

Cursus monteren deel 7/1: werken met audio

Wie even een uurtje videotjes kijkt op YouTube kan al snel de conclusie trekken dat de audio lang niet altijd de aandacht krijgt, die het verdient. Dat is jammer, want een slechte geluidskwaliteit zorgt er doorgaans voor dat het vervelend is om naar de video te kijken. Daarom in dit zevende deel van de serie Leren Monteren aandacht voor het werken met audio.

Dat geluid vaak niet de aandacht krijgt die het verdient van “video-editors” valt te begrijpen. Het is immers een discipline die lastig onder de knie te krijgen is. Maar als je je even kwaad maakt en de basisbeginselen aanleert, zal je zien dat werken met geluid net zo verslavend kan zijn als het monteren van video. Door het gebruik van goed verstaanbare dialogen, voice-overs, geluidseffecten en achtergrondmuziek kan je de videobeelden de power geven, waardoor de kijker geboeid blijft.



De kwaliteit van geluid wordt allereerst bepaald door de manier waarop het is opgenomen of geconverteerd, daar gaat het meestal al fout. Drie voorbeelden. Doorgaans neemt de interne microfoon van een videocamera al het geluid op van de omgeving. Daardoor is het later lastiger om de dialogen goed te kunnen verstaan door de grote hoeveelheid achtergrondgeluid. Met een richtmicrofoon had dit probleem grotendeels kunnen worden voorkomen.

Daarnaast wordt het geluid vaak te zacht opgenomen. Begrijpelijk, want te hard opgenomen geluid wordt vervormd en is niet meer te corrigeren. Om veilig te zijn kiezen daarom veel mensen om het geluid zeer zacht op te nemen. In de nabewerking levert dit problemen op, omdat bij het verhogen van het volume ook alle ongewenste (achtergrond)geluiden worden versterkt. Het is dus de kunst om al tijdens de opnames het geluid zo af te stellen dat in de nabewerking het verhogen van het volume bijna niet noodzakelijk is.

Maar niet alleen met geluidsopnames gaat vaak fout. Ook bij de selectie van achtergrondmuziek of geluidseffecten, worden niet altijd de juiste keuzes gemaakt. Vaak worden muziek en effecten gedownload van het internet. Meestal in mp3-formaat, maar het kan net zo goed een mp4 of AAC bestandsformaat zijn. De kwaliteit van deze bestanden kan sterk verschillen door de gebruikte bitrate, maar zelfs in de beste kwaliteit is het nooit beter dan het origineel van een cd, die

bijvoorbeeld in de bibliotheek te lenen zijn. Want realiseer je dat geluid wat je download uit YouTube of van je WhatsApp app zijn door beide applicaties geminimaliseerd trouwens ook je videobeelden op je telefoon lijken ze prachtig en klinkt het goed maar in je montagepakket is het allemaal minder.

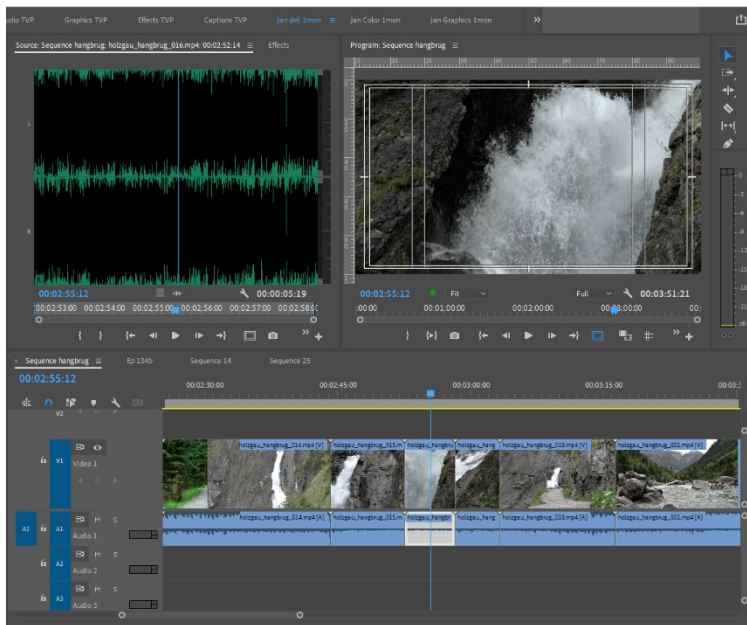
Als je geluid gaat bewerken, is het prettig wanneer je over de juiste middelen beschikt om het geluid te beluisteren en te kunnen opnemen op de pc. Voor het beluisteren is een geluidskaart noodzakelijk. Bij de meeste computers zal deze op het moederbord zitten of je kunt kiezen voor een losse geluidskaart. Een aparte geluidskaart heeft voornamelijk voordeel als je het geluid gaat opnemen, omdat de kwaliteit dan veel beter zal zijn.

Voor het afspelen heb je ook luidsprekers nodig. Aantrekkelijk zijn de zeer goedkope luidsprekersetjes of de pc luidspreker sets. Toch is dit voor audio nabewerking niet een verstandige keuze. Dit soort luidsprekers zijn beperkt in het aantal frequenties die ze laten horen, waardoor het lastiger is om het geluid te beoordelen en corrigeren. Beter kan je gebruik maken van een kwalitatief goede luidspreker set. Afhankelijk van de keuze die je maakt kan je de luidsprekers digitaal of analoog aansluiten op de pc. De eerste optie geniet de voorkeur, omdat bij een analoge aansluiting ongewenste geluiden kunt horen doordat het moederbord elektrisch niet goed is afgeschermd of omdat de analoge kabel interfereert met nabij gelegen stroomkabels.



Wil je gebruik maken van voice-overs in je montage, dan zal je ook een microfoon nodig hebben. Je hebt de keuze tussen een analoge microfoon of een digitale USB-microfoon. Deze laatste categorie microfoons is de afgelopen jaren sterk verbeterd en leveren een zeer goed geluidskwaliteit voor relatief weinig geld. Zoek daarvoor maar eens in Google op 'Rode Podcaster USB Condenser Microfoon' of 'Fame Studio CU1 USB Condenser Microfoon'.

Al tijdens de montage moet je bij de plaatsing van audiobestanden rekening houden met de nabewerking van het geluid aan het einde van de montage. Voor het plaatsen van geluid gebruikt je natuurlijk de audiosporen in de tijdlijn en mijn ervaring is dat ik altijd meer audiosporen in mijn montage heb dan videosporen. Gelukkig bieden de meeste pakketten de optie om het aantal audiosporen uit te breiden. Door van deze optie volop gebruik te maken kan je in de nabewerking



niet alleen sneller, maar ook eenvoudiger het geluid corrigeren en levelen. Als voorbeeld: ik gebruik in mijn montagepakket een aantal vooringestelde tijdlijnen waar ik gelijk over minimaal 4 videosporen en 7 audiosporen kan beschikken. In veel pakketten is het namelijk mogelijk om per spoor het volume te regelen of effecten toe te kennen, waarmee je voorkomt dat je dit per clip moet regelen.

Voor het plaatsen van monologen en dialogen zijn er verschillende opties, die afhankelijk zijn van hoe, waar en met hoeveel personen die zijn opgenomen. In het geval dat er maar één persoon aan

het woord is, zet je dat geluid op één spoor. Hebt je een dialoog opgenomen, dan zet je het geluid van elk persoon op een apart audiospoor. Het kan ook zijn dat er vier of zes sporen nodig zijn om een dialoog efficiënt te kunnen nabewerken. Bijvoorbeeld als er bij verschillende opnames gebruik is gemaakt van andere microfoons of omdat het omgevingsgeluid totaal anders is.

Daarnaast gebruik je aparte audiosporen voor de voice-over, de effecten en de achtergrondmuziek. Ook hier moet je niet te zuinig zijn met het gebruik van audiosporen. Als de voice-over wordt opgenomen door zowel een man als een vrouw zet je deze op aparte sporen, zodat je bijvoorbeeld later per spoor de klankkleur kan afregelen.

Als je klaar bent met de montage en de audio van de video staat keurig gesplitst op de verschillende audiosporen, is het tijd om alle ongewenste geluiden uit de audio te verwijderen. Denk hierbij aan kuchjes, versprekingen of ongewenste bijgeluiden. Dit is eenvoudig te realiseren door deze gedeelten weg te knippen. Dit is allemaal te realiseren in de tijdlijn, maar vaak ook in de monitor (werkvenster) waar je meestal beter de audio waveform kunt bekijken.

Als het compleet verwijderen van deze geluiden voor problemen zorgt, is het een optie om het geluid niet te verwijderen, maar door gebruik van keyframes, tijdelijk in volume te dempen. Als alle ongewenste geluiden zijn verwijderd ga je in willekeurige volgorde aan de slag met voice-overs, geluidseffecten en achtergrondmuziek.

Het inspreken van een voice-over is niet moeilijk als alle noodzakelijke voorbereidingen zijn getroffen. Allereerst moet je er voor zorgen dat je in een stille ruimte zit, zodat je geen last hebt van omgevings-geluiden. Is de omgeving stil, maar maakt de pc lawaai, dan kan het een optie zijn om in een andere ruimte te gaan zitten, het beeld neem je in dat geval mee op een mobiele telefoon, iPad of u speelt het draadloos af via een mediaspeler.