

Adaptive Game Sound Design

Nach dem Adventureprojekt und fortgeschrittenen Techniken, Sounds selber zu erstellen, gehen wir hier noch einen Schritt weiter. Games sind interaktive Unterhaltungsformen, welche sich dem Geschehen der SpielerInnen anpassen sollten. Wir werden Synthesemethoden ansehen, um Sounds generativ zu erstellen. Mit FMOD, einer bekannten Audio Middleware, werden wir die Soundimplementation auf die nächste Stufe heben.

Anhand einiger Beispiele werden wir sehen, wie Musik als ein weiterer zentraler Pfeiler, der Handlung folgt. Wir werden die Techniken kennenlernen, wie Musik sich an das Geschehen anpasst.

Highlight dieses Semesters ist die Zusammenarbeit mit dem Studiengang für Musikkomposition, wo wir einen Blick darauf werfen, wie Musiker arbeiten und wie man mit ihnen für ein Projekt kommunizieren sollte um gewünschte Resultate zu bekommen. Und vielleicht wird euer Projekt eines sein, welches von einem der Musikstudierenden vertont wird!

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-5003.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Adaptive Game Sound Design
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Christoph Polus
Zeit	Mi 10. Oktober 2018 bis Mi 19. Dezember 2018 / 9 - 17 Uhr 8 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design. Installiertes Unity, Reaper, und neu: FMOD
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 5. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Interaktivität des Spielgeschehens auf die Welt des Sound und der Musik zu übertragen. Soundkulissen zu bauen, welche sich dem Geschehen anpassen.
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	10.10.-19.12.2018
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F