

Laboration 3, TNGD10 – Rörliga medier

Praktisk övning/workshop – 1 laboration á 2h, grupper om 4-8 studenter

Idéen med denna laboration/workshop är att ni ska få testa teorin från föreläsningarna, jobba praktiskt med ljudinspelning och bekanta er med utrustningen.

Om utrustningen

Till övningen kommer ni att använda ljudinspelare Zoom H5, XLR-kabel (dvs balanserad mikrofonkabel) samt bomstativ och shotgun-mikrofon (dvs en starkt riktad mikrofon). För att övningen ska bli bra krävs det dock att någon i workshopgruppen har ett par hörlurar med.



Några tips och trix

- När ni spelar in, var noggranna när ni ställer in inspelningsvolymen. Om det blir en svart fyrkant till höger om markeringen för ljudnivån så har ljudet ni spelar in blivit för starkt. Det är då risk för att ni har fått distorsion på ljudet vilket har förstört ljudet.
- Om ni har anslutit mikrofonen men inte får något ljud kan det bero på att ni har glömt att starta den ljudkanalen. Det gör ni genom att trycka på knappen med rätt kanalnummer. Den kanal som lyser är den kanal som tar emot ljud. Passa på att samtidigt stänga av kanal L och R vilket är de inbyggda mikrofonerna som ni inte ska använda.
- En anledning till att inget ljud visas på displayen fast ni har aktiverat rätt ljudkanal på knapparna (1 och/eller 2) kan vara att ljudvolymen är helt neddragen till 0, men det kan också vara så att ni har glömt att ge mikrofonen phantommatning vilket de externa mikrofonerna kräver. Detta gör ni genom att trycka på menyknappen, sedan välja IN/OUT, därefter In1/2 PHANTOM, kolla under VOLTAGE att +48V är valt och sedan under ON/OFF kontrollerar ni att rätt kanal (1 och/eller 2) är valt.
- Det kan vara bra att använda ett högpasfilter (höga frekvenser passerar genom filtret) för att minska problem med brum och buller i inspelningen. Detta väljer ni genom menyknappen, IN/OUT och sedan LO/CUT och sedan rätt kanal. LO CUT betyder att låga frekvenser skärs bort, och i denna ljudinspelare tas frekvenser under 80Hz bort.
- Ytterligare en funktion som är bra att använda för att minska risken för att inspelningen blir för stark är en limiter. En limiter begränsar ljudnivån så att det inspelade ljudet är mer jämnstarkt. Detta görs genom menyknappen, IN/OUT och sedan COMP/LIMITER, sedan väljer ni rätt kanal och väljer LIMITER1(GENERAL).
- Tänk på att ju närmre ljudkällan ni har mikrofonen desto mindre av störning och rumsakustik spelar ni in. Dock ökar risken för puffljud om ni spelar in röst, och då mikrofonerna som ni använder är riktade mikrofoner ökar också ljudvolymen i de lägre frekvenserna (proximitetseffekten).
- När man spelar in röst eller spelar in utomhus är risken hög för puffljud. Det innebär att en del röstens ljud skapar en stark luftström som ger ett starkt (o)ljud genom mikrofonen, detsamma gäller när det blåser på mikrofonen utomhus. Man kan då använda olika typer av puffljud vid röstinspelning, eller någon form av större vindskydd när man spelar in ljud utomhus.
- Undvik mikrofon, dvs vibrationer från muskler eller händer när ni håller i mikrofonen. Försök att hålla löst och avslappnat i mikrofonen så att inte musklerna spänner sig för mycket, eller håll i mikrofonen med ett par mjuka handskar/vantar som dämpar vibrationerna.
- Se till att miljön är så tyst som möjligt när ni spelar in, så att det ljud ni faktiskt vill ha inte störs.
- Undvik att spela in ljud i hårda rum med mycket efterklang, till exempel ett trapphus eller en kyrka. Efterklangen gör att hörbarheten blir dålig, och det kan vara svårt att klippa ihop ljud från olika tagningar.
- Lyssna alltid i hörlurar. Lyssna på ljudet innan inspelning, under inspelningen och efter inspelningen. Var alltid säkra på att ljudet låter bra och att allt ljud är inspelat innan ni går hem.

- För anteckningar över ordningen av det inspelade materialet, och vilka tagningar som nog blev bäst.

Börja inomhus

Spela in röst

Be någon i gruppen läsa en kort text. Den behöver inte vara lång, men det är bättre att någon läser en riktig text än bara pratar på. Texten ska läsas och ni ska jobba för att få till bästa möjliga talljud med så lite störljud som möjligt. Därför ska ni ha kort avstånd mellan talarens mun och mikrofonen.

Hur låter det:

Vad funkar bra i inspelningen och varför:

Vad är problematiskt i inspelningen och varför:

Testa att ändra vinkel på mikrofonen, så att mikrofonen är vid sidan om personen men vinklad mot munnen. Testa att ändra avstånd mellan mikrofon och mun. Vad händer och varför?

Spela in fotsteg

Be någon gå från en bit bort och sedan gå förbi mikrofonen, men håll mikrofonen stilla. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Be någon gå från en bit bort och sedan gå förbi mikrofonen när ni samtidigt möter personen med mikrofonen (på bomen) och följer fötterna när de passerar. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Försök sedan att följa med personen som går från starten till slutet, genom att gå med bomen och mikrofonen hela vägen. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Spela in en ljudeffekt

Spela in en smäll, en krasch, eller en dörr som stängs, någon som hoppar jämfota, eller en cykel eller en person som skramlar, eller något annat skumt ljud. Testa att ha mikrofonen på olika ställen, olika vinklar och olika avstånd. Hur låter det?

Låter ljudet som det som hände?

Varför, vad i ljudet är det som gör att vi känner igen ljudet?

Fortsätt sedan utomhus

Spela in röst

Be någon i gruppen läsa en kort text. Den behöver inte vara lång, men det är bättre att någon läser en riktig text än bara pratar på. Texten ska läsas och ni ska jobba för att få till bästa möjliga talljud med så lite störljud som möjligt. Därför ska ni ha kort avstånd mellan talarens mun och mikrofonen.

Hur låter det:

Vad funkar bra i inspelningen och varför:

Vad är problematiskt i inspelningen och varför:

Testa att ändra vinkel på mikrofonen, så att mikrofonen är vid sidan om personen men vinklad mot munnen. Testa att ändra avstånd mellan mikrofon och mun. Vad händer och varför?

Spela in fotsteg

Be någon gå från en bit bort och sedan gå förbi mikrofonen, men håll mikrofonen stilla. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Be någon gå från en bit bort och sedan gå förbi mikrofonen när ni samtidigt möter personen med mikrofonen (på bomen) och följer fötterna när de passerar. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Försök sedan att följa med personen som går från starten till slutet, genom att gå med bomen och mikrofonen hela vägen. Hur låter det och när skulle det passa att använda?

Finns det några problem i ljudet?

Spela in en ljudeffekt

Spela in en smäll, en krasch, eller en dörr som stängs, någon som hoppar jämfota, eller en cykel eller en person som skramlar, eller något annat skumt ljud. Testa att ha mikrofonen på olika ställen, olika vinklar och olika avstånd. Hur låter det?

Låter ljudet som det som hände?

Varför, vad i ljudet är det som gör att vi känner igen ljudet?
