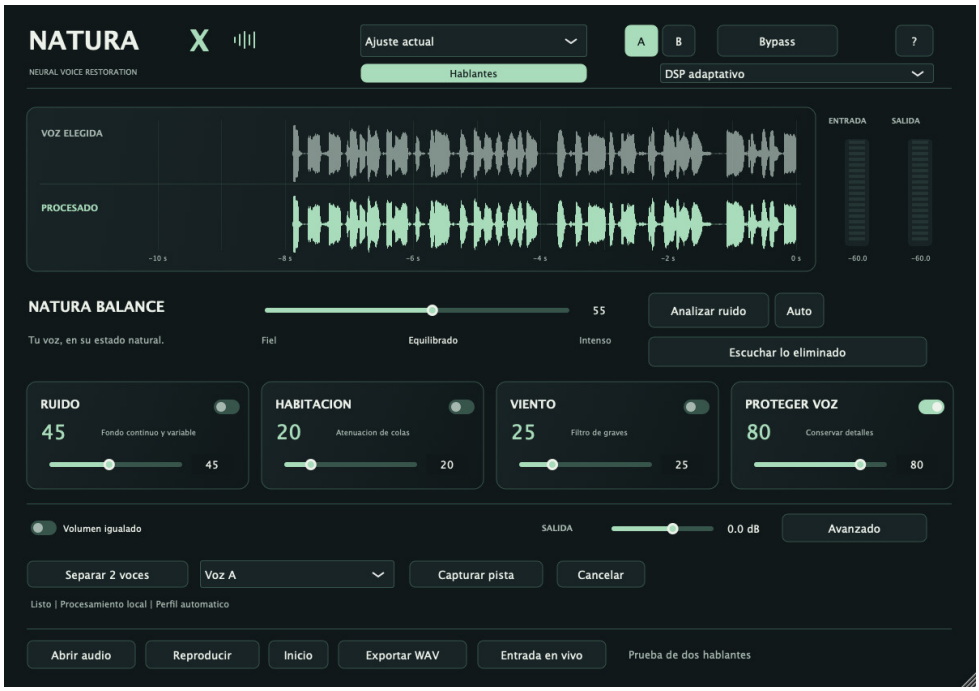
NATURA X

版本 1.2.0 / 语音清洁和语音者选择

通过DSP,RNNoise或混合模式降低背景噪音.允许先分开两位扬声器的录音,然后选择保存哪个.



这种版本的功能原生接口.可见的数据是测试示例;完整的PNG在屏幕上.

功能一览

- 清除了DSP,神经系统和混合物,
- 预先分隔两个声音,A/B选择出口选择.
- 残差信号监听、人声保护和设置对比。

支持文件:本地目录包括完整的原产品捕捞,标志和原始技术手册.空洞的视图显示了实际的控制; 音频的例子则来自于测试.查看此版本的验证.

快速入门

1. 接下来, — 上一个镜头,或者播放你的DAW输入.
2. 选择DSP,神经元RNNoise或混合物,然后调整平衡/噪音.
3. 检查"绕行"和"听取"删除,以保护词语和空气.
4. 为了选择讲者,打开讲者,分开,听A/B.
5. 输出选择和处理的声音; 保存WAV与您的会议.

保存工作

设置和 DAW 配置文件; 保存/出口音频单独.

开始之前

扬声器分隔离线上, — ,高达60秒,带宽高达8kHz.清洁现场增加了延迟.它不能保证消除所有声音,或者恢复损坏的声音.

通用兼容性

— 果 — 电脑,macOS 13.3.3或更后版本音频单元,VST3和独立应用.安装者没有开发者ID签名或 — 果公认;二元件则有当地签名.地方处理.

完整操作与控件参考

安装

1. 关闭Logic,Studio One和其他音频应用程序.
2. 打开NATURA-X-1.2.0-macOS-AppleSilicon.pkg,然后跟踪安装器.
3. 在应用程序中打开NATURA X或在DAW中搜索NATUARA Audio >NATUPA X.逻辑使用了音频单元;工作室一可以使用VST3或音频单机.
4. 如果你的DAW找不到,请重新浏览插件或重新启动DAW.设备要求正常的 macOS 授权这些文件 — .

这个包有本地签名的二进制;安装器没有开发者ID签名或 — 果公认.如果macOS阻止了,请检查其来源,不要关闭系统的安全.这不是Windows或Intel版本.

1.2 新功能：选择要保留的说话人

按 — 说话.这种功能在高达两位扬声器的录音上进行了PREVIO计算;它不是直播扬声器选择.

1. 打开或拖动0.5至60秒的文件.你还可以捕捉线索:启动你的DAW中播放,捕捉输入,停止捕捉.

2. 按"分隔两个声音"然后等.如果需要,取消就会阻止计算.

3. 选择A声,按播放,然后听,然后试试B声.

4. 通过选择器保存所需的声音,然后按输出WAV.

5. 在DAW中,输入出口的WAV在原始音频位置.插件预音暂时取代文件播放时的输入;它没有与DAW运输同步.通过停止预听,插件将重新处理线索输入.混合选项将重返到完整的录音.选择一个声音后,你可以使用RNNoise/DSP来清理结果.上面的图表显示了选择的声音;

清理.为了比较所有声音,导出时使用选择的声音,而不是混合.

范围:两个 — 门. — 音频将 — 子混在一起,

该模型在16kHz上运行:单独的声音带有高达8kHz的频率,尽管WAV保留了文件的原始频率.随意使用 A/B 标签,并且在分析另一张录音时可能会改变.它不是身份认可或基调样本选择系统.没有保证三声,歌声,非常相似的声音或极端的噪音.分离会耗尽记忆力,可能会很长时间.进步显示了阶段.在计算过程中不要关闭DAW;先使用取消.保存

选择作为会议参数,但单独的文件和声音不会嵌入会议.输出结果,保存并将其输入到您的项目中;重新打开时,您需要重新加载/分开,如果您想使用插件预听器.这种版本需要macOS 13.3+为内置的分离运行时间.清理延迟仍然是1.1的相同;分离是先前的过程,并不是作为该直播延迟的一部分.

1.1 新功能：本地神经网络引擎

它们的官方模型是0b50c45没有需要下载模型,输入密钥,或连接到互联网.在头部中,选择适应性DSP,神经元RNNoise或神经混合物.新实例开始在混合; 1.0 个会议保留了DSP.为了在前一次会议上启动改进,请将选择器切换为混合.噪音,自然平衡和语音保护,突发性包括神经强度 (0-100).噪音在零点,可以 — 除神经混合.在

分析噪音,自动化和 — 结的配置都被禁用.神经模式保留了可选的 — / — / — 声过 — 器,但忽略了噪音 — 光压缩.混合物组合网络和中度DSP.该模型是为口头语音训练的:歌曲和高效度设置选择DSP以避免压缩音乐内容.总是检查废物.只有不识别或分辨发音者.使用说话器面板进行预先分离

两个声音.没有创建性重建.该模型内部运行在48kHz,并且具有64个系数的无线性样本.

对齐测试：16、32、44.1、48、88.2、96 和 192 kHz，单声道或立体声。网络为每个声道使用独立状态，复杂的立体声声像可能变化。相同的声道保持一致。切换引擎不会改变延迟。模型保持就绪，以实现平滑过渡；DSP 并非节省 CPU 的模式。切换引擎后，使用 Auto 或重新采集噪声配置。

首次在轨道中使用

插入自然X作为效果.开始与平衡或近距离的播客.它将代表性的部分重现,并调整自然平衡和噪音.为了固定配置文件,按下仅仅噪音的两个秒钟噪声分析.在捕获期间,不要说话.需要DAW/app的活跃复制.汽车将此配置文件删除,并不断重新估计资金.检查"绕过"和"听取"已删除.如果有字符在废物中,抵消

量度不使比较成为质量测量.它可以提高底部.

独立应用

打开/拖动WAV,AIFF,FLAC或其他系统可读的格式.

限制:10分钟,无论是 — 子还是 — 子.复制,比较和出口24位WAV.保存源文件的持续时间,采样频率和频道.导出将处理结果保存,无论是绕过或废物.如果个人资料被捕获于文件以外的频率,则出口使用自动估算;听取的重样可能与 — 染不同.如果有超过0 dBFS的峰值,则降低出口.出口商会警告我如果削减 — 子.长档文件消耗

存储器:这个版本将全部文件加载.为了麦克风,请选择"Live Enter"和"设备"在选项>音频/MIDI设置中.如果macOS要求,请启动麦克风.独立主机可以保持入口的默认状态:戴耳机,避免反 — .没有虚拟麦克风.

控件

气质平衡:协调噪音, — 声和排队强度.

噪音:根据发动机,神经分离和/或光谱压缩的强度.

室内:保护性减轻光谱排队它并没有消除所有声音.

风:变量深度过 — 器;不重建 — 和风冲击.

保护声音:限制减弱;不识别人或词.

突发:神经强度,50/60Hz的 — 声,自动的配置 — 结.

开放版的两个参数内存.

输出: -18到+12 dB的增长.绕行保持延迟,出口保持活跃.

— 平的量:RMS缓慢的抵消量大约在 -3.1~+6 dB之间.

废物:原始排列,未经加工,然后补偿量和出口.

双击滑鼠:初始值.0-100的值是调整,而不是删除噪音的百分比.减产量:平均 — 利,没有清洁率和自然性分数.

会话与性能

设置自动化和恢复与会议捕获的配置.个人资料保存为所捕获的样本频率.

频率变化:捕捉一个新的配置.开放的文件和A/B内存不包含在会议状态中.

固定在发动机之间延迟:1024+ — (0.04*频率) 样本.

在48kHz:2944个样本 /61.33ms在 44.1 kHz: 2788 / 63.22 ms.

在96 kHz:4864 / 50.67 ms插件将延迟信息给主机.通过监视直播声音,这种延迟可能会被发现.单身和立体;连接的DSP和独立的线程神经网络.没有连接,没有远程测量.它包含RNNoise和Conv-TasNet,以便预先分离两个声音.由于 — 和极端噪音而损坏的声音不能稳定恢复;声音之间可能会有漏洞.

已安装的文件

应用程序/自然X.app /图书馆/音频/插件/组件/自然X

源代码与许可证

根据AGPL-3.0-only,配备了完整的相应代码,并配备了JUCE 8.0.12,RNNoise 0.2,模型重量和其通知.查看COPYING.txt,JUCE-LICENSE.md,RNNOISE-LICENCE.txt和MODEL-INFO.txt;以及SPEAKER-MODEL -INFO. txt和ONNX/CC-BY-SA许可证.已安装的 Source.zip 文件包含编译说明.提供功能,有文档限制;不是商业认证.