

# Sounddesign für Computeranimation



... eine fantastische Klangwelt ...

Prof. Oliver Curdt  
Audiovisuelle Medien  
HdM Stuttgart

# Sounddesign für Computeranimation




- totale Stille aus Ausgangsbasis,
  - ⇒ kein O-Ton !!!
  - ⇒ Kreation von Natürlichkeit ↔ Sterilität
  - ⇒ „Einhauchen“ von Lebendigkeit und Seele
- Sprache (Menschen, Tiere, Gegenstände, ...)
- Geräusche (Foley Artist, eigene Aufnahmen, Archiv)
- Atmo
- Musik

## „Mickey Mousing“


- | Tradition aus der Stummfilmvertonung  
⇒ Musik übernimmt heutige Sounddesignfunktion
- | stereotype Effekte (Sturz, Schlag, Verfolgung, ... )  
sog. Comic-Effekte  
⇒ Illustration von Bewegungen
- | humoristische Überzeichnung



- | „Lifted“ (Pixar) 

Prof. Oliver Curdt

## Animation auf Musik

- | Beispiel: Paul Dukas „Der Zauberlehrling“
  - | Disneyfilm auf Musik animiert 
- | gleiche Arbeitsweise bei „Fantasia“ (1940)

Prof. Oliver Curdt

## Sounddesignkonzepte

| Beispiel: „Cookielicious“ (HdM 2011)



| Konzept Pixar



| Konzept Disney



| Konzept Studio Ghibli

## Sounddesign für Computeranimation

Bedient - Musikkonzeption

1. Layout Szene 1 / Vordreh



# Sounddesign für Computeranimation

## Bedient - Motion Capturing

### 1. Layout Abspann-Song

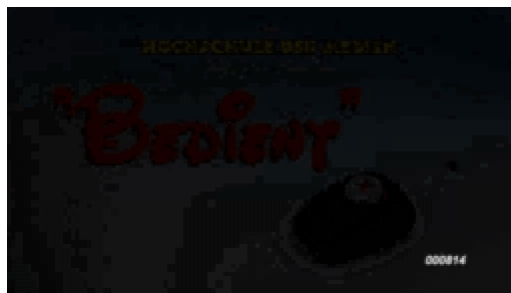


Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Szenenmusik

### Szene 1



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

Bedient - Szenenmusik

Szene 2



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

Bedient - Szenenmusik

Szene 3



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Szenenmusik

Szene 4



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Szenenmusik


Szene 5



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Sounddesign


Schritte Clive 

Schritte Todd 

Kühlschrank:

Impacts  

Getränkekästen 

Flaschen 

Crackle 


gesamt 



# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Sounddesign


Gießen:


Original 


gefiltert 



Aufstellen der Gießkanne:

Plastik-Kanne leer 


Wasserschwappen 

gesamt 




# Sounddesign für eine Computeranimation


## Bedient - Sounddesign


Gummiente pitched 



Asthmatische Gummiente:

Quietschen 

Asthma-Voice-Acting 

gesamt 





# Sounddesign für eine Computeranimation

## Bedient - Sounddesign

“Aufspringen”:


Lineal über Tischkante 


Champagner-Flasche 

gesamt 





Badewanne:

Gong 

Schlag auf Blech 

Impact 

SciFi-Impact 

gesamt 









# Sounddesign für eine Computeranimation



## Der Hochstapler - Musikkonzeption

Vorlage: "La Foule", Edith Piaf

-  Thema
-  Strophe
-  Zwischenteil 1 (Bau-Sequenzen)
-  Zwischenteil 2

# Sounddesign für eine Computeranimation






## Der Hochstapler - Musikproduktion

-  Layout, Akkordeonsound aus Roland XP-60
-  Akkordeon-Aufnahme mit "echtem" Musiker



# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Musikproduktion

-  Original
-  mit Grungalizer bearbeitet
-  "worldized", Aufnahme Mono-Wiedergabe
-  Akkordeon-Thema
-  Abspann / Piano-Thema

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Musikschnitt

Musik-Einstieg - Thema und Strophe



# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Musikschnitt

1. Bausequenz - Zwischenteil 1



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Musikschnitt

Telefon-Sequenz mit Einstieg in 2. Refrain



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

Der Hochstapler - Musikschnitt

Montage-Sequenz - Akkordeon-Solo



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

Der Hochstapler - Musikschnitt

Schluss-Sequenz - Reduktion des Arrangements



Prof. Oliver Curdt



# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Sounddesign

Grammophon-Kurbel



Prof. Oliver Curdt

-  Mikrostativ-Gelenkstange
-  Türklinke





# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Sounddesign

Herausnehmen von Karten aus Schublade



Prof. Oliver Curdt

- Schublade 
- Karten fallen in Schublade 
- Anfassen  Herausziehen 





# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Sounddesign

Telefon



Telefon-Klingeln 

Telefon-Gabel 

Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Sounddesign

Türklingel-Szene



Prof. Oliver Curdt

# Sounddesign für eine Computeranimation

## Der Hochstapler - Sounddesign

Foto-Fokusring + Foley



Diskette 

# Sounddesign CA

## ■ „Stichprobe“ (HdM 2008)

■ Film 

■ Präsentation 

## ■ „Boundin“

■ Version 1 

■ Version 2 

## ■ „Finding Nemo“ (ab 17.40)