

Formation

Compositeur-Intégrateur pour Jeux Vidéo

Outils, Workflow et Méthodologie de travail

Dates : Voir Site Internet

Durée : 40h

Lieu : HEY! Studios - Mérignac

Formateurs : Toxic Avenger
Etienne Marque
Frédéric Motte
Tony Lavaud
Paul Robert



4-8

stagiaires



40

heures



5

jours



3200

€ H.T

Public Cible

Musiciens, compositeurs, ingénieurs du son et monteurs son ayant déjà une bonne pratique de la composition et des outils de MAO, et souhaitant évoluer vers le secteur du jeu vidéo.

Pré-requis

- Avoir de l'expérience dans la création et/ou la production musicale
- Avoir de solides bases en composition, mixage et montage son
- Avoir un niveau intermédiaire en anglais écrit et parlé (documents et logiciels parfois en anglais)

Un entretien individuel sera réalisé afin d'évaluer le niveau du stagiaire.

Objectifs pédagogiques

COMPETENCES

- Identifier les codes musicaux d'un jeu vidéo et analyser ses systèmes sonores
- Comprendre et mettre en œuvre une méthodologie pour répondre à un cahier des

charges spécifique au jeu vidéo.

- Savoir rédiger une note d'intention.
- Préparer des fichiers audio selon les normes d'export et de nommage pour l'intégration
- Créer un portfolio présentant son travail de composition et/ou intégration

APTITUDES

- Situer le rôle du compositeur dans la chaîne de production et identifier ses interlocuteurs

Méthodes, modalités et supports pédagogiques

La formation se déroule en présentiel. L'effectif est limité à 8 stagiaires.

La formation s'organise autour de :

- cours théoriques
- travaux pratiques
- séances de questions / réponses
- mises en situation encadrées par les intervenants

PÉDAGOGIE

- Participation active et expérimentation privilégiées
- Exercices pratiques et outils d'analyse

MOYENS TECHNIQUES

- Studio d'enregistrement professionnel HEY! avec cabine de mixage
- Plateau de prise de son de 100 m²
- Banques de sons professionnelles mis à disposition des stagiaires
- Vidéoprojecteur et écran
- Middleware Wwise
- Système de diffusion audio
- Parc de microphones
- Périphériques de traitement analogiques et numériques
- Stations informatiques équipées de logiciels d'acquisition et d'édition audio

La formation se déroule au sein du complexe d'enregistrement et de production **HEY!**, studio professionnel de production musicale mettant à disposition l'ensemble de son matériel.

Évaluation du parcours de formation

Les stagiaires seront évalués sur leur capacité à intégrer les techniques et usages de la composition musicale appliquée au jeu vidéo.

Des travaux dirigés et exercices pratiques permettront d'évaluer leur progression tout au long du stage, notamment sur :

- l'identification des problématiques à résoudre
- les méthodes et solutions mises en œuvre

Les stagiaires devront :

- participer à des exercices pratiques
- établir, avec les formateurs, une synthèse des connaissances acquises
- définir un plan d'action pour approfondir leurs compétences

Modalités d'évaluation :

- auto-évaluation en début et fin de formation
- évaluation en situation et en contrôle continu
- feuille d'émargement par demi-journée

Une **attestation de formation** sera délivrée à l'issue du stage.

Inscription

L'inscription est validée à réception d'un dossier complet comprenant :

- la fiche d'inscription
- la convention de formation signée
- l'accord de financement (devis signé ou prise en charge)

La date limite d'inscription est fixée une semaine avant le début de la formation.

Pour plus d'informations :

07 56 83 85 25

formations@heymusic.fr

Le programme

La formation se déroule sur **10 demi-journées**.

JOUR 1

Matin

Introduction

Musique de jeu vidéo vs musique linéaire (cinéma, TV)

Spécificités du média interactif : répétition, imprévisibilité, jouabilité

Histoire et évolution : des jeux 8-bits aux orchestres symphoniques

Les genres de jeux et leurs codes musicaux (RPG, FPS, puzzle, survival horror...)

Après-midi

Pratique guidée - Atelier d'analyse :

Analyse de 2 jeux de référence

Présentation du vocabulaire spécifique à la musique de jeu vidéo

Classification des thèmes musicaux, ambiances et fonctions de la musique

JOUR 2

Matin

Présentation du workflow entre DAW et Middleware

Comprendre les principes de musique interactive et adaptative

Panorama des middlewares : positionnement de Wwise par rapport à FMOD, cas d'usage, environnements (Unity, Unreal), choix selon les projets

Comprendre à quelle étape utiliser chaque logiciel (Daw, Middleware)

Savoir importer, intégrer et éditer des fichiers audio : stems, layers, assets individuels

Apprendre à organiser des fichiers et respecter des conventions de nommage

Après-midi

Comprendre les différents systèmes de musique : horizontale (séquences) / verticale (layers) / stingers

Créer de la musique avec des boucles : techniques de **loop seamless**

Pratique guidée :

A partir d'une composition apportée par le participant ou le formateur, identifier comment découper et l'adapter aux contraintes d'une séquence interactive.

JOUR 3

Matin

Pratique guidée sur Wwise :

Introduction au pipeline audio dans un moteur de jeu : comment Wwise s'intègre dans Unity ou Unreal engine

Préparation pour l'intégration : Découpage, nettoyage, marqueurs

Pré-mixage des audios : Pratique guidée.

Comprendre les normes attendues avant l'intégration dans un middleware.

Taille des fichiers, Compression, Gestion de la mémoire

Après-midi

Pratique guidée :

Importation de fichiers audios selon un cahier des charges.

Démonstration : Déclenchement d'un évènement musical

Comprendre visuellement le trajet du son du DAW jusqu'au jeu

Documentation pour l'intégrateur : Savoir préparer une feuille de route, les intentions et

timings

JOUR 4

Matin

Chaîne de production d'un jeu vidéo : Rencontre avec un lead audio d'un studio de jeu vidéo

Etapes clés, Métiers et interlocuteurs (game designers, audio directors, intégrateurs son...)

Comprendre : le Game Design Document (GDD), les briefs musicaux

Identifier les modèles économiques : AAA, indépendant, mobile, free-to-play

Comment un musicien positionne son profil, ses atouts et ses manques (retour d'expérience du Lead Audio)

Après-midi

Parcours professionnel d'un artiste compositeur de musique de jeu vidéo :

Rencontre et présentation du témoignage d'un artiste compositeur

Analyse de pratiques

Conseils et Vision du métier

Méthodes de travail et organisation : de la commande à la livraison

Analyse d'un projet récent : processus créatif, contraintes, solutions

Temps d'échange à propos de la tarification, premiers clients, erreurs fréquentes à éviter...

JOUR 5

Matin

Cas concret : Analyse de la direction artistique musicale d'un jeu indépendant

Discussion autour de la direction artistique, du scope du jeu, des contraintes de production

Travail individuel encadré : Chaque participant rédige une ébauche de note d'intention pour un projet fictif ou personnel avec retour formateur selon critères attendus par un directeur artistique ou un studio.

Après-midi

Savoir valoriser et présenter son travail : Pratique guidée

Réalisation d'un **portfolio professionnel**

Présentation courte du portfolio (format pitch) avec retour collectif

Synthèse de la formation et Session **questions / réponses** autour :

Des ressources et réseaux professionnels, communautés en ligne, salons et sites spécialisés, plateformes de mise en relation, certifications middleware recommandées.

Tarif

Coût pédagogique : **3200 € HT**

Un tarif préférentiel peut être étudié pour les personnes ne bénéficiant d'aucune aide au financement.

Si vous êtes salarié (y compris intermittent du spectacle), votre organisme de financement de la formation professionnelle (AFDAS, Uniformation...) peut prendre en charge le coût global dans le cadre :

- du plan de formation de l'entreprise
- du plan de formation des intermittents
- du CPF de transition
- d'autres dispositifs de financement

Plus d'informations : [🌐 Formations Son Bordeaux - HEY! Studios](#)

Les dispositifs de financement étant nombreux et parfois complexes, nous vous invitons à nous contacter afin d'étudier votre situation et vous accompagner dans vos démarches.

Accessibilité

Nos formations sont accessibles à tous.

Si vous avez besoin d'un aménagement spécifique, vous pouvez contacter notre **référent handicap**, qui organisera un entretien personnalisé afin d'étudier votre projet de formation et les adaptations possibles.

Référent handicap :

Laurent Cabrillat : 07 57 84 22 60

Formateurs

La formation est assurée par des professionnels en activité, sous la coordination de **Laurent Cabrillat**, directeur pédagogique.

Après plus de 10 ans d'expérience dans l'industrie audiovisuelle à Paris, Laurent Cabrillat s'installe à Bordeaux en 2011 où il cofonde la structure de production musicale **MILK MUSIC**.

MILK MUSIC développe de nombreux projets :

- bandes originales pour la télévision et le cinéma
- projets événementiels autour de la transition énergétique (Collectif Slowfest, Symphonie pour l'Eau et la Paix)
- production et réalisation d'albums d'artistes régionaux, français et internationaux

Parmi les collaborations : Willows, Invisible Man, Cocoon, Kendji Girac, Lee Fields, Alune Wade.

Laurent Cabrillat est également :

- cofondateur et président de **l'Eco-Working Créatif HEY!**
- cofondateur de **FEDE-REC**, Fédération des professionnels de la réalisation et de la création de musique enregistrée en Nouvelle-Aquitaine.

Intervenants possibles selon les dates

- Toxic Avenger : Artiste Compositeur de jeux vidéo
- Étienne Marque — Lead Audio (Ubisoft)
- Frédéric « Elmobo » Motte — Artiste Compositeur de jeux vidéo
- Tony Lavaud — Musicien, producteur et compositeur (Tones Prod)
- Paul Robert — Musicien, producteur et compositeur (Tones Prod)

Hey! Academie vous accompagne dans votre parcours de formation

Pour toute question, contactez-nous

formations@heymusic.fr

07 56 83 85 25