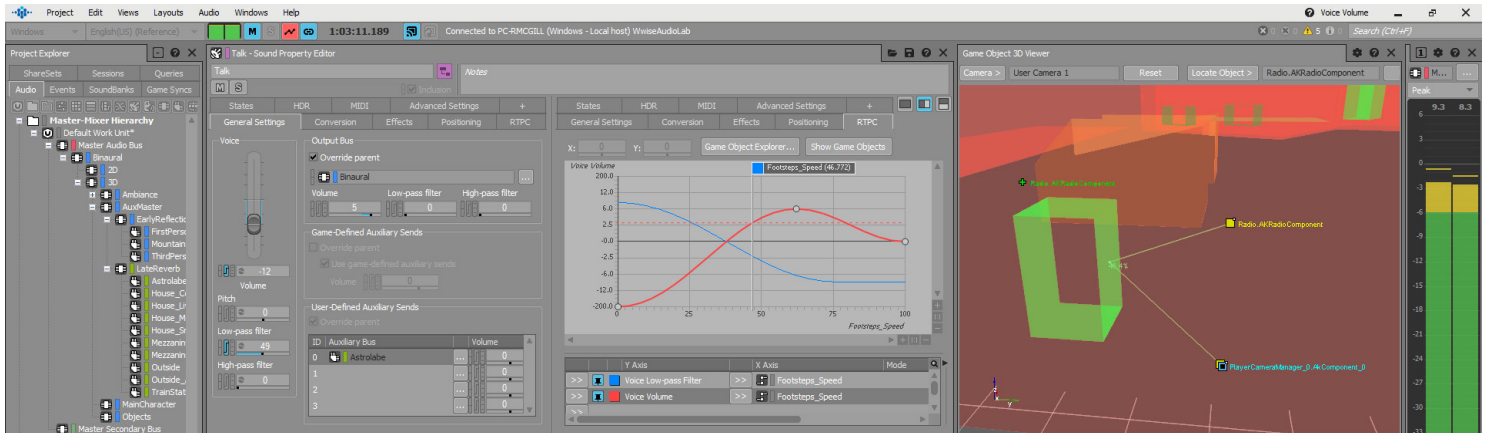


SOUND DESIGN DANS LE JEU VIDEO CERTIFICATION WWISE 101+110



DURÉE DE LA FORMATION

6 jours (42 heures de formations) :
1 jour pour la compréhension du métier de Sound designer pour le jeu vidéo et fonctionnement de l'industrie, 2 jours de formation Wwise, 1 jour sur la musique et les voix dans Wwise, 1 jour de passage de certification 101 et 110, 1 jour sur la passerelle avec un Game Engine (UE5)



PARIS

9-14 sept 2024 à l'ESRA



EFFECTIF

15 personnes maximum



TARIF

2 500€ TTC

FINANCEMENT

Nous contacter



RENSEIGNEMENT SUR LA FORMATION

Nathalie CIKALOVSKI
Tél : 01 44 25 25 11
nathalie.cikalovski@esra.edu



OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Apprendre les techniques non linéaires de Sound Design pour le jeu vidéo.
- Connaitre les bases et fondamentaux du logiciel Wwise, un audio middleware incontournable dans le domaine du jeu vidéo aujourd'hui.
- Préparer et passer les certifications Wwise 101 et 110.
- Faire la passerelle avec un Game Engine (Unreal Engine 5).
- Comprendre le marché du travail dans le Sound Design pour le jeu vidéo.

COMPETENCES DEVELOPPEES

- Sound Design non linéaire.
- Intégration son pour le jeu vidéo, penser le son en tant qu'élément trigger (déclencheur).
- Réflexion sur le principe d'optimisation et processus de debug.

LES POINTS FORTS DE LA FORMATION

- Apprendre le métier de Sound Designer pour le jeu vidéo,
- Maîtriser le logiciel leader dans l'industrie du jeu vidéo
- Instructeur agréé Audiokinetic
- Echange sur l'industrie et comment faire sa place dans ce milieu.
- E-books Audiokinetic inclus

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Monteur sons, ingénieurs du son, toute personne ayant une bonne expérience en montage et mixage son.

- Avoir une bonne connaissance et compréhension des principales techniques et outils de post production sonore.
- Connaître au moins un séquenceur audio (DAW).
- Avoir de solides bases en montage/mixage son.
- Avoir un niveau intermédiaire en anglais écrit et parlé (bien que le cours soit dispensé en français, l'ensemble des documentations fournies par les développeurs ainsi que le logiciel lui-même sont en anglais).

SOUND DESIGN DANS LE JEU VIDEO CERTIFICATION WWISE 101+110

ÉTAPES D'ADMISSION

- 1 - **Rendez-vous de positionnement obligatoire**, à prendre par le candidat, auprès de Nathalie CIKALOVSKI, pour une mise en adéquation du projet professionnel avec les objectifs de la formation.
Email : nathalie.cikalovski@esra.edu – Tél : 01 44 25 25 11
- 2 - **Envoi du dossier de candidature par mail à l'ESRA**,
- 3 - **Instruction du dossier de candidature** par l'ESRA (sans frais de candidature ni frais de gestion), et entretien avec le formateur.

MODALITES PEDAGOGIQUES

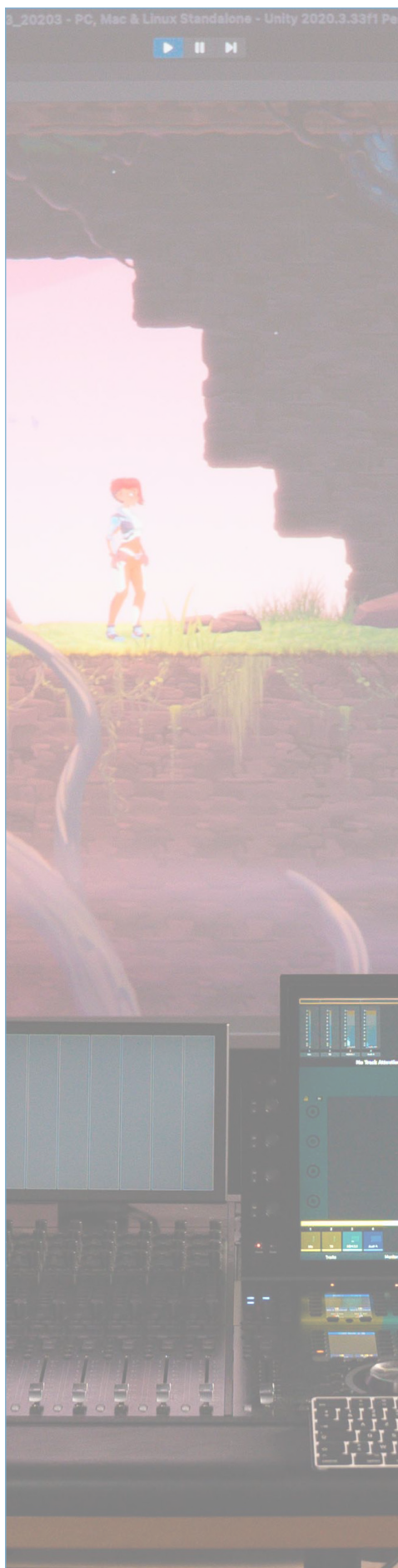
Salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur et poste de travail pour chaque participant, équipé des logiciels Wwise, Pro Tools, Unreal Engine 5 et GRM Tools.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation sur examens 101 (QCM) et 110 directement. Les certifications s'obtiennent en atteignant la note minimale de 90% de bonnes réponses.

VALIDATION DE LA FORMATION

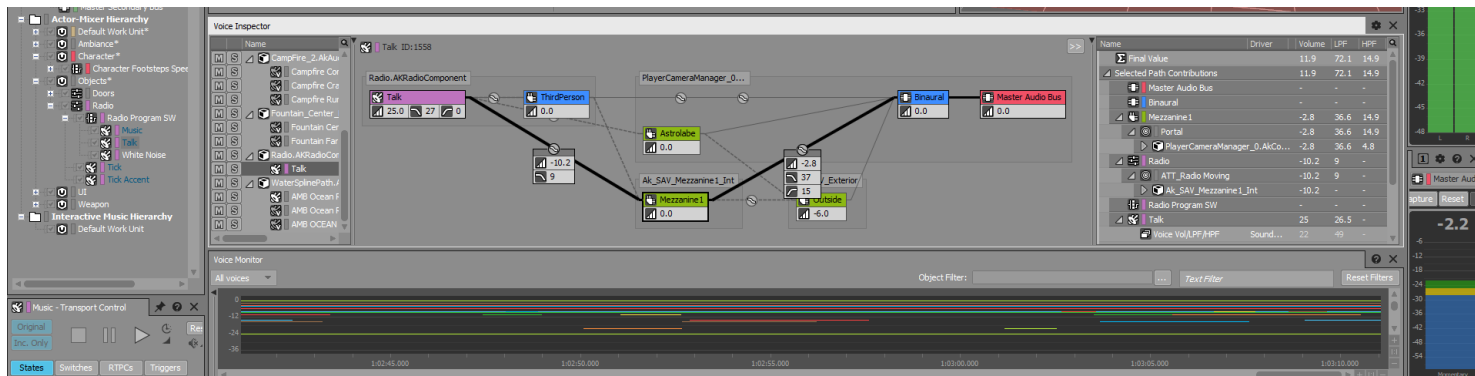
Obtention des certifications 101/110.



SOUND DESIGN DANS LE JEU VIDEO

CERTIFICATION WWISE 101+110

PROGRAMME DE LA FORMATION*



JOUR 1 LE SOUND DESIGN DANS LE JEU VIDÉO

Présentation approfondie du milieu de l'industrie du jeu vidéo et des spécificités du métier de sound designer.

Stratégie et conseils pour trouver sa place dans ce milieu et y décrocher un premier emploi.

Sound design non linéaire et techniques de loop

Mise en pratique concrète sur des productions en jeu vidéo.

Sons sur animations VFX pour voir le principe de découpage en partie pouvant être interrompues.

Logiciels utilisés : Pro Tools, soundbanks, GRM Tools

JOUR 2 DÉBUT DE LA FORMATION WWISE

Leçon 1 - Importer des sons et générer une soundbank (compétences apprises : Comprendre le principe de soundbank dans le jeu vidéo, d'événements, familiarisation avec l'interface Wwise)

Leçon 2 - Designer un Game Object (compétences apprises : Apprentissage des Randoms Containers, Sequence Containers, Actions Events, Traitements audio de base dans Wwise)

Leçon 3 - Comprendre les Game Syncs (compétences apprises : Utiliser un RTPC, Switch, State et le principe de "game design/code relative" dans le jeu vidéo.)

Leçon 4 - La spatialisation sonore (compétences apprises : comprendre le principe de Listener/Emitter, Game Defined send, et tous les grands principes de spatialisation dans le jeu vidéo.)

JOUR 3 POURSUITE DE LA FORMATION WWISE

Organisation des paramètres midi pour MacOS et Windows

Routing des données midi en interne et en externe

Les instruments virtuels

Les punches records

Dynamique transport

Gestion des playlists.

JOUR 4 : ALLER PLUS LOIN AVEC WWISE, TRAVAIL SUR LA MUSIQUE ET LES VOIX

Apprentissage du travail de la musique dans Wwise.

Techniques de transitions et Game relatives process

Travail des voix pour les embranchements multiples.

Les Blend Containers et leurs incroyables atouts.

JOUR 5 : PRÉPARATION ET PASSAGE DES CERTIFICATIONS

Wwise 101 Blanc : Exercices dans le style de la certification 101 afin de pré valider les acquis de connaissances.

Dernières Q&R des élèves puis passage de la Certification 101 (QCM) sous la supervision de l'instructeur.

Wwise 110 Blanc : Exercice dans le style de la certification 110 afin de familiariser les élèves à la pratique concrète du logiciel et de réviser les acquis.

Examen 110 et corrections

JOUR 6 : LA PASSERELLE AVEC UN GAME ENGINE (UE5)

Utilisation dans un moteur de jeu.

Comment intégrer directement les sons créés et mis dans Wwise préalablement pour : sons d'ambiances, animations, VFX.