
Criação de música para games

Postado por Anderson Berton - 2008/06/24 19:57

Oi, pessoal.

Este é meu primeiro post, então peguem level! :laugh:

Sempre fui um aficcionado por música e estudei a matéria por 8 anos, sem contar que acabou virando hobby depois, o que me deu uma base legal pra criar.

Lá em meados dos anos 90 comecei a "programar" a música literalmente, utilizando programas como o SKALE TRACKER e o FT2 para Amiga (músicas no formato .S3M, .XM, .MOD, etc), onde criei bastante material para ser usado em games e demos. Os projetos nunca saíram do papel por uma infinidade de motivos, mas pelo menos consegui boas colocações em campeonatos independentes internacionais na época. :lol:

Com o passar do tempo, acabei ficando meio afastado da cena, mas a vontade e a inspiração nunca me faltaram pra continuar.

Hoje, com a febre dos games tomando conta de tudo, e também com a profissionalização do setor - até o Ubisoft abriu estúdio em SP! - volto a pensar nesta área como uma atividade em que adoraria trabalhar.

Porém, como fiquei tempo afastado, não sei que tecnologias estão usando. Assim, a pergunta que não quer calar é: **QUAIS OS SOFTWARES DE PRODUÇÃO MUSICAL UTILIZADOS PARA CRIAÇÃO NOS GAMES?** Sei que cada sistema tem sua particularidade (músicas do DS são feitas de modo diferente do que no PS3, por exemplo), mas como tenho conhecimento prévio de softwares deste tipo, acho que não deve ser muito difícil pra me atualizar.

Alguém pode me dar um help?

Abração a todos.
Anderson

=====

Re:Criação de música para games

Postado por carlos andre leao - 2008/06/25 06:14

Eu não sou especialista em música para games também, mas sou músico e acredito que pelo nível altíssimo da produção de audio dos games, eles são realizadas nos mesmos softwares de audio disponível para edição e mixagem de um trabalho musical normal. O Audio de um game, dependendo dele, tem o mesmo aspecto de um audio para cinema. Existem vários softwares que trabalham com gravação, edição e mixagem, como por exemplo o Sonar da Cakewalk, o Samplitude da SEK'D, o Cubase da Steinberg, o Logic da Emagic, o Vegas da Sonic Foundry, o Cool Edit da Syntrillium e o SAW da IQS, todos em uma mesma faixa de preços, variando apenas as configurações extras e Plug-ins instalados. Agora acredito que cada jogo seja uma história. Já joguei Black no Xbox, que tem todas as faixas feitas pela Orquestra de Holywood, é um som acima do normal, que só pode ser editado e mixado em programas como Pro Tools por exemplo. Se você quiser compor a coisa já complica, porque envolve outros.

=====

Re:Criação de música para games

Postado por Anderson Berton - 2008/06/25 20:45

Salve, carinha! Tudo bem?

Pois é, meu negócio gira mais em torno de COMPOR. Era isso que fazia com sequenciadores de produção como os que citei. Pelo visto, aí o negócio pega pesado, mesmo...

Mas creio que em produções mais simples (leia-se games de Nintendo DS, por exemplo), não seja necessário tanta pompa na produção. Não que capricho não conte, mas não vai ser uma filarmônica a contratada pra fazer a trilha sonora.

Alguns games da XBOX LIVE ARCADE, por exemplo, se utilizam de uma engine chamada FMOD, como o ASSAULT HEROES e sua recente continuação. Não sei exatamente do que se trata esta FMOD - preciso verificar mais a fundo - mas foi idealizado pela Fairlight, pessoal que desde os tempos de Amiga já fazia música com os sequenciadores que havia comentado.

E não só games da Live Arcade... olha só os nomes de peso que utilizam essa tecnologia:

- * Age of Conan
- * Kung Fu Panda
- * Guitar Hero III
- * BioShock
- * Stranglehold
- * Metroid Prime 3
- * Heavenly Sword
- * Call of Duty 4
- * StarCraft II
- * World of Warcraft
- * Crysis

Se quiser dar uma conferida, o link é esse aqui:
<http://www.fmod.org/>

Vou ver se baixo pra entender como funciona.

Abraço e valeu pelos toques!!
Anderson

Postagem editada por: Mekanoid, em: 2008/06/25 20:56

=====