

MagiX Music Editor denoiser (Lau Hopmans, Videoclub Borne, oktober 2019)

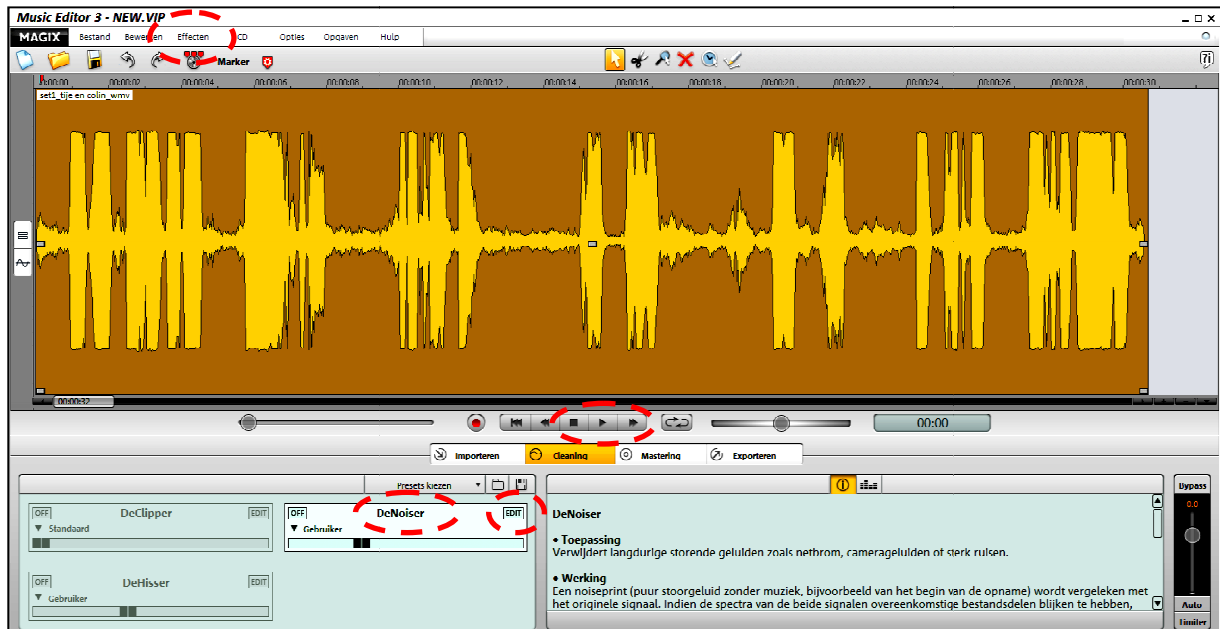
Voor het verwijderen van storende ruis bestaat in MagiX een tool. Dit tool is alleen te gebruiken (en zichtbaar) voor een losse MP3/WAV audio file. Heb je dus (zoals meestal) een gecombineerde video/audio shot, exporteer dan eerst het audio naar een WAV/MP3 file (Kies in de bovenste menubalk voor “Bestand/Film exporteren/Audio als Wave” met vinkjes aan bij “Alleen het gemarkeerde gedeelte exporteren” en “Normaliseren”) en importeer deze WAV file dan op je MagiX tijdlijn.

N.B. het (WAV/MP3) geluidbestand wordt mogelijk/soms door de denoiser aangepast (en dat kan niet ongedaan worden). **Maak dus eerst een kopie** (noem dat bijvoorbeeld “<....>_ORIGINEEL.wav/mp3”) van deze file zodat je altijd opnieuw kunt beginnen!

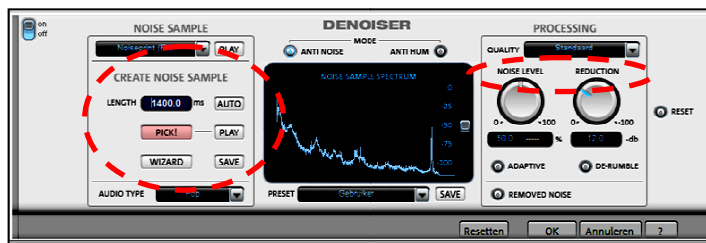
Daarna:

1. In **MagiX**: selecteer het geluid → [rechter-muis knop] “Wave extern bewerken” → nieuw venster “Music Editor 3 – NEW.VIP”.

2. In **Music Editor**:



a. Kies voor (menu bovenaan links) [Effecten / Denoiser]



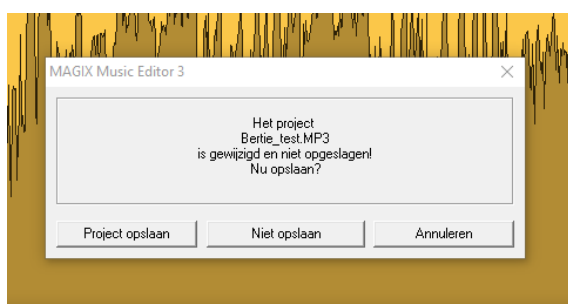
N.B. Een alternatief is via (midden onder) [Cleaning → DeNoiser → Edit], maar ik heb gemerkt dat dit vaak niet goed werkt: je kunt dan geen samples nemen (lijkt me een BUG)!

- Afspelen + zoek een stuk achtergrond van 1-2 sec (1000-2000 ms)
- [PICK] + [AUTO] → neemt 250ms achtergrond geluid (=‘noise sample’+ test met [PLAY]) → (denoiser wordt gelijk toegepast op het geluid in de grote geel/bruine tijdlijn)
- Klik op [AUTO] (wordt nu manueel) en voer een tijdsduur in (1000-2000ms) → neemt 1000-2000ms achtergrond geluid (=‘noise sample’+ test met [PLAY]) → (denoiser wordt weer gelijk toegepast).

- e. Klik op afspelen (midden onder de grote geel/bruine tijdlijn met het geluidsample) en je hoort het resultaat.
- f. [removed noise] + afspelen → je hoort de uitgefilterde ruis.
- g. Met de knop [on/off] (helemaal links) is de denoiser aan en uit te zetten (ook tijdens het afspelen, zodat je het verschil goed kunt horen).
- h. Wijzig evt. de lengte van het sample (kan maximaal 2500ms = 2.5 sec, +test met [PLAY])
- i. (evt.) opslaan ruissample met [save] (juiste map kiezen en naam invoeren, bijvoorbeeld "<...>_NoiseSample"). Je kunt hetzelfde noise sample dan eventueel gebruiken voor andere shots.
- j. (evt.) probeer verschillende [PROCESSING] instellingen ("NOISE LEVEL" en "REDUCTION", een stand op 9:00 à 10:00uur is meestal een goede)

(als akkoord)

- k. Klik op [OK] → de berekening wordt uitgevoerd (dit kan even duren).
- l. Sluit nu het "Music Editor 3 – NEW.VIP" venster (kruisje rechts-boven. De onderstaande melding verschijnt dan:



Kies hier voor [Project opslaan]. Je kunt dan het eindresultaat opslaan naar een (wav/mp3) bestand → Kies juiste map / filenaam (bijvoorbeeld "<...>_DENOISED.wav") + [OK].

(dit kan evt. ook met [Bestand]/[Audio exporteren] / [wave] (of mp3)

3. In MagiX:

- a. Het opgeslagen (wav/mp3) bestand "<...>_DENOISED.wav" importeren.
 - b. Inzoomen en geluid goed synchroon zetten
 - c. Met de knoppen [M] en [S] het verschil beluisteren.
- Eventueel:
- d. Geluidspoor selecteren + (rechter muisknop) [Volume curve] → groene lijn
 - e. Met blokjes de passages zonder stem zachter zetten.
 - f. Exporteer het resultaat als MAGIX-Video (voor hergebruik in een volgend project) of MP4.

N.B. De standaard (default) map waar de noise samples worden opgeslagen is :

C:\ProgramData\MAGIX\Video_deluxe_17_Premium_Speciale_Editie\MusicEditor\fx-preset\NoisePrintSamples

Dit is een (in Windows bestandsbeheer "Verborgen" map die je dus normaal gesproken niet ziet → eerst bij Bestandsbeheer opties "Tonen verborgen mappen en bestanden" aanzetten.

Succes, Lau