# Les 3 – Crossmedia: Audio

Audio inladen via media browser (Window > Media browser):

* Linkerpaneel: overzicht alle mappen
* Rechterpaneel: Inhoud alle mappen
* 3 knoppen vanonder: preview van audio voor je ze in de file browser/editor laad

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Inladen in multitrack editor:

* Inzoomen = cursor over 

Snapping:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Van X aantal tellen veranderen

Stuk uitknippen net voor de 9de tel (want de 8ste tel moet volledig uitspelen)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

2 delen samenzetten:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Verschillende stukken samenzetten die anders klinken maar met evenveel tellen

A screenshot of a computer

Description automatically generated

* Voor grote veranderingen enzo knippen geeft een leuk effect

A screenshot of a computer

Description automatically generated

30 seconden, laatste deel is het einde van het lied

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Fade out

Exporteren:

Montage naar waveform, dus eerst time selection van 30 seconden

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A black and white text

Description automatically generated with medium confidence

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Wav PCM (Grote bestanden, geen compressie, RAW)

MP3 (Informatie uit audio gaat verloren om bestand kleiner te maken)

Lossless = geen kwaliteitsverlies

Lossy = kwaliteitsverlies

AIFF is hetzelfde als WAV (Apple integrated file format)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Komt tevoorschijn in Files na export



Effects:

Effect op het einde van de muziek:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Time selection tot op einde van het stuk

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Geluid previwen voor we toepassen:

A screenshot of a video player

Description automatically generated

Decay time: hoelang het duurt voor de galm helemaal verdwenen is

Pre-delay time: verschil tussen geluid en wanneer de galm start (0ms is onmiddellijk zonder pauze)

Diffusion: In welke mate de galm verspreid zal klinken (bv. Cathedraal is heel “uitgewaaid” en geen echo, een echo heeft weinig diffusie)

Perception: absorptie van de ruimte waar het geluid moet zijn (reflectieve omgeving (harde opvlaktes, tegels, glas, …)

Output level – Dry: Enkel het geluid

Output level – Wet: Enkel het effect

Dus volledige dry en geen wet zal alleen het geluid zijn, alleen wet en geen geen dry zal alleen het effect zijn

Level meter in het oog houden zodat het niet te luid wordt!

A screenshot of a video player

Description automatically generated

Na apply:

A green sound wave on a black background

Description automatically generated

Fade out:

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Analog delay effect: immitatie delay toestellen in de jaren 50/60

Feedback time: hoeveel output wordt teruggevoert naar de input? (100% = effect loopt zichzelf oneindig en distort zichzelf dan ook uiteindelijk)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Fade out toegevoegd:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Mono microfoon: geen ruimtelijke informatie (geen links/rechts)

Stereo microfoon: wel links & rechts (2 audio kanalen geven ruimtelijke informatie)

Met microfoon:

Luid genoeg zodat we de ruis niet horen als we het in post-productie aanpassen

Stil genoeg zodat we geen kwaliteitsverlies hebben door distortie

Microfoon heeft +/- knoppen voor opnameniveau te veranderen

Opname les opknappen:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Eerst begin en einde deeltjes afknippen

De “ehm” en stiltes uitknippen

A screenshot of a music player

Description automatically generated

Geluid normalizen (effect > Amplitude en compression > normalize) = grootste piek optrekken naar nieuwe opgegeven waarde, alle andere pieken zullen relatief evenveel opgetrokken worden

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Audio compressor (= automatische volume regeling, maakt de volume egaler, effects > amplitude & compression > dynamics)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Ratio 1 doet niks, de ratio moet bv. 2 worden

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Verlies aan volume compenseren

A screen shot of a phone

Description automatically generated

Attack : hoe snel de compressor in gang schiet

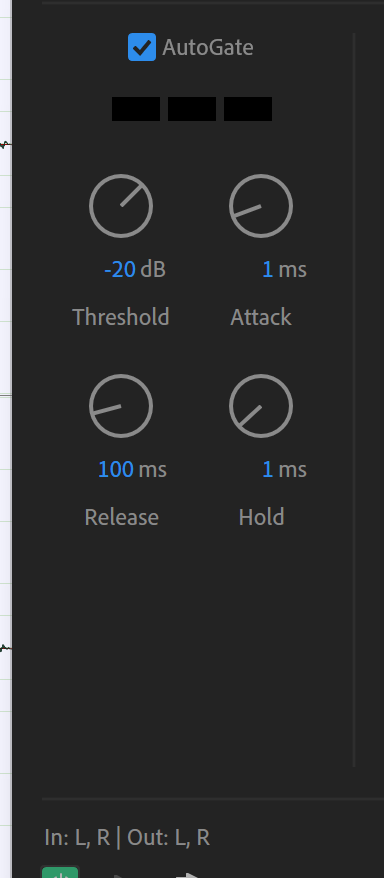
Release: hoe snel de compressor tot een stop komt

Realtime editor:



Verschil tussen bewerking en niet bewerking previewen

Auto gate:



Automatic click remover:

A screenshot of a computer program

Description automatically generated