

INTRODUÇÃO A ÁUDIO NA UNREAL



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

CONTEÚDO

- AVISO A EPIC GAMES ESTÁ MODIFICANDO TODA A PARTE DE ÁUDIO NA ENGINE !!!
- PIPELINE DE ÁUDIO NA UNREAL
- TRATAMENTO SONORO
- ESPACIALIDADE SONORA
- DICAS PARA COMPOR UMA MALHA SONORA

PIPELINE DE ÁUDIO NA UNREAL

- MONTAGEM INTERNA
 - OS ÁUDIOS DE TRILHA SONORA E SFX SÃO TRATADOS E PRODUZIDOS INTEIRAMENTE FORA E SÃO TRAZIDOS PARA A UNREAL SOMENTE PARA SEREM TOCADOS
 - A VERSÃO TRATADA DOS ÁUDIOS É TRAZIDO PARA A UNREAL E DENTRO DA ENGINE SE MISTURA, E PROGRAMA OS SONS E SUAS VARIAÇÕES
- THIRD PARTIES
 - DINÂMICA — POR EVENTOS

TRATAMENTO SONORO

POR ASSET OU GRUPO DE SONS

- EFEITOS ESPACIAIS COMO REVERB
- EQUALIZADOR
- SOUND CLASS
- CONTROLE DE PICH, VOLUME, STEREO E ETC.

ESPACIALIDADE SONORA

- 2D
- 3D
 - ATENUAÇÃO
 - ESPACIALIZAÇÃO

DICAS PARA COMPOR UMA MALHA SONORA

- MALHA SONORA É A JUNÇÃO DOS SONS
 - NORMALMENTE COMPOSTA POR SONOPLASTIA, TRILHA SONORA E DIÁLOGO
- BUSQUE TRADUZIR O CENÁRIO E/OU EMOÇÃO ATRAVÉS DOS SONS
- CRIE VARIAÇÕES SUFICIENTES PARA QUE O JOGADOR NÃO PERCEBA AS REPETIÇÕES COM FACILIDADE.
- SONS DURADOUROS DEVEM ESTAR EM UM LOOP PERFEITO PARA QUE NÃO DE PARA PERCEBER ONDE ELE COMEÇA OU TERMINA.

DICAS PARA COMPOR UMA MALHA SONORA

- CRIE VARIAÇÕES DOS MESMOS SONS EM LUGARES DIFERENTES PARA EVITAR A ESTRANHEZA DA FALTA DE SONS ACOMPANHANDO O CONCEITO PRINCIPAL. (COMO O SOM DE CHUVA NO TELHADO, NO CHÃO, AMBIENTE, GOTAS BATENDO NA JANELA E ETC.)
- PRESTE ATENÇÃO EM SONS VAZANDO ATRAVÉS DE PAREDES OU OUTRAS FORMAS.
- TENHA BEM CLARO EM SEU PLANO QUE SONS FAZEM PARTE DO MUNDO (SONS AMBIENTE) E QUAIS NÃO FAZEM (SONS DA INTERFACE POR EXEMPLO)