

Création des effets sonores et des dialogues dans les jeux vidéo

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Montage d'extraits sonores à l'aide d'Audacity ou d'un outil en ligne gratuit (les étapes de base sont faciles à apprendre en quelques minutes)
Objectifs d'apprentissage	Trouver, créer, éditer et ajouter des clips sonores au jeu vidéo
Matières	Arts, informatique
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Vidéos avec effets sonores, créateur de jeux en ligne, ordinateur avec un microphone et un logiciel d'édition sonore installé comme Audacity (freeware/open source)
Durée de la séquence	110 - 120 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité collective ou individuelle
Production attendue	Création de d'extraits sonores
Compétences développées	Créativité, pensée critique
Fourchette du prix du jeu	Cela dépend de la plate-forme de jeu. Par exemple, RPG Maker MV coûte 73,99 €, mais Scratch est gratuit.
Activités de prolongement / différenciation	conception graphique, création de l'animation ; création du jeu vidéo

Conseils pour une séquence plus courte	L'étape 1 peut être réalisée à la maison et, si nécessaire, l'étape 3 peut également être effectuée à la maison. Demandez à vos élèves de prendre des notes sur leurs préférences et discutez-en à l'école.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Les appareils auditifs (écouteurs) sont fortement recommandés pour les personnes ayant des difficultés d'audition.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

Dans cette séquence, les élèves peuvent soit choisir parmi les bibliothèques de jeux internes ou les bibliothèques gratuites en ligne, soit créer et modifier les effets sonores qu'ils souhaitent pour leur jeu.

- **Étape 1 : Écoutez différents extraits sonores (15 minutes)**

Tout d'abord, il est important de souligner l'importance du son dans les jeux vidéo et de montrer différents exemples tirés de divers jeux. Pour cette étape, différentes vidéos avec des sons sont nécessaires. Par exemple :

- [100 Most Iconic Video Game Sound Effects \(1980-2019\) - YouTube](#)
- [Popular Gaming Sound Effects \(HD\) - Bing video](#)
- [Game Show Sound Effects All Sounds - Bing video](#)

Demandez à vos élèves de fermer les yeux et d'écouter les extraits sonores.



Qu'entendent-ils ? Demandez-leur d'imaginer ce qui produit ce son dans le monde réel. Vous pouvez faire de certains élèves « les yeux » et d'autres « les oreilles » des vidéos et leur demander de coopérer les uns avec les autres pour mieux comprendre les effets sonores et leur utilisation dans les jeux.

- **Étape 2 : Brainstorming pour trouver des sons appropriés au jeu (20 minutes)**

Demandez à vos élèves d'imaginer et de sélectionner les effets sonores appropriés pour le jeu. Expliquez que les effets sonores doivent être appropriés et en corrélation avec les autres sons, le style, la situation, l'âge, les émotions et les personnages du jeu.

Des questions comme celles-ci peuvent être posées :

- De quels types d'effets sonores pensez-vous avoir besoin pour votre jeu ?
- Les effets sonores doivent-ils appuyer les émotions ?
- Pensez-vous que vous aurez également besoin de clips vocaux (dialogues) dans le jeu ?
- Pourriez-vous écrire les dialogues qui seront utilisés ?

Vous pouvez préparer une liste de sons possibles dont ils auront besoin, comme des explosions, des baisers, des cris, des bruits de boisson, des bruits de fracas (de diverses choses), des sons amusants, tristes, frustrants, joyeux, mystiques, des sons réels de phénomènes météorologiques, des sons de tous les jours, des appareils électriques, etc.



Vous pouvez laisser vos élèves vous donner des premières réponses, puis les aider à en trouver d'autres en stimulant leur imagination et leur créativité. Vous pouvez également leur demander de travailler en équipe, par groupes de 3 ou 4 élèves. Enfin, les élèves peuvent créer une liste (sur un tableau blanc) de clips sonores dont ils auront besoin pour le jeu. En particulier si le jeu comprend des personnages et des récits ou des quiz avec de vraies voix, des dialogues spécifiques doivent être écrits afin d'être créés (ou trouvés) plus tard.

Si vous utilisez Scratch comme plateforme de création de jeux, vous pouvez trouver des extraits sonores dans Scratch, ou les créer vous-mêmes, les éditer et les ajouter au jeu facilement grâce à l'onglet d'édition. Si vous envisagez d'utiliser d'autres plateformes sans ce type d'outil, vous devrez trouver, modifier et/ou créer des extraits sonores différemment.

- **Étape 3 : Recherche en ligne d'extraits sonores enregistrées (30 minutes)**

Pour trouver des extraits sonores appropriés, vous pouvez utiliser ces sites web :

- [Free SFX](#)
- <https://freesound.org/browse/>
- [Free Sound Effects to Download | ZapSplat](#)
- [Free Sound Clips | SoundBible.com](#)
- [Free Sound Effects, Royalty Free Sound Effects, Nature Sounds \(partnersinrhyme.com\)](#)
- [Royalty Free Sound Effects Sounds Download FX Stock Audio \(videvo.net\)](#)
- [Download Free Sound Effects \(audiomicro.com\)](#)
- <http://soundimage.org/>



En outre, des packs complets d'effets sonores peuvent être téléchargés gratuitement à partir d'ici : [Kenney • RPG Audio](#), ici : [Retro Arcade Game Sound Effects | Free Download | The Motion Monkey](#) et ici : [Free Sound Effects - 99Sounds](#).

Demandez à vos élèves de trouver et de télécharger celles qui leur semblent intéressantes et appropriées et demandez-leur de les enregistrer en utilisant des noms de fichiers avec une description appropriée au contenu. Pendant la phase de recherche, demandez-leur de prêter une attention particulière aux droits d'auteur (creative common, etc.) afin que, si cela est autorisé, ils puissent l'éditer selon les normes de durée et de format (mp3, wav) qu'ils ont décidées pour le jeu.

En outre, vous pouvez demander à vos élèves d'ajouter un ou deux effets de mise en forme au clip sonore, comme un fondu en entrée ou en sortie. Il s'agit de petites procédures faciles à apprendre et à utiliser en quelques minutes par vos élèves (s'ils ne savent pas déjà comment faire). Vous pouvez utiliser ce lien pour les **tutoriels** sur Audacity : <https://manual.audacityteam.org/#tutorials> et ici pour un éditeur de son en ligne gratuit comme « twistedwave » : <https://twistedwave.com/online>.

- **Étape 4 : Enregistrer vos propres effets sonores (35 minutes)**

Les effets sonores que vous pouvez trouver sur Internet sont innombrables. Mais même de cette manière, il se peut que vous ne trouviez pas celui qui convient pour de nombreuses raisons (droits d'auteur, langue différente ou éléments culturels particuliers, etc.) La solution est simple et amusante, car vous pouvez facilement enregistrer et modifier vos propres clips sonores à l'aide d'un éditeur de sons gratuit comme Audacity ou d'un éditeur de sons en ligne gratuit (comme : <https://twistedwave.com/online>).



Les sites web ci-dessous peuvent vous donner des idées pour créer des effets sonores spéciaux facilement (même à la maison avec l'utilisation d'un smartphone).

- [The Guide To Sound Effects | Epic Sound](#)
 - [Homemade Sound Effects With Big-Budget Impact - Videomaker](#)
 - [Make special sound effects using household items - YouTube](#)
 - [\(176\) DIY Sound Effects at Home | Sound Effects Tips - YouTube](#)
-
- **Étape 5 : Importation des extraits sonores dans le jeu ou la plateforme de création de jeu (10 minutes)**

À ce stade, vous avez créé une base de données contenant divers extraits sonores. L'idée est de trouver ou de créer plus de clips sonores que ce dont vous aurez éventuellement besoin. Au cours de cette étape et pendant le développement du jeu, vous ajouterez (par le biais de la plate-forme sur laquelle vous développez le jeu) l'effet sonore approprié pour chaque étape ou interaction et vous les adapterez correctement au gameplay lors des étapes suivantes de la création du jeu.



Ressources :

Audacity Software: <https://www.audacityteam.org/download>

Tutorials for Audacity: <https://manual.audacityteam.org/#tutorials>

Online Editor TwistedWave Online: <https://twistedwave.com/online>

Free sound effects: <https://www.freesfx.co.uk/>

Free sound: <https://freesound.org/browse/>

Zap Splat: <https://www.zapsplat.com/>

SoundBible: <https://soundbible.com/>

Partnersinrhyme: <https://www.partnersinrhyme.com/pir/PIRsfx.shtml>

Videvo: <https://www.videvo.net/royalty-free-sound-effects/>

Audiomicro: <https://www.audiomicro.com/free-sound-effects>

SoundImage: <http://soundimage.org/>

Les packs complets d'effets sonores peuvent être téléchargés gratuitement à partir d'ici :

- Kenney • RPG Audio: <https://kenney.nl/assets/rpg-audio>,
- The Motion Monkey: <https://www.themotionmonkey.co.uk/free-resources/retro-arcade-sounds/>
- 99Sounds: <https://99sounds.org/free-sound-effects/>

Idées pour créer des effets sonores spécifiques facilement :

- Epic Sound: <https://www.epicsound.com/sfx/>
- Videomaker: <https://www.videomaker.com/article/c9/3186-homemade-sound-effects-with-big-budget-impact>



Bibliographie :

Ensnare. (2021, June). 100 Most Iconic Video Game Sound Effects (1980-2019) [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=GB6v9tdZ0D0&ab_channel=Ensnare

GFX Sounds. (2020, September). Popular Gaming Sound Effects (HD) [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=Nc6AluQ6kdU&ab_channel=GFXSounds

All Sounds. (2019, September). Popular Gaming Sound Effects (HD) [Video].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jDGCCrJxeZc&ab_channel=AllSounds

