

COMMENCER LE MONTAGE AVEC REAPER

Avant de commencer à monter, il est important de bien organiser son travail.

PREMIERE ETAPE : Décharger ses rushes

⤴ Pour une question de sécurité il est préférable de décharger à deux endroits différents : un disque dur externe et un ordinateur portable par exemple, cela permet d'avoir une sauvegarde de ce que l'on a enregistré si jamais un accident survient !

⤴ Ensuite il faut bien les ranger. Créez un dossier au nom de votre reportage. Créez de nouveau un dossier portant le nom Rush et copiez vos rushes dedans. Si vous avez tourné sur plusieurs jours, vous pouvez aussi ranger vos rushes dans plusieurs dossiers, chacun portant comme nom la date de tournage.

⤴ Renommez les directement. En effet, vous venez de tourner, votre mémoire est fraîche, profitez-en pour les renommer. Par exemple : « ITV Michel », « Ambiance mer », « Mamie fait le jardin »... Cette étape est importante pour la suite, elle vous fera gagner du temps, surtout si vous avez 3 heures de rushes en 45 fichiers... ATTENTION : Plus on a tourné, plus on a de rushes et plus le montage est long ensuite !! Une fois tout cela fait correctement, on peut mettre les mains dans le cambouis

DEUXIEME ETAPE : Créer une session de montage

⤴ Ouvrir Reaper

Reaper s'ouvre soit sur la dernière session enregistrée soit sur une session vierge.

⤴ S'il s'ouvre sur la dernière session enregistrée, créer une nouvelle session en cliquant sur : Fichier / Nouveau Projet Une session de montage sous Reaper s'appelle un « Projet »

⤴ Enregistrez tout de suite votre session : « Cmd+s » et donnez lui un nom. La session de montage apparaîtra sous la forme d'un fichier portant l'extension « .RPP »

Pour une question pratique et afin de ne perdre aucun son, il est d'usage d'enregistrer la session de montage dans le même dossier que celui de vos rushes. Pour pouvoir monter vos rushes, il faut les « importer » dans la session de montage ainsi créée. Dans Reaper, les rushes que l'on va importer s'appellent des « Media »

⤴ Importez votre premier rush en cliquant sur : « Insérer/ Media File »

Une boîte de dialogue s'ouvre vous demandant où est rangé le rush à importer, indiquez lui l'emplacement de votre dossier « Rush » puis cliquez sur le rush à importer. Vous pouvez importer plusieurs rushes en même temps, il faudra indiquer alors à Reaper s'il les importe tous sur une piste ou chacun sur sa propre piste. Reaper a créé automatiquement une piste pour y importer le rush.

⤴ Renommer la piste en fonction du son qu'elle va jouer
Par exemple : ITV, Ambiance ext, AMB int, Bruitage... Pour une bonne organisation, il est important de bien nommer ses pistes en vue du mixage mais aussi pour s'y retrouver. Il faut que tous les sons de l'interview de Michel soit sur la piste « ITV Michel », pareil pour les ambiances, les autres ITV etc.

Maintenant que le rush est sur la piste il va falloir sélectionner ce que l'on veut monter. C'est ce que l'on appelle le dérushing.

On peut le faire selon plusieurs méthodes :

Soit on lit le rush au fur et à mesure puis on ne garde que les moments « utiles » en découpant le rush. Soit on le fait « à l'ancienne », en dehors du logiciel de montage, avec un lecteur comme VLC et en notant sur un carnet les moments « utiles » avec le timecode correspondant. Après on aura plus qu'à traduire ça sur le logiciel.

TROISIEME ETAPE : Le montage

L'interface de Reaper se présente avec 2 espaces principaux de travail :

La partie supérieure est la zone de montage à proprement parler, la lecture se fait de gauche à droite avec les différentes pistes placées les une au-dessus des autres.

Tout en haut à gauche il y a des touches de raccourcis très pratique :

- ⤴ Nouveau projet
- ⤴ Ouvrir un projet
- ⤴ Sauver le projet en cours
- ⤴ Undo / Redo
- ⤴ Fondu automatique (crossfade)
- ⤴ Editeur de masse

Cette fonction est très pratique en montage :

Si la touche est désactivée complètement, tous objets sont indépendants les uns des autres.

Si la touche est activée une fois (elle s'éclaire de deux carrés verts sur une même ligne) : quand vous bougez un objet, tous les objet situés sur la même piste à sa droite bougent en même temps, les objets sont solidaires temporellement.

Si la touche est activée deux fois (elle s'éclaire de 6 carrés verts sur 3 lignes) : quand vous bougez un objet, TOUS les objets à sa droite sur TOUTES les pistes bougent en même temps. Tout le montage est solidaire temporellement.

Cette fonction est très utile quand vous avez déjà monté des choses et que vous voulez rajoutez un son au milieu du montage. Pas besoin de sélectionner tous les objets pour les bouger, il suffit d'activer cette fonction.

Il ne faut pas oublier de se remettre en mode normal une fois l'opération terminée pour continuer à monter normalement.

⤴ Ligne de grille

Cela sert surtout pour la musique, on voit les mesures.

⤴ Magnétisme

Idem, cela colle les objets à la grille, il faut le désactiver pour monter.

Le curseur de lecture s'arrête à l'endroit où on fait stop : Action : « Lecture pause » assignée à la touche Espace

Le second espace de travail se situe sous la fenêtre de montage, c'est « le dock », on y trouve plusieurs espaces de travail sous forme d'onglets :

⤴ La table de mixage virtuelle : les différentes pistes du montage apparaissent verticalement. On peut ainsi baisser le volume des pistes, « paner » les pistes (gauche-droite), rajouter des effets (Fx).

⤴ La console de projet : en faisant défiler les onglets, on voit ici tous les rushes utilisés avec leur time code temporel, les objets contenus dans le montage avec leur propriétés, les effets utilisés...C'est très pratique quand on veut rechercher un objet « perdu » dans la foule du montage.

⤴ Un explorateur de média : cela permet d'aller chercher un son dans son ordinateur, on peut alors écouter le son et le placer directement dans le montage en le faisant glisser dans la fenêtre de montage.

⤴ Un éditeur de fondu enchaîné
Ce dock est complètement paramétrable on peut rajouter facilement des espaces de travail.

QUELQUES FONCTIONS UTILES POUR MONTER

⤴ Couper un son : déplacer le curseur de temps puis « s »

⤴ Rajouter une piste : « Piste/ Insérer une nouvelle piste »

⤴ Zoom horizontale : « +/- »

⤴ Grouper les objets sélectionnés : « g »

⤴ Ecouter un seule piste à la fois : le petit bouton « s » comme solo à côté du fader de piste

⤴ Rendre une piste muette : le petit bouton « m » comme mute à côté du fader de piste

Chaque « bout de son » est appelé un « objet ». Sur cet objet on peut appliquer diverses actions :

⤴ En double-cliquant sur un objet on ouvre une fenêtre de propriétés de l'objet.

On peut renommer l'objet, changer son volume, lui mettre des effets. On peut aussi changer le volume de l'objet en plaçant le curseur de la souris sur le bord supérieur de l'objet, le curseur change alors de forme, puis en maintenant appuyer le clic gauche de la souris et en baissant ce curseur, on baisse le volume de l'objet.

EXPORTER SON MONTAGE

Une fois votre montage terminé, il faut l'exporter en un fichier stéréo.

Avant tout il faut faire une sélection de la partie à exporter : dans la timeline, partez du dernier objet de votre montage et d'un clic droit, allez jusqu'au début de votre montage.

Puis allez dans : « Fichier » puis « Export »

S'ouvre alors la fenêtre d'export:

Dans « export/rendu » sélectionnez « Master Mix »

Dans la fenêtre « Exporter », sélectionnez « Sélection temporelle »

Dans la fenêtre « Sortie », indiquez l'endroit où l'export sera ranger puis donner lui un nom.

Vérifiez bien « 44100 » et « stéréo » ainsi que le format « Wave » (format non altéré ni compressé) et la résolution « 16 bits ».

Puis cliquez sur « Exporter un fichier »

C'est fait, vous avez maintenant votre montage en un fichier stéréo lisible partout. Si vous voulez une version MP3, utilisez un logiciel tel Itunes pour le convertir.

N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER TRES REGULIEREMENT VOTRE MONTAGE !!!!!

(Cmd+s)