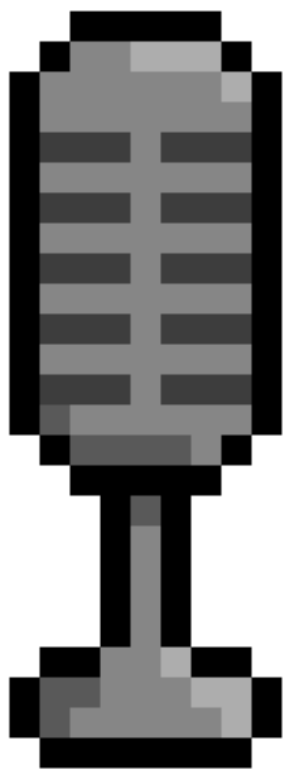


SOUND DESIGN

Importer des sons



Boite à outils

CodeNPlay



Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU



Scratch Jr

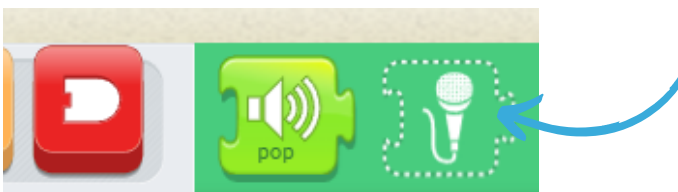
Commencez par créer un Sprite quelconque.



En ayant sélectionné le sprite que vous venez de créer, ouvrez l'onglet "Sons" en bas à gauche



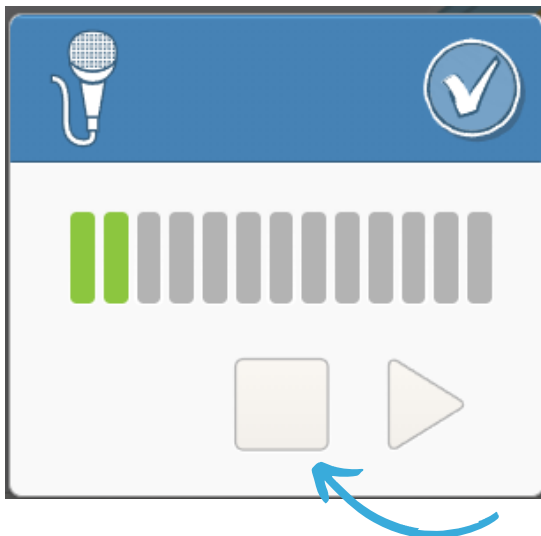
Dans l'onglet Sons, cliquez sur le micro



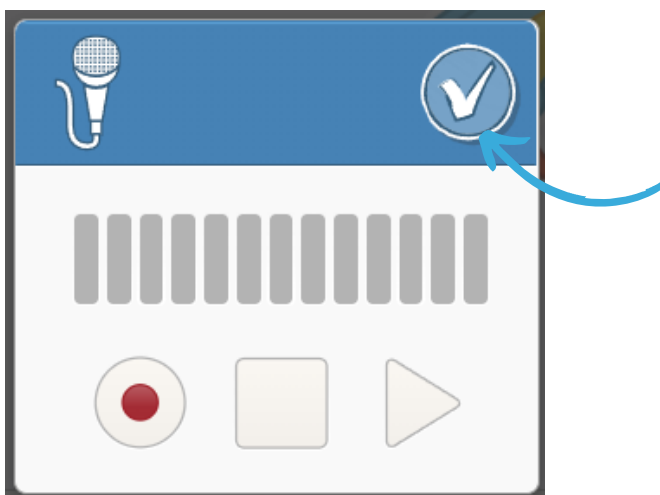
Une petite fenêtre va s'ouvrir, elle permet d'enregistrer des sons avec le micro de la tablette/du smartphone.
Pour démarrer l'enregistrement, cliquez sur le point rouge.



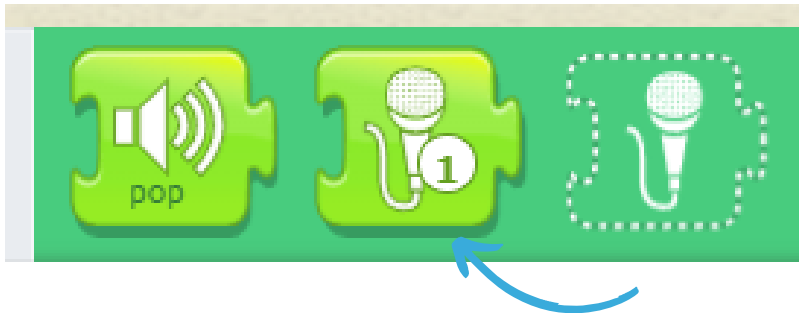
Une fois que vous avez enregistré le son que vous vouliez, cliquez sur le carré pour arrêter l'enregistrement.



Enfin, cliquez sur le bouton en haut à droite pour terminer.



Vous verrez qu'un nouveau bloc a été créé, c'est le bloc qui sert à jouer le son enregistré. Il ne vous reste plus qu'à l'intégrer dans un programme pour l'utiliser.

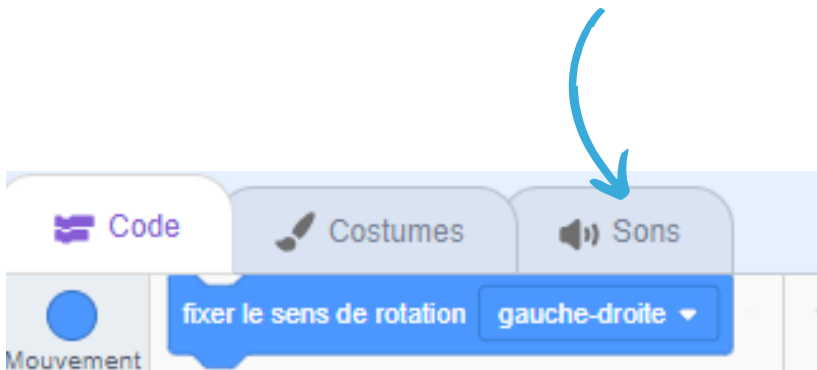


Scratch

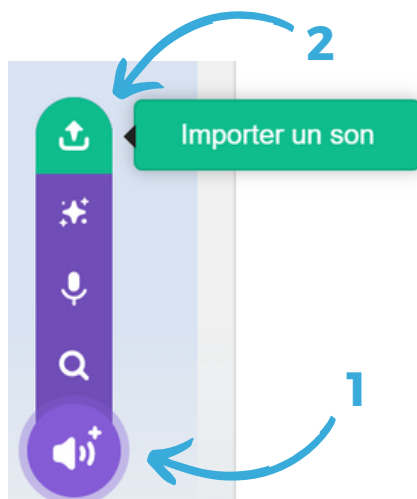
Commencez par créer un Sprite quelconque.



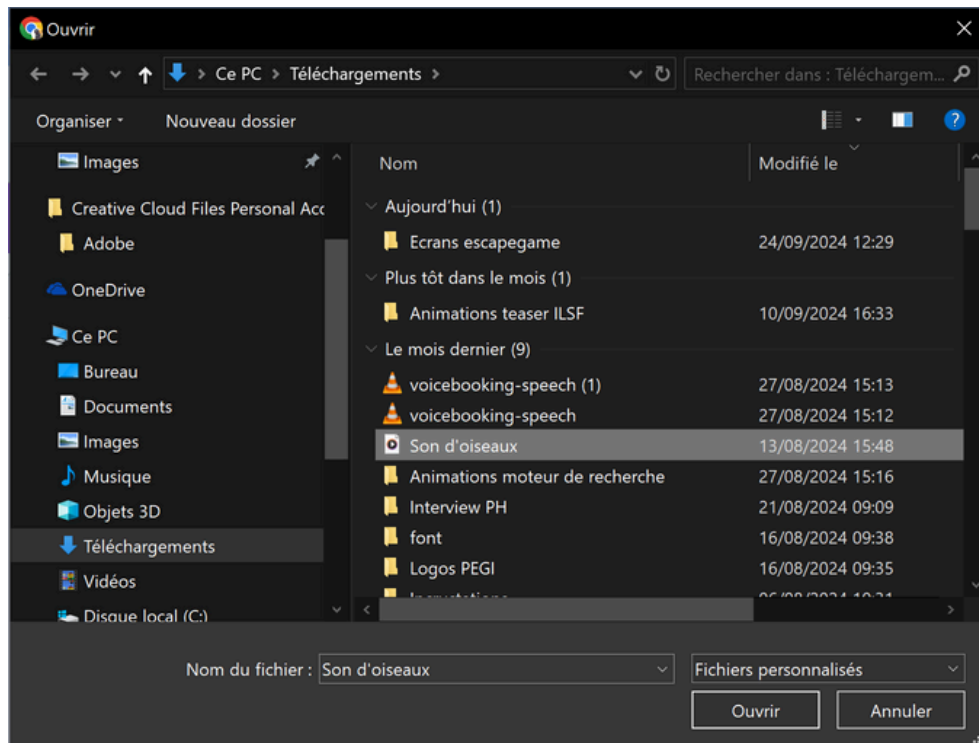
En ayant sélectionné le sprite que vous venez de créer, ouvrez l'onglet "Sons" en haut à gauche



Dans l'onglet Sons, placez votre curseur au-dessus du bouton "Choisir un son" et cliquez sur "Importer un son".



Une fenêtre du gestionnaire de fichier va s'ouvrir, sélectionnez le fichier du son que vous voulez importer. Notez qu'il faut des fichiers au format soit mp3 soit wav.



Vous vous retrouverez avec le son que vous avez importé en plus de ceux de base.



Il ne vous reste plus qu'à utiliser le bloc "Jouer le son ..." avec votre son.



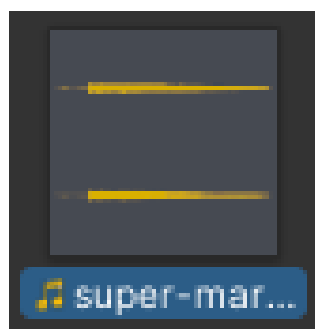
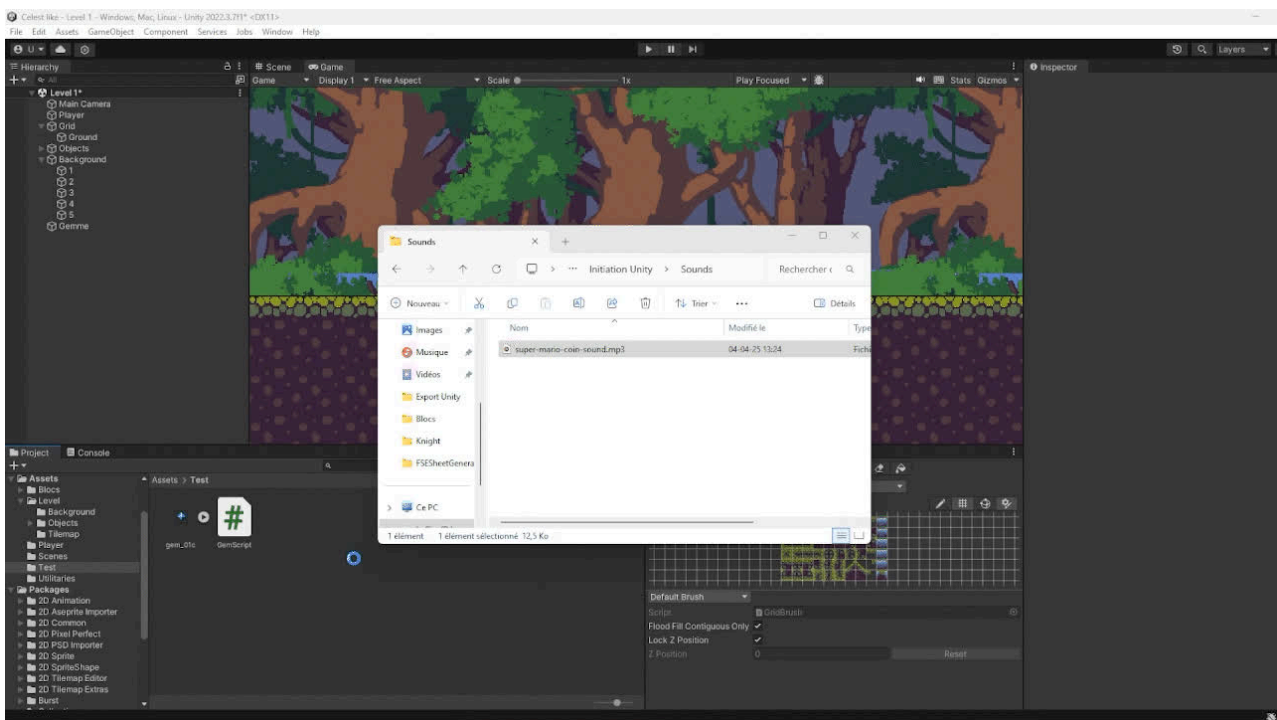
Unity

A peu de chose près, tous les jeux vidéos comportent des éléments sonores.

Que ça soit des musiques qui viennent rythmer les aventures des joueur·euse·s, des bruitages qui se déclenchent en fonction des événements dans le jeu ou autre. Les sons contribuent énormément à l'expérience de jeu.

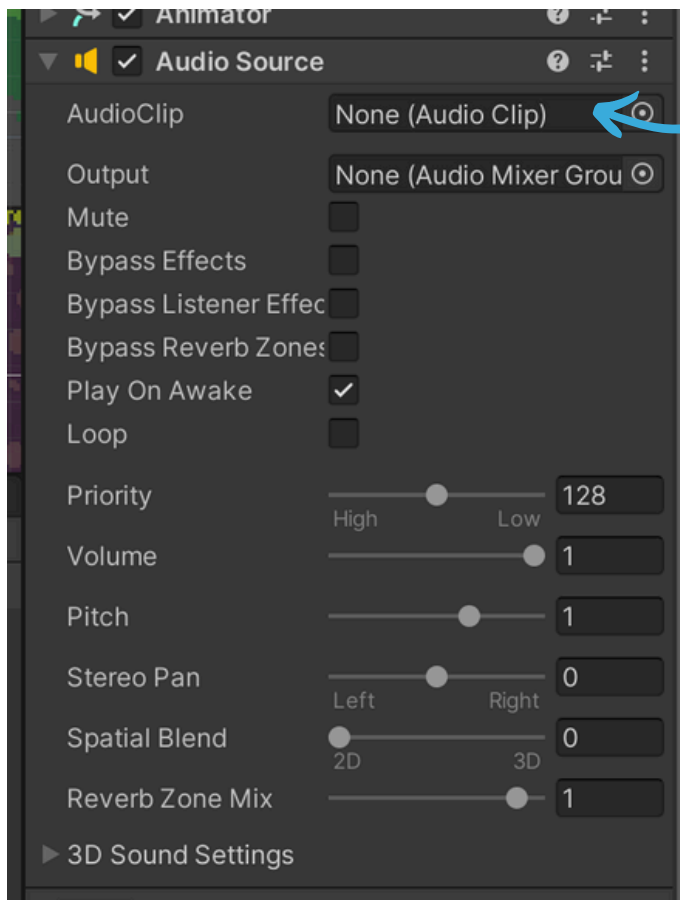
Nous allons donc voir ici comment incorporer des sons dans un jeu. Nous allons d'abord voir comment intégrer une musique de fond qui se déclenche au début du jeu. Nous verrons ensuite comment intégrer des bruitages qui se déclenchent

Commencez par importer le fichier mp3 de l'audio que vous voulez utiliser (en glissant-déposant le fichier dans l'explorateur Unity). Vous obtiendrez un Audio Clip.



Audioclip

Pour jouer un son il faut qu'un gameobject dispose du composant "AudioSource". Ce dernier va pouvoir jouer un audioclip que l'on aura sélectionné. Une fois l'AudioSource ajouté, glissez l'Audioclip dans la propriété correspondante.



Vous pouvez voir qu'il y a une série d'autres propriétés à l'AudioSource. Nous n'allons pas toutes les passer en revue mais nous allons nous attarder sur quelques unes.

- Play on Awake : cette dernière détermine si le son est joué dès le début du jeu (pour une musique il serait logique qu'elle soit cochée).
- Loop : elle définit si le son doit être rejoué quand il est fini.
- Volume : c'est le volume sonore avec lequel le son sera joué

Une fois votre AudioSource correctement paramétrée il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu pour entendre votre son.

Si nous voulons maintenant avoir un son qui est joué à un moment donné, sous certaines conditions, il va falloir déclencher le son via un script.

Partez donc d'un GameObject comprenant une AudioSource avec l'AudioClip à jouer. Dans un premier temps décochez "Play On Awake" pour éviter que le son se joue au début du jeu.

Ensuite attachez un Script à ce GameObject. Dans ce Script créez une variable de type AudioSource et assignez l'AudioSource du GameObject à cette variable.

```
public AudioSource audioSource;
```

Maintenant pour jouer le son il vous suffira d'utiliser la méthode Play() sur la variable contenant l'AudioSource.

```
Message Unity | 0 références  
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)  
{  
    audioSource.Play();  
}
```



Ici le son est joué quand la fonction
OnTriggerEnter2D() est appelée