

サウンドデザイン演習 14. サウンドデザイン実践 II

目次

1. 今日やること
 - i. # 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

サウンドデザイン実践Ⅱ

今日も基本作業時間に充てます。

F3実戦

前回、F3での録音をまだやっていない人は324にて行いましょう。

火がついて大変な人にヒント

1. エッセンシャルサウンドでラウドネスの自動一致は使ったほうがきっと楽です。
2. 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)
3. 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
4. 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、頭から根づめてやっても、終わりが見えなくて途方に暮れます。

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。

最終課題について

- 最終課題について

小レポート

今日はなし