

Sound Design for Game

MODULO 1 - CONCETTI GENERALI

- Le basi dell'audio: il suono, il suono in digitale, i cablaggi
- La pianificazione e la pre-produzione: pianificare il suono, gestire il budget, organizzazione della pre-produzione
- Post-produzione: workflow della post-produzione, gli hardware della post-produzione, microfoni e acustica dell'ambiente, tecniche di microfonaione, field recording, livelli e digitalizzazione, editing delle voci, lavorare con e musiche, sound effects, ADR.
- Video-giochi: struttura del game, implementazione, verifica, sound design interattivo, in-game audio

MODULO 2 - INTRODUZIONE A PRO TOOLS

- Introduzione a Pro Tools. Evoluzione del sistema, configurazione, componenti.
- Creazione di una sessione
- Creazione di un progetto cloud-based
- Organizzazione della sessione. Componenti e ottimizzazione del sistema, le finestre di Pro Tools, logica dei menù e modalità operative
- Edit Mode
- Edit tool
- Caratteristiche e opzioni di registrazione
- Import Audio
- Operare con i files video
- La registrazione Midi: Midi in Pro Tools e gestione dei Virtual Instrument
- Tecniche di selezione e navigazione
- Memory Location
- Tecniche di Editing Audio
- Mix Window e le automazioni
- Mixdown e esportazione del mix
- Backup della sessione di lavoro
- Esame Pro Tools 101

MODULO 3 - REASON E SINTESI SONORA

- Filosofia di utilizzo
- Configurazione audio e MIDI
- Sintetizzatori: introduzione alla sintesi, SubTractor, Maltrom, Thor
- Campionatori: DrRex, Redrum, NN-19, NN.XT
- Pattern sequencer: Matrix, Redrum pattern sequencer, RPG-8, Thor step sequencer

- Altre devices: utilizzo degli effetti in insert, patch di un vocoder, la suite Class
- Routing dei segnali nel rack: tipi di segnali, routing semplici e complessi
- Utilizzo del sequencer
- Utilizzo di Regroove
- Utilizzo di Reason in modalità stand alone e in ReWire con Live e Pro Tools

MODULO 4 - PRODUZIONE IN PRO TOOLS

- Playback Engine, Hardware Settings e I/O Setup. Adattamento della sessione allo studio
- Display Options
- Gestione della sessione e dei media file
- I browser
- Clip group
- Conductor ruler e tempo ruler
- Selezioni, pre-roll e post roll, memory location
- Gestione avanzata della sessione. Registrazione audio e MIDI, Loop-recording e gestione delle take e playlist
- Concetto di timescales: sample based e tic based
- Strumenti virtuali e plug-in
- Editing audio e MIDI
- Utilizzo di Elastic audio. Anisys View, Warp View, quantizzazione, tempo change e gestione del pitch
- Utilizzo delle automazioni
- Utilizzo avanzato dello smart tool e quantizzazione
- Real Time Properties
- Clip Loop
- Processi Audiosuite
- Percorso del segnale all'interno della mix window: tracce Aux, Master, insert plug-in, insert hardware, send e return
- Gestione delle automazioni e mixing
- Gruppi di tracce
- Esame Pro Tools 110

MODULO 5 - ABLETON LIVE E SINTESI SONORA

- Introduzione ad Ableton Live, installazione e ottimizzazione
- L'interfaccia di Live: session view, arrangement view, barra di controllo, file browser
- Gestione della sessione, le clips e le varie tipologie di tracce
- Utilizzo di Live per il djing, il remixing, in una band e come registratore
- Live come editor nella post-produzione e sonorizzazione video
- Effetti audio, MIDI e intrudente
- Utilizzo di Live in modalità stand alone e in ReWire con Live e Pro Tools

MODULO 6 - PLUG-IN E PROCESSING

- EQ e differenti tipi di EQ
- Processori di dinamica: Gate, Expander, Compressori e Limiter
- Modificare la quantità di armoniche del suono
- Lavorare con i transienti del suono

- Loudness control
- Riverberi, differenti tipi e come funzionano
- EQ dinamici
- Strumenti di iZotope per il restauro audio e pulizia delle riprese
- Esame Sonnox 110

MODULO 7 - PRATICA SUI GAME

- Analisi del game
- UNITY: organizzazione del software, volume, falloff, 3D sound.
- FMOD Studio: introduzione al game audio tool, implementazione
- Dialoghi: tipi di game dialog, script, pratica di registrazione in studio con attori professionisti, tecniche di registrazione, editing, processing, mastering, esportazione, implementazione
- Foley: tipi di foley, pratica di registrazione in studio con rumoristi professionisti, pratica di registrazione al poligono di armi da fuoco e esplosivi, editing, processing, mastering, esportazione, implementazione
- Sound Effect: acquisizione e sintesi, layering, processing, mastering, esportazione, implementazione
- Backgrounds: pratica di field recording e editing
- Musica: sottocategorie, Cinematic cue, layering, Splicing, creazione di due temi musicali interattivi e implementazione nel game
- Veicoli: pratica di registrazione in officina, selezione e posizionamento dei microfoni, editing, mixing, mastering, esportazione, implementazione
- Cinematic: food groups, editing, mixing, mastering
- Esame Pro Tools 130

MODULO 8 - FACEBOOK 360 e VR

- Pratica di ripresa e editing 3D

MODULO 9 - ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

- Considerazioni finali
- Consulenza fiscale
- Il proprio setup per la produzione o per collaborare con aziende a distanza

Vuoi maggiori informazioni? [Clicca qui](#)