STACK X

版本 1.1.0 / 曲子后的声和 —

它从一个主声中产生两个层次的和 — ,估计基调和调节,以引导生成的音符.



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

- 按尺度或固定半径的和 — .
- 自然性,时间变化, — ,呼吸和形成层次.
- 调音/调音,可调整的地图和歌曲跟踪模式.

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,你把主音弹起来,然后选择模式,语音和间隔.
2. 在歌曲中,按下下下底部,然后按下检测音调/调律.
3. 检查地图,并在需要时修改根/类型.
4. 调整每个层的声音位置和自然性.
5. 按 — 生成和 — ,听取和输出混音/线索或 .stackx.

保存工作

.stackx包括图像,和 — ,参考基,地图和参数.

开始之前

它通过单声分析和转换来进行离线生成.他不会克隆歌手,也不会创造其他演出.音符检测是值得的,

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

关闭你的DAW,然后打开STACK-X-1.1.0-macOS-AppleSilicon.pkg.安装STACK X.component在 /Library/Audio/Plug-Ins/Components,STACK x.vst3在 /Libry/Audio /Plug-In/VST3和STACKX.app在 /Applications.斯塔克X具有自己的标识符,不取代双X或自然X.双色球有临时签名.安装器未经开发者ID签名,也未经 — 果公认.如果macOS阻止了,请查看系统设置>隐私和安全的通知.没有必要关闭全球安全.

如果需要,请重新打开DAW,并更新您的插件列表.它不包括Windows,Intel,AAX或iLok支持.

创建和声

1. 充满一个清洁的单独声 A,主充或接收充.你也可以选择B/C作为主题.支持macOS中可用的WAV,AIFF,FLAC及其他格式,0.5到120秒.无线音频变为 — 子,该项目工作在48kHz.录像到60秒的入口,
2. 在"和 — "中,选择主,模式,音调和尺度.

尺度:大,自然小,多里卡,混音,五更大/小.

步骤:0 = 单音符; +1 = 步骤的下一个音符; -1 = 前一个音符.在七个音符的尺度上,+2创建第三,+4创建第五,+7创建第八.在五音中,五步是八分之一;

间隔不等于7音符的步数.

设置半数: -12至+12,包括负值和单音.只有其中一个控制器按模式运行,另一个控制器是关闭的.你可以手动输入音调/尺度,或者在歌曲中检测到它们.曲子的跟踪调整了分析的和 — 地图.

3. 设置两个目标声音.脉冲产生和 — .保存了主层,产生了两层,持续时间相同.改变间隔,尺度,自然性,时间,节奏,呼吸或成体按下生成.

4. 调整水平,景观,调动,只调整每一个声音.起始状态将主声放在中心,其他声音在+/-65%,每层只有 -9 dB.时间/精度也显示了QE, — 度过 — 器,压缩机,脱 — 机,RNNoise清洁和手动缓解.在歌唱时不要太清洁.

5. 听音/无音或按 — 删除音.目的地录像被保留,但活跃的和 — 是优先的.代人不会在DAW轨道上创建新音频:只需要出口和进口混合或干部,

自动检测 — 歌曲

1. 打开歌曲 > 音乐基础... > 音乐基地.你也可以把基底拖在这个 — 子上.允许0.5到600秒 (10分钟).只有一个明确的和 — 伴奏的基础比一个单独的声音更好.基因是作为 — 子参考的,不会与声音混合或出口.

2. 按 — 检测音调/调音.分析估计一个较大或较小的总音调和一个较大,较小,较小或更大的和弦序列 7.检测到的色调适用于Tonica/Escala,如果是足够清晰的;如果不是,则保留您的选择,以便您可以手动修改.当有可靠的音符时,

3. 查看地图.意思是不确定/无可靠的符号.在选择器中按一个区域或选择它; 改变根/类型,然后按调整符号.修改符号是*重新分析取代了地图及其变化.你也可以将区域标记为N.这种版本没有分化/合并,也没有手动编辑的时间限制.

4. 语音位置是第二个基点,与你拍摄的开始相符.如果声音是从基开始的42秒,则使用+42秒.如果两个文件都开始于同一音乐点,则使用0s.它不会改变音频或基调.极限是600到600秒.

5. 返回和 — ,然后按 — 生成和 — .在歌曲后续中,步调定义了所需的方向/高度;引擎选择在主音调+/-12半 — 内,接近此高度的音符.保持表达式偏移,并通过语音应用自然/ — /形态.在低强度或非基准范围的N区域,使用所选择的色调.他拒绝完全出台.固定半径仍然可用,是独立于地图的模式.

6. 改变地图,基底或重新分析,改变语音位置,模式,音调或语音参数需要重新生成.

检测是通过光谱分析和音乐模板进行的估计,而不是不可错误的识别.0-100的强度是内部分数,而不是校准的概率.较大和较小的关系,投资,模式贷款,扩展协议,A=440不同调整,扭曲, — 曲和密集混合可能会使你感到困惑.一个和 — 的声音也不能证明一个完整的和 — .听取结果,当需要时修改地图.总音调估计;

在基底上.没有发现地方色调/调节作为单独的线路.分析分辨率为100ms,窗口约为341ms:它不保证准确的界限,也不承认每一个快速的变化.分析是离线的.

逐声部自然度

自然性 (0-100%):调整,音量和时间的轻微独立变化;不会产生不同的歌手或新的解释.变量时间 (0-35 ms):变量移动的最大幅度,由自然性来升级.没有改变 — 的长度.它可以缓解开始.

— (-25至+25美分):额外的固定独立移动.

呼吸:生成层的无 — 的部分水平可靠;初始12%减少了呼吸和 — 声的积累.一个音调探测器不能辨别所有噪音符号,所以你必须听.

保护成形:在转换时减少了语音字符的变化;不保证标志性或无器件.它是通过语音设置的.它们的振动在转移层中保持.自然性0将其他变化禁用;

录音片段与编辑

时间:TIGHT MATCH与DTW和Rubber Band R3配合了同一句话的真实拍摄.他不识别字.检查 — 音和结尾.

调整:PITCH FOLLOW将真实拍摄的调整接近主拍,他不会创造和 — .关闭,并调整听到这些变化.改变主或原/Aligned模式将不符合该参考的投影选择禁用;如果需要,则重新生成.放下录像,重新排列/放下和删除调整,将前面的和 — 无效,以避免使用从过时的录像中产生的音频.停止

拉开两个扬声器的混合物,将其拖到上面的视频屏幕,然后按下分隔两个声音.它是一个先前的模块, — 子,高达60s和频率高达8kHz;它不是一个可靠的多音调/歌手分离器.

保存与导出

项目 > 保存原始,排列,调整,和 — 和所有参数,参考基,音乐地图和修正在一个 .stackx文件中,它不取决于原始文件的路径.DAW 会议只保存参数;还保存 .stackx 文件,以恢复进口/生成的音频.双色球X项目不会像 .stackx一样开放;

混合:48 kHz/24-bit的无线电视,风景,效果,主机和峰值卫队.

线索:单机WAV 48kHz/24位/语音,前景和 — .他们尊重单独的音频和效果.选择一个新的文件 — ;不要重叠现有的干部.峰值警卫控制了样本峰值;它不是一个真正峰值限制.车位平衡将活跃RMS接近主机,变化仅为12 dB.

互动性:STACK X 1.1 开启 1.0 项目的项目.新项目使用3号图,并不会在1.0上开放;如果需要回来,保存一本.场景是设置预设;它们不包括音频,也不会自行生成层次.在选择八 — 或第三加五后,再生成.

功能范围与限制

通过单声分析和转换的非线生成R3 — 带.没有生成性歌唱,身份克隆,文字发音的神经模式.层次来自同一插头;它们不等于实际的翻页.可靠的分析约限于65-1000Hz.噪音,声音 — , — 语,多音混合和极端间隔可能会导致故障或产生的器件.没有足够可靠的音调的代子被拒绝. — 率模式使用最接近的 — 率符号,并保持了表达式偏移

没有自动修复一个不一致的主.没有MIDI和 — ,没有音符编辑器,发现的进展在线 — 染时应用.没有与DAW传输文件播放器同步.输入L/R提供了现场A/B效果;调整是在文件/捕获上进行之前的投影,而不是实时计算.所有的处理都是本地.没有账户,云,订阅,API密钥.

许可证与代码

仅在AGPL-3.0.0下使用STACK X代码和 DUO X基础;在 Source.zip 里包含的编译/依赖文件和文件,在安装器旁边和/Library/Documentation/STACKX.保留了JUCE,RNNoise,Rubber Band,ONNX Runtime和两音箱模型的许可证和属性.查看 LICENSE.txt, BUILD.txt和HARMONY-INFO.txt以及SONG-INFO