

**Programa Aula-Empresa. Actuación cofinanciada por el
Fondo Social Europeo. Programa Operativo FSE de Castilla y
León 2014-2020**

TALLER POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO EN VIDEOJUEGOS, vídeo 360° Y VR

(LUIS NEIRA)

- 28 DE MAYO A 30 DE MAYO 2018-

Contenidos:

- Flujo de trabajo con Fmod y Unity.
- La interfaz de Fmod y Unity.
- Proceso de implementación.
- Edición y mezcla de vídeo 360°.
- Edición y mezcla de videojuegos.
- Sonido inmersivo para producciones de videojuegos y VR.
- Características de los formatos de entrega de imagen y sonido.

Objetivos:

- Describir el flujo de trabajo de una producción de videojuegos y VR.
- Distinguir las diferencias entre el flujo de trabajo lineal y no lineal.
- Conocer el proceso de edición y mezcla de la BS de videojuego y VR.
- Analizar las aplicaciones informáticas utilizadas para la implementación de sonidos en videojuegos y VR.
- Manejar la interfaz de los programas Fmod y Unity.
- Explicar las técnicas de edición y mezcla más adecuadas para videojuegos y VR.
- Realizar edición, mezcla e implementación de los elementos de la BS y su correspondiente control de calidad en videojuego y VR.
- Mostrar los trucos más habituales en la postproducción de videojuegos y VR.
- Distinguir las características de los formatos de entrega tanto de audio como de vídeo, desde que el técnico de sonido recibe las imágenes del videojuego y VR hasta que se entrega la masterización.
- Describir el proceso de trabajo de sonido inmersivo para videojuegos y VR, en función de los sistemas de reproducción.
- Reconocer el glosario de términos más habituales utilizado en el campo profesional de los videojuegos y VR.

Resultados del proyecto:

- Que los alumnos conozcan el proceso de edición, mezcla e implementación de los elementos de la banda sonora en el campo de los videojuegos y la realidad virtual.
- Diferenciar la postproducción de sonido en videojuegos, vídeo 360° y realidad virtual.