USMU28 - Conception sonore

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU28

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Aucun.

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 licence, l'exercice pratique consiste à sonoriser un jeu vidéo préexistant et fourni et sert de fil rouge aux enseignements théoriques.

Compétences

Apprentissage théorique de la perception sonore, aux bases de l'acoustique et de l'analyse audiovisuelle.
Rôle du sound designer dans le flux de production d'un jeu ainsi que la manipulation des bases des technologies offertes pour le montage audiovisuel.

Savoir intégrer des sons dans un moteur de jeu.

Programme

Contenu

1 - Théorie et analyse du son

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

2 - Créations sonores

- Réalisations d'effets sonores, spatialisation.

3 - Intégration moteur

- Intégration de l'audio dans Unity 3D.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

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 %