



GAME AUDIO SCHOOL

Game SFX 101

Roteiro de Aulas do Módulo 2

MODULO 2

M2A1

Synths

- Explicação dos elementos básicos que compõem os vários tipos de sintetizadores e como usá-los na prática de forma criativa como uma poderosa ferramenta de sound design.



43:07



Tipos Comuns



- Síntese Aditiva = $OndaA + OndaB = OndaC$
- Síntese Subtrativa = Onda + Filtros
- Síntese FM = $OndaA \text{ Modula } OndaB = OndaM$
- Wavetable = Loops Periódicos: $Sin \rightarrow Sq / 127$
- Samplers = Não são sintetizadores! >:[:

GAME AUDIO SCHOOL



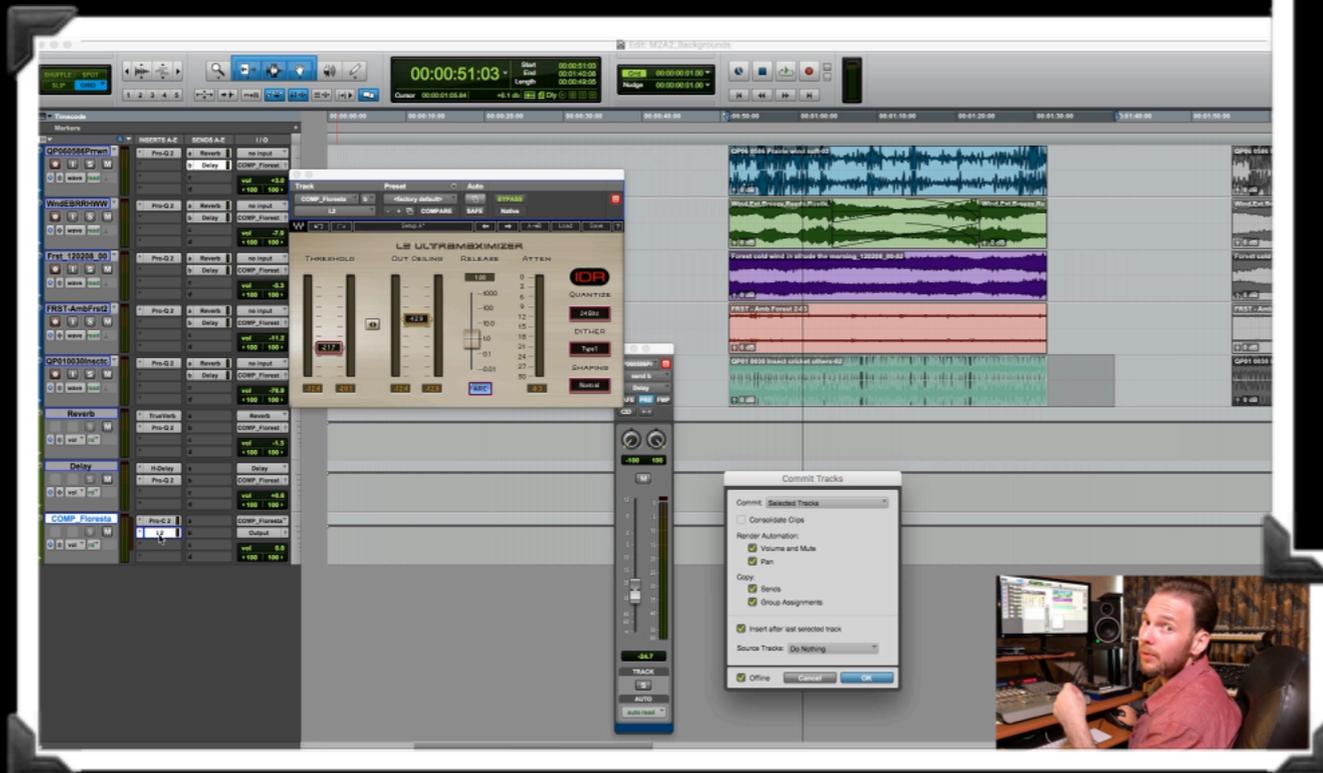
M2A2

Som de Ambiente

- Tipos diferentes de contextos para criação de ambiências, tanto naturais, como conceituais.



89:03



Considerações

- Não mascarar sons importantes
- Espectro de frequência
- Loops imperceptíveis
- Terem elementos sobressalentes removidos
- Número de canais
- Posicionamento no mapa (2D Vs. 3D Vs. Volumes)
- Especialização (Reverb e Delay em pre-fader + EQ)



GAME AUDIO SCHOOL

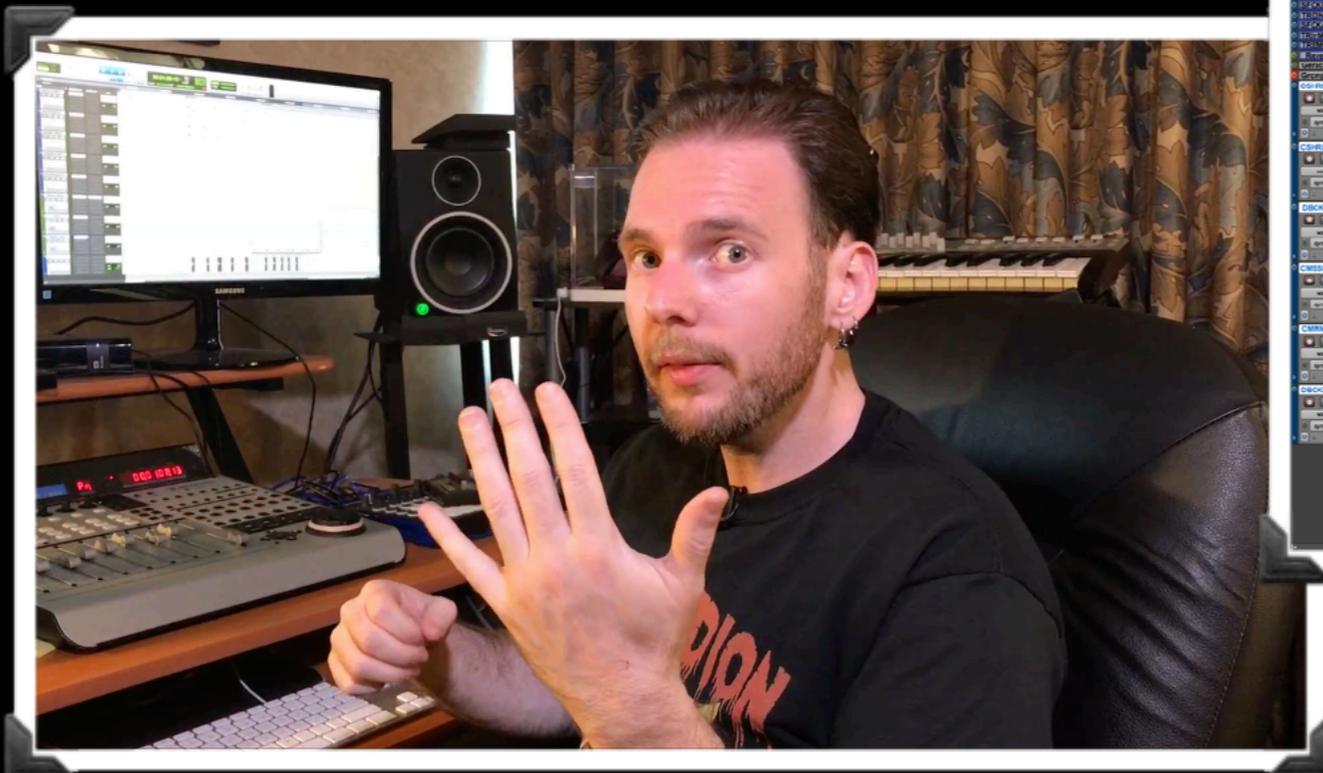
M2A3

Emissores Ambientes

- Diferenças básicas entre ambientes e emissores ambientes. Como criá-los para acentuar a imersão e detalhar o ambiente de uma cena em um game.



78:19



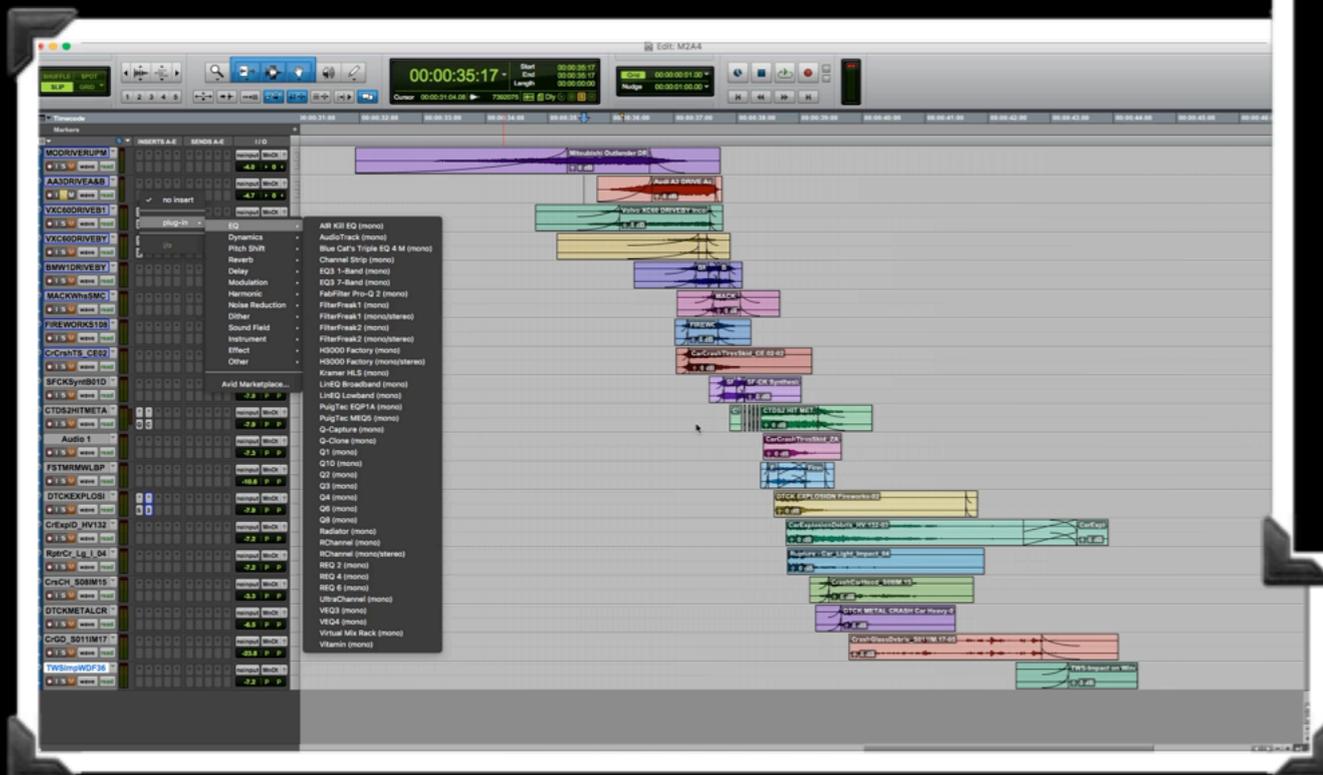
M2A4

Eventos

- Criando sons para eventos de um jogo utilizando técnicas de tensão, relaxamento e buildup para deixar o som impactante e único.



76:48



Eventos



- Podem ser qualquer evento importante em um jogo
- Geralmente acompanham uma animação em sync
- Sound Design deve ser memorável - possível de ser mimetizado com a boca
- Raramente mono - Geralmente 2.0 ou até 5.1 (ou mais dependendo da plataforma)
- Experimentação é recomendável (como uso de plugins menos utilizados)

GAME AUDIO SCHOOL



M2A5

Interface

- Criação de sons para interface utilizando-se de sintetizadores e sons reais manipulados para as mais diversas aplicações em um game.



74:31



UI SFX

- Podem ser totalmente sintetizados ou sons reais
- Dependem do contexto do jogo
- Devem seguir o padrão visual do jogo
- Não devem ser criados de ultima hora
- Geralmente Stereo



GAME AUDIO SCHOOL



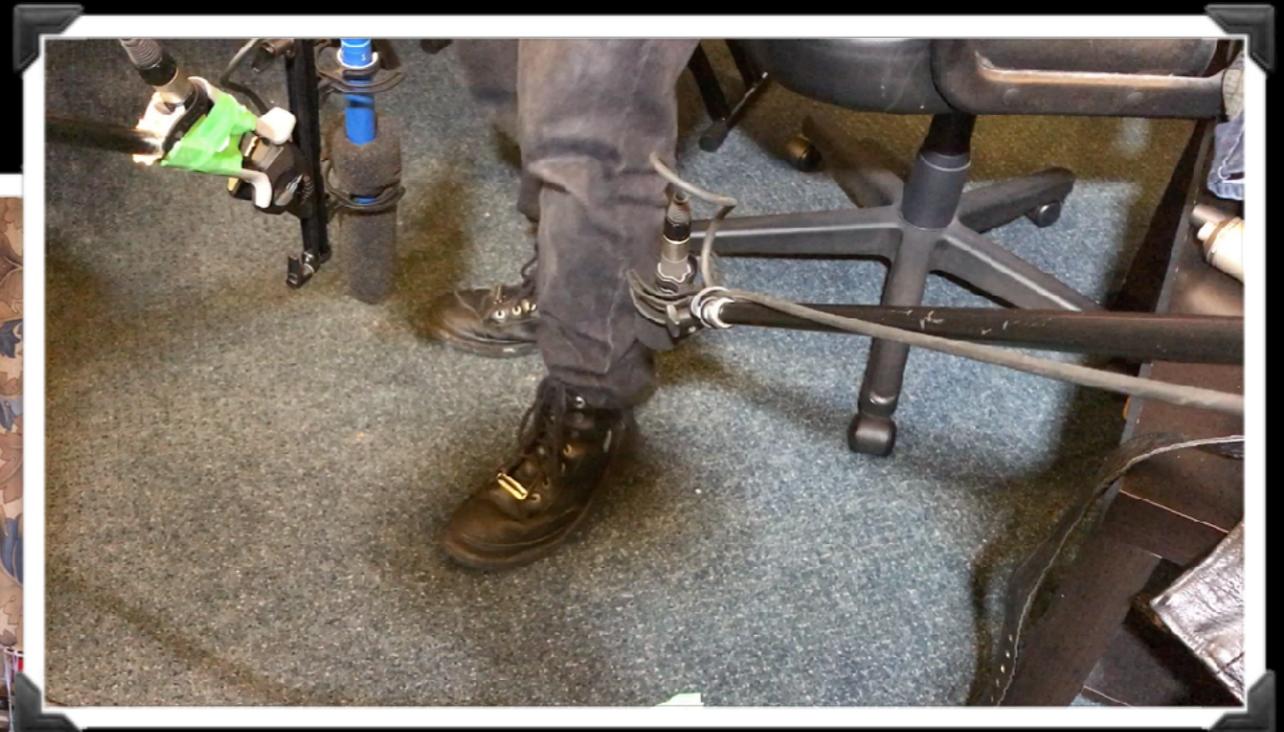
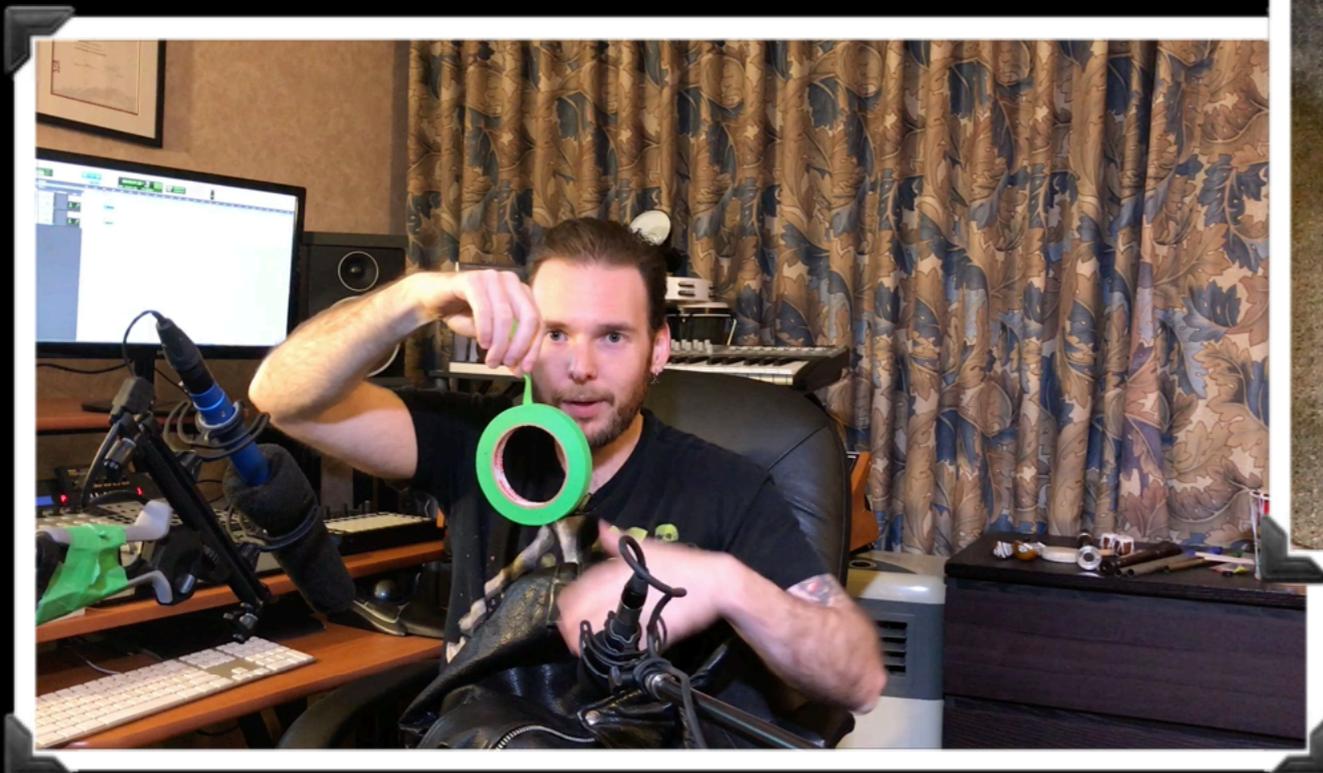
M2A6

Gravando e Editando Foley

- Demonstração de como gravar e editar foley em layers para personagens first person e NPCs de forma eficiente para playback na engine do game.



87:46



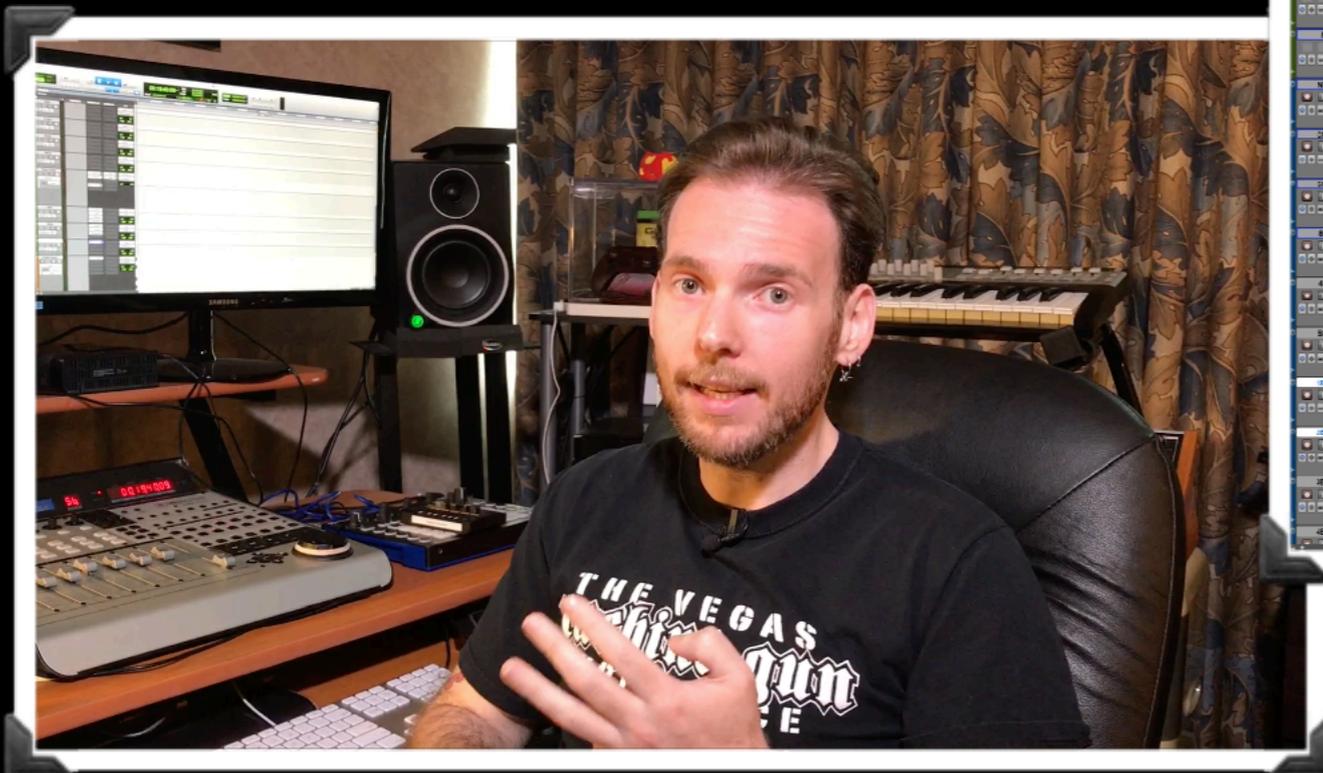
M2A7

Armas

- Como gravar e criar os diferentes elementos que compõem uma arma, desde o seu saque até o seu tiro. Entendendo as diferenças entre um tiro efetuado pelo player e por um NPC



109:35



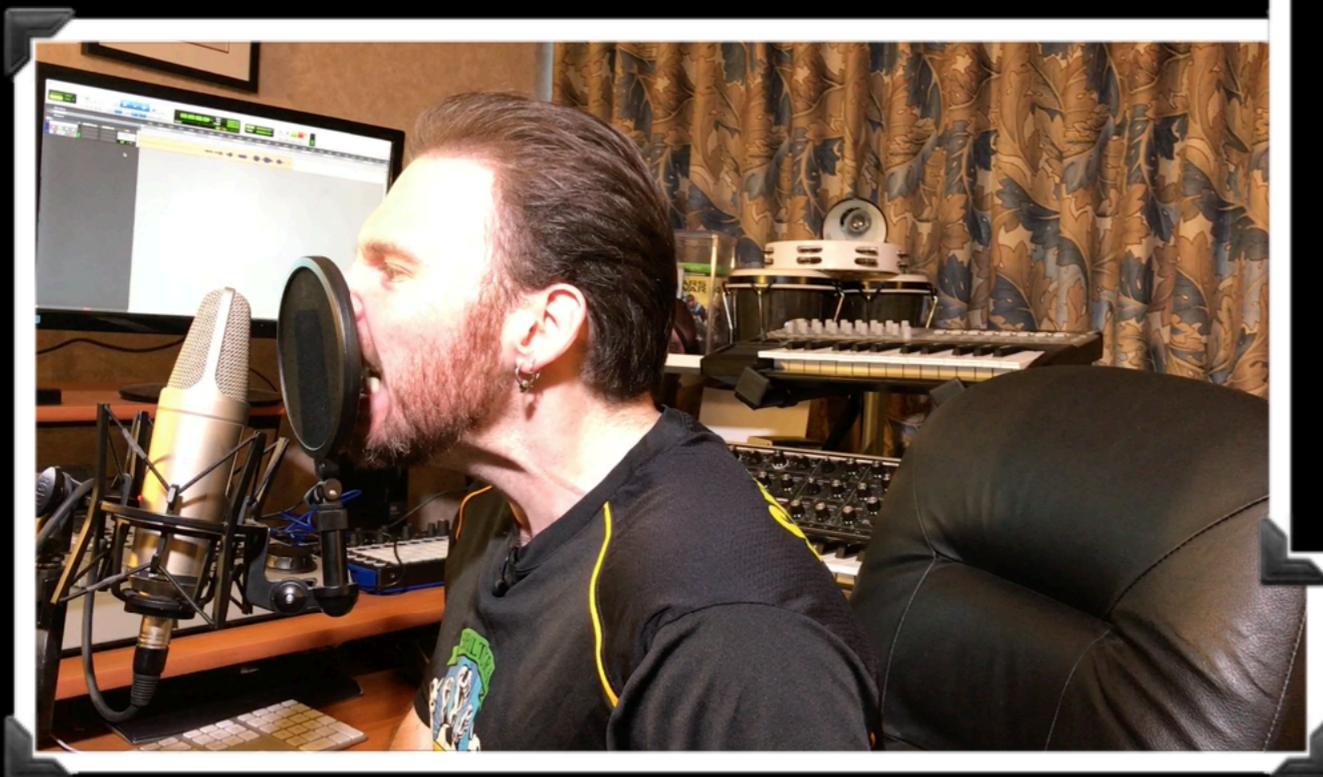
M2A8

Criaturas

- Criando uma asset list de acordo com os padrões da indústria, um protótipo de uma vocalização de uma criatura e como proceder com o sound design dependendo do estágio de produção do jogo.



85:44



Primeiros Passos

Gerar um asset list

Monstro: Galinhassau				
Ação	Nome do arquivo	Detalhes	Tipo de asset	Variações
Grito de spawn	IN_GaSa_VOX_Spawn	Grito do monstro toda vez que ele entra no mapa	DX	3
Grito de ataque	IN_GaSa_VOX_Attack	Grito de ataque do monstro	DX	5
Grito de dor	IN_GaSa_VOX_Pain	Grito quando o monstro recebe dano	DX	5
Grito break armor	IN_GaSa_VOX_NoArmor	Grito quando a carapaça do monstro quebra	DX	3
Passos Grandes	In_GaSa_Fly_FS	Passos trigger quando o monstro anda	Foley	8
Ataque com o rabo	In_GaSa_Fly_Att_Tail	Foley para o rabo dando o swing motion	Foley	3
Ataque com as patas	In_GaSa_Fly_Att_Paws	Foley corporal das patas do monstro se mexendo	Foley	3

GAME AUDIO SCHOOL

M2A9

Field Recording

- Exemplos de gravadores portáteis e botando em prática os tipos de microfones estudados. Gravação e edição de um ambiente para criar um asset de um jogo.



56:50



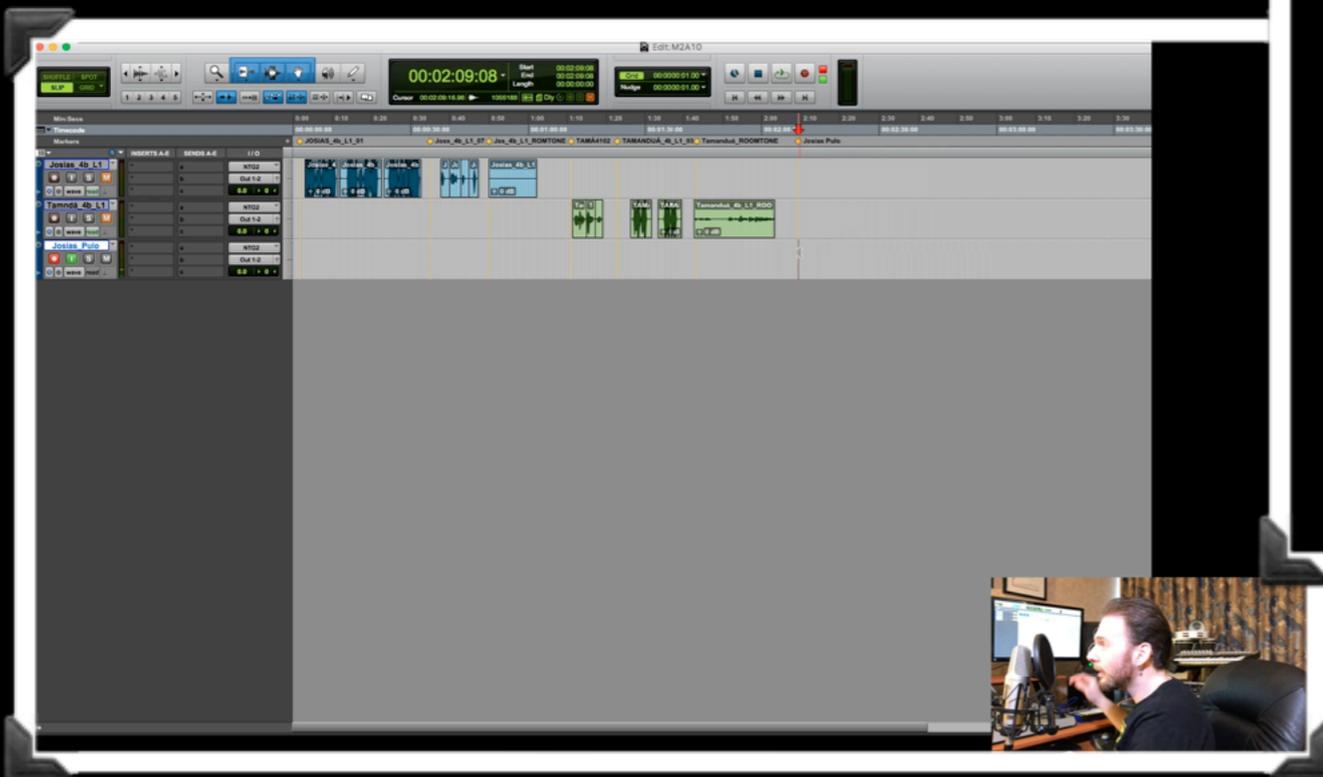
M2A10

Diálogo

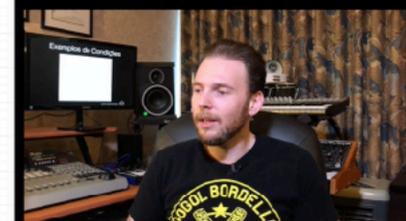
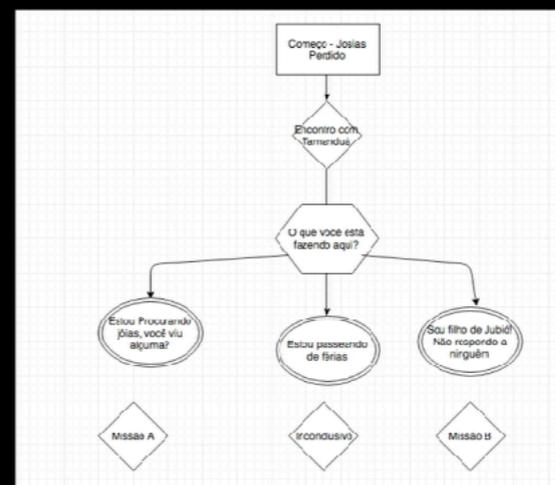
- A importância do diálogo em um jogo, como proceder de uma pré-produção de script para gravar voice actors e editar os arquivos para diferentes sistemas de diálogo.



79:31



Exemplos de Condições



GAME AUDIO SCHOOL

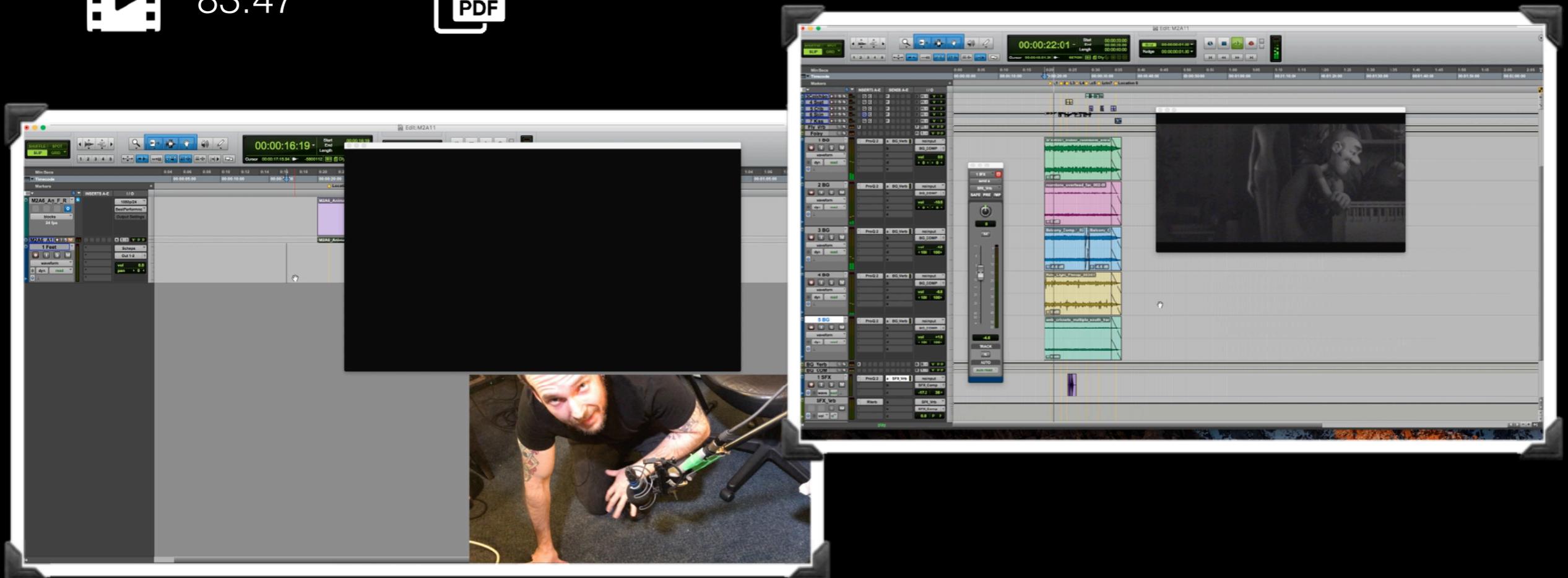
M2A11

Som para Vídeo

- Construção de um soundscape completo para um vídeo utilizando as diferentes técnicas aprendidas nas aulas anteriores.



83:47



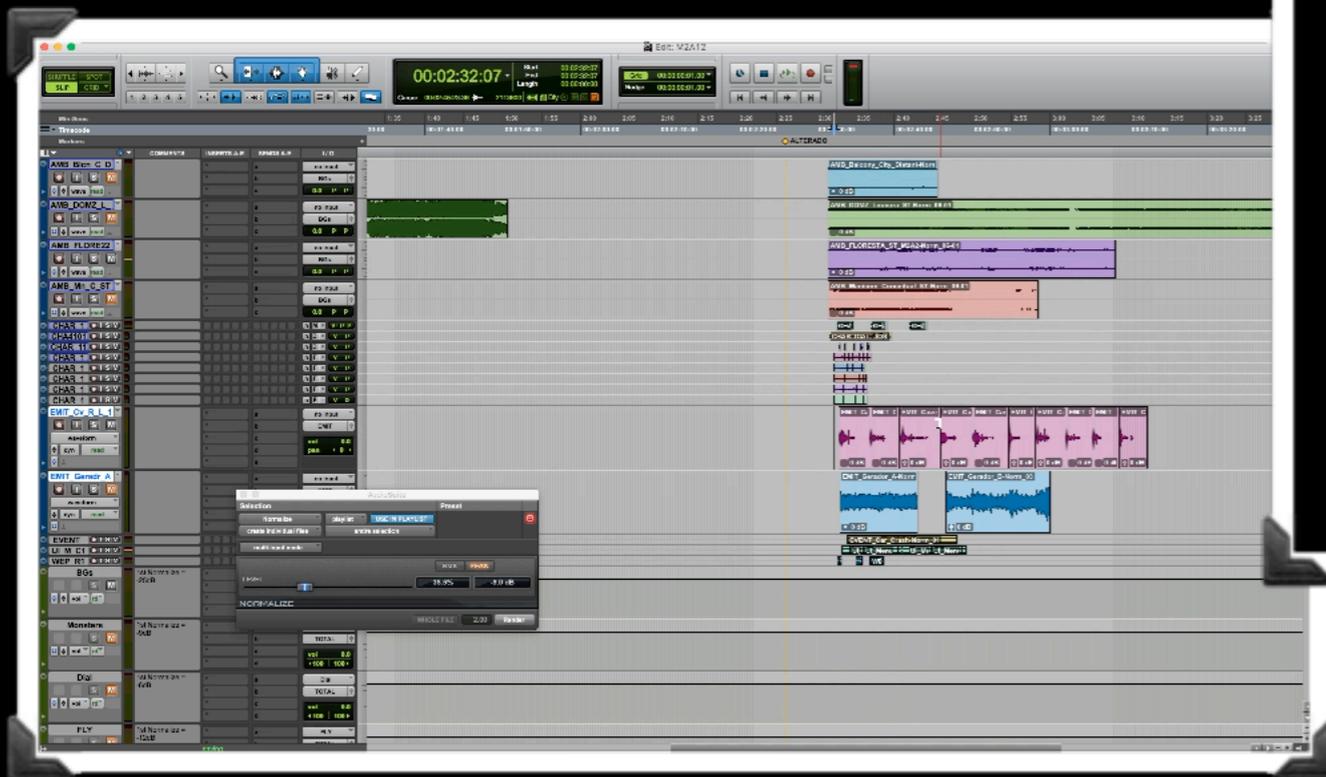
M2A12

Compilando e testando a Mix

- Organizando e priorizando exemplos de assets para poderem ser implementados em um middleware ou diretamente na game engine. Conclusão do módulo 2!



66:40



Considerações



- Não deixar este processo para o fim da produção
- Faça isto o quanto antes, com assets variados, mesmo se não forem do mesmo level/personagem. O importante é definir um padrão base
- Assets produzidos depois do padrão podem ser normalizados em suas próprias sessões
- Este pode ser o momento de mudar algo no processo de masterização (EQ, compressores, etc)
- Tome notas no que deve ser mudado para próximas sessões de cada asset de cada tipo de grupo

GAME AUDIO SCHOOL





GAME AUDIO SCHOOL

Matrículas Abertas

www.gameaudioschool.com