

Certificat

Création Audio pour
Jeux Vidéo 3D



tech université
technologique

Certificat

Création Audio pour Jeux Vidéo 3D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: **6 semaines**
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/creation-audio-jeux-video-3d

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Le monde de l'industrie audiovisuelle connaît chaque jour une croissance exponentielle, ce qui génère une demande de professionnels ayant des connaissances en matière de création, de production et d'édition. Une partie importante du développement de tout jeu vidéo est précisément la création audio, qui est une exigence très forte de la part des entreprises du secteur. Ce besoin de concepteurs de plus en plus spécialisés a conduit TECH à développer ce programme, dans le but d'approfondir dans l'importance des produits sonores dans tout ce qui a trait à la 3D et à la RV. Grâce à un contenu multimédia de haute qualité, l'étudiant se penchera sur les bandes sonores, les effets sonores et l'identité sonore du jeu vidéo, parmi de nombreux autres aspects d'un grand intérêt. Un programme 100% en ligne qui offre un contenu théorique et pratique garantissant le perfectionnement des compétences professionnelles de l'étudiant.





“

*Acquérir de nouvelles connaissances pour
la création de produits sonores et leur
consolidation dans l'industrie audiovisuelle"*

L'audio représente la partie la plus importante, c'est l'une des parties les plus cruciales des produits audiovisuels. À tel point que plusieurs projets à l'échelle mondiale ont été caractérisés par leur succès auditif, attirant l'attention du public par leur qualité sonore extrême. C'est pourquoi les professionnels de la conception doivent connaître en détail les particularités de leur production, de leur édition et de leur acceptation au sein de l'industrie, ainsi que les outils et logiciels nécessaires.

La création audio dans la conception des jeux vidéo en 3D sert à améliorer l'expérience du produit audiovisuel, en l'enrichissant sur le plan sonore et en laissant à l'imagination du public des moments mémorables tels que des scènes, des images fixes et même le générique. Ce programme a la particularité d'étudier en profondeur, outre la création audio, les applications nécessaires pour l'incorporer dans des produits 3D et des jeux vidéo. Il s'agit d'une expérience académique 100% en ligne grâce à laquelle les étudiants pourront se perfectionner dans les techniques de production, ainsi que dans la création d'effets sonores adaptés à chaque titre.

Le contenu du programme sera disponible sur la plateforme virtuelle dès le début de la formation et pourra être téléchargé pour consultation, et pourra être étudié à partir de n'importe quel dispositif, même hors ligne. Il s'agit donc d'une occasion unique d'approfondir vos connaissances en matière de création audio, en spécialisant le profil de l'étudiant grâce à une qualification pluridisciplinaire, dynamique et accessible qui portera votre talent au sommet du secteur des jeux vidéo.

Ce **Certificat en Création Audio pour Jeux Vidéo 3D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Un programme 100% en ligne qui vous permettra d'identifier les outils virtuels les plus utiles et de les appliquer dans vos processus de création audio"

“

Vous apprendrez à manier les meilleurs logiciels pour la création, l'édition et l'adaptation du produit sonore et visuel, ce qui vous donnera une longueur d'avance sur le marché du travail de demain"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous pouvez accéder à la classe virtuelle où et quand vous le souhaitez, sans limite de temps et à partir de n'importe quel appareil connecté à Internet.

Concevez des produits mémorables qui marqueront les temps forts de l'audiovisuel des prochaines années grâce aux techniques et à la méthodologie de travail que vous acquerrez dans cette formation.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce programme est de présenter au professionnel de la conception les connaissances et les outils nécessaires pour pouvoir créer des pièces audios qui complètent parfaitement le jeu vidéo qu'elles accompagnent. Il s'agit pour l'étudiant d'acquérir de nouvelles compétences pour la réalisation de ses projets, sur la base des connaissances théoriques et pratiques les plus récentes. Par conséquent, TECH cherche dans ce programme à répondre à tous les objectifs les plus exigeants des concepteurs modernes.



“

Créer des produits auditifs qui se répercuteront pendant des années et feront partie de la culture populaire, comme ce qui a marqué le succès de l'industrie de l'audiovisuel et des jeux vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Élaborer l'identité sonore d'un projet de jeu vidéo en 3D
- ◆ Concevoir le type d'audio approprié pour le projet, comme des voix, une bande sonore ou des effets sonores spéciaux
- ◆ Estimer l'effort de création audio pour travailler dans le cadre d'un plan de production et d'un *Timing* approprié

“

Perfectionnez vos compétences en matière de création audio et améliorez vos chances de trouver un emploi dans l'industrie du jeu vidéo de demain”





Objectifs spécifiques

- ◆ Analyser les différents types de styles audios de jeux vidéo et les tendances du secteur
- ◆ Examiner les méthodes d'étude de la documentation d'un projet afin de construire un système audio
- ◆ Étudier les principales références pour extraire les points clés de l'identité sonore
- ◆ Concevoir l'identité sonore complète du jeu vidéo en 3D
- ◆ Déterminer les aspects essentiels de la création de la bande sonore du jeu vidéo et des effets sonores du projet
- ◆ Développer les aspects clés du travail avec les acteurs et actrices de la voix et de l'enregistrement des voix du jeu
- ◆ Compiler les méthodes et les formats d'exportation audio dans les jeux vidéo en utilisant les technologies actuelles
- ◆ Générer des bibliothèques de sons complètes pour les commercialiser sous forme de packs de Assets professionnels pour les studios de développement

03

Direction de la formation

Ce programme est composé d'un corps enseignant hautement qualifié dans le domaine de la création de tous les types d'audio pour les jeux vidéo en trois dimensions, apportant à l'étudiant le soutien nécessaire grâce à des connaissances approfondies. Leur expérience professionnelle, liée à l'enseignement, fait d'eux une référence lorsqu'il s'agit d'enseigner et de partager leurs propres connaissances dans le vaste domaine des sujets tels que la préparation d'audiothèques personnalisées ou la création de voix.





“

Une équipe d'experts en musique et en production sonore vous fournira le meilleur matériel théorique, pratique et complémentaire afin que vous puissiez apprendre en détail le processus de création audio pour l'industrie audiovisuelle”

Direction



M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- ♦ Professeur à l'ESNE en Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, Etc
- ♦ Conseiller à la création d'entreprises comme *Avatar Games* ou *Interactive Selection*
- ♦ Auteur du livre *Video Game Design*
- ♦ Membre du Conseil consultatif de Nima World



Professeurs

M. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Producteur chez Cateffects S.L.
- ◆ Producteur de musique spécialisé dans la composition et la conception de musique originale pour les médias audiovisuels et les jeux vidéo
- ◆ Concepteur audio et compositeur musical à Risin' Goat
- ◆ Technicien Audio de doublage audiovisuel chez SOUNDUB S.A.
- ◆ Créateur de contenu pour le Master Talentum de Création de jeux vidéo en Téléphonie Éducation Digital
- ◆ Technicien Supérieur de Formation Professionnelle du Son de l'Université Francisco de Vitoria
- ◆ Diplôme intermédiaire d'éducation musicale officielle du Conservatoire Manuel de Falla, avec spécialisation en Piano et Saxophone

04

Structure et contenu

Ce cours a été développé dans le but d'offrir un large éventail de sujets à l'étudiant, afin qu'il puisse étudier en profondeur, sujet par sujet, les concepts nécessaires à la production d'audios. Un contenu théorique et pratique conçu par l'équipe enseignante, où l'exigence et les directives de qualité dépasseront les attentes de l'étudiant, lui offrant un plus dans sa carrière professionnelle. Les nombreux matériels audiovisuels qui seront mis à votre disposition vous seront d'une grande utilité pour compléter l'ensemble des contenus fournis.





“

L'obtention de ce Certificat vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour créer des effets sonores fonctionnels adaptés aux différents types de projets de dans l'industrie"

Module 1. Audio Professionnel pour les Jeux vidéo 3D en RV

- 1.1. Audio dans les jeux vidéo professionnels 3D
 - 1.1.1. Audio dans les jeux
 - 1.1.2. Types de styles audios dans les jeux vidéo actuels
 - 1.1.3. Modèles audio spatiaux
- 1.2. Étude préliminaire des matériaux
 - 1.2.1. Étude de la documentation relative à la conception des jeux
 - 1.2.2. Étude de la documentation de conception des niveaux
 - 1.2.3. Évaluation de la complexité et de la typologie du projet de création de l'audio
- 1.3. Étude des références sonores
 - 1.3.1. Liste des principales références par similitude avec le projet
 - 1.3.2. Références audio d'autres médias pour donner au jeu vidéo son identité
 - 1.3.3. Étude des références et élaboration de conclusions
- 1.4. Conception de l'identité sonore du jeu vidéo
 - 1.4.1. Principaux facteurs influençant le projet
 - 1.4.2. Aspects pertinents dans la composition de l'audio: instrumentation, tempo, autres
 - 1.4.3. Définition des voix
- 1.5. Création de la bande sonore
 - 1.5.1. Liste d'environnements et d'audios
 - 1.5.2. Définition du motif, du thème et de l'instrumentation
 - 1.5.3. Composition et test audio de prototypes fonctionnels
- 1.6. Création d'effets sonores (FX)
 - 1.6.1. Effets sonores: types de FX et liste complète selon les besoins du projet
 - 1.6.2. Définition du motif, du thème et de la création
 - 1.6.3. Évaluation des effets sonores et essais sur des prototypes fonctionnels





- 1.7. Création de la voix
 - 1.7.1. Types de voix et liste de phrases
 - 1.7.2. Recherche et évaluation d'acteurs et actrices de doublage
 - 1.7.3. Évaluation des enregistrements et test des voix sur des prototypes fonctionnels
- 1.8. Évaluation de la qualité audio
 - 1.8.1. Élaboration de sessions d'écoute avec l'équipe de développement
 - 1.8.2. Intégration de tous les audios dans un prototype fonctionnel
 - 1.8.3. Test et évaluation des résultats obtenus
- 1.9. Exportation, formatage et importation d'audio dans le projet
 - 1.9.1. Formats audio et compression dans les jeux vidéo
 - 1.9.2. Exportation audio
 - 1.9.3. Importer de l'audio dans le projet
- 1.10. Préparation de bibliothèques audio pour la commercialisation
 - 1.10.1. Conception de bibliothèques sonores polyvalentes pour les professionnels du jeu vidéo
 - 1.10.2. Sélection de l'audio par type: bande sonore, effets et voix
 - 1.10.3. Marketing des bibliothèques de Assets d'audio



L'obtention de ce Certificat vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour créer des effets sonores fonctionnels adaptés aux différents types de projets de dans l'industrie"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



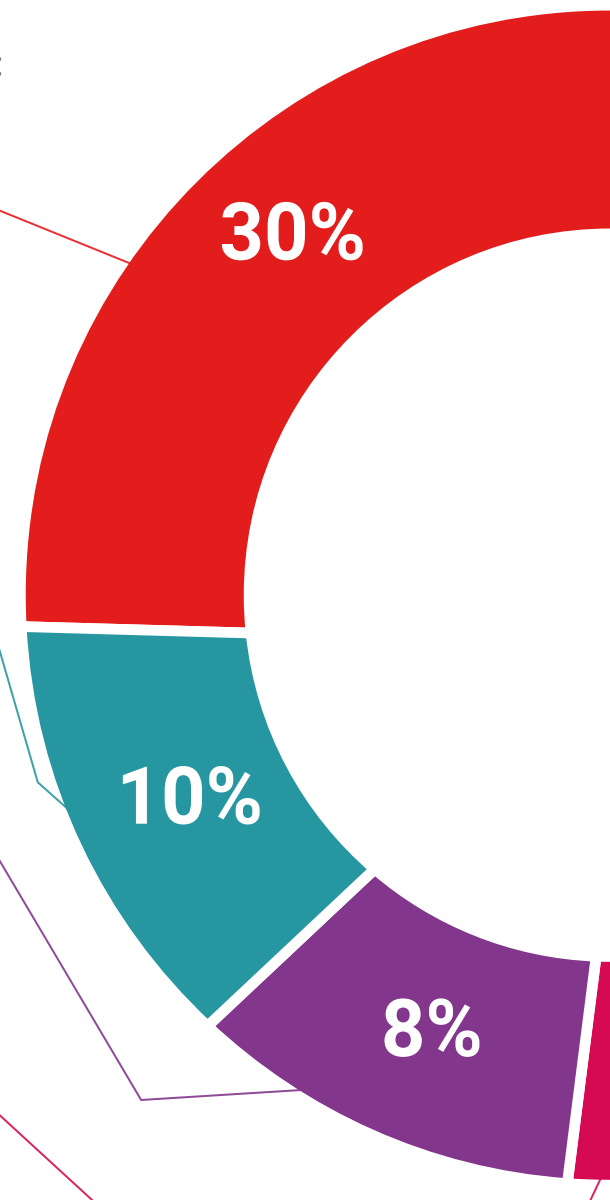
Pratiques en compétences et aptitudes

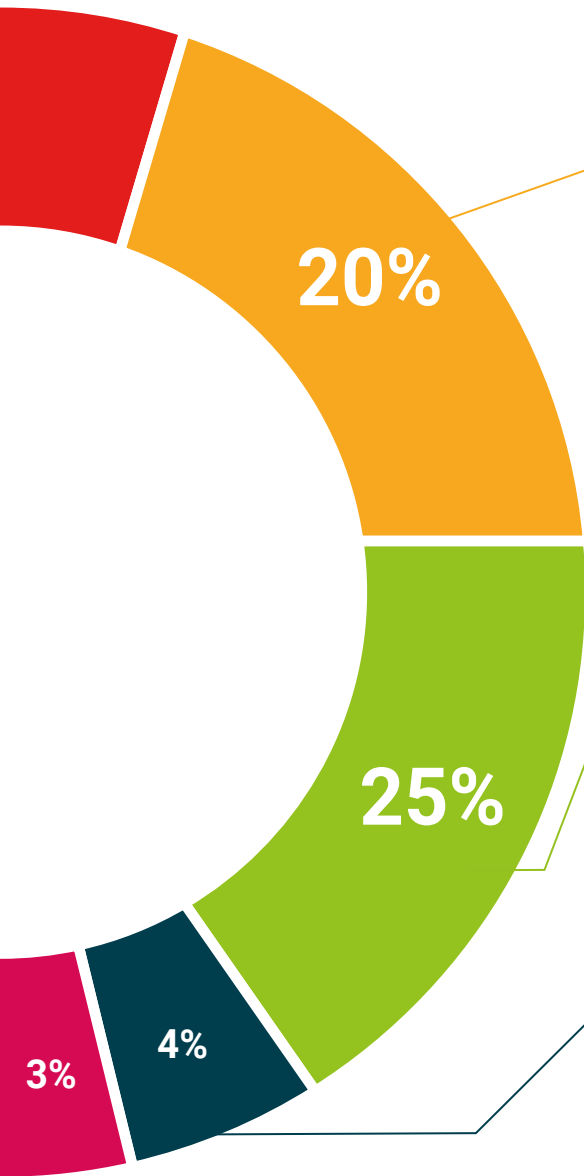
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Création Audio pour Jeux Vidéo 3D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Création Audio pour Jeux Vidéo 3D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Création Audio pour Jeux Vidéo 3D**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Création Audio pour
Jeux Vidéo 3D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Création Audio pour Jeux Vidéo 3D

