


Pavillon noir	Fiche des ressources sonores	Promo 2006
		
Groupe 10		29/03/2005

Version : 0.1

Objet : description des ressources sonores nécessaires à « Pavillon Noir, le jeu ».



Bruitages

Les bruitages seront de courts extraits (de 1 à 15 secondes) destinés à être joués lorsqu'une action sera effectuée. Nous pouvons les diviser en 2 catégories : bruitages généraux et bruitages de bataille.

Bruitages généraux :

- Bruit de pas (bottes) sur plancher
- Bruit de pas (bottes) sur terre
- Bruit de pas (bottes) sur pierre
- Bruit de pas (bottes) sur sable
- Bruit de pas (bottes) sur branches
- Bruit de pas (chausses) sur plancher
- Bruit de pas (chausses) sur terre
- Bruit de pas (chausses) sur pierre
- Bruit de pas (chausses) sur sable
- Bruit de pas (chausses) sur branches
- Bris de bois
- Bris de verre
- Bris de pierre
- Marmonnements hommes 1
- Marmonnements hommes 2
- Marmonnements femmes 1
- Marmonnements femmes 2
- Marmonnements mixtes 1
- Marmonnements mixtes 2
- Sabots aux pas sur terre
- Sabots aux pas sur pierre
- Sabots aux trot sur terre
- Sabots aux trot sur pierre
- Grincement de porte légère – ouverture
- Grincement de porte légère – fermeture
- Grincement de porte lourde – ouverture
- Grincement de porte lourde – fermeture

PFE - Epitech	1/3	PFE – Epitech (2004 - 2006) Responsables : Flavien Astraud Jérôme Landrieu
---------------	-----	----------------------------------------------------------------------------------

Pavillon noir	Fiche des ressources sonores	Promo 2006
		
Groupe 10		29/03/2005

- Mouvement de chaise sur plancher 1
- Mouvement de chaise sur plancher 2
- Feu de cheminée
- Brasier
- Bruits de foule diffus

Bruitages de bataille :

- A définir (fiche d'armes et de personnages -> mi-avril).

Thème principal

Un thème musical en accord avec l'univers des caraïbes du début du 18ème siècle, thème joué dans les menus du jeu par exemple.

Sons d'ambiance

Les thèmes d'ambiance seront joués pendant le jeu afin de permettre une meilleure immersion. Ces thèmes seront une agglomération de sons divers et non des thèmes musicaux. Nous devons pouvoir récupérer chaque son séparément afin de pouvoir les positionner dans notre environnement.

Mer et navigation :

- Grincement de pont de bateau 1
- Grincement de pont de bateau 2
- Grincement de pont de bateau 3
- Oiseaux de mer 1
- Oiseaux de mer 2
- Vent 1
- Vent 2
- Vent 3
- Mer calme
- Mer modérément agitée
- Mer agitée

Campagne :

PFE - Epitech	2/3	PFE – Epitech (2004 - 2006) Responsables : Flavien Astraud Jérôme Landrieu
---------------	-----	----------------------------------------------------------------------------------

Pavillon noir	Fiche des ressources sonores	Promo 2006
		
Groupe 10		29/03/2005

- Animaux : vaches, poules, coq.
- Clocher
- Oiseaux 1
- Oiseaux 2

Port :

- Crieur public 1
- Crieur public 2
- Crieur public 3
- Déchargement de caisses 1
- Déchargement de caisses 2
- Bruits de foule diffus

Taverne :

- Entrechoquement de verres 1
- Entrechoquement de verres 2