

1. Intentions

En utilisant principalement la banque de sons fournie, je cherche à reproduire un audio similaire à la bande originale, c'est-à-dire des bruits de type action-RPG. Les sons sont mixés afin d'être suffisamment audible par le joueur, uniques afin d'être reconnaissables (différencier les actions UI), sans faire de la pollution sonore ou des pop-up trop violents. Le son doit en effet permettre au joueur de clarifier les actions en cours tout en le gardant dans le thème voulu. Mon extrait choisi est continu mais divisé en 2 grandes parties : une phase « tranquille » d'exploration du joueur, et une phase de combat.

En musique de fonds je vais avoir 2 sons principaux, avec un son transitoire lors du passage phase tranquille -> phase de combat. La phase de combat commence lorsque l'UI de la quête s'affiche et que notre personnage/les ennemis dégainent leurs armes.

Mes sons ponctuels sont l'apparition d'éléments UI et les actions des différents personnages dans mon champ de vision (et en dehors mais proche). Je considère les éléments d'UI comme des sons 2D, le reste sera considéré comme 3D avec l'audio listener étant sur le personnage contrôlé afin de définir les différentes distances et angles d'écoutes (lors du combat le personnage contrôlé change !). Chaque action ou pop-up aura un son synchronisé qui se jouera à la même frame d'apparition.

Certaines scènes comme la cinématique ou le pop d'UI lors du combat auront un effet de musique de fonds étouffé afin d'avoir un meilleur rendu pour la cinématique, ou un effet de ralenti pour le combat.

Enfin la banque de sons n'avait pas de voix, je vais donc importer des sons de voix afin de rendre les attaques/blessures/morts plus naturelles lors du combat (plutôt que d'avoir un combat silencieux à l'exception des bruits d'armes). Certains sons de la banque vont également être inversé et repitché pour avoir l'effet ouverture/fermeture lors du pop des UI.

2. Post Mortem

C'est un projet intéressant qui demande néanmoins beaucoup d'organisation et de temps afin de rendre un montage satisfaisant. La banque de son fournie est très complète ce qui était parfait, je n'ai pas eu à chercher de nombreux sons. La reproduction frame perfect du combat était chronophage alors qu'il n'y avait que 6 personnages (+ le chien), je me suis rendu compte du travail fourni par la post production des films par les bruiteurs (foley artists). La spatialisation du bruit pour les côtés gauche et droite est simple à mettre en place par les logiciels d'édition audio, cependant je trouve encore difficile de bien mixer les sons afin d'avoir les effets de distance voulus (selon l'environnement, l'action en cours...).

3. Listes des sons utilisés

Bruits de pas + aboiement du chien (phase tranquille)

dof_bark_normal_05
dog_footstep_snow_run_01
dog_footstep_snow_run_02
dog_footstep_snow_run_03

dog_footstep_snow_run_04
dog_footstep_snow_run_05

Bruits pour les UI

gui_alert_version4_01
gui_alert_version5_01
gui_alert_version5_02
gui_alert_version15_01
gui_alert_version16_02
InGame_Confirme_01
InGame_Confirme_02
InGame_PopUp_01
Pop_Up_Loot_Soft

Musique de fonds + transition

IceMark_Combat_Out_02
IceMark_Explo_Out_01
IceMark_Transi_Out_02
feu_clean_loop
feu_med_loop
god_fire

Combat

mvt_axe_long_06
mvt_axe_long_07
mvt_axe_long_08
out_back_axe_long_01
out_back_sword_long_01
out_belt_axe_long_01
out_belt_sword_long_01
shield_impact_wood_metal_03
sword_2_sword_cut_01
sword_body_punch_heavy_26
sword_cut_01
sword_cut_02
sword_cut_03
wind_strong_01
wood_crak_01
woosh_polearm_01
woosh_polearm_02
woosh_shortA_03
woosh_shortA_04
dog_hurt_02
dog_pre_croc_03
dog_respi_run_06
dog_respiration_agressive_01

archery_load_02
archery_release_01
arrow_out_04
arrow_type1_mvt_01
axe_reso_metal_02
axe_reso_metal_07
crossbow_outback_01
dog_bark_agressive_09

Sons importés en plus

Audio d'une recette de Gordon Ramsay sur la cuisson d'un steak (cinématique)

Sons de la banque audio de *World of Warcraft* disponible sur wowhead.com (tous les sons ci-après)

Rajaxx Taunt
Frost Armor
Hammer of Justice
HumanMaleAggroA
HumanMaleLaugh01
HumanMalemmain_attack_01
HumanMalemmain_attack_03
HumanMalemmain_attack_04
HumanMalemmain_attack_05
HumanMalemmain_attack_06
HumanMalemmain_attack_07
HumanMalemmain_death_1
HumanMalemmain_death_2
HumanMalemmain_wound_01
HumanMalemmain_wound_02
HumanMalemmain_wound_04
HumanMaleMainAttackA
HumanMaleMainAttackB