

WIN een Apple MacBook!



Interface

voor muzikanten en producers

www.interface.nl

SPECIAL GELUIDSSYNTHESE: Envelopes, filters, lfo's... Wat kun je er eigenlijk mee?

Getest

Roland MV-8800, Steinberg Sequel,
Denon DN-HD2500, Fostex MR16HD en 21 andere producten



**SOUNDGAME
CONTEST
2007**

Je kunt nog meedoen!



op de
Interface cd

Demo Windows/Mac
FabFilter Total Bundle
twee synths, twee filters, tapedelay plug-in



Fabuleus filteren met

Floris

nr 110
juli/aug 2007
17e jaargang
€ 6,75



Interface, Nuendo en Eye4 presenteren

SOUNDGAME CONTEST

Maak een audiotrack bij de Ghost Recon 2 game en doe mee aan de contest

Interface lanceerde in de vorige editie de Soundgame Contest 2007. Maak een audiotrack bij een movieclip uit de game Ghost Recon 2 van Red Storm Entertainment, ter beschikking gesteld door Streamline Studios. De clip van ruim één minuut is een gevarieerd geheel vol actie en snelheid, maar ook met enkele close-ups. Je kunt je natuurlijk laten leiden door de oorspronkelijke muziek in de pc-, Xbox- en Playstation-versies, maar waarom niet beginnen met een schone lei...

De contest in een notendop: pak de Interface-cd erbij en bekijk het fragment van de game Ghost Recon 2. Stel je voor wat je bij die clip aan muziek en sound effects zou kunnen maken. Laad de beelden in in je sequencer en begin te produceren: muziek en sound effects. Heb je problemen met het afspelen van de clip in je sequencer? Lees de tips in Interface 109 of op onze website.

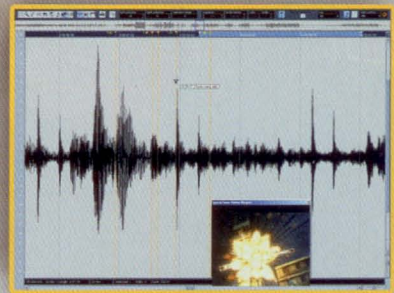
De winnaar verdient een enorm prijzenpakket:

1 Eye4 AV Pro computer, uitermate geschikt voor muziekproductie, t.w.v. € 1350,-.



2 Steinberg Nuendo, hét mediaproductiepakket, ideaal voor (post)productie van beeld & geluid t.w.v. € 1800,-.

3 De mogelijkheid om werkervaring op te doen bij Streamline Studios in Amsterdam of Bussum.



De Publieksprijs, te kiezen door 'het publiek' is ook al heel fraai!



1 Yellow Tools Independence 1.5 software sampler workstation t.w.v. € 445,-.

2 Opleidingsuren bij Qantm College (game design and development education) in Amsterdam.

Ga naar Interface.nl en check de specificaties van dit waanzinnige prijzenpakket!

Iedereen kan meedoen!

Iedereen kan deelnemen aan de Soundgame Contest 2007. Je moet er wel helemaal zeker van zijn dat je track je **eigen productie** is. Hoe je track technisch in elkaar zit, is niet van belang.

Zo ga je te werk

- 1 Maak de audiotrack. **Bewaar hem als wav, aiff of mp3 bestand** (wel op 192Kbps, alsjeblieft!). Brand hem vervolgens op cd.
- 2 Ga naar www.interface.nl en **download het inschrijfformulier**.
- 3 Stuur cd en inschrijfformulier naar ons op.

Interface Media BV
o.v.v. **Soundgame Contest 2007**
Postbus 11497
1001 GL Amsterdam

Deadline

De deadline is **1 augustus 2007 om 18:00 uur**. De jury maakt een voorselectie. Daartussen bevindt zich de winnende track en de tracks die mee-

dingen naar de Publieksprijs. Meer nieuws daarover in Interface 111 (september 2007). De winnaars worden bekendgemaakt in Interface 112 (oktober 2007). In Interface 110 geven we een update van de Contest met extra tips.

Criteria

De inzenders worden beoordeeld op grond van uitvoering en de originaliteit van het gebodene.

NB Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd. Aan de uitslag kunnen geen rechten worden ontleend. Deelnemers zijn alleen mogelijk na acceptatie van de voorwaarden zoals gepubliceerd op de website en het inschrijfformulier. Deze actie is georganiseerd door Interface Media bv. Alle rechten voorbehouden.

Op de cd:

Videoclip (lo-res wmv/qt) uit de pc-versie van de succesgame Ghost Recon 2. Bekijk de clip, laad hem in je sequencer, leef je uit op de soundtrack en doe mee aan de Soundgame Contest 2007!



Interface
voor muzikanten en producers
www.interface.nl

STREAMLINE
STUDIOS

www.streamline-studios.com

qantm
COLLEGE

www.qantm.nl

EYE 4

www.eye4systems.nl

steinberg
Creativity First

www.steinberg.net

NUENDO
MEDIA PRODUCTION SYSTEM

YELLOW TOOLS

www.yellowtools.us

CONTEST 2007

Interface cd

Op de cd:
drie bestanden ter illustratie bij deze tips



Tom Pearce geeft tips voor de Contest!

Tom Pearce begon zijn carrière als assistent engineer in de jaren zeventig in Londen en werkte onder meer als sessiemuzikant, engineer, musical director, producer, keyboard technician en studiomanager. Enkele namen die je in zijn c.v. terugvindt zijn John Lennon, Elton John, Eric Clapton en Jimmy Page. Tegenwoordig is Pearce manager van Streamline Sound, de audiostudio van gamedeveloper Streamline Studios, en is hij verbonden als *music advisor* aan het Benelux Games Initiative, BGI. Lees meer over zijn leven, werk en opvattingen in Interface 109. Speciaal voor de Soundgame Contest 2007 geeft Pearce enkele handige tips

door Tom Pearce

Bestand: GR2v11

Deze verzameling tips gaan allemaal over het creëren van atmosferen en realistische geluidsomgevingen. We beginnen met enkele simpele achtergrondgeluiden, in dit geval afkomstig van een professionele cd met geluidseffecten. Je kunt dat soort geluiden ook op het Internet vinden, maar let daarbij wel op de kwaliteit van de sounds en download niets dat niet voor algemeen gebruik beschikbaar wordt gesteld. Ik heb twee verschillende geluidsbestanden gebruikt: het basisbestand is een nachtsceñe met krekels en andere enge beestjes, waar ik het geluid van enkele junglevogels ingemixt heb om wat 'kleur' toe te voegen.

Bestand: GR2v12

Het leek mij leuk om het geluid toe te voegen van de cameraman die met zijn camera door de bladeren struint om een close-up te maken. Nu hoor je dus in het begin het gebladerde ritselen. Dat geluid heb ik zelf gemaakt met takken met dode bladeren eraan. Het had toen net gestormd, dus takken lagen er genoeg op straat.

De klik die je hoort als de commando zijn nachtvisie aanzet is bewust overdreven. In een spel is het verstandig om de speler duidelijk te laten weten dat hij een bepaalde handeling daadwerkelijk heeft uitgevoerd, het overdrijven van bepaalde geluiden helpt daarbij. Geluidssignalen zijn essentieel in computerspellen, zeker wanneer er veel gebeurt op het scherm. Het originele geluid van de nachtvisie is de sluiters van een 35 mm camera die ik ingekort heb en vijf halve tonen omhoog heb getransponeerd. De stemmen heb ik simpelweg zelf opgenomen met een microfoon. Zelfs dit soort kleine 'vocalisaties' geven extra diepte aan een karakter.

Bestand: GR2v13

Dit is een goed voorbeeld van hoe geluid echt kan bijdragen aan een bepaalde scène. Tot nu toe heeft deze soldaat rustig zitten wachten tot de actie losbarst. Door het geluid van een overvliegende heli-copter, geweervuur en een raket in de verte toe te voegen, verandert de beleving van de scène onmiddellijk. We kijken nu naar een soldaat die zich klaarmaakt om het gevecht aan te gaan.



Fred van Diem

Als we met het originele scenario gewerkt hadden, zou ik dit natuurlijk niet hebben gedaan. In dat geval was er een script geweest waar ik mij exact aan zou moeten houden. In dit geval kun je je fantasie de vrije loop laten!

Succes!

