

スタジオ夜話

第 68 話 スタジオ夜話 (番外編)

サウンドドラマの制作

音を創り込む その(Ⅲ)

☆はじめに

Inter Bee も終わり今年も今月を残すだけ。今年は異常気象だったり大変な年でした。また読者皆様、諸先輩にはスタジオ夜話にお付き合いいただき感謝していますありがとうございました。そして平成は来年 2019 年 4 月末日までで新しい年号に変わります。スタジオ夜話番外編もその頃にはひと段落つけて通常のスタジオ夜話にと思っています。来年もお付き合いのほどよろしく願いいたします。さて今年最後のスタジオ夜話番外編は前号に引き続きのお話です。「音を創り込むそのⅢ」お付き合いください。

PS・前号の文中に「? AW」という意味不明の記載があります。決してクイズではありません。筆者の間違いです。正しくは「DAW」です。紙面をお借りして謝罪いたします。申し訳ございませんでした。

☆音の創り込みについて・・・

音の VR 的な制作環境

前号では音の創り込みについて具体的な例を参考にお話をしました。また世の中では 4K,8K といった映像関連のお話ばかりですがその中でも「音一筋」(バイクやポートもやっています。)の Y 社は音の VR 的なソリューションに力を注いでいます。同社は以前(30 年以上前)からそうした音にかかわることに取り組んできました。例えば音場支援 (AssistedAcoustics) の研究ではそこから様々なホール設計のノウハウや音響機器の開発に多くの貢献もしました現在、バイリアル「ViReal」という収録、制作、再生までの立体音響のソリューションを提供しています。(宣伝ではありません)ここで話題はスタジオ夜話的になります。スタジオ夜話サウンドドラマ制作ではあくまでも一般の聴取者に向けたコンテンツ制

作のお話で、特定のイベントなどを目的にお話をしていません。一般の聴取者のリスニング環境では 64CH 収録した素材をマルチスピーカー再生する環境はありません。専用ヘッドフォンによる 2000 方向以上の分解能力をもつ再生は期待できます。しかしこうした再生環境で聴かれるコンテンツ創りの制作環境整備はコスト的にも普及させることは難しいと思います(筆者的には環境が整備されることは歓迎)。実は重要なポイントがこうしたソリューションと共にあるのです。それはスタジオ夜話的な創意工夫です。前号でも少しふれました。今回はもう一度お話をします

☆音の創り込み

具体的テクニックは創意工夫から?

前々回 66 話でお話をしたのですが、サウンドドラマ制作ではリアリティーが重要になってきます。Y 社に限らずどこのメーカーでも開発した機器やソリューションそのものは非常に優れた収録や加工、再生が可能で、作られた音もリアルなものとなっています。しかしサウンドドラマ制作ではリアリティー、それもリアルを超えたものを求めて制作します。そのカギはソリューションの中での加工部分(制作作業)にあります。前のお話の中で一例として移動など動かす音は動かす一瞬前に音量を上げるというお話をしました。また今回付け加えるならば、その音と本来同時に動く音があるとすればテクニック的には若干の時間差をもって動かすことが大切といえます。解りやすく図 1 を参考にしてください。こうしたテクニックは最先端の機器でなくとも十分に期待に答えてくれるものです。勿論 Y 社のソリューションが使えればそれに越したことはありません。しかしながらこのテクニック(創意工夫)はモノラルでもステレオでもサラウンドでも使えます。また

サラウンドで使えば効果絶大です。最新の設備や機器が揃っていても制作に携わる演出家や技術者の創意工夫がそこになければ優れたコンテンツは創れないのです。昨今録音のよし悪し?のコンテンツ紹介や様々な配信機器、ソリューションの紹介は数多くありますが音作品のコンテンツ紹介があまりにも少ないのはこうした創意工夫の制作者が激減したのではないかと心配しています。「音制作技術ソリューション事業」では是非こうした人材とともに進めてもらいたいものです。

☆音の創り込み

具体的テクニック図 1

図 1 は DAW を使った音の移動の作業画面です。実際はもっと音数も多く複雑な作業になりますが基本は変わりません。実際にモニタリングしながらのカット&トライになります。この作業での音量やタイミングの設定は経験値によるものです。また場合によっては仮想のリスナーポジションに対応したドブラーエフェクトを使用する場合もあります。現在提供されている様々な機器やソリューションではこうした設定に十分に答えてくれるものの図のような設定値や手順は技術者任せになっています。この参考 DAW ソフトのバージョンはかなり古いバージョンですが使いやすく筆者は今でも大切に使っています。サウンドドラマ制作、コンテンツ創りの極意は「創意工夫と手間と根気」のソリューションです。

☆次回は

今回のお話はサウンドドラマ制作・音を創り込むそのⅢでした。具体的な制作技法の第 3 回目です。次回はサウンドドラマ、スピーカー試聴とヘッドフォン試聴との比較、場面転換の具体例と二つのお話を予定しています。今年一年ありがとうございました。よいお年をお迎えください。

音の創り込み 移動

DAWで二つの効果音の移動や音量、タイミングを説明します。



効果音をそれぞれDAWのトラックに配置します。



反転している部分5秒ぐらい作業しやすいように頭から5秒ぐらいのところをズームします。



ズームボタン例

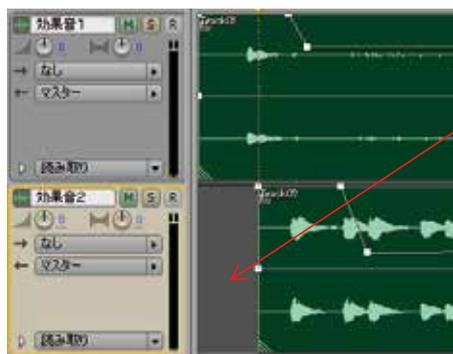


効果音の音頭5秒ほどズームしました。



DAWのマウスやペンで音量のエンベロープを調整します。

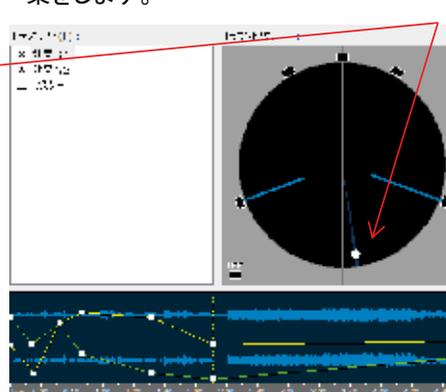
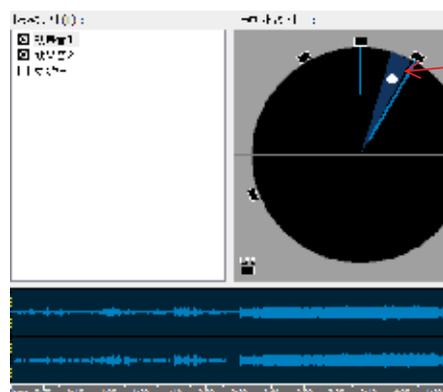
それぞれの効果音冒頭部分を大きめ音量にしてその後普通に戻します。



モニタリングしながら効果音2の動き出すタイミングをきめます。このスペースがずれ込む部分です。

サラウンドステージ設定

音量やタイミングを設定したらそれぞれ効果音の移動設定をサラウンド/エフェクターで設定します。下の画面は時間軸とサラウンドの定位関係が生ずるとリアルタイムで表示されます 例は効果音1です。2も同様の作業をします。



再生すると画面のなかで白い点が時間軸に合わせてうごきます。

参考画面はAdobe社 Audition3の画面です。

— 森田 雅行 —