US332T - Conception sonore dans les jeux

Mis à jour le 14-04-2020

Code : US332T

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

Objectifs pédagogiques

Cette UE présente aux designer sonores l'architecture informatique spécifique au son dynamique dans un jeu vidéo ainsi que la comparaison entre les moteurs son dédiés aux jeux pratiqués utilisés dans l'industrie. Elle permet de comprendre et de pratiquer différents aspects de l'écriture musicale interactive. Elle aborde les principes fondamentaux l'écriture sonore interactive. Elle débute par des cours théoriques puis se poursuit par des exercices pratiques individuels ou collectifs.

Compétences

Discerner les particularités du design sonore interactif.

Savoir proposer un game play sonore.

Comprendre l'architecture informatique d'un moteur de jeu et sa connexion au moteur son.

Maîtriser l'utilisation de moteurs son dédiés au jeu.

Comprendre et faciliter et l'intégration du son à l'intérieur d'un moteur de jeu.

Concevoir un système de musique dynamique.

Programme

Contenu

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 plus individuelle 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 plus individuelle de contrôle des connaissances, résolutions de problématiques simples [60% de la note globale]