

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+a)

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。

前回までにナレーション撮りをできていない人は、今日体験しましょう。

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ません。

かといって、頭から根つめてやっても、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。

その他

Over 50G samples

「Cymatics Sample Library」というところが、2024年期間限定でとんでもないことをやっていました。

- 総容量50GBを超えるメロディー、ドラム、FX、ボーカルなど、有償サンプルパック製品を含む50製品を収録したサンプルパックコレクション Cymatics 「50 Free Packs」が48時間限定無償配布中！！

音いいです。NAS1の

/Volumes/StudentVolume/素材/Cymatics Sample Library

においたので、いろんな音さがしている人はみてみましょう。
(多すぎて、探すの大変ですけど...)

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