



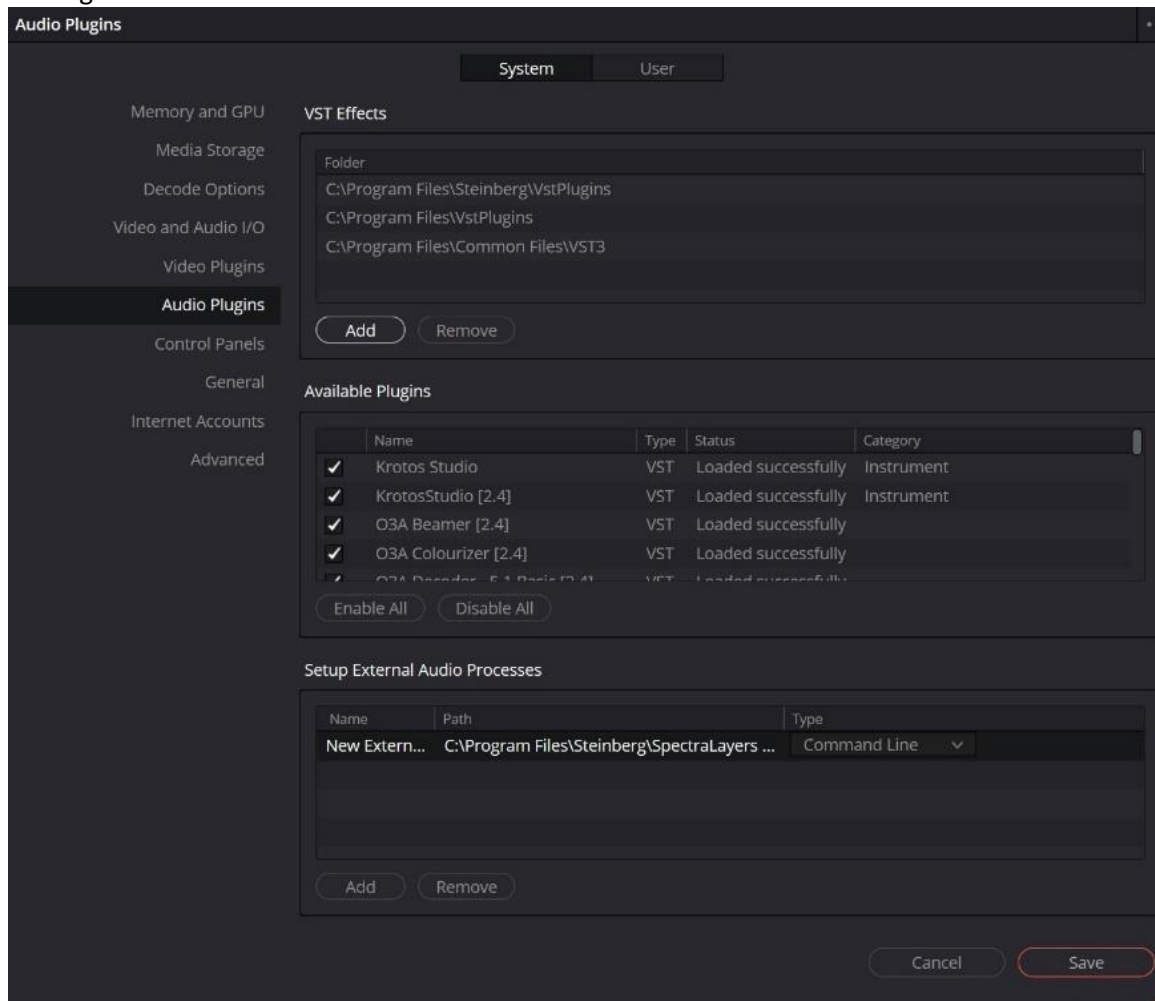
Manchmal reichen die Möglichkeiten von Resolve nicht aus, bzw. es gibt bessere. Um Stimmen aus einer Tondatei herauszufiltern und dann auch noch in einzelne Stimmen zu trennen, gibt es das Programm SpectraLayers von Steinberg.

Arbeiten mit externen Audio-Programmen: (Beispiel mit SpectraLayers 11)

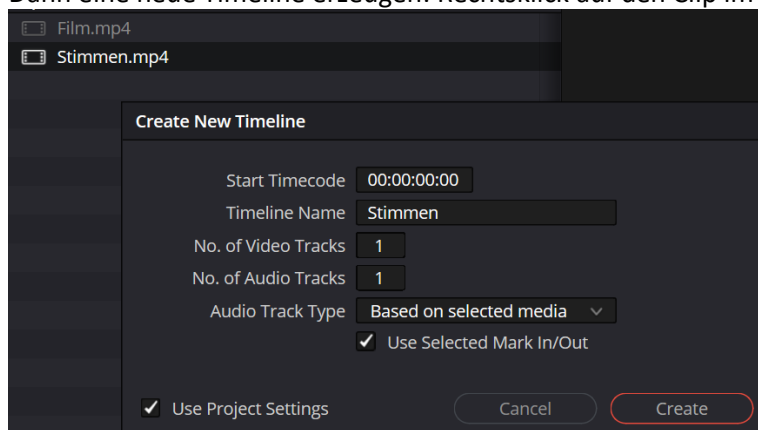


SpectraLayers 11 als Audio Plugin eintragen:

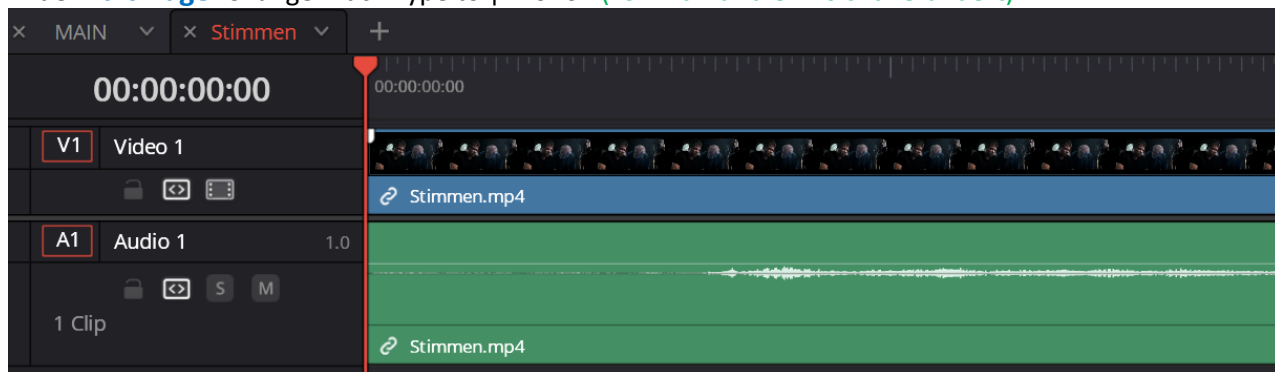
Unter „Preferences | Audio Plugins | C:\Program Files\Steinberg\SpectraLayers 11\Win64\SpectraLayers.exe" eintragen.



Als erstes in Resolve den Bereich als Datei ausgeben und in Resolve importieren. Dann eine neue Timeline erzeugen: Rechtsklick auf den Clip im Media-Pool | Create New Timeline:



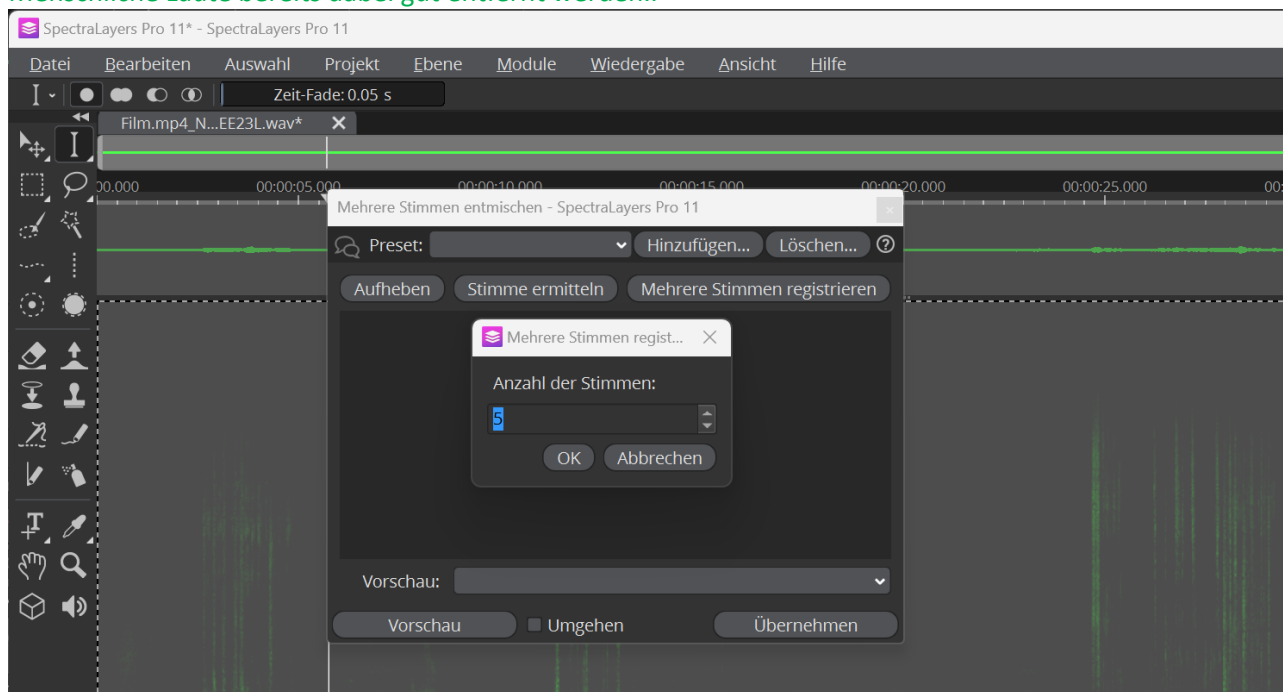
In der **Edit-Page**: Change Track Type to | Mono: (Es wird nur die Ansicht verändert)



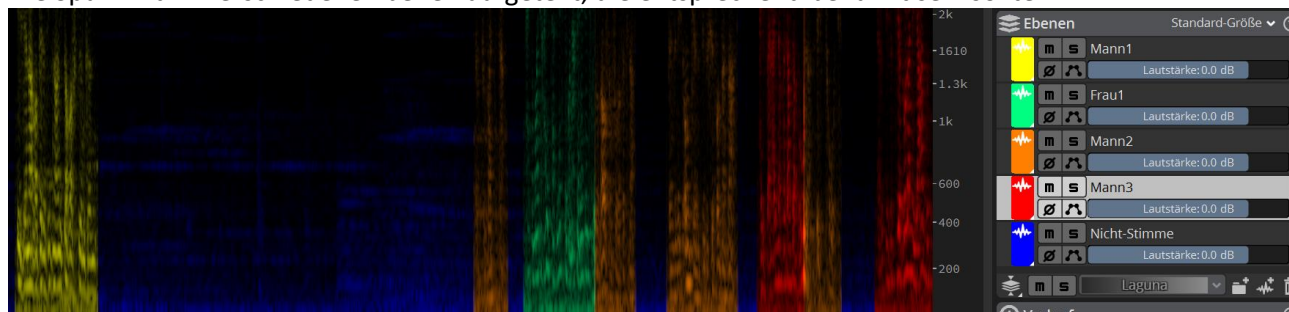
In der **Fairlight-Page** Rechtsklick auf die zu bearbeitende Spur | **External Audio Proses** | **SpectralLayers** auswählen.
HINWEIS: Wenn nur ein Externes Programm vorhanden ist, kann nur „**New External Process**“ ausgewählt werden. Da nur „SpectralLayers 11“ im Setup von Resolve eingetragen ist, öffnet sich dieses Programm.

Spur in mehrere Stimmen, Musik und sonstiges aufteilen:

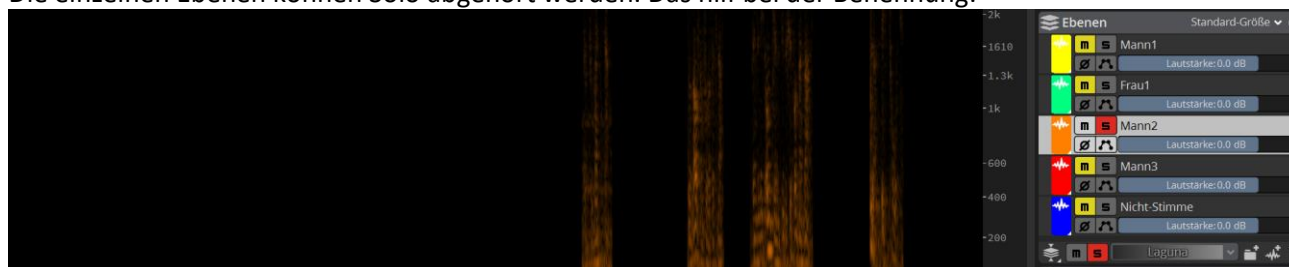
Bereich, bzw. alles markieren (STRG+A) | Module | Mehrere Stimmen entmischen... | Anzahl festlegen | Übernehmen:
→ Manchmal ist es besser als erstes Module | Verrauschte Sprache entmischen... durchlaufen zu lassen, da Nicht-Menschliche Laute bereits dabei gut entfernt werden..



Die Spur wird in verschiedene Ebenen aufgeteilt, die entsprechend benannt sein sollten:

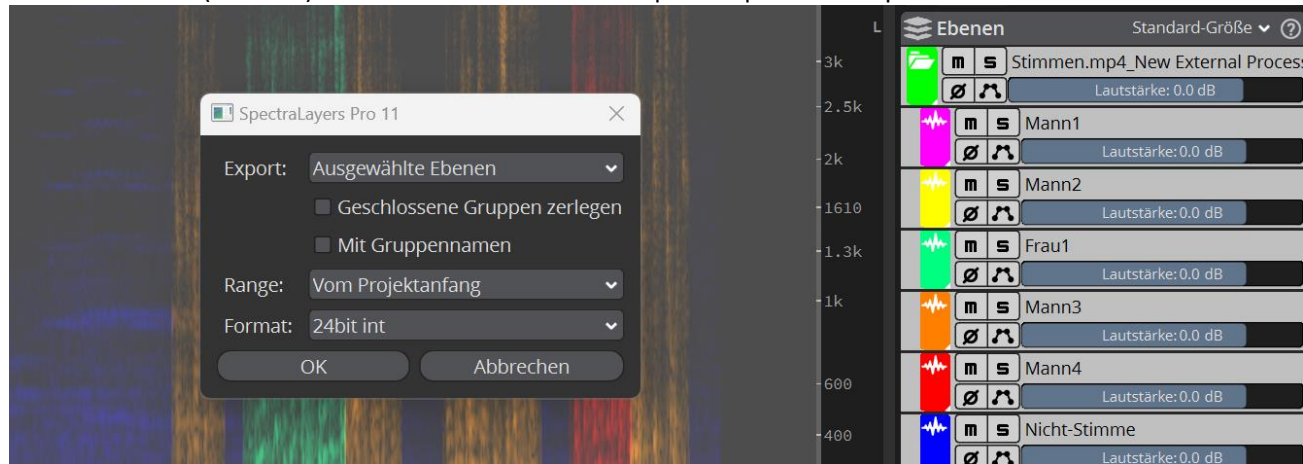


Die einzelnen Ebenen können Solo abgehört werden. Das hilft bei der Benennung:



Ausgabe der Ebenen in einzelnen Dateien:

Alles markieren (STRG+A) und Alle Ebenen markieren | Datei | Ebenen exportieren:



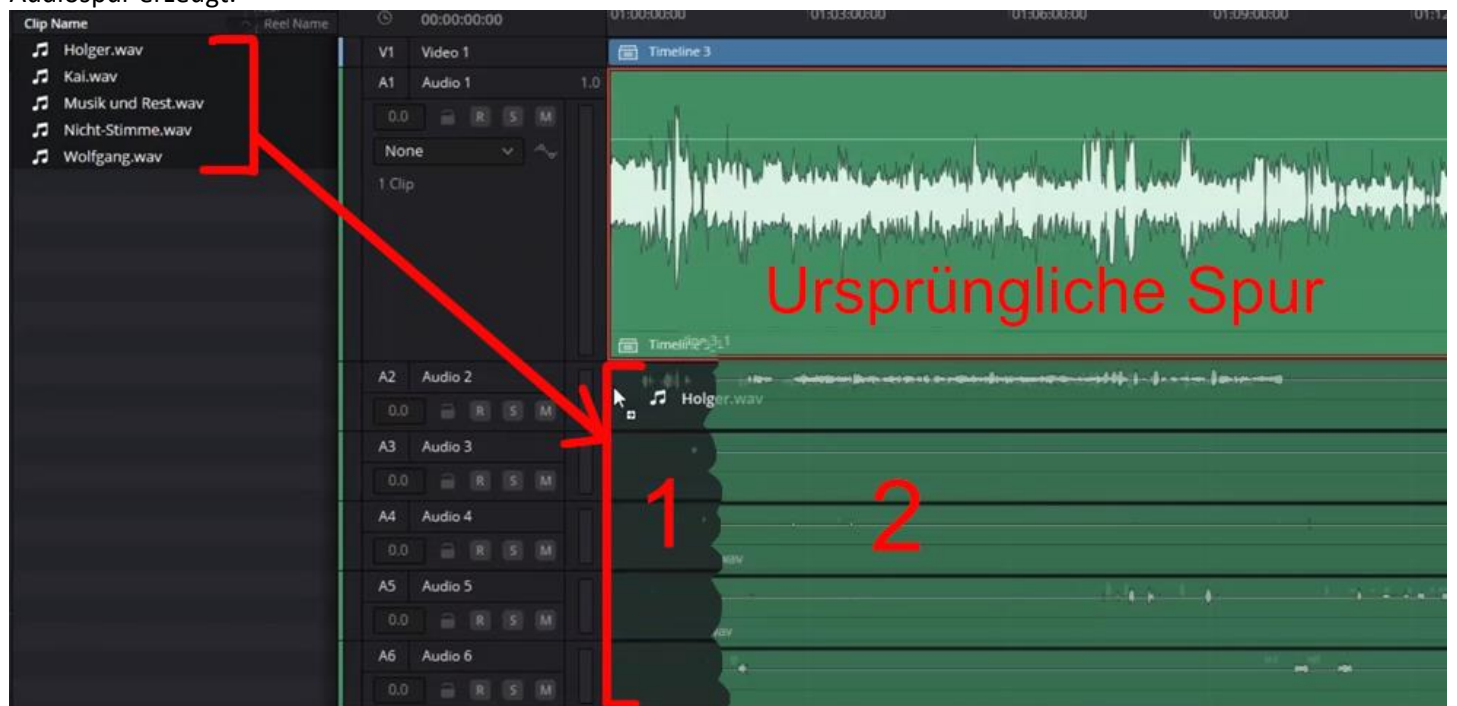
„24bit int“ wählen | OK | Ordner wählen. Dann wird exportiert:



Die Audioclips erhalten die zuvor vergebenen Namen.

Diese Dateien können dann in Resolve ganz normal importiert werden.

HINWEIS: Wenn beim Laden in die Timeline (**Nur Fairlight-Page**) die STRG-Taste gedrückt wird, wird je Datei eine Audiospur erzeugt.



1 = Beim Einfügen mit gedrückter STRG-Taste etwas Transparent | **2** = Nach dem Einfügen

Nun kann alles Mögliche mit den Spuren angefangen werden:

- Eine bestimmte Stimme verfälschen, bzw. in der Tonhöhe verändern.
- Einem Schauspieler andere Worte in den Mund legen.
- Andere Hintergrundgeräusche hinterlegen (Sound Design).
- Musik kann hinterlegt werden, um eine eventuell andere Stimmung zu erzeugen.

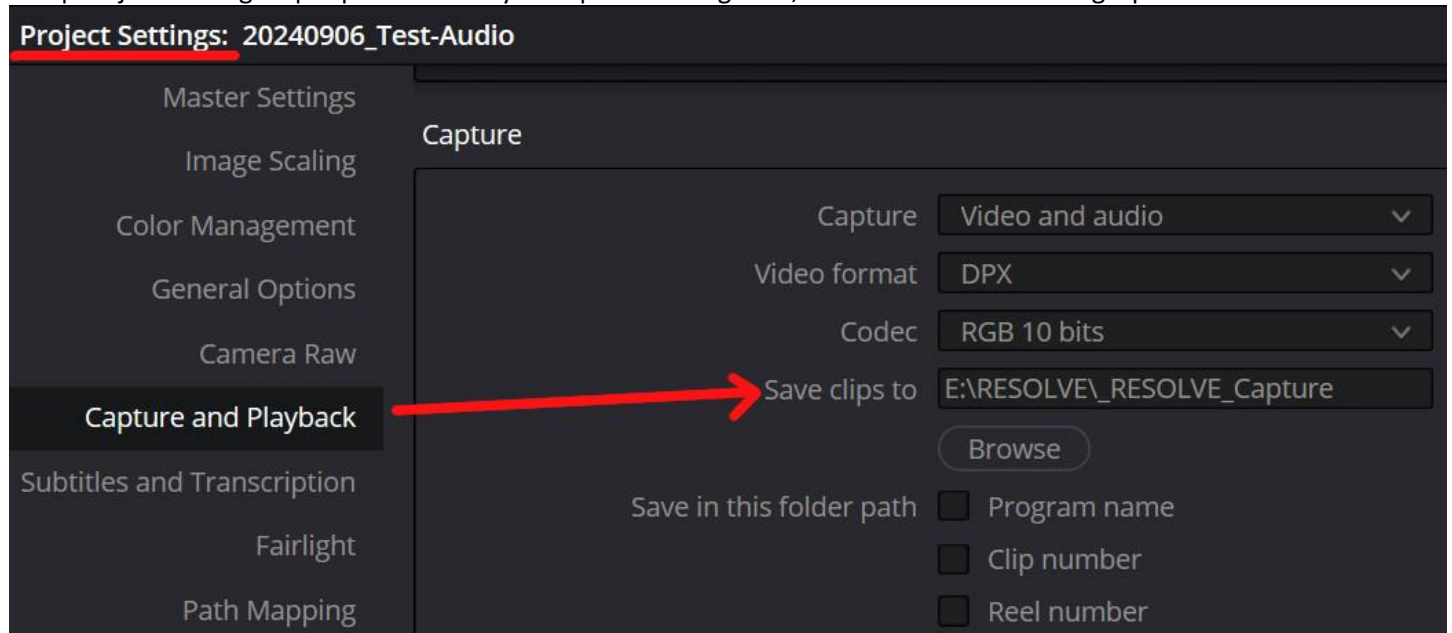
Es gibt viele Möglichkeiten, Kreativ zu werden.

Zusatz. Nur zur Information, da nicht unbedingt brauchbar:

Export der bearbeitenden Datei aus SpectraLayers, wenn keine aufgeteilten Ton-Spuren benötigt werden:

In Resolve:

File | Project Settings... | Capture and Playback | Ordner angeben, in dem die Ton-Dateien gespeichert werden sollen:



In SpectraLayers:

Datei | Resolve-Datei aktualisieren | → Eine Datei wird automatisch unter dem Ordner angelegt, der in den Project Settings angegeben ist. Der Name ist relativ schlecht vergeben

→ Stimmen.mp4_New External Process_1EMWRW.wav (Stimmen.mp4 = Clip-Name im Resolve-Projekt).

Einzelne Spuren lassen sich nicht speichern, sondern nur die veränderte Gesamtdatei. Zudem muss die Datei in Resolve auch noch bekanntgegeben werden.

HINWEIS: In diesem Ordner werden auch die Voice-Over Dateien aus Resolve gespeichert, die aber mit dem Bin verlinkt werden, der gerade in Resolve markiert ist.