

Wacom®のペンタブで 効果音 サウンド を作ろう。



ペンタブレットは絵だけじゃない！

イラストレーター・モーションデザイナーも、**ハイクオリティな効果音**を作り出そう。

※動作確認機種として、ワコム製ペンタブレットを推奨しています。

あらゆるジャンルの効果音を作り出せる
プロシージャルサウンドツールです。

 GAME SYNTH

ゲーム・アニメ・映像作品などのあらゆる効果音を、
ペンタブレットで作り出せるソフトウェアができました。

ペンタブレットで線を描き、その座標・筆圧・速度で
効果音をリアルタイムにコントロールしていく、
直感的に音を創りだせるサウンドデザインツールです。

いつもお使いのペンタブレットを使って
ゲーム・映像作品のための効果音をどんどん作り出し、
それらを.wav形式で書き出せば、
あらゆる制作物やクリエイティブシーンの音素材として
活用していただけます。



作った効果音は.wavサウンド
形式で書き出せるため、
アプリ、映像、WEBなどの
音素材に使えます。



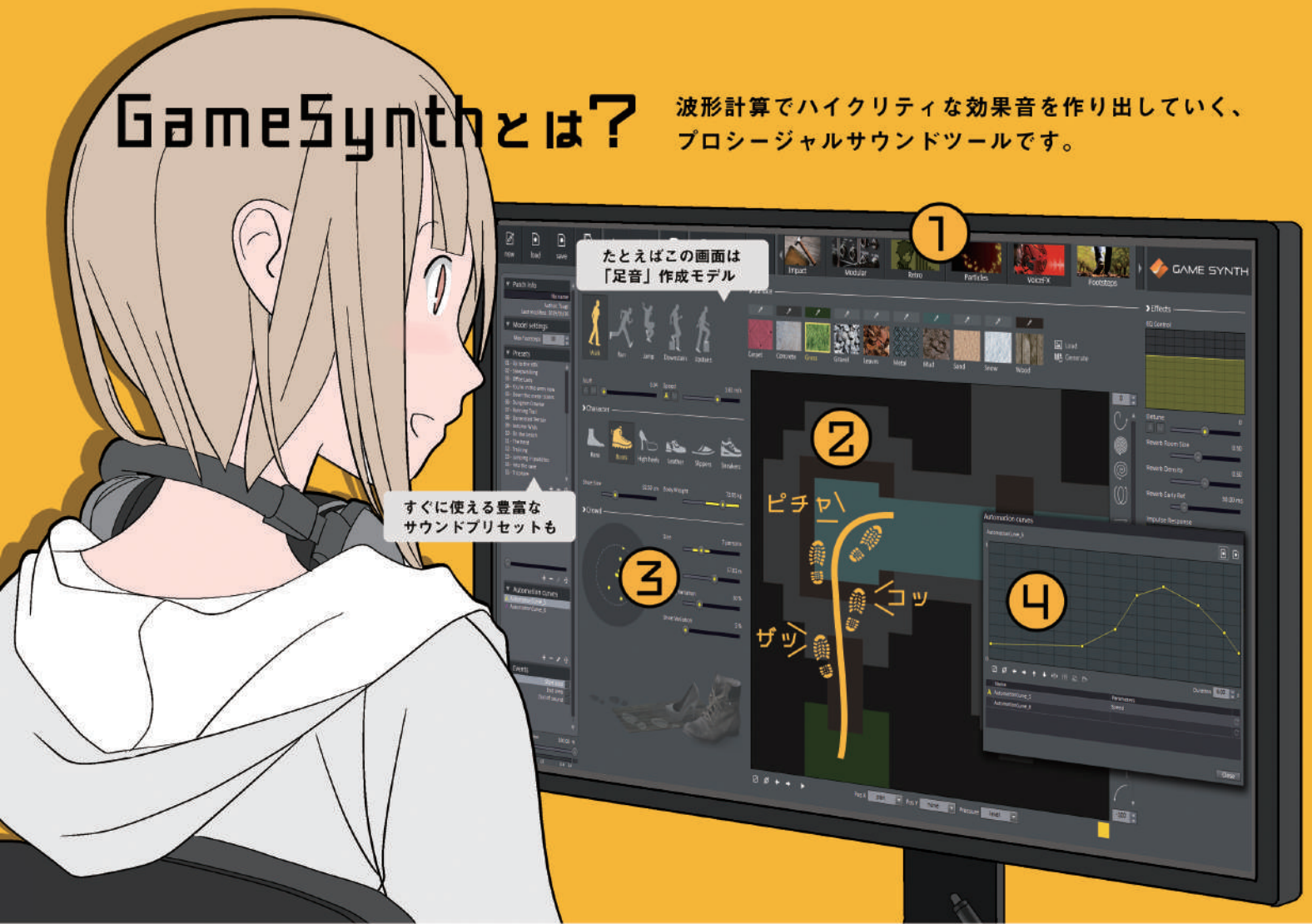
Intuos, Bambooなど
小型のタブレットでもOK！



さらに、オンラインで
効果音プリセットを検索、
視聴し、欲しいサウンドを
呼び込む機能もあります

GameSynthとは?

波形計算でハイクリティアな効果音を作り出していき、
プロシージャルサウンドツールです。



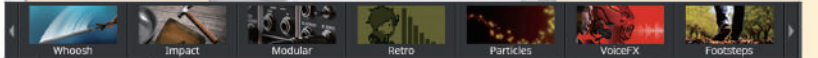
たとえばこの画面は「足音」作成モデル

すぐに使える豊富なサウンドプリセットも

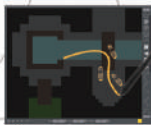
パワフルに効果音を作り出す機能一例



- 1 あらゆるジャンルの効果音を作り出せる！
効果音作成モデル群
- 2 ペンの座標、筆圧、速度で音をコントロール
スケッチパッド
- 3 複数の効果音バリエーションも自動で作成
ランダム幅
- 4 音の時間長さや時間変化も調整可能
オートメーションカーブ



風切り音、衝突音、足音、パーティクル系サウンドなど、各ジャンルに特化した効果音を手早く作れるサウンドモデルが揃っています。また今後のアップデートで無料新モデルやプラグインが追加されていきます。



「線を描いて音を作り出す」パッドが全モデルに搭載。マウスドラッグでも線をひけますが、筆圧検出のあるタブレットだとより繊細な音のコントロールができます。全モデルに固有のスケッチパッドが備わっており、楽しく直感的にサウンドメイキングができる、イチオシの機能です。



各サウンドパラメータに、左図の黄色の帯で示すような、「帯の範囲内で値をランダムに選ぶ」ランダム幅を設けられます。たとえば「剣をふる風切り音を30種類作りたい」というような、多量の効果音バリエーションが必要になった際、複数の効果音バリエーションを自動で量産し、書き出せる機能です。



サウンドモデル内のあらゆるサウンドパラメータに、音の長さや時間変化を調整するカーブをアサイン可能です。そのため、自身で作ったキャラクターアニメーションの動きによく合う効果音へと上げることができます。またアニメーション側でタイミングや動きの変更があっても、サウンドもすぐに修正して合わせられる利点があります。

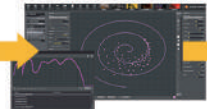
さらにアニメーションツールとの連携もできます



各種アニメーションツールで作成したモーションのカーブをGameSynth内に呼び込み、効果音作成に用いることができます。これによりモーションクリエイターは、自らの作品に完全にシンクロした効果音を作成することができます。また3DプロシージャルツールであるHoudini(SideFX)との「アニメーションカーブ(.chan, .clip)」のやりとりも可能です。



アニメーションツールで作った各種モーションカーブを



GameSynthに読み込んで



絵の動きにシンクロする効果音を作成・書き出し

YouTube動画でチェック!

