US332S - Bases en conception sonore

Mis à jour le 14-04-2020

Code : US332S

Unité spécifique de type cours

9 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Aucun

Objectifs pédagogiques

Cette UE présente aux designer sonores les méthodes d'analyse d'une scène audiovisuelle interactive, d'un jeu ou d'un autre média interactif.

Elle permet de comprendre et de pratiquer différents aspects du design sonore pour un projet interactif ainsi que de documenter par une charte sonore et une analyse après-projet (postmortem) à partir de situations de l'industrie.

Elle aborde les principes fondamentaux des fonctions de transformations audionumériques les plus courantes ainsi que ceux de production de voix dans le cadre d'un jeu vidéo.

Elle débute par des cours théoriques puis se poursuit par des exercices pratiques individuels ou collectifs.

Compétences

Analyser et comparer les relations images/son dans une situation linéaire et dans une situation non linéaire comme un jeu.

Écrire une charte sonore.

Évaluer l'ensemble des besoins matériels et humains concernant le son pour la réalisation du jeu.

Savoir créer des média (Bruitages et effets sonores, sons d'interfaces, ambiances) pour un jeu ou tout autre projet interactif.

Maîtriser le traitement sonore temps réel et temps différé.

Faire un budget et anticiper les questions de droit d'auteur.

Savoir réaliser des castings et des enregistrements de voix.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1

- Réalisation en groupe ou individuellement d'une ou plusieurs mises en situations de développements audio [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]