

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



Ajouter une musique de fond dans un niveau

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 une musique quand se lance un niveau

Prérequis obligatoire :

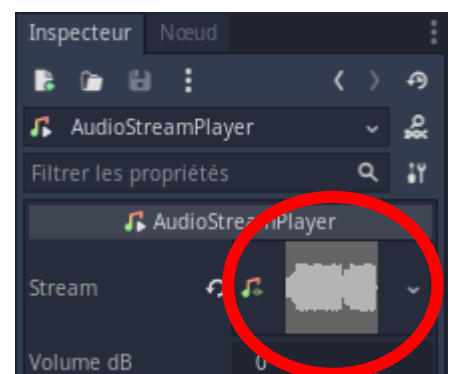
- Avoir conçu une scène de niveau de jeu

Étapes à suivre :

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

Attention à bien vérifier la « licence » car certains sites de musique « libre de droit » sont trompeurs et proposent de la musique sous licence, donc non commercialisable ! Vérifiez que la licence est dite « creative commons » et veillez à citer son auteur dans la page de crédits du jeu. Il est aussi préférable d'ajouter le fichier de licence (souvent en format .txt) téléchargé avec la musique dans les fichiers de votre jeu.

2. Placez cette musique dans le fichier Windows de votre projet GODOT.
3. Ouvrez votre projet GODOT et votre scène de niveau.
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 la musique 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, cliquez sur « *Activé* » à côté de « *Autoplay* »
8. Testez la scène, quand vous la lancez, la musique devrait être jouée immédiatement !



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