

Splice



Obszar tematyczny: dźwięk, biblioteki audio i próbki muzyczne



Silnik gry: dowolny



Link: <https://splice.com>



Dlaczego i kiedy warto korzystać z tego zasobu

Splice to chmurowa platforma do tworzenia muzyki, zapewniająca dostęp do milionów próbek audio, pętli, pojedynczych dźwięków i efektów dźwiękowych objętych licencją royalty-free. Jest szczególnie przydatna na etapie tworzenia i postprodukcji edukacyjnych gier wideo, gdy osoby tworzące potrzebują wysokiej jakości muzyki w tle, dźwięków otoczenia i efektów audio wzbogacających doświadczenie gracza.

W kontekście gier edukacyjnych o wartościach europejskich Splice można wykorzystywać do wyszukiwania i pobierania profesjonalnych zasobów audio pasujących do nastroju i tematyki gry.

Korzystanie ze Splice zapewnia osobom zajmującym się edukacją, osobom pracującym z młodzieżą i młodym osobom dostęp do profesjonalnych zasobów audio bez konieczności posiadania umiejętności produkcji muzycznej. Platforma działa w modelu subskrypcyjnym, którego ceny zaczynają się od 4,99 USD miesięcznie. Wszystkie pobrane dźwięki są objęte licencją royalty-free.



Zalety

- Zapewnia dostęp do milionów próbek audio, pętli i efektów dźwiękowych objętych licencją royalty-free.
- Oferuje zaawansowane wyszukiwanie i filtrowanie według gatunku, instrumentu, tonacji, BPM i nastroju.
- Wszystkie pobrane dźwięki są objęte licencją royalty-free i mogą być wykorzystywane w projektach komercyjnych.
- Poszczególne próbki można pobierać oddzielnie, bez kupowania całych pakietów.
- Pobrane dźwięki pozostają dostępne na stałe, nawet po anulowaniu subskrypcji.
- Kompatybilny ze wszystkimi najważniejszymi cyfrowymi stacjami roboczymi audio i silnikami gier.
- Oferuje bezpłatny odsłuch próbek przed pobraniem.
- Obejmuje aplikację komputerową i wtyczki DAW, które płynnie integrują się z procesem pracy.



Ograniczenia

- Pobieranie dźwięków wymaga płatnej subskrypcji, od 4,99 USD miesięcznie.
- Konta bezpłatne umożliwiają jedynie odsłuchiwanie dźwięków, bez ich pobierania.
- Duży katalog może przytłaczać osoby początkujące, jeśli nie mają jasno określonych kryteriów wyszukiwania.
- Przeglądanie i pobieranie dźwięków wymaga połączenia z internetem.
- W niektórych niszowych kategoriach dźwięków wybór może być mniejszy.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

Splice może służyć jako biblioteka zasobów audio do wyszukiwania i pobierania dźwięków na etapie tworzenia edukacyjnych gier wideo.

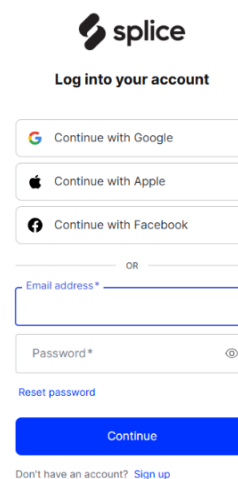
W projektach gier edukacyjnych poświęconych wartościom europejskim Splice może wspierać tworzenie immersyjnych środowisk dźwiękowych, które wzbogacają proces uczenia się.



Instrukcja krok po kroku

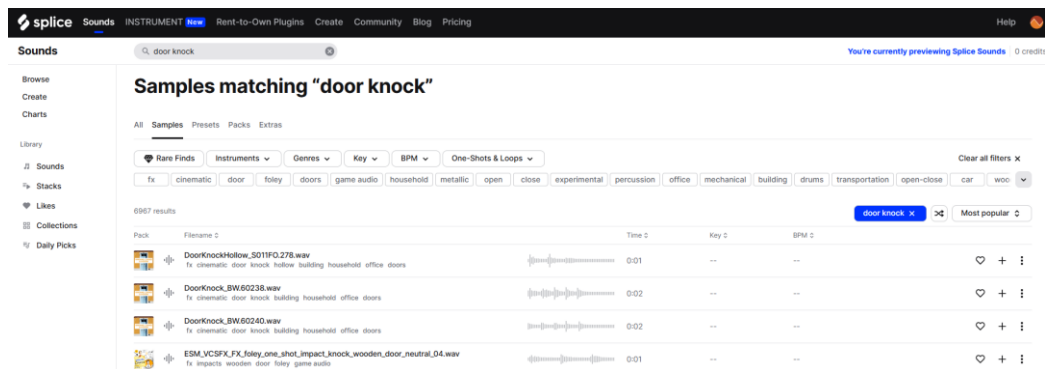
★ KROK 1: Utwórz konto Splice

Odwiedź stronę www.splice.com i utwórz bezpłatne konto za pomocą adresu e-mail lub konta Google. Aby pobierać dźwięki, wybierz plan subskrypcji od 4,99 USD miesięcznie. Konto umożliwia przeglądanie pełnego katalogu, odsłuchiwanie dźwięków i budowanie własnej biblioteki audio. Niewykorzystane punkty subskrypcyjne przechodzą na kolejny miesiąc.



★ KROK 2: Przeglądaj katalog dźwięków

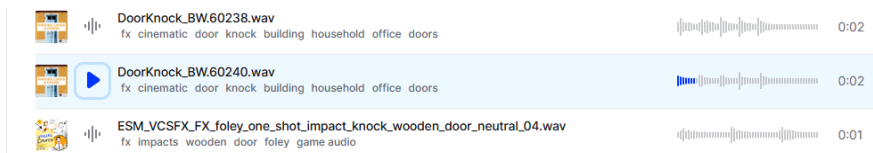
Po zalogowaniu użyj paska wyszukiwania i filtrów, aby przeglądać katalog. Splice umożliwia filtrowanie według gatunku, instrumentu, tonacji, BPM, tagów i nastroju, dzięki czemu można szybko znaleźć dźwięki pasujące do tematyki gry. Odsłuch przed pobraniem pomaga wybrać tylko odpowiednie pliki audio.



✦ KROK 3: Odsłuchuj i wybieraj dźwięki

Po znalezieniu dźwięku kliknij przycisk odtwarzania, aby go odsłuchać. Splice umożliwia odsłuchanie każdej próbki przed pobraniem.

Obiecujące próbki można dodać do listy Likes lub do skrzynki, aby łatwo przygotować krótką listę przed wykorzystaniem punktów na pobieranie.

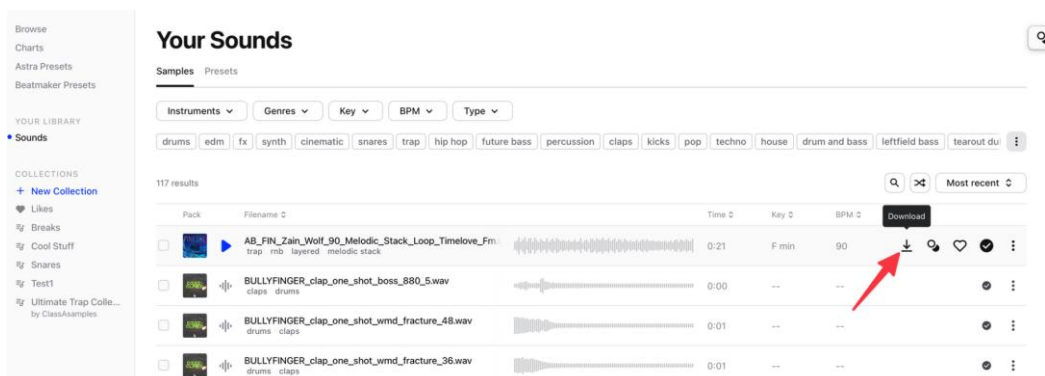


✦ KROK 4: Pobierz wybrane dźwięki

Aby pobrać dźwięk, kliknij przycisk pobierania obok próbki. Każde pobranie wykorzystuje jeden punkt z planu subskrypcji.

Pobrane próbki są dodawane do osobistej biblioteki Splice i zapisywane na komputerze, dzięki czemu są gotowe do użycia w projekcie gry.

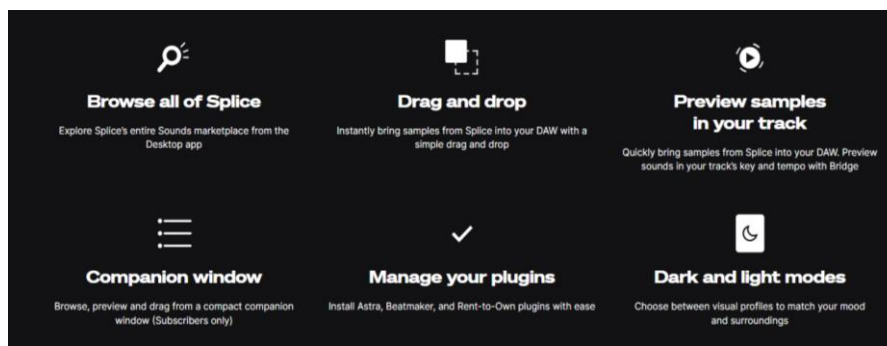
Niewykorzystane punkty subskrypcyjne przechodzą na kolejny miesiąc, co zapewnia elastyczność.





★ KROK 5: Uporządkuj pobrane dźwięki

Posegreguj pobrane próbki w jasno nazwanych folderach projektu, na przykład muzyka, otoczenie i efekty dźwiękowe, aby później łatwo je znaleźć. Dobrze uporządkowana biblioteka zasobów oszczędza czas i ułatwia współpracę.



★ KROK 6: Dodaj dźwięki do projektu gry

Po pobraniu dźwięki można zaimportować do narzędzia do tworzenia gier. W RPG Maker MV pliki audio umieszcza się w folderach BGM, BGS, ME i SE. W Genially dźwięki można powiązać z elementami interaktywnymi. Testowanie dźwięku w grze jest niezbędne, aby upewnić się, że poziomy głośności są zrównoważone.

★ KROK 7: Zarządzaj biblioteką dźwięków

Splice udostępnia narzędzia do zarządzania pobranymi dźwiękami za pomocą aplikacji komputerowej i interfejsu internetowego. Uporządkowana biblioteka dźwięków pomaga sprawnie zarządzać zasobami audio w różnych projektach. Wszystkie pobrane dźwięki pozostają na stałe w bibliotece użytkownika, nawet po anulowaniu subskrypcji.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- ◆ Splice Sounds: próbki, pętle i efekty dźwiękowe royalty-free: <https://splice.com>
- ◆ Plany i cennik Splice: <https://splice.com/plans>
- ◆ Splice w Wikipedii: [https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_\(platform\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_(platform))



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883