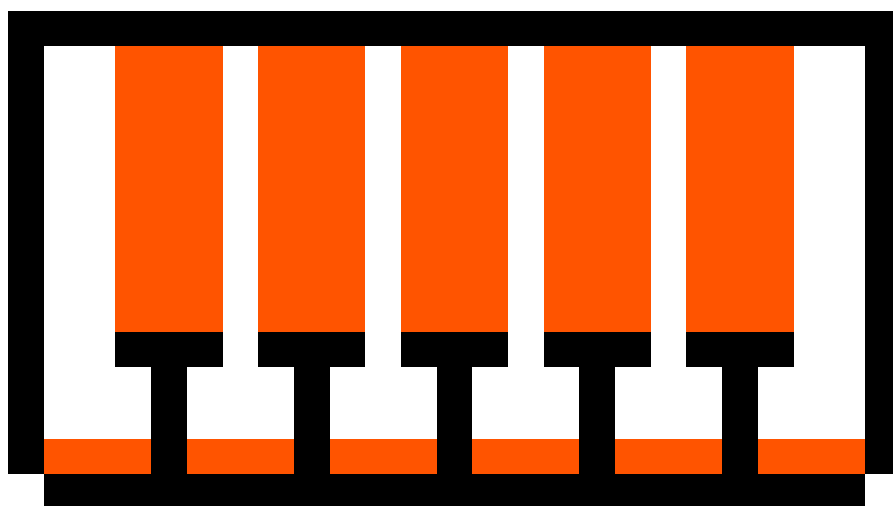


SOUND DESIGN

Je bruite mes créations



Carnet de l'enseignant·e

CodeNPlay



Moteurs compatibles

Ce module peut être fait avec les moteurs suivants :

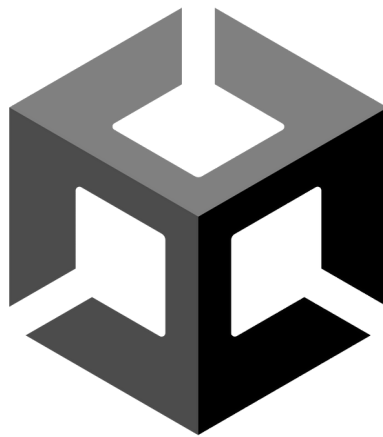
Scratch Jr



Scratch



Unity



Découverte du monde du bruitage

Expliquer aux enfants qu'on va s'intéresser aux bruitages dans les jeux vidéos, l'animation et le cinéma.

Leur demander si iels savent ce que c'est que le bruitage.

Le bruitage (ou sound design) est la discipline qui s'occupe de rajouter des sons dans une oeuvre. Ces sons sont ajoutés afin d'habiller le spectre sonore de l'oeuvre. Il vise à donner du caractère, installer une ambiance, donner des informations, etc.

Le sound design est primordiale pour créer des oeuvres audiovisuelles immersives et attirantes. C'est un domaine facilement oublié. Mais sa présence est fondamentale.

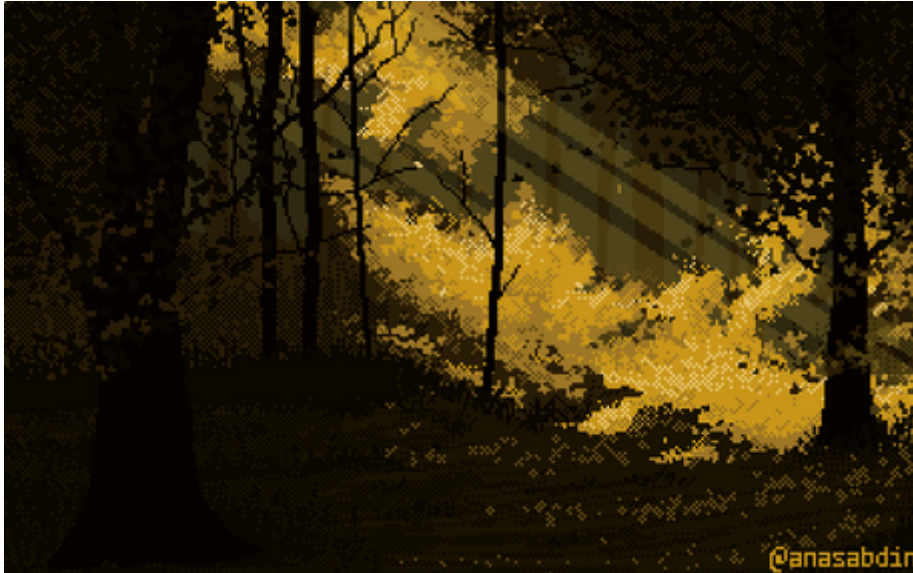
Leur montrer la vidéo suivante :



Premiers pas dans le bruitage

Montrer aux enfants les débuts des vidéos suivantes sans le son et leur demander de créer des effets sonores.

- Faire les bruits du vent et des feuilles (souffler dans le micro, écraser des chips ou cornflakes)



- Faire les bruits de l'eau (fait clapoter une bassine avec de l'eau)



- Faire les bruits du camion [01:28] (frapper des boites de conserves)



- Faire les bruits du feu (feuille de cellophane ou de papier bulle que l'on frotte)

- Faire les bruits du feu (agiter une grande feuille de papier cartonné)



Les bruitages dans les jeux

Expliquer aux enfants qu'aujourd'hui ils vont se mettre dans la peau de bruiteurs et bruiteuse pour les jeux/animations qu'ils ont fait.

Leur montrer les 10 premières secondes de la vidéo suivante : Zelda : Skyward sword. Leur demander d'identifier les différents effets sonores que l'on trouve dans la séquence et de trouver quels sont les informations/ambiances/émotions qu'ils communiquent.

Ils devront pouvoir identifier des éléments parmi les suivants:

- Bruit de la mèche qui brûle (la bombe est prête à exploser/c'est une vieille bombe avec une mèche/sentiment d'urgence)
- Cri lors du jet (la bombe a été jetée/le personnage a besoin d'un effort physique pour lancer l'objet/sentiment d'effort)
- Bruits du monstre (la bombe est bien entrée dans la carapace/le monstre essaye de se dégager/sentiment de panique)
- Explosion + cri de la créature (la bombe a explosé et le monstre est mort/bruit d'explosion "cartoon" et cri de monstre imaginaire/accomplissement d'avoir battu le monstre)

Je bruite mon jeu/animation

Demander aux enfants de prendre un jeu/animation qu'ils ont fait et de le/la bruite avec des sons qu'ils enregistreront ou qu'ils récupéreront dans des librairies.

Quelques librairies d'effets sonores gratuits :

- <https://freesound.org/>
- <https://www.zapsplat.com/sound-effect-categories/>
- <https://pixabay.com/sound-effects/>

Un bon endroit par lequel démarrer sont les effets sonores doivent venir soutenir les actions des joueur·euses. C'est à dire les effets sonores déclenchés quand le·la joueur·euse effectue une action.

Par exemple quand le personnage saute, utilise une capacité ou prend des dégâts.

Les effets sonores doivent être cohérents avec les actions qu'ils viennent appuyer.