

Apprendre les techniques de composition musicale spécifiques aux jeux vidéo

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

DIGIMONDE
Feramus
06.82.58.88.07
contact@digimonde.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Inscription directe ou par un conseiller
en insertion professionnelle

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Non renseigné

Prérequis pédagogiques :

Votre matériel de home studio. Ordinateur, carte son, haut-parleur, casques, micro, clavier maître et tout ce dont vous voudriez amener pour le stage. Digimonde fournit un kit dans le cas où vous ne seriez pas équipé.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Objectifs de la formation composition musicale pour jeux vidéo À l'issue de cette formation, vous serez capable de : ? Analyser un film d'animation pour en identifier les besoins musicaux ? Composer des thèmes originaux adaptés à chaque scène ? Utiliser les DAWs et outils de production musicale (Logic, Cubase, Reaper) ? Créer des textures sonores immersives et dynamiques ? Maîtriser le mixage et le mastering pour la musique à l'image

Contenu et modalités d'organisation

PROGRAMME DÉTAILLÉ (10 Jours) Semaine 1 : Immersion et Création • Jour 1 : Introduction aux codes et contraintes de la musique pour jeux vidéo • Présentation des spécificités du game audio (boucles, transitions dynamiques, adaptabilité). • Analyse des éléments musicaux qui renforcent l'immersion et l'interactivité dans le jeu. • Études de cas sur des jeux célèbres et leurs bandes-son. • Jour 2 : Étude et décodage des bandes-son emblématiques • Découverte des grandes références musicales du jeu vidéo (Zelda, Final Fantasy, Doom, etc.). • Identification des styles musicaux dominants en fonction des genres de jeux. • Analyse des structures musicales et des techniques utilisées pour créer des thèmes mémorables. • Jour 3 : Présentation des briefs et choix du projet par les participants • Présentation des briefs avec contraintes spécifiques pour chaque univers musical. • Choix des projets et mise en place des équipes (si applicable). • Brainstorming sur les premières idées et orientation musicale. • Jour 4 : Réflexion et définition de la direction artistique • Choix des instruments et des textures sonores adaptés au style du jeu choisi. • Introduction aux outils numériques et VST recommandés pour chaque genre (synthés rétro, banques orchestrales, sound design). • Esquisse des premières idées mélodiques et harmoniques. • Jour 5 : Création du thème principal : mélodie, harmonie, rythme • Composition du thème principal en fonction de la dynamique du jeu. • Expérimentation avec différentes palettes sonores et effets pour renforcer l'identité musicale. • Présentation des premières versions et retours du formateur. Semaine 2 : Production et Finalisation • Jour 6 : Travail sur les variations musicales adaptées au gameplay • Création de différentes variations du thème principal pour s'adapter aux moments clés du jeu (exploration, combat, victoire, game over). • Expérimentation avec des boucles musicales fluides pour éviter la monotonie. • Introduction à l'implémentation adaptative dans les moteurs audio de jeux vidéo. • Jour 7 : Techniques avancées d'arrangement et enrichissement sonore • Ajout de textures et effets pour renforcer l'émotion de la bande-son. • Travail sur les transitions

...
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00589795	du 01/01/2025 au 31/12/2027	Monteton (47)	DIGIMONDE		Non éligible	FPC
00589796	du 01/01/2025 au 31/12/2027	Monteton (47)	DIGIMONDE		Non éligible	FPC