

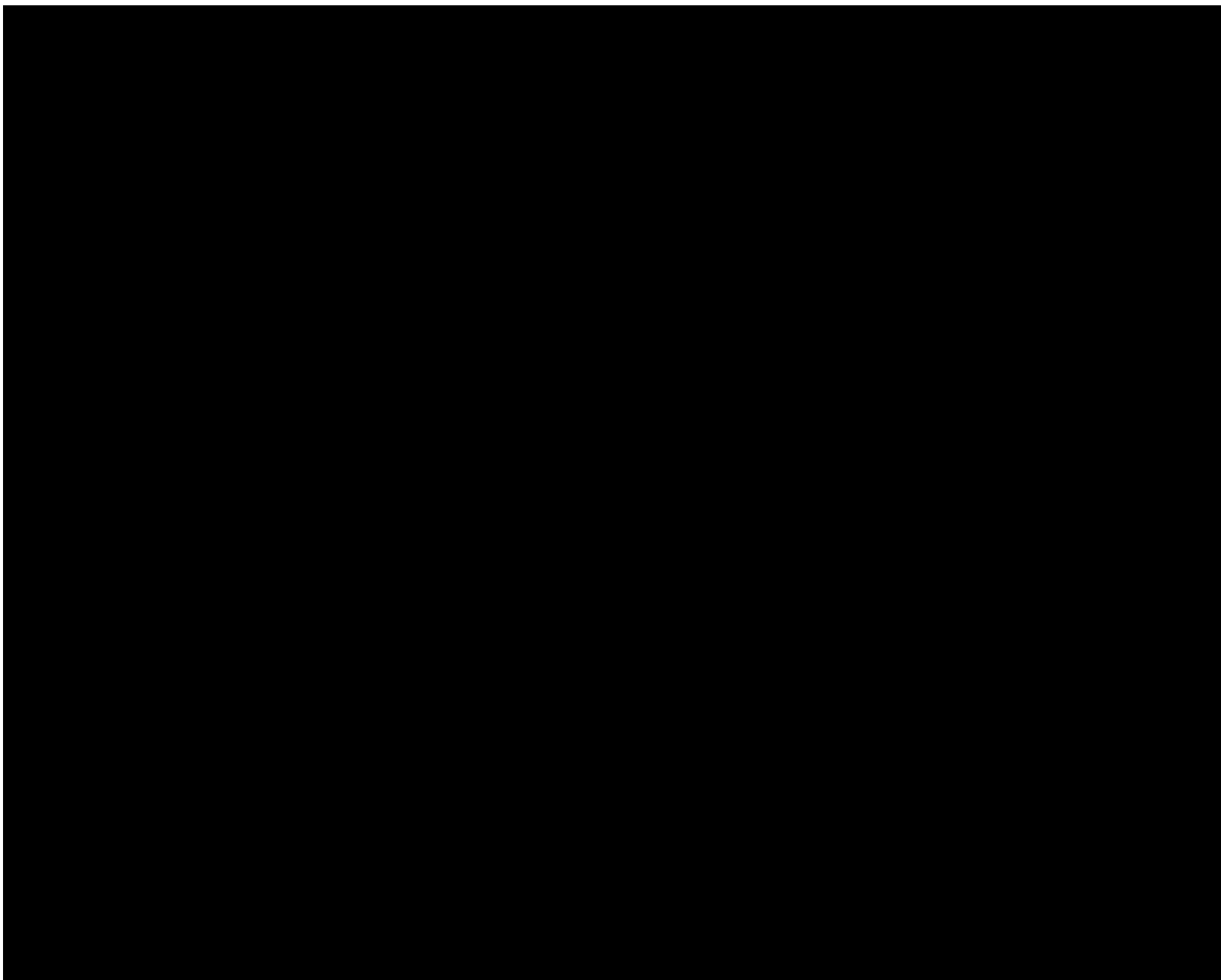
Lyd til bilde

av

Ola Apenes/BIFFlyd

- Hva er lyd til bilde
- Produksjonsprosessen fra A til Å
 - Film
 - TV
 - Reklame
 - Animasjon, spill og internett
- Likheter og ulikheter mellom arbeidsområdene
- Hva er god lyd?
 - Lydformatene
 - Begrensninger for kvaliteten

- Hvordan jobbe mest effektivt med lyden.
 - Teknisk
 - Miks
 - Fortellerteknisk
- Hva er lydens oppgave?
- Arbeidsplattformer
- Mikrofoner
- Typiske faguttrykk for lyd!



- Hva er lyd til bildet?
 - "Lyd til bildet" er et vidt begrep, og derfor ikke lett å definere
 - Bildet er som oftest bevegelig, men kan også være statisk.
 - Ingen begrensninger på hva slags lyd som settes til bildet.
 - Definisjon: Når det festes lyd til bilde for å underbygge eller beskrive handlingen, snakker vi om "lyd til bildet"
 - Deles inn i to hovedkategorier "opptak" og "etterarbeid".
 - Opptak skjer gjerne på filmsettet eller i studio.
 - På filmsettet tar man opp 100% lyden
 - I studio dreier det seg ofte om dubbing, ettersynk eller foley.

- Etterarbeidet foregår i studio.
 - Redigering av lyden
 - Lydesign
 - Miks



- **Produksjonsprosessen fra A til Å**
 - Produksjonen hyrer lydmann/menn for opptak av lyden
 - Lydmannens oppgaver er å ta opp 100% lyden.
 - Dialog
 - Atmosfærer
- **Lyd avdelingen**
 - Film
 - Består av to eller flere.
 - A-lyd/lydsjef og B-lyd/bom operatør.
 - Lydsjefen har ansvaret for avd. og oversikt over avd. gjøremål gjennom produksjonen. Han har også det lydtekniske ansvaret hva angår opptak.
 - B-lyden støtter lydsjefen og fungerer som bom operatør.

- TV
 - Jobber man ofte alene i lett team
 - OB flere i lydavdelingen
- Reklame
 - Minner mye om film teknikk
 - Ofte flere I avdelingen
- Animasjon, spille og internett
 - Opptak i studio
 - Voice
 - Effekter

- Opptaket baseres på bom mikk og/eller mygg.
 - Bom
 - Film
 - Er alltid prioritert opptakskilde
 - Mygg
 - Film, Reklame
 - Fungerer som støtte dersom store bilder og støy gjør at bomen ikke fungerer godt nok.
 - TV
 - Er ofte eneste opptakskilde
 - Håndmikk brukes også

- Teknisk oppsett opptak

- Film, reklame

- Tralle
 - Bom og mikker
 - Opptaker PD6 eller Aaton Cantar
 - Mikser
 - Trådløse sender systemer
 - Lytting



- TV

- Drama, samme som film
 - Reality og underholdning, enkelt oppsett
 - Reportasjer, ofte uten lydmann



- Etterarbeidet
 - Lyden sendes direkte for innlasting under opptakene til loggeren.
 - Lyddesigneren mottar også lyd underveis for lydprøver og testing av synk.
 - Mens bildeklippen foregår
 - Møter lyddesigneren med regi og produsent
 - Ser eksempelfilmer for referanser
 - Komponisten påbegynner arbeidet med musikken
 - Når klippen er ferdig (låst)
 - Lydetterarbeidet starter
 - Mottar ferdig film og klippet lyd
 - Bearbeiding av 100%

- Dialog redigering
 - Atmosfærer
 - Lydeffekter
 - Foley
 - Musikk
-
- Lydleggingen er ferdig og går videre til miks
 - Miksekino

 - Den ferdige miksen sendes til online
 - Bildet fin justeres og fargebehandles
 - Mikset lyd limes til ferdig bilde

- Teknisk oppsett etterarbeid
 - 2.1 studio
 - Oftes brukt for TV og Novellefilm
 - 5.1 studio
 - Oftes brukt for film men også TV
 - Protocols mest brukt
 - HD systemer
 - LE systemer

- Likheter og ulikheter mellom produksjonsprosessene

- Film

- God planlegging
 - Kontrollerte forhold

- TV

- Produksjonsprosessen har et raskere tempo
 - Ofte studio basert
 - Mindre tid til
 - Å utføre jobben
 - Kvalitetssikring
 - Etterarbeid
 - Lite design, mest redigering og nivå komprimering
 - » Fordeler med etterarbeid
 - Noen produksjoner benytter ikke lydetterarbeid



- Reklame

- Korte tidsfrister
- Høyt tempo
- Gode penger

- Animasjon og spill

- Omfattende prosjekter
- Mye effekt og atmos arbeid
- Spill og animasjon

krever mer kunnskap om de andre fagfunksjonene.

- Internett

- Internett

- Korte prosjekter
- Konkrete bestillinger
- Stilles det mindre krav til kvalitet.

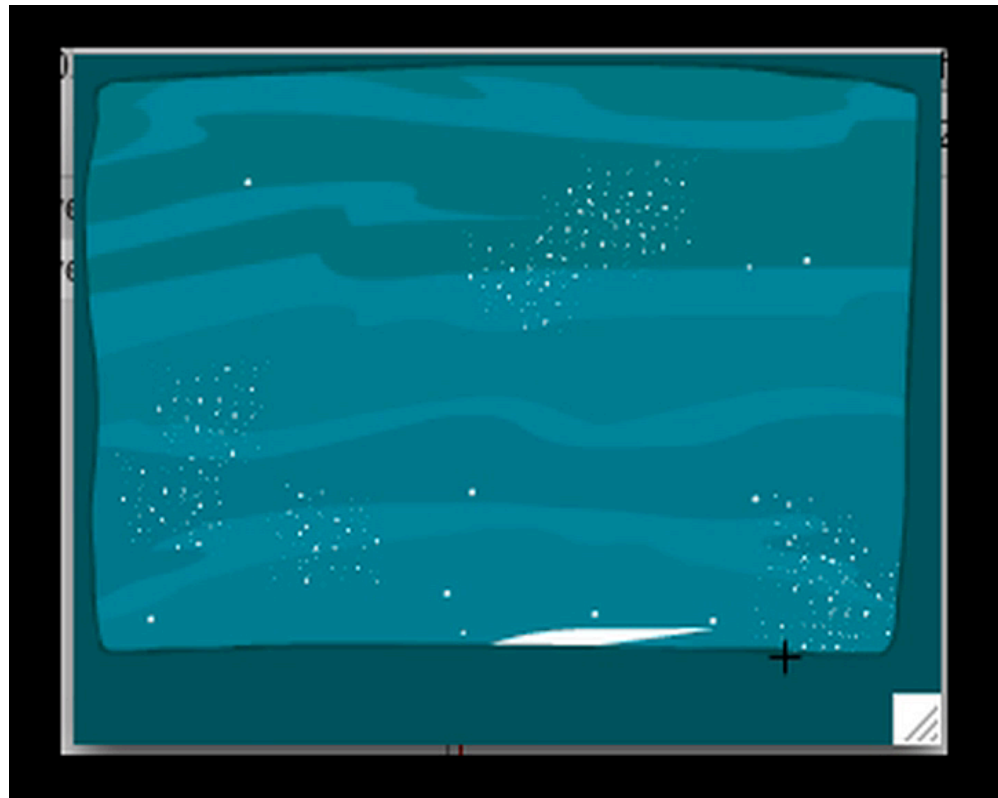


- Opptak

- Består som oftest av voice men også lydeffekter

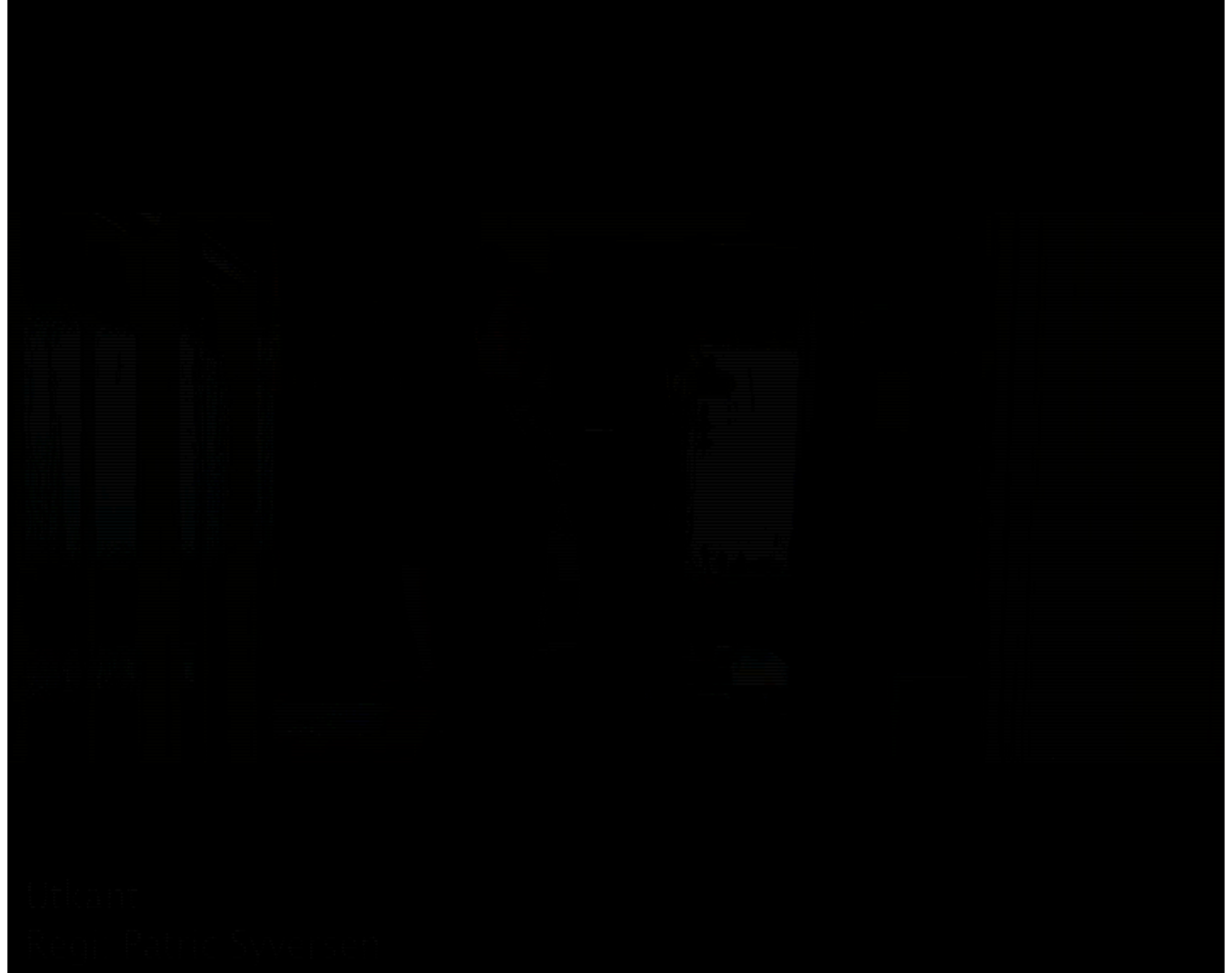
- Etterarbeid

- Som oftest effekt arbeid
- Atmosfærer
- Lydesign




- Hva er viktig for "lyden" på filmsettet?
 - God dialog mellom fagsjefene.
 - Location manager
 - For å håndtere støypoblemer bør man ha god kontakt med denne personen.
 - Rekvisit og dekoratør
 - Noen ganger kan eller må man gjemme mikrofoner i rekvisitter eller i dekorasjonen.
 - Regi
 - Skuespillerens handlinger kan ofte lage støy og bli et problem for lyden.
 - Kostyme
 - Plassering av mikrofoner og prøving av kostymer.
 - Foto
 - Samarbeid om prøver og posisjoner
 - For alltid å få den beste plasseringen for B-lyden
 - Skygger, fleksibilitet til bevegelse

- **Utfordringer på settet**
 - Teknisk
 - Omgivelser



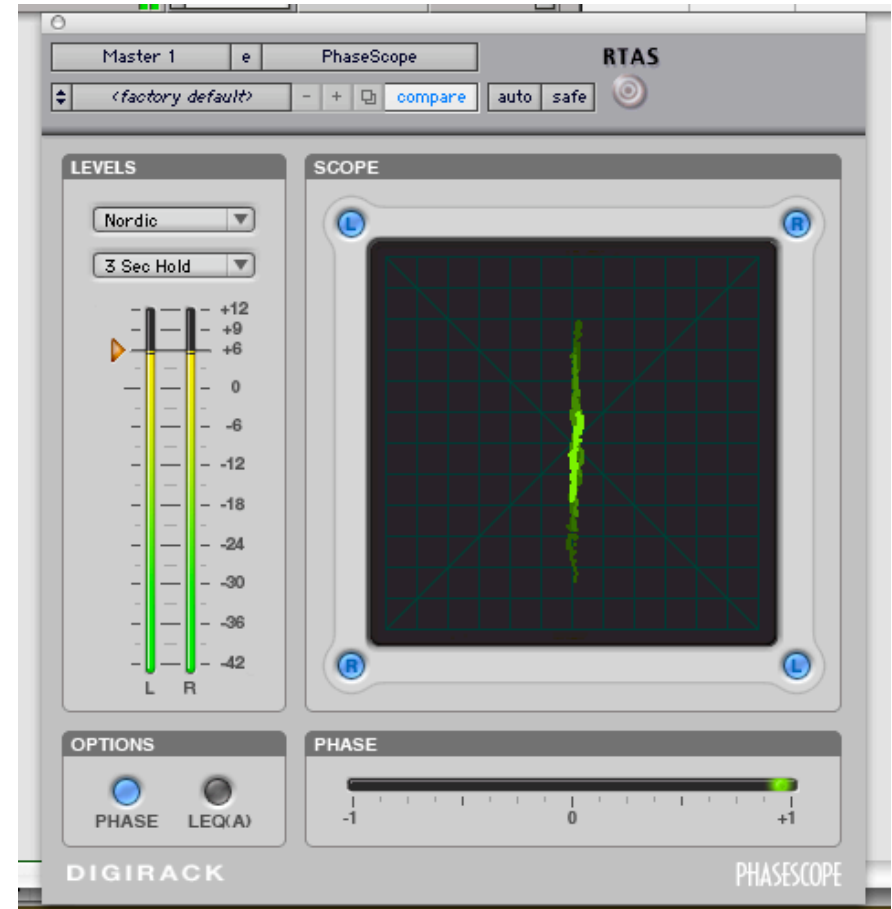
- Hva er god lyd?
 - Begrensningene setter ofte rammen for sluttproduktet
 - Opptaks situasjonen
 - Etterarbeids tid
 - Format
 - Aiff, wav, mpeg
 - Kino, TV, spill og nett
 - Nivå, komprimering
 - God lyd
 - Forsterker opplevelsen
 - Dårlig lyd
 - Iriterer, trekker fokus bort fra tema/handlingen

- Eksempler på nivå komprimering

- 1 Ukomprimert 
- 2 Normal komprimert 
- 3 Hardt komprimert 

- Skala referanser

- Nordic scale
 - 36 til +12
 - 0/ test=0dBu
- BBC (linjært)
 - 1 til 7
 - 4/ test=0dBu
- VU
 - -20 til +3
 - 0VU=4dBu
- EBU
 - -12 til +12
 - Test=0dBu



- Hvordan jobbe mest effektivt med lyden.
 - Teknisk
 - Oversikt over redigerings mengden
 - System på session
 - Miks
 - Aux/gruppe spor
 - Fortellerteknisk effektivt resultat
 - Dynamikk
 - Opplevelse
 - Fremdrift/driv

Gruppering

The screenshot displays a DAW interface with a top transport bar showing a main timecode of 10:20.594 and a sub-timecode of 01:10:20:14. The interface is organized into several sections:

- Tracks:** A list on the left side includes tracks such as OLA-DEL1-kt-V, Voice, Intervju1, Bom1, Bom2, Dialog1 through Dialog5, FX ST1, FX 2ST, FX 3 M, FX 1 M, FX 2 M, Foley1, Foley2, Atmos1 through Atmos4, Musikk1, Musikk2, Audio 1, DialogMSTR, Voice MASTR, AtmosMSTR, FoleyMSTR, FX1 MSTR, Klang 1, Klang 2, Klang3, MusikkMSTR, and Master 1.
- Channel Strips:** A central area for each track showing parameters like Min.Secs, Samples, Tempo, Meter, Key, and Markers. It also includes faders, pan controls, and volume levels.
- Timeline:** A horizontal axis at the top right showing time markers from 5:00 to 10:00. Below it, a grid displays various audio events, including markers like "Mer voice tysk og skrik" and "Foley", and audio clips like "87 - Footsteps, Dirt Male Leather Sole- Wa".
- Automation:** A bottom section showing automation curves for various parameters across the tracks.

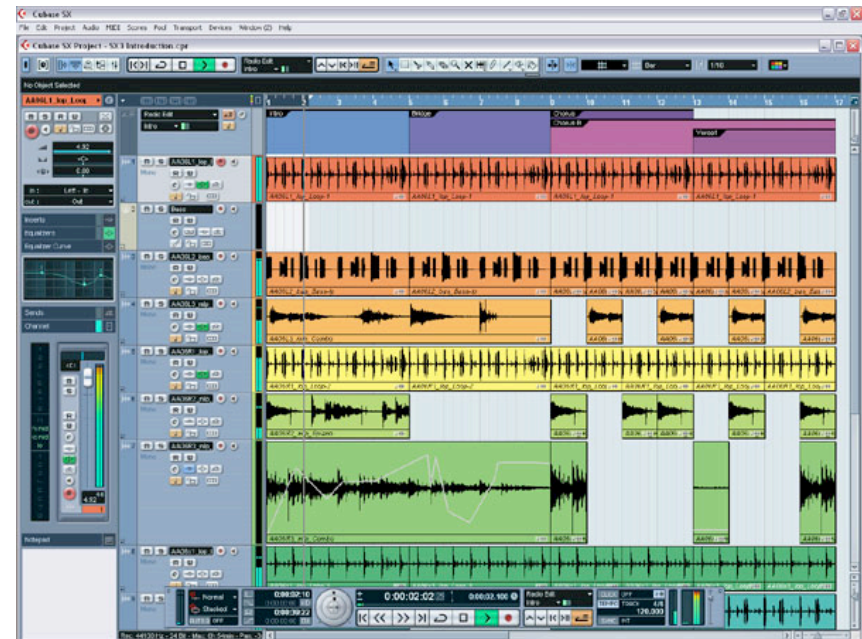
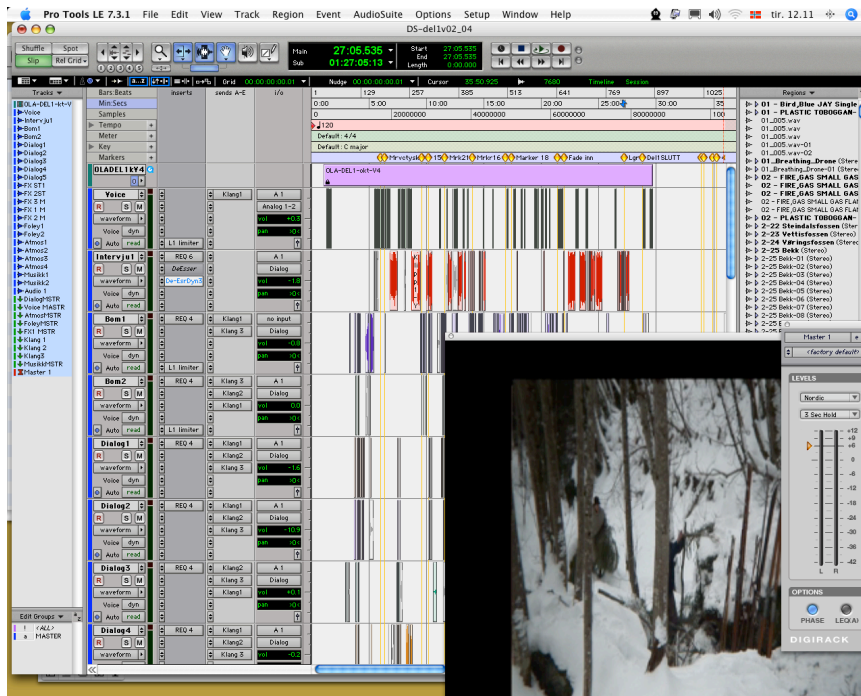
- Hva er lydens oppgave?
- Oppgave
 - Bruk filmen som utgangspunkt og skriv ned noen virkemidler for film.
 - Hvordan settes stemningen?
 - Hvordan fremheves detaljer?

Lydens oppgaver

- Underbygge bildefortellingen
 - Sette stemningen
 - Glad, trist, urolig, farlig
 - Rette seerens fokus
 - Foley
 - Musikk
 - Atmosfærer
 - Effekter
 - Voice
 - Selvfølgeligheter for seeren
 - Atmos
 - Foley
- Definisjon: Når det festes lyd til bilde for å underbygge eller beskrive handlingen, snakker vi om "lyd til bildet"

- Arbeitsplattmer

- Protools
- Cubase
- Nuendo



- Mikrofoner

- Dynamisk mikrofon
- Kondisjons mikrofon
- Elektret mikrofon



- Mikrofon karakteristikk

- Omni/kule
- Kardioide
- Nyre
- Super nyre
- Åttetall



- Mono/stereo

- Gangtidsstereo
- Intensitetsstereo
 - (kunsthode)



- Typiske faguttrykk
 - Wild
 - Foley
 - Dub
 - Blokking
 - Pre-/post produksjon
 - OMF
 - Diksjon/artikulasjon
 - Sigar,nyre,supernyre
 - Ettersynk
 - Dolby
 - THX
 - Psychoakustikk

- **Trender i norsk filmlyd**

- Mer amerikanisert
- Høyere tempo
- Flere TV-produksjoner
- Fortsatt mye reality
- Oftere vanlig med to lydteknikere på opptaksjobb
- Egen film og tv lydforening (filmlydforeningen)