

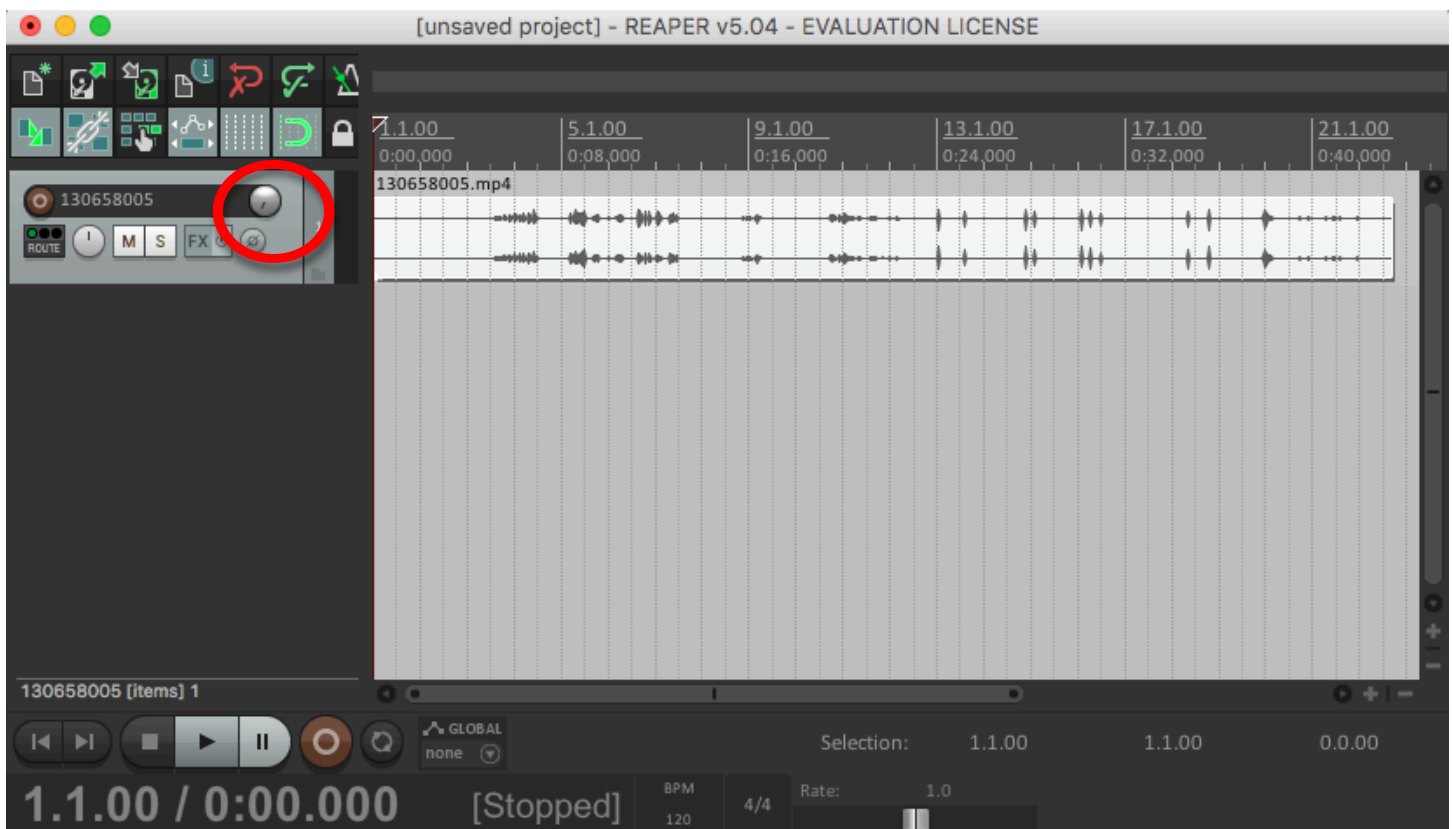
Reaper - εισαγωγή video και καταγραφή ήχων

1. Ανοίξετε το Reaper και εισάγετε το αρχείο video με drag and drop (τοποθετήστε το στην αρχή του project

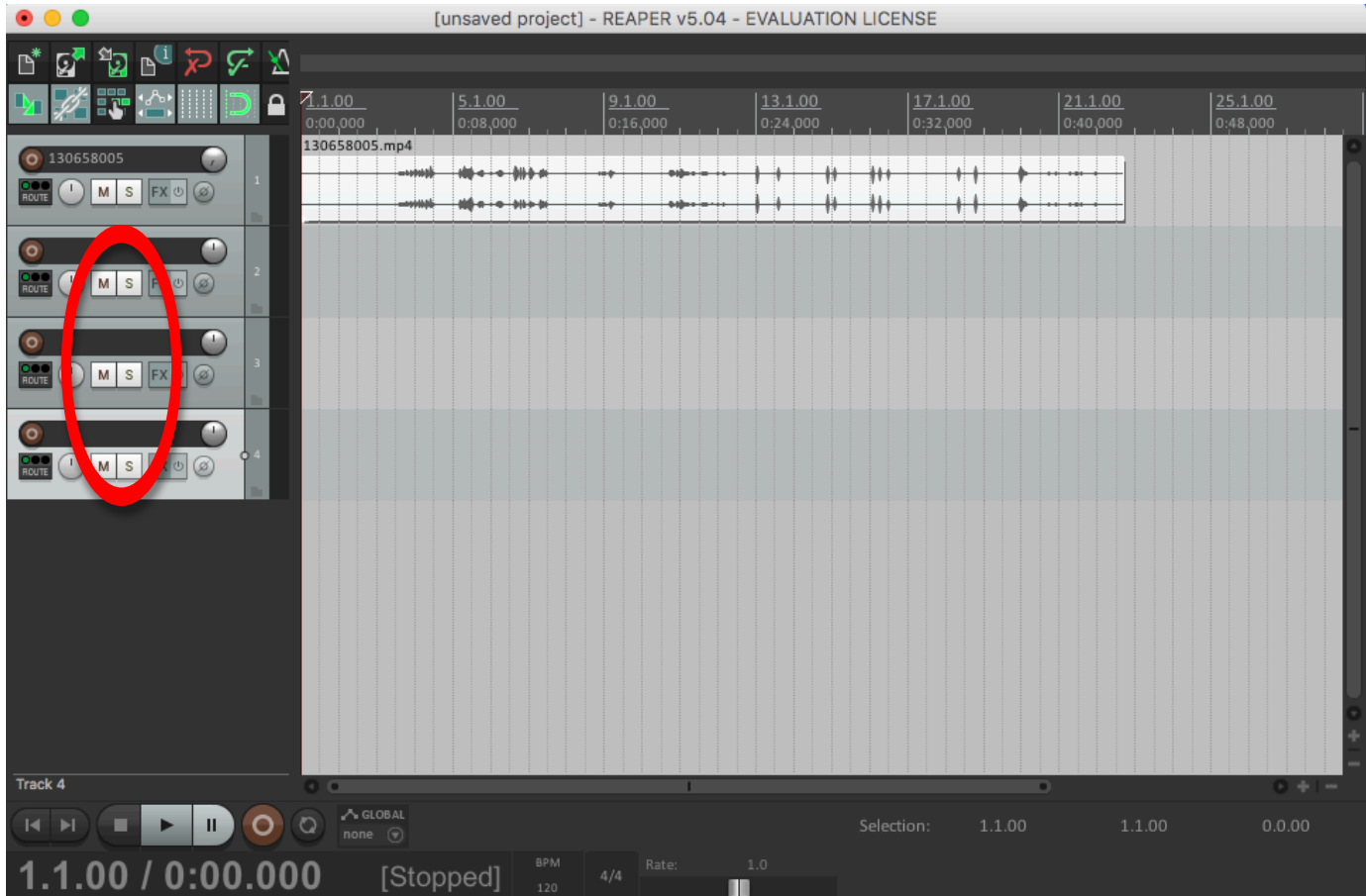


2. Στο ηχητικό track που εμφανίζεται, κλείνετε εντελώς την ηχητική ένταση (αυτός είναι ο αρχικός ήχος του video, τον οποίο δεν πρέπει να ακουµε)

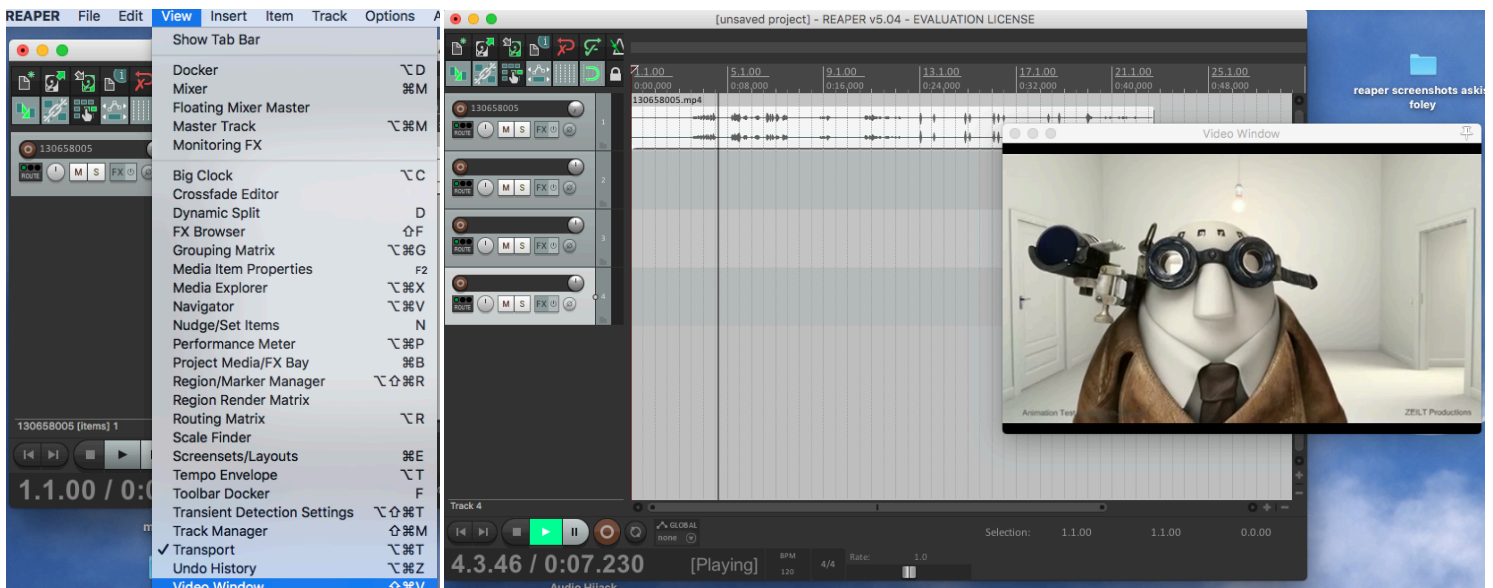
(*µην πατησετε 'delete' στο ηχητικό track, θα αφαιρεθει το βίντεο)



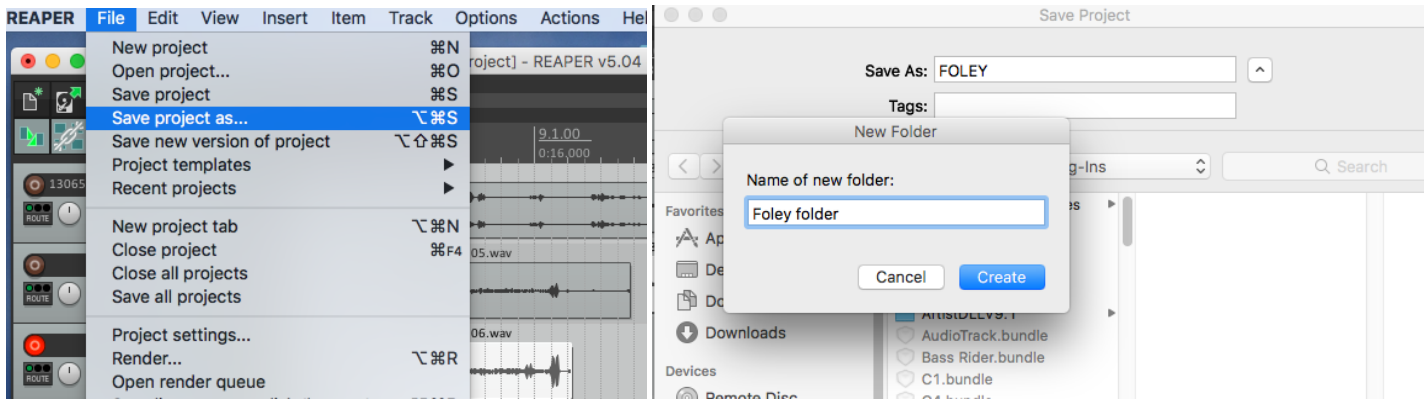
3. Δημιουργήστε πολλαπλά tracks ήχου, με διπλό κλικ στο κάθετο πεδίο αριστερά



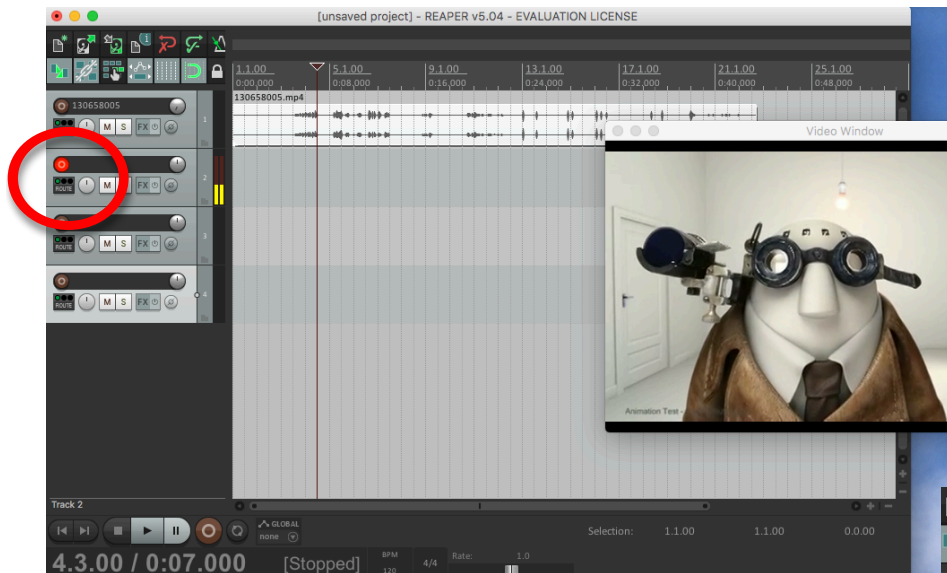
4. Απο το μενού "view" επιλέξτε "video window" για να εμφανιστεί το video. Πατώντας play, το video παίζει σε συγχρονισμό με το timeline του προγράμματος, και με τον κέρσορα μπορείτε να μεταβείτε σε οποιοδήποτε σημείο του.



5. Πριν ηχογραφήσετε, η κάνετε ο,τιδήποτε άλλο, αποθηκεύσετε το project σας σ έναν φάκελο σε συγκεκριμένη τοποθεσία στον η/υ σας, ετσι ώστε να αποθηκεύονται εκεί και τα αρχεία του session.



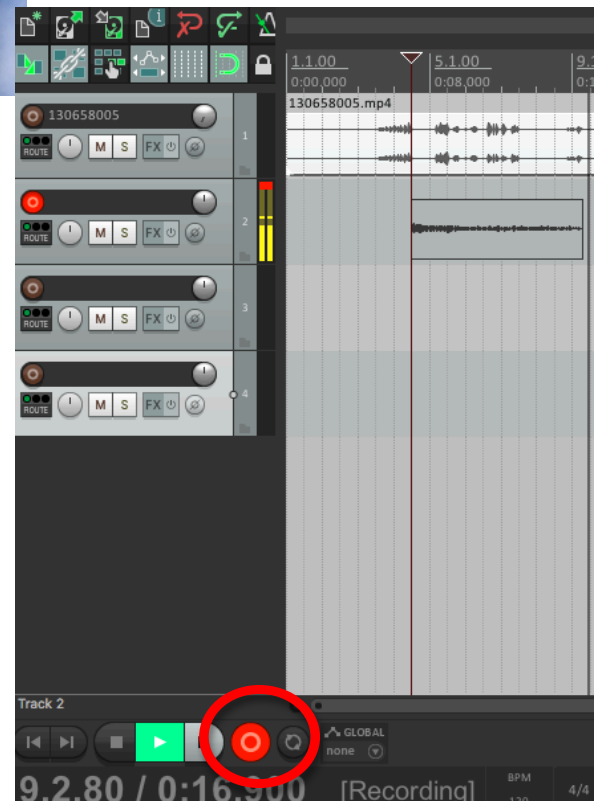
6. Επιλέξτε "record arm" σε ένα track, και παρατηρήστε ότι εισέρχεται ήχος από το μικρόφωνο (κίτρινη ένδειξη) και το track είναι έτοιμο να καταγράψει.



7. Στη συνέχεια πατήστε Record, στο transport panel, και παρατηρήστε ότι ο ήχος γράφεται ως κυματομορφή στο track.

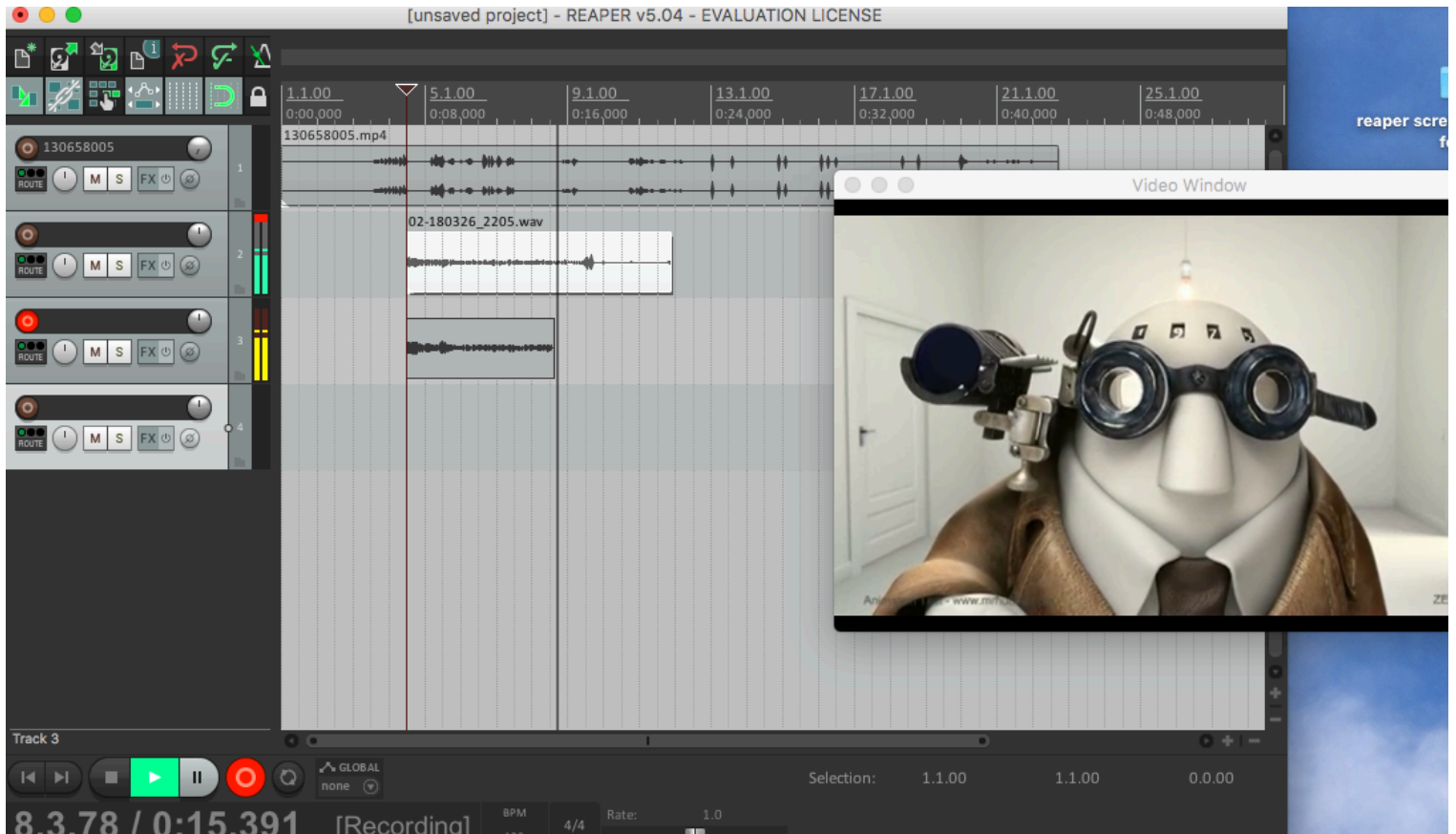
Με αυτή τη διαδικασία, επιλέξτε κάποιο σημείο του βίντεο και δοκιμάστε να ηχογραφήσετε κάτι ανάλογα με την εικονιζόμενη δράση. Αφού τελειώσετε την ηχογράφιση απο-επιλέξτε το record-arm στο track

Δοκιμάστε να γράψετε και σε άλλα tracks, κάθε φορά επιλέγοντας και απο-επιλέγοντας το record-arm, και πατώντας play για να βλέπετε το αποτέλεσμα.



8. Overdubbing

Εάν θέλετε να γράψετε συμπληρωματικά (λχ. περισσότερους από έναν ήχους για να περιγράψετε μια δράση), τότε γυρίστε τον κέρσορα, επιλέξτε record-arm σε κάποιο άλλο track και ηχογραφήστε σε συγχρονισμό, πάνω σε αυτό που μόλις καταγράψατε. (λχ. κάποιοι μηχανικοί ήχοι συχνά είναι πολύπλοκοι και χρειάζονται πολλαπλές διαφορετικές ηχογραφήσεις για να αποδοθούν. Σ αυτή την περίπτωση δοκιμάστε τη γενική ηχητική ιδέα / κίνηση εν πρώτοις, και συμπληρώστε άλλα στοιχεία και ηχοχρωματικές λεπτομέρειες.)



... στα παραπάνω, ο πειραματισμός και η φαντασία είναι πολύ βασικά στοιχεία!

9. Εξαγωγή τελικού βίντεο

Τελειώνοντας, μπορείτε να εξαγάγετε video απο το reaper, με τον δικό σας ήχο, ή να εξαγάγετε ένα αρχείο .wav για να το συνδέσετε με το αρχικό βίντεο σε κάποιο άλλο πρόγραμμα (λχ. Premiere).

Για εξαγωγή τελικού αρχείου (video με ήχο, η απλά ήχος) στο reaper επιλέγουμε File --> Render...

Και παρατηρούμε τις ρυθμίσεις της επόμενης σελίδας

(το output format καθορίζει τον τύπο αρχείου που θα δημιουργήσουμε)

(* Μην ξεχάσετε και πάλι να επιλέξετε "save" για να αποθηκευτούν οι αλλαγές σας στο project, πριν το κλείσετε!)

(Hint: Στο Reaper δεν μπορούμε να επεξεργαστούμε το video, μπορούμε όμως να κάνουμε split και βασικό μονταζ -λχ να αφαιρέσουμε τμήμα του-, κόβοντας και μετακινώντας την ηχητική κυματομορφή στο 1ο track, δηλαδή την κυματομορφή του αρχικού ήχου του video, με τον οποίο αυτό είναι συγχρονισμένο. Για να κάνουμε split, επιλέγουμε την κυματομορφή και πατάμε "S": η κυματομορφή "κόβεται" στο σημείο που έχουμε τοποθετήσει τον κέρσορα. Αφαιρώντας ή μετακινώντας τμήματα της κυματομορφής επηρεάζεται το αρχικό video)

Render to File

Render: Master mix Presets

Render bounds

Entire project Start: 0:00.000 End: 0:44.360 Length: 0:44.360

Output

Directory: /Users/apostolosloufopoulos/Desktop/foley example Browse...

File name: foley Wildcards

Render to: /Users/apostolosloufopoulos/Desktop/foley example/foley.m4v 1 file

Options

Sample rate: Full-speed Offline

Use pro

Resample r

Tracks v

Multich

Master mix: Dither
 Noise shaping

Output format: MPEG-4/MOV (OSX 10.7+ AVFoundation)

Format: 30 Framerate: 24.00 fps >

Video codec: h264 2048 kbps

Audio codec: AAC 128 kbps

- Silently increment filenames to avoid overwriting
- Add rendered items to new tracks in project
- Save copy of project to outfile.wav.RPP

Open render queue...

Add to render queue

Delay queued render to allow samples to load

Render 1 file...

Save changes and close

Cancel

