

Άσκηση 2 (Reaper)

"Το Δάσος"

Περιγραφή: Δημιουργία εικονικού περιβάλλοντος δάσους μέσα απο τη μίξη ηχητικών δειγμάτων.

Το περιεχόμενο δεν πρέπει να είναι στατικό. Μπορεί να εμπεριέχει μουσικά στοιχεία, ηχητικές κορυφώσεις, διαφορετικά ηχητικά μέρη...

Η χρήση προγράμματος μίξης είναι ελεύθερη. Προτείνεται το πρόγραμμα Reaper, όπως και στην άσκηση 1.

Στόχοι:

- εξοικείωση με τον παράγοντα χώρο και την τοποθέτηση ηχητικών στοιχείων σε εικονικό ηχητικό περιβάλλον στερεοφωνίας (stereo sound space)
- εισαγωγή στις έννοιες του δημιουργικού ηχητικού σχεδιασμού (creative sound design) μέσα απο το συνδυασμό δημιουργικής ηχητικής περιγραφής και υλοποίηση τεχνικών χωροτοποθέτησης.
- εξάσκηση ως προς τις διαδικασίες πανοραμικής διαταξης/μεταβολής, σταδιακής διαμόρφωσης πλάτους, αυτοματισμού, στερεοφωνικής μίξης μέσω sequencer (stereo panning, stereo mixing, automation editing).

Οδηγίες

1. Ανοίξτε το πρόγραμμα Reaper

2. Δημιουργήστε πολλαπλά ηχητικά Tracks: μενου Insert>Multiple Tracks... (επιλεγουμε αρ. Tracks) > OK

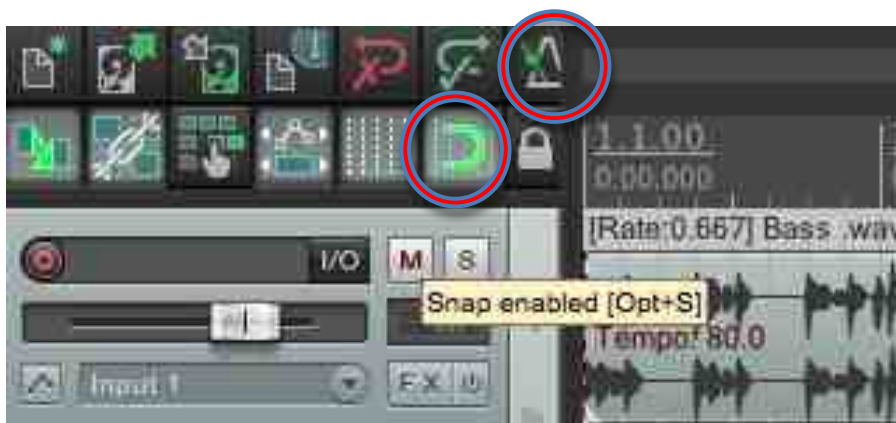
*βλ. άσκηση 1, βήμα 2.

3. Απο το φάκελο "sounds" σύρετε ήχους στα tracks που δημιουργήσατε (drag and drop).

*Απενεργοποιήστε το 'snap' για να μπορείτε να μετακινείτε τους ήχους ελεύθερα

** απενεργοποιήστε το μετρονόμο...

***μπορείτε σε ενα track να προσθέσετε διαφορετικούς ήχους σε σειρά αυτή τη φορά.

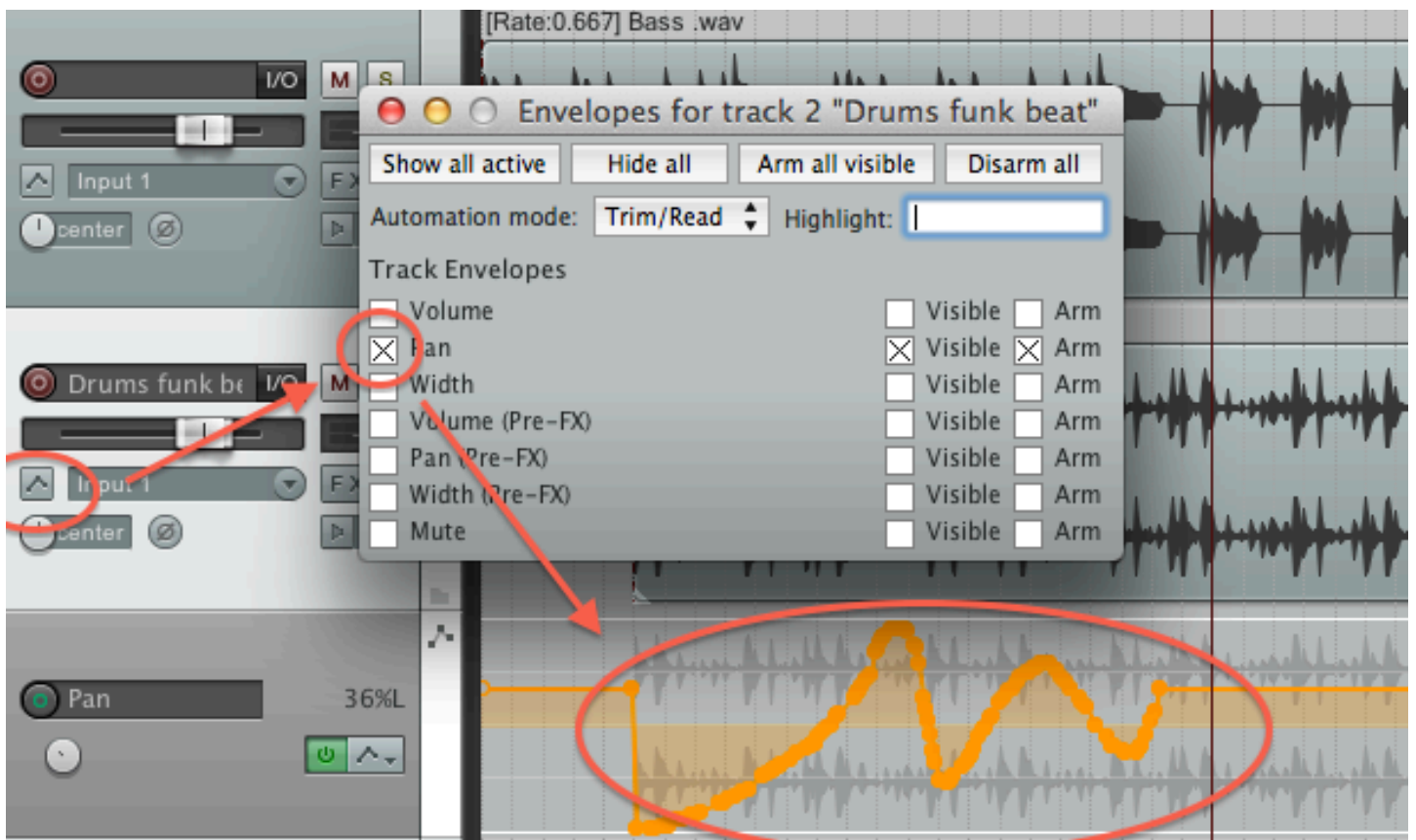


4. Ακολουθήστε τις διαδικασίες που μαθατε στην άσκηση 1 λειτουργώντας δημιουργικά. Προσθέστε ήχους σε πολλαπλά tracks, μετακινήστε τους στο χρόνο, δημιουργήστε fade in / fade out, επιλέξτε μικρότερα τμήματά τους κ.ο.κ.

5. Για τοποθέτηση των ήχων του track ώστε να ακουγονται περισσότερο αριστερά ή δεξιά στα ηχεία, επιλέγουμε το σύμβολο pan. *Προσοχή: ολοι οι ήχοι του track θα επηρεαστούν!



6. Για σταδιακή μετακίνηση του ήχου αριστερά και δεξιά στα ηχεία, επιλέξτε το σύμβολο του αυτοματισμού/automation (βλ εικόνα), έπειτα επιλέξτε pan στις παραμέτρους, και στο πεδίο που εμφανίζεται με πορτοκαλί χρώμα, πατώντας **ctrl+κλίκ** εμφανίζεται το 'μολυβάκι' με το οποίο μπορείτε (με κρατημένο το κλίκ) να σχεδιάσετε την κίνηση του ήχου με μια περιβάλλουσα. Οι τιμές από τη μέση και πάνω αφορούν κίνηση προς τα αριστερά, ενώ από τη μέση και κάτω προς τα δεξιά.



6. Για σταδιακή αυξομείωση έντασης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πάλι το automation, όπου αυτή τη φορά θα επιλέξουμε Volume και θα εμφανιστεί ένα νέο πεδίο με πράσινο χρώμα, πάνω από το πεδίο panning. Εδώ οι τιμές ξεκινούν από το μείον άπειρο (κάτω=παυση ήχου) έως τα +6dB (πάνω=ανώτατη ένταση ήχου στο track). Στη μέση βρίσκεται η τιμή "0 dB".

*Οι παραπάνω περιβάλλουσες αφορούν ένα μόνο track. Το κάθε track έχει αυτή τη δυνατότητα και μπορείτε να κάνετε ανεξάρτητες επεξεργασίες-κινήσεις για τον κάθε ήχο, διαμορφώνοντας την περιβάλλουσα που υπάρχει κάτω του στο track.

** Παρατηρήστε ότι, αφού κάνουμε το automation και πατήσουμε play, τα faders έντασης και τα ποτενσιομετρα panning κινούνται μόνα τους στο μίκτη ακολουθώντας το σχεδιασμό που κάναμε!

***δοκιμάστε να συνδυάσετε αυξομείωση έντασης με κίνηση αριστερα-δεξιά, με συνδυασμό δυο ή περισσότερων ήχων, για να δημιουργήσετε εικονικά ηχητικά events.

**** προσοχή στην ένταση! αποφεύγετε να ξεπερνάτε την τιμή 0dB (στη μέση του πεδίου έντασης) σε ήχους αρκετά δυνατούς, γιατί μπορεί να προκύψουν παραμορφώσεις ήχου.

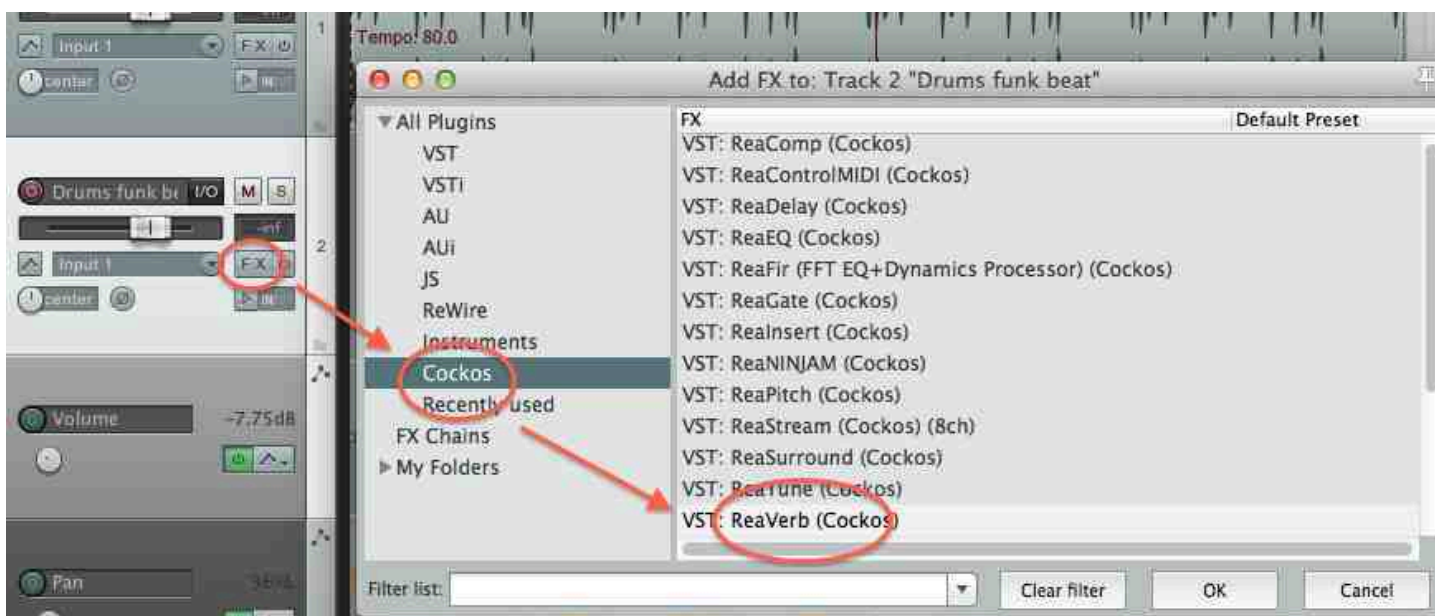


7. Για να προσθέσετε εφφε σε ένα track (λχ. Reverb), επιλέξτε FX και στο πεδίο που εμφανίζεται επιλέξτε εφφέ απο τη λίστα αριστερά. Εκεί εμφανίζονται όλα τα plugins (μικρά προγράμματα επεξεργασίας) που ίσως εχετε εγκαταστησει στον υπολογιστη σας και εινα συμβατά όχι μόνο με το Reaper, αλλα και με άλλα προγράμματα (λχ. Cubase, VST plugins)

Τα εφφε που διαθετει το Reaper βρίσκονται στη στήλη Cockos. Δοκιμαστε αρχικά ενεργοποιησετε το reverb (βαθος) (ReaVerb - Cockos)

*Το εφφε η ο συνδυασμός εφφε που προσθέτετε μ αυτο τον τρόπο αφορά το κάθε track ξεχωριστά (insert effects), δηλαδή μπορείτε να έχετε διαφορετικά εφφε σε κάθε track.

**Το εφφέ επηρεάζει όλους τους ήχους πουβρίσκονται στο track!!



8. Επιλέγοντας το ReaVerb μπορούμε να προσθέσουμε αίσθηση βάθους με τη δημιουργία τεχνητών ανακλάσεων του ήχου.

Επιλέξτε το preset "sweetverbo" για μια προεπιλεγμένη ρυθμηση και ακουστε τη διαφορά.

Για να ακουσετε μόνο τον ήχο του track επιλέξτε "s" (=solo) στο track.

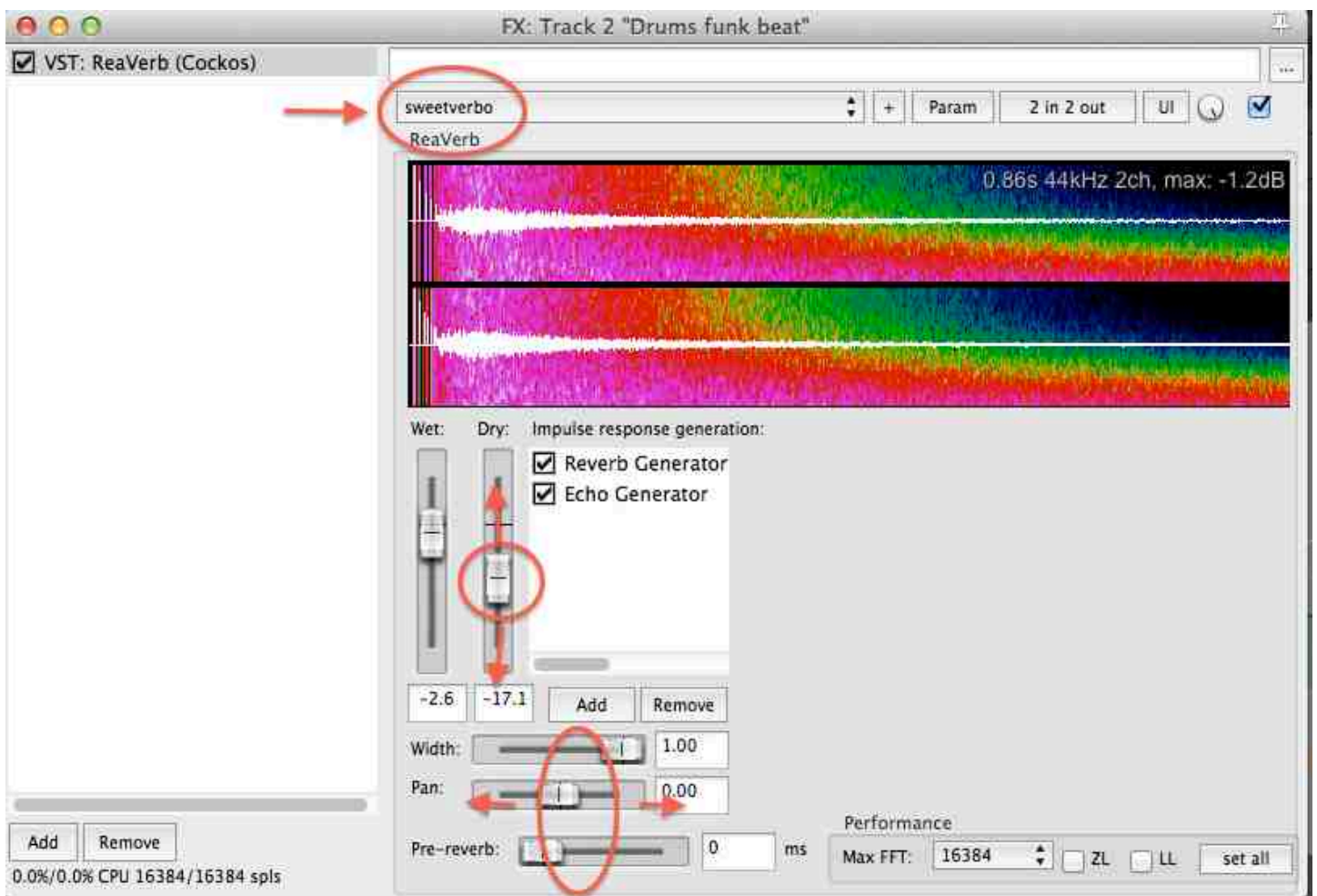
Πηγαίνοντας ξανά στο reaverb, πειραματιστείτε με τις ρυθμίσεις Dry-Wet, Width, Pan, Pre-Reverb

Dry-Wet: το ποσοστό καθαρού/επηρασμένου σήματος από το εφέ. Ελαττώνοντας το dry, ακούμε περισσότερο το εφέ στο σήμα

Width: το εύρος του χώρου που δημιουργούμε

pan: το εφέ είναι αισθητό περισσότερο αριστερά ή δεξιά στα ηχεία, αναλογα με τις επιλογές μας

Pre-Reverb: η αρχική αντανάκλαση, δημιουργεί εντονότερη αίσθηση του εφέ σε κάθε ατακα του ήχου



9. Μπορείτε να προσθέσετε κι άλλα εφέ ταυτόχρονα με το reverb και να πειραματιστείτε, επιλέγοντας στη λίστα αριστερά "Add". Τα εφέ λειτουργούν σε σειρά, δηλαδή το σήμα περνάει πρώτα από το εφέ πάνω-πάνω, μετά πηγαίνει στο επόμενο κ.ο.κ.

10. Δημιουργήστε ένα ηχητικό κομμάτι συνολικά περίπου 2 λεπτών (η και παραπάνω εάν χρειάζεται!), κάνοντας Render σε ένα τελικό αρχείο μορφής .wav, όπως μάθαμε στην άσκηση 1.