

第 56 話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

(音声調整卓) VI

☆ はじめに

平成も 30 年を迎えました。スタジオ夜話今年もよろしくお祈いします。昨年末日本には影響がありませんでしたが 12 月も後半に入って台風 26 号、27 号と連続して発生しました。異常気象なのでしょう？読者皆様にとりましては今年も良い年でありますように。さてスタジオ夜話番外編サウンドドラマ制作、音声調整卓Ⅶ、今回は具体的な DAW を使った制作を紹介しながら音声調整卓についてお話しをしていきます。お付き合いのほどよろしくお願いいたします。

☆便利ツール DAWDAW って音声調整卓？

前号でも触れましたが音声を扱う作業で音声調整卓はその中心となる機材です。しかし近年そのポジションが DAW に取って代わられたようにも見えます。スタジオ夜話的にはデスクトップオーディオ～ですから「卓」には変わらないのですが……。PC ベースの DAW は基本的にその作業をマウスとキーボードで行います。しかし音声を扱う上ではストレートフェーダーやポテンションメーターに分があるようです最近では DAW のユーザーインターフェースも非常に優れたものが用意されフェーダーなどのコントロールも従来と同様に作業できる環境になりました。収録作業などでのリアルタイムオペレーションでは咄嗟の操作が必要なこともありますが一瞬で人が操作できる作業にも限界はあります。ユーザー

インターフェースに 8ch ほど割り振っておけば十分に対応できるのではないかと思います。ch 全体での監視や設定などの確認はモニター画面を複数用意して表示できれば問題ありません。最近の小型デジタル音声調整卓はどちらかと言えば DAW と組み合わせインターフェイス的に使いその上で DAWPC のオーディオインターフェイスとしても性能の良い HA や EQ などを提供していると言えましょう。また DAW は当たり前ですが録音機と機能し、デジタル音声調整卓のように外部に専用の録音機を用意する必要もありません。小型のパッドと DAW ソフト性能の優れたマルチ ch のオーディオインターフェイスとの組み合わせでスタジオ性能の移動可能な収録システムの構築がサウンドドラマ制作に有効利用できます。大規模なデジタル音声調整卓導入にははそれなりのメリットがあるのでしょう。筆者は今後サウンドドラマ制作ではモニタリング環境は別としても収録、編集、加工は DAW での制作がベストと考えます。サウンドドラマ制作にとって DAW は究極の音声調整卓です。

☆サウンドドラマ制作 DAW での運用その実際

DAW を実際に利用する時、今回はサウンドドラマ制作に特化して考えてみましょう。基本は収録、編集加工、ミックスですがしかし DAW で作業を行う場合にはチョットした準備作業が後々役に立つことがあります。是非この準備作業を行って効率良い制作を心掛けてください。

1) 準備作業様々な言い方がありますが、DAW 上のファイル管理はプロジェクトというファイル名で管理されます。プロジェクトは扱うミックスの CH 数や入出力のルーティング情報、そのプロジェクトで使用する音声ファイルやミキシング情報などすべてを管理しています。多くのエンジニアはいくつかのプロジェクトを収録から完成に向けて作りますが概ねそれは制作工程の必要に応じて増えて行きます。

筆者はこのプロジェクトを収録、編集加工、ミックスに分類してあらかじめ各 5 つぐらいのプロジェクトを用意しています。例えば収録用では台詞 P (プロジェクト) 1 とか 2 です。

DAW のプロジェクト新規作成で空のプロジェクトを作ります。出来上がりがステレオでも基本的に 8トラック位を割り当てて作ります。台詞 P1 プロジェクトはオリジナルの台詞収録用に使います。収録のコツはオンリー録り以外は基本的にメイントラックに収録、ドラマ全体の時間軸に合わせて収録します。NG でのやり直しは同じ時間軸上の別トラックを使用します。収録プロジェクトでは同様に効果音収録プロジェクト、効果 P1 とか 2 も、劇伴 P もあります。全ての収録プロジェクトを収録プロジェクトフォルダに保存します。こうした作業がオリジナル素材の行方を確かに行います。プロジェクトをあらかじめ分類し整理しておくとその後の作業が確実に効率アップできます。

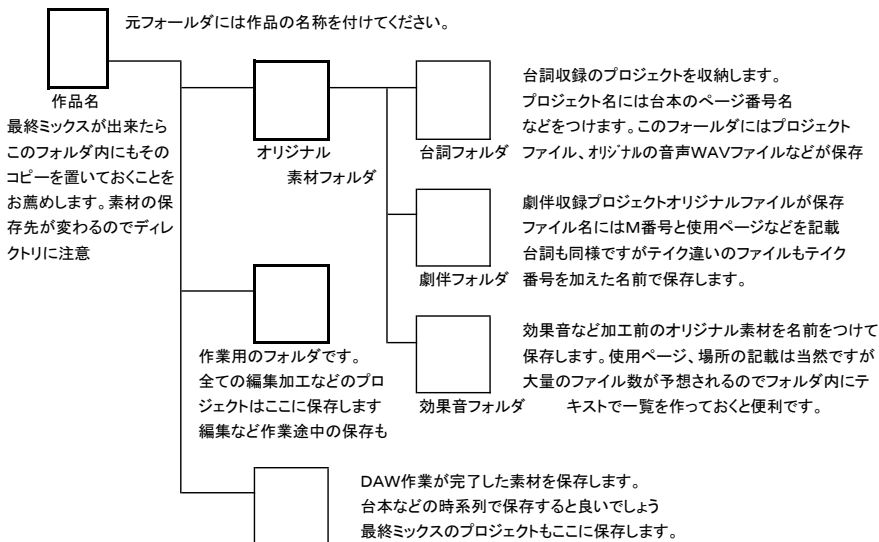
2) 編集加工編集加工工程でのプロジェクトは収録用プロジェクトとは若干の使

スタジオ夜話

DAW作業の実例 一例

★ファイル管理

- ＊ DAW作業を行うときあらかじめ素材などを管理しやすくフォルダなどを整理して作っておくと良い。
- ＊ ファイルはPC上階層管理されています。本文の例の場合図のような感じになります。



- ＊ DAW作業ではファイル管理が重要です。作業し易い環境を創意工夫で構築してください。

★ DAW画面

今回使用した写真はアドビ社の旧AUDITION Var3を使っています。現在のVarはCreative Cloudに統合され提供されています。アドビ社の数あるアプリケーションとの関連も強化されPremiere Proなどの連携など優れた環境で作業できるようになっています。

写真 1



画面下部にある時間軸表示をマウスでドラッグ選択してズームすれば極短い時間範囲を加工することが可能です。写真4でも同様に使用できます。写真1では元素材としてモノラルを用意しています。画面上マウスなどで音量やパンニングも時系列で設定できます。作業の早いエンジニアはショートカットなど併用して効率的に作業しています。

DAWマルチトラックの基本画面です。WAVファイル名やトラック名を統一してわかりやすくしましょう「遠雷1P(ページ)1」などが良い素材をWクリックするとその音だけの編集加工画面に切り替わり単独作業が可能です。

写真 3



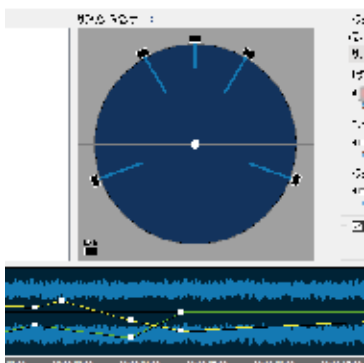
ファイルメニューからエフェクトを選択すると様々な加工がプラグインなしで可能です。筆者のVarでもざっと50以上エフェクトが用意されています。

い勝手がちがいます。まず初めに編集加工素材フォルダ内にサブフォルダ加工済みを作っておきます。編集途中や加工途中のプロジェクトファイルや音声ファイルはサブフォルダの上の階層に保存して行います。例えば収録作業でステレオ収録した素材を編集加工ではモノラル素材として使用したい時、加工プロジェクトでステレオからモノラルにダウンミックスを作り利用する。その素材をサラウンドエンコーダーで加工した場合、そのプロジェクトや音声ファイルは最終的に加工済みとして加工済みフォルダに保存しておくという次第です。

概ねこの編集加工作業はエンジニアが担当して行くにしても素材一つに対して複数のエンジニアがかかわることはまずありません。煩雑にはなりますが必要なら加工途中のプロジェクトや音声ファイルをテキストと一緒に保存しておくことはあるかもしれません。いずれにしても1)と同様あらかじめフォルダなど管理しやすく準備しておくことが大切です。

3) ミックス作業プロジェクトこのプロジェクトは作品の出来上りを想定して準備しておくことが重要です。収録作業ももちろんですがここでは出来上りのモニター環境を考慮したプロジェクトを用意します。DAWの出力をモニター系に反映させることが重要です。ここでの作業は出来上りを完璧にモニタリングできることを最優先して作業します。モノラル、ステレオ、サラウンドなどのコンバチビリティなどもここでチェックします。また収録

写真 2



元素材をクリックしてファイルメニュー表示からサラウンドを選択すると左のような画面が開きます。画面下部の時間軸を選択して上部のパンを動かします。この作業を繰り返すことによりサラウンドでの音の移動が可能になります。プレビューも可能、時間軸をズームすることで非常に短い素材でもパンニングが可能です。まさにこの機能はDAWの出現で出来るようになりました。複数素材の定位を互いに確認しながら効果音など制作するには欠かせない機能です。

出来上がった素材はLFEを含む6chのスプリットファイルとして書き出し保存することをお勧めします。

メディアへの記録チェックなども行います。出来上がり音声ファイルの確認などもこのプロジェクトで行います。

☆ DAW 作業の実際便利ツールは不可能を可能に！

DAW 作業にはいくつかのハウツーがあります。ここではほんの一例をご紹介します。効果音を加工して創る DAW なしでは出来ない作業。背景には怪しく遠雷が聞こえています。そこに突然大きな音で落雷！元音は爆発音とアナログシンセサイザーで創った落雷音と遠雷です。これらの音をサラウンドの効果音として制作します。遠雷はシンセサイザーの VCF を使いピンクノイズを低い安定感の無い音で連続する効果音を2つほど用意します。素材1と2です。その素材をDAWに貼り付けます。(写真1)

次に加工する素材をクリックして選択、サラウンドエンコーダーを開きます。(写真2)

WAV ファイルの時間軸上でクリックするとサラウンドパンをその位置で利用できます目的に合わせて2つの遠雷をゆっくりとサラウンド全体に揺り動かしながら展開

させます。これで背景の遠雷音ができあがります。サラウンドパンは作業をプレビューすることが可能です。音をモニターしながらパンの位置や全体への拡がり感を目視で完成に近づけます。場合によっては遠雷のみの完成素材を書き出ししておくことも有効です。書き出しには5.1chのスプリットWAVファイルにしておくことが大切です(6chのファイル)。

次に大きな音の落雷を作ります。爆発音2種類ぐらいをDAWに貼り付けます。

加工したい落雷素材を選択して加工編集画面を開きます。(写真3)

ここで元音に様々な加工を施します。各社DAWソフトには加工用のメニューが多数用意されているのでプレビューしながら作業してください。DAWの優れた機能に素材音を時間軸でズームできる機能があることです。この写真3でもわかるように波形画面下に時間軸が表示されています。

カーソルで範囲選択してズームすればサンプリング単位まで拡大表示、加工が可能です。様々な編集加工でかつての職人以上の作業が誰にでもできる点はここにあるともいえます。

基本加工が終わったら先ほどのエンコー

ダー作業に移ります。落雷音など一瞬の音ですがズーム機能を使いサラウンド音場の一点に落雷その音が一瞬でサラウンド全体に広がるパンニングも可能です。現場で活躍中の読者皆様にとっては当たり前の作業ですが、筆者はこの編集加工とサラウンドパンニングがサウンドドラマ制作でかつて不可能だったものを可能にした大きなポイントでした。また登場人物の目線で音のパースペクティブが変化する効果音の制作には欠かせないものとなっています。写真の資料は筆者が利用しているアドビ社の製品「AUDITION」ですがバージョンはかなり以前のものを使用しています。

現在のバージョンでは更に優れた機能を有した製品になっています。掲載写真は筆者の慣れた使い勝手の影響で旧製品での資料となっています。非常に直観的に使い様々な機能が標準で装備された製品です。一度試してみてください。

☆ 次回は

デジタル音声調整卓はその姿をDAWと合体することにより今日運用されています一部アナログ音声調整卓などありますがエンジニアのこだわりがそこにはあり、良い作品を創造していることと思います。

今回はモニタリングについてお話しをする予定です。

— 森田 雅行 —