

Advanced Game Sound Design

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4005.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Weitergehende Techniken für Sound in Games. Umgang mit Soundrekordern und realen Aufnahmen.
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Christoph Polus
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Mi 3. Mai 2017 bis Mi 7. Juni 2017
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design. Und ihr habt auch in den letzten Sound-Kursen immer gut zugehört.
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Umgang mit Soundrekordern, Aufnahmetechniken, Mikrofone. Bearbeitung und Nutzung eigener Samples oder Voice--over im Spielprojekt. Weitergehende Techniken der Soundbearbeitung mit Editing und Effekten. Abstraktion von Klängen und Nutzung in einem anderen Kontext.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	03.5.-07.6.2017
Dauer	6 Tage