- Méthodologie de travail pour le montage/mixage

### → L'outil Dolby Renderer

Présentation de l'outil Dolby Renderer

### → Les plugs in de spatialisation

Présentation par le formateur de différents plugins de son immersif actuels : Audio Ease 360, Harpex, Dolby Atmos panner, Noisemakers Ambipan, Reverb Atmos Stratus, Upmixer Nugen...

jours  
2

### → Mise en pratique

- Sous la direction du formateur, les stagiaires mettent en œuvre toutes les notions de base vues précédemment, effectuant une première prise en main d'une session Atmos complète.
- Analyse et commentaires du formateur.



## Le programme (suite)

---

### jour 3 & 4

---

#### → Travaux pratiques

Sous la direction du formateur, chaque stagiaire travaille en tandem avec un autre participant pour effectuer le mixage immersif de différents supports (films d'animation, trailers ou titres musicaux), utilisant les plugins de spatialisation et le Dolby Renderer.

- Mise en pratique intensive des outils et méthodes abordées lors du jour 1.
  - Travail sur la mise en avant du caractère immersif d'un produit audiovisuel.
- 

### jours 5

---

#### → Ecoute comparative des travaux réalisés

- Visionnage / écoute en groupe des travaux réalisés lors des jours 2 et 3
- Analyse et commentaires du formateur.

#### → Livraison des masters Atmos et Re renderers

- DAMF( Dolby Atmos Master Files) ,
- ADM (Audio Définition Model)
- Re renderer ( Downmix 7.1/5,1,...)
- Conversions Ambisoniques/ binaural des mixages
- Mise en pratique : chaque stagiaire effectue les opérations pour délivrer les masters des travaux qu'il a réalisé lors des jours 2 et 3

#### → Bilan

- Résumé des notions du stage.
  - Bilan pédagogique.
  - Conseils et ressources.
-

# Modalités pédagogiques

---

## Techniques pédagogiques

### → Exercices

Réalisés lors des mises en pratique systématiques de toutes les notions abordées

### → Suivi personnalisé

L'effectif maximum de la formation (4 participants) permet d'assurer un suivi individuel et personnalisé de chacun. Il permet des échanges approfondis entre les participants et la formatrice et contribue à la création d'une dynamique de groupe.

### → Entraînement

Développement des aptitudes grâce à une utilisation intensive de Protools

### → Exposés / Cours théoriques

Présentation de notions théoriques et historiques

### → Entretien avec des professionnels

Des échanges sont menés régulièrement avec le formateur, professionnel expérimenté en activité, sur le métier de mixeur et sur les attentes de la profession.

### → Débat, discussion

Suite à l'écoute/visionnage en groupe des travaux réalisés

## Supports de travail

→ Trailers, films d'animation

→ Titres musicaux

# Modalités pédagogiques (suite)

---

## Moyens techniques

→ 2 studios de postproduction professionnels, équipés comme suit :

- 1 auditorium de mixage ATMOS 7.1.4 avec une console Icon D Control 16 faders. Equipé en Protools 2020 HDX2 avec de nombreux plug ins et une licence Dolby Atmos Renderer
- 1 studio de montage son 5.1.4 en Protools Ultimate 2020 / avec licence Dolby Atmos Renderer.
- Nombreux plug ins de son 3D/immersif (Audio Ease 360, Harpex, Dolby Atmos panner, Noisemakers Ambipan, Reverb Atmos Stratus, Upmixer Nugen,.....)

## Évaluation

L'évaluation est continue tout au long de la formation, notamment lors des exercices de mise en pratique.

### → **Evaluation en fin de stage**

- Elle s'effectue lors du jour 5, lors de l'écoute des travaux réalisés par les participants. Le formateur évalue l'acquisition des objectifs pour chaque stagiaire à l'aide d'une grille d'évaluation dont les critères ont été déterminés en amont par le formateur et le responsable pédagogique.
- Des bilans et synthèses personnalisés sont effectués par les formateurs.

## Inscription

Sur notre site internet : [escalesbuissonnieres.fr](http://escalesbuissonnieres.fr)