

現場聲音要多響才是標準(正常)的

滿場(通常正常的進場就座)，會從 65 分貝一直揚升到 80 分貝之間(控台處量測)，這還不包括觀眾的催場聲歡呼聲，那麼 A 加權的觀察，當聲音再高一些大於 85 分貝以上時，低頻曲線的觀察就不夠準確了，就必須要更換到 C 權濾波的觀察條件才能匹配，這樣子就很辛苦，你不會在演出時，就現場去為了一個即時的觀察參考工具的內容設定，去頻繁的更換，這樣並不會改善聲音的，因為我們實際在操作時與資訊取得的當下，就是眼睛瞬間觀察到，在心裡自然就有個依據，也更沒有多餘的心思去留給參考工具的設定問題，所以在量測音樂內容演出的現場，以使用這些參考工具軟體時，直接安排設定在 C 加權位置，是比較適合現場的環境與演出聲音曲線的觀察。

進場背景音樂

還有基本上演出前的進場背景樂是襯底播放著，所以進場背景音樂請不要過於大聲，別想要跟觀眾的鼓噪聲抗衡，現場觀眾的噪層會愈挑釁愈難收拾！這樣在演出時開頭的動態需求就會變成災難的，背景音樂以聽到為基準。進場時間久了，觀眾多了，噪聲開始大了，背景音樂才再增加一些電平有感覺到介於背景位置即可。進場過程裡，偶爾有 VCR 的廣告影片播放或段落插播，然後當節目主辦單位要求大聲些時，那麼這樣的廣告 VCR 音樂也盡可能將瞬間揚升到 100~105 分貝就夠了，因為這樣的電平已經比背景音樂高出將近 20 分貝了，為什麼要控制在這個音壓位置呢？因為這個音壓的差別已經可以讓人的主觀意識有兩種不同的感受了。計算一下.....現場環境開始有觀眾進場，他們所產生的基本噪層達到 70 分貝，我們將這個位置設為 1 瓦即： $\text{dBW} = 10\log(1\text{W}) = 0 \text{ dBW}$ 在 70 分貝音壓時的功率。系統開始播放背景音樂，我們增加功率 10 W 的功率給喇叭音箱， $\text{dBW} = 10\log(10\text{W}/1\text{W}) = 10 \text{ dBW}$ ， $70 \text{ dB SPL} + 10 \text{ dBW} = 80 \text{ 分貝}$ ，(dBW 是在求出擴大機功率輸出的對數性質，聲壓 dB SPL 也是能量單位，所以兩者可以相加)。隨著觀眾人潮的噪層，我們再增加背景音樂輸出到 100W，即： $\text{dBW} = 10\log(100\text{W}/1\text{W}) = 20 \text{ dBW}$ 在 90 分貝音壓時的功率。當現場聲壓能量到達 100 dB SPL 的位置時，即表示原 70 分貝 + 30 分貝瓦 = 100 分貝聲壓， $\text{dBW} = 10\log(1000\text{W}/1\text{W}) = 30 \text{ dBW}$ 在 100 分貝音壓時的功率。這 30 分貝能量的增加等於讓系統能量由 1W 的位置提升到 1000W 的動態位置工作，另外就人耳對數比值的特性：

人耳覺得聲音大 1 倍時，擴大機的功率也大了近 10 倍了。

若聲音大了 2 倍，觀眾是會聽出不一樣的，是會注意集中的，而且這樣的音壓對比已經足以表達出所播放的 VCR 要比背景音樂大聲，層次就分落出來，人們的耳朵就會滿足與記憶的。所以背景就切莫再大聲，一個音控師會在開場前操作適切的電平，其最終的目地是要讓系統的動態在開場時能有強大的對比，音樂起伏的能力才足夠，若在未開場前就把動態用完了，觀眾習慣了那當下的音壓，這時開場的前戲就不足以吸引人了，會沒有音樂的動態起伏，演出節目過程就會不耐聽，因為人耳對於聲音的表現是呈對數型態，因此我們有了可以去比較的單位計算。

以 $10\log(\text{功率}/1\text{W 基礎})$ 可對換出分貝瓦。以 $10^{(\text{分貝瓦}/10)}$ 可對換出功率。

在沒有儀器輔助的量測下，所謂的聲音大一倍要怎麼理解呢？你可以在當下聆聽音樂時，想要大聲一點，去轉動音量旋鈕到你認為有比較大聲時停止，這時就是所謂聲音大一倍了。

開場的動態若是迎合音樂內容時，就讓那前情進入到瞬間 115~118 分貝都很適當，因為人們平常生活中，幾乎不會碰到這樣的音壓能量，所以當突然接觸到本身喜歡的內容，再加上聲音燈光的刺激，眼睛與腦中樞焦點會記住這感覺的，若有延續性的節目起伏高潮，那麼第二次的音壓就讓它揚升到 117~120 分貝然後就回來正常的 105~114 分貝之間演出，這樣觀眾在事後與朋友聊天談及此事時，因為牢記了那當下，他可以生動的暢談不止，音控師的目的也就達到了。