US332F - Conception sonore

Mis à jour le 05-09-2024

Code : US332F

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin licences

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Pour le master : aucun

Pour la licence : avoir suivi US335U pour réaliser l'exercice d'intégration sonore dans Unity 3D.

Objectifs pédagogiques

Cette UE présente à toutes les spécialités hors les élèves parcours "conception sonore" une introduction à la perception sonore, aux bases de l'acoustique et de l'analyse audiovisuelle. Elle permet de comprendre le rôle du sound designer dans le flux de production d'un jeu ainsi que de manipuler les bases des technologies offertes pour le montage audiovisuel.
En master, elle débute par des enseignements théoriques puis se poursuit par un exercice pratique et collectif de montage son à l'image d'une séquence enregistrée d'un jeu vidéo.
En licence, l'exercice pratique consiste à sonoriser un jeu vidéo préexistant et fourni et sert de fil rouge aux enseignements théoriques.

Compétences

Pour tous les cursus :

Comprendre les étapes de production sonore dans un projet audiovisuel et dans un jeu.
Comprendre les relations entre le concepteur sonore et les autres membres d'une équipe de conception d'un jeu.
Développer un sens critique.
Analyser les relations images/son.
Manipuler des logiciels de montage image et son avec l'application de transformation comme le filtrage, la réverbération, la transposition, la compression.
Réaliser collectivement un montage image/son pour une séquence enregistrée d'un jeu vidéo.

Pour la licence : intégrer, déclencher et spatialiser des effets sonores dans un moteur de jeu

Programme

Contenu

Pour tous les cursus :

Introduction à la perception sonore, aux bases de l'acoustique et de l'analyse audiovisuelle.

Effets sonores, spatialisation.

Pour la licence : intégration audio dans Unity 3D

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Pour le master :

Session 1

- Réalisation en groupe ou individuellement d'une ou plusieurs mises en situations de développements audio sur un outil de type Reaper [40% de la note globale]
- Examen écrit individuel permettant d'obtenir une notre de contrôle des connaissances, résolutions de problématiques simples [60% de la note globale]

Session 2

- Réalisation individuellement d’une ou plusieurs mises en situations de développements audio sur un outil de type Reaper [40% de la note globale]

Examen écrit individuel permettant d’obtenir une notre de contrôle des connaissances, résolutions de problématiques simples [60% de la note globale]

Pour la licence :

Session 1

- Réalisation individuelle d'un TP intégration de son dans un jeu vidéo : 20 %
- Retour d'expérience sur la réalisation audio et évaluation de groupe : 20 %
- Examen final de connaissances : 40 %
- Jury professionnel : évaluation de l'intégration audio dans le défi annuel : 20 %

Session 2

- Examen théorique 100 %