

# Модуль Music Rebalance

STD и ADV

Модуль и плагин

Оглавление

1. Обзор
2. Элементы
3. Функция проверки
4. Separate

## Обзор

Music Rebalance с помощью алгоритма машинного обучения распознает и отделяет следующие составляющие микса: вокал, бас и перкуссию. Остальное содержимое, которое нельзя причислить к категориям выше, помещается в категорию **Other** (*Прочее*). Обычно туда попадают мелодические инструменты. После отделения элементов уровень каждого можно настраивать отдельно.

Music Rebalance может послужить альтернативным решением, с помощью которого можно поменять уровень какого-либо элемента микса, когда исходные дорожки или партии недоступны. Также модуль позволяет изолировать отдельный элемент микса (например, ведущий вокал) путем снижения уровня остальных элементов. Доступен как модуль в RX 8 Audio Editor и плагин Audiosuite в Pro Tools.

## Элементы



1. **Vocal** (*Вокал*). Настройка уровня усиления вокальной составляющей микса (в децибелах).
2. **Bass** (*Бас*). Настройка уровня усиления басовой составляющей микса (в децибелах).
3. **Percussion** (*Перкуссия*). Настройка уровня усиления перкуSSIONной составляющей микса (в децибелах).
4. **Other** (*Прочее*). Настройка уровня усиления остальных составляющих микса (в децибелах).
5. **Кнопка S**. Под каждым ползунком есть кнопка соло для прослушивания только этого элемента микса.
6. **Quality** (*Качество*). В Music Rebalance есть три версии отделяющего алгоритма: **Good** (*Хорошего качества*), **Better** (*Улучшенного качества*) и **Best** (*Наилучшего качества*). В режиме хорошего качества разделение микса происходит в реальном времени. В режимах улучшенного и наилучшего качества обработка выполняется гораздо дольше.
7. **Separation** (*Отделение*). Настройка степени отделения вокала, баса, перкуссии и прочего в процентном отношении. В нулевом положении звучание получится наиболее естественным, но партии будут отделены по минимуму, и могут попасть звуки других инструментов (то есть возникнут утечки), зато получится меньше шумов искажений. В положении 100% отделение будет максимальным, без утечек, но могут появиться шумы искажений.

## Об Audiosuite-плагине Music Rebalance

Audiosuite-плагин RX 8 Music Rebalance **не позволяет** выполнять проверку перед рендерингом.

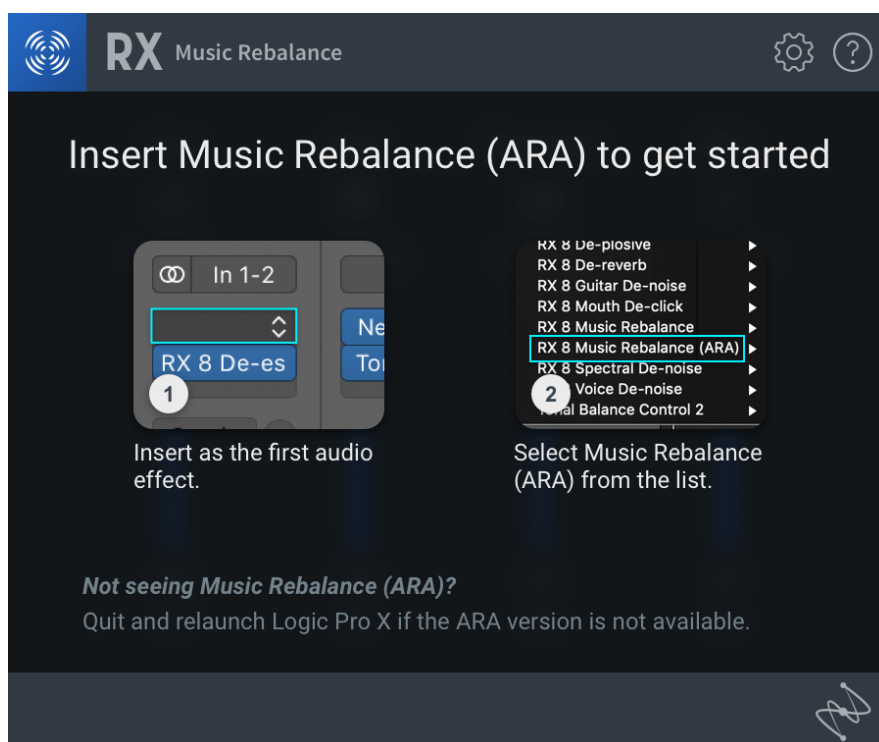
## Separate

*Разделить.* Автоматически разделяет микс на четыре независимые партии (вокал, бас, перкуссию и прочее), каждая партия откроется на своей отдельной вкладке. При разделении настройка уровней усиления отдельных партий учитываться не будет, для всех устанавливается одинаковое усиление 0 дБ. После разделения вы сможете обработать и экспортировать каждую партию в виде независимых аудиофайлов.

## Использование Music Rebalance в Logic

Теперь Music Rebalance можно использовать в Logic как плагин ARA 2.0. Чтобы запустить ARA-версию Music Rebalance, выполните следующие шаги:

1. Обновите Logic Pro до последней версии\*
2. Добавьте плагин **RX 8 Music Rebalance** в дорожку



3. Закройте и снова откройте Logic
4. Добавьте **RX 8 Music Rebalance (ARA)** в первый слот

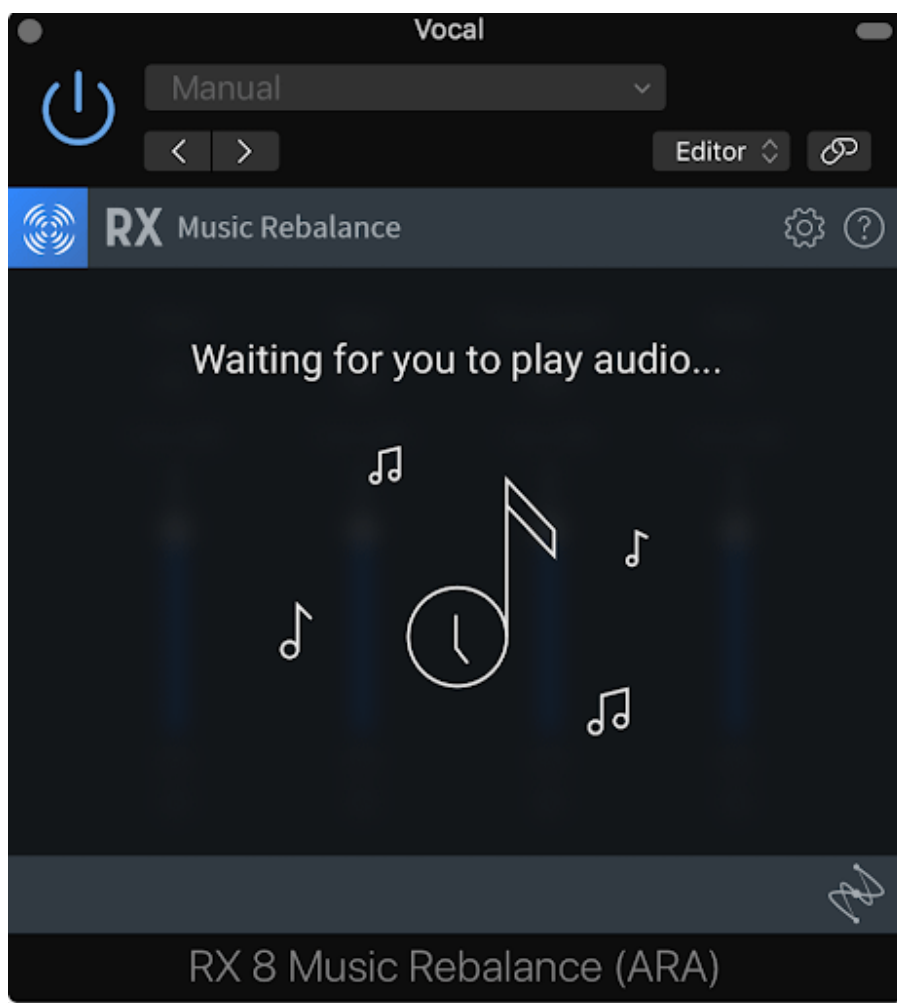
\* Обновите Logic до последней версии, чтобы получить наилучшую совместимость с плагином ARA. В версиях Logic Pro старше 10.5.1 с этим наблюдались известные проблемы.

### ★ ПОДСКАЗКА ПО ARA-ВЕРСИИ MUSIC REBALANCE

Если после перезапуска пункт **RX 8 Music Rebalance (ARA)** не появился, сначала убедитесь, что вы добавляете плагин в первый слот дорожки. Также попробуйте закрыть Logic, удалить кэш AudioUnit в каталоге ~/Library/Caches/AudioUnitCache и повторить шаги выше.

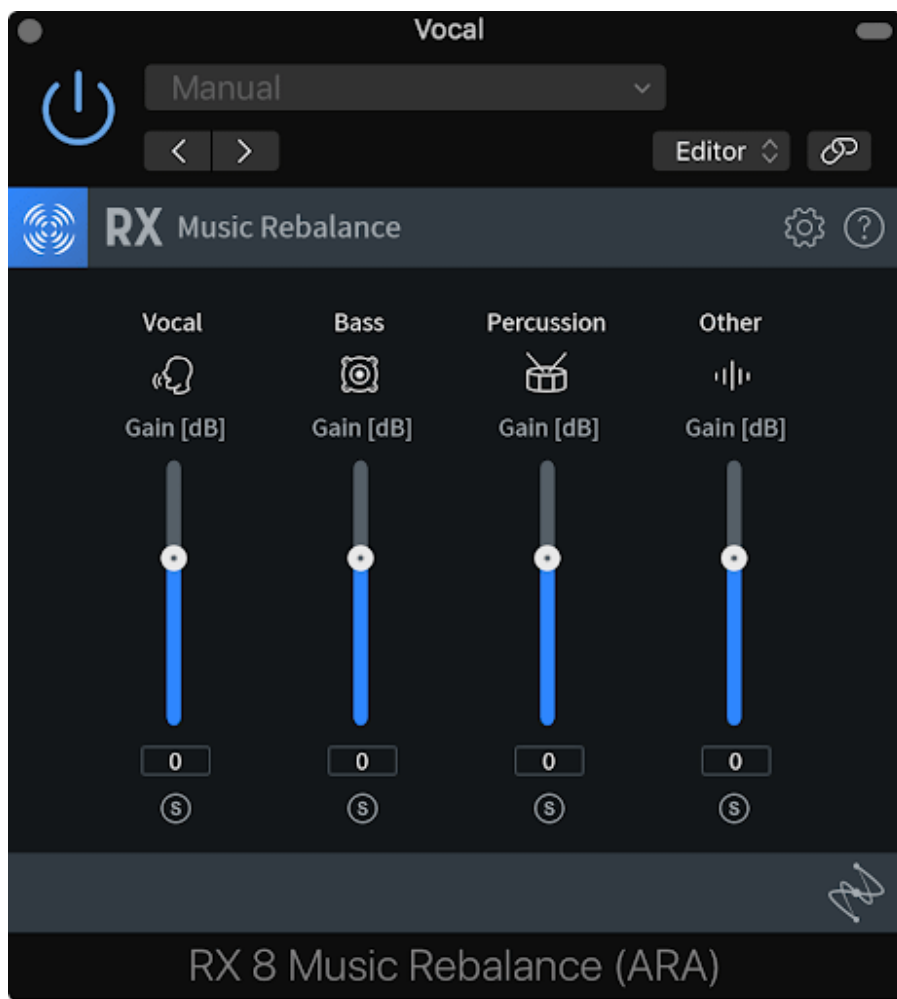
## Использование Music Rebalance (ARA) в Logic

После того, как Music Rebalance (ARA) появился в дорожке, можно начать работу с ним. Запустите воспроизведение, чтобы Music Rebalance проанализировал аудиоматериал. Вы можете остановить воспроизведение — анализ продолжится до конца.



**Примечание.** Плагины ARA обновляются при пуске воспроизведения. Если вы что-то поменяли в аудиоматериале, изменения не передадутся в ARA до тех пор, пока вы не остановите и не перезапустите воспроизведение.

После анализа аудио активируются элементы управления:

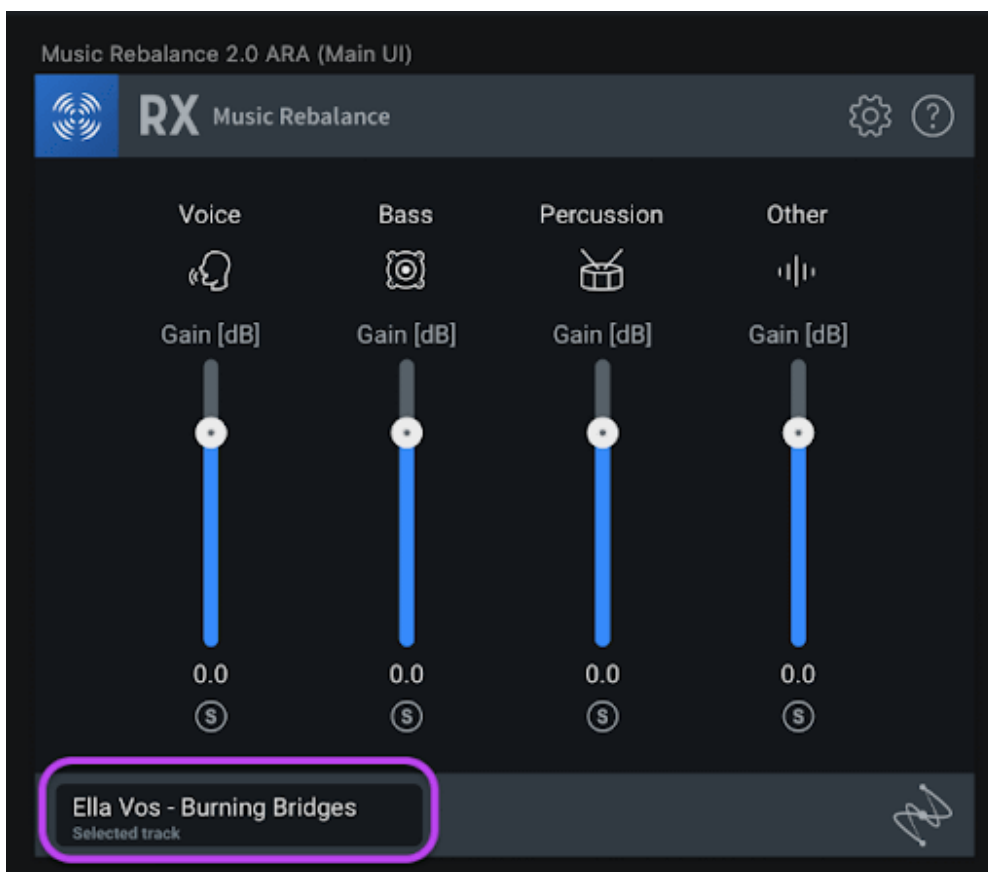


Перемещайте ползунки для ребалансировки музыкальных партий в реальном времени.

В плагине ARA всегда используется алгоритм **Good** (*Хорошего качества*). Если вам нужно более высокое качество, откройте Music Rebalance в редакторе RX 8.

## Использование нескольких экземпляров

Когда используется несколько экземпляров плагина, в окне Music Rebalance внизу будет отображаться текущая обрабатываемая модулем дорожка. Настройки текущей дорожки запоминаются автоматически.



Если вы выберете дорожку, в которой нет Music Rebalance версии ARA, плагин запомнит последнюю выбранную дорожку, в которой есть экземпляр плагина Music Rebalance версии ARA.

Если открыто несколько окон ARA-плагина Music Rebalance, в них всех будет отображаться последняя выбранная дорожка, в которой есть Music Rebalance версии ARA.

## Требования и ограничения Music Rebalance версии ARA

1. Music Rebalance версии ARA должен быть первым плагином дорожки
2. Music Rebalance версии ARA нельзя добавлять в дорожку программного инструмента или в шину
3. Music Rebalance версии ARA применяется только ко всей дорожке сразу, регионы не поддерживаются
4. Заготовки программы-хоста не поддерживаются Music Rebalance версии ARA
5. Автоматизация не поддерживается Music Rebalance версии ARA
6. Для анализа аудиоданных нужно запустить воспроизведение
  1. Если вы редактировали материал, воспроизведение нужно перезапустить для обновления данных
7. Music Rebalance версии ARA не может обрабатывать циклы Apple, сжатое аудио, аудиоматериал с растягиванием и сжатием или обращенные регионы
  1. Такие регионы нужно сначала свести перед обработкой в Music Rebalance версии ARA.

