

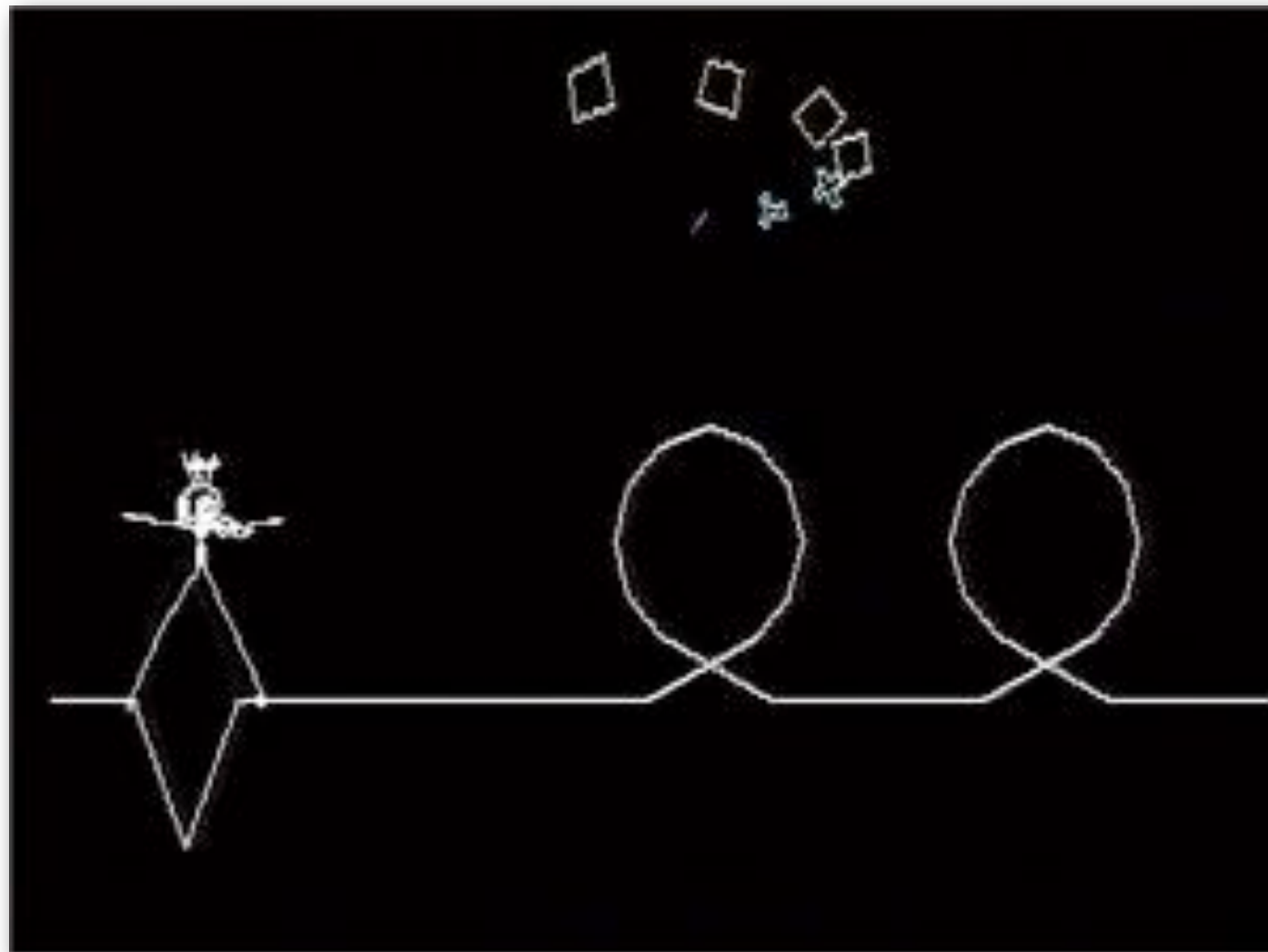
Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Sound

Prof. Dr. Jochen Koubek



Tonerzeugung



Synthese

Samples

Pre-Recorded

Individuell (Vib Ribbon)

Diegese

Bezogen auf die Erzählhandlung

Intradiegetisch



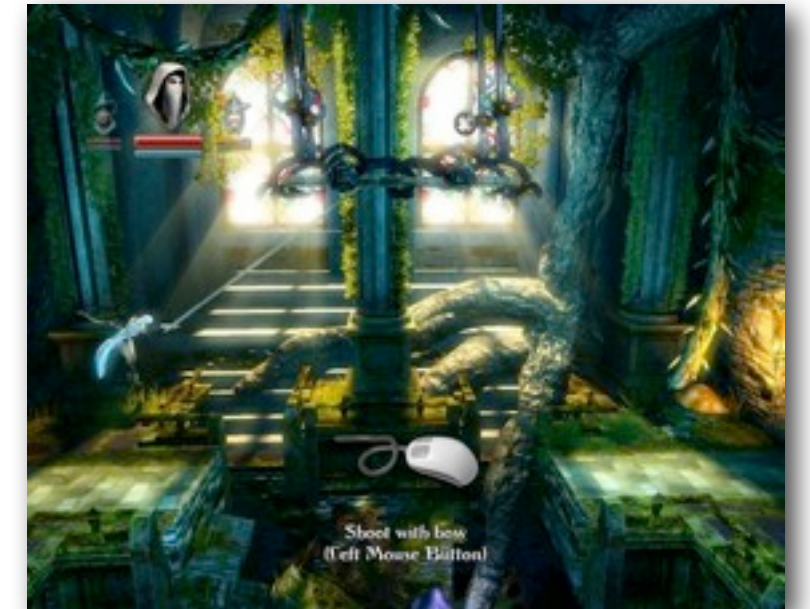
Outrun

Extradiegetisch



Star Wars

Metadiegetisch



Trine

Isotopie

Erzeugen eines kohärenten Klangraums

Environmental Storytelling



Audio Point-of-View



Lautstärke

Stereo- / Surround-Klangbild

Dopplereffekte

Filter

Effekte

Priming

Semantisierung



Musik



The Secret of Monkey Island
Scumm Bar

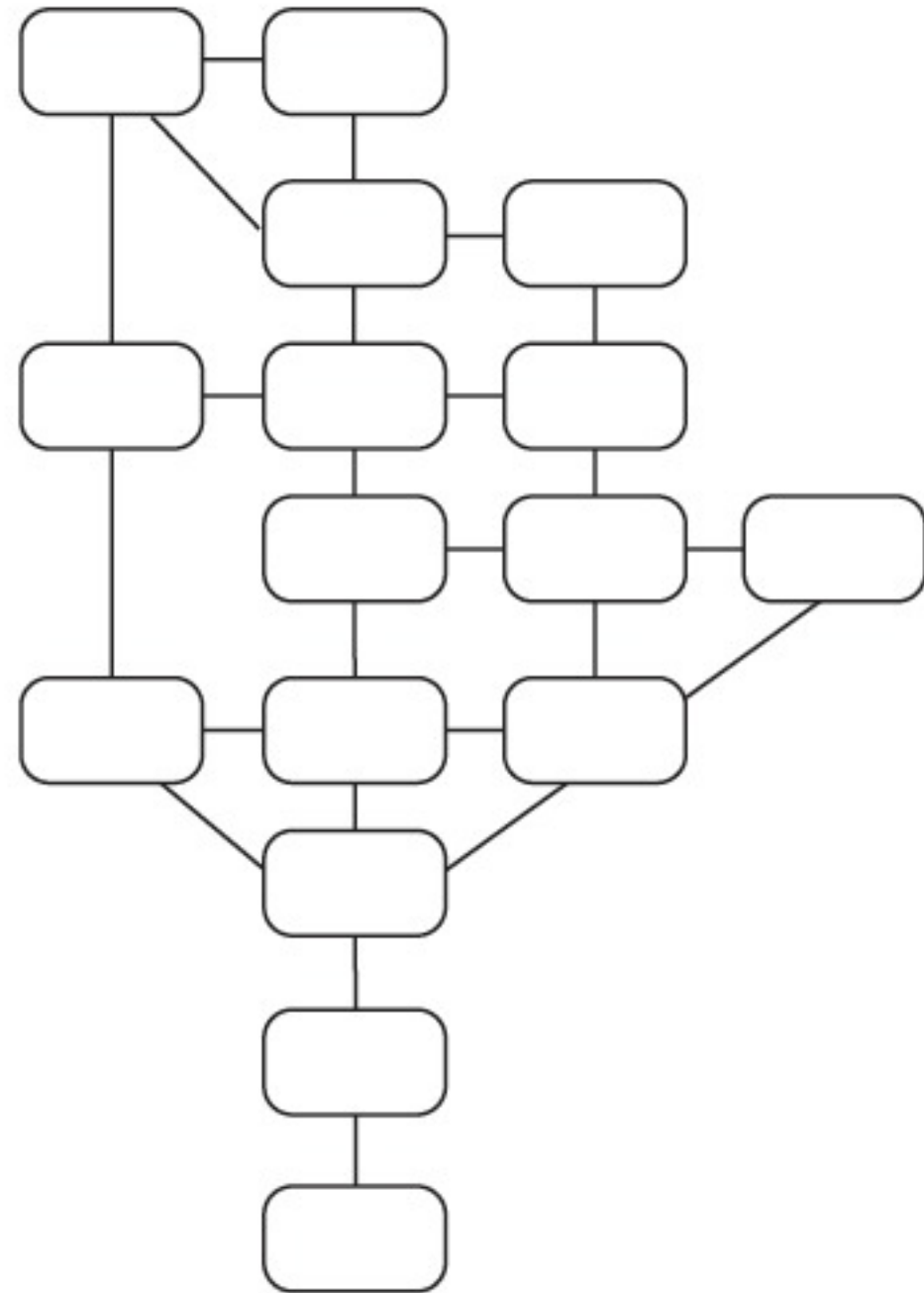
Atmosphäre

Emotionen abbilden

Personen und Gegenstände
charakterisieren

Szenen zusammen halten

Variationen nichtlinearer Musik



1. Variable tempo
2. Variable pitch
3. Variable rhythm/meter
4. Variable volume/dynamics
5. Variable DSP/timbres
6. Variable melodies (algorithmic generation)
7. Variable harmony (chordal arrangements, key or mode)
8. Variable mixing
9. Variable form (open form)
10. Variable form (branching parameter-based music)

Feedback



Handlungsbestätigung

HUD / UI

NPC Status

Spielerstatus

Waffenstatus

Belohnung / Bestrafung

Navigation



Anziehen

Abwehren (Radioaktive Zonen)

Tracking

Orientierung



Audio-Games

Loom

Rapapa the Rapper

Vib Ribbon

Donkey Konga

Guitar Hero

Singstar



Voice Acts



<https://www.youtube.com/watch?v=YG9otVyV6GI>

Instruktion



Little Big Planet 2

Erzählung



Metal Gear Solid 4



Bastion

Kommentar

Dialoge



Mass Effect 2