

Magia w Procesie 2015

Warsztaty dźwiękowe - konspekt

Czas trwania: ok. 120-150 min

Cel: zapoznanie uczestników zajęć z procesem rejestracji i edycji dźwięku

Sprzęt niezbędny do realizacji zajęć:

- komputery z oprogramowaniem Reaper,
- słuchawki,
- rejestratory dźwiękowe,
- karty pamięci SD,
- projektor multimedialny,
- nagłośnienie.

Pomoce: wydruk zawierający schemat wykonywania działań edycyjnych w programie oraz przydatne skróty klawiszowe i słowniczek.

Plan zajęć:

1. Wstęp:
 - a. Omówienie celu i planu spotkania;
 - b. Kilka słów o osobie prowadzącej warsztaty;
 - c. Zawarcie kontraktu/ustalenie zasad pracy;
2. Podział uczestników na grupy.
3. Krótkie szkolenie z wykorzystywania rejestratorów dźwięku.
4. Nagrywanie dźwięków otoczenia (ok. 20 minut, minimum 10 dźwięków na grupę).
5. Postprodukcja nagrań w programie Reaper. Przykładowe działania:
 - a. przenoszenie plików do programu,
 - b. wycinanie zbędnej ciszy,
 - c. proste działania edycyjne,
 - d. zapisywanie zmodyfikowanych dźwięków.

Instrukcja działań – edycja plików dźwiękowych

1. Załaduj plik dźwiękowy do programu Reaper (przeciągnij i upuść).
2. Przestuchaj nagranie i określ, gdzie znajduje się właściwy dźwięk.
3. Ustaw znacznik edycyjny na początku właściwego dźwięku.
Uwaga! Wyłącz funkcję „Snap” za pomocą przycisku w kształcie podkowy w lewym górnym rogu ekranu.
4. Zrób cięcie – klawisz „s” na klawiaturze.
5. Ustaw znacznik na końcu właściwego dźwięku, zrób kolejne cięcie.
6. Kliknij na niepotrzebnych częściach i usuń je klawiszem „delete”.
7. Zrób wyciszenie na końcu i jeśli to potrzebne, na początku dźwięku (kliknij w lewym lub prawym górnym rogu edytowanego dźwięku i przeciągnij lewym przyciskiem myszy).
8. Przesuń dźwięk do skrajnie lewej części ekranu roboczego.
9. Z menu File (lewy górny róg ekranu) wybierz opcję „Render”
 - a. Wpisz nazwę pliku – okno „file name”
 - b. Wykonaj zgranie pliku – opcja „render 1 file”
10. Usuń edytowany plik i załaduj kolejny plik do edycji. Powtórz działania.

Słowniczek

Preset – gotowe, wbudowane ustawienie parametrów efektu lub instrumentu cyfrowego

Panorama / Pan – pozycja dźwięku na osi lewo-środek-prawo

Opisy efektów dźwiękowych

Delay/Echo (ReaDelay)

Efekt generujący echo, czyli powtórzenia dźwięku oryginalnego. Najłatwiej wykorzystywać poprzez wybieranie presetów (górna lista rozwijalna) i manipulację parametrem **wet**.

wet – poziom głośności generowanego echa

dry – poziom głośności dźwięku oryginalnego

Reverb/Pogłos (ReaVerbate)

Efekt generujący efekt pogłosu, który można kojarzyć z dużymi, zamkniętymi przestrzeniami takimi jak kościół czy jaskinia. Najłatwiej wykorzystywać poprzez wybieranie presetów (górna lista rozwijalna) i manipulację parametrem **wet**.

wet – poziom głośności generowanego pogłosu

dry – poziom głośności dźwięku oryginalnego

Equalizer/Korektor (ReaEQ)

Korektor (equalizer) to narzędzie do manipulacji barwą dźwięku. ReaEQ składa się z 4 filtrów, każdy można ustawiać indywidualnie – chwyć lewym przyciskiem myszy za jego numer i zmień pozycję.

Zmiana wysokości dźwięku

W celu zmiany wysokości dźwięku należy dwukrotnie kliknąć na edytowanym dźwięku i w oknie „Pitch adjust (semitones)” wpisać z klawiatury jakąś wartość (np. -24 lub 7). Wartości ujemne obniżają dźwięk, wartości dodatnie – podwyższają.