

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of thin, light blue lines and small circles, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

ÁUDIO PARA GAMES

SFX - BGM

Sound Effects: efeitos sonoros utilizados. Sons do jogo, desde interface, tiros, “vozes”, etc.

Background Music: músicas de fundo do jogo. “Ambientação”.

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and small circles on a dark blue background, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

<https://www.youtube.com/watch?v=8IKowX7InEc>

FOLEY

<https://www.youtube.com/watch?v=elcOxmCBr3U>

OST – ORIGINAL SOUNDTRACK

- Pode nem aparecer no jogo/filme;
- Comercial;
- Pode ter voz;
- Diferente de ambientação, mas pode ser utilizada;
- Música do menu vs música ingame.

AMBIENTAÇÃO

Vários elementos que compõe o cenário.

<https://www.youtube.com/watch?v=nyd2loU5eOw>

QUANDO USAR LOOPS?

Quando a música/ação for se repetir, o loop deve ser “seamless” (a junção do final com o começo deve ser imperceptível)

Ex: Sons de ambientação constantes, música de menus, Músicas que você não sabe a duração em tela, sons de movimentação (queda);

Obs: Alguns sons repetitivos devem ser dinâmicos (passos).

SOUND DESIGNER

- O profissional que define os sons e músicas;
- Procura em bibliotecas;
- Edita os sons;
- Manipula as músicas;
- Faz composições na cena;
- Pode ser compositor ou foley artist.

BIBLIOTECAS

<https://freesound.org>

<https://www.freesfx.co.uk/>

<http://soundbible.com/royalty-free-sounds-1.html>

<https://www.baixamais.net/efeitos-sonoros>

<http://www.grsites.com/archive/sounds/>

<http://www.get-sounds.com/>

<https://fxhome.com/sound-effects>

<https://www.pacdv.com/sounds/>

<http://www.buscasons.com/>

<http://99sounds.org/>

<https://www.noiseforfun.com/>

<https://www.playonloop.com/>

(loops)

<https://incompetech.com/music/royalty-free/music.html>

<https://opengameart.org/>

(assets também)

<http://raisedbeaches.com/octave/>

(UI sounds)

<https://musopen.org/>

(música clássica)

<https://www.bensound.com/>

(somente non-profit)

<https://www.soundjay.com/>

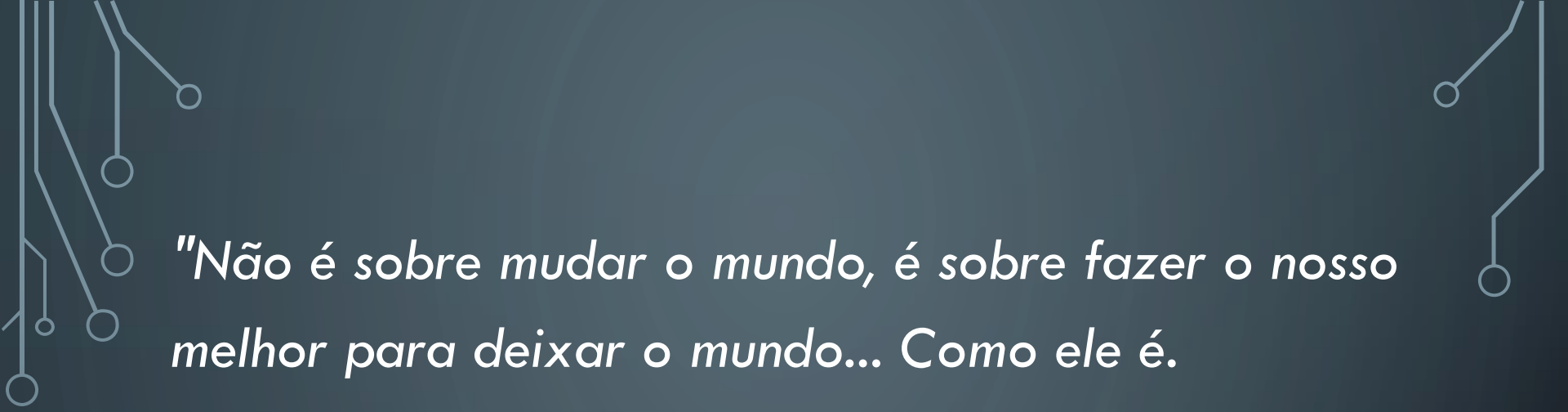
<http://dig.ccmixer.org/> (musicas)

<http://www.soundgator.com>

<https://www.pacdv.com>

ATIVIDADE EM CONJUNTO

Gravação e edição com *Audacity*



"Não é sobre mudar o mundo, é sobre fazer o nosso melhor para deixar o mundo... Como ele é.

É sobre respeitar a vontade dos outros, e acreditar na sua própria."

- Metal Gear Solid 4



ATIVIDADE INDIVIDUAL

Composição da ambientação sonora de uma cena utilizando o Audacity e bibliotecas prontas online, com base na imagem a seguir

