

# Das richtige Hören in der virtuellen Realität

scopeaudio vertont 360°-Filme, die mittels 3D-Brille in VR erlebt werden. Für das Tonstudio eine besondere Herausforderung.

••• Von Chris Radda  
und Georg Sander

Der Blick fällt auf den Erzberg. Eine Stimme aus dem Off, die darauf hinweist, dass man sich die Ohren zuhalten soll. Plötzlich kommt ein Knall. Der Blick wandert herum, um die Quelle des Geräuschs auszumachen. Von rechts, dort hinten, kommt sie, da ist die Staubwolke! Die Szene stammt aus einer 360°-Dokumentation über die steirische Eisenroute, die scopeaudio vertont hat. Man kann den Film nicht nur mit einem speziellen Headset sehen, sondern auch auf YouTube oder Facebook – die Maus ermöglicht es, das Geräusch zu suchen. Um die 360-Grad-Videotechnologie besonders realistisch zu gestalten, ist vor allem Spatial Audio, also 3D-Sound, notwendig. Nur so kann man dem Kunden ein „Ich bin wirklich dort“-Erlebnis bieten. Thomas Aichinger und Florian Widhalm von scopeaudio geben einen Einblick in die Vertonung von Videos und Filmen, die in 360-Grad für Virtual Reality (VR) aufgenommen werden.

## Richtig im Kommen

Für scopeaudio ist die Arbeit mit 360°-Videos mittlerweile Alltag. Das Zauberwort lautet *Spatial Audio*, damit wird die Raumklang-Simulation beschrieben. Sehr viele Marketing-Abteilungen haben es schon für sich entdeckt. Thomas Aichinger erklärt den praktischen Einsatz: „Für Hilti haben wir gemeinsam mit den Jungen Römern ein Salestool realisiert, wo Kunden mittels VR

## Rundherum Ton

Thomas Aichinger und Florian Widhalm vertonen unter dem Namen scopeaudio 360°-Filme.

