

# Musiques et audios libres de droits

## Ressources audios

### Lien

#### Musique libre de droits

**Pixabay**: Pixabay est un réseau dynamique d'auteurs, d'artistes et de créateurs qui partagent des images, des vidéos, des audios et d'autres contenus libres de droits. Vous pouvez utiliser le contenu, à condition de respecter la licence gratuite qui y est attaché (pas de modification ou de revente, par exemple). Il est possible d'effectuer des recherches par genre, ambiance, mouvement et thème.

**Bensound**: nécessite un abonnement mensuel ou un prix de 35€ par morceau. Il existe également des musiques gratuites dans l'onglet "free music" en haut de la page. Il est possible d'effectuer une recherche par ambiance.

**Joystick**: propose de la musique gratuite, pour laquelle il faut acheter une licence si vous monétisez votre contenu. À des fins éducatives, vous n'avez pas besoin de licence.

**Mixkit** propose des musiques et effets sonores gratuits. Leur licence varie selon le type de contenu: les musiques gratuites ne peuvent malheureusement pas être utilisées pour créer des jeux vidéo, alors que les effets sonores, eux, le peuvent tout à fait. Il est toujours préférable de vérifier les licences Mixkit sur leur site, en cas de mise à jour : <https://mixkit.co/license/> .

## Génération de musique par l'IA

[Soundful](#), [Ecrettmusic](#): ces sites créent de la musique à l'aide d'algorithmes d'IA qui prennent en compte vos choix en termes d'ambiance. Vous pouvez également modifier les instruments utilisés.

## Adios libres de droits

[Evoke music](#): en vous abonnant à un compte gratuit, vous avez accès à 5000 fichiers audio.

**Pixabay** et **Mixkit** proposent également des audios gratuits.

[Gamesounds.xyz](#): un répertoire d'audios de jeux difficiles à trouver, dont certains proviennent de la *game developer conferences* (GDC).

## Description

La musique libre de droits est une musique qui ne nécessite pas le paiement de droits d'auteur chaque fois qu'elle est utilisée dans une production. Dans le passé, les producteurs de contenu qui souhaitaient utiliser de la musique dans des médias tels que la télévision, la radio et le cinéma devaient payer des droits de licence aux détenteurs de droits et des redevances supplémentaires basées sur le nombre de fois que le contenu était visionné. En fournissant leur musique directement à ceux qui en ont besoin et en éliminant les intermédiaires, les musiciens indépendants ont rendu l'octroi de licences musicales plus facile et plus pratique, en particulier pour l'utilisation sur Internet.

## Caractéristiques

La plupart de ces sites proposent des fonctions de recherche par ambiance, genre et autres caractéristiques, ce qui est très utile pour trouver la bonne musique pour votre jeu.

## Prix

Gratuit

## Pourquoi l'utiliser ?

Les audios et la musique participent grandement à l'ambiance et à l'immersion des jeux. Choisissez-les judicieusement. 😊

## Comment l'utiliser ?

Consultez notre cours sur l'audio et les effets sonores sur notre MOOC !

<https://logocourses.eu/courses/d-esl/lesson/choose-good-audio-and-visual-content/>

Les sons peuvent être recherchés par leur nom, mais essayez d'utiliser des mots décrivant le son comme "woosh".



## Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

**Code du projet :** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)  
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site :** <https://www.d-esl.eu>

