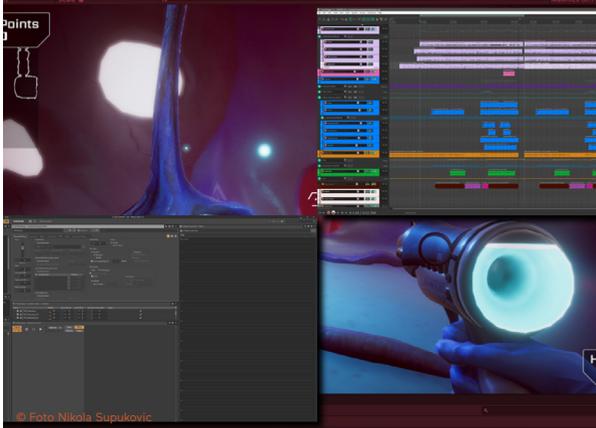


CMS invited lecture #42



Tadej Supokovic
Musikkomponist, Sound Designer & Lehrer

Game Audio

DI 28.06.2022
_ 15.00 Uhr
Sonic Lab _ ABPU

Koordination: Andreas Weixler

—
Eintritt frei

Wir fertigen bei dieser Veranstaltung Fotos an.
Die Fotos werden zur Darstellung unserer Aktivi-
täten auf der Website und auch in Social Media
Kanälen sowie in Printmedien veröffentlicht.
Weitere Informationen finden Sie unter
<https://www.bruckneruni.at/de/datenschutz>.

—
Hagenstraße 57 | 4040 Linz
T +43 732 701000 280
events@bruckneruni.at
www.bruckneruni.ac.at

BIOGRAFIE

Tadej Supukovic

Musikkomponist, Sound Designer und Lehrer

Studierte an der Bruckneruni E-Bass.
Erfahrungen in Musikkomposition, Live-Performance mit
verschiedenen Bands und Elektronik sowie agile
Softwareentwicklung / Game Development.

Arbeitet als Lehrer für Medientechnologie an der
HTL Spengergasse in den Klassen für Game Design.
Zudem als Komponist für Indie Games tätig.

PROGRAMM

Einführung in Game Audio

Die Games-Branche ist einer der sich am schnellsten
entwickelnden Märkte im Unterhaltungsbusiness.

Man kommt nicht daran vorbei - egal ob konventionelle
Videospiele, XR Applications, Serious- oder Educational-Games.
Audio spielt in allen dieser Bereiche eine große Rolle, da es für
die Immersion eine nicht zu unterschätzende Variable ist.

In dieser Lecture werden wir folgende Themen behandeln:

Was ist Game Audio?
Was ist ein Sound Designer? Was macht ein Sound Designer?
Was sind die Voraussetzungen für eine Karriere als
Sound Designer für Video Games?
Welche Tools werden in der Branche verwendet?
Ebenen der Tonspur
Spatial Audio
Interactive Music
Beispiele aus alten und neuen Spielen

Programmänderungen vorbehalten!