

## Sound design pour l'image

10 jours 70,00 heures  
Programme de formation

Dernière modification du 16/02/2024

### Public visé

Musiciens, Compositeurs, Ingénieurs du son, Sound designer, illustrateur sonore, Opérateurs post-production....

### Pré-requis

- Maîtriser au moins un séquenceur (enregistrement, édition, mixage...)
- Connaître les fondamentaux de la synthèse sonore

### Objectifs pédagogiques

A partir du cahier des charges, être capable de conceptualiser et de créer le sound design d'une oeuvre visuelle

### Compétences développées

- Capacité d'analyse de l'image et de conceptualisation d'un univers sonore
- Planifier les différentes étapes de la création en fonction du projet
- Maîtriser les différents outils créatifs du Sound Design
- Savoir gérer et utiliser des banques de sons
- Créer ses propres sons à partir d'enregistrements
- Connaissance des normes de diffusion sonore

### Description / Contenu

#### JOUR 1

Le design sonore, c'est quoi ?

- Qu'attend-on du design sonore en fonction du domaine d'application (film, bande-annonce, télé, pub, annonces sonores, identité sonore/logo, jeux vidéos, etc)
- Dans chaque domaine, avec quels autres sons le design sonore va cohabiter ?
- Les différentes étapes de la post-prod son
- De l'importance d'acquérir une méthodologie pour gérer des sessions avec un nombre importants de pistes.
- De l'importance des templates
- Les notions de sonie
- Les normes de diffusion (LUFS, LU) et les outils de mesures associés.
- Ecoutes et analyses d'exemples

Début atelier création d'un logo sonore

- Analyse et discussion sur la vidéo du logo
- Recherche, écoute et analyse d'exemples,
- Planification des différents sons à fabriquer/trouver
- Recherche de sons (banques de sons, presets de synthétiseurs).



- Création d'un premier template
- Début du montage : on abordera les montages par superposition et les montages par transmission d'énergie

#### JOUR 2

Suite et fin de la création du logo sonore

- Choix définitifs des différents sons
- Finalisation du montage
- Utilisation des filtres et réverbérations spécifiquement pour le mélange de sons acoustiques et synthétiques.
- Premières notions de mixage: volumes et panoramiques, gestion d'effets de spatialisation via des auxiliaires
- Visionnage des travaux des stagiaires : analyse, suggestions

#### JOUR 3

Début atelier scène de film simple

*On choisira, l'une après l'autre, deux directions radicalement différentes de création (stressant / apaisant, comique / dramatique, moderne / ancien etc)*

- Choix de la première orientation
- Recherche d'exemples et références
- Réflexion sur l'univers sonore recherché
- Identification et planification de la création des différents moments de la scène en fonction de la dramaturgie
- Début de recherche de sons dans des banques de sons
- Réalisation et utilisation de sons simples enregistrés, en complément
- Relation du son à l'image dans la narration
- Notions de plein/vide, et de rupture/continuité

#### JOUR 4

Suite atelier scène de film

- Utilisation d'égaliseurs, réverbérations afin d'homogénéiser des sons d'origines variées, dans un contexte de faux naturel
- Finalisation de la première version
- Visionnage des travaux des stagiaires : analyses, suggestions

#### JOUR 5

Deuxième version de la scène de film

- Choix de la deuxième orientation
- Discussion des moyens à notre disposition, des outils techniques pour le réaliser
- Réalisation en complète autonomie de la part des stagiaires
- Visionnage des travaux des stagiaires : analyses, suggestions

#### JOUR 6

Atelier fabrication de sons, expérimentation

- Rappel des différents type de synthèse
- Utilisation des synthétiseurs (FM8, Absynth, Reaktor...) pour générer des sons originaux
- Utilisation des effets de manière créative
- Création de macros de FX contrôlées par contrôleurs Midi
- Application aux sons choisis (banque de sons, synthès, sons personnels enregistrés) par interaction et improvisation
- Dérushage des sons créés et constitution d'une banque de sons

#### Jours 7 et 8

Atelier création son pub ou bande-annonce

En plus de l'utilisation de tous les outils théoriques et techniques abordés jusqu'ici la réalisation du son d'une pub ou bande annonce nous permettra d'aborder l'utilisation de la musique, son choix, sa gestion. Nous verrons également comment elle peut être utilisée de manière créative comme base pour le design sonore.

#### Jour 9 et 10

Atelier création scène de film plus élaborée

*Ce dernier atelier sera l'occasion de mettre en pratique toutes les techniques apprises les jours précédents et d'aborder le sound design de manière plus complète dans le cadre d'un projet de post-prod audiovisuel*

- Formats d'échanges entre logiciels de montage vidéo et de montage son (XML, AFF...)
- Création d'un template plus complet permettant d'intégrer les sons directs, les voix doublées, le bruitage, les sons d'ambiance ...
- Remettre en forme les pistes audios récupérées après un import et les dispatcher selon son template
- En fonction des pistes audios existantes, concevoir le sound design à créer.
- Création de sons « crédibles » sans prises de son acoustique
- Approfondissement du mixage et export
- Visionnage des travaux des stagiaires : analyses, suggestions

## 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 est fourni à chaque stagiaire à l'issue de la formation dans leur Extranet participant.
- 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

A l'issue de la formation, le formateur évalue le degré 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.

## Informations sur l'accessibilité

### **Avez vous besoin d'un accompagnement spécifique ?**

Apaxxdesigns apporte une attention particulière et prioritaire à l'accessibilité des personnes en situation de handicap. Afin de faciliter leur intégration, le suivi pédagogique et l'insertion professionnelle, Apaxxdesigns dispose depuis Mai 2020, d'un référent handicap qui sera en mesure de les accompagner dans les meilleures conditions. Tout en respectant les exigences pédagogiques, la volonté d'Apaxxdesigns est d'adapter, notamment le matériel fourni, l'environnement dédié à l'apprentissage, afin d'offrir un confort de travail optimum et de s'entourer d'un réseau de partenaires pour répondre au mieux aux attentes des apprenants. Notre site est accessible aux personnes en situation de handicap.