

サウンド勉強会

# ごあいさつ

- 入部いただきありがとうございます
- サウンド勉強会への出席感謝です。

# サウンド役職勉強会

- 今日「サウンド」の役職について
- ざっくりとした概要
- サウンドの仕事内容
- プロの世界では？
- PandDでは？

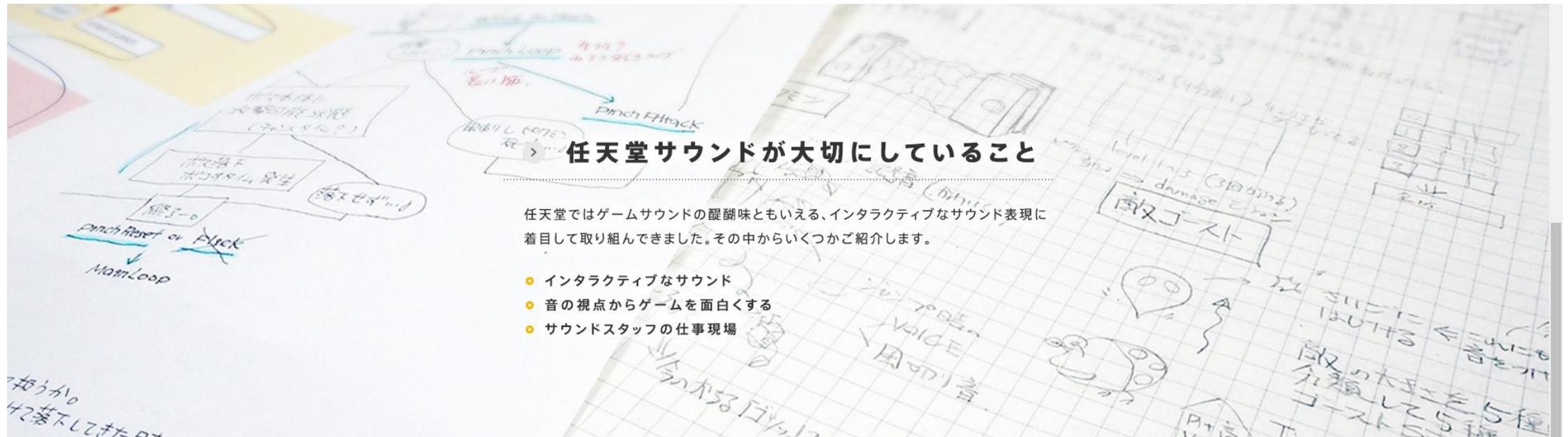
# サウンドのお仕事

- ゲーム内の「すべて」の「音」を作る人
  - BGM…いわゆるBGMといわれるフィールドの後ろで鳴ってる曲
  - SE(Sound Effect)…俗に言う「効果音」
- 通称「音屋」

# プロの世界では？

- 当然、プロの業界でもサウンドは役職として確立している。
  - 楽曲制作
  - 効果音制作
  - サウンドプログラム

# 例：Nintendoでは



<https://www.nintendo.co.jp/jobs/introduction/sound/index.html>

中身を詳しく

# 楽曲制作

- 主にBGMやメインテーマ制作
  - ステージ内のBGM
  - メニューやその他サブのBGM

# 効果音制作

- ゲーム内で使用する効果音作り
  - 動作音
  - ボタン音
  - UI関連

# サウンドプログラム

- ゲームに音を移植する
- ゲーム本体に音という彩を加える作業
- もはや音関係ない。プログラミング。

PandDでは？

# PandDでのサウンドの位置づけ

- BGM制作
- SE制作
- ゲームへの組み込みはプログラマの仕事

# ゲームが出来上がるまで(Side Sound)

- ゲームの概要が出来上がる
- プランナー(発案者)がオーダーを出す
- オーダーに沿った作品を提供する
- プログラマが組み込む
- 完成

# PandDサウンドの環境

- PC←言うまでもなくパソコン君です
- Studio One3 Prime←DAW
- Domino v1.43←MIDI編集ソフト
- KORG K61←MIDI Key

だがしかし

- 正直、部室環境で作業をしない
- 現サウンド担当もそれぞれのツールで制作
- ノートパソコンで動くスペックで十分
- というか、みんなゲーだとノートのほうが都合がいい