

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)

<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

7月中にNASに提出お願いします。

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り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、今月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。

追加

- 可能であれば、簡単にアピールした文章もつけてください。
- 書き出し時に「エフェクト」「ラウドネスの正規化」「ラウドネス標準：ITU BS.1770-3」「目標ラウドネス：-14db」にしましょう。

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。

(朝見たらまだ誰も提出してないので、その場合には、去年の最優秀作品でも見ましょう。)