

Naam:

Punt:

## Geluid bij games

Een game zonder geluid is natuurlijk heel erg saai. Bart gaat in Antwerpen naar een **sounddesigner**. Daar komt hij te weten hoe voor games geluiden en muziek worden gemaakt. Want **sounddesign** betekent natuurlijk niet voor niets: ontwerpen van geluid. In een goede game zitten al gauw zo'n vijfhonderd **geluidseffecten**! Hoe ontwerp je muziek en **geluidseffecten** voor games? Bart en de sounddesigner gaan in de weer met een kattenbak, handschoenen, chocomel en een compleet virtueel orkest.



1 Waarom is het geluid van een game belangrijk?

2 Wat betekent 'sound design'?

3 Wat is een trailer?

4 Hoe wordt het geluid van een fladderend vogeltje gemaakt?

5 Hoeveel geluidseffecten kunnen in een game zitten?

6 Waarom worden geluiden in de studio opgenomen en niet buiten?

7. Wat is het verschil tussen muziek van een film en muziek van een game?