

Splice



Thématique : Fichiers audio, bibliothèques de sons et extraits musicaux



Moteur de jeu : Tous types



Lien : <https://splice.com>



Pourquoi et quand utiliser cette ressource

Splice est une plateforme de création musicale basée sur le cloud qui donne accès à des millions d'échantillons audio, de boucles, de sons ponctuels et d'effets sonores libres de droits. Elle est particulièrement utile lors des phases de développement et de post-production des jeux vidéo éducatifs, quand les créateurs ont besoin de musiques de fond, de sons d'ambiance et d'effets sonores de haute qualité pour enrichir l'expérience du joueur.

Dans le cadre de jeux éducatifs consacrés aux valeurs européennes, Splice permet de trouver et de télécharger des ressources audio de qualité professionnelle, adaptées à l'ambiance et au thème du jeu.

L'utilisation de Splice permet aux professionnels de l'éducation et du secteur de la jeunesse, ainsi qu'aux jeunes adultes, d'accéder à des ressources audio professionnelles sans nécessiter de compétences en production musicale. La plateforme propose un modèle d'abonnement à partir de 4,99 \$ par mois. Tous les sons téléchargés sont libres de droits.



Points forts

- Donne accès à des millions d'extraits audio, de boucles et d'effets sonores libres de droits.
- Propose des fonctions avancées de recherche et de filtrage par genre, instrument, tonalité, BPM et ambiance.
- Tous les sons téléchargés sont libres de droits et peuvent être utilisés dans des projets commerciaux.
- Les échantillons individuels peuvent être téléchargés séparément, sans avoir à acheter des packs complets.
- Les sons téléchargés sont conservés de manière permanente, même après la résiliation de l'abonnement.
- Compatible avec toutes les principales stations de travail audio numériques et tous les principaux moteurs de jeux.
- Propose une fonction de préécoute gratuite pour écouter les extraits avant de les télécharger.
- Comprend une application de bureau et des plug-ins DAW pour une intégration fluide au sein du flux de travail.



Limites

- Nécessite un abonnement payant pour télécharger des sons (à partir de 4,99 \$ par mois).
- Les comptes gratuits permettent uniquement de préécouter les sons, mais pas de les télécharger.
- L'étendue du catalogue peut s'avérer déroutante pour les débutants en l'absence de critères de recherche clairs.
- Nécessite une connexion Internet pour parcourir et télécharger les sons.
- Certaines catégories de sons de niche peuvent proposer moins d'options.



Fiche pratique



Comment utiliser cet outil

Splice peut servir de bibliothèque de ressources audio pour rechercher et télécharger des sons lors du développement de jeux vidéo éducatifs.

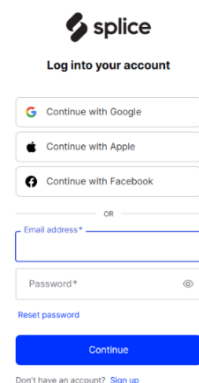
Dans le cadre de projets de jeux éducatifs axés sur les valeurs européennes, il aide à la création d'environnements audio immersifs favorisant l'apprentissage.



Guide étape par étape

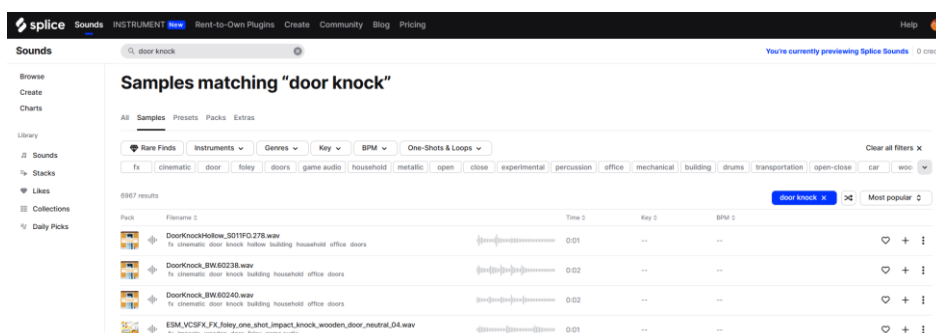
★ ÉTAPE 1 : Créer un compte Splice

Rendez-vous sur www.splice.com et créez un compte gratuit avec votre adresse e-mail ou votre compte Google. Pour télécharger des sons, choisissez une formule d'abonnement à partir de 4,99 \$ par mois. Le compte permet de parcourir l'intégralité du catalogue, d'écouter des extraits et de constituer une bibliothèque audio personnelle. Les crédits d'abonnement non utilisés sont reportés au mois suivant.



★ ÉTAPE 2 : Parcourir le catalogue de sons

Une fois connecté, utilisez la **barre de recherche** et les **filtres** pour parcourir le catalogue. Vous pouvez filtrer par genre, instrument, tonalité, BPM, tags et ambiance afin de trouver rapidement des sons adaptés au thème de votre jeu. Préécoutez les sons avant de les télécharger pour sélectionner uniquement les fichiers audio pertinents.

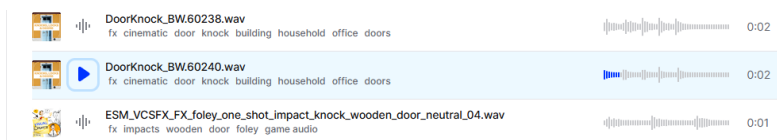




✦ ÉTAPE 3 : Pré-écouter et sélectionner des sons

Cliquez sur l'icône « Play » pour préécouter le son trouvé. Splice permet d'écouter chaque échantillon avant de le télécharger.

Ajoutez les échantillons prometteurs à une liste de « Likes » ou à une « crate » afin de présélectionner les sons avant d'utiliser vos crédits de téléchargement.



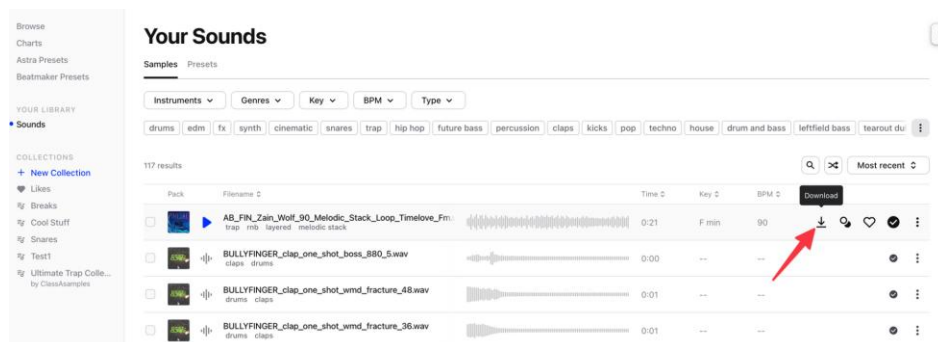
✦ ÉTAPE 4 : Télécharger les sons sélectionnés

Cliquez sur l'icône « Download » à côté du son choisi pour le télécharger.

Chaque téléchargement consomme un crédit de votre abonnement.

Les sons téléchargés sont ajoutés à votre « Library » personnelle et enregistrés sur votre ordinateur, prêts à être utilisés dans votre projet de jeu.

Tout crédit non utilisé est reporté au mois suivant, offrant ainsi plus de flexibilité.

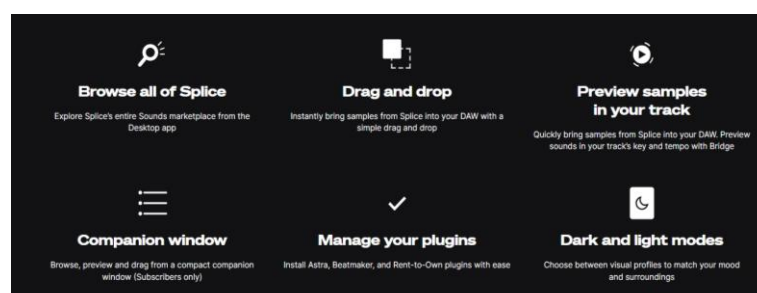


✦ ÉTAPE 5 : Organiser les sons téléchargés

Triez les sons téléchargés dans des dossiers clairement nommés, tels que

« musique », « ambiances » et « effets sonores » pour les retrouver facilement.

Une bibliothèque de ressources bien organisée fait gagner du temps et facilite la collaboration.





✦ ÉTAPE 6 : Intégrer les sons dans le projet de jeu

Les sons téléchargés peuvent être importés dans l'outil de développement de jeux. Dans RPG Maker MV, les fichiers audio se placent dans les dossiers « BGM », « BGS », « ME » et « SE ». Dans Genially, les sons peuvent être associés à des éléments interactifs. Il est essentiel de tester l'audio dans le jeu pour s'assurer que les niveaux de volume sont équilibrés.

✦ ÉTAPE 7 : Gérer votre bibliothèque de sons

Splice propose des outils pour gérer les sons téléchargés via l'application de bureau et l'interface web. Garder une bibliothèque de sons bien organisée permet de gérer efficacement les ressources audio d'un projet à l'autre. Tous les sons téléchargés restent définitivement dans la bibliothèque de l'utilisateur, même après la résiliation de l'abonnement.



Autres ressources pédagogiques et tutoriels

- ◆ Splice Sounds : Royalty-free samples, loops and sound effects:
<https://splice.com>
- ◆ Splice plans and pricing : <https://splice.com/plans>
- ◆ Splice on Wikipedia : [https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_\(platform\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_(platform))



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Code du projet : KA220-YOU-000286883