

DIG 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-4005.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Advanced Game Sound Design
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Christoph Polus
Zeit	Mi 28. April 2021 bis Mi 9. Juni 2021 / 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	28.04.-09.06.2021
Dauer	6 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F