

Trouver des ressources visuelles et sonores pour un projet de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°2

Chloé Vigneau

Pierre Lancien



Apprendre par la
création de jeu
vidéo

Programme

01

Vos projets

02

**Démo sur le thème
de la séance**

03

**Retours
d'expérience /
témoignage**

04

**Présentation d'un
jeu**



1. Point sur les projets en cours

- Votre discipline
- Niveau de classe
- Template ou 100% création
- Nombre de séances (ou d'heures)
- Besoins de soutien ou de ressources



2. Démo sur le thème de la séance



Trouver des ressources

Chercher des sources
d'inspiration visuelles et sonores

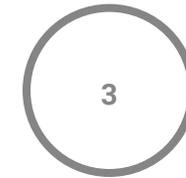
Trouver des éléments qui
pourront être utilisés dans le jeu



Créer / modifier

Créer des visuels et des sons

Modifier des ressources
trouvées sur internet

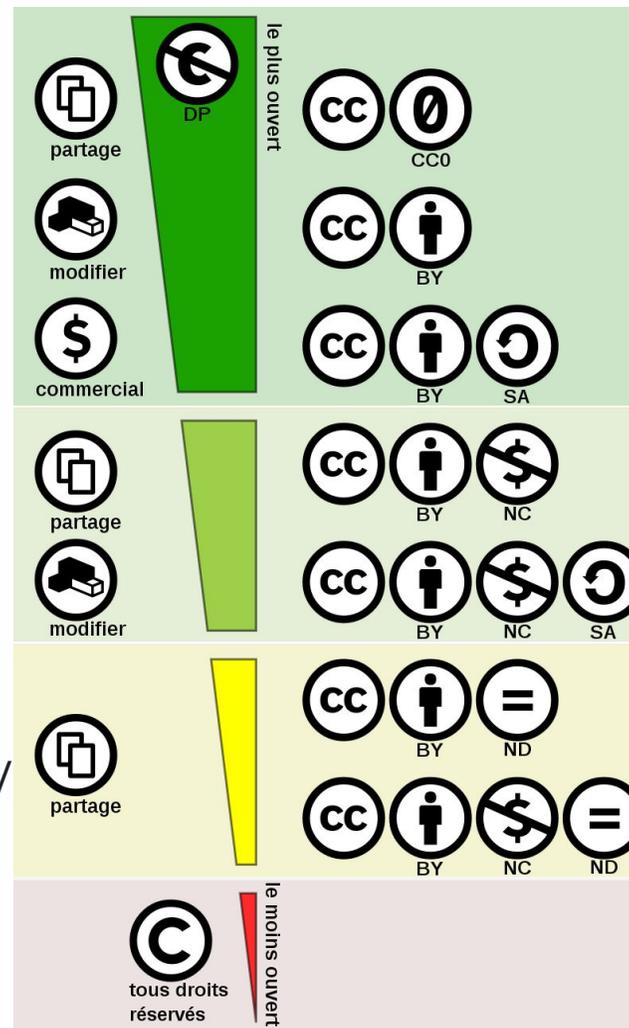


Intégrer

Intégrer des visuels et des sons
dans un moteur de jeu

2. Point de vigilance sur le droit d'auteur

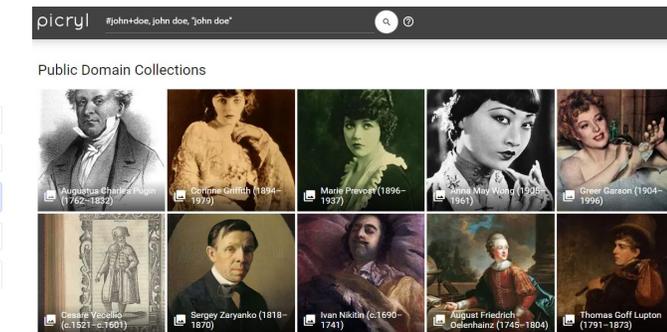
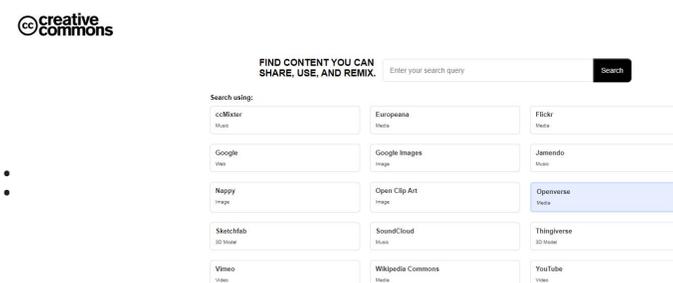
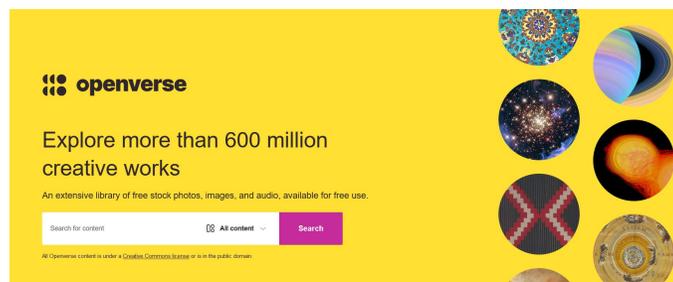
- CC-BY : attribution / modification
- CC-BY-SA : attribution / modification / partage dans les mêmes conditions
- CC-BY-NC : attribution / modification / pas d'utilisation commerciale
- CC-BY-NC-SA attribution / modification / pas d'utilisation commerciale / partage dans les mêmes conditions
- CC-BY-ND : attribution / pas de modification
- CC-BY-NC-ND : attribution / pas de modification / pas d'utilisation commerciale



2. Ressources libres de droit - recherche

Moteurs de recherche :

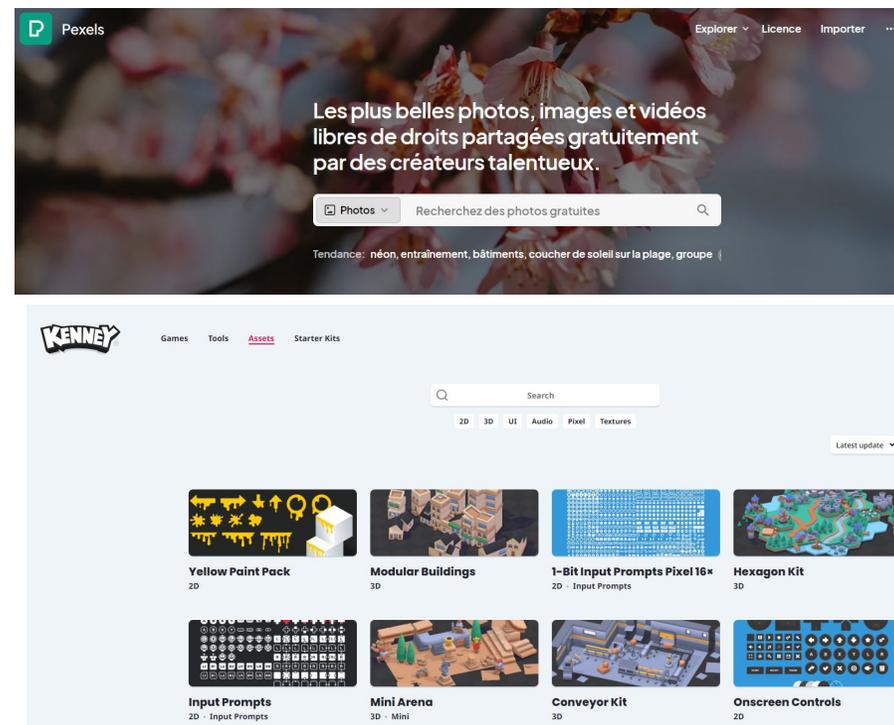
- <https://openverse.org/> : possibilité de filtrer par type de licence
- <https://museo.app/> : moteur de recherche de musées américains
- <https://search.creativecommons.org/> : moteur de recherche creative commons
- <https://picryl.com/> : moteur de recherche d'oeuvres tombées dans le domaine public



2. Banques d'images et illustrations

Ressources libres de droit :

- sites de photographies (vérifier la licence de chaque image) : <https://www.pexels.com/>,
<https://pixabay.com/fr/>, <https://unsplash.com/fr/>,
<https://stocksnap.io/>
- sites d'illustration : <https://kenney.nl/>,
<https://fr.freepik.com/>, <https://opengameart.org/>
(image et musique),
<https://publicdomainvectors.org/>,
<https://www.gamedevmarket.net/>,
<https://itch.io/game-assets/free>
<https://www.sprites-resource.com/>
- sites d'icônes : <https://game-icons.net/>



2. Banques de sons / musiques

Ressources libres de droit.

<https://www.auboutdufil.com/>,

<https://audionautix.com/>,

<https://ccmixter.org/>, <https://ctrax.com/>,

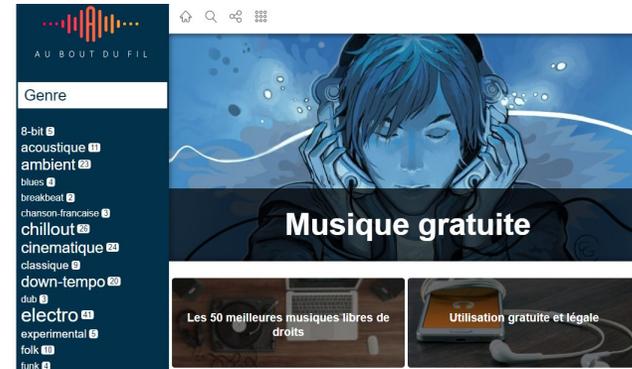
<https://www.dogmazic.net/>,

<https://www.fiftysounds.com/fr/>,

<https://freepd.com/>,

<https://www.musicscreen.be/>

<https://www.jamendo.com/?language=fr>



2. Banques de sons / bruitages

Ressources libres de droit.

<https://lasonotheque.org/>,

<https://universal-soundbank.com/>,

<https://freesound.org/>,

<https://www.zapsplat.com/>,

<https://soundbible.com/>,

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>,

<https://www.soundgator.com/>,

<https://splice.com/>



BIENVENUE SUR LASONOTHÈQUE

LaSontotheque.org est une banque de sons totalement gratuits, libres de droits et de qualité, destinée à tous vos projets, y compris commerciaux. Une sonothèque de bruitages, d'ambiances sonores, de sons seuls et de musiques aux formats MP3, WAV, BWF, AIFF, OGG, FLAC, AAC et M4A. Des centaines de fichiers sans traitement à écouter et télécharger sans modération. Pour l'audiovisuel, les podcasts, le cinéma, le théâtre, le livre audio, le jeu vidéo, la radio, et autres productions multimédias.

- "Un grand merci !!!! Cette sonothèque est une mine d'or :)" - Anonyme - d'autres feedbacks >

▼ - Joseph SARDIN - Fondateur et Sonothécaire de BigSoundBank.com et LaSontotheque.org - Contact

LES DERNIERS SONS

- Métro : Arrêt et démarrage #1
- Chant diphonique, Mi
- Chant diphonique, Ré
- Croisement parisien #2
- Croisement parisien #1
- Chant diphonique, Do
- Entrée station de métro
- Ambiance gare St Lazare
- Portiques gare St Lazare
- Périphérique parisien #2

LES PLUS TÉLÉCHARGÉS

- Message #1
- Vent
- Forêt
- Vagues et Stermes
- Coup de feu de Beretta M12
- Battements de cœur
- Applaudissements #1
- Whoosh #4
- Campagne #1
- Pluie et orage #2

2. Créer / éditer des images

Outils de création d'images pixel art :

<https://www.piskelapp.com/>

<https://www.pixilart.com/>,

<https://apps.lospec.com/pixel-editor/>,

<https://makepixelart.com/>

Outil de création et d'édition d'image :

<https://pixlr.com/fr/editor/>

<https://www.gimp.org/downloads/> (à installer),

<https://www.remove.bg/upload> (pour rendre un fond transparent),

<https://www.photopea.com/>

https://www.canva.com/fr_fr/

<https://sumopaint.com/>

2. Créer / éditer des images avec l'IA

Attention certains nécessitent une adresse mail, ou des abonnements.

Vérifier la conformité RGPD et attention aux paramètres

Cette liste sera obsolète très rapidement...

Devant tout le monde niveau qualité : <https://www.midjourney.com/app/>

<https://www.mage.space/> (sans compte !)

<https://app.leonardo.ai/> (150 images / jour)

<https://drawthings.ai/> (appli mobile)

<https://civitai.com/generate> (attention, contenus porno facilement accessibles...)

<https://ideogram.ai> (25 prompts / jour)

<https://www.craiyon.com/>

<https://clipdrop.co/uncrop> ou <https://clipdrop.co/> en général

<https://stablediffusionweb.com/>

<https://picfinder.ai/>

Un concours pour apprendre à créer des prompts : <https://twinpics.ai/>

2. Créer / éditer des sons

Outils de création sonore :

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>, <https://typatone.com/>,
<https://www.beepbox.co/>,
<https://onlinesequencer.net/>,
<https://drumbit.app/>,

Outils d'édition sonore : <https://jfxr.frozenfractal.com/>,
<https://www.audacityteam.org/> (à installer),
<https://twistedwave.com/online>, <https://bearaudiotool.com/>,
<https://audiomass.co/>, <https://sodaphonic.com/>

Outils de création par IA (attention beaucoup nécessitent une adresse mail et un achat de licences, vérifier la conformité RGPD et attention aux paramètres) :

<https://mubert.com/render>,
<https://www.cassetteai.com/dashboard>,
<https://create.musicfy.lol/>, <https://mix.audio/explore>
<https://elevenlabs.io/>

2. Intégrer les ressources dans le moteur

2 possibilités :

- intégration dans un dossier
- chargement dans le moteur directement en ligne

Formats de fichiers :

- Attention aux formats des ressources : lire les spécifications des moteurs au niveau des supports
- Pour les moteurs en ligne, ce sont en général les formats du web (png / jpg / gif - mp3 / ogg / wav)
- S'il y a besoin de la transparence (souvent pour les personnages et objets d'avant plan), prendre du png
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/Media/Formats/Image_types
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Format_de_fichier_audio



2. Intégrer les ressources : bonnes pratiques

- Attention à la taille et au poids des images :
 - essayer de réduire le poids de chaque fichier qui doit peser < 2Mo idéalement
 - choisir en adéquation avec l'usage réel dans le jeu : petite image si affichée en petit, grande image pour des fonds non pixélisés
- Bien nommer les fichiers pour les retrouver plus facilement, numéroter les versions s'il y a des modifications successives
- Mettre en place un espace de travail partagé pour s'échanger les fichiers.

3. Retours d'expérience / témoignages



Enseignant en SNT et BTS CIEL

Membre du GTnum

Contact : roselyne.griffon@ac-versailles.fr

4. Présentation d'un jeu



Connaissances en histoire

Compétences travaillées :

- Réflexion
- Recherche d'informations