

Foley

ILD 2012

ollek@dsv.su.se



JACK DONOVAN FOLEY

Workshop

- Uppgift
 - Att med en handhållen inspelningsenhet spela in A4-papper för att illustrera
 - Blixt
 - Åska
 - Eld
 - 10 grupper,
 - återsamling 1, 16.00 i sal C för fortsatt genomgång
 - återsamling 2 för lyssning och diskussion imorgon 09.00
 - Vid inlämnande av enhet, ange vilka inspelningsnummer som gäller för respektive ljud



Vad är Foley?

- Uttalas [**foh**-lee]
- En teknisk process genom vilken ljud har skapats eller bearbetats för att användas i en film, video eller annat elektroniskt producerat arbete.
- En person som skapar eller ändrar ljud med hjälp av denna process.
- Ursprungligen från Jack Foley (1891-1967). Banbrytande ljudskapare på Universal Studios under 1930-talet.
- Kursbokens perspektiv
 - “en spännande jakt på ljud”
- Audiovisuella perspektiv från Internet
 - <http://www.youtube.com/watch?v=UNvKhe2npMM>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=8A6z8QkVHk4>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=JCC7kA-liQk>
 - <http://www.marblehead.net/foley/>

Field Recording

- Bra tips från kursbokens kapitel 3
- Var alltid redo
 - Batterierna är laddade
 - Mikrofonerna är med
 - Batterierna är laddade och kontrollerade
 - Mikrofontillbehören är med
 - Shock mounts
 - Wind shocks
 - Batterierna är laddade, kontrollerade och nerpackade
- Slate – under inspelningens start - beskriv vad, var och hur det spelas in
 - “Exotic crane using a Shure SM58 at the public zoo in a tiled room on October 5, 2006”

inspelningsenheter

- Nagra III – analog branschnorm 1960-1990
- Zoom
- Roland



inspelningsenheter

- Marantz PMD 661



Mikrofonteknik

- Olika mikrofoner fångar ljudet på olika vis
 - Dynamiska, kondensator, kontaktmikrofoner
- Mikrofonens avstånd och förhållande till ljudkällan
 - Ljudstyrka, transienter och frekvensinnehåll
 - Kort avstånd fångar lågfrekvent ljud, med risk för att transienter skapar distorsion vid inspelningen.
- Lyssningsexempel
 - Röstinspelningar – <http://transom.org/?p=1774>
 - Papper som rivs sönder
 - På olika avstånd [närmikning – distansmikning]
 - Med två olika mikrofontyper [dynamisk och kondensator]

Lyssningsexempel



Efterbearbetning

- Importera och kategorisera de nyinspelade ljuden direkt till din ljud-databas
 - Görs inte det omgående så är risken stor att kaos uppstår...
- Bearbetningsmetoder
 - Pitch-förändringar
 - Time-stretch
 - Efterklang
 - Eko
 - phazing, chorus, dub – mycket kort eko-effekter
 - Reverb – korta och långa reflektioner (eko)
 - Nivåanpassning och nivåkorrigeringar
 - Tex kompression, tex för att skapa transienter
 - Eq
 - panorering

Ljudläggning

- Tips från kursbokens kapitel 9:
 - Ljudlägg de Foley-ljud som syns i bild och som på ett naturligt sätt ska höras utifrån kameraperspektivet
 - Spara processorkraft genom att inte använda Foley-effektljud när annat ljud har fokus, t ex kraftfulla ljudeffekter och musik
 - Var noga att ha rätt typ av ljud, t ex fotsteg kan vara på asfalt, trä, grus, betong mm mm

Summerring

- kreativitet – fantasi
- val av mikrofon
- mikrofonens **avstånd** i förhållande till ljudkällan (har större inverkan på ljudkvaliteten än vilken mikrofon som används)
- inspelningsmiljön – önskas påverkan från rummets akustik? [sett i förhållande till avståndet mellan mikrofonen och ljudkällan]
- tips: “plugga” ditt ena öra och testa fram önskad mikrofonplacering med det fria örat.