

サウンドデザイン演習 11. 映像音響 IV : 効果音

目次

1. 前回のおさらい
2. 効果音
 - i. 効果音
 - ii. Elephant Dreamに効果音を当ててみよう
3. 今後について(再掲)
4. 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

1週あきましたね...

- BGMの作り方 音色
- BGMの作り方 リズム
- BGMの作り方 コード

GarageBandのデータをHPに追加したので、興味のある人は見てみてください。

効果音

効果音

まずは聞いてみよう

2016 年にニッポン放送で放送されたラジオ CM です

<https://www.youtube.com/watch?v=l42ZHkKALd4> 1:44

効果音ってなんでしょう？

人は、実際の音を現実的な音と感じるのでしょうか？

このCMからわかることは、人が「リアルだ！」と思えば効果音はなんでも良いのです。

- 実際の音をよりよく録音して利用
- 嘘の音をそれらしく利用

どちらでもよいということを理解しましょう

サイレント映画

19世紀後期に映画が発明以降の40年間、1927年に世界初のトーキー「ジャズ・シンガー」が発表されるまで、全ての音はサイレント映画でした。

- 演技
- 字幕によるセリフ

で表現していました。

実際には、活動弁士と呼ばれる人が解説したり、生演奏したりということもあったようです。

Jack Foley

<http://www.marblehead.net/foley/jack.html>

映画に足音や環境音を入れたのはこのフォーリーさんが初めてであったとされています。

- 1928 Melody of Love
- 1929 Show Boat

等の作品に関わりました。

フォーリー・アーティスト

そして、この人の功績により

- フォーリー・アーティスト 効果音の仕事をする人々

と呼ぶようになります。

日本人でも活躍されている方がいます。

ハリウッド映画の世界で活躍中！ フォーリー・アーティスト 小山吾郎氏 インタビュー

『ブレードランナー 2049』の効果音はこうして作られた！ フォーリーアーティスト・小山吾郎さん 4:24

効果音の付け方

大きく分けて 2 種類あります。

- 実際の音を予め録音して編集する
- 映像に合わせてその場で様々な音を作り出す

フォーリーがトライしたのは後者です。そのことにより、よりリアルな感覚を生み出すことに成功しました。

フォーリーアーティストの仕事

全部は見れないな...

- <https://www.youtube.com/watch?v=5hWbmn7GtDE> 3:08
- <https://www.youtube.com/watch?v=RRM--iEWGGo> 6:33
- https://www.youtube.com/watch?v=_Jznye0iqYE 15:39

効果音の種類

効果音には

- Ambience 場の音
- Library Effects 前もって録音された効果音
- Foley 足音・洋服・小道具

と分けることができます。Library EffectsをSoundlyで利用しても良いですが、興味ある人にはFoleyチャレンジしてもらいたいです。

存在しない音

SF等ではどのように作っているのでしょうか？スターウォーズの例をみてみましょう。

- <https://www.youtube.com/watch?v=msSFQxEoDFc> 2:52
- <https://www.youtube.com/watch?v=unyk-Zso5Nk> 4:13

「スター・ウォーズ」シリーズのサウンドデザイナーが奇妙な効果音の謎解説

音の加工

最近ではデジタルの進化により音の加工はかなり自由になりました。

- 一部分の切り取り
- ピッチの変更
- シンセサイザー

等により、存在しない音をつくることも可能となってきています。

ちょっと試してみよう

https://www.ted.com/talks/tasos_frantzolas_everything_you_hear_on_film_is_a_lie

4分から

- プールに飛び込む音
- 1オクターブ下げ、スロー再生
- 高周波の音を消去
- 1オクターブ下げ
 - オーバーヘッドの音を少し足す(省略)
- ループ再生

にて潜水艦の音を作り上げたようです

Auditionでやってみよう

1. Soundlyからsplashで検索して、「Water, Splash, Bodyfall, Dive, Big」をダウンロード
2. Auditionで開く
3. 全選択して、エフェクト-タイムとピッチ-ストレッチとピッチ。iZotope Radius, リサンプリのチェックを外してストレッチ200%, ピッチシフト-12
4. エフェクトラックに「フィルタとイコライザ」 - 「パラメトリックイコライザ」、LPをONにして1KHzあたりに
5. エフェクトラックに「タイムとピッチ」 - 「ピッチシフター」 セミトーンを-12に
6. 一部を選択してループで聞いてみよう

音のプログラミング

PureDataと呼ばれる、音をプログラミングする環境があるので、簡単に紹介しておきます。

[Pure data algorithmic music 1:55](#)

まとめ

映画・特にハリウッド映画では、セリフ以外の音は、ほとんどが意図的な創作によって音が作られていることがわかったと思います。

これからの作品作りに活かしてくれればと思います。

Elephant Dreamに効果音を当ててみよう

Elephant Dreamの効果音

シーンの特性を考えましょう。

- どこに効果音が必要？
- どんな効果音が必要？

自由にやってみましょう。

- Soundlyの利用
- Auditionによる加工
- Foleyやってみる

いろんなやり方があります。自由に

今後について(再掲)

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