

# US332S - Bases en conception sonore

## Présentation

### 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 Media (Bruitages et effets sonores, sons d'interfaces, ambiances) pour un jeu ou un projet interactif autre

- 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 des voix

- Mener une réflexion sur les interfaces sonores multimodales

## Programme

### Contenu

Analyse et comparaison son film/jeu :

Reverse engineering

Documentation d'un projet (charte sonore)

Making of (avec exercice)

Design sonore et particularité propre à un projet interactif sons interfaces des différentes

Audionumérique : fonctions les plus courantes

Production voix

Ergonomie sonore

🌟 Valide le 16-02-2019

**Code : US332S**

8 crédits

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique /

Stéphane NATKIN

**Contact national :**

Cnam - Enjmin

05 45 68 06 78

[contact@cnam-enjmin.fr](mailto:contact@cnam-enjmin.fr)