

# サウンドデザイン演習 12. 映像音響 V：ナレーション

# 目次

1. 前回のおさらい
2. ナレーション
  - i. # 今後について(再掲+α)
3. 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。

## 前回のおさらい

効果音について学びました。

- フォーリーサウンド
- Auditionによる音の加工

# ナレーション

## ナレーション録り

映像作品に関しては、ナレーションをつけることがあります。

今日はどのようなことに気をつけるべきか、及び、オーディオインターフェイスについて実際に接続して試してもらおうと思います。

## ナレーション録りのコツ

- ノイズをなるべく抑えること
- より良い品質で声を録音すること

この二つが必要であり、さらには音質を補正して効きやすくする必要があります。



## 機材

- コンデンサマイクの利用(高品質で録音したいため)
- ポップガードの利用
- キャノンケーブル
- リフレクションフィルター(反響音を抑える...必要に応じて布も有効)
- オーディオインターフェイスの利用(マイクをコンピュータに取り込むため)(Type-A,Type-C注意)
- ヘッドフォン(モニター用)

## 機材の設定

- コンデンサマイクには正面と背面がある。正面から録音しなくてはいけない
- 近接効果を考慮しよう
- コンデンサマイクを覆うようにリフレクションフィルターを配置
- エアコンの音などが目立つ場合には、スイッチをオフ
- コンデンサマイクにはファントム電源が必要

## 接続

マイク - オーディオインターフェイス - Mac/PC - オーディオインターフェイス - ヘッドフォン

となるため、オーディオインターフェイスでの入力音量が重要.

- 大きいとアナログ信号の時点で歪んでしまう。
- 小さいとS/N比が悪くなってしまう。

## 録音するソフトウェアについて

- DAWと呼ばれるアプリならなんでもOK(Audition, GarageBand, StudioOnePrime...)
- 今回はAuditionを利用

ソフトによっては、映像を流しながら、録音できるものもある

## 気をつけること

- オーディオインターフェイスはドライバが必要なものがある
- OSの設定ではなく、アプリの設定でオーディオインターフェイスを選択するものがある
- DAW(レコーダー)の設定は映像用なので、48kHz, 16bit以上に設定しよう

## ナレーターへの気配り

- リップノイズに気をつけよう。ひどい様であれば、水分を飲むようにアドバイス
- 長いナレーションはNGテイクが増える可能性がある。その場合、不自然にならないように気をつけて短く録音していこう
- 近接効果をうまく利用しよう

## 実際に撮ってみよう

履修者人数62名

2セット用意したので、31名だと3分しか取れないので、2,3人一組でやってみましょう。

時間あいてる時は、Elephant Dream進めてください。

**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