原始数据：切的还是有点猛了，气势好像没了

EDA变体1：修改的还是一点点猛了，冲击力差不多减弱了

EDA变体2：修改的还是略微猛了，力度似乎消退了

原始数据：可能被压的太凶之后，显得听着很弱

EDA变体1：可能被压的过分凶过后，显得听着过于软

EDA变体2：可能被压的超级凶接着，显得听着过于软

原始数据：人声跟伴奏不贴

原始数据：音色再出来一点更punchy一点

EDA变体1：音色再出来一些更带劲一点

EDA变体2：音色再出来一丢更带劲一丢

原始数据：整体人声可以稍微往后拖一点点，现在听感上有一些前置了，想整体更layback感一些

EDA变体1：全局vocal可以少许往后放慢稍微，当下声音效果上有一点前置了，想要总体更慵懒感几许

EDA变体2：整体感觉vocal可以少许往后放慢有点，此刻听起来上有少许前置了，想要全局更放松感少许

原始数据：adibs的也可以小声一点

原始数据：人声离耳朵远一点

EDA变体1：vocal离听觉远一丢

EDA变体2：歌声离听力远一些

原始数据：人声更贴耳一点

原始数据：人声更圆润一点

原始数据：想要后朋克的颓废感

原始数据：想要在教堂里的混响听感

EDA变体1：希望在教堂里的空间声音效果

EDA变体2：打算在教堂里的环境听起来

原始数据：想要人声再宽一点别聚集在中间

EDA变体1：想vocal再宽一丢别聚集在中间

EDA变体2：想歌声再宽少点别聚集在中间

原始数据：女生做的更甜一点

原始数据：想要整体有磁性

原始数据：然后伴奏声音有点小

EDA变体1：随后配乐嗓音略微小

EDA变体2：接着bgm音效稍微小

原始数据：1:06-1:17感觉声音没有空间感1:06之前感觉声音像在ktv 1:06之后感觉在录音棚

EDA变体1：1:06-1:17听起来嗓音没有立体感1:06之前听感声儿像在ktv 1:06之后听起来像在录音棚

EDA变体2：1:06-1:17听起来像嗓音没有立体感1:06之前听起来像声儿像在ktv 1:06过后感觉像在录音棚

原始数据：声音干净一点别太电

EDA变体1：声儿透亮少点别太电

EDA变体2：嗓音清晰一丢别太电

原始数据：可以再干净一点

原始数据：能加什么给整的干净一点不

EDA变体1：能加什么给整的纯正一丢缺乏

EDA变体2：能加什么给整的清晰一丢不够

原始数据：整体人声可以大一点现在伴奏好像有点大

EDA变体1：总体嗓子可以大少点当下配乐似乎略微大

EDA变体2：全盘来看vocal可以大一点目前bgm似乎一丢丢大

原始数据：感觉有点人声浮在伴奏上 没有沉下去

EDA变体1：觉得一点点歌声浮在乐器上 没有沉下去

EDA变体2：听起来稍微vocal浮在bgm上 没有沉下去

原始数据：感觉空间感稍微小一点好

EDA变体1：听感立体感轻微小一点好

EDA变体2：觉得3D感略带小一点好

原始数据：声场再贴一点

原始数据：人声凸出来吧

原始数据：混低一点吧

原始数据：Autotune挂的重了

原始数据：颗粒感太强了有点粗

原始数据：混弱一点

原始数据：句头被压了

原始数据：Bass大过人声了

原始数据：Intro部分人声在伴奏后面

原始数据：乐器独奏时人声让开

原始数据：能量主要集中在中和高了伴奏的中频和高频可以控制一下

原始数据：人声就被埋在下面了

原始数据：还有就是整首歌的空间感可以再足一点

EDA变体1：还有就整首歌的环绕感可以再足一丢

EDA变体2：还有就整首歌的3D感可以再足一点

原始数据：想的在稍微弄稍微 “滑” 一点

EDA变体1：想要的在少许弄轻微 “滑” 一点

EDA变体2：想要的在略带弄少许 “滑” 一丢

原始数据：就是感觉那种连贯一点

EDA变体1：就是感觉像那种连贯一些

EDA变体2：就是要听感那种连贯一些

原始数据：然后我的鼻音能帮我去一点吧

原始数据：还是少加点增加空间感

原始数据：电话音那段空间感可以更足一点然后声音往后

EDA变体1：电话音那段远近感可以更足少点接着声儿靠后

EDA变体2：电话音那段3D感可以更足一些之后嗓音往后

原始数据：然后hook 的有些大喘气弱化一下

原始数据：人声可以控制一点高频，再去去齿音，听着挺亮的

EDA变体1：主唱可以控制一丢高频，再去去高频刺音，听着挺亮的

EDA变体2：vocal可以控制一些高频，再去去高频刺音，听着挺亮的

原始数据：中低的部分饱和感比较重然后导致中低很厚浑浊

原始数据：就是混的太干了

原始数据：但是感觉你的声音飘在beat上

EDA变体1：但是听感你的音效飘在伴奏上

EDA变体2：但是听起来像你的声儿飘在伴奏上

原始数据：是不是有点闷

原始数据：还有啦啦啦调虚幻一点

原始数据：有没有立体感

原始数据：还是声场拓宽一点做区别处理

EDA变体1：还是声场拓宽一些做区别切

EDA变体2：或是声场拓宽少点做区别切

原始数据：但是音量的话差不多就是你那效果你可以做区别一点

EDA变体1：但是音量的话好像就是你那效果你可以做区别一些

EDA变体2：但是音量的话好像就你那效果你可以做区别一丢

原始数据：人声可以小点

原始数据：混音多给人生一点空间

原始数据：可以电开的大一下把人声做的厚一点

EDA变体1：可以电开的大一刻把嗓子做的厚一些

EDA变体2：可以电开的大一瞬把vocal做的厚一点

原始数据：然后我和声的声音和混响稍微小一点

EDA变体1：再然后我和声的嗓音和厅堂效果有点小一丢

EDA变体2：之后我和声的音效和空间少许小一些

原始数据：然后声音的穿透性强一点就我想要的颗粒度明显一点

EDA变体1：接着声儿的穿透性强一些就是我打算的颗粒度明显一些

EDA变体2：之后嗓音的穿透性强少点就是我希望的颗粒度明显少点

原始数据：所以我想弄的夯实厚一点

原始数据：我就喜欢声音实一点

EDA变体1：我就是喜欢声儿实一丢

EDA变体2：我就是喜欢音效实一些

原始数据：能有穿透力一点

原始数据：感觉声音有点飘能不能把声音压实一点

EDA变体1：听起来嗓音一丢丢飘能不能把声儿压实一点

EDA变体2：听起来声儿稍微飘能不能把嗓音压实少点

原始数据：巨沙沙的

原始数据：整体混的脏一点

EDA变体1：全盘来看混的闷一些

EDA变体2：整体感觉混的糊一丢

原始数据：声音处理的干净一点

EDA变体1：声儿切的无杂音一丢

EDA变体2：嗓音切的清晰少点

原始数据：能不能把声音变得更有识别度

原始数据：加重我的鼻音

原始数据：给我的韵脚的声音加重

原始数据：把我的声音变得破碎一点

原始数据：呼吸声太大了

原始数据：吞音严重

原始数据：整首氛围更安静一点

原始数据：人声柔和顺滑一点

原始数据：人声颗粒感小一点

原始数据：把人声混的更有攻击性

原始数据：人声混的更工业一点

原始数据：混响更工业一点

原始数据：人声混响模仿音乐厅

原始数据：就是我想人声再干一些

EDA变体1：就是要我想要歌声再干些许

EDA变体2：就是我想要嗓子再干少许

原始数据：因为我很喜欢demo那个tune的那个电流感 所以再干一点

原始数据：人声稍微小一点点

EDA变体1：主唱轻微小稍微

EDA变体2：歌声少许小稍微

原始数据：混响可以再小一点

原始数据：现在听着有点顶耳朵

EDA变体1：当下听着略微顶听觉

EDA变体2：此刻听着略微顶耳朵

原始数据：咋感觉听着这么糊

原始数据：感觉听起来质感沙沙的

原始数据：帮我弄的带动气氛一点吧 听起来有点沉

EDA变体1：帮我弄的带动气氛一点吧 听感一丢丢沉

EDA变体2：帮我弄的带动气氛一丢吧 感觉略微沉

原始数据：咋感觉听上去有种在打电话的感觉哈哈哈哈哈

原始数据：就像我人生剥离出那个伴奏了一样，像两个独立的东西一样，没融进去

原始数据：再薄一丢

原始数据：然后delay多一点

原始数据：其实有那种就是特别薄，然后就有一点刺刺的那种感觉

EDA变体1：其实有那种就是说太薄，随后就是有少点刺刺的那种感觉像

EDA变体2：其实有那种就是说太薄，再然后就是有一丢刺刺的那种觉得

原始数据：就比较跳一点。

原始数据：人声还是有点厚

EDA变体1：vocal还是说略微厚

EDA变体2：歌声还是一丢丢厚

原始数据：有点突兀，突然

原始数据：压缩器感觉有点大

原始数据：感觉可以再尖锐点