
Utilisation de l'audio 3D pour le jeu vidéo: Assassin's Creed Mirage

Khoa-Van Nguyen*¹ and Etienne Marque*²

¹Ubisoft - - - France

²Ubisoft - - - France

Résumé

A travers l'exemple de notre dernière production Assassin's Creed Mirage, sortie en octobre 2023, nous verrons comment l'audio 3D peut être traité dans un jeu vidéo. Après avoir établi le contexte et les contraintes de cette production, nous nous concentrerons sur les différents éléments utilisés pour créer une ambiance sonore riche et immersive. Nous verrons les spécificités du jeu vidéo pour le travail de sound design. Nous aborderons ensuite l'articulation technique entre notre moteur de jeu et le logiciel wwise qui prend en charge de la spatialisation sonore des éléments du jeu et plus globalement la gestion des événements et traitements audio.

*Intervenant