

# サウンドデザイン演習 9. 映像音響 II：環境音

# 目次

1. 前回のおさらい
2. Elephant Dream補足
3. 映像音響 II:環境音
4. Audition
5. Elephant Dreamに環境音をつけよう
6. 今後について(再掲)
7. 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。

## 前回のおさらい

- 映像における音の種類
- エッセンシャルサウンドの復習
- Soundlyについて
- Premiereでのファイル管理法
- 利用するサンプルの探し方
- 音の種類
- 最終課題説明：「ElephantDream」を自分なりにサウンドデザインしよう

# Elephant Dream補足

## 最終課題の説明ページ

最終課題の説明ページを作成しました。  
演習トップの16に配置してあります。

## 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。

と紹介しました。



サウンドデザインするのにストーリー知りたいよね...

意味を理解しようとするとかかなり難解なストーリーと自分には思えます。

ここに説明が少しありました。

[Elephant Dream](#)

Google翻訳で見てください。

## Google翻訳

Elephants Dreamは、彼らが住んでいるシュールな世界の異なるビジョンを持っている2人の人々についての短編映画です。この映画は、オープンソースのCGアニメーション制作における画期的な出来事です。これは、チームベースの環境で作成された最初のCGアニメーションの短編であり、ほぼ完全に無料のツールで制作され、世界中に広く配布され、制作のソースファイルが一般に公開されました。

## Google翻訳

オープンソースの3DアニメーションソフトウェアBlenderの機能を改善するためにTonRosendaalによって考案された最初のOpenMovieProjectの一部として作成された、Elephants Dreamは、ステージングを使用してキャラクターの内部世界を表現する非常に主観的な物語を提示します。

## Google翻訳

様式化されたシュールな美学は、未来的な要素とレトロな要素を組み合わせています。ショートは、2人の主人公とそれらの相互作用の間の関係に焦点を当てています。そのうちの1人は、彼が想像する世界の美しさを他の人に説明しようとし、2人目のキャラクターが懐疑的になり、アイデアを受け入れなくなったときに対立します。最初のものは必死に反応し、それらを押し付けようとしています。

## Google翻訳

ElephantsDreamのディレクターであるBassamKurdaliは、この物語は人間関係のたとえであり、アイデアを他の人に強制するよりも共有する方がよいことを示唆していると述べています。

そもそも...

これ、英語が完全に理解できたとしても、かなり難解な模様です。

[What does "Elephants Dream" Mean? Blender Film Review - CGC Live Event](#)

1時間超に渡って、「"Elephant Dream"の意味って何？」というトークイベントが開かれているようです。

## 登場人物

- Proog：おじいさん
- Emo：若者

## スクリプト

英語の脚本はここで手に入れることができます。

[Elephants Dream by scripts.com](#)



## ヒント

4分10秒あたりから、Proogは足場と遊んで前に進んでいますが、Emoはつまんなそうに普通に歩いています。

ここからこのストーリーのヒントを掴んでくれればと思います。

## 映像音響 II:環境音

## 環境音

地球上には空気があり、空気が振動することで音として人は認識します。

全ての場所にはその場所固有の振動があり、すなわち、その場所の音が存在します。

## 環境音の利用

芝居や映像においては、セリフでなくてもこの「環境音」があることで場を提示する役割があります。

- 人混みの雑踏の音
- 海岸の波の音
- 鳥がさえずる音

人は経験から、どこにいるのか感じることができます。

## 反響音

反響音は場の広さや、壁の質感を提示するのに非常に大きな要因です。

## 環境音の作り方

- ライブラリからいただく
- 実際の音を録音して作る
- サンプルを合成して作る
- シンセサイザーからオリジナルの音を作成する

## 実際の音の録音

街中で録音してみると、必要でない音も録音されていることがあります。

「この音が入ってなければ使えたのに」

なんて言う時に、秘密兵器があります。

# Audition



## Auditionとは

### Adobeのサイトで

Auditionは、オーディオコンテンツの作成やミキシング、編集、復元をおこなうための、マルチトラックや波形表示、スペクトル表示などの機能を包括的に備えています。ビデオ制作ワークフローとオーディオフィニッシングをスピードアップするパワフルなオーディオワークステーションで、最高水準の音質を維持しながら、洗練されたミキシングが可能です。

と紹介されています。

## 当初は

PremiereProではできない音声編集作業をするためのソフトで、PremiereとAuditionを行ったり来たりして、と言う編集スタイルでした。

しかし、Auditionの機能がどんどんPremiereに吸収されたので、現在のところAuditionを使うメリットは非常に限られたものになるかと思います。(個人的見解)

## ノイズ除去できることを知っておこう

エッセンシャルサウンドでかなりの修復ができることを試したと思いますが、Auditionは更なる複雑なノイズ除去ができることを知っておきましょう。

解説動画を見てみましょう。

Audition でオーディオファイルからノイズを除去

## ノイズの種類

- サウンドモデル分析-サウンド除去
- ノイズプリントをキャプチャ-ノイズリダクション
- 適応ノイズリダクション
- 自動修復

の4種類を処理することができました。自動修復はAuditionならではの処理で、特定部分を滑らかに除去できます。

ノイズってどのくらい綺麗にしないといけないの？

あとで別の音をかぶせるのがわかっている場合には神経質にならないで良いかもしれません。

必要に応じて、不自然にならないように除去していきましょう。

## Elephant Dreamに環境音をつけよう

## 下準備

それでは、

前回のファイルを開いてみましょう。

オープニングタイトルのビデオ部分がないですね。

伸ばしておきましょう。

A1,A2はセリフなので使いましょう。

A3からA10は課題では独自につけてほしいので消しましょう。

## 会話

A1,A2は会話ですので、エッセンシャルサウンドで「会話」としましょう。

- ラウドネスで音量を整えておきましょう。
- 修復はきちんと録音されているのでそんなにいらないですね。
- 明瞭度は必要に応じて設定
- クリエイティブで必要に応じてリバーブを設定しましょう。

(会話の設定はラウドネス以外今日のトピックでないので、後に回してOKです)



## 環境音をつけてみよう。

もちろん、自分で録音したり作成しても構いませんが、次のような方法でつけていくことができます。

1. Soundly等で状況に合う環境音を探す(必要があれば、翻訳を使いましょう)
2. 必要なものをPremiere上にドラッグ&ドロップ
3. エッセンシャルサウンドで環境音に
4. ラウドネス 自動一致
5. リバーブで部屋や場の広さを表現
6. 必要があればステレオ幅を調整
7. 最後の音量調整をクリップボリュームのレベルで設定

Soundlyではambience, atmosphereとすると環境音検索しやすいかもです。

## 無音

もちろん、

- 宇宙
- 意図的に緊張感を生み出す

のために、環境音をつけない、ということも可能です。

効果音などつけてみたら、後で環境音は要らなかった、みたいなこともあると思います。

それではやってみましょう。

今日は環境音にフォーカスして作業していきましょう。

- BGM
- 効果音

は利用しません。

## 小レポート

前回は会話のみの映像であったが、環境音をつけることでどのように見え方が変わったかについて簡単にまとめよ。(manaba)