

# サウンドデザイン演習 1. オリエンテーション

# 目次

1. はじめに
  - i. 音声処理がうまくいっていない例
  - ii. 音声の与える影響が大きい例
2. 昨年度との変化
3. HPの置き場所
4. シラバス
5. おまけ
  - i. サイレント映画
  - ii. サウンドデザインの嘘
  - iii. アニメや 3D の音
  - iv. Sound Design の実際
6. 終わり

## はじめに

映像制作といえば「どのように見えるか」に注力しがちですが、実は音が映像に与える影響は非常に大きいものです。

人によっては音の与える印象が 50%を超える、という人もいます。

本演習では映像制作の音声録音・編集において必要な知識などを学んでいきたいと思えます。

注)本演習では「音楽制作」については明示的には扱いません。

## 音声処理がうまくいっていない例

例えば

- 声が小さすぎる
- 二人で話しているのに、音量・音質が違いすぎる
- ノイズが多い

等であれば非常に見る人はストレスに感じます。

## 音声の与える影響が大きい例

- いきなり無音になる
- BGM が爽やかな感じ・暗い感じで流れる

見ている人は、視覚情報だけでなく、何かを感じ取りますね。

## 昨年度との変化

昨年から、Adobe CC を個人所有のコンピュータにインストールすることができるようになりました。これにより、Audition, Premiere Pro 等を 506 以外でも利用することができるようになりました。昨年は、これに気づかず、途中から Adobe CC を積極導入しましたが、今年は初めから利用していきたいと思います。

というわけで

- Audition
- Premiere Pro
- After Effects

入っていない人はまずインストールしましょう。

次の二つも入れておきましょう。二つともアカウント作成は必要です。

- Soundly
- Studio One Prime

## HPの置き場所

今年、ちょっとやり方を変えてみます。

これまで

<http://nas1-mc.thu.ac.jp/joomla/>

にデータを置いていましたが、これは学外から閲覧できませんでした。

そのため

<https://sammyppr.github.io/>

に置きます。これは学外からも閲覧可能です。

## シラバス

確認してみましょう。



# おまけ

## サイレント映画

19 世紀後半に映画が発明されてから以降、世界初のトーキー(発声映画)の 1927 年「ジャズ・シンガー」が制作されるまでの 40 年ほどは、全て音のないサイレント映画でした。

とはいえ、上映中にオーケストラやバンドがついたり、活動弁士と呼ばれる解説者がいたため、全くの無音ではありませんでした。

無音ですけど何か？最高のサイレント映画 5 選

## サウンドデザインの嘘

音響デザインは嘘でできています — 映画やテレビ番組を見ているときに、耳にする音のほとんどは偽物なのです。様々な音に溢れたこのトークで、タソス・フランツォラスは、ストーリーテリングにおける音の役割について語るとともに、私たちの脳が、耳にする音によって、いとも容易く騙されるということを実演してくれます。

映画で耳にする音は全て嘘でできている

## アニメや 3D の音

そもそもアニメや 3D では実写と異なり音を録音することができません。より魅力的に伝えるためには、サウンドデザインの力を借りなくてははいけません。

[Tutorial: Sound Design for 3D Artists](#)

## Sound Design の実際

音がなかったら、これらのシーンはどのようにあなたに伝わるでしょうか？

[SOUND DESIGN for FILMMAKING | Tutorial](#)

## 終わり

映像制作に必要なサウンドデザインの知識・技術を学び、これからの作品作りに役立ててください。

- ノートパソコン持ってくること
- できればイヤホンも(安いイヤホンは貸し出せます)
- Adobe Audition, Premiere Pro, AfterEffects, Soundly, Studio One Prime をインストールしておくこと
- できれば Studio One Prime も入れておいてください。