

## Protokoll zu den Sounds

### Ideen

Einschalten	Pikachu
Ausschalten	Pikaaaaa(Traurig)
Überhitzung	Pika Pika Pika Pika Pika Pika(Endlosschleife)
Foto	Pi – Pi – Pi (Countdown)
Annäherung	Pika Pikaaaaa/Halt Stop
Hell	Pikaaaaa(Aufwachend)
Dunkel	Schnarchen
Taster1	Donnerblitz(Sound)
Taster Bauch	Aua/ Aui / Au

Geplant sind noch kurze Songs beim Einschalten bzw. weitere Ergänzungen

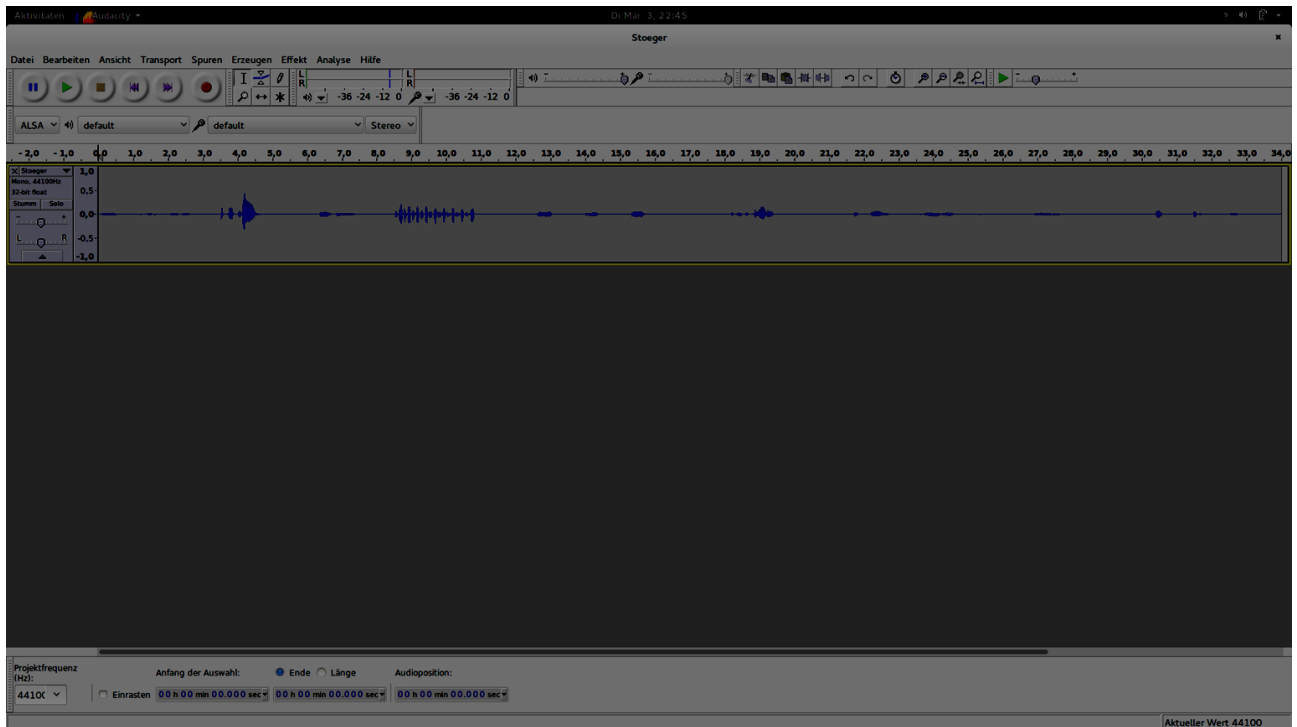
### Aufnahme

Die Sounds wurden in der Schule mit dem von Prof. Radatz zur Verfügung gestellten Aufnahmegerät aufgenommen. Jedes Projektmitglied (außer Sivan – war krank) hat die Sounds mit seiner Stimme aufgenommen. So bearbeitet jeder seine Sounds und die besten werden ausgewählt.

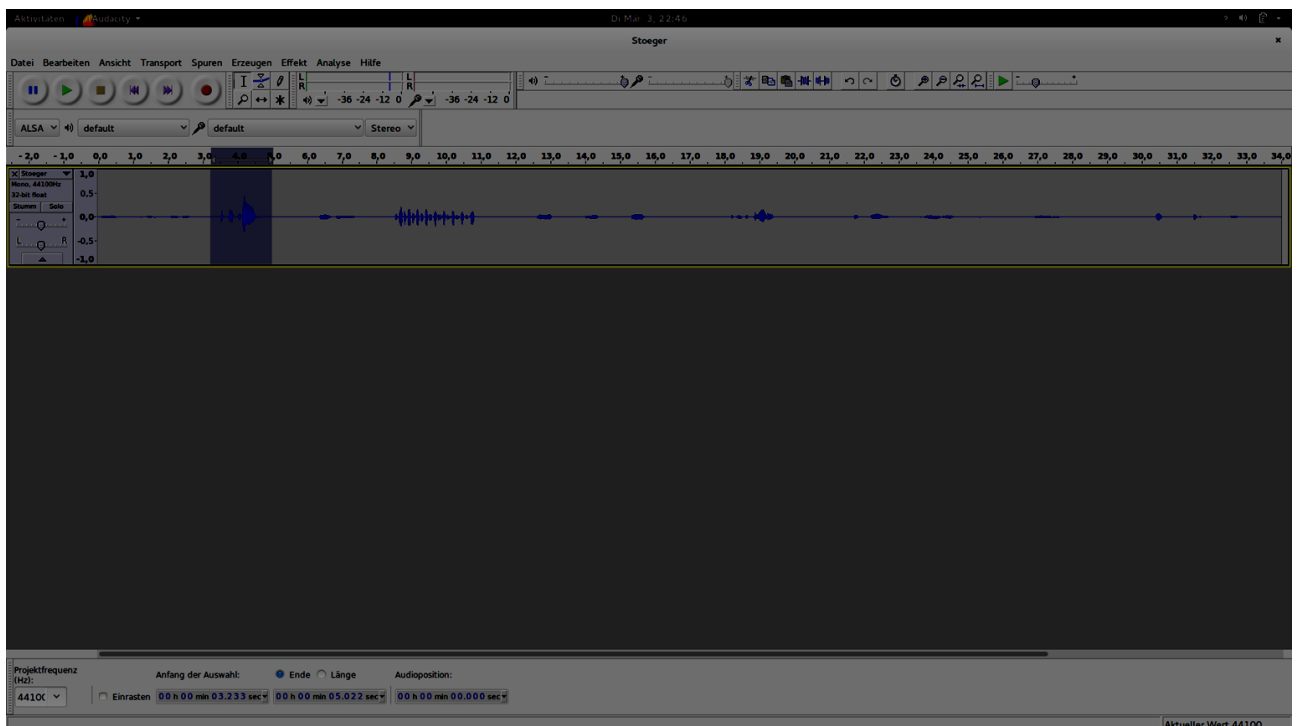
### Postproduction (Screenshots aller Projektmitglieder)

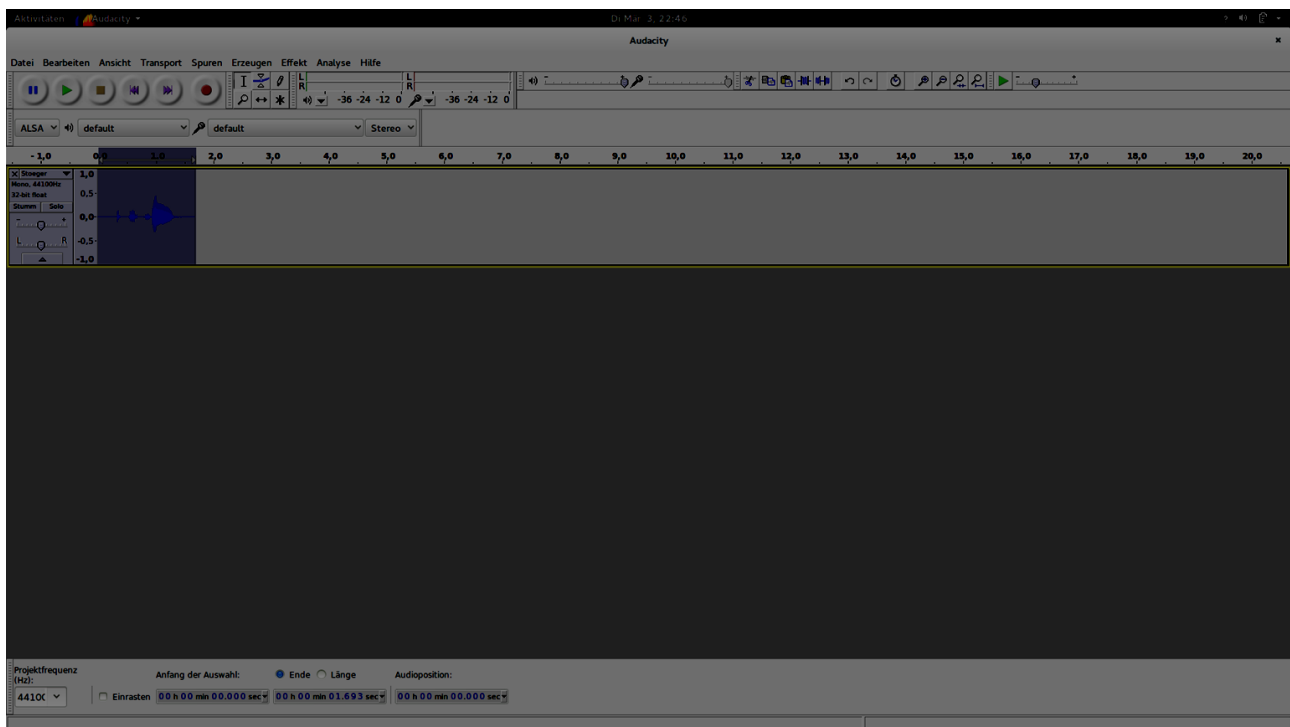
Zuerst werden die Sounds „Normalisiert“. Danach die Lautstärke gesenkt (Übersteuerung) und abhängig von dem Sound der gewünschte Effekt (Tonhöhe, Pitch, Surround, Hall etc.) gewählt. Hierbei verwendete ein Projektmitglied Audacity, die anderen Adobe Audition.

Aufgenommene Töne in Audacity laden:

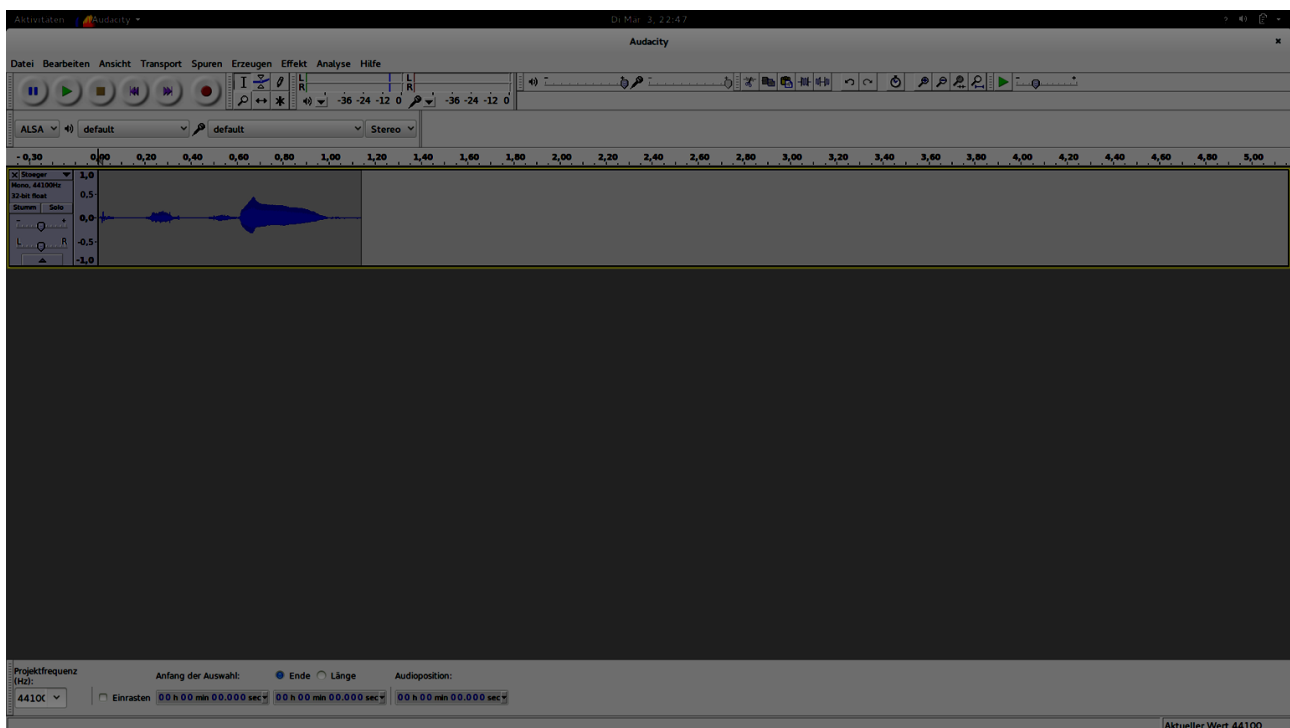


Gewünschten Ton auswählen und in neues Projekt kopieren:

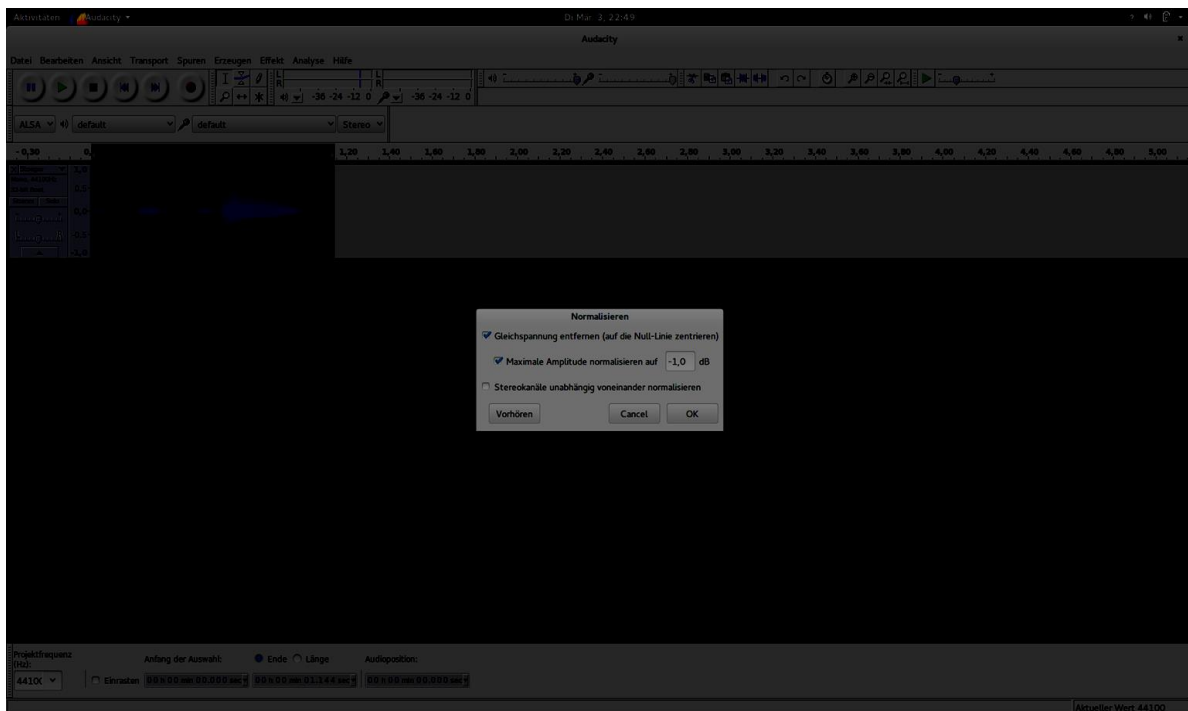




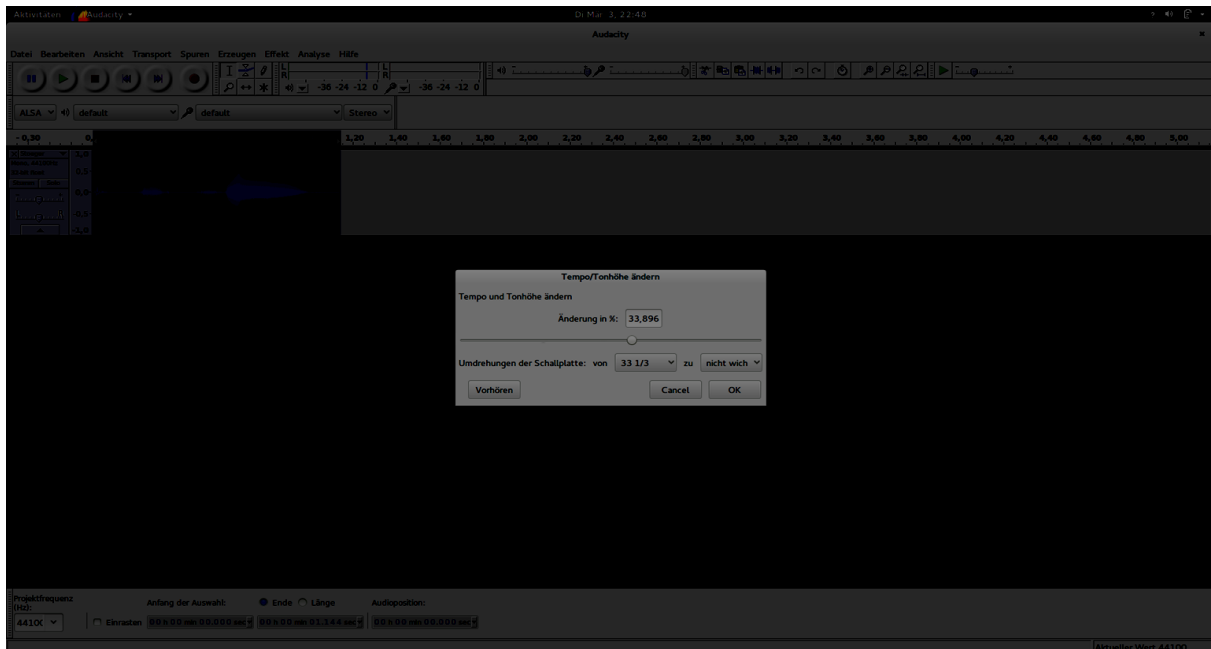
Stille vorne und hinten wegschneiden:

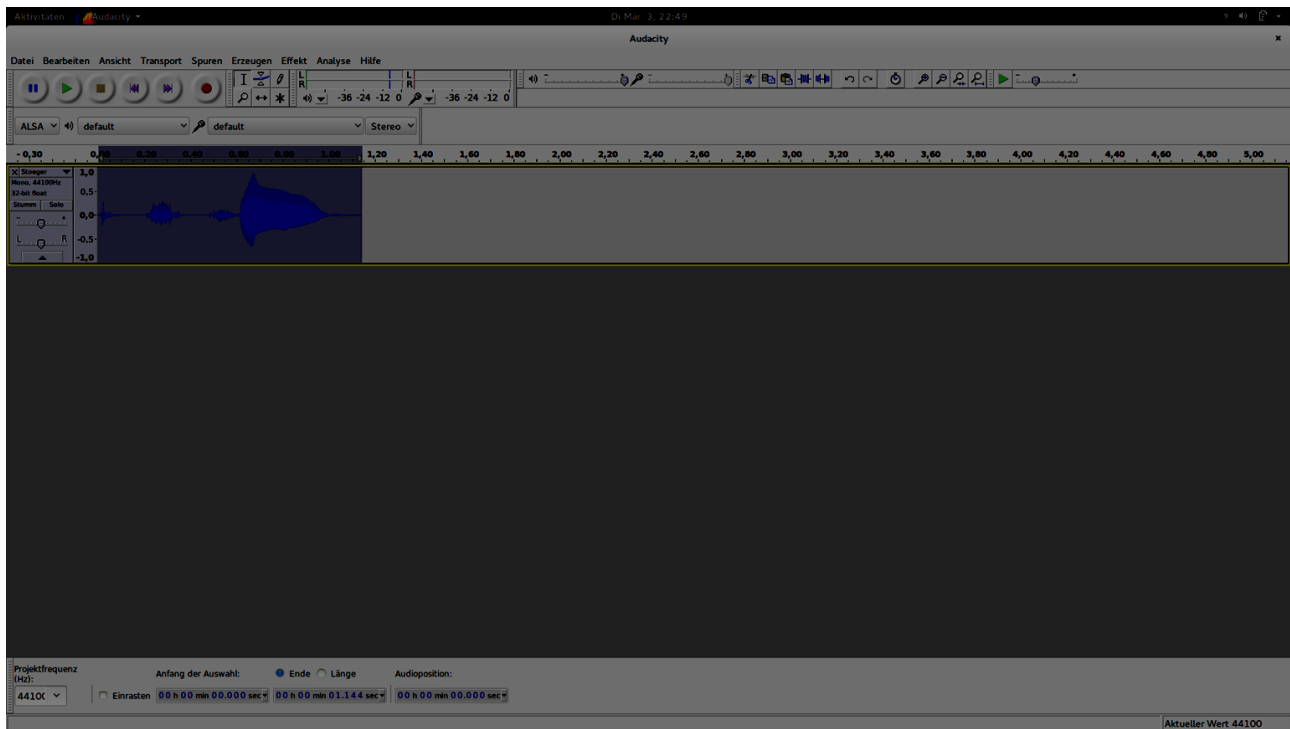


## Ton normalisieren:

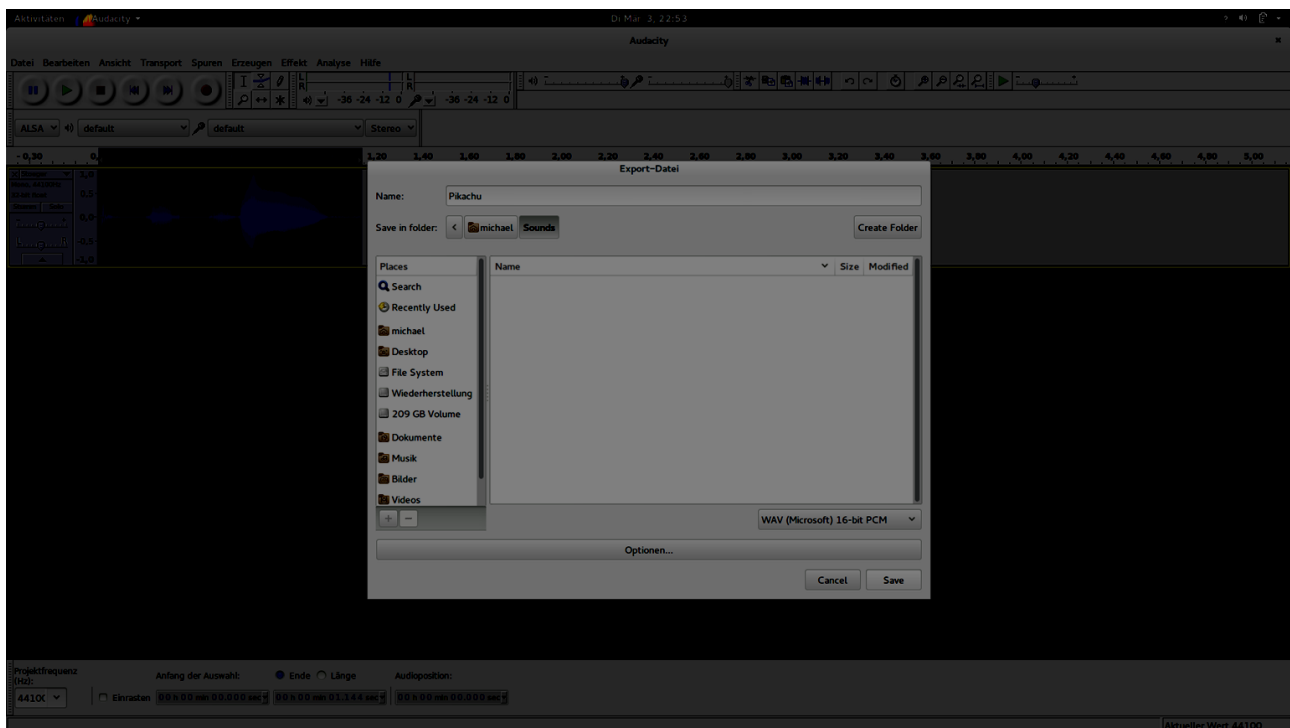


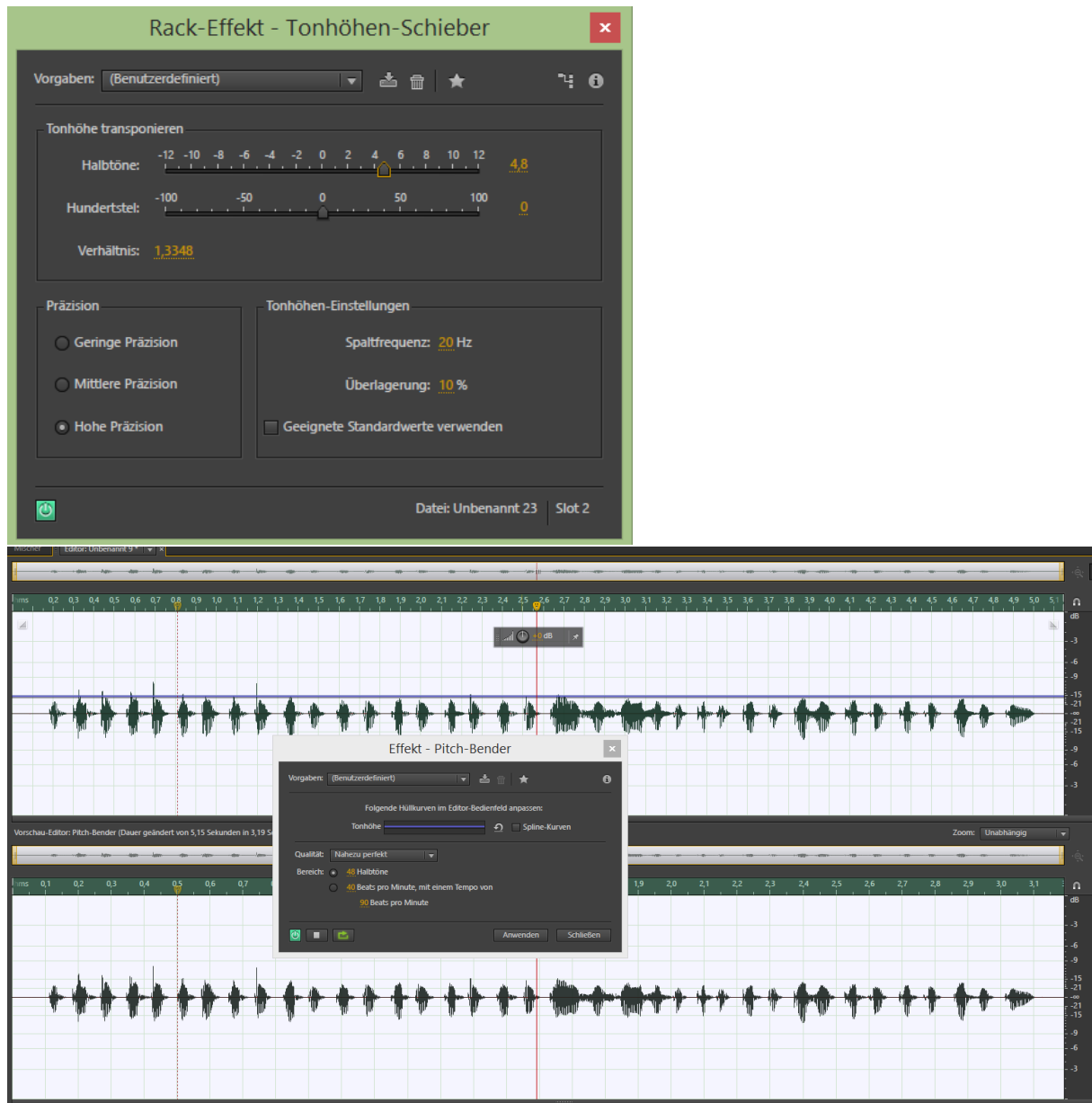
## Tonhöhe mit Effekten anpassen:

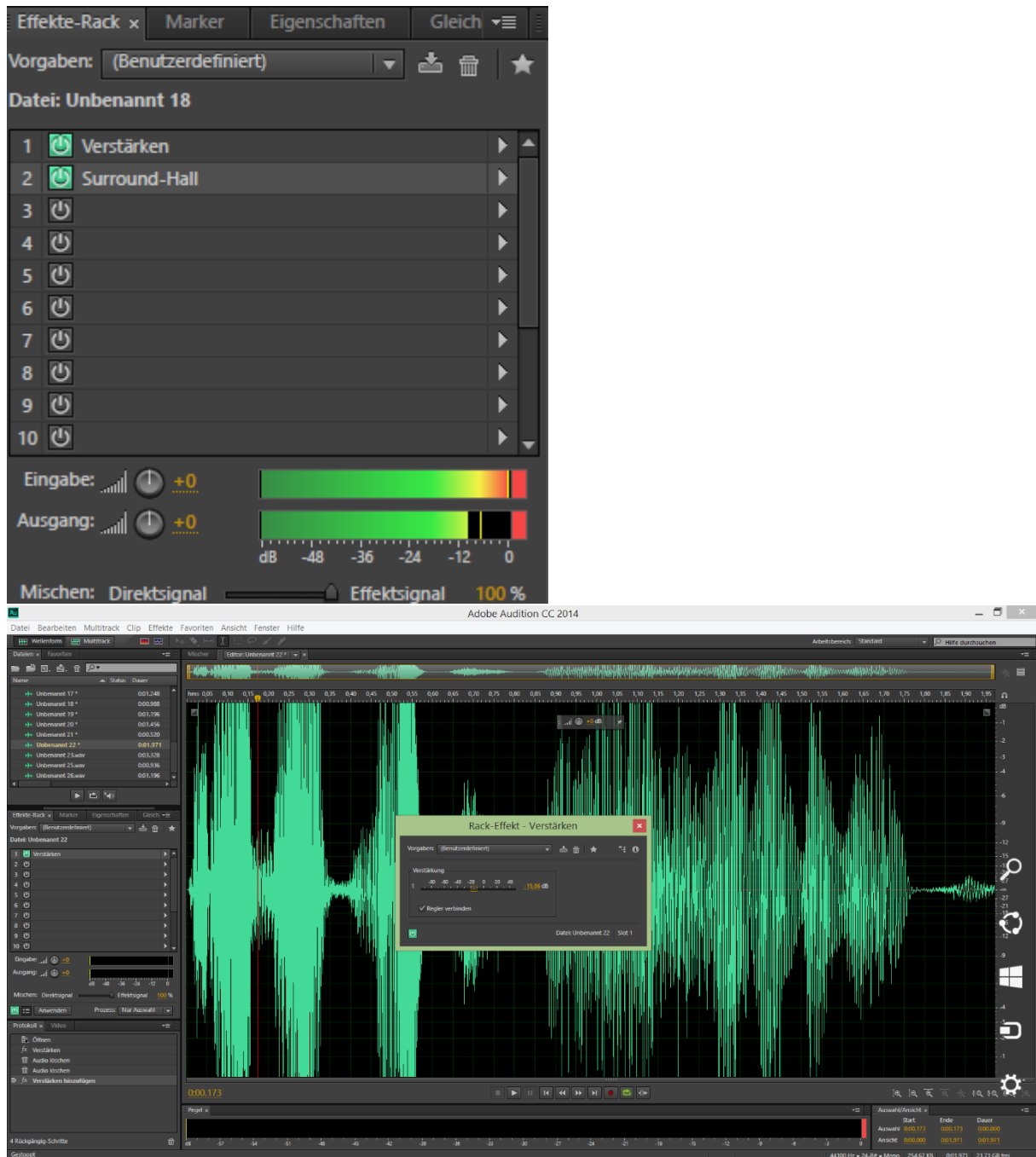


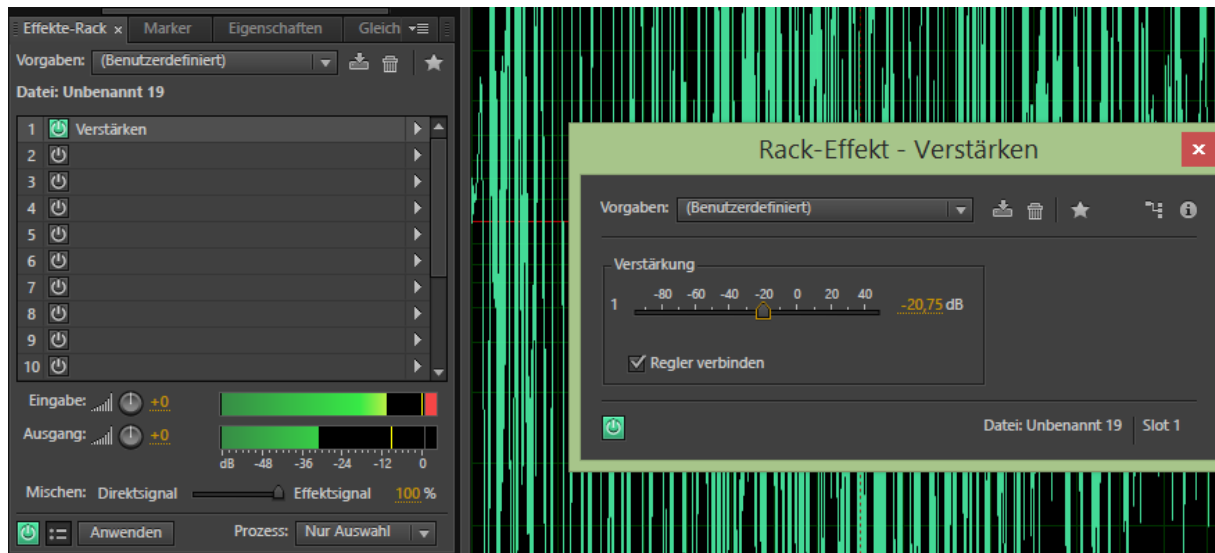


Exportieren des Sounds als WAV:

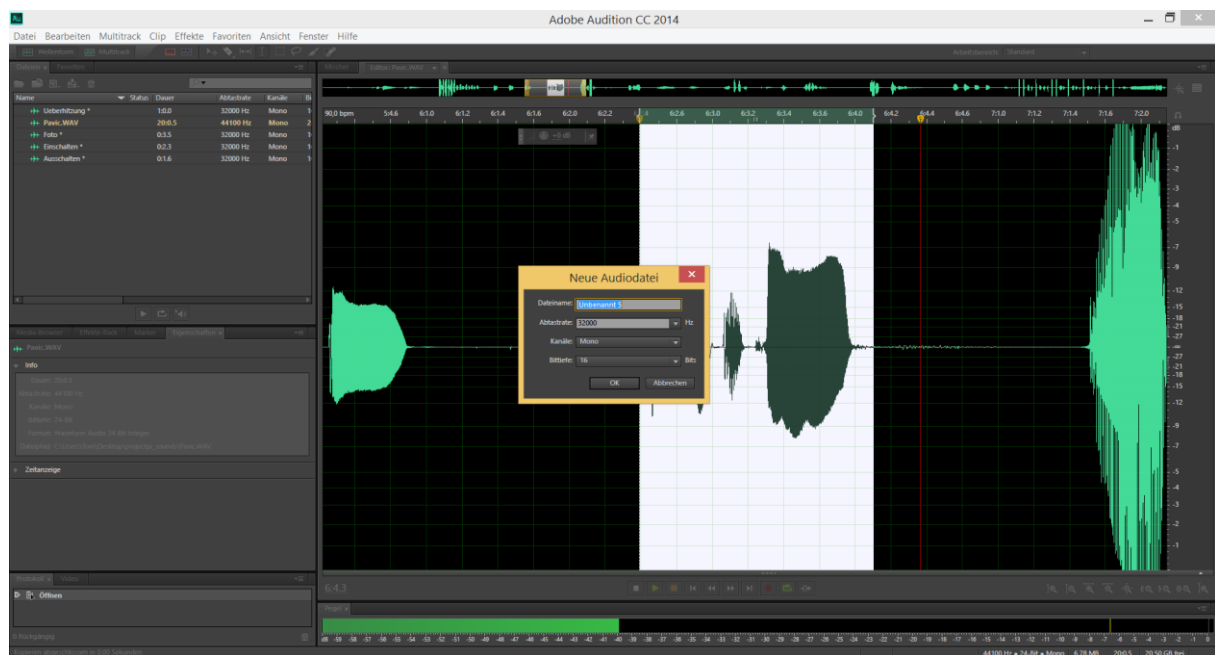








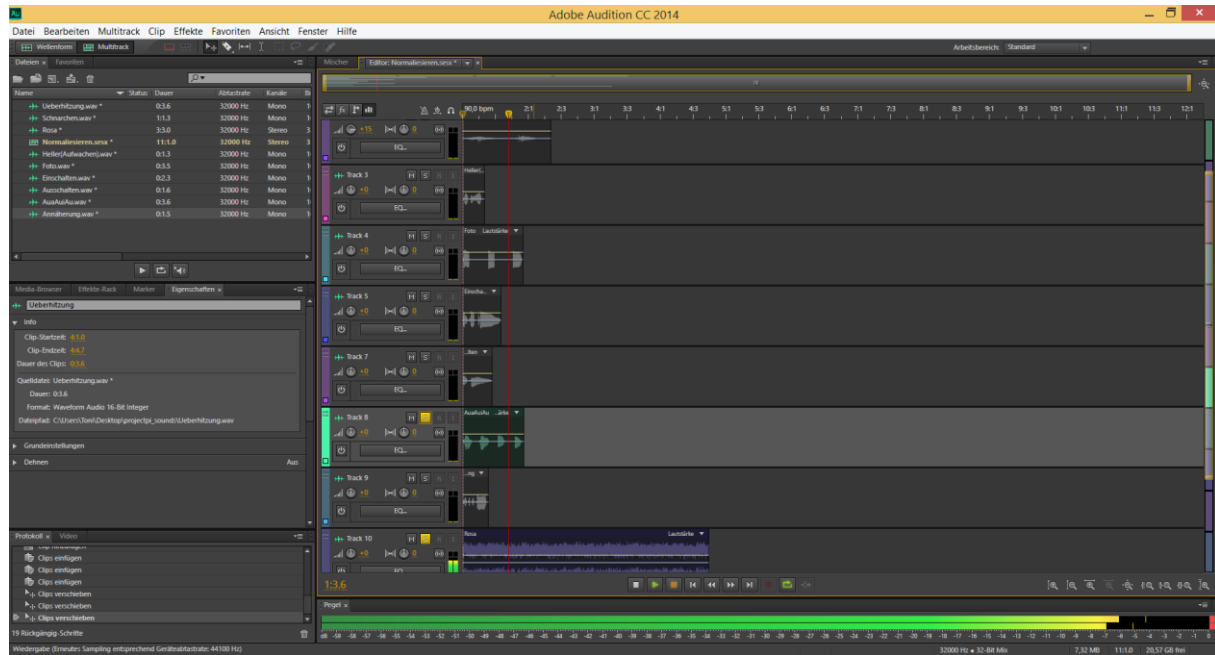
- 1.) Zuerst habe ich die Sounddatei in Audition kopiert und jeweils die einzelnen Töne geschnitten.



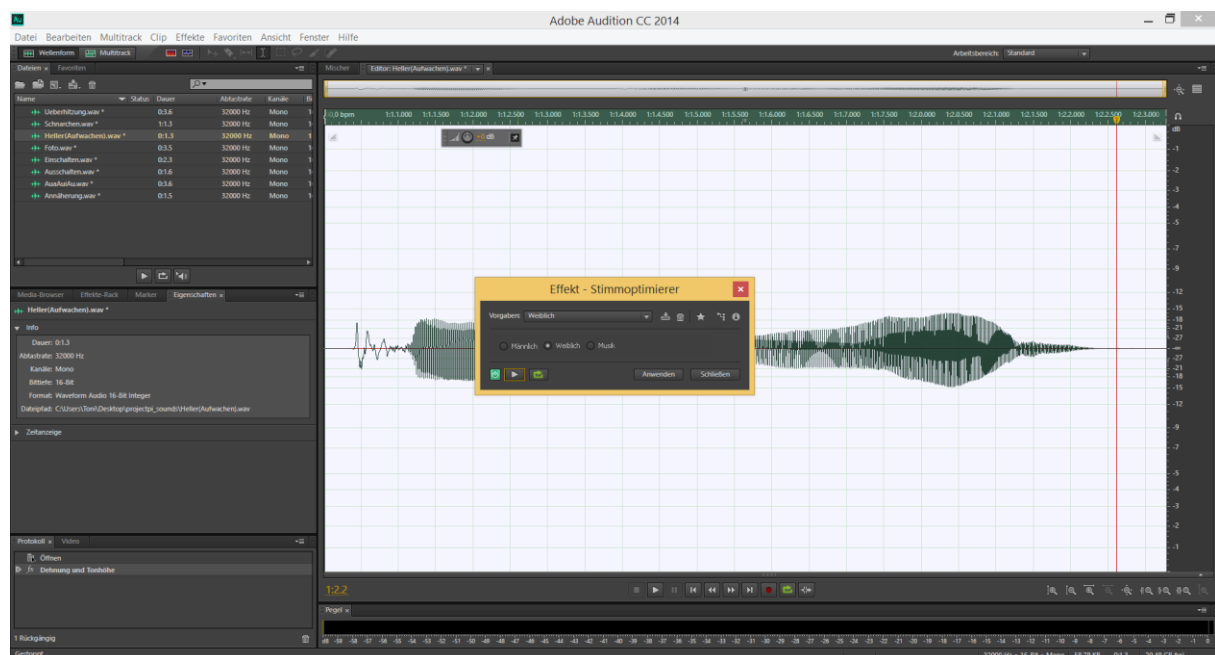
- 2.) Als nächstes wurde alles in eine Session eingefügt und mittels erzeugtem Rosa-Rauschen normalisiert.  
(Effekte -> Generieren -> Rauschen -> Rosa-Rauschen)

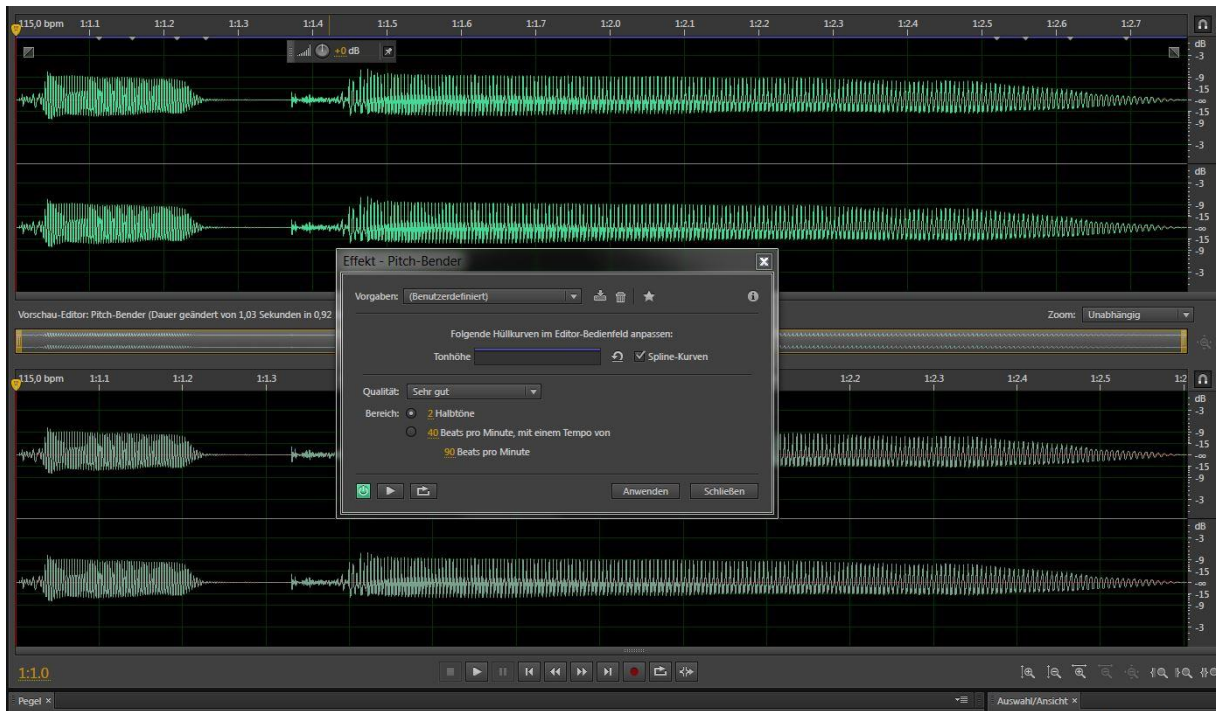


Alle geschnittenen Töne wurden einzeln normalisiert, indem alles außer das Rosa-Rauschen und der gewünschte Ton stumm geschaltet wird.

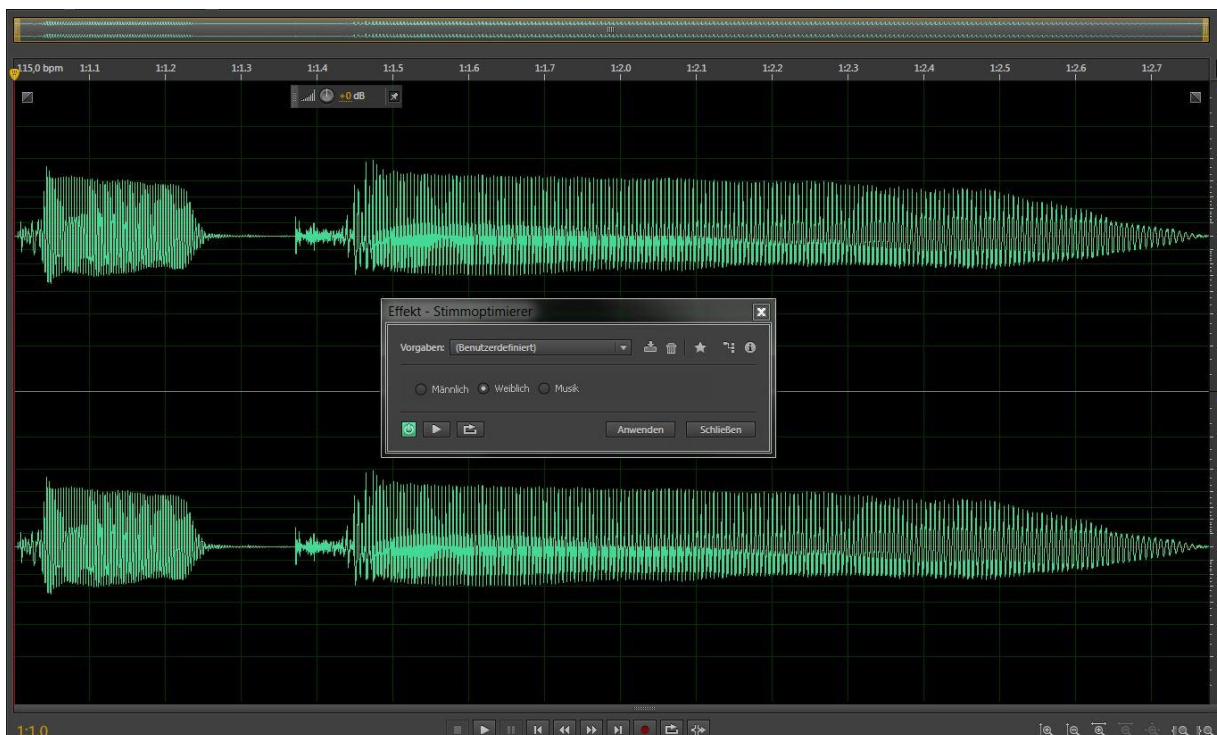


3.) Zu Letzt habe ich die Stimme weiblicher gemacht.  
(Effekte -> Spezial -> Stimmoptimierung -> Weiblich)

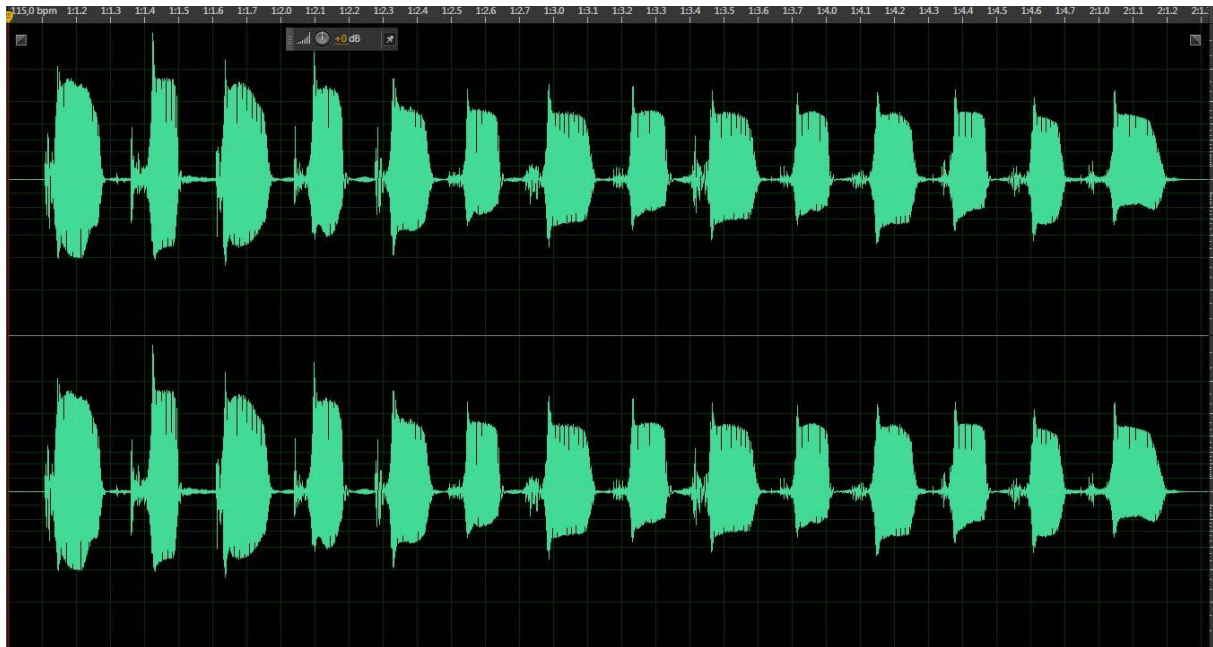




Für die Änderung der Tonhöhe habe ich den Pitch-Bender verwendet



Damit der Ton sich dann aber nicht so grob anhört habe ich noch die Stimmoptimierung drüber laufen lassen da sich der Ton dann besser anhört.



Nach der Veränderung der Stimme habe ich die Töne so optimiert das kein Ton zu laut oder zu laut ist und alle gleichmäßig verteilt sind.