USRS4P - Conception sonore dynamique

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS4P

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin Master

138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

master.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Avoir suivi l'US332S ou avoir des compétences en design sonore.

Objectifs pédagogiques

Cette UE présente aux designers 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

Module 1 Architecture informatique et comparaison de moteurs son dédiés aux jeux

Module 2 Écriture sonore interactive

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

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]

Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Game Audio implementation	Richard Stevens et Dave Raybould
Game Sound	Karen Collins
Writing Interactive Music for Games	Michael Sweet