

Game Sound Design

Nach der Game Sound Analyse legen wir im Modul "Game Sound Design" selber Hand an den Sound in Games. Im Rahmen eures Semesterprojektes werden wir lernen, woher man Sounds bekommt und wie man sie bearbeitet. Wir werden Tools zur Soundbearbeitung kennenlernen und sehen, wie man erzeugte Sounds in Unity importiert und welche die Wesentlichen Parameter in der Engine sind.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3003a.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Sound Design
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Herr Christoph Polus
Zeit	Di 9. Oktober 2018 bis Di 30. Oktober 2018 / 13 - 17 Uhr 2 Tage
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	VORAUSSETZUNG für diesen Kurs ist das absolvierte Training, um die Aufnahmeräume im Toni benutzen zu dürfen (Web Regie, Aufnahme D). Der Kurs kann hier gebucht und besucht werden, am besten gleich als Klasse. https://www.zhdk.ch/index.php?id=av-studio Soviel ich weiss, habt ihr das aber schon gemacht
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Umgang mit Reaper und Audio Sources Unity. Verständnis, was Sound in Games speziell macht (Repetition, Loops, Interaktivität) und welche Techniken es gibt, um auf diese Spezialitäten im Sound Design zu reagieren.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Abgabe eines Soundprojektes, in dem eine signifikante Eigenleistung ersichtlich ist. Saubere Implementation der Sounds in Unity, so dass das Projekt auch soundtechnisch ein rundes Gesamtbild abgibt. 80% Anwesenheit
Termine	09.10.-30.10.2018
Dauer	2 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F