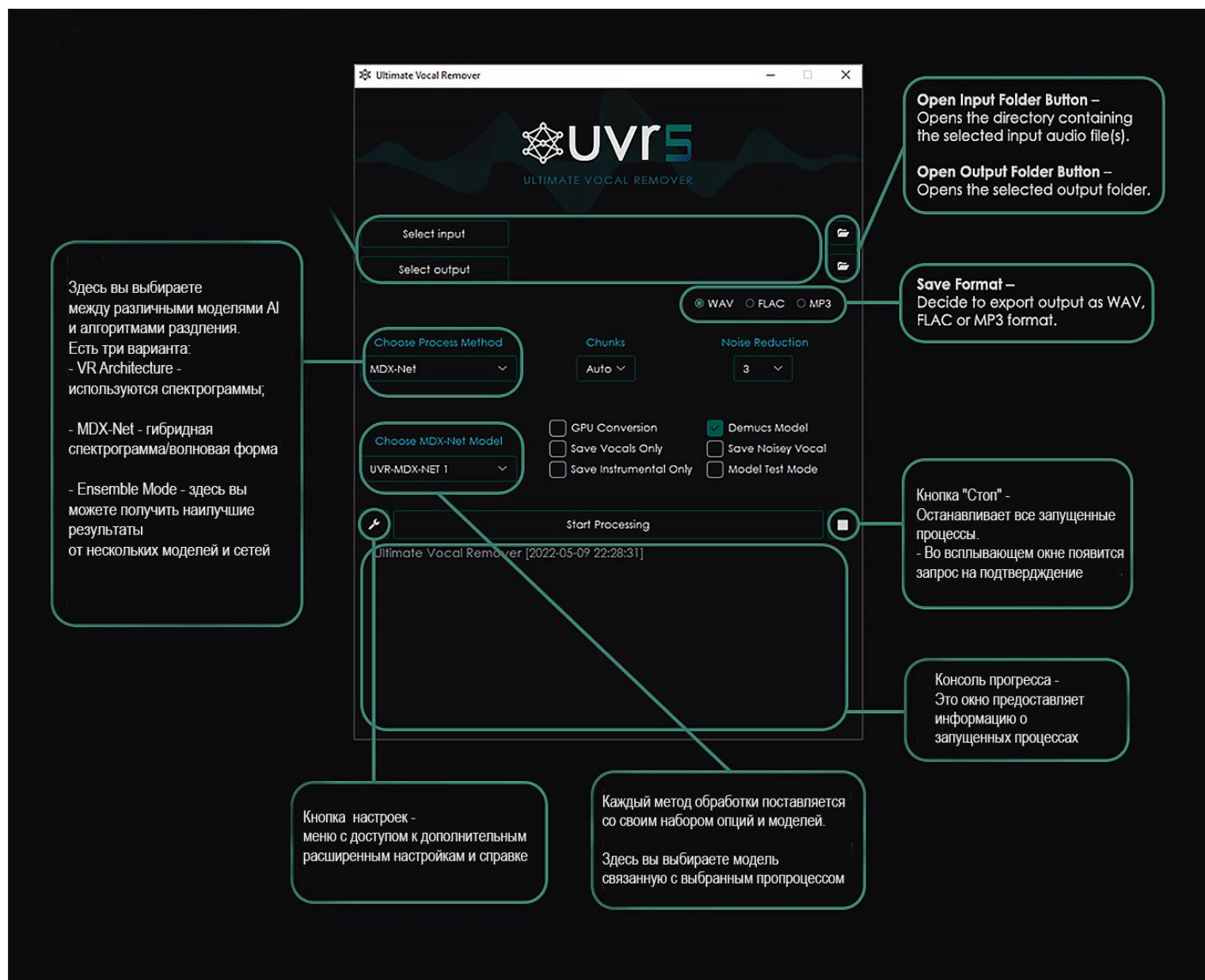


UVR v5.4 (с изменениями v 5.5)

Разделение вокально-инструментальных треков

Руководство по применению

Общие параметры



Журнал изменений версии 5.5

Версия патча: UVR_Patch_12_18_22_6_41

- Индикатор выполнения теперь полностью синхронизирован с каждым процессом в приложении.
- Функция drag-n-drop теперь должна работать каждый раз.

- Теперь пользователи могут удалять огромное количество файлов и каталогов в качестве входных данных, и приложение добавит их в список конверсий.
- Различные исправления ошибок для Центра загрузки.
- Различные изменения дизайна.

Производительность:

- Время загрузки модели быстрее.
- Импорт/экспорт аудиофайлов происходит быстрее.

Новые опции:

- Опция "Выбрать сохранённые настройки" - Позволяет пользователю сохранить текущие настройки всего приложения или сбросить их до значений по умолчанию.
- Меню "Правый клик" - Позволяет быстро получить доступ к важным опциям.
- Опция «Подсказки справки» - Если она включена, пользователи могут наводить указатель мыши на параметры, чтобы увидеть всплывающий текст, описывающий эту опцию. Опция щелчка правой кнопкой мыши также позволяет скопировать текст «Подсказка справки».
- Режим вторичной модели — этот параметр представляет собой расширенную версию параметра «Модель Demucs», который был доступен только для MDX-Net. За исключением сейчас, эта опция доступна во всех трёх сетях и стволах ИИ. Любая модель теперь может быть вторичной, и пользователь может выбрать степень влияния, которую оказывает вторичная модель, в отличие от предыдущей.
- Надёжное кэширование для ансамблевого режима, обеспечивающее гораздо более быстрое время обработки.
- Теперь вы можете перетаскивать столько файлов/папок, сколько входных данных. Приложение будет автоматически проходить через каждый выбранный каталог для аудио файлов.
- При нажатии на поле «Ввод» появится новое окно, которое позволит пользователю пройти через все выбранные аудиовходы и удалить некоторые, если это необходимо.
- Опция "Режим выборки" - Позволяет пользователю обрабатывать только часть исходного трека для выборки настроек или модели без запуска полного преобразования.
 - Число в скобках — это текущее количество секунд, в течение которых будет находиться сгенерированный образец.
 - Вы можете выбрать количество секунд для извлечения из трека в меню «Дополнительные настройки».

Архитектура VR:

- Поддержка новейшей архитектуры VR
 - Crop Size и Batch Size предназначены специально для моделей, использующих только новейшую архитектуру.
 - Возможность переключения «Высококачественная обработка».

MDX-NET:

- Опция "Denoise Output" - Если эта опция включена, она приводит к более чистым результатам, но время обработки будет больше. Эта опция заменила шумоподавление.
- Опция "Спектральная инверсия" - Эта опция использует методы инверсии для получения более чистого вторичного результата. Этот параметр может замедлить процесс экспорта аудио.
- Вторичный стебель теперь имеет ту же частоту среза, что и основной стебель.

Демуки:

- Теперь поддерживаются модели Demucs v4, в том числе модели с 6 дорожками.
- Возможность комбинировать оставшиеся дорожки вместо инвертирования выбранных дорожек в смесь только тогда, когда пользователь выбирает 2 дорожки.
- «Предпроцессная» модель, которая позволяет пользователю выполнить вывод через надёжную вокальную или инструментальную модель и отделить остальные стволы от сгенерированного инструментального микса. Этот вариант может значительно уменьшить остаточный вокал в других невокальных дорожках (треках), генерируемых Demucs.

Режим ансамбля:

- Режим Ансамбля был расширен, чтобы включить следующее:
 - «Усреднение» — это новый алгоритм, который усредняет конечные результаты.
 - Неограниченное количество моделей в ансамбле.
 - Возможность сохранения различных ансамблей.
 - Возможность ансамблирования выходов для всех отдельных типов дорожек.
 - Возможность выбора уникальных алгоритмов ансамбля.
 - Возможность ансамбля сразу 4 дорожек Demucs.

Варианты архитектуры VR

The screenshot shows the VR Architecture software interface. At the top, there are two sections: 'Window Size' with a dropdown set to '512' and 'Aggression Setting' with a dropdown set to '10'. Below these are checkboxes for 'GPU Conversion' (checked), 'Save Vocals Only', 'Save Instrumental Only', 'TTA', 'Post-Process', and 'Model Test Mode'. In the center, there are two dropdown menus: 'Choose Process Method' set to 'VR Architecture' and 'Choose Main Model' with a list of models: '1_HP-UVR.pth', '2_HP-UVR.pth', '3_HP-Vocal-UVR.pth', '4_HP-Vocal-UVR.pth', and '5_HP-Karaoke-UVR.pth'. To the right, a 'Dropdowns' section explains the 'Window Size' and 'Aggression Setting' options. Below that, a 'Checkboxes' section explains the 'GPU Conversion', 'Save Vocals Only', 'Save Instrumental Only', 'TTA', 'Post-process', and 'Model Test Mode' options. At the bottom left, a text box explains that the models are fine-tuned and lists the included models. At the bottom right, a text box titled 'Available in the expansion pack:' lists models 6 through 9.

Window Size

512

Aggression Setting

10

☒ GPU Conversion

☐ Save Vocals Only

☐ Save Instrumental Only

☐ TTA

☐ Post-Process

☐ Model Test Mode

Choose Process Method

VR Architecture

Choose Main Model

1_HP-UVR.pth

2_HP-UVR.pth

3_HP-Vocal-UVR.pth

4_HP-Vocal-UVR.pth

5_HP-Karaoke-UVR.pth

Each of the models provided were fine-tuned with slightly different parameters.

The following models are included out of the box:

- **1_HP-UVR.pth** – This is a strong instrumental model.
- **2_HP-UVR.pth** – This is a fine-tuned version of the 1_HP-UVR.pth model.
- **3_HP-Vocal-UVR.pth** – This model emphasizes vocal extraction. The vocal stem will be clean, but the instrumental might sound muddy.
- **4_HP-Vocal-UVR.pth** – This model also emphasizes vocal extraction and is a bit more aggressive than the previous model.
- **5_HP-Karaoke-UVR.pth** – This model removes main vocals while leaving background vocals intact.

Available in the expansion pack:

- **6_HP-Karaoke-UVR.pth** – An additional model that removes main vocals while leaving background vocals intact.
- **7_HP2-UVR.pth** – This is a strong instrumental model trained using more data and new parameters.
- **8_HP2-UVR.pth** – This is a strong instrumental model.
- **9_HP2-UVR.pth** – This is a fine-tuned version of the 8_HP2-UVR.pth model.

Dropdowns

- **Window Size** – The smaller your window size, the better your conversions will be. However, a smaller window means longer conversion times and heavier resource usage.
 - o Here are the selectable window size values –
 - **1024** – Low conversion quality, shortest conversion time, low resource usage
 - **512** – Average conversion quality, average conversion time, normal resource usage
 - **320** – Better conversion quality, long conversion time, high resource usage
- **Aggression Setting** – This option allows you to set how strong the vocal removal will be.
 - o The range is 0-100.
 - o Higher values perform deeper extractions.
 - o The default is 10 for instrumental & vocal models.
 - o Values over 10 can result in muddy-sounding instrumentals for the non-vocal models.

Checkboxes

- **GPU Conversion** – Selecting this option ensures the GPU is used to process conversions.
 - o Note: This option will not work if you don't have a Cuda compatible GPU.
 - o Nvidia GPUs are most compatible with Cuda.
 - o Note: CPU conversions are much slower than those processed through the GPU.
- **Save Vocals Only** – Allows the user to only save the vocal stem.
- **Save Instrumental Only** – Allows the user to only save the instrumental stem.
- **TTA** – This option performs Test-Time-Augmentation to improve the separation quality.
 - o Note: Having this selected will increase the time it takes to complete a conversion.
- **Post-process** – This option can potentially identify leftover instrumental artifacts within the vocal outputs. This option may improve the separation of some songs.
 - o Note: Having this option selected can adversely affect the conversion process, depending on the track. Because of this, it's only recommended as a last resort.
- **Model Test Mode** – This option makes it easier for users to test the results of different models and model combinations by eliminating the hassle of manually changing the filenames and creating new folders when processing the same track through multiple models. This option structures the model testing process.
 - o The filenames for the instrumental & vocal outputs will have the selected model(s) name(s) appended.

Каждая из представленных моделей была точно настроены с немного отличающимися параметрами. В комплект поставки входят следующие модели:

- **1_HP-UVR.pth** - это сильная инструментальная модель.
- **2_HP-UVR.pth** - это точно настроенная версия модели **1_HP-UVR.pth**.
- **3_HP-Vocal-UVR.pth** - эта модель акцентиро-выделения вокала. Вокальный ствол будет чистым, но инструментал может звучать грязно.
- **4_HP-Vocal-UVR.pth** – эта модель также подчеркивает извлечение вокала и является немного более агрессивной, чем предыдущая модель.
- **5_HP-Karaoke-UVR.pth** - эта модель удаляет основной вокал, оставляя фоновый вокал нетронутым.

Доступно в расширении posk:

- **8_HP-Karaoke-UVR.ptti** – Дополнительная модель, которая удаляет основной вокал, при этом оставляя фоновый вокал нетронутым.
- **7_HP2-UVR.pth** - Это сильная инструментальная модель, обученная с использованием большего количества данных и новых параметров.
- **8_HP2-UVR.pth** - Это сильная инструментальная модель.
- **9_HP2-UVR.pth** - Это усовершенствованная версия модели **8_HP2-UVR.pth**.

Выпадающие окна:

- **Window Size** - Размер окна - Чем меньше размер окна, тем выше конверсия. Однако меньший размер окна означает более длительное время преобразования и более интенсивное использование ресурсов.

* Ниже приведены значения размера окна, которые можно выбрать.

- 1024 - Низкое качество преобразования, минимальное время преобразования, низкое использование ресурсов

- 512 - Среднее качество преобразования, среднее время преобразования, нормальное использование ресурсов

- 320 - Лучшее качество преобразования, длительное время преобразования, высокое использование ресурсов.

- **Aggression Setting** - Настройка агрессии - Этот параметр позволяет установить, насколько сильным будет удаление голоса.

* Диапазон составляет 0-100.

* При более высоких значениях происходит более глубокое извлечение,

* По умолчанию установлено значение 10 для инструментальных и вокальных моделей. Значения более 10 могут привести к мутному звучанию инструментария для невокальных моделей.

Флажки

- **GPU Conversion** - Преобразование на GPU - выбор этой опции обеспечивает использование GPU для обработки преобразований.

* Примечание: Эта опция не будет работать, если у вас нет GPU, совместимого с Cuda.

* Графические процессоры Nvidia наиболее совместимы с Cuda.

* Примечание: преобразования на CPU выполняются намного медленнее, чем преобразования на GPU.

- **Save Vocal only** - позволяет пользователю сохранить только вокальную дорожку.

- **Save Instrumental Only** - Позволяет пользователю сохранить только инструментальную дорожку.

- **TTA** - Эта опция выполняет Test-Time-Augmentation для улучшения качества разделения. Примечание: При выборе этого параметра увеличивается время, необходимое для завершения преобразования.

- **Post-process** - Эта опция позволяет выявить оставшиеся инструментальные артефакты в вокальном ауте. Этот параметр может улучшить разделение некоторых песен.

* Примечание: Выбор этого параметра может негативно повлиять на процесс преобразования в зависимости от дорожки. Поэтому его рекомендуется использовать только в крайнем случае.

- **Model Test Mode** - Эта опция облегчает пользователям тестирование результатов различных моделей и устраняет необходимость вручную менять имена файлов и создавать новые папки при обработке одного и того же трека несколькими моделями. Эта опция структурирует процесс тестирования моделей.

* К именам файлов для инструментальных и вокальных выходов будет добавлено имя выбранной модели (моделей).

Параметры MDX-Net

The screenshot displays the MDX-Net application interface with several settings sections:

- Noise Reduction:** A dropdown menu set to '3'. Below it are checkboxes for 'GPU Conversion' (checked), 'Save Vocals Only', 'Save Instrumental Only', 'Demucs Model', 'Save Noisy Output', and 'Model Test Mode'.
- Chunks:** A dropdown menu set to 'Auto'.
- Choose Process Method:** A dropdown menu set to 'MDX-Net'.
- Choose MDX-Net Model:** A dropdown menu showing five options: 'UVR-MDX-NET 1', 'UVR-MDX-NET 2', 'UVR-MDX-NET 3', 'UVR-MDX-NET Karaoke', and 'UVR-MDX-NET Main' (which is selected with a checkmark).

There are five models to choose from.

Each of the models provided were fine-tuned on slightly different parameters. However, the numbered models are in the order of official SDR scores against AI Crowds' official test-set.

- **UVR-MDX-NET Main** – This is the strongest model but uses the most resources.
- **UVR-MDX-NET 1** – This model achieved a 9.703 SDR score
- **UVR-MDX-NET 2** – This model achieved a 9.682 SDR score
- **UVR-MDX-NET 3** – This model achieved a 9.662 SDR score
- **UVR-MDX-NET Karaoke** – This model removes main vocals while leaving background vocals intact.

Dropdowns

- **Chunks** – This option allows the user to reduce (or increase) RAM or V-RAM usage.
 - o Smaller chunk sizes use less RAM or V-RAM but can also increase processing times.
 - o Larger chunk sizes use more RAM or V-RAM but can also reduce processing times.
 - o Selecting "Auto" calculates an appropriate chunk size based on how much RAM or V-RAM your system has.
 - o Selecting "Full" will process the track as one whole chunk.
 - This option is only recommended for those with powerful PCs.
 - o The default selection is "Auto".
- **Noise Reduction** – This option will reduce or eliminate any noise generated by the model.
 - o You can set the sensitivity between 0-10.
 - o The default setting is 3.
 - o Selecting "None" will completely turn off noise reduction.

Checkboxes

- **GPU Conversion** – When checked, the application will attempt to use your GPU (if you have one). If you do not have a GPU but have this checked, the application will default to your CPU.
- **Save Vocals Only** – Allows the user to save only the vocal stem.
- **Save Instrumental Only** – Allows the user to only save the instrumental stem.
- **Demucs Model** – Runs your track through a standard Demucs model, in addition to the MDX-Net model to improve separation.
 - o This option uses extra resources and increases processing times.
- **Model Test Mode** – This option makes it easier for users to test the results of different models by eliminating the hassle of manually changing filenames when processing the same track through multiple models. This can also be used for generating outputs to ensemble (see 'User Ensemble' tab for more information)
 - o The filenames for the instrumental and/or vocal outputs will have the selected model name appended.
- **Save Noisy Output** – Allows the user to save an additional stem without the applied noise reduction.

На выбор предлагается пять моделей. Каждая из представленных моделей была отлажена по немного разным параметрам. Тем не менее, модели пронумерованы в порядке официальных оценок SDR против Crowds на официальном тестовом наборе.

- **UVR-MDX-NET Main** - Это самая сильная модель, но использует больше всего ресурсов.
- **UVR-MDX-NET 1** - Эта модель достигла результата 9.703 балла SDR
- **UVR-MDX-NET 2** - Эта модель достигла 9,682 балла SDR
- **UVR-MDX-NET 3** - Эта модель достигла показателя 9,662 балла SDR
- **UVR-MDX-NET_9482**
- **UVR-MDX-NET Karaoke** - Эта модель удаляет основной вокал, оставляя бэк-вокал.

Выпадающие окна:

- * **Chunks** - Эта опция позволяет пользователю уменьшить (или увеличить) использование RAM или V-RAM. Меньшие размеры фрагментов используют меньше RAM или V-RAM, но могут увеличить время обработки. Большие размеры фрагментов используют больше RAM или V-RAM, но также могут сократить время обработки,
- * Выбор "Авто" рассчитывает подходящий размер фрагмента на основе объёма оперативной или виртуальной памяти в вашей системе.
- * При выборе "Full" дорожка будет обрабатываться как один целый чанк.

Этот вариант рекомендуется только тем, у кого мощные ПК.

- * По умолчанию выбрано значение "Авто".

- **Noise Reduction** - эта опция уменьшит или устранил любой шум, создаваемый моделью.

- * Вы можете установить чувствительность в диапазоне 0-10.

- * По умолчанию установлено значение 3.

- * При выборе значения "Нет" шумоподавление будет полностью отключено.

Флажки

- **GPU Conversion** - если флажок установлен, приложение попытается использовать ваш GPU (видеокарту).

Если у вас нет GPU, но этот флажок установлен, приложение будет по умолчанию использовать ваш CPU.

- **Save Vocal Only** - позволяет пользователю сохранить только вокальную дорожку.

- **Save Instrumental Only** - позволяет пользователю сохранить только инструментальную дорожку.

- **Demucs Model** - прогоняет ваш трек через стандартную модель Demucs в дополнение к модели MDX-Net для улучшения разделения. Эта опция использует дополнительные ресурсы и увеличивает время обработки.

- **Model Test Mode** - эта опция облегчает пользователям тестирование результатов различных моделей, так как устраняет необходимость вручную менять имена файлов при обработке одного и того же трека с помощью нескольких моделей. Этот режим также можно использовать для генерации выходных данных для ансамбля (см. вкладку 'User Ensemble' для получения дополнительной информации)

Имена файлов для инструментальных и/или вокальных выходов будут содержать название выбранной модели.

- **Save Noisy Output** - позволяет пользователю сохранить дополнительный стем без применённого шумопонижения.

Demucs v3 Опции

The screenshot shows the Demucs v3 Options window. It is divided into several sections:

- Choose Stem(s)**: A dropdown menu set to "All Stems".
- Segment**: A dropdown menu set to "None".
- Shifts**: A dropdown menu set to "2".
- Overlap**: A dropdown menu set to "0.25".
- Checkboxes**:
 - ☒ GPU Conversion
 - ☐ Stem Only
 - ☐ Mix Without Stem Only
 - ☒ Split Mode
- Choose Process Method**: A dropdown menu set to "Demucs v3".
- Choose Demucs Model**: A dropdown menu with a list of models: UVR_Demucs_Model_1 (selected), UVR_Demucs_Model_2, UVR_Demucs_Model_Bag, mdx_extra, and mdx_extra_q.

Dropdowns

- Choose Stem(s)** – Here you can choose which stem to extract using the selected model.
 - o Stem Selections –
 - **All Stems** – Saves all of the stems the model is able to extract.
 - **Vocals** – Pulls vocal stem only.
 - **Other** – Pulls other stem only.
 - **Bass** – Pulls bass stem only.
 - **Drums** – Pulls drum stem only.
- Segments** – This option allows the user to reduce (or increase) RAM or V-RAM usage.
 - o Smaller chunk sizes use less RAM or V-RAM but can also increase processing times.
 - o Larger chunk sizes use more RAM or V-RAM but can also reduce processing times.
- Shifts** – Performs multiple predictions with random shifts of the input and averages them. The higher number of shifts, the longer the prediction will take. Not recommended unless you have a GPU.
- Overlaps** – This option controls the amount of overlap between prediction windows (for Demucs one window is 10 seconds).

Checkboxes

- GPU Conversion** – Selecting this option ensures the GPU is used to process conversions.
 - o Note: This option will not work if you don't have a Cuda compatible GPU.
 - o Nvidia GPUs are most compatible with Cuda.
 - o Note: CPU conversions are much slower than those processed through the GPU.
- Stem Only** – Allows the user to only save the selected stem by itself.
- Mix Without Stem Only** – Allows the user to only save the input mixture minus the selected stem.
- Split Mode** – Uses Demucs v3 original chunking method. Selecting this will automatically disable "Chunks".

Additional information

- Adding Additional Models** – You can add more models by downloading them via the "Download Center" tab within the "Settings" menu. The application will automatically detect them once they have been downloaded.
- Backward Compatibility** – This GUI is also compatible with Demucs v1 and v2 models.

The following models are included out of the box:

- 2 Stem Models –**
 - o **UVR_Demucs_Model_1** – This model was trained on the UVR dataset. It's only capable of pulling 2 stems, "Vocals" or "Other" (Other saves as "Instrumental" when this model is selected).
 - o **UVR_Demucs_Model_2** – This model was also trained on the UVR dataset. It's only capable of pulling 2 stems, "Vocals" or "Other" (Other saves as "Instrumental" when this model is selected).
 - o **UVR_Demucs_Model_Bag** – This selection runs models "UVR_Demucs_Model_1" & "UVR_Demucs_Model_2" as a bag.
- 4 Stem Models –**
 - o **mdx_extra** – This is a strong 4 stem model originally trained by adefossez and the Demucs team.
 - o **mdx_extra_q** – This is a quantized 4 stem model originally trained by adefossez and the Demucs team. Uses less resources.

Модели фолловеров входят в комплект поставки:

2 Stem Models -

* **UVR_Demucs_Model_1** - Эта модель была обучена на наборе данных UVR. Она способна извлекать 2 дорожки, "Вокал" или "Другое" (Другое сохраняется как "Инструментал", когда выбрана эта модель).

* **UVR_Demucs_Model2** - Эта модель была обучена на наборе данных UVR. Она способна извлекать только 2 дорожки, "Вокал" или "Другое" (Другое сохраняется как "Инструментальный", когда выбрана эта модель).

* **UVR_Demucs_Model_Bog** - Этот выбор запускает модели "VR_Demucs_Model J" & "VR_Demucs.Model_I", как болото.

4 Stem Models -

* **mdx_extra** - Это сильная 4-х стебельная модель, первоначально обученная adefossez и командой Demucs.

* **mdx_extra_q** - Это квантованная 4-х стебельная модель, первоначально обученная adefossez и командой Demucs. Использует меньше ресурсов.

Выпадающие окна:

- **Choose Stem(s)** - Здесь вы можете выбрать, какую дорожку (партию) извлечь из выбранной модели.

Stem Selections:

- **All Stems** - сохраняет все дорожки, которые может извлечь модель.

- **Vocals** - Извлечение только вокальных партий.

- **Other** - Извлекает только другие дорожки.

- **Bass** - Вытаскивает только партию баса.

- **Drums** - Вытаскивает только барабанные партии.

- **Segments** - Эта опция позволяет пользователю уменьшить (или увеличить) использование RAM или V-RAM.

* Меньшие размеры фрагментов используют меньше RAM или V-RAM, но могут увеличить время обработки,

* Большие размеры фрагментов используют больше RAM или V-RAM, но могут сократить время обработки.

- **Shifts (Сдвиги)** - Выполняет несколько прогнозов со случайными сдвигами входных данных и усредняет их. Чем больше число сдвигов, тем больше времени займёт предсказание. Не рекомендуется, если у вас нет GPU.

- **Overlaps** - Эта опция контролирует величину перекрытия между окнами предсказания (для Demucs одно окно составляет 10 секунд).

Флажки

- **GPU Conversion** - Выбор этой опции гарантирует использование GPU для обработки преобразований.

* Примечание: Эта опция не будет работать, если у вас нет GPU, совместимого с Cuda. Графические процессоры Nvidia наиболее совместимы с Cuda.

* Примечание: преобразования на CPU выполняются намного медленнее, чем преобразования на GPU.

- **Stem Only** - позволяет пользователю сохранять только выбранный стебель сам по себе.

- **Mix Without Stem Only** - Позволяет пользователю сохранить только входную смесь за вычетом выбранного стебля.

- **Split Mode** - Использует оригинальный метод разбивки Demucs v3. При выборе этого параметра автоматически отключается "Chunks".

Дополнительная информация

- **Adding Additional Models** - Вы можете добавить дополнительные модели, загрузив их через вкладку "Download Center" в меню "Настройки". Приложение автоматически обнаружит их после загрузки.

- **Backward Compatibility** (Обратная совместимость) - Этот графический интерфейс также совместим с моделями Demucs v1 и v2.

Параметры ансамбля

Choose Process Method

Ensemble Mode

Choose Ensemble

Multi-AI Ensemble

- Multi-AI Ensemble
- Basic VR Ensemble
- Basic MD Ensemble
- Manual Ensemble

This option is available for the following Ensembles:

- Multi-AI Ensemble
- Basic VR Ensemble
- Basic MD Ensemble

☒ Save All Outputs

This option will save all the individual conversion outputs from each model within the ensemble.

- When 'Save All Outputs' is un-selected, the application will auto-delete all the individual conversions generated by each model in the ensemble.

The following ensembles are available out of the box:

- Multi-AI Ensemble** –
 - Runs the audio file through the following models and ensembles the outputs by default:
 - UVR_MDXNET_1
 - 2_HP-UVR.pth
 - This ensemble is customizable. You can choose up to 6 models for this ensemble. See below for more information.
- Basic VR Ensemble** –
 - Runs the audio file through the following models and ensembles the outputs by default:
 - 1_HP-UVR.pth
 - 2_HP-UVR.pth
 - This ensemble is customizable. You can choose up to 5 models for this ensemble. See below for more information.
- Basic MD Ensemble** –
 - Runs the audio file through the following models and ensembles the outputs by default:
 - UVR_MDXNET_Main
 - UVR_MDXNET_1
 - This ensemble is customizable. You can choose up to 5 models for this ensemble. See below for more information.
 - This ensemble is for MDX-Net & Demucs models only.
- Manual Ensemble** –
 - This option allows the user to select outputs from different models and ensemble them manually. More details are below.
 - See the "Manual Ensemble Options" tab for more information on the options available for this selection.

Ensemble Customization

To customize ensembles, please click the settings button and select the "Ensemble Customization Options" button (as a shortcut, you can also click the "Choose Ensemble" label to access the customization menu as well).

- Please note the following before you continue:
 - The model expansion pack is required for VR models numbered 6-16 as well as the v4 models.

Ensemble Mode will run your track(s) through multiple models and combines the resulting outputs for a more robust separation.

The resulting files will have the name of the ensemble appended to the outputs.

Note: Each ensemble has options specific to them. Please read section beside for more details.

Эта опция доступна для следующих ансамблей:

- Multi-AI Ensemble
- Basic VR Ensemble
- Basic MD Ensemble.

Save All Outputs

Эта опция сохранит все отдельные выходы преобразования от каждой модели в пределах ансамбля.

* Если опция 'Сохранить все выходы' не выбрана, приложение автоматически удалит все индивидуальные двойные преобразования, созданные каждой моделью в ансамбле.

Следующие ансамбли доступны из коробки:

- Multi-AI Ensemble -

* Прогоняет аудиофайл через следующие модели и объединяет их выходы в ансамбль по умолчанию:

- UVR_MDXNET_1

- 2_HP-UVR.pth

* Этот ансамбль можно настраивать. Вы можете выбрать до 6 моделей для этого ансамбля.

- **Basic VR Ensemble** -

* Прогоняет аудиофайл через следующие модели и объединяет их выходы в ансамбль по умолчанию:

- 1_HP-UVR.pth

- 2_HP-UVR.pth

* Этот ансамбль можно настраивать. Вы можете выбрать до 5 моделей для этого ансамбля.

- **Basic MD Ensemble** -

* Прогоняет аудиофайл через следующие модели и объединяет их выходы в ансамбль по умолчанию:

- UVR_MDXNET_Main

- UVR_MDXNET_1

* Этот ансамбль является настраиваемым. Вы можете выбрать до 5 моделей для этого ансамбля.

* Этот ансамбль предназначен только для моделей MDX-Net и Demucs.

- **Manual Ensemble** -

* Эта опция позволяет пользователю выбрать выходы из различных моделей и собрать их вручную.

См. вкладку "Manual Ensemble Options" для получения дополнительной информации о опциях, доступных для этого выбора.

Настройка ансамблей

Для настройки ансамблей, пожалуйста, нажмите на кнопку настроек и выберите "**Ensemble Customization Options**" (в качестве сокращения вы также можете нажать на ярлык "Choose Ensemble" для доступа к меню настройки).

* Прежде, чем продолжить, обратите внимание на следующее:

- Пакет расширения модели требуется для моделей VR под номерами красные 6-16, а также модели v4.

Режим ансамбля прогонит ваш трек(и) через несколько моделей и объединяет результаты для более надёжного разделения. Результирующие файлы будут иметь название ансамбля, которое добавляется к выходным данным.

Примечание: Каждый ансамбль имеет специфические для каждого ансамбля опции.

Другие указания по применению

- Рекомендуются графические процессоры Nvidia с не менее 8 ГБ V-RAM.
- Это приложение совместимо только с 64-битными платформами.

- Это приложение опирается на Sox - Sound Exchange для шумоподавления.
- Это приложение полагается на FFmpeg для обработки аудиофайлов, отличных от wav.
- Приложение автоматически запомнит ваши настройки при закрытии.
- Время преобразования будет в значительной степени зависеть от вашего оборудования.
- Эти модели являются вычислительно интенсивными. Пожалуйста, действуйте с осторожностью и обратите внимание на свой компьютер, чтобы убедиться, что он не перегревается. ***Мы не несем ответственности за любые повреждения оборудования.***

Журнал изменений

- **v4 vs. v5**
 - Модели v5 значительно превосходят модели v4.
 - Агрессивность экстракции можно отрегулировать с помощью «Aggression Setting». Значение по умолчанию, равное 10, является оптимальным для большинства треков.
 - Все модели v2 и v4 были удалены.
 - Добавлен режим Ensemble - Это позволяет пользователю получить наиболее надёжный результат от каждой модели.
 - Модели с накоплением были полностью удалены. Новая настройка агрессии и определение модели заменили функцию сложной модели.
 - Значения NFFT, HOP_SIZE и SR теперь задаются внутренне.
 - Добавлен механизм MDX-NET AI и модели.
 - Это совершенно новая функция, добавленная в графический интерфейс UVR.
 - В этот пакет включены 4 модели MDX-Net.
 - Предоставленные модели MDX-Net были обучены основными разработчиками UVR
 - Эта сеть менее ресурсоёмкая, но невероятно мощная.
 - MDX-Net представляет собой гибридную сеть сигналов/спектрограмм.
 - Добавлен движок и модели Demucs v3 AI.
 - Возможность разделения всех 4 дорожек через Demucs v3.

Устранение неполадок

Распространенные проблемы

- Если FFmpeg не установлен, приложение выдаст ошибку, если пользователь попытается преобразовать файл, отличный от WAV.
- Ошибки выделения памяти обычно можно устранить, уменьшив «Размер блока».

Отчёты о проблемах

Пожалуйста, будьте как можно более подробны при публикации нового отчёта.

Если возможно, нажмите кнопку «Настройки» слева от кнопки «Начать обработку» и нажмите кнопку «Журнал ошибок» для получения подробной информации об ошибках, которая может быть предоставлена нам.

[http: GitHub - Anjok07/ultimatevocalremovergui: GUI for a Vocal Remover that uses Deep Neural Networks](http://GitHub - Anjok07/ultimatevocalremovergui: GUI for a Vocal Remover that uses Deep Neural Networks)

Переведено с помощью [Translated with DeepL](#)

2022 г.