

# La Compagnie du Code

Programme du stage “**Pure Data Level 1**” sur 5 demi-journées

[www.lacompagnieducode.org/fr/nos-ateliers/stages-vacances](http://www.lacompagnieducode.org/fr/nos-ateliers/stages-vacances)



Atelier de découverte de la programmation audio.

Un jeu vidéo doit aussi avoir du son ! Connecter des boîtes virtuelles pour créer de la musique ou faire les bruitages d'un jeu vidéo tout en expérimentant le son.

( Afin de bien travailler le port du casque est obligatoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances en musique pour cet atelier 🎧 )

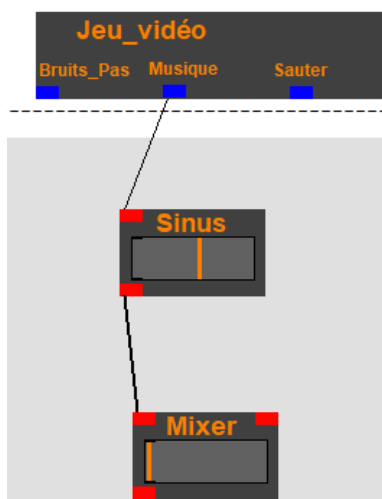
## Pas de prérequis

Il n'est pas nécessaire d'avoir déjà utilisé Pure Data ou d'avoir des connaissances musicales, les notions de base seront abordées durant le stage, permettant ainsi une prise en main à la fois de la partie audio et de la programmation par les plus jeunes.

A partir de 10 ans.

## Les notions abordées durant ce stage d'initiation

### Découverte de la Programmation dans Pure Data



> Sensibilisation des dangers et des attitudes à avoir pour protéger ses oreilles.

> mise en oeuvre de patches audio simples.

> Sonification d'un jeu vidéo à l'aide de patches audio et algorithmes. Les modules audio seront déclenchés par le jeu vidéo en temps réel.

# La Compagnie du Code

L'atelier sera découpé de cette manière :

- Le son qu'est ce que c'est ? Présentation de la pression sonore, signal audio et audionumérique. Les échelles de volume sonore.
- Les dangers et les applications du son. Musique, bruitage, imagerie médicale, test architecturaux etc.
- Le jeu-vidéo et la pensée sonore procédurale.
- Pure-Data, son interface et l'utilisation des boîtes préconstruites.
- Tests et composition avec le jeu vidéo.

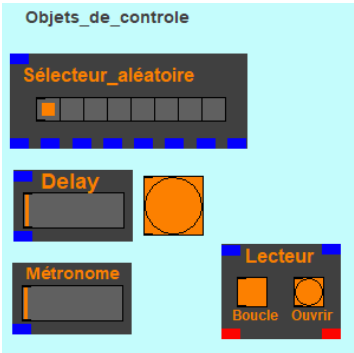
## L'interface mise en oeuvre sur Pure Data

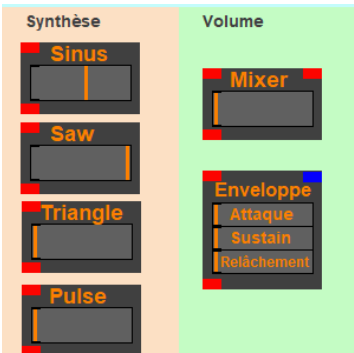


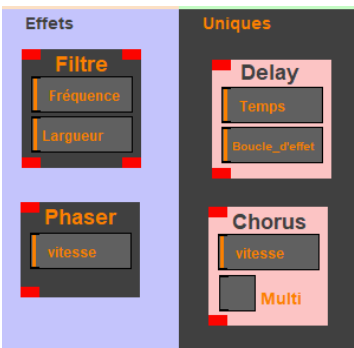
> Découverte des différents outils de création audio à disposition et notion de base d'interconnexion des boîtes.

# La Compagnie du Code

>Différences entre les outils de contrôle et les outils audio numériques.

	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Utiliser pour véhiculer des informations à différents opérateurs</li><li>&gt; éléments de UI</li><li>&gt; lecteur de samples à importer</li></ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Opérateurs de synthèse sonore interconnectables</li><li>&gt; Compréhension des formes d'onde, de la synthèse additive et soustractive.</li><li>&gt; utilisation de mixer pour gérer le volume d'un son ou mélanger 2 ou plus opérateurs.</li><li>&gt; Enveloppe pour travailler l'évolution du volume sonore dans le temps.</li><li>&gt; Interaction de ces éléments avec les objets de contrôle.</li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt;comprendre et utiliser les différents effets audio pour transformer l'onde sonore.</li><li>&gt; différencier les effets répétables et les effets uniques.</li></ul>
---	---

# La Compagnie du Code

## TRAVAUX PRATIQUE



Réaliser la bande sonore d'un jeu vidéo de plateformes en deux dimensions.

A la fin du stage nous vous transférons par mail les supports de cours regroupant l'ensemble des notions apprises, ce qui permettra de poursuivre l'apprentissage autour de Pure Data.

Une session de stage Pure Data sera bientôt disponible, pour plus d'information merci de nous contacter à l'adresse ci-dessous :



[contact@lacompagnieducode.org](mailto:contact@lacompagnieducode.org)