



MUSIC PRODUCTION

Technicien son

Depuis une décennie, le monde musical prend conscience d'une évolution de la technologie, demeurée longtemps latente, mais qui justifie maintenant sa pleine dimension.

Les derniers outils (P.A.O, M.A.O, sampling, multimédia) liés au développement rapide de l'informatique et des nouveaux moyens de communication (Internet), façonnent de nouvelles utilisations, des "mélanges technologiques" qui permettent de nouvelles approches artistiques.

MUSIC ACADEMY INTERNATIONAL répond à ce besoin de formation en proposant une structure d'enseignement innovante et efficace (pédagogie adaptée, moyens mis en oeuvre, intervenants professionnels connus et reconnus...).

Nous avons déjà repéré depuis longtemps cette demande parmi les "nouveaux" utilisateurs et ainsi nous sommes-nous mis à l'ouvrage afin qu'ils puissent disposer d'une "trame pédagogique et technique évolutive"

Depuis septembre 2000, M.A.I propose une formation autour de la production sonore et musicale.

LES DIFFÉRENTS MODULES ENSEIGNÉS

“**Music Production**” englobe quatre centres d’intérêt comportant une multitude de sujets de cours.

INFORMATIQUE

Midi & Audio
Sampling
Multimédia
Logiciels
Machines
Internet
Synthés virtuels
Systèmes multiplateforme
Banques de son

ARTISTIQUE

Créations multimédia
Compo & songwriting
Musiques de pub, de film, de spectacle
Jingles & playbacks
New media products
Dance, pop, variétés, musiques électroniques
Hip Hop et R&B

BUSINESS

Législation
Marketing
Communication
E-Business
Médias
Sociétés de production Labels & maisons de disque
Talent Research

STUDIO & SONORISATION

Prise de son
Acoustique
Micros & périphériques, mixage & montage
Production & postproduction, mastering & remastering, editing
Postsynchronisation
Régie son
Régie lumière

Elaboré en proche collaboration avec : des techniciens du son, producteurs, DJ, artistes, maisons de disques, concepteurs de logiciels, compositeurs, fabricants de machines, acousticiens, spécialistes d'internet, pédagogues, magiciens multimédia, musiciens, radios, télévisions, studios d'enregistrement, ce cursus unique s'élève au delà d'une simple maîtrise technique des appareils et logiciels.

" Music Production " ne tombe pas dans le piège de la formation d'ingénieur du son, (nul n'ignore que les studios de petite et moyenne taille sont ont disparu au profit de project et home-studios hyper performants), ni dans l'apprentissage superficiel de quelques logiciels gadgets, mais se destine à une approche globale, afin de couvrir toute la palette des savoirs, savoir-faire et savoir-être artistiques et des techniques nécessaires à l'excellence exigée aujourd'hui dans tous les métiers qui touchent au monde artistique et numérique.

MODULE INFORMATIQUE

Midi & Audio : Le Midi fut, à l'origine, un salut technologique pour les musiciens, mais le monde change, de nouvelles techniques affluent et l'audio numérique règne désormais. Toutefois le bon producteur maîtrise les deux univers.

Sampling : L'échantillonnage, ou sampling est le résultat d'une série d'étapes de conversion d'une forme d'onde analogique, en informations numériques destinées au stockage dans une des mémoires du sampleur. Le sampleur est l'instrument-clé des musiques d'aujourd'hui.

Multimédia et infographie: travail de création avec Photoshop, Illustrator et Indesign, programmation animée avec Cinéma 4D

Logiciels audio: Logic Studio et ProTools principalement, mais également Live, Wave Burner, Spectre, Fuzz Measure...

Machines : Malgré une tendance au tout virtuel, de nombreux créateurs ne jurent que par des appareils bien palpables avec boutons à tourner et curseurs omniprésents comme les groove-box, platines de DJ, séquenceurs et autres boîtes à rythmes. Etude de leur fonctionnement.

Internet : technologies de streaming, d'encodages, et travail collaboratif...

Synthés virtuels : La puissance des ordinateurs actuels est telle qu'ils peuvent sans problème émuler les circuits de génération sonores des synthétiseurs hardware. Des logiciels permettent donc de bénéficier de véritables synthés virtuels. Utilisation des différents types.

Systèmes multiplateforme : Maîtriser l'environnement Mac Os et Unix, installation, réseaux audio numériques

Banque de son : Le fond de commerce de tout producteur qui se respecte est sans aucun doute sa bibliothèque sonore, à savoir des milliers de sons réels ou artificiels captés sur l'échantillonneur ou achetés, prêts à l'emploi pour la création ou l'illustration sonore.

MODULE STUDIO

Prise de son : Table de mixage numérique et analogiques, enregistreurs Dtd non linéaires. Une connaissance technique approfondie de ces vecteurs réels ou virtuels s'impose. L'environnement de la prise de son comporte également l'écoute (enceintes) et l'amplification, les casques et le câblage.

Acoustique : Le son (vibration d'une source, propagation du son dans l'air, spectres de fréquences, définition de phase), la perception auditive (mécanisme de l'audition, perception de la fréquence et de l'intensité, effet de précedence) l'acoustique des lieux, (réverbération, isolation et traitement acoustique).

Micros & périphériques: Le microphone est un maillon délicat, d'une importance capitale dans la chaîne sonore puisque c'est lui qui transforme le son en signal électrique. Le bon choix et le placement judicieux, caractérisent le professionnel ainsi que l'utilisation à bon escient des périphériques (processeurs d'effets, compresseurs, limiteurs, préamplis, égaliseurs...)

Mixage & montage : Souvent considéré comme l'étape finale de la réalisation d'un projet musical, le montage, puis le mixage possèdent une topographie propice aux errances les plus diverses, fructueuses ou stériles.

Postsynchronisation, Editing, Postproduction : Montage audiovisuel, doublage, synchronisation. Maîtrise des techniques et logiciels

Mastering et remastering : Le bon mastering d'un album, étape cruciale entre le mixage et le produit fini, est tout un art pour éviter les problèmes avec les usines de fabrication (non conforme à leur niveau de qualité, défauts de codage, taux d'erreurs numériques trop élevés...) Des compétences techniques sont nécessaires ainsi qu'une oreille en or, et le sens des détails.

Régie son : La sonorisation de spectacle, le back-line, l'amplification en façade et en retour, en analogique et numérique.

MODULE ARTISTIQUE

Créations multimédia: La scénarisation multimédia manipule des matériaux de base: l'image, le son, le texte et l'animation. Elle les assemble, leur donne une forme et un sens.

Compo & songwriting : L' imagination, l'inspiration, le génie ne s'apprennent pas. Pourtant une analyse approfondie des morceaux du répertoire jazz, rock, variété, techno... permet de dégager des règles qui assistent et stimulent l'apprenti-compositeur dans sa démarche créative.

Musiques de pub, de film, de spectacle: L'illustration sonore, l'association d'images et de sons trouvent leur emploi dans le cinéma, la télévision, les produits de promotion et le multimédia.

Jingles & playbacks : Une ligne de productions orientées radios et clubs

New media products : L' évolution technologique engendre des nouveaux métiers ainsi que de nouveaux besoins. Ici nous créons des musiques pour programmes multi- média et sites internet.

Dance, pop, variétés : A l'opposé des musiques intimistes et esthétiquement correctes, voici un atelier qui tente de produire des musiques commerciales tout en gardant une ligne de conduite de qualité. Collaborations avec chanteurs et chanteuses.

Musiques électroniques : Depuis le printemps 96, la musique électronique, made in France, a connu un essor sans précédent dans le monde musical, avec plus de 80% de ventes à l'export.

Hip Hop et R&B: Le sampleur et le séquenceur sont les ingrédients de base pour la réalisation des rythmes Rap. Voici un atelier pour bien aborder la production Hip Hop ou autre R&B.

MODULE BUSINESS

Législation: Connaître les règles et lois qui gèrent l'environnement socio-professionnel de la musique et qui concernent la gestion de carrière.

Marketing: L'ensemble d'actions ayant pour objectif de satisfaire les besoins des consommateurs et de réaliser l'adaptation de l'appareil productif et commercial à ses besoins.

Communication : La communication dans son ensemble poursuit un double objet : la construction et la valorisation d'une bonne image de l'artiste ou du produit et l'obtention de la notoriété nécessaire, ainsi que l'établissement de relations de qualité entre l'entreprise et ses principaux partenaires.

E-Business: Utiliser la puissance d'Internet pour la commercialisation d'un produit (CD, méthode de musique, CD-Rom, spectacle...) 24h par jour, 7 jours par semaine, au niveau mondial. Trouver sa niche et exploiter à fond les règles du web-marketing.

Médias: Connaître et comprendre les mécanismes des médias (télé, radio, presse) et établir des liens.

Sociétés de production : Le producteur de disques peut-être considéré comme un mutant polyvalent parce qu'il doit aussi à sa manière et selon ses priorités et ses capacités contrôler le financement, la direction artistique, la promotion et la distribution des disques qu'il produit. Comprendre la politique artistique et commerciale des maisons de production.

Labels & maisons de disque : Analyser et comprendre l'industrie musicale.

Talent research : Trouver le bon artiste pour la bonne production. Savoir dénicher des talents, repérer des potentialités artistiques, recruter des créateurs. Comprendre les mécanismes de recrutement, de l'audition, du casting.

Autoproduction: Et si les maisons de disques font la sourde oreille, voici une excellente manière de faire exister ses créations. Les mécanismes.

BLOCS DE COMPETENCES

1/Sonorisation

Compétences

Maîtriser le vocabulaire adapté et les premières bases de l'analyse audio

Maîtriser la lecture et/ou création de fiches techniques, patch et plan de scène

Maîtriser les paramètres acoustiques et simuler une production sonore

Capacités d'acuité auditive, de masques harmoniques, maîtriser les illusions sonores et les diagrammes de Fletcher et Munson...

Capacité de localisation et spatialisation des sons

Maîtriser du matériel de sonorisation: connaître et adapter les différentes technologies, les familles de microphones, leurs usages et applications, les hauts parleurs, les filtres, Les enceintes, la prise de son en couple stéréo, les tables de mixages numériques, analogiques et virtuelles.

Connaître et choisir les câbles adaptés, réalisation de câbles et soudures

Maîtrise du gain d'entrée, choix des composants, tube, transistor...

Maîtrise de l'égaliseur paramétrique et graphique

Maîtriser les décibels et mesure acoustiques, le principe de stéréophonie et d'amplification, le principe de boucles de masses et de phasing.

Prévenir et maîtriser le larsen.

Maîtriser les différents effets sonores: Delay , réverbération , chorus , flanger , phaser .

Ligne à retard et effet Haas

Maîtrise du routing et du processing du signal en fonctions des besoins

Reconnaissance auditive, spectrale et pression acoustique

Prise de son de voix acoustique, choix du microphone, du préamplificateur, du compresseur, gain console, limiteur, expanders, noise gate etc...

Effectuer un soundcheck complet (balances musicales)

Maîtrise d'Ableton Live, de Mainstage et de l'installation des instruments électroniques (câblage)

Reconnaissance auditive des acoustiques naturelles. Mixage en réverbération artificielle, choix esthétiques en fonction des styles musicaux

Reconnaissance auditive. Mixage avec effets, choix esthétiques en fonction des styles musicaux

Savoir faire un choix et adapter ce choix à la spatialisation requise en fonction des instruments

Maîtrise des logiciels phare pour la restauration sonore - IZOTOPE RX4

Modalités d'évaluation :

Evaluation théorique, écrite à partir de la semaine 5 de formation. Note sur 20.

Evaluation pratique devant un jury: sonorisation en temps réel d'un spectacle/concert live. Note sur 20.

2/Production et réalisation audio

Compétences

Connaitre et adapter les différentes technologies, les familles de microphones, leurs usages et applications

Choisir les câbles adaptés, réalisation de câbles et soudures

Maîtriser les différentes consoles phares du marché de la production musicale.

Maîtrise des logiciels Logis Studio et protools: édition, montage, mixage stéréo et 5.1

Maîtriser l'environnement de différents studios: Studio d'enregistrement, Studio de mixage, Studio de post-production, Studio mobile

Maîtriser les outils de production pour composer des œuvres originales

Maîtrise du gain d'entrée, choix des composants, tube, transistor...

Maîtrise de l'égaliseur paramétrique et graphique

Maîtrise du routing et du processing du signal en fonction des besoins

Reconnaissance auditive, spectrale et pression acoustique

Maîtrise des logiciels phare pour la restauration sonore - IZOTOPE RX4

Prise de son de voix acoustique, choix du microphone, du préamplificateur, du compresseur, gain console etc...

Prise en main de toutes les fonctions de base et édition, montage des prises studio, fondus, crossfades... EQ, compression

reconnaissance auditive des acoustiques naturelles. Mixage en réverbération artificielle, choix esthétiques en fonction des styles musicaux

Maîtrise de la synthèse sonore et du sampling, de l'habillage sonore et du Sound Design

Reconnaissance auditive. Mixage avec effets, choix esthétiques en fonction des styles musicaux

Savoir faire un choix et adapter ce choix à la spatialisation requise en fonction des instruments

Pré-mastering et encodage: normes CD, HD, Vidéo, Internet...

Modalités d'évaluation :

Evaluation écrite et pratique en situation réelle 1 fois/ trimestre - Note sur 20

Evaluation pratique: Présentation du projet phonographique devant un jury professionnel. Note sur 20.

3/Création et édition multimédia

Compétences

Maîtriser les normes audio pour la diffusion Cinéma, TV, Radio, DVD... Gestion du Loudness

Maîtriser et gérer les outils et/ou logiciel pour le mixage surround:

ProTools HD et les plug-ins multicanaux; APPLE Logic ; Table de mixage ICON D-command & Control 24 Gestion du monitoring

Maîtrise des logiciels phare pour la restauration

sonore - IZOTOPE RX4

Maîtriser la post production audio de film

Maîtriser les normes de la synchronisation Audio/Vidéo.

Maîtriser les outils de production pour composer des œuvres originales

Maîtriser les logiciels de bureautique, d'édition, d'image 2D/3D fixe et animée, Suite Adobe :

Illustrator, Photoshop, InDesign, EdgeAnimate, AfterEffect, Première, DreamWeaver. 3D : Cinema 4D (Maxon).

Modalités d'évaluation :

Evaluation pratique avec un mixage multicanal à réaliser en un temps donné en studio.

Note sur 20

Evaluation sur l'habillage musicale et le sound-design d'une publicité TV

Evaluation pratique sur une série de 20 questions par logiciels. Mise en contexte de demandes classiques de producteurs à techniciens.

Evaluation pratique sur la création graphique d'une œuvre originale avec un style imposé et style libre.

4/Production commerciale

Compétences

Etre capable de constituer un projet phonographique et de spectacle vivant:

Connaissance des différents organismes : SACEM, SDRM, SPEDIDAM, ADAMI...

Connaître les différents acteurs de la chaîne de production phonographique et les marchés connexes:

Rôle du producteur, du producteur exécutif, réalisateur musical

L'édition; Cession d'édition, l'édition phonographique -Etudes de dossiers, Les circuits "classiques" et numériques (plateformes Spotify, Deezer, youtube...) -Marché domestique et international.

Maîtrise des contrats phonographiques Artiste/production : royalties, circuit de répartition des droits, contrats de licence, d'éditions et de distribution, études tableaux de revenus.

Maîtriser le code de la propriété intellectuelle et le code du travail.

Connaître les fonctions d'un agent artistique et celles du manager, connaître les obligations contractuelles de chacune des parties et l'environnement juridique de la gestion de carrière.

Connaître les rapports contractuels entre les différents partenaires, connaître le rôle et les obligations des parties sous un angle tant juridique que financier. Respect de la confidentialité.

Evaluation écrite et pratique 1 fois par trim. Note /20

Evaluation écrite et pratique Evaluation multimédia. Evaluation orale. 2 fois/an. Note/20

Maîtriser la réglementation et l'environnement juridique relatif à la production

audiovisuelle (loi du 3 juillet 1985, utilisation de musiques préexistante etc...).

Modalités d'évaluation :

Evaluation écrite et pratique sur la production d'un spectacle vivant. Evaluation orale. 2 fois/an. Note/20

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Durée :30 heures/Semaine

Le spécialiste en " Music Production ", grâce à sa polyvalence due à l'utilisation des différentes techniques acquises, est appelé à devenir le dénominateur commun technique et artistique de projets musicaux, de réalisations de trames sonores ou autres effets spéciaux pour des besoins publicitaires, de post-synchronisation, de doublage, de sonorisation etc...

Il possède des connaissances liées aux fonctions de coordinateur musical, de compositeur, d'orchestrateur, de musicien, de preneur de son en studio et en télévision, de responsable créatif, de directeur de production, de bruiteur, de technicien audio en postsynchronisation et en doublage, de responsable technique, de sonorisateur, de technicien de théâtre, de conseiller commercial en équipement de technologie musicale, d'artiste multimédia.

Ce n'est pas un secret que le marché du travail du spectacle se gère essentiellement par des réseaux relationnels. L'enjeu est donc bien, pour les artistes et techniciens, d'avoir des contacts, de les entretenir, de fréquenter des **lieux de rencontre** comme Music Academy International où les organisateurs de concerts, chefs d'orchestres, managers, techniciens de spectacle, régisseurs, producteurs, journalistes, acteurs de la vie culturelle, fabricants et distributeurs d'équipement de spectacle, concepteurs multimédia, stagiaires et intervenants de toute la France, voire d'origines internationales s'y croisent dans les couloirs, discutent à la cafétéria, montent des projets...

CONTRÔLE DU CYCLE

ÉVALUATIONS

Evaluations trimestrielles (pratiques et théoriques):

- Fin trimestre 1
- Fin trimestre 2
- Fin trimestre 3

Des contrôles en cours de formation peuvent intervenir. Les résultats des évaluations + des contrôles en cours de formation sont inscrits dans le dossier scolaire de l'élève.

DIPLÔME

L'obtention du diplôme est conditionné à une moyenne générale de minimum 13/20.
4 notes interviennent dans cette moyenne générale:

- Moyenne des évaluations et contrôles de l'année. (Coefficient 1)
- Dossier Professionnel: durant sa formation, le stagiaire devra préparer un dossier destiné à présenter son projet d'insertion professionnelle. (Coefficient 1)
- Projet 1 « Studio réalisation » : le stagiaire doit présenter un projet discographique abouti qu'il aura dirigé et réaliser en totalité (direction artistique, enregistrement, mixage, mastering, jaquette CD graphisme, livret + book présentation du projet). (Coefficient 2)
- Projet 2 « Sonorisation » : Le stagiaire doit réaliser l'installation scénique indiqué sur une fiche technique (installation matériel, câblage,..), réaliser la production sonore retours et façade du plateau. (Coefficient 2)

COMPOSITION DU JURY

Qualité du (de la) président(e) du jury:

Technicien ou musicien professionnel réputé.

Mode de désignation :

Désigné par le référent du cursus et le responsable pédagogique

Voie d'accès :

Nombre de personnes composant le jury : 5 personnes

1 responsable de formation de MAI

2 enseignants

1 employeur

1 personne salariée

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification : 2 personnes extérieures à l'autorité délivrant la certification (40%)

Précisez la répartition des représentants des salariés et des employeurs en pourcentage : Employeur : 50 %

Salariés : 50 %

LA PHYSIONOMIE DU SECTEUR DE L'AUDIOVISUEL

Un secteur hétérogène...

Secteur jeune, inégalement organisé et confronté à une forte et permanente évolution technologique, le secteur de l'audiovisuel est particulièrement difficile à appréhender. En effet, il se caractérise à la fois par une très grande complexité et une forte hétérogénéité à tous les niveaux:

- tailles extrêmes des entreprises: à côté de quelques entreprises très importantes (de + de 100 salariés) coexiste une multitude d'entreprises de très petite taille, souvent même réduites à un seul, voire aucun salarié permanent !
- Instabilité et mouvance du secteur: des entreprises se font et se défont pour répondre à des besoins ponctuels;
- activités très diversifiées faisant appel à des compétences à la fois solides et variées, alliant savoir-faire techniques et connaissances scientifiques à des dispositions artistiques;
- mutations technologiques impliquant le renouvellement fréquent d'un matériel coûteux, et l'utilisation d'un personnel qui doit être de mieux en mieux formé, le plus en plus adapté et de plus en plus adaptable;

- deux statuts d'emploi de nature radicalement différente : les permanents et les intermittents;
- recrutements et parcours professionnels atypiques par rapport à d'autres secteurs d'activités : pour une même fonction on trouve à la fois des personnels exclusivement formés sur le tas et d'autres ayant fait des études de longue durée.

L'Evolution

Après la "polyvalence" évoquée précédemment, **la "numérisation", la "miniaturisation" "l'individualisation"** constituent les évolutions essentielles de l'audiovisuel.

Le "tout numérique" s'introduit inexorablement dans tout le système audiovisuel. Cette tendance se retrouve du tournage au traitement de l'information et de la gestion, en passant par le montage, la transmission du signal, le support d'édition.

Désormais l'image et le son sont totalement traités selon les modes de fonctionnement de l'informatique et suivent donc son évolution et ses capacités.

Les nouveaux outils audiovisuels seront de plus en plus miniaturisés et performants. Cette miniaturisation permet la création et la mise au point de nouveaux outils et entraîne de nouveaux marchés favorables au développement de l'audiovisuel qui se modifie selon un schéma comparable à celui de l'informatique.

Ces caractéristiques de l'audiovisuel d'aujourd'hui et de demain impliquent **un travail de plus en plus individualisé.**

Les grosses équipes qu'exigeaient la mise en place et la mise en oeuvre des moyens et dispositifs d'hier ne sont plus d'actualité:

- régies automatiques
- caméras et consoles de mixage automatisées
- centre de diffusion géré par automates
- conception sur ordinateur
- montage virtuel autant de dispositifs servis par des hommes seuls ou des mini-équipes.

Nous sommes face à **une mutation profonde du secteur de l'audiovisuel due à la dominance de la technologie**, fortement marquée par l'informatique qui s'introduit à la fois dans les modes de production, de conception-réalisation, dans les procédures d'utilisation et dans les équipements.

A cet égard, le multimédia illustre parfaitement cette mutation aussi bien en termes d'équipements que de compétences requises et donne naissance à de nouveaux métiers comme c'est le cas par exemple de **"l'intégrateur multimédia"**.

La plupart des fonctions et métiers assurés aujourd'hui seront très différents demain. Quels seront-ils dans une vingtaine d'années?

Nous pouvons déjà constater des **modifications significatives concernant les métiers**: le monteur-truquiste, le JRI... ainsi que **l'apparition de métiers nouveaux liés à des technologies nouvelles**.

Cependant les repères manquent encore pour définir les tâches, les qualifications, les métiers, les stratégies d'emploi, les formations...

De ce fait, les volumes d'emploi sont difficiles à évaluer dans ce secteur.

A une époque où les normes sont relativement fugaces, les systèmes palliatifs à faible compatibilité se multiplient. Décider de changer radicalement de système peut être périlleux mais doit néanmoins intervenir au risque d'aboutir à un vide technologique et professionnel difficile à combler.

C'est une véritable stratégie de formation qu'il convient de développer afin de répondre avec le maximum d'efficacité aux lacunes des salariés ainsi qu'à l'évolution technologique. Par ailleurs un décloisonnement entre formations initiale et continue aboutissant à une véritable osmose s'impose.

On ne peut plus dire que l'on entreprend une formation pour un métier donné, que l'on accomplira toute sa vie professionnelle dans un seul secteur de l'audiovisuel.

Il n'est plus possible de raisonner formation initiale sans penser formation permanente: la formation se situe désormais dans la continuité de la vie.

CURSUS MUSIC PRODUCTION

ACQUISITION DE SAVOIRS

A

Consolidation des bases informatiques

Consolidation des bases de studio

Consolidation des bases du son

ACQUISITION DE SAVOIR-FAIRE

B

Productions musicales

Séances d'enregistrement

Sonorisation de spectacles

ACQUISITION D'AUTONOMIE

C

Musique, image et post-production

Multimédia, internet et marketing

Projet de fin de cursus

Diplôme de technicien son

ÉQUIPEMENTS - MATÉRIEL

Matériel nécessaire pour le cursus "Music Production" à M.A.I

Dans la section son & production, nous allons travailler durant l'année sur les deux références logicielles du monde professionnel, que sont Logic Studio et ProTools.

Toutes les versions de Logic à partir de la v10.2 sous OSX pourront être utilisées, la dernière étant la v10.3.1(juin 2017) Certains plugins pourront vous être fournis.

Les versions 9 à 11, voire 12 de ProTools pourront être utilisées. (licence éducation possible)

D'autres logiciels (certains gratuits ou libres) seront utilisés, tels que GarageBand, WaveBurner, Mapp Online, Mainstage etc...

Pour votre machine: MAC OSX "El Capitan" OSX 10.11.6 ou Sierra

Idéalement:

- 1 Macbook Pro 15 pouces - quadricœur 2,5Ghz Intel Core i7 **ou plus**
- 16Go de Ram 1600 Mhz DDR3
- SSD sytem 512 Go ou 1To

Le minimum:

- 1 Macbook Pro 13 pouces - bicœur 2,7Ghz Intel Core i5 ou i7 **ou plus**
- 8Go de Ram 1600 Mhz DDR3
- SSD sytem 512 Go ou 1To ou DD traditionnel

* des machines plus anciennes pourraient convenir à certaines conditions (nous contacter)

* vous pouvez bénéficier d'une remise éducation de 6% sur l'Apple Store ou auprès d'un revendeur agréé en étant stagiaire en formation à M.A.I

Matériel complémentaire:

- un casque audio professionnel "fermé" (c'est moins bien au niveau naturel que les casques semi-ouverts, mais indispensables pour les séances studio et les exercices de cours !) type Sony MDR 7506, Beyer DT770, Sennheiser HD 25, Audio Technica ATH-MSR7, qui sont des références de studio pro.

* Vous pourrez bénéficier de prix avantageux sur certains produits professionnels avec notre partenaire Audio-Technica

Matériel complémentaire:

- un Disque dur externe rapide (7200trs si traditionnel) USB3 ou Thunderbolt pour votre MBook Pro ou SSD en USB3 ou Thunderbolt. Attention compatibilité USB2 impérative pour certains équipements plus anciens du studio, comme les G5 pour les ProTools HD TDM. Certains constructeurs proposent des chassis avec connectique Firewire 800 et USB3 ou Thunderbolt.

- une clé USB2/3 de 32 ou 64 Go

M.A.I fournira les écrans 21 ou 23 en HDMI:

- prévoir si votre machine n'en dispose pas, d'un adaptateur adéquat.

Nous utiliserons également beaucoup d'autres logiciels comme Pages et Numbers (tableur équivalent Excel) pour nos calculs acoustiques. En principe sur toute machine neuve la suite bureautique d'Apple est fournie.

Vous utiliserez également la suite Adobe, à voir avec le responsable infographie ou tout autre logiciel, à voir avec le responsable de la matière.

Chaque stagiaire désireux d'apporter du matériel complémentaire personnel type souris, clavier de saisie, surface de contrôle, interface... est cordialement invité à le faire.

Salle Miles :

77 m2 : équipée pour les cours de scène (batterie, claviers, amplis de guitare, amplis basse, sono, chant, micros....)

Salle Led Zeppelin :

92 m2 : équipée pour les cours de scène (batterie, claviers, amplis de guitare, amplis basse, sono, chant, micros...)

Salle Pastorius :

45 m2 : équipée pour les cours de basse (amplis de basse individuels, table de mix, sono Samson)

Salle Hendrix :

30 m2 : équipée pour les cours de guitare (ampli de guitare individuel, sono Samson)

Salle Metheny :

30 m2 : équipée pour les cours de guitare (amplis, sono Samson)

Salle Porcaro :

60 m2 : équipée pour les cours de batterie (12 batteries, sono, table de mixage..)

Studio d'enregistrement :

45 m2 : cabine et salle d'enregistrement équipées, table de mixage (Digidesign Control24), périphériques, racks, effets, parc de micros, enceintes de monitoring)...

Salle Chaka Khan :

80 m2 : équipée pour les cours de chant, danse, théâtre et Live (batterie, claviers, amplis de guitare, amplis basse, sono, chant, micros...)

Salle Monk :

25 m2 : équipée pour les cours de claviers (SL88, Yamaha Clavinova, Sledge, NumaOrgan, iMacs...)

Salle Ellington :

60 m2 : équipée pour les cours de solfège (claviers, sono, amplis guitare et basse)

Salle Multimédia :

Equipées pour les cours de production, multimédia, MAO (12 postes iMacs avec Protools, LogicPro, Suite Adobe, écrans, claviers midi, enceintes monitoring)

Salle Zappa :

320 m2 : équipée pour les cours d'ensembles, scène, masterclasses et concerts (batterie, claviers, amplis de guitare, amplis basse, sono,chant, micros, système lumières fixe et automatique, tables de mixage numérique et analogique...)

Salle Bartok :

80 m2 : équipée pour les cours d'harmonie et arrangement. (Sono, micros, table de mixage, amplis guitare et basse, clavier...)

Studio de production :

60 m2 : équipé en poste numérique de production, système 5.1, console D-Command, 6 enceintes de monitoring HR824 Mackie / Pro-Ribbon 8 Prodipe), racks externes, plug-in TDM HD, Protools, écran géant, Universal Audio Apollo.

Salle Horner

55 m2 8 claviers Graphite49 midi, système d'écoute monitoring, table de mixage, écran géant, banques de sons.

Salle Zimmer

55 m2 8 claviers Graphite49 midi, système d'écoute monitoring, table de mixage, écran géant, banques de sons.

Médiathèque :

700 ouvrages de référence : méthodes, vidéos pédagogiques, C.D, DVD, informatique musicale. Editions de partitions et de dossiers accompagnés de C.D pédagogiques personnalisés par élève.