

Le son dans le jeu vidéo

Jeudis JV n°10

Chloé Vigneau



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 vos projets de l'année

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

2. Démo sur le thème de la séance

Concepts clés du sound design de jeu vidéo

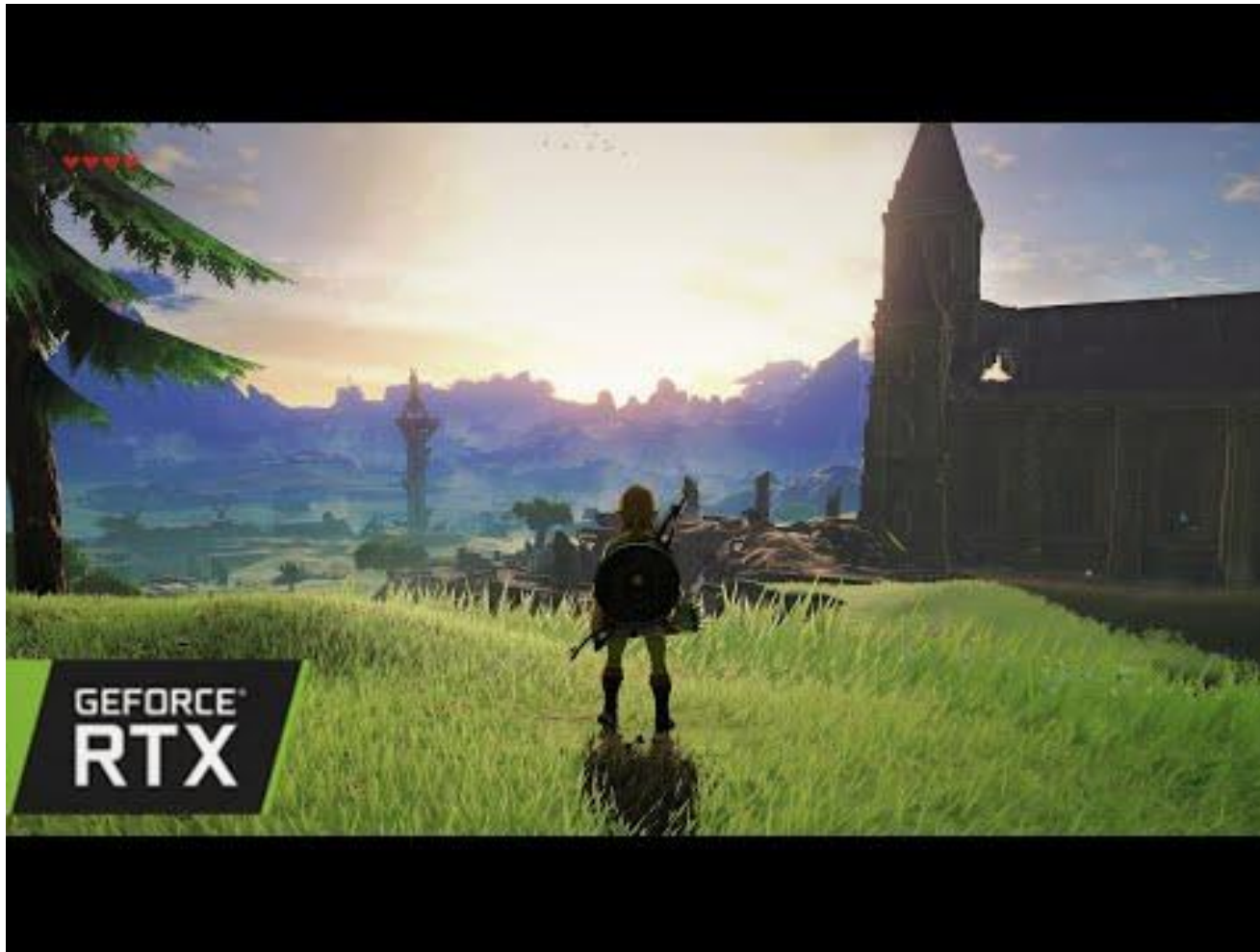
Immersion

- Projeter le joueur dans l'univers du jeu
- Étendre la zone de jeu en dehors des limites de l'écran
- Créer un environnement cohérent et réaliste
- Orienter les émotions du joueur

Informations et réactions

- Fournir des informations directes (voix off) ou indirectes (instruments de musique qui précisent une période temporelle)
- Donner un retour (positif ou négatif) sur les actions du joueur
- Prévenir d'un danger, diriger vers un trésor

2. Démo sur le thème de la séance



Exemple jeu sans
son

2. Démo sur le thème de la séance



Exemple jeu avec
son

2. Démo sur le thème de la séance

Contraintes du sound design de jeu vidéo

Un son non linéaire

- Absence de contrôle intégral sur les événements sonores
- Obligation d'anticiper les actions du joueur

Un mix audio imprédictible

- Obligation de prioriser
- Obligation de tester et d'itérer

Éviter les répétitions

- Diversifier la bande son avec des déclinaisons des sons les plus répétitifs
- Prévoir des musiques avec des boucles audios pour s'adapter au style de jeu des joueurs

2. Démo sur le thème de la séance

Contraintes du
sound design
de jeu vidéo :
éviter la
répétition

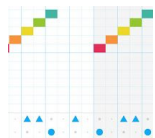


3. Retours d'expérience



Audacity

- Enregistrement et édition
- Logiciel libre
- <https://www.audacityteam.org/>



Song maker Google

- Sequencer basique en ligne
- <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>



Typatone

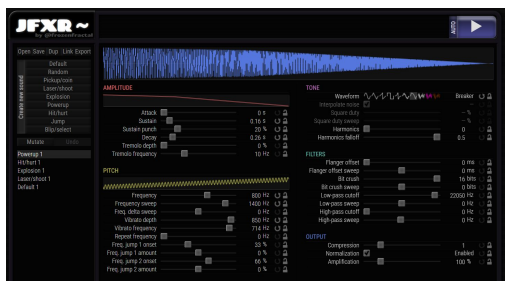
- Création de musique en tapant sur le clavier
- <https://typatone.com/>



PatternSketch

- Sequencer en ligne
- <https://patterns sketch.com/>

3. Retours d'expérience



JFXR

- Création et édition de bruitage
- <https://jfxr.frozenfractal.com/>



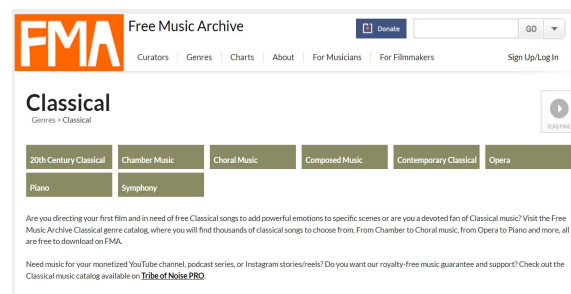
La Sonothèque

- Banque de sons
- <https://lasonothèque.org/>



Universal Soundbank

- Banque de sons
- <https://universal-soundbank.com/>



Freemusicarchive

- Banque de musiques
- <https://freemusicarchive.org/genre/Classical/>

4. Présentation d'un jeu



Un jeu 100% auditif