

- ❖ Tutoriel de **sound designer**
- ❖ Niveau **facile**



## Ajouter des bruitages

### Rappels :

- Ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **sound designer**.
- Le vocabulaire propre au moteur GODOT est écrit en *italique*.

### Objectif du tutoriel :

- Faire se jouer automatiquement un son lors d'un évènement prédéfini.

### Prérequis obligatoire :

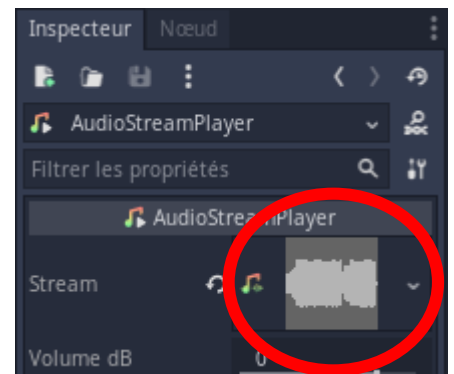
- Avoir conçu une scène de niveau de jeu

### Etapes à suivre :

1. Créez ou téléchargez votre son (libre de droit si vous souhaitez partager votre projet), format MP3 ou WAV.

*Attention à bien vérifier la « licence » car certains sites de musique et de sons « libre de droit » sont trompeurs et proposent des sons sous licence, donc non commercialisables ! Vérifiez que la licence est dite « creative commons » et veillez à citer son auteur dans la page de crédits du jeu.*

2. Placez ce son dans le fichier Windows de votre projet GODOT.
3. Ouvrez votre projet GODOT et la scène dans laquelle sera déclenché le son.
4. Faites un clic droit sur le nœud principal de votre scène et ajoutez lui un nœud enfant « *AudioStreamPlayer* »
5. Cliquez sur le nœud *AudioStreamPlayer*.
6. Faites un cliquer-déposer (sans relâcher la souris) pour envoyer le son depuis la liste « Système de fichiers » en bas à gauche de l'écran vers la case « vide » de l'inspecteur à droite de l'écran, à côté de « *Stream* » (voir image de droite).
7. Toujours dans l'inspecteur, vérifiez que la ligne « *Autoplay* » n'est PAS activée.
8. Ouvrez le script de la scène.
9. Dans le script, choisissez la fonction et la ligne de l'évènement qui déclenchera la lecture du son (ex : quand le personnage saute, quand le personnage perd un point de vie...).
10. Ajoutez à cette fonction, à l'emplacement de l'évènement, la ligne de code suivante (qui doit être « indentée » dans la fonction à l'aide de la touche TAB du clavier) :



```
$AudioStreamPlayer.play()
```

Par exemple, si je veux ajouter un son lors du saut de mon personnage, je vais l'ajouter dans la fonction « `get_input()` : » comme ceci :

```
func get_input():  
→ if Input.is_action_pressed('ui_select'):  
→ → animated_sprite.play("jumpright")  
→ → velocity.y = jump_speed  
→ → $AudioStreamPlayer.play()
```

*(Attention les flèches “→” sont des « indentations » obtenues en appuyant sur la touche TAB du clavier)*

Dans cet exemple, le son est ajouté à la 5<sup>e</sup> et dernière ligne, il fait partie des effets de la pression de la touche « `ui_select` » (espace) par le joueur.

11. Testez votre jeu, le son se lancera au moment où l'action attendue aura lieu !

- Bravo, vous avez gagné un point comme **sound designer** dans votre fiche de progression !