



LABORATORIO 6

Vídeo Juegos, Diseño, Programación
Audio, Sonido y Música

1. Pre-Laboratorio

Por hacer.

2. Introducción

Los primeros vídeo juegos no poseían audio hoy día los vídeo juegos son un medio audio-visual. El audio en los vídeo juegos puede ser separado en tres categorías: efectos de sonido, música y voces [1][3].

Los efectos de sonido son producidos modificando *samples* de audio o replicando y grabando dichos efectos de sonido con objetos reales. Los efectos de sonido son importantes para proporcionar inmersión.

La música puede ser electrónica o sintetizada, o producida con instrumentos en vivo. Existen varios contextos en donde la música es presentada en el juego por ejemplo la música ambiental que busca reforzar el estado de animo o apariencia del juego, música específica para menús y créditos, música para batallas, persecuciones o cualquier otro evento rápido y tenso [2, p. 188].

Las voces son utilizadas para reforzar las interacciones entre personajes y sus personalidades.

3. Actividad

Por hacer.

Referencias

- [1] BETHKE, E. *Game Development and Production*. Wordware Game Developer's Library, 2003.
- [2] GATES, B. *Game Design (2nd Edition)*. Thomson Course Technology, 2004.
- [3] VALVE. Developers Community Wiki: Sound and Music. <https://developer.valvesoftware.com/wiki/Audio>.