

サウンドデザイン演習 15. まとめ

目次

1. 今日やること

- i. 提出終わっていない人
- ii. まとめ
- iii. 講評？？？
- iv. # 今後について(再掲+α)

2. 小レポート

はじめに

HPの置き場所(再掲)

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。

今日やること

提出終わっていない人

提出終わっていない人

8/1中にNASに提出してください。

火がついて大変な人にヒント

1. まず、環境音・BGMで全体を埋めよう(無音が有効ならそれも当然OK)
2. セリフの強弱を整えよう・場合によってはリバーブ追加しよう
3. 必要な効果音からつけていこう

こういう作業は締め切らないと仕上がりにません。

かといって、頭から棍つめてやっても、今日中に提出できません。

大まかな流れを作って、ディテイルにこだわる、という方針でやっていきましょう。

まとめ

シラバスをベースにやってきたことを振り返りましょう。

音の性質

1. 音とは何か？

周波数や音量・音圧など音の基礎について学修する。

2. 音のデジタル化

高音質なハイレゾ音源、その仕組みについて学修する。

音響技術

4. 音響技術Ⅰ：マイク

マイクの種類、取り扱い方等について学修する。

5. 音響技術Ⅱ：ミキサー

音声情報をどのようにミックスするかについて学修する。

6. 音響技術Ⅲ：エフェクター

音声情報の効果について学修する。

7. 音響技術Ⅳ：マスタリング

音声情報の整音について学修する。

映像音響

8. 映像音響 I:映像における音の種類

環境音・BGM・効果音・ナレーションといったサウンドデザインを構成する要素について全体的に学修する。

9. 映像音響 II：環境音

映像における環境音について学修する。

10. 映像音響 III：BGM

映像における BGM について学修する。

11. 映像音響 IV：効果音

映像における効果音について学修する。

12. 映像音響 V：ナレーション

映像におけるナレーションについて学修する。

講評？？？

提出されているものからランダムにピックアップしてみましょう。

今後について(再掲+α)

締切

7/27中(厳密には7/28の授業前=16:20)に書き出したMP4、及び課題のサウンドデザインに関するのアピール文を

NAS1の

StudentVolume - 2022演習 - サウンドデザイン演習 - 最終課題提出
の中に学籍番号+氏名のフォルダを作成し、提出せよ。

最終課題

課題内容は昨年と同様にします。

ですが、今回は、授業と一緒に進めていこうと思います。

まず、次からファイルをダウンロードしましょう。(300MBあります)

今日は、ダウンロードのみでいいです。

<https://helpx.adobe.com/jp/audition/how-to/music-editor.html>

課題

「ElephantDream」を自分なりにサウンドデザインしよう

条件

- 音声ファイル(セリフ)は利用して良い
- 環境音・効果音・BGMは自分で当てる

Elephant Dreamとは？

2006年にBlenderにより制作されたアニメで、全てのデータが公開されている作品です。(現在、完全なデータのリンクはリンク切れだけど...)

[Elephant Dream Wiki](#)

製作のためのデータが全て自由なライセンスで公開されているため、データの一部を使ったり、データを追加することにより新しい作品を作ることにも出来る状態で公開されている。

というわけで

このデータを用いて、好きにサウンドデザインを行なっていきましょう。

- 11分弱あります。
- いろんな世界観が出てきます。
- どんな風にデザインすれば良いか考えていきましょう。

小レポート

今日はなし