固态光电压缩器

Revenger 3A

使用手册 · v1.0.2

用 Revenger 3A 整理人声强弱或贝斯长音时，先选输入增益档，再决定压多少。信号经过输入级、光电衰减和固态输出级，最后与干声混合。光电元件的恢复取决于刚才压了多久；连续的长音和短促的拨弦会以不同的速度回弹。



快速上手

01 循环播放一段既有短音又有长音的素材。选 30 dB、Compress，Mix 调到 100%。

02 从较低的 Peak Reduction 慢慢往上调，让较响的音在 GR 表上压低约 2–4 dB。

03 用 Gain 将处理前后的听感音量调齐，听下一句或下一拍能否自然抬头，再决定是否调整 Peak Reduction。

控件参考

输入与压缩

Input Pad · 30 dB / 50 dB	30 dB 为默认档，输入比 50 dB 高增益档低 20 dB，适合常规轨道。50 dB 更容易推响电路；切换后重新检查压缩量与输出。
Peak Reduction	0—100，默认 50。数值越大，送入光电检测电路的信号越强；实际衰减量在 GR 表上读取。
Compress / Limit	默认 Compress，适合较柔和的整平；Limit 对越过工作点的信号施加更强的约束。仍需用宿主峰值表检查输出余量。
HF Contour	0—100，默认 0。调高会让高频更容易触发整段信号衰减，可用齿音和拨弦声判断合适位置。

立体声与输出

Stereo Link	默认开。两声道按较强的光电控制信号一起压缩，可稳定声像。关闭后，各声道对自己的信号作出反应，仍共用一套面板设置。
Gain / Mix	Gain 调整压缩后的湿声电平，范围 ±24 dB，默认 0 dB。Mix 为 0—100%，默认 100% 全湿；降低可补回原声瞬态。
Bypass / GR	Bypass 默认关闭，拨向 Bypass 可听干声。GR 表显示增益衰减；立体声时取两侧较大值。
GR 表针 · 1.0.2	表头的目标刷新率为 60 Hz。表针按实际经过的时间平滑移动，在相邻刻度位置之间连续摆动。观察长音后的回落可了解压缩持续了多久。检查输出峰值请看宿主电平表。

调音示例

以下设置供起步试听，请按素材的电平和乐句调整。

人声句尾

选 Compress、30 dB。让重读字压约 3 dB，再听句尾的轻字。如果咝声仍然突出，可逐步调高 HF Contour，直到元音仍能保持原来的位置。

拨弦贝斯

选 30 dB、Limit，从全湿开始，调到重拨音约有 4 dB 衰减。如果下一颗音的起音被埋住，将 Mix 回退到约 75%，再配平音量。

常见问题与提示

- Peak Reduction 上的 50 是旋钮位置。要判断有多少 dB 衰减，请看表针。双击旋钮下方数值可输入精确设置，Enter 确认。
- 早期工程若未保存 Input Pad，会以 50 dB 打开；新实例默认 30 dB。重现旧轨道的声音时请先检查这个开关。

首次使用与预设

如果看到 ACTIVATE，打开授权面板，在浏览器中用持有该产品授权的账号确认这台设备，再回到插件查看状态，然后试听处理效果。

点击预设名打开浏览器，用 Save As（另存为）保存当前设置。比较两个调法时，将当前 A/B 槽位复制到另一槽，切过去做调整，再循环播放同一段素材，来回切换 A 和 B 试听。