Sound

Soundeffekte

Wir haben unsere Soundeffekte selbst aufgenommen, da das Timing bei uns speziell war. Weiterhin entschieden wir uns allgemein für unverzerrte Soundeffekte, da sie realistischer wirken und so unseren Aufklärungscharakter unterstützen.

Gerade bei den Händewaschanimationen, sollte der Sound so gut es geht zu den gezeigten Bildern passen. Dies war uns wichtig, da der Sound so zum Einen realistischer wirkt, zum Anderen dadurch auch die Animation echter erscheint. Beim Händewaschen liegt ein besonderer Fokus darauf, dass die Animation realistisch wirkt, da diese die Anleitung zum richtigen Händewaschen darstellen soll.

In People Bouncy variieren wir die Soundeffekte „husten“ und „niesen“. Auch hat jeder von uns ein Set an Sounds aufgenommen, um noch mehr Varianz reinzubringen.

Hintergrundgeräusche

Bei der Hintergrundgeräusche begannen wir in People Bouncy. Wir suchten Umgebungsgeräusche von einem Spielplatz und einem Klassenzimmer raus, in der Hoffnung eine Schulatmosphäre zu erzeugen. Auch bauten wir in dem 3. Level Windgeräusche ein, um die düsterere Stimmung zu unterstützen. In unserer finalen Szene steigerten wir diese Geräuschkulisse, indem wir sie um den Krach eines richtiges Gewitter ergänzten. Wir bemerkten schnell, dass uns diese Geräusche ausreichten und endschieden uns damit gegen eine Hintergrundmusik. Weiterhin hatten wir in der kurzen Zeit, die uns blieb keine Möglichkeit diese Geräusche selbst aufzunehmen und mussten deshalb auf Royalty-Free Aufnahmen zurückgreifen.

Leider haben wir keine passenden Hintergrundgeräusche für die Untersimulation Händewaschen gefunden. Wir haben es sowohl mit Geräuschen von Wasser in allen möglichen Formen, als auch mit Umgebungsgeräuschen aus echten Toiletten. Wir haben allerdings keine Tonaufnahme gefunden, welche auch nur ansatzweise zu unserer Darstellung passt. Zum selber Erstellen hat uns am Ende die Zeit gefehlt, darum ließen wir diese Hintergrundgeräusche in unserem Protaotypen aus.