

## Game Sound Design II

Weitergehende Techniken für Sound in Games. Umgang mit Soundrekordern und realen Aufnahmen.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4005.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Advanced Game Sound Design
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Christoph Polus
Zeit	Di 23. April 2019 bis Mi 5. Juni 2019 / 9 - 17 Uhr 6 Tage
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	23.04.-05.06.2019
Dauer	6 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F