并联空气感均衡器

Revenger Air

使用手册 · v1.0.3

Revenger Air 将四个宽钟形频段、一个固定高架与可选频率的 AIR 高架并联求和。几个频段会共同改变音色与整体电平；先在乐句中找到合适的轮廓，再用 OUTPUT 与原声对齐。AIR SILK 可单独柔化齿音区的强峰。



快速上手

01 保持 EQ IN 开启，从 AIR FREQ 10 kHz、AIR GAIN 2 开始，循环有齿音和呼吸声的一句。

02 在同一增益下比较 5、10、20 kHz。听辅音、呼吸声与伴奏的相对位置，再微调 AIR GAIN。

03 若强辅音变刺，打开 AIR SILK 的 Silk 档，比较柔化前后词尾是否仍清楚。

04 用 OUTPUT 匹配处理前后的响度，再用顶部电源键对比整机效果。

控件参考

固定频段

SUB / 40 Hz	SUB 标称 10 Hz，40 Hz 控制更高一些的低频。两者均为宽钟形，范围 −5 至 +5 格，默认 0。调整 SUB 时留意输出余量。
160 Hz / 650 Hz	两个宽钟形频段，分别适合调整低中频厚度和中频主体。范围均为 −5 至 +5 格，默认 0。
2.5 kHz	固定高架，可提升或衰减上中频以上的宽频范围，−5 至 +5 格，默认 0。它与设为 2.5 kHz 的 AIR 高架各自独立。

AIR 与柔化

AIR FREQ / AIR GAIN	高架频点有 2.5、5、10、15、20、40 kHz，默认 20 kHz。AIR GAIN 只提升，范围 0–10 格，默认 0。较高频档可通过高架延伸到可听频段的部分影响音色。
AIR SILK	Off、Silk、Deep，默认 Off。针对约 7.6 kHz 周围的强峰，Deep 的柔化更深。用含明显齿音的片段比较。
Air In / Auto Trim（宿主参数）	Air In 默认开，关闭后停止 AIR 高架提升。Auto Trim 默认关，根据并联频段的设置补偿宽频电平。可在宿主的插件参数列表找到这两项。

信号电平与电路

INPUT ATTN / DRIVE	INPUT ATTN 为 −12 至 0 dB，默认 0 dB，进入均衡前衰减。顶部 DRIVE 为 −12 至 +24 dB，默认 0 dB，带增益补偿地改变内部驱动。
Circuit Mode / IRON	电路默认 Mastering。500 档使用不同的放大级、较低的供电余量及不同的 AIR 增益响应。IRON 默认关，开启后加入输出变压器模型。
EQ IN / OUTPUT / 电源	EQ IN 默认开启，切出可比较内部电路与直通声。OUTPUT 在干湿混合之后调节，−12 至 +12 dB，默认 0 dB。顶部电源旁通包括 OUTPUT 在内的整机处理。

设置菜单

PARALLEL MIX	默认 100% 湿声。菜单提供 25%、50%、75%、85%、100%，宿主参数覆盖 0–100%。

控件参考

设置菜单

CHANNEL MODE / ANALOG REALISM	默认 Stereo，另可将立体声编码为 Mid / Side，经同一组控件处理后解码。Matched Digital Pair 默认匹配两路；Analogue Pair 增加微小公差与通道耦合。Analog Alive 可加入低电平噪声与供电波动，默认关。
OVERSAMPLING	默认 Mastering，使用线性相位过采样。实时录音监听可选 Live Zero-Latency。电路页上的 Mastering / 500 单独控制放大级音色。

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。

主唱的呼吸和齿音

AIR 选 15 kHz，GAIN 从 3 开始。切换 Off 与 Silk，听呼吸尾音能否浮现，同时确认「丝」「齿」一类音节没有盖住后面的字。

原声吉他的拨弦与琴身

将 160 Hz 降到 −1 格，2.5 kHz 提到 +0.5 格，再以 10 kHz、AIR GAIN 2 添一点余韵。用 OUTPUT 匹配电平，确认单音线条仍有厚度。

常见问题与提示

- 固定频段与 AIR GAIN 显示面板刻度。多个频段一起提升时，请留意三色信号灯和宿主输出表。绿灯指示信号，黄、红灯提示较高电平。
- 如果换 AIR FREQ 听不到差别，确认 EQ IN 与宿主的 Air In 开启，AIR GAIN 高于 0，MIX 大于 0%。

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。