

Novost v programu Premiere Pro pri delu z zvokom je:

- nov panel: »**Essential Sound**« in
- novo orodje **Remix**.

Dodajanje novega zvoka iz zbirke: Adobe Stock

Poleg uvažanja glasbenih datotek, ki jih vključite v svoje sekvence, lahko v Premiere Pro prebrskate in uvozite glasbo tudi iz *Adobe Stock Audio* s pomočjo panela *Essential Sound*.

Zavihek *Browse* (Prebrskaj) v panelu *Essential Sound* prikazuje zvočne posnetke iz *Adobe Stock*, ki so pripravljeni za iskanje, pregledovanje in predvajanje.

Iskalno polje (*Search*) na vrhu omogoča iskanje posnetkov glede na njihova imena ali metapodatke (*metadata tags*).

Za omejitev rezultatov iskanja lahko razširite in izberete možnosti pod razdelki *Moods* (Razpoloženje), *Genres* (Žanri) in *Filters* (Filtiri).

Pod razdelkom *Filters* lahko celo določite želeno območje tempa ali trajanja posnetka.

VAJA - Dodajmo predogled zvočnega posnetka iz Adobe Stock v sekvenco

1. V mapi *Sequences* (Sekvence) odprite sekvenco *Drone Flight*. Gre za preprosto sekvenco, ki vsebuje samo video posnetke. Predvajalno glavo (*playhead*) postavite na začetek sekvence.
2. Če panel *Essential Sound* trenutno prikazuje nastavitve za urejanje (*Edit*), kliknite zavihek *Browse* (Prebrskaj) na vrhu panela.
3. Na dnu panela *Essential Sound* preverite, da je omogočena možnost *Timeline Sync* (Sinhronizacija s časovnico).

Ko je *Timeline Sync* vklopljen, se bo vaša sekvenca samodejno predvajala skupaj z izbranim zvočnim posnetkom iz *Essential Sound* panela. Glasba se bo združila z obstoječim zvokom in videom, kar vam omogoča, da preizkusite več različnih glasbenih možnosti, še preden katero dodate v svojo sekvenco.

4. V panelu *Essential Sound* kliknite gumb *Play* ob katerem koli zvočnem posnetku iz *Adobe Stock*, da ga predvajate skupaj s svojo sekvenco. Nato poskusite predvajati še nekaj drugih zvočnih možnosti za primerjavo.

Nasvet: Lahko kliknete kjerkoli znotraj predogleda valovne oblike zvočnega posnetka iz *Adobe Stock*, da preskočite na drug del zvoka.

Če je *Timeline Sync* (Sinhronizacija s časovnico) omogočena, se bo tudi predvajalna glava v časovnici premaknila za ustrezno dolžino — tako bosta zvok in slika ostala usklajena.

5. Povlecite enega izmed zvočnih posnetkov iz panela *Essential Sound* v sekvenco. Postavite ga na začetek zvočne steze *Audio 1*. Pazite, da posnetek povlečete s klikom na njegovo ime ali opis — ne na valovno obliko.

Posnetek se bo samodejno pojavil tudi v novi mapi *Stock Audio Media* v oknu *Project* (Projekt).

6. Predvajajte svojo sekvenco.
Zvočni posnetki, ki jih iz panela *Essential Sound* dodate v sekvenco, so privzeto v kakovosti za predogled (*preview quality*).
Polno kakovost lahko pridobite s klikom na gumb *License* (Licenciraj) v panelu *Essential Sound* ali poleg posnetka v oknu *Project*.

Adobe Stock Audio ponuja obsežen katalog glasbe brez avtorskih nadomestil (*royalty-free*).

Samodejno zniževanje ravni glasbe (**Auto-ducking**)

Ena najpogostejših nalog pri delu z avdio mešanico je zniževanje ravni glasbe med deli, kjer je prisoten govor. Če imate na primer stezo z glasovno pripovedjo (voice-over), boste morda želeli, da se glasba utiša, ko se podajajo informacije, nato pa se hitro spet okrepi in postane prevladujoč element v mešanici. Tako delujejo radijski DJ-ji, ko govorijo čez glasbo — glasba se samodejno utiša, ko DJ govori. Ta tehnika se imenuje ducking.

Avdio ključne sličice (keyframes) lahko za ducking dodate ročno, vendar pa obstaja tudi avtomatiziran način z uporabo plošče **Essential Sound**.

VAJA – samodejno zniževanje ravni glasbe

1. Odprite sekvenco *Journey to New York*. Prepričajte se, da so vsi posnetki z glasovno pripovedjo na zvočni stezi **Audio 1** izbrani (pomagate si lahko z orodjem: Track Select Forward Tool (A) + Shift).
2. V plošči *Essential Sound* (ki bi morala biti že prikazana, saj ste prej izbrali delovno okolje *Audio*), kliknite zavihek *Edit*, da si ogledate možnosti, povezane z izbranimi posnetki.
3. Z določitvijo vrste zvoka (**audio type**) boste pridobili dostop do orodij in kontrol, ki so pomembne za to vrsto zvoka.
Premiere Pro lahko samodejno zazna vrsto zvoka in dodeli pravilne oznake, če omogočite možnost *Auto Tag*.
Vendar pa morda ne bo mogoče natančno prepoznati vrste zvoka pri krajših posnetkih, kot so ti.

Kliknite gumb *Dialogue*, da izbranim posnetkom dodelite vrsto zvoka **Dialogue**.

Z dodelitvijo oznake *Dialogue* bo Premiere Pro vedel, da gre za govor, kar je pomembno za izvajanje samodejnega duckinga.

4. Povečajte velikost steze *Audio 2*, da boste lahko jasno videli valovno obliko posnetka z glasbo. Izberite ta posnetek in v plošči *Essential Sound* izberite vrsto zvoka **Music**.
5. V plošči *Essential Sound* označite polje, da omogočite **Ducking**, in si oglejte možnosti.

Če nastavitve ne prikazujejo nobenih vrednosti, dvokliknite vsak drsnik, da obnovite privzete nastavitve.

- *Duck Against*: Obstaja več vrst zvoka. Izberete lahko, ali naj samodejni ducking sproži ena, več ali vse vrste zvoka. Tukaj izvajamo ducking glede na govor (*Dialogue*), kar je privzeta nastavev.
 - *Sensitivity*: Višja kot je občutljivost, nižja raven zvoka je potrebna, da se sproži ducking.
 - *Duck Amount*: Za koliko decibelov se bo raven glasbe znižala.
 - *Fade Duration*: Čim počasnejša je nastavev prehoda (*fade*), tem dlje bo trajalo, da se glasba utiša in nato spet poveča.
 - *Fade Position*: Prilagodi časovni zamik za dodane prehode — torej, kdaj se ključne sličice začnejo.
 - *Generate Keyframes*: Kliknite ta gumb, da uporabite nastavitve in dodate ključne sličice posnetku z glasbo.
6. Izbira pravih nastavitvev za ducking je znanost in umetnost obenem, izbira pa je odvisna od vrste zvoka, s katerim delate. Ključnega pomena je eksperimentiranje.

Za to zvočno gradivo poskusite te nastavitve:

- *Duck Against: Dialogue Clips* (privzeto že izbrano)
- *Sensitivity*: 6.0
- *Duck Amount*: -8.0 dB
- *Fades*: 500 ms
- *Fade Position*: 5.0

7. Kliknite **Generate Keyframes**.

Ključne sličice bodo dodane učinku *Amplify*, ki ga funkcija ducking samodejno uporabi na posnetku z glasbo. Učinek in ključne sličice se prikažejo v plošči *Effect Controls* in v *Timeline*.

8. Predvajajte sekvenco in poslušajte rezultat. Ni popolno, a je že bližje končani mešanici.

Nastavitve duckinga lahko prilagajate in večkrat kliknete gumb *Generate Keyframes*, da odstranite in ponovno ustvarite ključne sličice, kar omogoča varno in enostavno eksperimentiranje.

Prav tako lahko ročno prilagajate že dodane ključne sličice — lahko jih odstranite, premikate ali dodajate kadarkoli.

Retiming music with Remix (Prilagajanje dolžine glasbe z orodjem Remix)

Glasba ima lahko izjemen vpliv na vizualno pripovedovanje. Tako kot bi akcijski film brez vznemirljive glasbene podlage deloval medel, lahko tudi najbolj subtilen dialog oživi ob pravem glasbenem ozadju. Na več načinov glasba gledalcem pove, kako naj se počutijo, zato je ključnega pomena, da jo izberemo pravilno.

Morda najdete točno tisto skladbo, ki si jo želite, in imate celo pravice za njeno uporabo v projektu — nato pa ugotovite, da je predolga ali prekratka za vaše vizualne vsebine. Kaj zdaj?

Dolga leta je bila rešitev v tem, da ste ure in ure natančno rezali in sestavljali dele glasbenega posnetka, v upanju, da ga boste lahko neopazno podaljšali ali skrajšali — pogosto brez uspeha, saj je zelo težko preprečiti moteče prehode.

Na srečo ima Premiere Pro izjemno rešitev: orodje **Remix**.

Ta avtomatizirana, inteligentna tehnologija analizira glasbo in uporabi točno prave reze, da doseže željeno dolžino — v nekaj sekundah.

Najboljši način za učenje orodja Remix je, da ga preizkusite v praksi:

VAJA 1 – uporaba orodja Remix

1. V plošči *Timeline* kliknite ime sekvence *Drone Flight*, da jo izberete.
2. Izberite glasbeni posnetek iz *Adobe Stock*, ki ste ga dodali prej, in ga izbrišite.
3. Iz mape *Music* povlecite posnetek *Ambient Heavens – Patrick Cannell* na začetek zvočne steze *Audio 1*.

Ta glasbeni posnetek je predolg za sekvenco. Uporabili boste orodje *Remix*, da ga prilagodite.

4. Kliknite in pridržite orodje *Ripple Edit*, da razširite dodatne možnosti orodij, nato izberite orodje *Remix*.
5. Preverite, da je možnost *Snapping* (pripenjanje) omogočena v plošči *Timeline*, nato uporabite orodje *Remix*, da skrajšate konec glasbenega posnetka, dokler se ne pripne na konec video posnetkov.
Prikaže se vrstica napredka, ki prikazuje potek analize posnetka, in dolžina posnetka se posodobi.

Bele nazobčane črte označujejo mesta, kjer je bil glasbeni posnetek obdelan. Poskusite predvajati čez te dele — težko jih je zaznati. To je čar orodja *Remix*!

Opazili boste, da glasbeni posnetek nima točno dolžine, ki ste jo nastavili. *Remix* pametno oceni posnetek in določi novo dolžino, ki najbolje omogoča tekoče prehode.

VAJA 2

1. *Remix* deluje tudi za podaljševanje posnetkov. Izbrišite posnetek *Ambient Heavens – Patrick Cannell*.
2. Iz mape *Music* povlecite glasbeni posnetek ***Ghost Reverie*** na začetek zvočne steze *Audio 1*.
3. Uporabite orodje *Remix*, da podaljšate posnetek tako, da ustreza dolžini video posnetkov. Preglejte rezultat.

Če ugotovite, da je rezultat orodja Remix slab, lahko eksperimentirate z natančnimi nastavitvami v razdelku Duration plošče Essential Sound.

S pomočjo panela: »**Essential Sound**« lahko zvok tudi izboljšamo in sicer:

- Izboljšanje zvoka govora.
- Čiščenje hrupnega zvoka.

V Adobe Premiere Pro boste našli veliko zvočnih učinkov. Ti učinki se lahko uporabijo za spreminjanje višine tona, ustvarjanje odmeva, dodajanje reverba (odboja zvoka) in odstranjevanje šuma traku. Za učinke lahko nastavite ključne sličice (keyframes) in njihove nastavitve prilagajate skozi čas.

Izboljševanje zvoka

Video produkcija redko ustvari popoln zvok. Verjetno boste morali v postprodukciji uporabiti zvočne učinke, da popravite nekatere težave in izboljšate kakovost zvoka — še posebej pri govoru — saj so občinstva zelo občutljiva na težave pri zvoku človeškega glasu.

Vsa zvočna oprema ne predvaja vseh zvočnih frekvenc enakomerno. Na primer: poslušanje globokih basov na prenosnem računalniku ni nikoli enako kot poslušanje na večjih zvočnikih.

Pomembno je, da svoj zvok poslušate s kakovostnimi slušalkami ali studijskimi monitorji (zvočniki), da se izognete temu, da bi pri prilagajanju zvoka nehote odpravljali napako svoje predvajalne opreme.

Profesionalna zvočna oprema za nadzor zvoka je natančno kalibrirana, da zagotavlja enakomerno predvajanje vseh frekvenc — tako imenovani "ravni" (flat) odziv — kar vam daje zaupanje, da boste ustvarili dosleden zvok za svoje poslušalce.

Koristno pa je tudi poslušanje zvoka na slabših zvočnikih. To vam omogoča, da preverite, ali je zvok še vedno dovolj jasen in da nizke frekvence ne povzročajo popačenja.

Premiere Pro ponuja različne uporabne zvočne učinke, ki so na voljo v plošči *Effects* (Učinki), med njimi:

- **Parametric Equalizer** (Parametrični izenačevalnik): Omogoča vam natančne prilagoditve ravni zvoka pri določenih frekvencah.
- **Studio Reverb** (Studijski odmev): Poveča "prisotnost" v posnetku z dodajanjem odmeva — na primer simulira akustiko večjega prostora.
- **Dynamics Processing** (Obdelava dinamike): Omogoča natančne prilagoditve dinamike zvoka, kot so kompresija, razširjanje (expansion) ali omejevanje ravni zvoka (limiting).

- **Bass** (Nizki toni): Ta učinek omogoča prilagajanje nizkofrekvenčnih tonov (basov) v zvočnem posnetku. Zelo dobro deluje pri posnetkih z govorom, še posebej pri moških glasovih, saj poudari globino in toplino glasu.
- **Treble** (Visoki toni): Ta učinek prilagaja visokofrekvenčne tone v zvočnem posnetku. Uporablja se za izboljšanje jasnosti in razumljivosti govora ali drugih zvokov.

Razširite svoje znanje o zvočnih učinkih v programu Premiere Pro tako, da eksperimentirate. Tako kot video učinki so tudi zvočni učinki v Premiere Pro nedestruktivni, kar pomeni, da ne spremenijo vaših izvornih zvočnih datotek.

Na posamezen posnetek lahko dodate poljubno število učinkov, spreminjate njihove nastavitve, poslušate rezultat in jih nato po potrebi izbrišete ter začnete znova.

Vaje v nadaljevanju temeljijo predvsem na uporabi panela: **Essential Sound**, ki ponuja vrsto profesionalnih prilagoditev in učinkov, ki jih je enostavno uporabiti. Ti temeljijo na običajnih delovnih postopkih za standardne vrste medijev, kot sta dialog in glasba.

Izbira posamezne oznake prikaže različna orodja, ki so primerna za to vrsto medija. Zvok dialoga ima več možnosti kot katera koli druga vrsta — in to z dobrim razlogom! Zvok dialoga je verjetno najpomembnejši, medtem ko so glasba, vnaprej pripravljeni zvočni učinki (SFX) in ambientalni zvoki pogosto že zmešani in pripravljeni za uporabo.

Vsaka prilagoditev, ki jo uporabiš s ploščo Osnovni zvok, dejansko doda enega ali več zvočnih učinkov izbranim posnetkom in prilagodi nastavitve teh učinkov. Na nek način plošča Osnovni zvok (Essential Sound) ponuja odlično bližnjico za doseganje vrhunskih rezultatov z enostavnimi kontrolami. Po uporabi prilagoditev v plošči Osnovni zvok (Essential Sound) lahko izbereš posnetek in natančno nastaviš učinke v plošči Krmilniki učinkov (Effect Controls).

VAJA - Normalizacija glasnosti

1. Odpremo sekvenco 02 Loudness.
2. Povečaj višino zvočne steze Audio 1 in se nekoliko približaj (zoom), da boš jasno videl posnetke z glasom.
3. Predvajaj sekvenco, da slišiš različne nivoje glasnosti teh posnetkov.
4. Izberi vse posnetke z glasom. Najlažje jih izbereš tako, da jih obkrožiš z miško (lasso), pri tem pa pazi, da ne izbereš tudi drugih posnetkov v sekvenci.
5. V plošči Osnovni zvok klikni gumb Dialog (Dialogue). S tem tem posnetkom dodeliš vrsto zvoka *dialog*.
6. Če je potrebno, klikni naslov kategorije Glasnost (Loudness), da prikažeš možnosti za nastavitve glasnosti. Klik na kategorijo deluje podobno kot klik na trikotnik za razkrivanje nastavitve v plošči Krmilniki učinkov – z enim klikom prikažeš ali skriješ možnosti.
7. Klikni Samodejna poravnava (Auto-Match).

Premiere Pro analizira vsak posnetek in samodejno prilagodi ojačitev zvoka (Audio Gain), da doseže standardno raven –23 LUFS za televizijski dialog. LUFS pomeni *enote glasnosti glede na polno lestvico* (Loudness Units relative to Full Scale).

Tradicionalno so zvočne nivoje merili v decibelih (dB), kar je še danes pogosta praksa. Meritev najvišjega nivoja ne upošteva celotne energije zvočne sledi, zato lahko vsi deli posnetka zvenijo nenaravno glasno – kar je pogosto v televizijskih oglasih. Lestvica glasnosti (Loudness scale) rešuje to težavo z merjenjem skupne zvočne energije skozi čas (v LUFS), kar omogoča bolj uravnotežen zvok znotraj dovoljenih mej.

Popravljanje zvoka

Ne glede na to, kako zelo se trudiš zajeti čist zvok na terenu, je verjetno, da bo del tvojega posnetka vseboval neželeni šum iz ozadja.

Plošča »Essential Sound« ponuja več načinov za čiščenje posnetkov dialoga. Oglej si kategorijo **Popravi (Repair)**, kjer se prikažejo možnosti za popravilo dialoga:

- **Zmanjšaj šum (Reduce Noise):** Zmanjša neželene zvoke v ozadju, kot so hrup klimatske naprave, šumenje oblačil ali šum ozadja.
- **Zmanjšaj bobnenje (Reduce Rumble):** Zmanjša nizkofrekvenčne zvoke, kot so motorni hrup ali določene vrste vetrovnega hrupa.
- **Odstrani brnenje (DeHum):** Zmanjša električno motnjo, t. i. brnenje. V Severni in Južni Ameriki je to običajno pri 60 Hz, v Evropi, Aziji in Afriki pa pri 50 Hz. Če je bil tvoj mikrofoni blizu napajalnega kabla, se lahko pojavi ta moteč, a enostavno odstranljiv zvok.
- **Zmanjšaj sikanje (DeEss):** Zmanjša ostre, visokofrekvenčne »s«-zvoke, ki so pogosti pri izgovorjavi soglasnikov v govoru.
- **Zmanjšaj odmev (Reduce Reverb):** Zmanjša učinek odbitih zvokov, da postane glas jasnejši. Pri snemanju v prostoru z veliko odbojnih površin se lahko zvok odbije nazaj v mikrofoni kot odmev.

VAJA - Odpravljanje električnega brnenja

1. Odpri sekvenco 03 Noise Reduction.
2. Predvajaj sekvenco, da poslušaš glas v ozadju.
To je preprosta sekvenca z glasom, ki spremlja vizualne elemente. V zvoku je slišno glasno električno brnenje zaradi motenj. Če brnenja ne slišiš, tvoji zvočniki morda ne predvajajo dovolj nizkih frekvenc — poskusi poslušati s slušalkami.
3. Izberi posnetek z glasom v sekvenci.
Posnetek je že označen kot dialog v plošči Essential Sound, zato so prikazane možnosti za dialog.
4. Če razdelek Popravi (Repair) še ni odprt, klikni njegov naslov, da prikažeš možnosti. Označi DeHum, da ga vključiš.

5. Predvajaj sekvenco, da slišiš razliko.

Učinek je občuten! Električno brnenje je bilo glasno, vendar na specifični frekvenci, kar omogoča enostavno odstranitev.

Če uporaba funkcije DeHum vpliva na razumljivost govora, poskusi prilagoditi količino z drsnikom.

Ta primer vsebuje brnenje pri 60 Hz, zato je privzeta nastavitev 60 Hz primerna. Če ne deluje, poskusi preklopiti na 50 Hz.

Po prilagoditvi nastavitev DeHum preveri začetek posnetka — morda bo ostal še rahel brum pred začetkom popravka. Da to odstraniš, dodaj kratek preliv (crossfade) na začetek posnetka.

Zmanjševanje šuma in odmeva

Poleg specifičnih vrst šuma v ozadju, kot sta brnenje in bobnenje, Premiere Pro ponuja napredna orodja za zmanjševanje šuma in odmeva. Ti učinki za čiščenje zvoka imajo enostavne kontrole v plošči Osnovni zvok, naprednejše možnosti pa so na voljo v plošči Krmilniki učinkov.

VAJA - Zmanjševanje šuma

1. Odpri sekvenco **04 Auto Noise and Reverb**. Ta sekvenca vsebuje posnetke z motečim šumom v ozadju in odmevom. Predvajaj sekvenco, da se seznaniš z zvokom — veliko je neželenega šuma in odmeva zaradi snemanja v hrupnem okolju.

(Posnetki v tej sekvenci so že označeni kot *dialog* v plošči **Osnovni zvok**, uporabljena pa je bila tudi možnost **Samodejna poravnava (Auto-Match)** v kategoriji Glasnost.)

2. Izberi prvi posnetek v sekvenci. V razdelku **Popravi (Repair)** plošče **Osnovni zvok** vklopi možnost **Zmanjšaj šum (Reduce Noise)**. Privzeta vrednost intenzivnosti učinka je 5.0.
NAMIG: Vsak drsnik v plošči Osnovni zvok lahko ponastaviš na privzeto vrednost z dvojnim klikom.
3. Predvajaj posnetek, da slišiš razliko. Močan bobneč šum, ki se začne okoli **00:00:10:00**, je takoj precej tišji.
4. Tako kot pri večini učinkov boš najboljši rezultat dosegel z metodo poskusa in napake. Prilagajaj intenzivnost med predvajanjem. Če je učinek premočan, bo govor zvenel popačeno; če je prešibek, bo ostalo preveč šuma. Ko zaključiš s preizkušanjem, pusti nastavljeno vrednost na 5.0.
5. Prepričaj se, da je prvi posnetek še vedno izbran v časovnici, nato odpri ploščo **Krmilniki učinkov (Effect Controls)**. Klikni gumb **Uredi (Edit)** za dostop do naprednih nastavitev učinka **DeNoise**, ki ga je Premiere Pro dodal ob vklopu funkcije Reduce Noise.

Povezava med ploščama Osnovni zvok in Krmilniki učinkov:

Ko vklopiš Reduce Noise, Premiere Pro doda učinek DeNoise v izbrani posnetek, kar je vidno v plošči Krmilniki učinkov. Pravzaprav vsak popravek v plošči Osnovni zvok ustvari ali spremeni učinek, ki je tam dostopen. Ploščo Osnovni zvok si lahko predstavljaš kot pametno bližnjico do optimiziranih zvočnih učinkov, ki jih lahko dodatno nastaviš. Če plošče **Effect Controls** ne vidiš, jo lahko odpreš prek menija **Window**.

Odpre se okno **Clip Fx Editor - DeNoise**. Med predvajanjem graf prikazuje zaznani šum (modro spodaj) in popravek (rdeče zgoraj). Medtem ko je učinek odprt, lahko še vedno uporabljaš časovnico.

Na levem koncu grafa so nizke frekvence, na desnem pa visoke.

6. Predvajaj posnetek in bodi pozoren na graf, ko ni govora, ampak samo bobnenje. Jasno je, da je šum v nizkih frekvencah.

Poglej nastavitve:

1. **Prednastavitve (Presets):** Izbereš lahko "Heavy" ali "Light" odstranjevanje šuma; ti možnosti vplivata na nastavek *Amount*.
2. **Intenzivnost (Amount):** Prilagodi intenzivnost učinka.
3. **Samo šum (Output Noise Only):** Vklopi to možnost, da slišiš samo šum, ki se odstranjuje — uporabno za preverjanje, ali odstranjuješ tudi zaželen zvok.
4. **Ojačitev (Gain):** Z zmanjševanjem šuma se zniža tudi splošna raven zvoka. Tu lahko prilagodiš ojačitev in uravnotežiš zvok.

Nastavek **Obseg obdelave (Processing Focus)** omogoča ciljno odstranjevanje šuma glede na frekvenčno območje. Privzeto se učinek uporablja na celotnem spektru, lahko pa ga usmeriš le na določene frekvence. Ikone prikazujejo območja — ob lebdenju nad njimi se prikaže opis.

7. Klikni možnost **Fokus na nizke frekvence (Focus On Lower Frequencies)** in ponovno predvajaj posnetek. Zvok je že boljši, zato poskusimo učinek še okrepiti.
8. Povleci drsnik **Amount** na približno **80 %** in predvajaj posnetek. Nato poskusi še s **100 %** in ga ponovno poslušaj.

OPOMBA: Ko spremeniš nastavitve učinka, bodo povezane možnosti v plošči **Osnovni zvok** označene s trikotnikom, ki nakazuje, da si prilagodil nastavitve. Morda bo treba najprej zapreti urejevalnik učinkov, da se trikotnik prikaže.

Ker je poudarek na nizkih frekvencah, je tudi pri največji intenzivnosti govor še vedno razločen, medtem ko je bobnenje skoraj popolnoma odstranjeno. Kljub naprednim možnostim je za najboljši rezultat vedno potrebno nekaj preizkušanja.

9. Za zdaj nastavi vrednost **Amount** na **80 %** in zapri okno **Clip Fx Editor – DeNoise**.

VAJA - Zmanjševanje odmeva

Možnost **Zmanjšaj odmev (Reduce Reverb)** deluje podobno kot **Zmanjšaj šum (Reduce Noise)**.

Poskusimo:

1. Poslušaj drugi posnetek v sekvenci. Zvok vsebuje močan odmev, ki je posledica trdih površin na lokaciji snemanja, kjer se je zvok odbijal nazaj proti mikrofону. Šum v ozadju pri tem posnetku ni tolikšna težava, vendar je odmev precej izrazit.
2. Izberi posnetek in v razdelku **Popravi (Repair)** plošče **Osnovni zvok** vklopi možnost **Zmanjšaj odmev (Reduce Reverb)**.

Razlika bo zelo opazna! Tako kot pri učinku za šum tudi tukaj eksperimentiraj z intenzivnostjo, da dosežeš najboljše ravnovesje med učinkom in naravnim zvenom govora.

Ko izbereš **Reduce Reverb**, Premiere Pro samodejno doda učinek **DeReverb**. Do nastavitve lahko dostopaš v plošči **Krmilniki učinkov (Effect Controls)**.

3. Klikni gumb **Uredi (Edit)** za ta učinek v plošči **Effect Controls**, nato predvajaj del drugega posnetka v časovnici, da se graf v oknu **Clip Fx Editor – DeReverb** posodobi.

Čeprav so barve nekoliko drugačne, so nastavitve **DeReverb** skoraj enake kot pri **DeNoise**.

Opazil boš tudi možnost **Samodejna ojačitev (Auto Gain)** v zgornjem desnem kotu.

Pri zmanjševanju odmeva se splošna raven zvoka običajno zmanjša, zato **Auto Gain** samodejno kompenzira izgubo glasnosti, kar olajša nastavitve učinka.

4. Preveri, da je **Auto Gain** vklopljen, nato predvajaj posnetek in primerjaj rezultat. Ko si zadovoljen, zapri okno nastavitve **DeReverb**.
5. V tej sekvenci sta še dva posnetka za eksperimentiranje. Poskusi kombinirati učinka **Reduce Noise** in **Reduce Reverb** z nižjimi vrednostmi za bolj subtilen rezultat.

Izboljšanje govora

Funkcija **Enhance Speech** v plošči **Osnovni zvok** uporablja Adobe Sensei GenAI za ustvarjanje novega, izboljšanega zvoka na podlagi izvirnega posnetka. Na voljo sta le gumb **Enhance** in drsnik **Mix Amount** za mešanje med izvirnim in izboljšanim zvokom. Obdelava poteka lokalno na računalniku.

V kategoriji **Clarity** so na voljo tri hitre možnosti za izboljšanje jasnosti govora:

- **Dynamics:** uravnava razpon med najtišjimi in najglasnejšimi deli,
- **EQ:** prilagaja glasnost po frekvencah s pomočjo prednastavitve,
- **Vocal Enhancer:** izboljša jasnost govora glede na ton glasu (visok ali nizek).

Vsaka nastavitve lahko koristi različnim vrstam posnetkov, zato je priporočljivo eksperimentirati.

VAJA – izboljšanje govora

1. Odpri sekvenco 05 Clarity.
Ta sekvenca vsebuje enako vsebino kot 03 Noise Reduction, vendar ima dva različna posnetka govora. Prva različica je čistejša od druge.
2. Poslušaj prvi posnetek govora.
3. Izberi ta posnetek in v plošči Osnovni zvok se pomakni do možnosti Jasnost (Clarity). Morda bo treba klikniti naslov razdelka, da se prikažejo nastavitve.
4. Označi možnost Dinamika (Dynamics) in eksperimentiraj z različnimi nivoji. Med predvajanjem sekvence lahko prilagajaš nastavitve v živo. Ko preizkusiš nekaj vrednosti, možnost Dynamics izklopi.

5. Označi EQ in preizkusi različne prednastavitve (Presets). Nekatere, kot je *Old Radio*, ustvarijo zelo izrazite učinke!
Ko izbereš EQ-prednastavitev, se prikaže diagram prilagoditev, ki temelji na učinku Parametrični izenačevalnik (Parametric Equalizer). Z drsnikom Amount lahko prilagodiš moč učinka.
6. Predvajaj drugi posnetek govora.
7. Izberi drugi posnetek in v razdelku Clarity vklopi Vocal Enhancer, nato preveri, ali je izbrana možnost High Tone.
8. Predvajaj posnetek in med predvajanjem vklaplaj/izklaplaj Vocal Enhancer, da slišiš razliko.

Razlika je subtilna — za jasnejše zaznavanje izboljšav priporočamo uporabo slušalk ali kakovostnih monitorjev. Ta možnost izboljša razumljivost govora, pogosto tako, da zmanjša moč nizkofrekvenčnih zvokov.

Dodatno: Pod razdelkom Jasnost (Clarity) v plošči Osnovni zvok se nahaja razdelek Ustvarjalno (Creative).

Ta vsebuje le eno nastavitev: Odmev (Reverb). Učinek je lahko podoben snemanju v veliki sobi z veliko odbojnimi površinami ali pa bolj subtilen.

Eksperimentiraj s tem učinkom na prvem posnetku govora v sekvenci 05 Clarity.

Tudi majhna količina odmeva lahko "zgosti" glas in mu doda več prisotnosti.

VAJA - Odprava šuma s pomočjo programa: Adobe Audition

1. Odpri sekvenco 09 Send to Audition.
2. Z desnim klikom klikni posnetek Noisy Audio.aif v časovnici in izberi Edit Clip In Adobe Audition (Uredi posnetek v Adobe Audition).

Ustvari se nova kopija zvočnega posnetka (z dodatkom "Audio Extracted" v imenu) in se doda v projekt, tako v isti mapici kot izvirnik, kot tudi v zamenjavi z izvirnim posnetkom v sekvenci. Odpre se program Audition skupaj z novim posnetkom.

3. V Auditionu se mora stereo posnetek prikazati v **urejevalnem podoknu (Editor panel)**. Prikazana je velika valovna oblika (waveform). Za uporabo naprednih orodij za odstranjevanje šuma je treba najprej določiti del posnetka, ki vsebuje samo šum.
4. Če pod valovno obliko ne vidiš prikaza **Spektralne frekvence (Spectral Frequency Display)**, klikni gumb **Show Spectral Frequency Display** na vrhu okna. Predvajaj posnetek — začetek vsebuje nekaj sekund samo šuma, kar je idealno za izbor.
5. Z orodjem **Time Selection** (ikona v obliki črke I v orodni vrstici) povleci, da označiš tihi del na začetku posnetka — to je del s šumom.
6. Ko je izbor aktiven, izberi **Effects > Noise Reduction/Restoration > Capture Noise Print** (ali pritisni **Shift+P**). V potrditvenem oknu klikni **OK**.

7. Nato izberi **Effects > Noise Reduction/Restoration > Noise Reduction (process)** (ali pritisni **Shift+Command+P** na macOS ali **Shift+Ctrl+P** na Windows). Odpre se novo okno za obdelavo šuma.
8. Klikni **Select Entire File**, da izbereš celoten posnetek.
9. Označi **Output Noise Only**, da slišiš samo šum, ki ga boš odstranil — to pomaga natančneje oceniti, ali odstranjuješ tudi del govora po nesreči.
10. Klikni **Play** in prilagajaj drsnike **Noise Reduction** in **Reduce By**, da odstraniš šum. Pazi, da ne zmanjšaš preveč govora.
11. Odznači **Output Noise Only** in poslušaj očiščeni posnetek. Če rezultat ni dober, ponovi postopek z drugim izbranim delom šuma.
12. Ko si zadovoljen z rezultatom, klikni **Apply (Uporabi)**.
13. Izberi **File > Close** in shrani spremembe.
14. Shranjevanje v Audition samodejno posodobi posnetek v Premiere Pro. Preklopi nazaj v Premiere Pro in poslušaj očiščeni zvočni posnetek. Audition lahko zdaj zapreš.