

Dolby Atmos : Les fondamentaux

5 jours 35,00 heures
Programme de formation

Public visé

Musiciens, Ingénieurs du son, Techniciens son, Producteurs, Sound designers

Pré-requis

- Avoir l'expérience du mixage stéréo
- Maîtriser le routing de la table de mixage de son séquenceur

Objectifs pédagogiques

Connaitre les principes fondamentaux de la production musicale avec le Dolby Atmos et savoir configurer et utiliser le Dolby Atmos Renderer en fonction du setup de son Studio et de sa station de travail.

Compétences développées

- Comprendre les différences et spécificités de l'Atmos vs le Multicanal
- Identifier les différentes étapes d'une production Atmos musique
- Connaitre les configurations possibles hardware & software d'un poste de travail Atmos
- Comprendre les différents rôles et fonctionnalités du Dolby Atmos Renderer
- Calibrer son système d'écoute dans une configuration Dolby Atmos
- Interfacer son DAW avec le Dolby Atmos Renderer
- Générer un Dolby Master File
- Exporter son mix sous différents formats

Description / Contenu

Présentation du Dolby Atmos

- Un peu d'histoire : du mono à l'immersif
- Rappels sur les formats multicanaux standards (5.1 et 7.1) et de leurs utilisations
- Le cas particulier de l'écoute au casque : Binaural ou réduction stéréo
- Présentation du Dolby Atmos
- Spécificités de la production en Dolby Atmos
- Les solutions existantes pour écouter du son Dolby Atmos
- Etat des lieux de la diffusion au format Dolby Atmos
- Concepts de base du logiciel Dolby Renderer
- Terminologie utilisée lors du travail en Dolby Atmos

Production Suite vs Mastering Suite

- Descriptif des composantes logiciel de chaque bundle
- Synthèse des possibilités software



- Les différentes configurations hardware possibles associées

Prise en main de l'interface utilisateur du Dolby Atmos Renderer

- Les différences entre le Renderer et le Renderer Remote. Lequel utiliser et pourquoi ?
- Configurer les préférences du Renderer afin de l'intégrer à une configuration Dolby Atmos
- Comprendre et naviguer de manière fluide dans les différentes sections de l'interface graphique du Renderer
- Passage en revue des fonctionnalités des menus du Renderer (Files, Input and Master, Setup et Window) et de leur utilisation

Configuration du Dolby Atmos Renderer dans un système Immersif

- La notion de Beds et d'Objects : différences et utilisations
- Configuration des e/s de son DAW en fonction des Beds et des Objects
- Configuration des e/s du Renderer
- Comment utiliser la fonction Rooms Setup en fonction de son système d'écoute
- Fondamentaux de la calibration des enceintes pour le Dolby Atmos via le Renderer
- Bass management en Dolby Atmos : Subwoofer vs LFE
- Configuration du Binaural

Fonctions d'export et de re-render du Dolby Atmos Renderer

- Explication du concept de re-rendering
- Comprendre et maîtriser les enjeux des fonctions Trim et Downmix, afin d'effectuer des réductions fiables d'un mix atmos. en 7.1, 5.1, stéréo et Binaural
- Gérer de manière fluide et efficace les Re-Render Online et Offline, afin de fournir les formats répondant au cahier des charges d'une production
- Gestion du Loudness en Atmos
- Créer un DAMF (Dolby Atmos Master Files) à partir du Dolby Atmos Renderer
- Nature des informations contenues dans les différents fichiers d'un Dolby Atmos Master Files
- Créer un master aux formats ADM BWF, IMF-IAB ou MP4 selon le cahier des charges d'une production
- Connaître les différents codecs en fonction du type et des plateformes de diffusion

Dolby Atmos Renderer et votre DAW

- Nécessité de synchroniser le DAW au Renderer
- Utilisation du Plug in Dolby LTC pour la synchronisation
- Créer des templates en fonction des types de projets
- Explication de la Panoramique et du concept XYZ dans un environnement Dolby Atmos
- Avantages et inconvénients des fonctions panoramiques des DAW vs le Dolby Atmos Panner plug in
- Cas particulier des DAW incluant le Dolby Atmos Renderer (Logic, Cubase...)

Modalités pédagogiques

- Chaque matin, l'instructeur expose aux apprenants les points qui seront abordés dans la journée.
- La journée se déroule ensuite par une suite de présentations théoriques et techniques, suivies de l'application de la technique au moyens d'exercices en atelier pratique.
- En fin de journée, un récapitulatif des points abordés est effectué.
- A partir du 2ème jour, une session de questions/réponses sur les points vus la veille amorce la journée.

Moyens et supports pédagogiques

- Chaque apprenant dispose d'un poste de travail équipé des logiciels nécessaires à la formation.
- Un support de cours synthétique imprimé est fourni à chaque stagiaire à l'issue de la formation.
- Des projets de référence sont analysés et décomposés.

- Chaque leçon comporte une partie théorique qui est immédiatement mise en application : l'enseignement étant basé sur de véritables exemples issus de situations professionnelles, les exercices permettent de pratiquer largement les techniques étudiées et de les situer dans le workflow de production.
- La partie Atelier de la formation permet de remettre en perspective toutes les connaissances acquises dans le contexte de réalisation d'un projet complet.

Modalités d'évaluation et de suivi

- Une feuille de présence sera signée par chacun des stagiaires permettant d'attester de l'exécution de l'action de formation.
- A l'issue de la formation, le formateur évalue le degré d'acquisitions des points définis dans les objectifs de la formation au moyen d'un questionnaire individuel.
- Les apprenants évaluent à chaud la formation en remplissant un questionnaire en ligne, transmis ensuite au formateur et discuté afin d'améliorer la formation si nécessaire.
- Un questionnaire d'évaluation à froid est envoyé 1 mois après la formation aux prenants afin de jauger l'impact de la formation sur leur quotidien en production.