



ПОДГОТОВКА – СВЕДЕНИЕ – МАСТЕРИНГ
(Audacity)



Полный алгоритм:

1. ПОДГОТОВКА

(предварительная обработка записанного –
каждый файл по отдельности)

2. СВЕДЕНИЕ

(монтаж в мультитреке, в конце сведения экспортируем
результат в отдельный файл)

3. МАСТЕРИНГ

(обрабатываем файл с результатом сведения)



Подготовка материала:

ЕСЛИ ЗАПИСЬ ДЕЛАЛАСЬ НА СТУДИИ:

1. Обрезка по краям (оставляем по 1-2 сек с концов)
2. Нормализация (всегда и сразу!)
*экспортируем файл после нормализации
далее работаем с нормализованным*
3. Повышаем слишком тихое^{*)}, снижаем слишком громкое
4. Давим шум (только при необходимости)

ЕСЛИ ЗАПИСЬ ДЕЛАЛАСЬ НА ДИКТОФОН:

1. Обрезка по краям (оставляем по 1-2 сек с концов)
2. Вырезаем ВСЕ сильные щелчки
3. Нормализуем (всегда!)
4. Давим шум
5. Снижаем слишком громкое, повышаем слишком тихое^{*)}

**) Повышение слишком тихих фрагментов записи требует аккуратности. Без необходимости так делать не надо, - возможно, громкость можно будет поднять другими средствами на этапе сведения*



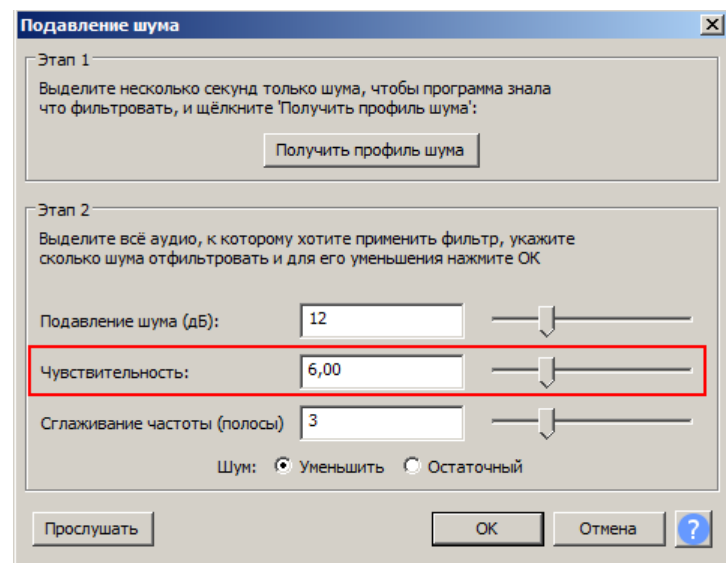
НОРМАЛИЗАЦИЯ

1. Выделить все [Ctrl+A]
2. Эффекты → Нормализация
3. Ничего не трогаем → ОК



ШУМОПОДАВЛЕНИЕ

1. Выделяем 1-2 сек в начале записи, ДО речи, там где есть шум
2. Эффекты → Подавление шума → (Этап 1)
Жмем «Получить профиль шума».
Окошко исчезнет...
3. Теперь выделить все [Ctrl+A]
4. Эффекты → Подавление шума → (Этап 2)
5. Слушаем...
6. Или все ОК, или движком «чувствительность» регулируем (и слушаем) до нужного уровня подавления шума.
7. ОК





Далее – **сведение**: вы монтируете мультитрек, работаете с громкостью, панорамой...

Эффекты сведения:

1. Эквалайзер на каждый трек с речью или пением (всегда!).
На остальные – по необходимости
2. Микшируем, используя громкость и панораму.

если этих инструментов мало, только тогда:

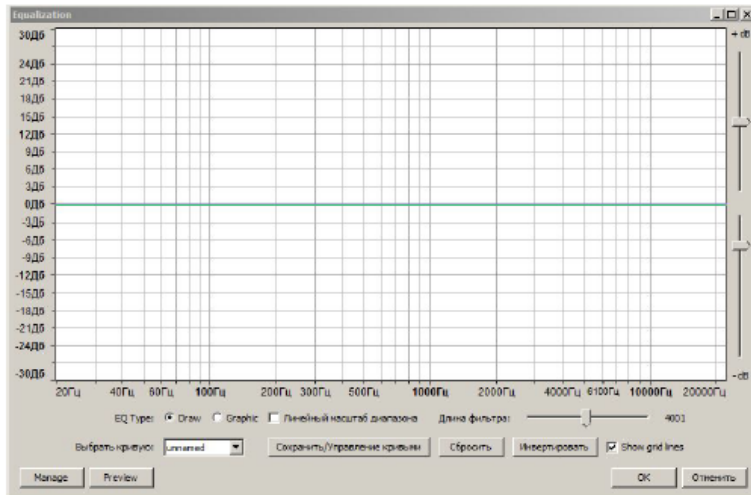
4. Компрессор
(только на голос и только если есть скачки громкости)
5. Ревербератор на трек
(если нужно эхо или если звук слишком плоский)



ЭКВАЛАЙЗЕР

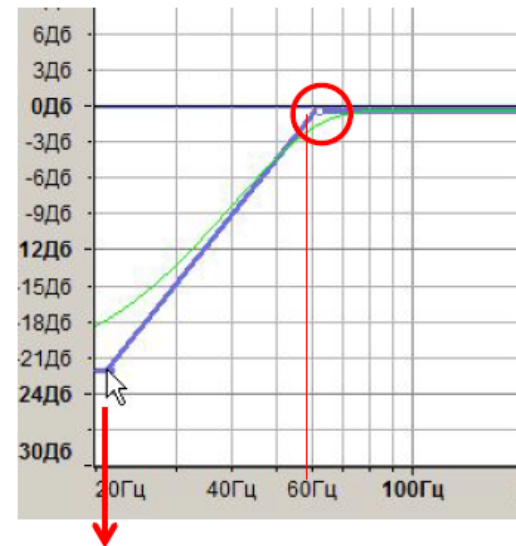
Эффекты → Кривая фильтра

Выделить все



1. Щелкая по зеленой линии, устанавливаем точки в начале линии и на уровне 60 Гц

2. Удерживая точку 60 Гц, утягиваем точку в начале линии до самого низа

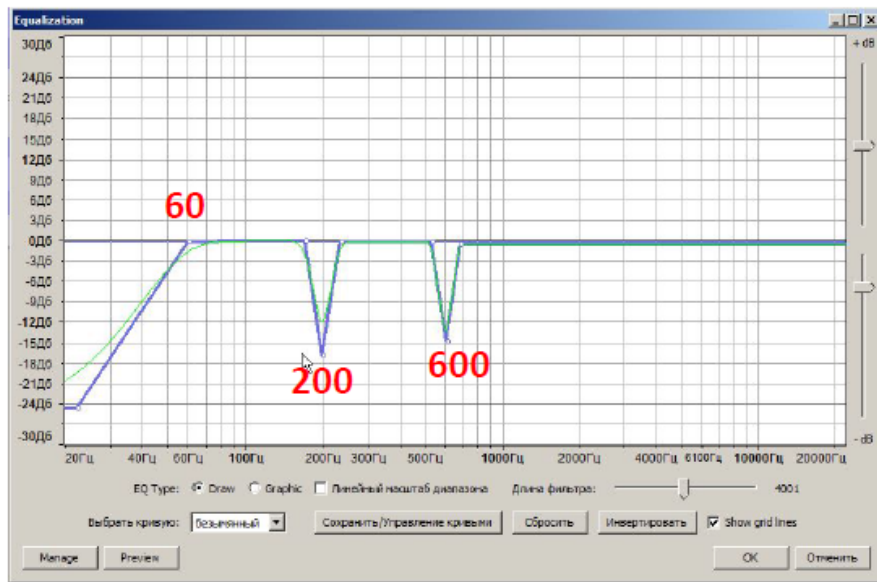


3. Ставим точки на зеленой линии на уровнях 200 и 600 Гц





4. Ставим точки на зеленой линии справа и слева от точек на уровнях 200 и 600 Гц
5. Утягиваем вниз точки 200 и 600 не ниже чем до уровня 12 Дб



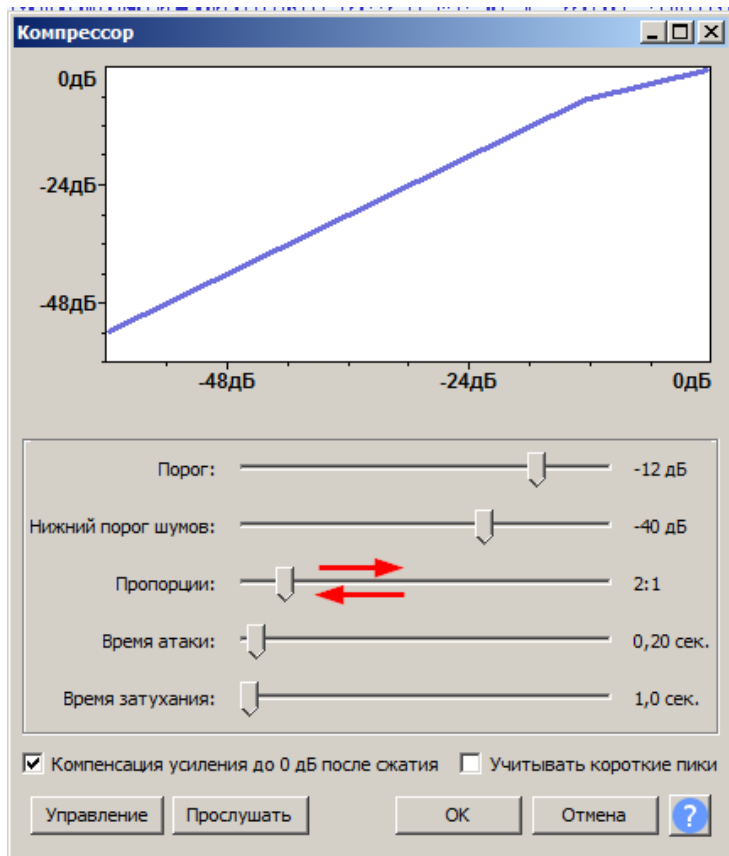
OK



КОМПРЕССОР

Эффекты → Компрессор

Выделить все



Пропорции устанавливаем между 2:1
и 3,5:1

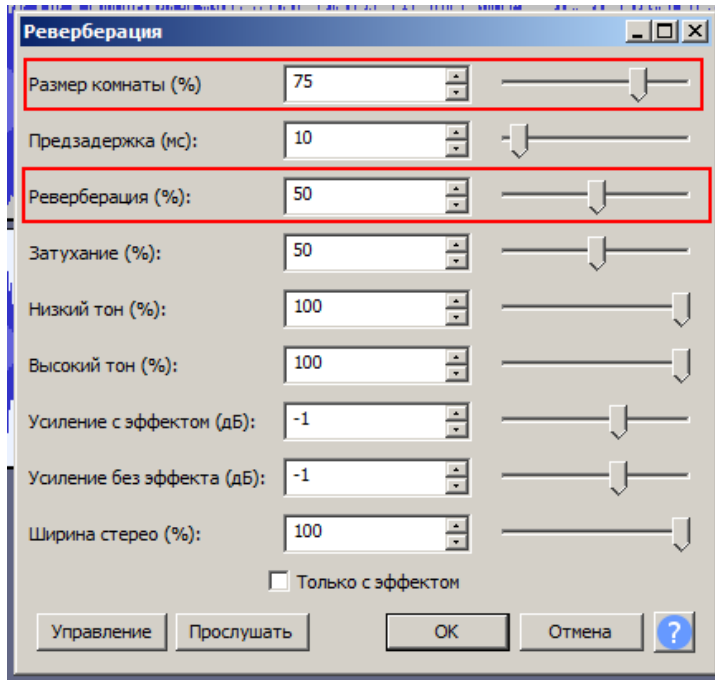
ОК.



РЕВЕРБЕРАТОР

Эффекты → Реверберация

Выделить все в треке или тот кусок, на который нужен эффект



Работаем двумя ползунками:

«Размер комнаты» = выраженность эффекта

«Реверберация (%)» = сколько эффекта подмешивается к звуку

Изменив, слушаем...

Внимание! Реверберация – сильный художественный эффект, добавлять без необходимости не надо.

ОК.



ПОСЛЕ СВЕДЕНИЯ, **но ДО** мастеринга: **ПРОВЕРКА** микса

1. Выделить все. Затем – меню: Треки → Микс → Микс и рендеринг в новый трек
2. Получившийся новый трек: в нем выделяем все (ctrl+A)
3. Меню: Треки → Микс → Микс стерео в моно (стереотрек превратится в моно-трек)
4. Получившемуся моно-треку ставим «Соло» и слушаем. Все должно быть хорошо слышно.
5. Если надо поправляем в монтаже. Перед исправлением ставим моно-трек на «Тихо». Если исправили – снова проходим шаги 1–4.
6. Если все в порядке, удаляем моно-трек, повторяем шаг 1 и ставим «Соло» треку получившегося микса. Дальше работаем только с ним.



Теперь **мастеринг**.

Эффекты мастеринга:

(работаем с треком микса)

Именно **ЭТА** последовательность



1. Эквалайзер (всегда!)
2. Компрессор (если нужен плотный звук)
3. Лимитер
(всегда, но особенно когда есть компрессор)
5. Ревербератор
*(на грани слышимости... только если надо выровнять
объемность звука)*

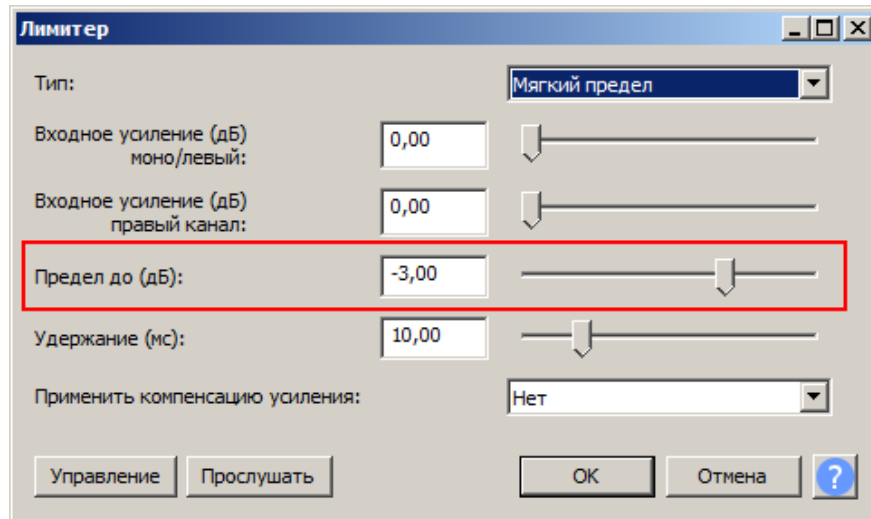


(эквалайзер и компрессор см. выше)

ЛИМИТЕР

Эффекты → Лимитер

Выделить все.



Предел до...

Не выше -0.1дБ

Не ниже -3 дБ

ОК.



ЭКСПОРТ МИКСА

(финальный, на треке микса стоит «Соло»)

Важно точно выставить параметры файла на выходе:

Формат – mp3

stereo

16 bit

44100 Hz

128 \ 192 \ 256 \ 320 kbps

Constant bitrate (CBR)