

Tausende Sounds zum Download

Beigesteuert von pte
Letzte Aktualisierung Dienstag, 3. Juni 2008

Ab 30. Mai 2008 steht Medienproduzenten eine neue Technologie zum effizienten Finden passender Sounds zur Verfügung. Mit AllThatSounds (ATS) geht nach zweieinhalbjähriger Entwicklungsphase eine intelligente Datenbank für Klänge und Geräusche online, die unter der Leitung der Fachhochschule St. Pölten konzipiert und umgesetzt worden ist. Ziel des von der Österreichischen Forschungsförderungsgesellschaft unterstützten Projekts ist die Vereinfachung der Suche nach passenden Geräuschen für Medienproduktionen. Zu diesem Zweck wurde eine eigene Methode zur effizienten Kategorisierung entwickelt, die eine präzise Beschreibung der Soundeffekte beim Einpflegen in die Datenbank sicherstellt. Gleichzeitig können aber auch Anwender Klänge unter anderem hinsichtlich ihrer Wirkung präzisieren. Diese so genannte "assoziative semantische Erschließung" von Audiodaten ist völlig neu und lässt eine Suche beispielsweise auch nach dem Verwendungszweck zu.

"Das Besondere an AllThatSounds ist neben der ausgefeilten Kategorisierung die automatische Recherche der Datenbank nach semantischen Aspekten", erklärt Hannes Raffaseder, Leiter des Instituts für Medienproduktion an der FH St. Pölten und Verantwortlicher für ATS, im Gespräch mit presstext. Zur Veranschaulichung verweist Raffaseder auf den Film Terminator 2, wo das Geräusch von flüssigem Metall durch eine Kombination aus brutzelndem Fett und blubberndem Joghurt dargestellt worden sei. "Die ATS-Datenbank würde hierfür Vorschläge liefern", erläutert Raffaseder. Gleiches gelte für die Herstellung eines künstlichen Geräusches, etwa das eines Raumschiff-Antriebs. "Will ein Sound-Designer das Rattern eines Rasenmähers als Basis für den Sound verwenden, so schlägt ATS zusätzlich Geräusche vor, die dem des Rasenmähers ähnlich sind. Damit kommt der Sound-Designer viel schneller zu einem Ergebnis, das seiner Vorstellung entspricht", fasst Raffaseder zusammen.

Die Technologie, die im Rahmen der AllThatSounds-Datenbank zum Einsatz kommt, wurde von Raffaseder und seinem Forschungsteam an der FH St. Pölten entwickelt. Um mehrere ähnlich klingende Geräusche zu finden, analysieren und ordnen dabei aufwendige signaltheoretische Algorithmen, die sogenannten Mel-Frequenz-Cepstrum-Koeffizienten (MFCC), im Hintergrund alle Sounds in der Datenbank. Dies bringt große Vorteile im Produktionsprozess, da beim Sound-Design oft Originalgeräusche durch Schallsignale anderen Ursprungs ersetzt werden. "Vor allem der steigende Zeitdruck im Produktionsprozess könnte durch die Verwendung von ATS etwas ausgeglichen werden", meint Raffaseder.

AllThatSounds richtet sich laut Raffaseder an alle Medienschaffenden aus den Bereichen wie etwa Computerspiel, Werbung, Film oder Hörfunk. "Es sind alle Sound-Designer, Komponisten und Tonkünstler herzlich eingeladen, ihre Sounds in AllThatSounds upzuloaden und vorhandene Geräusche hinsichtlich ihrer Wirkung und Funktion zu präzisieren. Die Datenbank ist so konzipiert, dass sie mit steigender Nutzung noch differenzierter und effizienter arbeitet", betont Raffaseder. In der ersten Version von ATS stehen bereits mehr als 2.500 Sounds zum Download bereit. "Wir werden die Downloads bis auf weiteres im Zuge einer Creative-Commons-Lizenz kostenlos anbieten", so Raffaseder. Die Suche erfolgt in deutscher und englischer Sprache. "Derzeit arbeiten wir an einer Stand-Alone-Version von ATS, um die Technologie auch bei bereits vorhandenen Sound Libraries großer Produktionsfirmen einsetzen zu können. Diese wird voraussichtlich Ende des Jahres zur Verfügung stehen und kostenpflichtig sein", kündigt Raffaseder abschließend an.