

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)

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

サウンドデザイン実践Ⅱ

今日も作業時間に充てます。

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。

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