USMU2F - Conception sonore dynamique

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU2F

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Savoir utiliser un logiciel d'enregistrement sonore sur téléphone.

Objectifs pédagogiques

Apprendre à sonoriser une vidéo, et transformer un son.

Compétences

Sonoriser et mettre de l'émotion dans un jeu vidéo, un film ou autres.

Programme

Contenu

1 - Sonorisation d'un projet.

- Apprendre à capter des sons dans différents environnements. Les traiter dans un logiciel de traitement sonore.
- Faire du montage et des compositions.

2 - Préparation pour un jeu/film.

- Faire un montage dans un logiciel avec les sons réalisés pour faire du sound design.
- Faire de l'habillage sonore.
- Intégration des sons dans un moteur de jeu type Unity, via Fmod.

Modalités de validation

- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Exercices à faire en groupe. Examen final via le projet de fin d'année qui sera présenté devant un jury.