

D16 Spacerek 软件

特价

¥ 289.00

常规价格:

¥ 564.29

产品图像



品牌型号

D16 Group

D16 Spacerek

概要描述

虚拟空间混响

Spacerek 核心的混合算法将建模的虚拟空间与动态延迟网络相融合，生成具有极其逼真早期反射、密集多彩晚期反射以及可独立调节的 ER 和 LR 预延迟时间的混响尾音。数十种模拟的房间类型包括大厅、塔楼、室室、隧道等，每种类型都集成了多种预设的立体声麦克风 and 扬声器设置。

Spacerek 还通过其三通道混音器让平衡直达声、早期反射和晚期反射变得简单易行；而高度音乐化的倾斜均衡器和低切滤波器模块则可轻松塑造整体混响尾音。由于每个混响模型都预先配置为左右或中立体声操作，调整宽度和空间化效果轻而易举。

Spacerek 也不会给你的系统带来压力——事实上，当你听到它的声音时，一定会对其 CPU 友好性（与典型的音频模拟技术相比）印象深刻。

虚拟空间混响

Spacerek 的早期反射是由我们专有的虚拟空间混响引擎生成的，该引擎以 painstaking 精度模拟了多样化的真实世界空间。每个混响模型不仅定义了其代表空间的声学特性，还定义了用于将源信号通过该空间的立体声扬声器和麦克风的位置，从而实现更高的环境真实感和多功能性。

质量与性能的混合算法

晚期反射由一个响应式动态延迟网络构建，它与虚拟空间混响的早期反射无缝融合，创造出令人难以置信的自然混响尾音。独立的早期和晚期反射预延迟控制允许对每个部分应用最多 1 秒的起始时间偏移，可按纳秒、微秒和毫秒进行调整。尽管所涉及的声学建模质量和复杂性很高，但 Spacerek 创新优化的混合设计使其 CPU 使用率低于您的预期。

114个令人惊叹的混响模型

Spacerek 丰富的建模空间列表让您能够召唤出各种生动的虚拟舞台——从展位、房间和大厅到隧道、小教堂和塔楼——并只需点击即可在它们之间切换。每个空间还包含多种麦克风和扬声器配置，总共提供 114 种不同的混响模型，满足您所有的混音和声音设计需求。

便捷的混音器

Spacerek 的三种组件信号"直达声、早期反射和晚期反射"在一个直观的混音器中汇集。快速轻松地设置电平和立体声定位，后者可根据所选的混响模型在左右模式或中侧模式下工作。

倾斜均衡器和低切滤波器

两级音乐频率塑造可对混响尾音进行音色定制，为您的混响应用那些关键的润色处理。倾斜均衡器可即时增强低频或高频，而低切滤波器则非常适合清除中频和/或侧边信号中的浑浊和低频噪音。