

## 課題 8：「蚊と親父」

アナログシンセサイザー”N6”のみを複数台用いて、以下のサウンドスケープを作りなさい。

- A. 蚊が1匹、プーンと耳元付近を飛び回っている。
- B. それが親父の頭の上に止まった。
- C. 親父がそれをパチンと叩くが、蚊はうまく逃げ再び飛び回る

上記が三回繰り返され、三回目に蚊は親父にやられ、昇天する。

ただし、みんなと同じものを作るだけでは、あなたのクリエイターとしての能力は評価されません。圧倒的なクオリティ（リアリティ）、独自性（独創性）など、差別化要素を自分なりにコンセプトワークして、各自出せる、最高レベルの「蚊と親父」を作り出してください。

なおファイル形式は、実現方法を確認するため、プロジェクトファイル（.als）形式で提出すること。もし違う形式で出した場合は評価対象外となりますので注意してください。

### # ヒント。

- ・オートメーションでパンやピッチ、ボリュームを操作する。
- ・蚊がどの辺を飛んでいるのか、近づいているのか遠のいているのかなど、ヘッドフォンをしていて生々しいほどのリアリティ、臨場感の極限に挑戦してください。そのためには、情景の想像力と共に、それを具現化するため各パラメータのエンベロープをデザインしなくてはなりません。
- ・まずはN6の様々なパラメータを触って、理想的な各音の雰囲気を作る事から始めましょう
- ・リアルな世界観を出すため、N6で主要音以外の様々な環境音やノイズも再現する

### # ルール

- ・N6以外のInstrument、エフェクトなどは一切使用してはならない
- ・上述の通り、アップロードするファイルは必ずプロジェクトファイル (.als)で提出
- ・オートメーションは、N6の各パラメータ及びミキサー（パン、ボリューム、ピッチベンド、オン・ミュートなど）、好きに行ってもよい

(!) 公平な評価のため、ルールを逸脱した作品は評価不能の扱いになります。くれぐれも注意してください

### # 期日

来週 授業開始時限まで