

TP *Gears of War*

- (Création et) Intégration de sons et d'ambiances dans l'éditeur Unreal
- Rédaction de vos intentions sonores

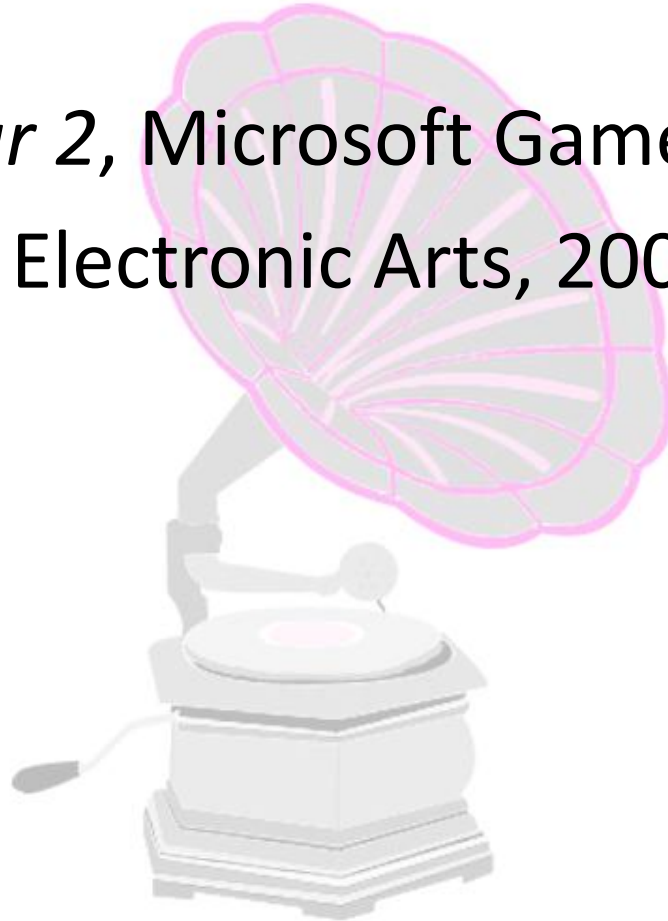


TP *Gears of War*: planning

- **22/11:** (2h)
 - Utilisation de **stingers audio** dans le JV
 - **Vos intentions sonores // réalisation maps:**
 - Fonctionnel: gameplay
 - Cosmétique: esthétique
 - Etc.
- Début janvier: ½ journée de suivi de projets (3,5h)
- 30/01: rendu map *Gears of War* avec **une charte sonore concernant vos intentions sonores**

Making-off audio de JV

- *Gears Of War 2*, Microsoft Game studios, 2008
- *Dead Space*, Electronic Arts, 2008



Utilisation de stingers audio dans le JV

(1/3)

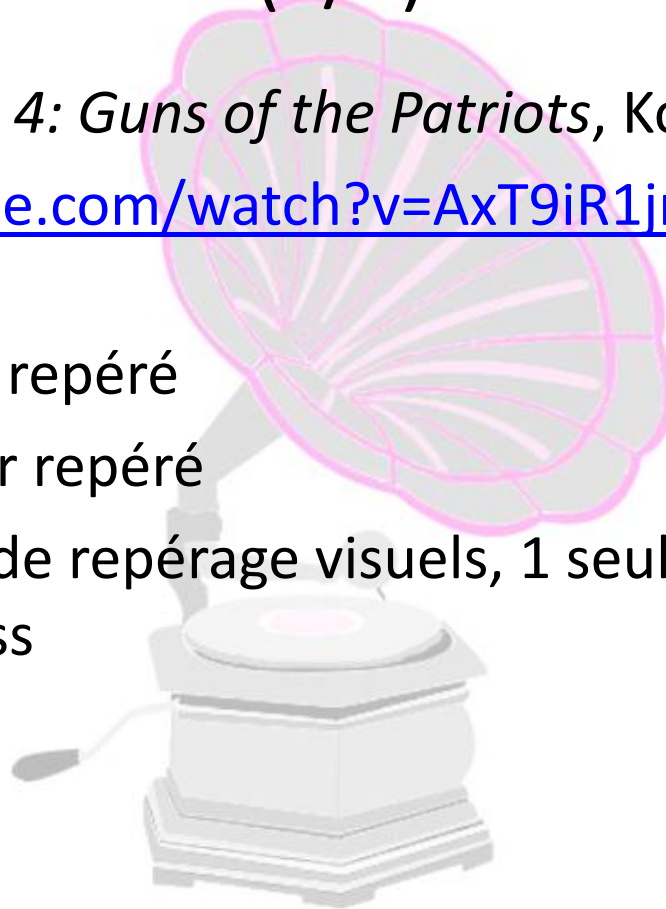
- *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, Konami, 2008

<http://www.youtube.com/watch?v=AxT9iR1jmMo&feature=related>

-> 44'00 : joueur repéré

-> 45'40" : joueur repéré

-> 2 degrés de repérage visuels, 1 seul stinger audio puis musique de stress



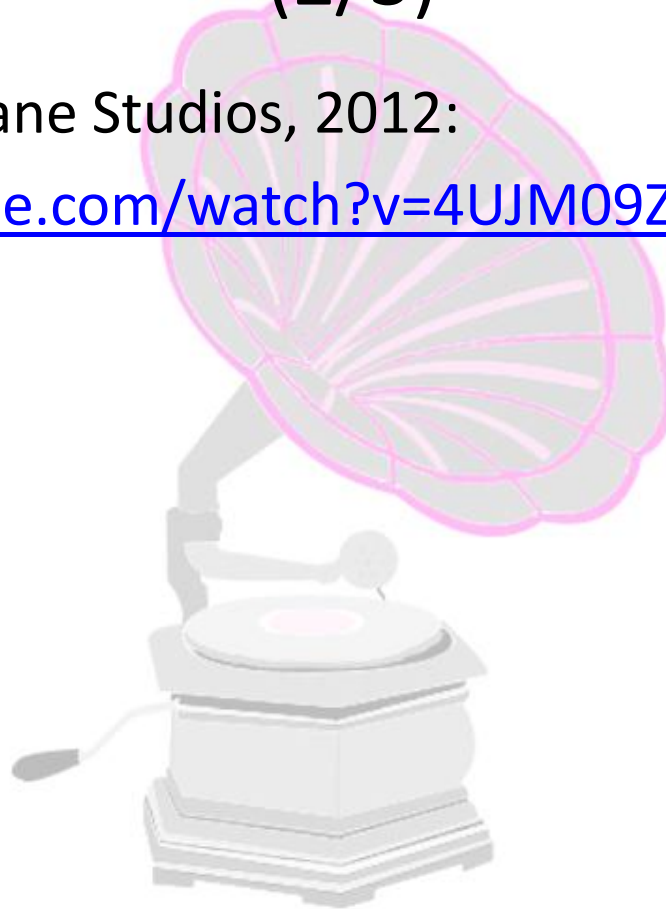
Utilisation de stingers audio dans le JV

(2/3)

- *Dishonored*, Arkane Studios, 2012:

<http://www.youtube.com/watch?v=4UJM09ZXX4A>

-> 8'30"



Utilisation de stingers audio dans le JV

(3/3)

- Gears of War, Microsoft Game studios, 2006

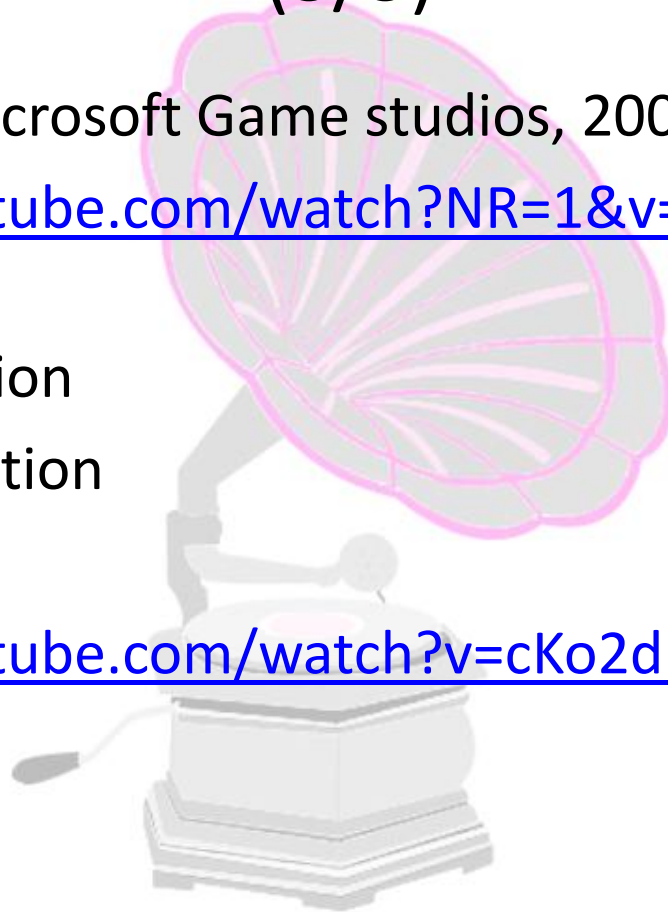
<http://www.youtube.com/watch?NR=1&v=4i9fEMV0Lvo&feature=endscreen>

-> 9'30'' : transition

-> 12'05'' : transition

<http://www.youtube.com/watch?v=cKo2dksYpe8&NR=1&feature=endscreen>

-> 5'15'' : stress



Son diégétique/extradiégétique

- **Son diégétique:** son faisant partie de l'action (// narration), pouvant être entendu par les personnages du film.
Ex.: *Limbo*, Playdead, 2006: le paysage sonore
-> On enrichit l'environnement sonore pour suggérer davantage à l'image.
- **Son extradiégétique:** son extérieur à la narration, ne faisant pas partie de l'action (comme la musique d'ambiance faite par les orchestres).
Ex.: *The Path*, Tale of Tales, 2009: la musique
-> Renforcement de l'étrangeté de la forêt avec des sons extérieurs au champ lexical de l'univers sylvestre.

Rédaction de vos intentions sonores...

.... sous forme de **charte sonore**:

- Lien entre le **gameplay** et le **son**
- Direction artistique

=> **Résumé** de charte sonore avec un **approfondissement selon la forme de gameplay choisie** dans votre map:

- Fonctionnel: gameplay
- Cosmétique: esthétique
- Etc.

=> **Justification** de l'**utilisation obligatoire d'un stinger audio** dans le **gameplay** en tant que **signalétique d'un objectif atteint** (diégétique ou extradiégétique).

Remarque: Attention à l'utilisation de musique en tant que remplissage!!!

Rédaction de vos intentions sonores

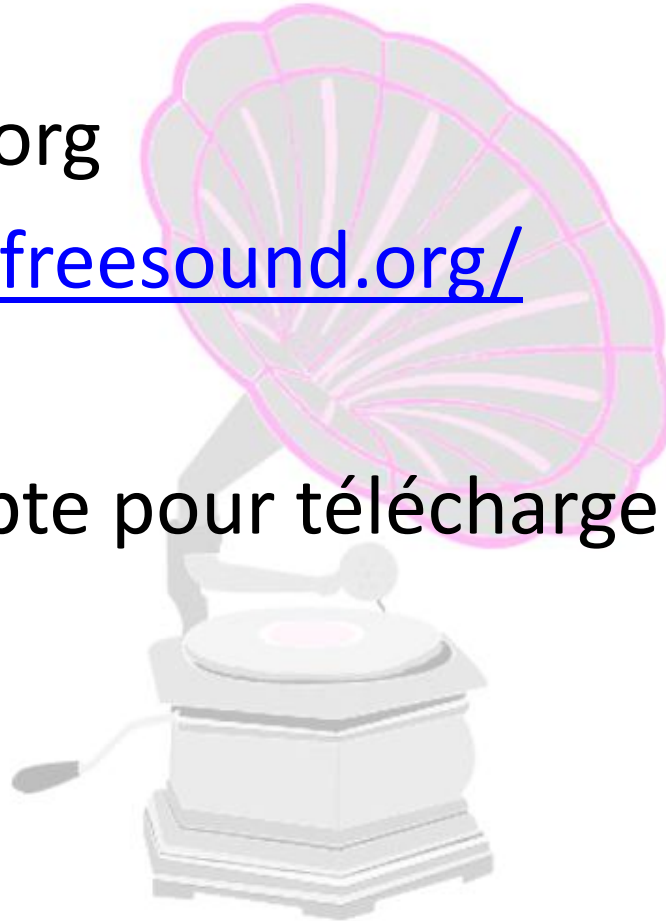
- 
- Les **intentions** :
 - Rôle du son dans le gameplay
 - Justification de la signalétique d'un objectif atteint (stinger(s) audio)
 - Esthétique: perception, sensation, beauté, émotion, jugement, concept, etc.
 - Références culturelles: référence au jeu vidéo ou à d'autres médias
 - Les **pôles** d'assets sonores et leurs **rôles**:
 - Sons de feedback (avatar/entités)
 - Sons d'information
 - Sons de l'environnement (décors, localisation spatiale, immersion)
 - Musiques dans le jeu
 - Les **caractéristiques** des sons:
 - Traitements (effets et filtres)
 - Mix (répartition des volumes)
 - Morphologie (matière, enveloppe, rythme)

Banques de sons

- Freesounds.org

<http://www.freesound.org/>

(créer un compte pour télécharger les sons)



marie.muller57@gmail.com

