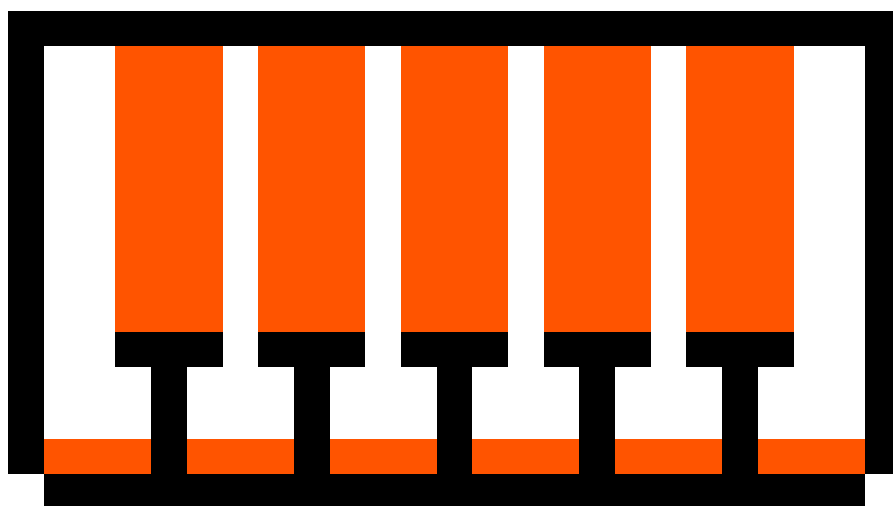


SOUND DESIGN

Je bruite mes créations



Carnet de l'apprenant·e

CodeNPlay



Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU



DigiLab

Premiers pas dans le bruitage

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



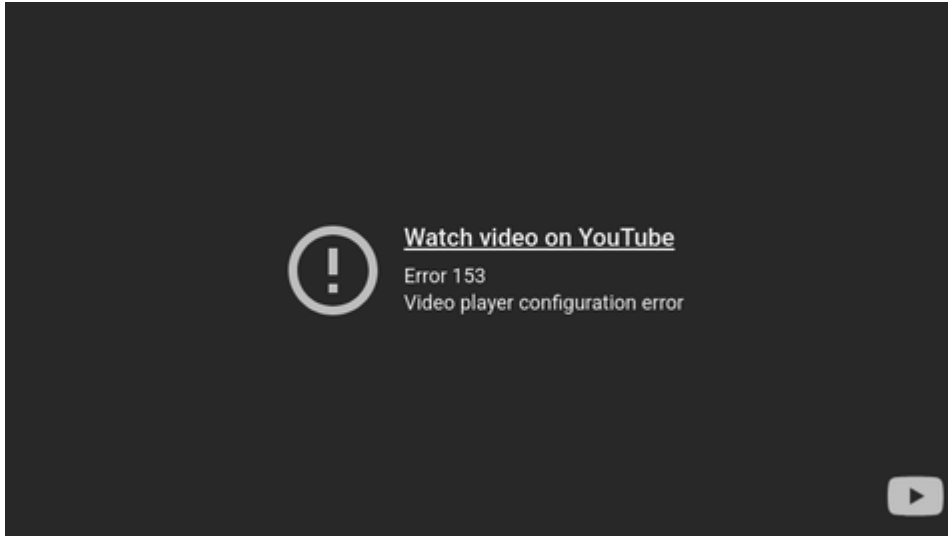
- Faire les bruits du camion (frapper des boîtes de conserves)



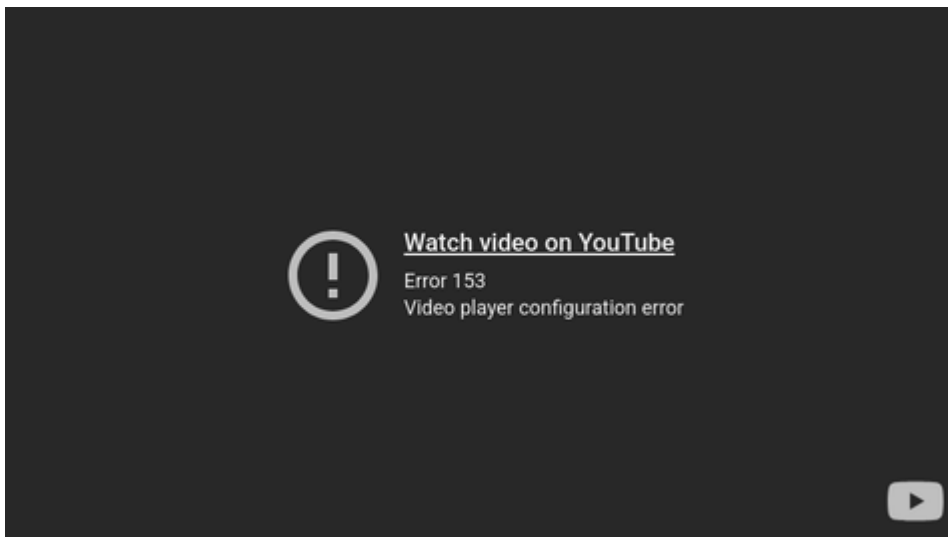
- Faire les bruits de l'eau (fait clapotier une bassine avec de l'eau)



- 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

Identifier les différents effets sonores que l'on trouve dans la séquence que ton/ta professeur te montre et trouver quels sont les informations/ambiances/émotions qu'ils communiquent.

Prendre un jeu/animation que tu as fait et le/la bruite avec des sons que tu enregistrera ou récupèrera 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.