

VSTRACK

VST Rack

Referencia de plug-ins

Table of contents

Acerca de VST Rack Pro/Elements	3
Manuales	3
AVISO	3
Lista de plug-ins	4
Steinberg / Yamaha	4
Yamaha	5
Plug-ins analizadores	6
SuperVision	6
Plug-ins de retardo	29
MonoDelay	29
PingPongDelay	30
StereoDelay	31
Plug-ins de distorsión	32
AmpSimulator	32
Quadrafuzz v2	33
SoftClipper	37
VST Amp Rack	38
Magneto II	44
Plug-ins de dinámica	45
DeEsser	45
EnvelopeShaper	48
Maximizer	49
MultibandCompressor	50
MultibandEnvelopeShaper	53
Tube Compressor	55
VintageCompressor	57
Plug-ins de EQ	58
GEQ-30	58
StudioEQ	60
Filter	62
MorphFilter	62
Plug-ins de modulación	64
Cloner	64
FX Modulator	66
Rotary	77
StudioChorus	79
Pitch Shift	81
VoiceDesigner	81
Plug-ins de reverberación	83
REVellation	83
REVerence	86
Roomworks	96
Roomworks SE	99
Spatial + Panner	100
StereoEnhancer	100
Plug-ins de herramientas	101
Test Generator	101
Plug-ins de retardo	102
AnalogDelay	102
Plug-ins de dinámica	104

Buss Comp 369	104
Compressor 260	107
Compressor 276	108
MBC4.....	109
Plug-ins de EQ	112
Dynamic EQ	112
EQ-1A.....	115
Equalizer 601	116
Filter.....	118
FBS 7.....	118
Plug-ins de masterización	121
Vintage Open Deck	121
Plug-ins de reverberación.....	123
REV-X.....	123

Acerca de VST Rack Pro/Elements

- VST Rack Pro/Elements es un producto de software anfitrión plug-in para PC Mac y Windows que procesa audio utilizando una gran variedad de efectos plug-in VST como retardos, maximizadores, reverberaciones y otros más. Este software utiliza el motor de audio de Steinberg, ampliamente reconocido y presente en Nuendo y Cubase, y ofrece a los ingenieros de sonido un entorno de plug-in VST estable y de alta calidad de audio.
- El VST Rack Pro incluye plug-ins clásicos de VST de Yamaha y Steinberg utilizados en mezcladores digitales Yamaha y estaciones de trabajo de audio digital Steinberg. VST Rack Elements incluye muchos plug-ins clásicos de VST de Steinberg. Esto le proporciona acceso a efectos de alta calidad sin necesidad de comprar nuevos plug-ins de VST.

Manuales

- **Guía de instalación de VST Rack (PDF)**
Describe cómo instalar el VST Rack.
- **Guía del usuario de VST Rack (PDF/HTML)**
Describe todos los elementos necesarios para configurar y utilizar el VST Rack.
- **Referencia de plug-ins de VST Rack (este manual)**
Describe los parámetros del plug-in en detalle.

AVISO

- Yamaha Corporation posee todos los derechos de autor de este software y de este manual.
- Yamaha Corporation no asume la responsabilidad de ningún resultado o efecto producido por el uso de este software o de este manual.
- Todas las ilustraciones y pantallas que se muestran en este manual se proporcionan con el fin de describir cómo utilizar VST Rack. Por lo tanto, su aspecto podría diferir del de las especificaciones reales.
- VST y Steinberg son marcas comerciales registradas de Steinberg Media Technologies GmbH.
- Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de dichas compañías.
- Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de este manual sin permiso.
- Este manual proporciona las especificaciones más recientes en el momento de su publicación. La última versión está disponible para su descarga en el sitio web de Yamaha.

Lista de plug-ins

Steinberg / Yamaha



Los plug-ins de Steinberg solo se pueden utilizar con el VST Rack.

		VST Rack Pro	VST Rack Elements
Analyzer	SuperVision	✓	
Delay	MonoDelay	✓	✓
	PingPongDelay	✓	
	StereoDelay	✓	✓
Distortion	AmpSimulator	✓	
	Magneto II	✓	
	Quadrafuzz v2	✓	
	SoftClipper	✓	
	VST Amp Rack	✓	
Dynamics	DeEsser	✓	
	EnvelopeShaper	✓	
	Maximizer	✓	✓
	MultibandCompressor	✓	
	MultibandEnvelopeShaper	✓	
	Tube Compressor	✓	
	VintageCompressor	✓	
EQ	GEQ-30	✓	✓
	StudioEQ	✓	
Filter	Morph Filter	✓	
Modulation	Cloner	✓	
	FX Modulator	✓	
	Rotary	✓	
	StudioChorus	✓	
Pitch Shift	VoiceDesigner	✓	
Reverb	REVelation	✓	
	REVerence	✓	
	Roomworks	✓	
	Roomworks SE	✓	✓

Spatial + Panner	StereoEnhance	✓	
Tools	TestGenerator	✓	✓

Yamaha



Los plug-ins de Yamaha se pueden utilizar en aplicaciones huésped diferentes de VST Rack, como Cubase.

		VST Rack Pro	VST Rack Elements
Delay	Analog Delay	✓	
Dynamics	Buss Comp 369	✓	
	Compressor 260	✓	
	Compressor 276	✓	
	MBC4	✓	
EQ	Dynamic EQ	✓	
	EQ-1A	✓	
	Equalizer	✓	
Filter	FBS 7	✓	
Mastering	Vintage Open Deck	✓	
Reverb	REV-X	✓	✓

Plug-ins analizadores

SuperVision

SuperVision es un paquete de herramientas profesional para monitorizar y analizar su audio. El plug-in viene con varios módulos diferentes para el análisis de nivel, espectral, de fase o de forma de onda. Sus hasta nueve ranuras para módulos le permiten crear disposiciones personalizadas para una mejor visión general.

SuperVision incluye dos modos de procesamiento diferentes: Maximum Audio Performance y Sample-Accurate Display. Puede elegir qué modo usar para cada módulo independientemente.



Barra de herramientas

Pause Measurement



Pausa/Continúa la medición del módulo seleccionado. Pulse Alt/Opción y haga clic en este botón para pausar/continuar todos los módulos al mismo tiempo.

NOTA

- También puede pausar/continuar la medición del módulo seleccionado haciendo clic derecho en él.
- Si un módulo está en pausa, todavía puede ajustar el visor gráfico que contiene los últimos valores medidos.
- Para todos los módulos que muestren el cursor de reproducción, puede hacer clic en el visor en pausa para ajustar el cursor del proyecto. Esto no es posible durante la grabación.

Hold Current Values on Stop



Si este botón está activado, los últimos valores medidos permanecen en el visor cuando se detiene la reproducción.

Selector de módulo



Le permite seleccionar un módulo para la ranura seleccionada.

Open Module Settings



Abre la ventana Module Settings. Proporciona los ajustes del módulo seleccionado.

Reset Module Values



Restablece los valores medidos del módulo seleccionado. Pulse Alt/Opción y haga clic en restablecer todos los módulos al mismo tiempo.

NOTA

También puede restablecer los valores medidos de un módulo pulsando Ctrl/Cmd y haciendo clic en él.

Reset Module Values on Start



Si este botón está activado, todos los valores se restablecen automáticamente cuando inicia la reproducción.

Split Horizontally



Divide la ranura del módulo seleccionado horizontalmente.

NOTA

Este botón no está disponible si se maximiza un módulo.

Split Vertically



Divide la ranura del módulo seleccionado verticalmente.

NOTA

Este botón no está disponible si se maximiza un módulo.

Controles de ranura de los módulos

Cada ranura de los módulos muestra los controles siguientes en la esquina superior derecha si mueve el ratón sobre ellos:

Remove module slot



Elimina la ranura del módulo de la disposición del plug-in actual.

Split horizontally



Divide la ranura del módulo horizontalmente.

Split vertically



Divide la ranura del módulo verticalmente.

Puede maximizar un módulo haciendo doble clic en él. Para empequeñecerlo, haga doble clic de nuevo o haga clic en el botón de vista estándar .

Si su disposición muestra más de un módulo, puede cambiar el foco haciendo clic en un módulo o pulsando

Tab.

En algunos módulos, por ejemplo, Level, Loudness o Time, puede pulsar Ctrl/Cmd-S para copiar valores de parámetros como texto desde el módulo seleccionado al portapapeles para más usos en otras aplicaciones.

Puede mostrar los fotogramas por segundo actuales (fps) de todos los módulos pulsando Alt/Opción-F.

Ventana Module Settings

En la ventana Module Settings, puede realizar ajustes individuales del módulo seleccionado.

- Para abrir la ventana Module Settings, haga clic en Open Module Settings  en la barra de herramientas del plug-in.

Los ajustes de la barra de herramientas de la ventana Module Settings están disponibles para todos los módulos:

Reset Settings



Restablece todos los ajustes de los parámetros a los valores por defecto del módulo seleccionado.

Maximum Audio Performance/Sample-Accurate Display



Establece el modo de procesamiento del módulo seleccionado.

Si este botón está activado, se selecciona Maximum Audio Performance. En este modo, el plug-in no tiene ningún impacto en el rendimiento del audio, pero el análisis puede que no tenga precisión de muestra.

Si este botón está desactivado, se selecciona Sample-Accurate Display. En este modo, no se pierde ninguna muestra de audio para el análisis, pero el rendimiento del audio podría reducirse ligeramente.

NOTA

Sample-Accurate Display no está disponible para todos los módulos.

Enable Warnings



Si este botón está activado, un borde rojo alrededor del módulo afectado indica que el resultado del análisis mostrado puede que no tenga totalmente una precisión de muestra.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo Maximum Audio Performance.

Force Horizontal Display



Si este botón está activado, el módulo siempre se visualiza horizontalmente cuando lo redimensiona.

NOTA

Este ajuste no está disponible para todos los módulos.

Force Vertical Display



Si este botón está activado, el módulo siempre se visualiza verticalmente cuando lo redimensiona.

NOTA

Este ajuste no está disponible para todos los módulos.

Para los ajustes específicos de un módulo, vea la descripción del módulo correspondiente.

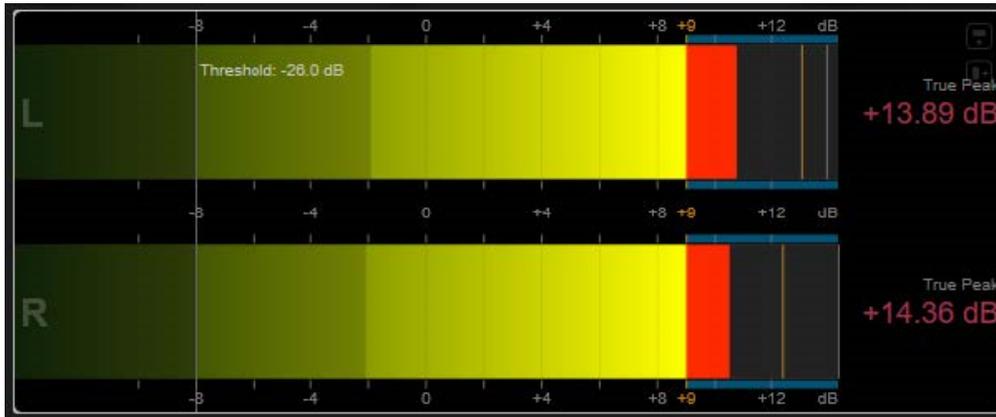
Módulos de señal

Los módulos de esta categoría le permiten visualizar el nivel de la señal de audio.

Están disponibles los siguientes módulos y ajustes específicos de cada módulo:

Level

Este módulo muestra el nivel de su audio. Proporciona un medidor de nivel multicanal y un visor de valor de nivel máximo.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Scale

Le permite seleccionar una escala de acuerdo con varios estándares de broadcast (Internal, Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14, K-12, +3 dB Digital, +6 dB Digital o +12 dB Digital).

Peak Hold

Especifica por cuánto tiempo se mantienen los niveles de pico en el visor.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de los medidores de nivel y los indicadores de pico.

NOTA

- Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.
- Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilitan los indicadores de pico.

Threshold

Establece un nivel de umbral por debajo del cual se oculta el visor.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Offset

Establece el desplazamiento entre el valor medido y el visualizado en dB.
Este parámetro solo está disponible para la escala DIN, EBU, British y Nordic.

Clipping

Establece el valor de clipping de la escala Interna.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala Interna.

Maximum

Establece el valor máximo de la escala Interna.

Color

Establece el color de los medidores. Puede elegir entre el color de Scale o el color de Track.

RMS AES17

Muestra el nivel de acuerdo con AES17 (RMS +3 dB).

RMS Resolution

Establece la resolución RMS en milisegundos del visor de nivel.

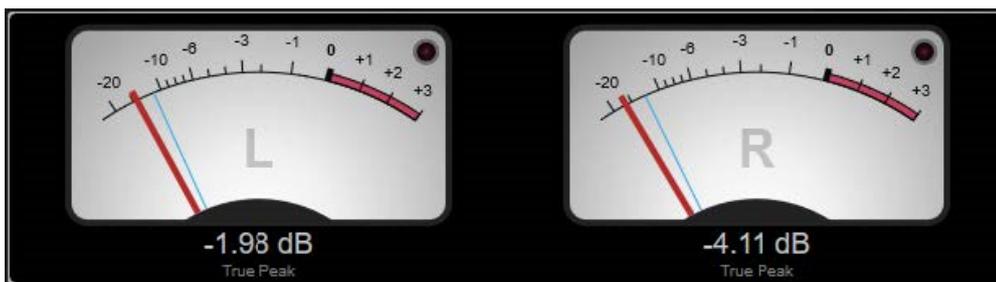
Max. Value

Establece el modo de medición del visor de valor de nivel máximo. Están disponibles los siguientes modos:

- True Peak muestra el valor de pico real de cada canal.
- Peak Max. muestra el valor de muestra máximo de cada canal.
- RMS Max. muestra el valor de RMS máximo de cada canal.
- RMS Max. + True Peak muestra el valor de RMS máximo más alto y el valor de pico verdadero estimado más alto de todos los canales.
- RMS Max. + Peak Max. muestra el valor de RMS máximo más alto y el valor de muestra máximo más alto de todos los canales.

VU

Este módulo muestra el nivel de su audio en un medidor VU clásico. Además de la aguja del medidor UV y del indicador de pico LED, proporciona una aguja indicadora de nivel de pico y un visor numérico de valor de nivel máximo.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Scale

Le permite seleccionar una escala de acuerdo con varios estándares de broadcast (Internal, Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14, K-12, +3 dB Digital, +6 dB Digital, +12 dB Digital, VU dB y VU dBFS).

Peak Hold

Especifica por cuánto tiempo se mantienen los niveles de pico en el visor.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de los medidores de nivel y los indicadores de pico.

NOTA

- Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.
- Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilitan los indicadores de pico.

Meter Mode

Establece el comportamiento de la aguja.

- El modo VU imita el comportamiento físico de un medidor UV analógico que muestra el valor de pico actual.
- El modo Peak muestra el valor de pico actual.
- El modo RMS muestra el valor de RMS actual.

Offset

Establece el desplazamiento entre el valor medido y el visualizado en dB.
Este parámetro solo está disponible para la escala DIN, EBU, British y Nordic.

Clipping

Establece el valor de clipping de la escala Interna.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala Interna.

Maximum

Establece el valor máximo de la escala Interna.

Color

Establece el color de los medidores. Puede elegir entre el color de Track y un esquema Dark o Light.

RMS AES17

Muestra el nivel de acuerdo con AES17 (RMS + 3 dB).

RMS Resolution

Establece la resolución RMS en milisegundos del visor de nivel.

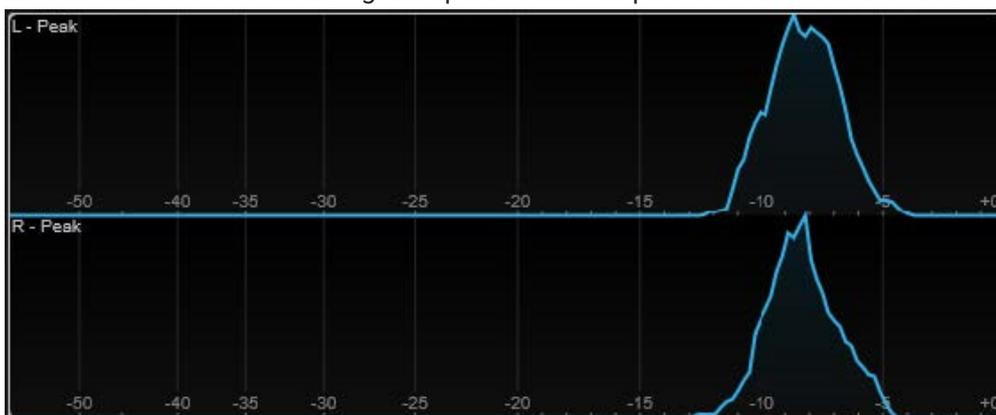
Max. Value

Establece el modo de medición del visor de valor de nivel máximo. Están disponibles los siguientes modos:

- True Peak muestra el valor de pico verdadero estimado de cada canal.
- Peak Max. muestra el valor de muestra máximo de cada canal.
- RMS Max. muestra el valor de RMS máximo de cada canal.
- RMS Max. + True Peak muestra el valor de RMS máximo más alto y el valor de pico verdadero estimado más alto de todos los canales.
- RMS Max. + Peak Max. muestra el valor de RMS máximo más alto y el valor de muestra máximo más alto de todos los canales.

Level Histogram

Este módulo muestra un histograma para el valor de pico o de RMS del nivel de entrada.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Scale

Le permite seleccionar una escala de acuerdo con varios estándares de broadcast (Internal, Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14, K-12, +3 dB Digital, +6 dB Digital o +12 dB Digital).

Meter Mode

Establece el valor de nivel mostrado.

- El modo Peak muestra un histograma del valor de pico.
- El modo RMS muestra un histograma del valor de RMS.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de los medidores de nivel y los indicadores de pico.

NOTA

- Si cambia este parámetro durante la reproducción, debe hacer clic en Reset Module Values para actualizar el visor.
- Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.
- Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilitan los indicadores de pico.

Offset

Establece el desplazamiento entre el valor medido y el visualizado en dB.

Este parámetro solo está disponible para la escala DIN, EBU, British y Nordic.

Clipping

Establece el valor de clipping de la escala Interna.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala Interna.

Maximum

Establece el valor máximo de la escala Interna.

RMS AES17

Muestra el nivel de acuerdo con AES17 (RMS +3 dB).

RMS Resolution

Establece la resolución RMS en milisegundos del visor de nivel.

Smooth

Suaviza la visualización de la curva de nivel.

NOTA

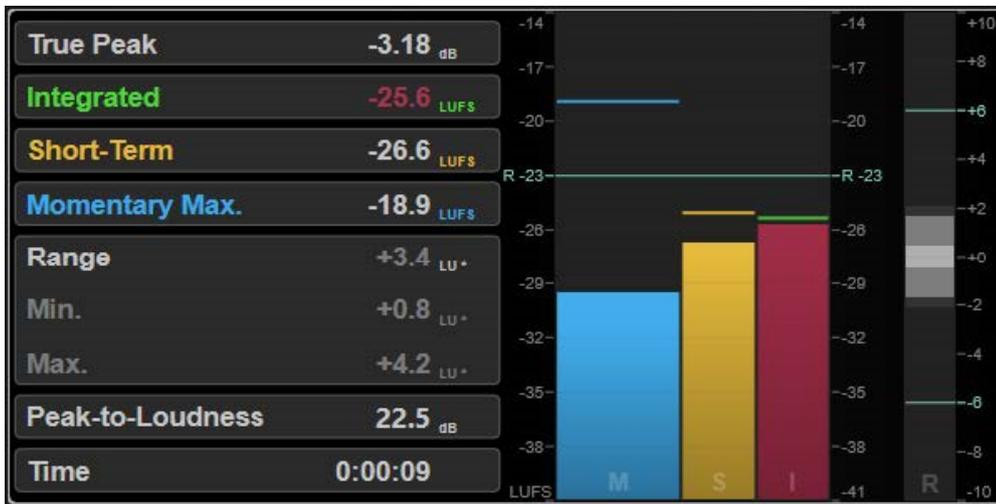
Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Módulos de medición

Los módulos de esta categoría le permiten medir la sonoridad e inteligibilidad de la señal de audio. Están disponibles los siguientes módulos y ajustes específicos de cada módulo:

Loudness

Este módulo muestra la sonoridad de su audio en LU (unidades de sonoridad) o LUFS (unidades de sonoridad referenciadas a escala completa) según EBU R 128.



TP (True Peak)

Muestra el nivel de pico verdadero máximo en dB.

I (Integrated)

Muestra el valor de sonoridad integrada. Este es el valor de sonoridad promedio medido a lo largo de todo el rango de audio en LU o LUFS.

S (Short-Term)

Muestra el valor de sonoridad a corto plazo medida cada segundo en un bloque de audio de tres segundos en LU o LUFS. Esto da información sobre los pasajes de audio más ruidosos.

M Max.(Momentary Max.)

Muestra el valor máximo de todos los valores de sonoridad momentáneos que se miden cada 100 ms en un rango de audio de 400 ms en LU o LUFS.

R (Range)

Muestra el rango de sonoridad (LRA) medido a lo largo de todo el rango de audio en LU o LUFS.

El rango de sonoridad informa de la relación entre las secciones más ruidosas y las más tranquilas, sin llegar a ser silenciosas. El audio se divide en bloques pequeños. Hay un bloque de audio cada segundo, y cada bloque dura tres segundos, así que los bloques analizados se solapan. El 10% de los bloques más silenciosos y el 5% de los bloques más ruidosos se excluyen del análisis final. El rango de sonoridad calculado es la relación entre los bloques de audio más ruidosos y silenciosos restantes. Esta medición ayuda a decidir cuánta compresión o expansión se debe aplicar al audio.

Un asterisco (*) **después de un valor de rango de sonoridad indica que se analizó menos de un minuto de audio.**

Min. muestra el valor de rango de sonoridad mínimo en LU. Max. muestra el valor de rango de sonoridad máximo en LU.

*NOTA

EBU R 128 no recomienda la medición de rango de sonoridad para audio de menos de un minuto debido a que hay muy pocos puntos de datos.

PLR (Peak-to-Loudness)

Muestra la relación pico a sonoridad (PLR), también llamada factor de cresta, que es la diferencia entre el valor máximo de nivel de pico verdadero y el valor de sonoridad integrada.

Time

Muestra la duración total de la medición de sonoridad.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana Module Settings:

Unit

Le permite cambiar la escala del medidor entre LUFS (valores absolutos) y LU (valores relativos).

Scale

Permite ajustar el medidor a la escala EBU +9 (lineal), EBU +18 (lineal) o +23 (logarítmica).

Ref.Integrated

Establece un valor de referencia para la sonoridad integrada. Si se detectan valores más altos, el medidor de sonoridad indicará clipping.

Tol.Integrated

Establece un valor de tolerancia para la sonoridad integrada.

Ref.True Peak

Establece un valor de referencia para el nivel de pico verdadero. Si se detectan valores más altos, el medidor de sonoridad indicará clipping.

Tol.True Peak

Establece un valor de tolerancia para el nivel de pico verdadero.

Ref.Short-Term

Establece un valor de referencia para la sonoridad a corto plazo. Si se detectan valores más altos, el medidor de sonoridad indicará clipping.

Tol.Short-Term

Establece un valor de tolerancia para la sonoridad a corto plazo.

Ref.Momentary

Establece un valor de referencia para la sonoridad momentánea máxima. Si se detectan valores más altos, el medidor de sonoridad indicará clipping.

Tol.Momentary

Establece un valor de tolerancia para la sonoridad momentánea máxima.

Ref.Range

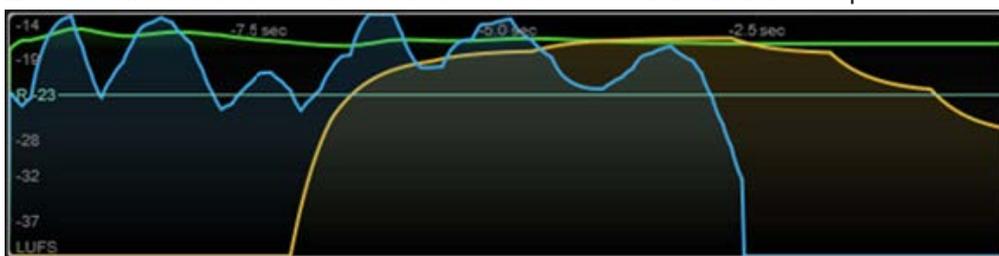
Establece un valor de referencia para el rango de sonoridad. Si se detectan valores más altos, el medidor de sonoridad indicará clipping.

Tol.Range

Establece un valor de tolerancia para el rango de sonoridad.

Loudness Curve

Este módulo muestra los valores de sonoridad como una curva de tiempo.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Duration

Establece la duración del flujo de audio que se muestra.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Unit

Le permite cambiar la escala del medidor entre LUFS (valores absolutos) y LU (valores relativos).

Scale

Permite ajustar el medidor a la escala EBU +9 (lineal), EBU +18 (lineal) o +23 (logarítmica).

Smooth

Suaviza la visualización de la curva de sonoridad.

Momentary

Muestra/Oculta la curva de sonoridad momentánea máxima.

Short-Term

Muestra/Oculta la curva de sonoridad a corto plazo.

Integrated

Muestra/Oculta la curva de sonoridad integrada.

Range

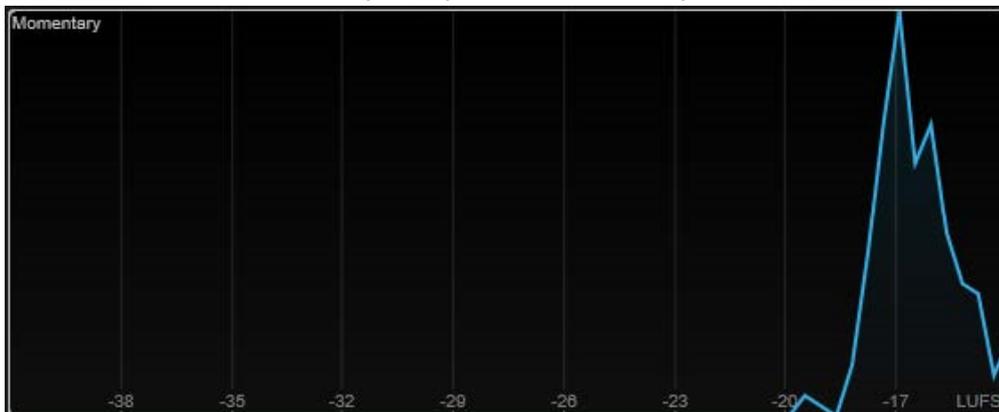
Muestra/Oculta un área gris alrededor de la curva de sonoridad integrada que representa el rango de sonoridad.

Ref.Integrated

Establece un valor de referencia para la sonoridad integrada.

Loudness Histogram

Este módulo muestra un histograma para la sonoridad o para el valor de la relación de la sonoridad.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Unit

Le permite cambiar la escala del medidor entre LUFS (valores absolutos) y LU (valores relativos).

Scale

Permite ajustar el medidor a la escala EBU +9 (lineal), EBU +18 (lineal) o +23 (logarítmica).

Meter Mode

Establece el valor mostrado de la sonoridad o de la relación de la sonoridad.

- El modo Momentary muestra un histograma del valor máximo de todos los valores de sonoridad

momentáneos que se miden cada 100 ms en un rango de audio de 400 ms.

- Short-Term muestra un histograma del valor de sonoridad a corto plazo que se mide cada segundo en un bloque de audio de tres segundos.
- Integrated muestra un histograma del valor de sonoridad integrada.
- PLR muestra un histograma de la relación pico a sonoridad, también llamada factor de cresta, que es la diferencia entre el valor máximo de nivel de pico verdadero y el valor de sonoridad integrada.
- PSR muestra un histograma de la relación pico a sonoridad a corto plazo según AES Convention e-Brief 373.

Smooth

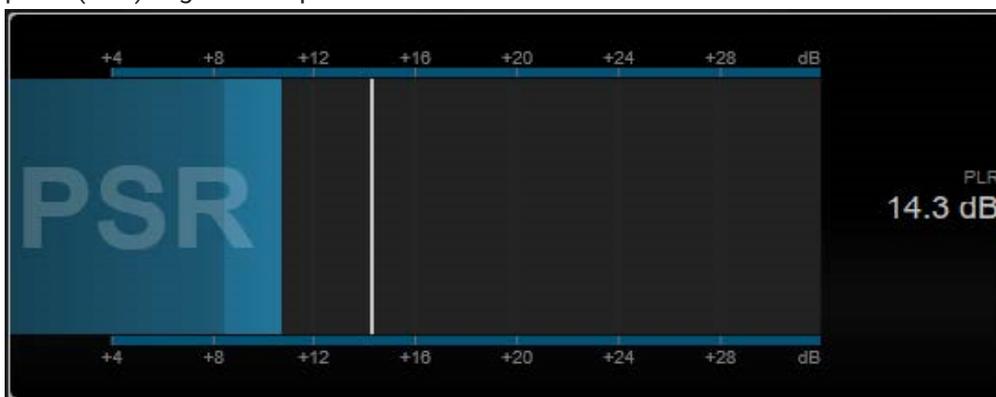
Suaviza la visualización de la curva de sonoridad.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Loudness Ratio

Este módulo muestra los valores de la relación pico a sonoridad (PLR) y de la relación pico a sonoridad a corto plazo (PSR) según las especificaciones AES.



PSR

Muestra la relación pico a sonoridad a corto plazo según AES Convention e-Brief 373. El área más oscura del medidor indica el valor mínimo de PSR.

PLR

Muestra la relación pico a sonoridad, también llamada factor de cresta, que es la diferencia entre el valor máximo de nivel de pico verdadero y el valor de sonoridad integrada. El valor actual de PLR se muestra numéricamente y también se indica mediante una barra fina en el medidor.

El siguiente ajuste específico del módulo está disponible en la ventana Module Settings:

Ref.Level

Establece el nivel de referencia por debajo del cual el visor de PSR se vuelve rojo.

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal del valor de PSR.

NOTA

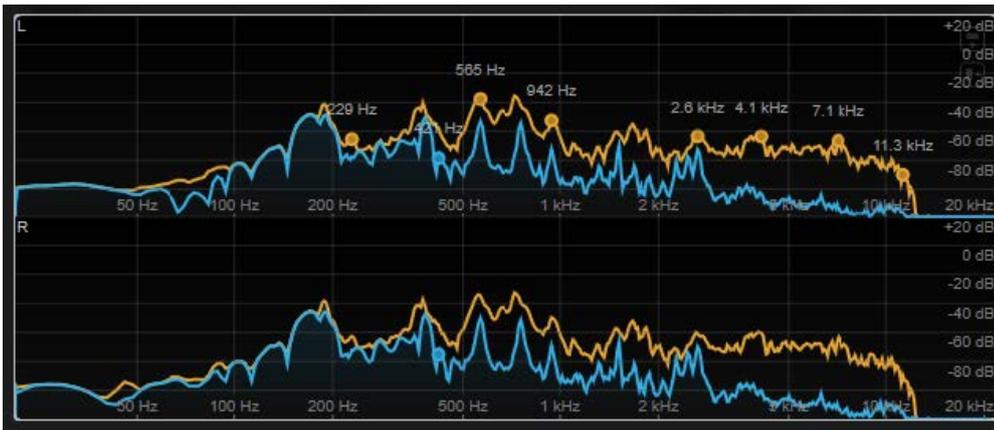
Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Módulos Spectral Domain

Los módulos de esta categoría le permiten visualizar la información espectral de la señal de audio. Están disponibles los siguientes módulos y ajustes específicos de cada módulo:

Spectrum Curve

Este módulo utiliza técnicas FFT (Fast Fourier Transform) para mostrar un gráfico de frecuencia, que proporciona un análisis de frecuencia preciso, detallado y en tiempo real.



El visor muestra el espectro de frecuencia como un gráfico lineal. Si mueve el puntero del ratón sobre el visor, se muestra una curva de pico en naranja. Mueva el puntero del ratón sobre las curvas para mostrar los valores máximos locales en Hz. Pulse Ctrl/Cmd para mostrar los valores máximos en dB o pulse Mayús para mostrar sus tonos.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana Module Settings:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de la curva de espectro y de la curva de pico.

NOTA

- Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.
- Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilita la curva de pico.

Freq. Smooth

Suaviza la visualización de la frecuencia de la curva de espectro.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

FFT Window

Establece el tamaño del bloque de la ventana que se usa para el análisis. Si se selecciona Multi, se usan tres tamaños de bloque diferentes al mismo tiempo.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala.

Maximum

Establece el valor máximo de la escala.

Slope

Añade una pendiente al espectro de frecuencia.

Masking

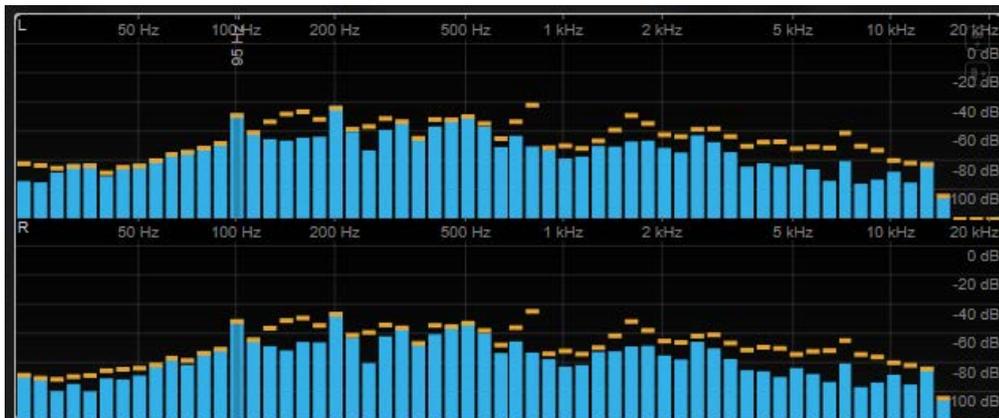
Si este botón está activado, se muestran los rangos de frecuencia afectados por la señal de side-chain.

NOTA

VST Rack no admite side-chaining. En consecuencia, este plug-in no acepta la entrada de side-chain.

Spectrum Bar

Este módulo muestra una representación gráfica del espectro de frecuencia, analizada en bandas de frecuencias independientes, representadas como barras verticales.



Mueva el puntero del ratón sobre una barra para mostrar el rango de frecuencia en Hz. Pulse Ctrl/Cmd para mostrar el valor actual en dB o pulse Mayús para mostrar su rango de tono.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de los medidores de nivel y los indicadores de pico.

NOTA

- Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.
- Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilitan los indicadores de pico.

Threshold

Establece un nivel de umbral por debajo del cual se oculta el visor.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Bands/Oct.

Establece el número de bandas por octava.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala.

Maximum

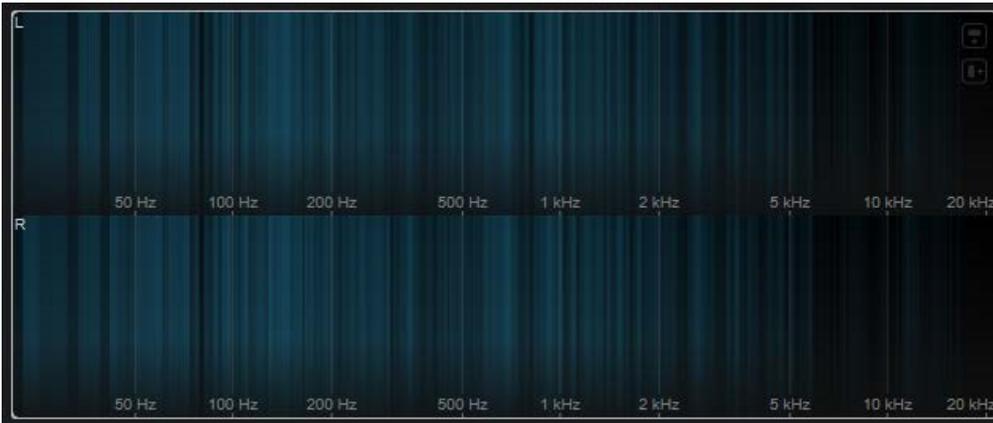
Establece el valor máximo de la escala.

Slope

Añade una pendiente al espectro de frecuencia.

Spectrum Intensity

Este módulo representa la magnitud de frecuencia del audio. Cuanto más intensamente se colorea una barra, más alta es la magnitud en esta frecuencia.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

FFT Window

Establece el tamaño del bloque de la ventana que se usa para el análisis. Si se selecciona Multi, se usan tres tamaños de bloque diferentes al mismo tiempo.

Color

Le permite elegir un esquema de color.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala.

Maximum

Establece el valor máximo de la escala.

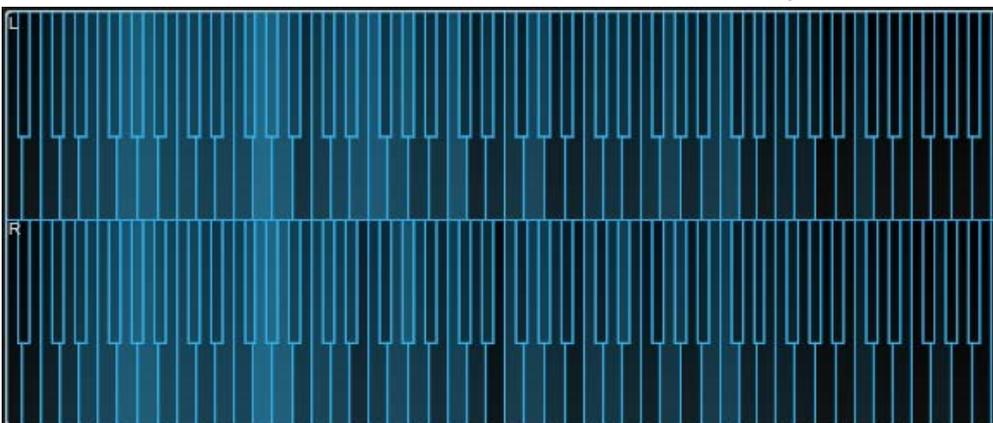
Slope

Añade una pendiente al espectro de frecuencia.

Spectrum Keyboard

Este módulo representa la magnitud de frecuencia del audio mapeada a las teclas de un teclado de piano.

Cuanto más intensamente se colorea una tecla, más alta es la magnitud en su frecuencia.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Color

Le permite elegir un esquema de color.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala.

Maximum

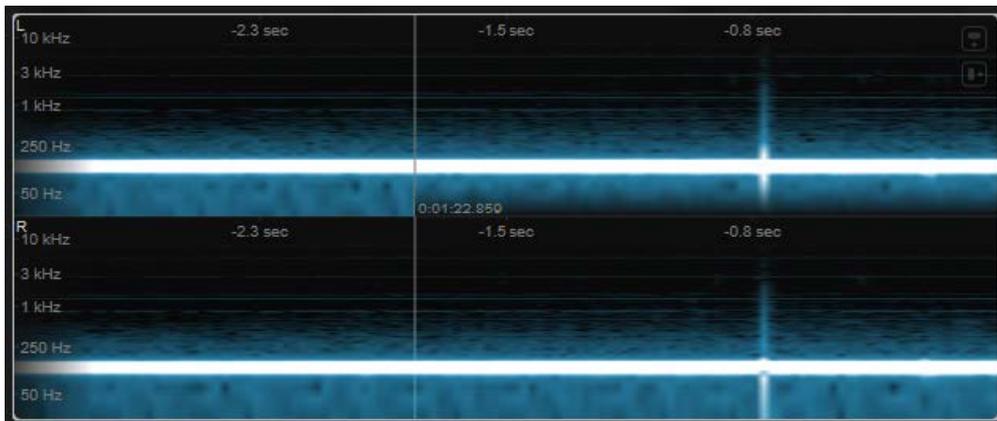
Establece el valor máximo de la escala.

Slope

Añade una pendiente al espectro de frecuencia.

Spectrogram

Este módulo muestra los últimos segundos del flujo de audio. Esto le permite detectar perturbaciones en el espectrograma, y monitorizar el nivel y las frecuencias del ruido, por ejemplo.



NOTA

Este módulo funciona en modo Maximum Audio Performance.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

FFT Window

Establece el tamaño del bloque de la ventana que se usa para el análisis. Esto le permite ajustar el compromiso entre resolución temporal y resolución en frecuencia. Si indica un valor más alto, se analizan más frecuencias pero ubicadas con menor precisión en el dominio del tiempo.

Duration

Establece la duración del flujo de audio que se muestra.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Color

Le permite elegir un esquema de color.

Minimum

Establece el valor mínimo de la escala.

Establece el valor máximo de la escala.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar los parámetros Minimum y Maximum simultáneamente.

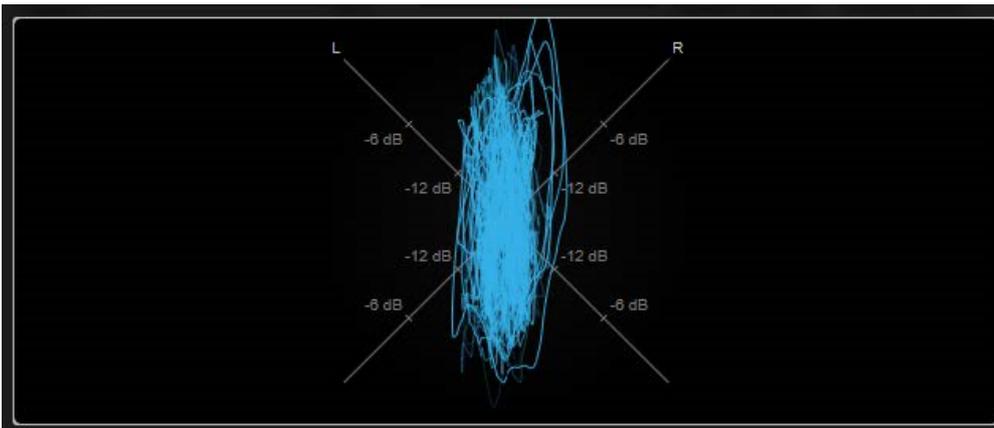
Módulos Phase

Los módulos de esta categoría le permiten visualizar la relación de fase o direccional entre los canales de la señal de audio.

Están disponibles los siguientes módulos y ajustes específicos de cada módulo:

Phasescope

Este módulo utiliza un visor de indicador de vectores para mostrar la relación de fase y amplitud de los canales estéreo izquierdo y derecho. Esto le proporciona información direccional sobre una señal de audio estéreo.



Mantenga pulsado Mayús y mueva el puntero del ratón sobre el visor para medir el ángulo.

NOTA

Además de la señal de la pista, el visor puede mostrar la señal de una entrada de side-chain. Para que esto funcione, debe seleccionar una vista de Main & Side-Chain del selector de canal. La señal de side-chain se muestra entonces en blanco.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Zoom

Le permite hacer zoom en el visor gráfico.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Auto Zoom

Si este botón está activado, el factor de zoom se adapta automáticamente.

Mode

Establece el modo de visualización. Están disponibles los siguientes modos: Líneas, Puntos, Envoltente.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de la envolvente de pico en el modo Envelope.

NOTA

Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilita la envolvente de pico.

Scale

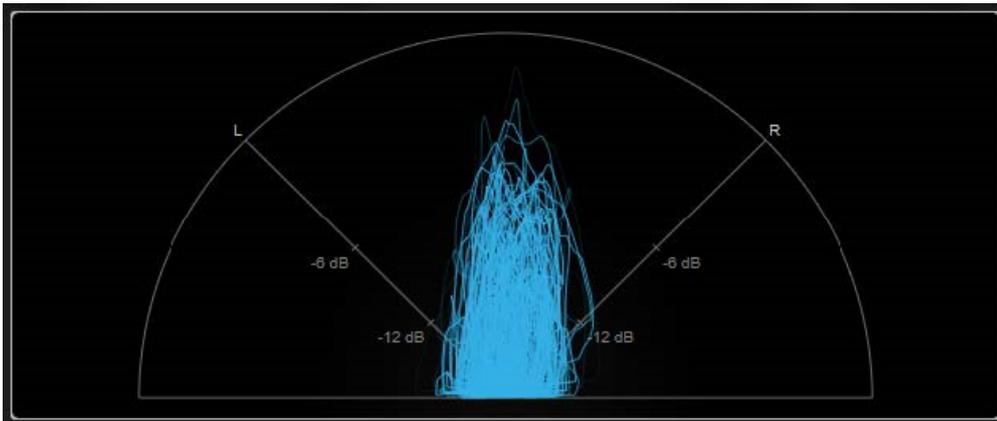
Activa/Desactiva el etiquetado de ejes.

NOTA

Esta opción solo está disponible si Auto Zoom está desactivado.

Panorama

Este módulo utiliza un visor de coordenadas polares para mostrar la relación de fase y amplitud de los canales estéreo izquierdo y derecho. Esto le proporciona información direccional sobre una señal de audio estéreo.



NOTA

Además de la señal de la pista, el visor puede mostrar la señal de una entrada de side-chain. Para que esto funcione, debe seleccionar una vista de Main & Side-Chain del selector de canal. La señal de side-chain se muestra entonces en blanco.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Zoom

Le permite hacer zoom en el visor gráfico.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Auto Zoom

Si este botón está activado, el factor de zoom se adapta automáticamente.

Mode

Establece el modo de visualización. Están disponibles los siguientes modos: Líneas, Puntos, Envolvente.

Peak Fallback

Establece la velocidad de release de la envolvente de pico en el modo Envelope.

NOTA

Si este control se gira completamente hacia la izquierda, se deshabilita la envolvente de pico.

Scale

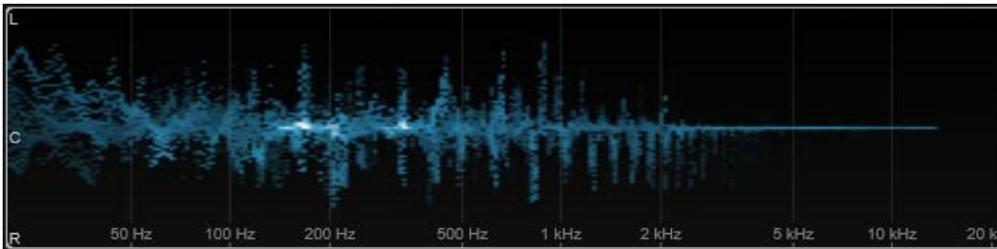
Activa/Desactiva el etiquetado de ejes.

NOTA

Esta opción solo está disponible si Auto Zoom está desactivado.

Multipanorama

Este módulo proporciona información direccional dependiente de la frecuencia sobre una señal de audio estéreo.



Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Establece el tiempo durante el cual se muestra un impulso de energía.

Bands/Oct.

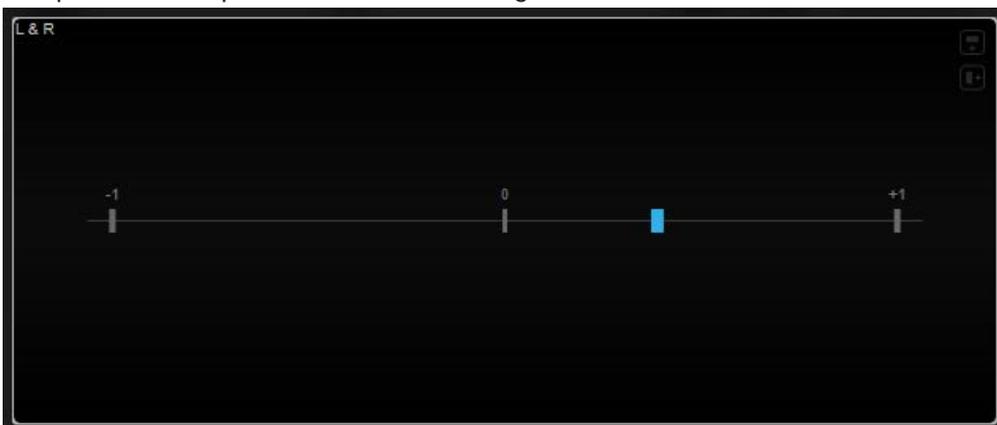
Establece el número de bandas por octava.

Color

Le permite elegir un esquema de color.

Correlation

Este módulo muestra la correlación de fase entre el canal izquierdo y el derecho. Esto le permite, por ejemplo, comprobar la compatibilidad mono de una grabación estéreo.



El siguiente ajuste específico del módulo está disponible en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

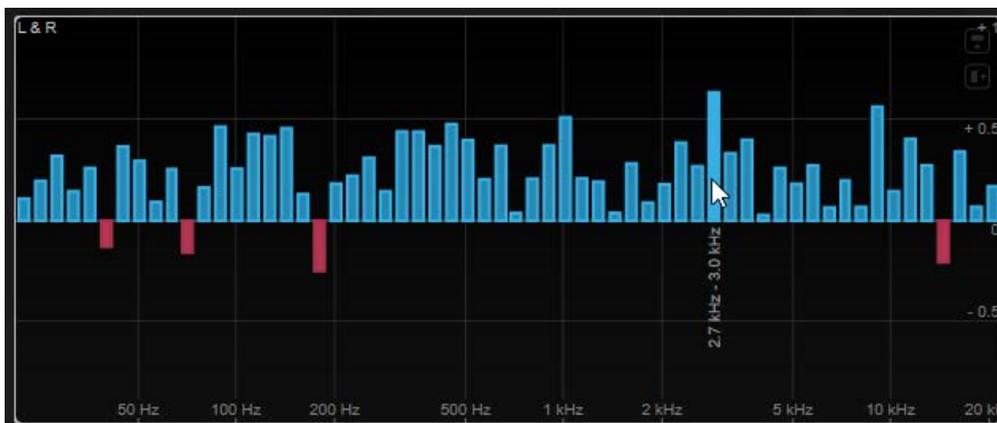
Suaviza la visualización temporal de la correlación.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Multicorrelation

Este módulo muestra la correlación de fase entre el canal izquierdo y el derecho para diferentes bandas de frecuencia.



Mueva el puntero del ratón sobre una barra para visualizar su rango de frecuencia en Hz. Mantenga pulsado Ctrl/Cmd para visualizar su valor actual. Mantenga pulsado Mayús para visualizar su rango de tono.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal de la correlación.

NOTA

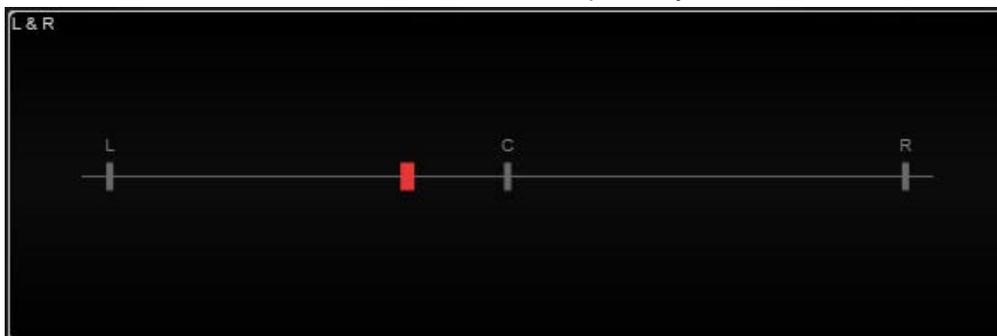
Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Bands/Oct.

Establece el número de bandas por octava.

Balance

Este módulo muestra el balance entre el canal izquierdo y el derecho.



El siguiente ajuste específico del módulo está disponible en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal de la correlación.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

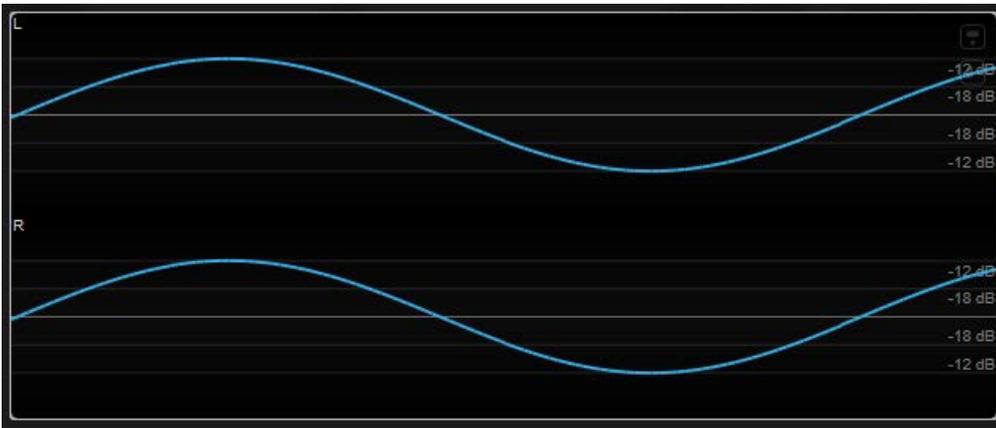
Módulos de forma de onda

Los módulos de esta categoría le permiten visualizar la forma de onda de la señal de audio.

Están disponibles los siguientes módulos y ajustes específicos de cada módulo:

Oscilloscope

Este módulo muestra una vista muy ampliada de la forma de onda.

**NOTA**

Además de la señal de la pista, el visor puede mostrar la señal de una entrada de side-chain. Para que esto funcione, debe seleccionar una vista de Main & Side-Chain del selector de canal. La señal de side-chain se muestra entonces en blanco.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Zoom

Le permite hacer zoom en el visor gráfico ajustando la amplitud.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Alt/Opción y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Frequency

Le permite hacer zoom en el visor gráfico ajustando la frecuencia.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Trigger

Establece el canal que se usa para sincronizar la señal de audio.

NOTA

Alternativamente, puede hacer clic en la forma de onda del canal correspondiente.

Scale

Activa/Desactiva el etiquetado de ejes.

NOTA

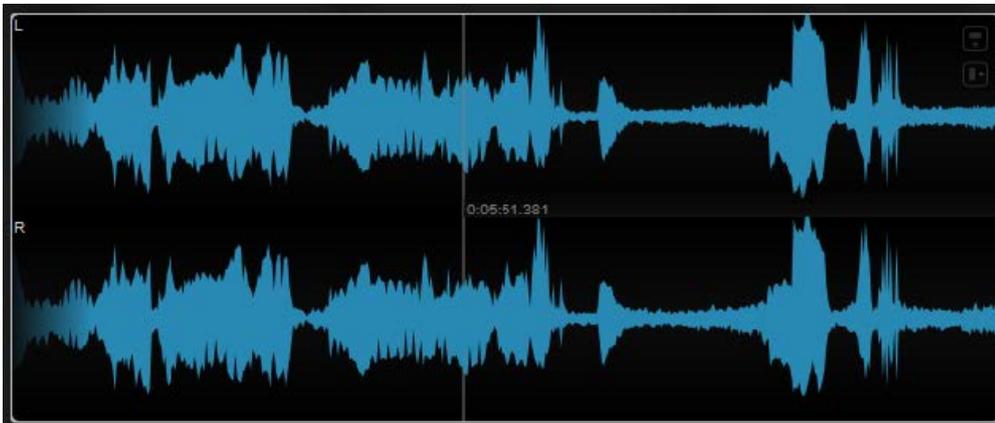
Esta opción solo está disponible si Auto Zoom está desactivado.

Phase

Le permite desplazar la posición de cruce por cero.

Wavescope

Este módulo muestra la forma de onda en tiempo real de la señal de audio.



Mueva el puntero del ratón sobre la posición de la forma de onda para visualizar el tiempo de proyecto correspondiente.

NOTA

Además de la señal de la pista, el visor puede mostrar la señal de una entrada de side-chain. Para que esto funcione, debe seleccionar una vista de Main & Side-Chain del selector de canal. La señal de side-chain se muestra entonces en blanco.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Zoom

Le permite hacer zoom en el visor gráfico.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Duration

Establece la duración del flujo de audio que se muestra.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Tempo Sync

Si Duration está activado, puede ajustar la duración en tiempos.

NOTA

La duración equivalente está limitada a un mínimo de 0,5 s y un máximo de 30 s.

Scale

Activa/Desactiva el etiquetado de ejes.

NOTA

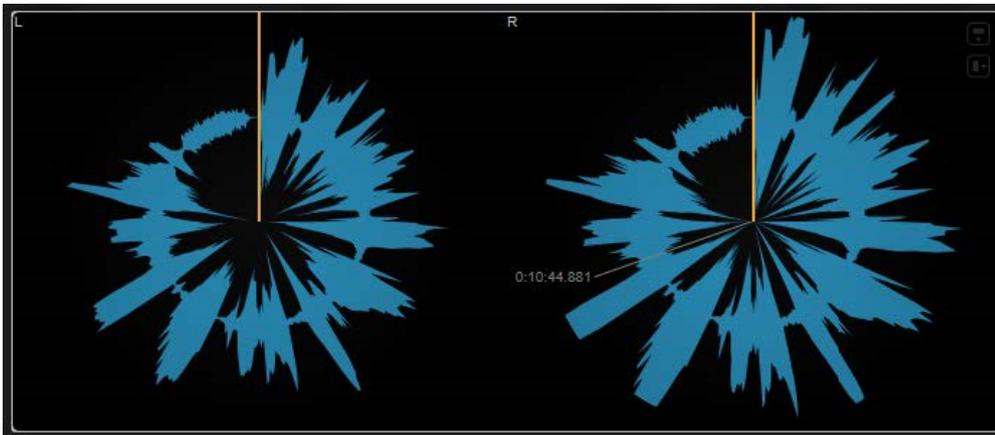
Esta opción solo está disponible si Auto Zoom está desactivado.

Station.Cursor

Si este botón está activado, la forma de onda se mueve continuamente bajo el cursor estacionario. Si este botón está desactivado, la forma de onda se actualiza cuando el cursor se mueve sobre ella.

Wavecircle

Este módulo muestra la forma de onda en tiempo real de la señal de audio como un círculo.



Mueva el puntero del ratón sobre la posición de la forma de onda para visualizar el tiempo de proyecto correspondiente.

NOTA

Además de la señal de la pista, el visor puede mostrar la señal de una entrada de side-chain. Para que esto funcione, debe seleccionar una vista de Main & Side-Chain del selector de canal. La señal de side-chain se muestra entonces en blanco.

Los siguientes ajustes específicos del módulo están disponibles en la ventana **Module Settings**:

Zoom

Le permite hacer zoom en el visor gráfico.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Duration

Establece la duración del flujo de audio que se muestra.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado, mantener pulsado Ctrl/Cmd y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Tempo Sync

Si Duration está activado, puede ajustar la duración en tiempos.

NOTA

La duración equivalente está limitada a un mínimo de 0,5 s y un máximo de 30 s.

Reverse

Cambia la dirección de rotación.

Station.Cursor

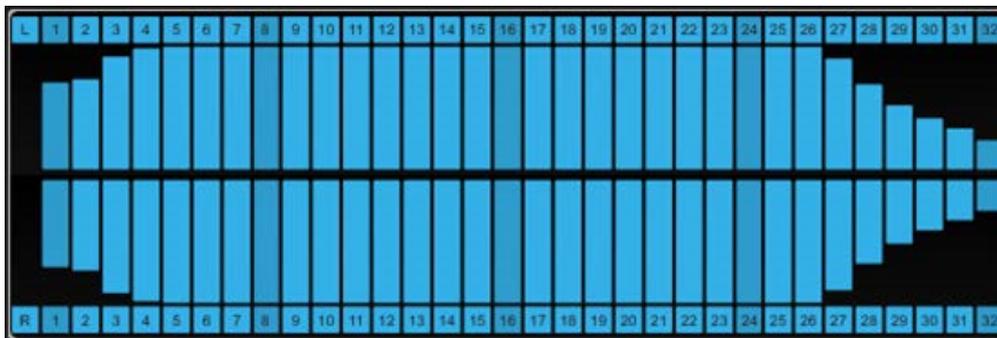
Si este botón está activado, la forma de onda se mueve continuamente bajo el cursor estacionario. Si este botón está desactivado, la forma de onda se actualiza cuando el cursor se mueve sobre ella.

Otros módulos

Esta categoría proporciona un medidor de bits.

Bits

Este módulo muestra qué bits utiliza actualmente la señal de audio. Cuanto más corta es una barra, menos bits se utilizan. Un cuadrado de color encima o debajo de una barra indica si se ha utilizado algún bit desde el inicio de la medición.



El siguiente ajuste específico del módulo está disponible en la ventana **Module Settings**:

Time Smooth

Suaviza la visualización temporal, lo que facilita el seguimiento de cuál de los bits se utilizó en último lugar. Con Time Smooth desactivado, las barras se muestran u ocultan completamente, lo que indica simplemente si un bit se utiliza o no.

NOTA

Alternativamente, puede mover el puntero del ratón sobre el módulo seleccionado y usar la rueda del ratón para ajustar este parámetro.

Plug-ins de retardo

MonoDelay

Este es un efecto de retardo mono. La línea de retardo usa ajustes de tiempo de retardo basados en el tempo, o bien especificados libremente.



LO FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

HI FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

DELAY

Establece el tiempo de retardo en milisegundos.

SYNC

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

FEEDBACK

Ajusta la cantidad de señal que se envía de vuelta a la entrada del retardo. Cuanto más alto sea este valor, mayor será el número de repeticiones.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

PingPongDelay

Es un efecto de retardo estéreo que alterna cada repetición entre los canales izquierdo y derecho. La línea de retardo usa ajustes de tiempo de retardo basados en el tiempo, o bien especificados libremente.

NOTA

Este plug-in solo funciona en racks estéreo.



LO FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

HI FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

DELAY

Establece el tiempo de retardo en milisegundos.

SYNC

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

FEEDBACK

Ajusta la cantidad de señal que se envía de vuelta a la entrada del retardo. Cuanto más alto sea este valor, mayor será el número de repeticiones.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

SPATIAL

Establece la amplitud del estéreo para las repeticiones izquierda/derecha. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo ping-pong más pronunciado.

START LEFT/START RIGHT

Determina si la repetición del retardo empieza en el canal izquierdo o en el canal derecho.

StereoDelay

Este es un efecto de retardo estéreo que incluye dos efectos de retardo independientes. Puede basarse en el tempo o usar ajustes de tiempo de retardo especificados con libertad.

NOTA

Este plug-in solo funciona en racks estéreo.



FEEDBACK

Determina el número de repeticiones para cada retardo.

DELAY

Establece el tiempo de retardo en milisegundos.

SYNC

Activa/Desactiva la sincronía de tempo del retardo correspondiente.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

LO FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

PAN

Ajusta la posición de estéreo.

HI FILTER

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

Plug-ins de distorsión

AmpSimulator

AmpSimulator es un efecto de distorsión que emula el sonido de varios tipos de combinaciones de amplificadores de guitarra y muebles de altavoces. Tiene disponible una amplia selección de modelos de amplificadores y muebles de altavoces.



Select Amplifier Model

Este menú emergente le permite seleccionar un modelo de amplificador. Puede omitir esta sección seleccionando [No Amp].

DRIVE

Controla la cantidad de overdrive de amplificación.

BASS

Control de tono de las frecuencias bajas.

MID

Control de tono de las frecuencias medias.

TREBLE

Control de tono de las frecuencias altas.

PRESENCE

Úselo para realzar o apagar las frecuencias altas.

VOLUME

Controla el nivel de salida global.

Select Cabinet Model

Este menú emergente le permite seleccionar un mueble de altavoz. Puede omitir esta sección seleccionando [No Speaker].

DAMPING LOW/HIGH

Estos controles de tono le permiten dar forma al sonido del mueble de altavoz seleccionado.

Quadrafuzz v2

Quadrafuzz v2 es un plug-in de distorsión multibanda y multiefecto para procesar percusiones y bucles, pero también para el tratamiento de voces. Puede distorsionar hasta 4 bandas. Están disponibles 5 modos de distorsión diferentes con varios submodos.



Editor de bandas de frecuencias

El editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas, así como el nivel de salida. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar el nivel de salida de cada banda de frecuencias en ± 15 dB, use los manipuladores encima de cada banda de frecuencias.

Ajustes globales

SB

Cambia entre modo multibanda y monobanda.

SCENES

Puede guardar hasta 8 ajustes diferentes. Si el ajuste por defecto de una escena está activo, el botón de la escena seleccionada se enciende en amarillo.

Si cambia los ajustes por defecto, el botón se enciende en verde, indicando que esta escena tiene ajustes personalizados.



Para copiar los ajustes de una escena a otra escena, seleccione la escena que quiera copiar, haga clic en [Copy], y haga clic en uno de los botones numerados. Puede automatizar la selección de escenas.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

OUT (de -24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

Ajustes de bandas

Silenciar

Para silenciar una banda de frecuencias, active el botón [M] de cada sección.

Omitir la banda de frecuencias

Para omitir una banda de frecuencias, active el botón [Band] de cada sección.

Banda de frecuencias en solo

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón [S] de cada sección. Solo se puede poner en solo una banda de frecuencias a la vez.

Medidores [IN/OUT]

Muestra el nivel de entrada y de salida.

GATE

Determina el nivel en el que la puerta se activa. Los niveles de señal por encima del umbral establecido abren la puerta, y las señales por debajo del umbral cierran la puerta.

TAPE

Este modo de banda simula la saturación y compresión de las grabaciones en cintas magnéticas analógicas.

DRIVE

Controla la cantidad de saturación de cinta.

TAPE MODE DUAL

Simula el uso de dos magnetófonos.

TUBE

Este modo de banda simula los efectos de saturación usando válvulas analógicas.

DRIVE

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

Tube(s)

Determina el número de válvulas que se simulan.

DIST

Este modo de banda añade distorsión a su rack.

DRIVE

Controla la cantidad de distorsión.

FBK

Alimenta parte de la salida de la señal de vuelta a la entrada del efecto. Ajustes más altos aumentan el efecto de distorsión.

AMP

Este modo de banda simula el sonido de varios tipos de amplificadores de guitarra.

DRIVE

Controla la cantidad de overdrive de amplificación.

Tipos de amplificador

Puede seleccionar los siguientes tipos de amplificadores de guitarra

- Amp Clean
- Amp Crunch
- Amp Lead

DEC

Este modo de banda le permite diezmar y trincar la señal de audio de entrada para crear un sonido ruidoso, distorsionado.

DECIMATOR

Controla la resolución de bits resultante. A menor resolución, más alto es el efecto de distorsión.

MODE

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos de funcionamiento. En cada modo, el efecto suena diferente. Los modos [I] y [III] son desagradables y ruidosos, mientras que los modos [II] y [IV] son más sutiles.

S&H

Establece la cantidad por la que se diezmarán las muestras de audio. En el valor más alto, casi toda la información que describa la señal de audio original se eliminará, convirtiendo la señal en ruido irreconocible.

Delay

Para abrir la sección [Delay], haga clic en el botón [Delay].

TIME

Si la sincronía de tiempo está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, redonda, tresillo, o punteado).

Si la sincronía de tiempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede establecer libremente con el potenciómetro [Time].

SYNC

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo del retardo correspondiente.

DUCK

Determina la cantidad en la que se atenúa la señal de retardo cuando hay otra señal de audio presente.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

FBK

Determina el número de repeticiones para cada retardo.

MODE

Si esta opción está activada, la señal de retardo se enruta de vuelta a la unidad de distorsión para crear una realimentación con distorsión.

NOTA

Valores altos de [FBK] y valores bajos de [DUCK], en combinación con [MODE] activado, pueden conllevar un ruido no deseado.

Deslizador

WIDTH

Establece la anchura de estéreo de la banda correspondiente.

OUT

Establece la ganancia de salida de la banda correspondiente.

PAN

Establece la posición de estéreo de la banda correspondiente.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

SoftClipper

SoftClipper añade una sobrecarga (overdrive) suave, con control independiente sobre el segundo y tercer armónico.



INPUT (de -12 a 24 dB)

Ajusta la ganancia previa. Utilice valores altos si quiere un sonido sobrecargado al borde de la distorsión.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida.

SECOND

Controla el segundo armónico.

THIRD

Controla el tercer armónico.

VST Amp Rack

VST Amp Rack es un simulador de amplificador de guitarra muy potente. Le ofrece una variedad de amplificadores y altavoces que se pueden combinar con efectos de pedaleras.



En la parte superior del panel del plug-in hay siete botones colocados según la posición de los elementos correspondientes en la cadena de señales. Cada botón abre una página diferente en la sección de visualización del panel del plug-in ([Pre-Effects], [Amplifiers], [Cabinets], [Post-Effects], [Microphone], [Configuration] y [Master]).

Debajo de la sección de visualización, se muestra el amplificador elegido. El color y textura del área inferior indica la caja acústica seleccionada.

Pre-Effects/Post-Effects

En las páginas [Pre-Effects] y [Post-Effects] puede seleccionar hasta seis efectos comunes de guitarra. En ambas páginas están disponibles los mismos efectos, la única diferencia es la posición en la cadena de señal (antes y después del amplificador). En cada página, cada efecto se puede usar una vez. Cada efecto tiene un botón de [On/Off] (encendido/apagado) típico de pedaleras, así como parámetros individuales.

Wah Wah

Pedal – Controla el barrido de frecuencias del filtro.

Volume

Pedal – Controla el nivel de la señal que pasa a través del efecto.

Compressor

Intensity – Ajusta la cantidad por la que se comprime una señal entrante.

Limiter

Threshold – Determina el nivel de salida máximo. Los niveles de señal por encima del umbral se corten.

Release – Ajusta el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original.

Maximizer

Amount – Determina la sonoridad de la señal.

Chorus

Rate – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Width – Determina la profundidad del efecto de coro. Valores altos producen un efecto más pronunciado.

Phaser

Rate – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Width – Determina la amplitud del efecto de modulación entre frecuencias altas y bajas.

Flanger

Rate – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Feedback – Determina el carácter del efecto flanger. Valores altos producen un barrido que suena más metálico.

Mix – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Tremolo

Rate – Le permite ajustar la velocidad de modulación. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Depth – Controla la profundidad de la modulación de amplitud.

Octaver

Direct – Ajusta la mezcla entre la señal original y las voces generadas. Un valor de 0 quiere decir que solo se oirá la señal generada y transpuesta. Subiendo este valor se irá oyendo más la señal original.

Octave 1 – Ajusta el nivel de la señal que se genera una octava por debajo del tono original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

Octave 2 – Ajusta el nivel de la señal que se genera dos octavas por debajo del tono original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

Delay

Delay – Ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Feedback – Establece el número de repeticiones del retardo.

Mix – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Tape Delay

Delay – Tape Delay crea un efecto de retardo conocido en los magnetófonos. Establece el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Feedback – Establece el número de repeticiones del retardo.

Mix – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Tape Ducking Delay

Delay – Tape Ducking Delay crea un efecto de retardo conocido en los magnetófonos con un parámetro de ducking. El parámetro Delay ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

Feedback – Establece el número de repeticiones del retardo.

Duck – Funciona como un parámetro de mezcla automático. Si el nivel de la señal de entrada es alto, la porción de la señal de efecto se baja, es decir, se produce un efecto duck (valor de mezcla interno bajo). Si el nivel de la señal de entrada es bajo, la porción de la señal de efecto se aumenta (valor de mezcla interno alto). De esta forma, la señal retardada permanece sin efecto durante pasajes con volumen alto o tocados intensamente.

Overdrive

Drive – Overdrive crea un efecto de overdrive de tipo válvulas. A mayor valor, más armónicos se añaden a la señal de salida de este efecto.

Tone – Funciona como un efecto de filtrado en los armónicos añadidos.

Level – Ajusta el nivel de salida.

Fuzz

Boost – Fuzz crea un efecto de distorsión bastante duro. A mayor valor, más distorsión se crea.

Tone – Funciona como un efecto de filtrado en los armónicos añadidos.

Level – Ajusta el nivel de salida.

Gate

Threshold – Determina el nivel en el que la puerta se activa. Los niveles de señal por encima del umbral establecido abren la puerta, y las señales por debajo del umbral cierran la puerta.

Release – Ajusta el tiempo después del cual la puerta se cierra.

Equalizer

Low – Cambia el nivel de la porción de frecuencias bajas de la señal entrante.

Middle – Cambia el nivel de la porción de frecuencias medias de la señal entrante.

High – Cambia el nivel de la porción de frecuencias altas de la señal entrante.

Reverb

Type – Un efecto de reverberación basado en convolución. Este parámetro le permite cambiar entre diferentes tipos de reverb ([Studio], [Hall], [Plate], y [Room]).

Mix – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Modo Sync

Algunos parámetros se pueden sincronizar con el tempo de VST Rack.

Los nombres de estos parámetros están rodeados con un cuadro. Haga clic en un potenciómetro para activar o desactivar la sincronía de tempo. Un LED en la parte superior derecha del potenciómetro le indica que el modo de sincronía está activado. Luego puede seleccionar un valor de nota base para sincronizar con el tempo desde el menú emergente de arriba del control.



Utilizar efectos

- Para insertar un nuevo efecto, haga clic en el botón [+] que aparece si coloca el ratón sobre una ranura de plug-in vacía, o sobre una de las flechas de antes o después de una ranura de efecto usada.
- Para eliminar un efecto de una ranura de efecto, haga clic en el nombre del efecto y seleccione [No Effect] en el menú emergente.
- Para cambiar el orden de los efectos en la cadena, haga clic en un efecto y arrástrelo a la línea de la ubicación de destino.
- Para activar o desactivar un efecto, haga clic en el botón que es como un pedal, debajo del nombre del efecto. Si un efecto está activo, el LED próximo al botón se enciende.

NOTA

- Los preefectos y los postefectos pueden ser mono o estéreo, dependiendo de la configuración del rack.

Amplifiers

Los amplificadores disponibles en la página [Amplifiers] están modelados basándose en amplificadores reales. Cada amplificador tiene los ajustes típicos para grabación de guitarras, tales como ganancia, ecualizadores, y volumen maestro. Los parámetros relacionados con sonido (Bass, Middle, Treble, y Presence) tienen un impacto considerable en el carácter general y el sonido del amplificador correspondiente.

Plexi

Tono rock clásico británico; sonido muy transparente, muy sensible.

Plexi Lead

Tono rock británico de los 70 y 80.

Diamond

El último grito en sonidos metal y hard rock de los 90.

Blackface

Tono limpio clásico americano.

Tweed

Tono limpio y crujiente; originalmente desarrollado como un amplificador de bajo.

Deluxe

Sonido crujiente americano que proviene de un amplificador pequeño con un gran tono.

British Custom

Produce los sonidos rítmicos limpios y brillantes o distorsionados armónicamente típicos de los 60. Los diferentes amplificadores mantienen sus ajustes al cambiar de modelos. Si quiere usar los mismos ajustes después de recargar el plug-in, tiene que configurar un preset.

Seleccionar y desactivar amplificadores

Para cambiar amplificadores en la página [Amplifiers], haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione [No Amplifier] si solo quiere usar cajas acústicas y efectos.

Cabinets

Las cajas acústicas que están disponibles en la página [Cabinets] simulan cajas combo o altavoces reales. Para cada amplificador está disponible su caja acústica correspondiente, pero puede combinar también diferentes amplificadores con diferentes cajas acústicas.

Seleccionar y desactivar cajas acústicas

- Para cambiar cajas acústicas en la página [Cabinets], haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione [No Cabinet] si solo quiere usar los amplificadores y efectos.
- Si selecciona [Link Amplifier & Cabinet Choice], el plug-in seleccionará automáticamente la caja acústica correspondiente al modelo de amplificador seleccionado.

Microphones

En la página [Microphones], puede elegir entre diferentes posiciones para el micrófono. Estas posiciones dan como resultado dos ángulos diferentes (central y lateral) y tres distancias diferentes del altavoz, así como una posición central adicional a una distancia incluso mayor del altavoz.

Puede elegir entre dos tipos de micrófono: un micrófono de condensador de gran diafragma y un micrófono dinámico. Puede realizar un fundido cruzado de las características de los dos micrófonos.

- Para seleccionar uno de los tipos de micrófono o fusionar dos tipos, gire el control de [Mix] entre los dos

micrófonos.

Colocar el micrófono

- Para seleccionar una posición del micrófono, haga clic en la bola correspondiente en el gráfico. La posición seleccionada se marca en rojo.

Configuration

En la página [Configuration], puede especificar si quiere usar VST Amp Rack en modo estéreo o en modo mono.

- Para procesar los preefectos, el amplificador y las cajas acústicas en el modo estéreo completo, asegúrese de que el plug-in esté insertado en una rack estéreo y active el botón [Stereo].

NOTA

En modo estéreo, el efecto necesita más potencia de procesador.

Master

Use la página [Master] para hacer un ajuste preciso del sonido.

Medidores de nivel de entrada y salida

Los medidores de nivel de entrada y salida, a la izquierda y derecha de la sección Master, muestran el nivel de la señal de audio. El rectángulo en el medidor de entrada indica el rango de nivel entrante óptimo. En la vista compacta, los niveles de entrada y salida vienen indicados por dos LEDs arriba a la izquierda y derecha.

Usar los controles maestros

- Para activar/desactivar el ecualizador, haga clic en el botón estilo pedal [On/Off]. Si el ecualizador está activo, el LED próximo al botón se enciende.
- Para activar/desactivar una banda del ecualizador, haga clic en el correspondiente potenciómetro de [Gain]. Si una banda está activa, el LED a la izquierda del potenciómetro de [Gain] está encendido.
- Para afinar sus cuerdas de guitarra, haga clic en el botón [On/Off] en forma de pedal para activar el afinador (Tuner), y toque una cuerda. Si se muestra el tono correcto y la fila de LEDs bajo el visor digital están en verde, la guitarra está afinada correctamente.
Si el tono es demasiado bajo, los LEDs rojos se encienden a la izquierda. Si el tono es demasiado alto, los LEDs rojos se encienden a la derecha. A mayor número de LEDs encendidos, más bajo/alto es el tono.
- Para enmudecer la señal de salida del plug-in, haga clic en el botón [Master] de tipo pedal. Si la salida está enmudecida, el LED no se enciende. Use esto para afinar su guitarra en silencio, por ejemplo.
- Para cambiar el volumen de la señal de salida, use el control [Level] en la página [Master].

Ajustes de vista

Puede elegir entre 2 vistas: la vista por defecto y una vista compacta, que ocupa menos espacio en la pantalla.

En la vista por defecto, puede usar los botones de arriba del panel del plug-in para abrir la página correspondiente en la sección de visualización, encima de los controles del amplificador. Puede redimensionar horizontalmente el panel del plug-in haciendo clic y arrastrando los límites o bordes.

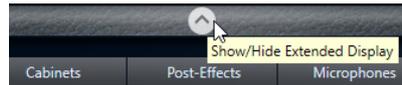
En la vista compacta, la sección de visualización está oculta. Puede cambiar los ajustes del amplificador y cambiar de amplificador o caja acústica usando la rueda del ratón.

Usar los controles inteligentes

Los controles inteligentes se vuelven visibles sobre el marco del plug-in cuando mueve el puntero del ratón sobre el panel del plug-in.

Cambiar entre vista por defecto y compacta

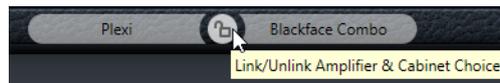
- Para cambiar entre las diferentes vistas, haga clic en el botón de flecha abajo/arriba ([Show/Hide Extended Display]) en la parte superior central del marco del plug-in.



Cambiar la selección de amplificador y caja acústica en la vista compacta

En la vista compacta, el control inteligente en el borde inferior del marco del plug-in le permite seleccionar diferentes modelos de amplificador y caja acústica.

- Para seleccionar un amplificador o caja acústica diferente, haga clic en el nombre y seleccione un modelo diferente en el menú emergente.
- Para bloquear la combinación entre amplificador y caja acústica, active el botón [Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice]. Si ahora selecciona otro modelo de amplificador, la selección de la caja acústica le acompañará. Sin embargo, si selecciona un modelo de caja acústica diferente, el bloqueo se desactivará.



Preescuchar ajustes de efectos

En ambas vistas puede ver una preescucha de los efectos pre y post seleccionados en las páginas correspondientes:

- Mantenga pulsado el botón [Show Pre-Effects] en la parte inferior izquierda o el botón [Show Post-Effects] en la parte inferior derecha del marco del plug-in.



Magneto II

Magneto II simula la saturación y compresión de las grabaciones en cintas magnéticas analógicas.



Saturation

Determina la cantidad de saturación y la generación de sobretonos. Esto conlleva un pequeño incremento de la ganancia de entrada.

Saturation On/Off

Activa/Desactiva el efecto de saturación.

Dual Mode

Simula el uso de dos magnetófonos.

Frequency Range Low/Hi

Estos parámetros ajustan el rango de frecuencias de la banda del espectro a la que se aplica el efecto de cinta.

Por ejemplo, para evitar la saturación de frecuencias bajas, ajuste el valor Low a 200 Hz o 300 Hz. Para evitar la saturación de frecuencias muy altas, ajuste el parámetro High a valores por debajo de 10 kHz.

Solo

Le permite oír solo el rango de frecuencias establecido incluyendo el efecto de simulación de cinta. Esto le ayuda a encontrar el rango de frecuencias apropiado.

HF-Adjust

Establece la cantidad de contenido de alta frecuencia de la señal saturada.

HF-Adjust On/Off

Activa/Desactiva el filtro HF-Adjust.

Plug-ins de dinámica

DeEsser

DeEsser es un tipo de compresor especial que reduce la sibilancia excesiva principalmente para sonidos vocales.



Puede usarlo, por ejemplo, cuando la cercanía del micrófono y la ecualización dan lugar a situaciones donde el sonido en conjunto está bien, pero en las que se producen sonidos sibilantes indeseados. Al grabar una voz, la posición del DeEsser en la cadena de la señal suele estar después del preamplificador de micrófono y antes de un compresor/limitador. Esto hace que el compresor/limitador no limite innecesariamente las dinámicas generales de la señal.

Visor

Muestra el espectro de la señal de entrada.

- Para ajustar la banda de frecuencias, arrastre las líneas de borde o haga clic en el centro de la banda y arrastre.
- Para cambiar la amplitud de la banda de frecuencias, mantenga [Shift] pulsado y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.

FILTER

LO/HI

Establece el borde izquierdo y derecho de la banda de frecuencias. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia se muestra automáticamente en Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49". Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo,

introduzca "A5 -23" o "C4 +49".

NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

SOLO

Pone en solo la banda de frecuencias. Esto le ayuda a encontrar la posición apropiada y la amplitud de aquella banda.

DIFF

Reproduce lo que DeEsser eliminó de la señal. Esto le ayuda a ajustar la banda de frecuencias, umbral y parámetros de reducción, para que solo se eliminen los sonidos s agudos, por ejemplo.

DYNAMICS

REDUCT

Controla la intensidad del efecto de de-esser.

* THRESH (de -50 a 0 dB)*

Si la opción [Auto] está desactivada, se puede utilizar este control para definir un umbral para el nivel de señal entrante, por encima del cual el plug-in reducirá los sonidos sibilantes.

* RELEASE (de 1 a 1.000 ms)*

Establece el tiempo que tardará el efecto de-esser en volver al cero, cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral.

AUTO

Establece automática y continuamente un ajuste de threshold óptimo independientemente de la señal de entrada. La opción [Auto] no funciona para señales de nivel bajo (nivel de pico < -30 dB). Para reducir los sibilantes en un archivo así, ajuste el threshold manualmente.

SIDE-CHAIN

FREQ (de 25 Hz a 20 kHz)

Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la frecuencia del filtro. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia se muestra automáticamente en Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49". Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49".

NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

SIDE-CHAIN

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. Ahora puede moldear la señal de entrada según los parámetros de filtro. El side-chaining interno puede ser útil para adaptar el funcionamiento de la puerta.

Q-FACTOR

Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

MONITOR

Le permite monitorizar la señal filtrada.

LIVE

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesado más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo [Live] está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesado en directo.

Colocar el DeEsser en la cadena de la señal

Al grabar una voz, la posición del DeEsser en la cadena de la señal suele estar después del preamplificador de micrófono y antes de un compresor/limitador. Esto hace que el compresor/limitador no limite innecesariamente las dinámicas generales de la señal.

EnvelopeShaper

El EnvelopeShaper se puede usar para atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y desvanecimiento del material de audio.

Puede usar los potenciómetros o arrastrar los puntos de ruptura en el visor gráfico para cambiar los valores de los parámetros. Vaya con cuidado con los niveles al realzar la ganancia, y si es necesario reduzca el nivel de salida para evitar el clipping.



- **ATTACK** (de -20 a 20 dB)*: Establece la ganancia de la fase de ataque de la señal.

LENGTH (de 5 a 200 ms)

Establece la duración de la fase de ataque.

RELEASE

Establece la ganancia de la fase de relajación (release) de la señal.

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida.

Maximizer

El Maximizer aumenta la sonoridad del material de audio sin que haya riesgo de que se produzca clipping. El plug-in proporciona dos modos, [Classic] y [Modern], que ofrecen diferentes algoritmos y parámetros.



CLASSIC

El modo [Classic] le ofrece los algoritmos clásicos de las versiones anteriores de este plug-in. Este modo es adecuado para todos los estilos de música.

MODERN

En el modo [Modern], el algoritmo permite más sonoridad que el modo [Classic]. Este modo es especialmente adecuado para música que requiere un volumen alto.

El modo [Modern] también ofrece ajustes adicionales para controlar la fase de release:

- [Release] ajusta el tiempo de release global.
- [Recover] permite una recuperación más rápida de la señal al inicio de la fase de liberación.

OPTIMIZE

Determina la sonoridad de la señal.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida máximo.

SOFT CLIP

Si este botón está activado, Maximizer empieza a limitar o a clipear la señal suavemente. Al mismo tiempo se generan armónicos, añadiendo la calidez típica de las válvulas al audio.

MultibandCompressor

MultibandCompressor le permite a una señal dividirse en cuatro bandas de frecuencias. Puede especificar el nivel, el ancho de banda y las características de compresión para cada banda.



NOTA

Para compensar la pérdida de ganancia de salida causada por la compresión, el MultibandCompressor usa una ganancia de realce automática. Si el side-chaining está activado en una banda de frecuencias en la sección de side-chain, se desactiva la ganancia de realce (make-up) para esa banda.

Editor de bandas de frecuencias

En el editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas de frecuencias así como sus niveles después de la compresión. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar la ganancia de las bandas de frecuencias en ± 15 dB después de la compresión, use las manecillas de arriba de cada banda de frecuencias.

LIVE

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo [Live] está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

Omitir la banda de frecuencias

Para omitir una banda de frecuencias, active el botón [Band] () de cada sección.

Banda de frecuencias en solo

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón [S] de cada sección. Solo se puede poner en solo una banda de frecuencias a la vez.

OUTPUT (de -24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

Sección [COMPRESSOR]

Puede especificar el [Threshold] y el [Ratio] moviendo los puntos de ruptura o usando los potenciómetros correspondientes. El umbral lo marca el primer punto de ruptura en el que la línea se desvía de la diagonal recta.

* THRESH (de -60 a 0 dB)*:

Determina el nivel en el que el compresor entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

RATIO

Establece la cantidad de reducción de ganancia aplicada a las señales que sobrepasan el umbral establecido. Un ratio de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumente el nivel de entrada, el nivel de salida aumentará en 1 dB.

ATTACK (de 0,1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

* RELEASE (de 10 a 1.000 ms o modo [AUTO])*:

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver al nivel original, cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral. Si [Auto Release] está activado, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de release para el audio.

SC (Sección Side-Chain)

Para abrir la sección de side-chain, haga clic en el botón [SC], en la esquina inferior izquierda de la ventana del plug-in.

Importante

Para poder usar la función de side-chain para las bandas, debe activar el side-chain global para el plug-in.



SIDE-CH

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de side-chain se puede moldear según los parámetros de filtro.

FREQ

Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la frecuencia del filtro de side-chain.

Q-FACTOR

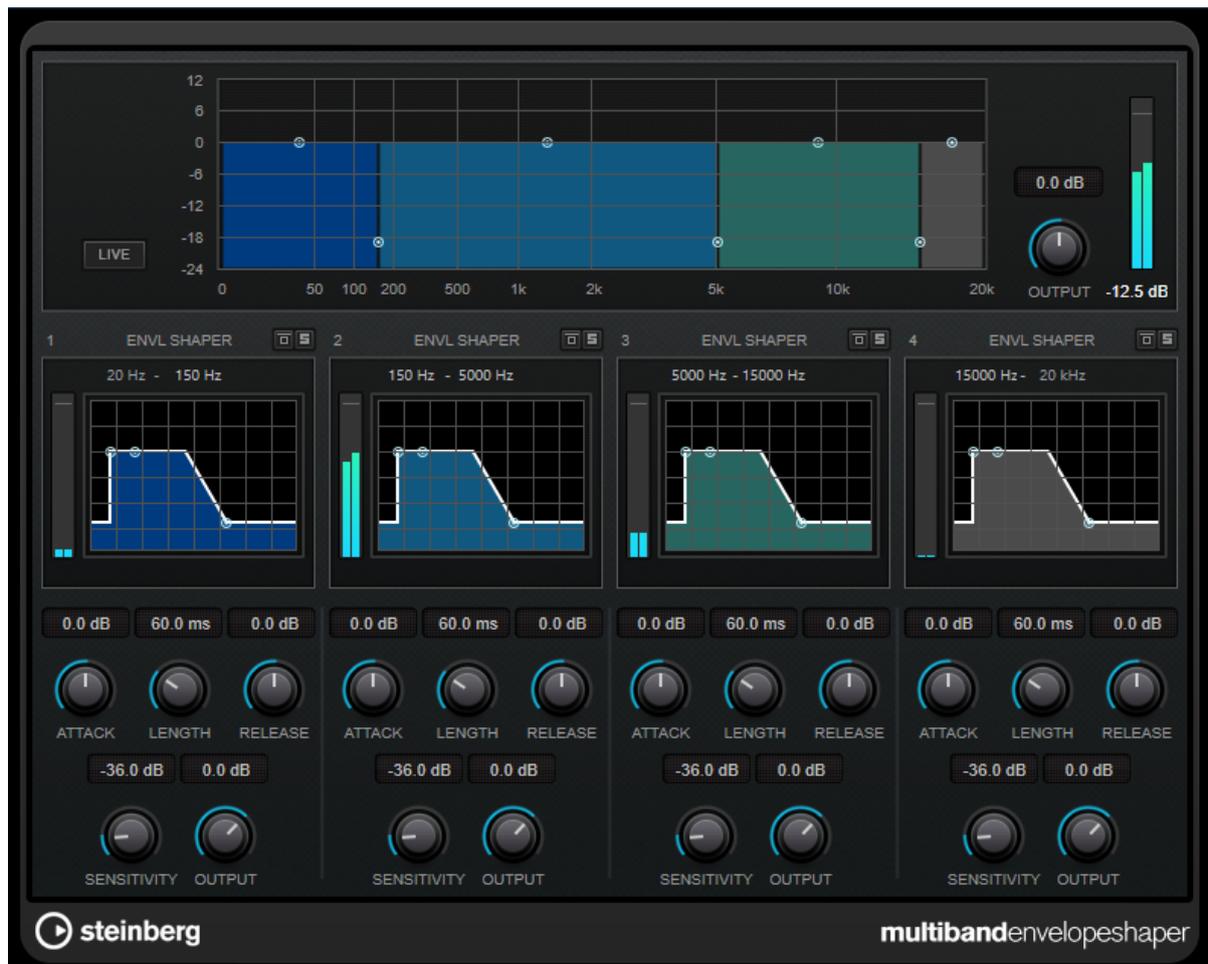
Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

MONITOR

Le permite monitorizar la señal filtrada.

MultibandEnvelopeShaper

MultibandEnvelopeShaper le permite a una señal dividirse en cuatro bandas de frecuencias. Puede atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y decaimiento del material de audio de cada banda.



Editor de bandas de frecuencias

El editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas, así como sus niveles. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar la ganancia de la banda de frecuencias, use las manecillas de arriba de cada banda de frecuencias.

LIVE

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo [Live] está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

Omitir la banda de frecuencias

Para omitir una banda de frecuencias, active el botón [Band] () de cada sección.

Banda de frecuencias en solo

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón [S] de cada sección. Solo se puede poner en solo una banda de frecuencias a la vez.

OUTPUT (de -24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

Sección Shaper

Puede especificar [Attack], [Length], y [Release] moviendo los puntos de ruptura o usando los potenciómetros correspondientes. Sea cuidadoso con los niveles al realzar la ganancia. Puede reducir el nivel de salida para evitar el clipping.

ATTACK (de -20 a 20 dB)

Establece la ganancia de la fase de ataque de la señal.

LENGTH (de 5 a 200 ms)

Establece la duración de la fase de ataque.

RELEASE

Establece la ganancia de la fase de relajación (release) de la señal.

SENSITIVITY (de -40 a -10 dB)

Ajusta la sensibilidad de la detección.

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida.

Tube Compressor

Este versátil compresor con simulación de válvulas integrada le permite conseguir unos efectos de compresión suaves y cálidos.

El medidor VU muestra la cantidad de reducción de ganancia. Tube Compressor dispone de una sección interna de side-chain que le permite filtrar la señal de disparo.



Medidor VU

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Medidores [IN/OUT]

Muestra los picos más altos de todos los canales de entrada y salida disponibles.

INPUT

Determina la cantidad de compresión. A mayor ganancia de entrada, más compresión se aplicará.

DRIVE (de 1,0 a 6,0 dB)

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

OUTPUT (de -12 a 12 dB)

Establece la ganancia de salida.

CHARACTER

Mantiene los graves firmes y conserva sus ataques bajando la saturación de válvulas en frecuencias bajas, y añade brillo añadiendo armónicos en las frecuencias altas.

ATTACK (de 0,1 a 100 ms)

Determina lo rápido que responderá el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

RELEASE (de 10 a 1.000 ms o modo [Auto])

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si [Auto Release] está activado, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de release para el audio.

MIX

Ajusta la mezcla entre la señal con efecto y sin efecto, conservando los transientes de la señal de entrada.

RATIO

Cambia entre un valor de ratio bajo y alto.

SC(Side-Chain)

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de entrada se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining interno puede ser útil para adaptar el funcionamiento de la puerta.

Sección Side-Chain

FILTER TYPE (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

Si el [Side-Chain] está activado, estos botones le permiten ajustar el tipo de filtro a paso bajo, paso banda o paso alto.

Center (de 50 a 20.000 Hz)

Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la frecuencia central del filtro.

Q-FACTOR

Si [Side-Chain] está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

MONITOR

Le permite monitorizar la señal filtrada.

VintageCompressor

VintageCompressor imita los compresores de tipo vintage.

El compresor tiene controles diferentes para los parámetros de ganancia de [Input] y [Output], [Attack] y [Release].

Además, existe el modo [Punch], que conserva la fase de ataque de la señal y una función [Auto Release], que depende del programa.



Medidor VU

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Medidores [IN/OUT]

Muestra los picos más altos de todos los canales de entrada y salida disponibles.

INPUT

Determina la cantidad de compresión. A mayor ganancia de entrada, más compresión se aplicará.

ATTACK (de 0,1 a 100 ms)

Determina lo rápido que responderá el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

Botón [PUNCH]

Si se activa este botón, se conserva la fase inicial de ataque de la señal, con lo que se mantiene el punch original del material de audio incluso cuando se utilizan valores pequeños en los ajustes de Attack.

RELEASE (de 10 a 1.000 ms o modo [AUTO])

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si el botón [Auto] está activado, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

MIX

Ajusta la mezcla entre la señal con efecto y sin efecto, conservando los transientes de la señal de entrada.

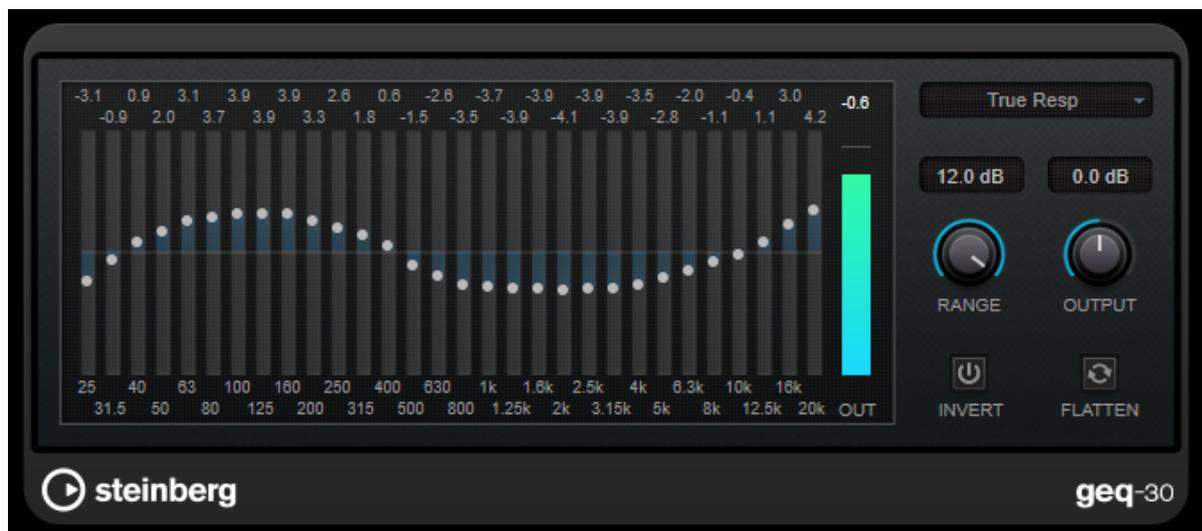
OUTPUT (de -48 a 24 dB)

Establece la ganancia de salida.

Plug-ins de EQ

GEQ-30

Estos son ecualizadores gráficos. GEQ-30 tiene 30 bandas de frecuencias disponibles.



Cada banda puede atenuarse o realzarse hasta 12 dB, permitiéndole un control preciso de la respuesta de frecuencia. Además, están disponibles varios modos predefinidos que pueden añadir color al sonido de GEQ-30. Puede dibujar curvas de respuesta en el visor principal haciendo clic y arrastrando con el ratón. Tiene que hacer clic en uno de los deslizadores antes de arrastrar sobre el visor.

En la parte inferior de la ventana se muestran las bandas de frecuencias en Hz de forma individual. En la parte superior de la ventana del visor, se muestra la cantidad de atenuación/realce en dB.

RANGE

Le permite ajustar el grado en que una curva cortará o realzará la señal.

OUTPUT

Establece la ganancia global del ecualizador.

INVERT

Invierte la curva de respuesta actual.

FLATTEN

Reinicializa todas las bandas de frecuencias a 0 dB.

Modos de EQ

El menú emergente de Modo en la esquina superior derecha le permite seleccionar un modo de EQ, lo que añade color o carácter a la salida ecualizada de varias formas.

True Response

Aplica filtros en serie con una respuesta de frecuencia precisa.

Digital Standard

En este modo, la resonancia de la última banda depende de la frecuencia de muestreo.

Classic

Aplica una estructura de filtro paralela en la que la respuesta no sigue con precisión los valores de ganancia.

VariableQ

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia depende de la cantidad de ganancia.

ConstQ asym

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia aumenta al subir la ganancia y viceversa.

ConstQ sym

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia de las primeras y últimas bandas dependen de la frecuencia de muestreo.

Resonant

Aplica filtros en serie en sitios en los que un aumento de ganancia de una banda disminuye la ganancia de bandas adyacentes.

StudioEQ

Studio EQ es un ecualizador estéreo paramétrico de cuatro bandas de alta calidad. Todas las cuatro bandas pueden comportarse completamente como filtros de pico paramétricos. Además, las bandas altas y bajas pueden funcionar como filtros de escalón (tres tipos) o como filtro de corte (paso bajo/paso alto).



Disposición principal

RESET

Haga clic en este botón mientras mantiene pulsado [Alt/option] para restablecer todos los valores de los parámetros.

SPECTRUM

Muestra el espectro antes y después del filtrado.

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida global.

AUTO GAIN

Si este botón está activado, la ganancia se ajusta automáticamente, manteniendo el nivel de salida prácticamente constante sin importar los ajustes de EQ.

Ajustes de bandas



Activate/Deactivate Band

Activa/Desactiva la banda correspondiente.

NOTA

Si una banda está desactivada, todavía puede modificar sus parámetros.

FREQ

Establece la frecuencia de la banda correspondiente. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49". Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49".

NOTA

- Puede ajustar el parámetro [Freq] de una banda en el editor gráfico pulsando el mando correspondiente mientras mantiene pulsado [Alt/option] y mueve el ratón hacia la izquierda y hacia la derecha.
- Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

INV

Invierte el valor de ganancia del filtro. Use este botón para filtrar ruido no deseado. Cuando se busca la frecuencia a omitir, a veces es útil realzarla en primer lugar (ajustando el filtro a ganancia positiva). Una vez que haya encontrado la frecuencia del ruido, puede utilizar el botón [Inv] para anularla.

Q

En los filtros [Peak], este parámetro controla la anchura de la banda. En los filtros [Shelf], añade una caída o un realce, dependiendo del ajuste de ganancia de la banda. En los filtros [Cut], añade una resonancia.

NOTA

Puede ajustar el parámetro [Q] de una banda en el editor gráfico pulsando el mando correspondiente mientras mantiene pulsado [Shift] y mueve el ratón hacia arriba y hacia abajo. De forma alternativa, puede poner el cursor sobre el manipulador y girar la rueda del ratón.

GAIN

Establece la cantidad de atenuación/aumento de la banda correspondiente.

NOTA

- Puede ajustar el parámetro [Gain] de una banda en el editor gráfico pulsando el mando correspondiente mientras mantiene pulsado [Ctrl]/[command] y mueve el ratón hacia arriba y hacia abajo.
- Este parámetro no está disponible en los filtros [Cut].

Tipo de filtro

Para la banda baja y la banda alta, puede elegir entre tres tipos de filtros de escalón, un filtro de pico (paso banda) y un filtro de corte (paso bajo/paso alto). Si el modo [Cut] está seleccionado, el parámetro [Gain] es fijo.

- [Shelf I] añade resonancia (en la dirección opuesta de la ganancia) ligeramente por encima de la frecuencia definida.
- [Shelf II] añade resonancia (en la dirección de la ganancia) en la frecuencia definida.
- [Shelf III] es una combinación de [Shelf I] y [Shelf II].

Filter

MorphFilter

MorphFilter le permite mezclar efectos de filtrado de paso bajo, paso alto, paso banda y reducción de banda, pudiendo así conseguir transformaciones o mezclas creativas entre dos filtros.



Botones Filter A

Le permiten seleccionar la característica del primer filtro.

- **Low Pass**

Elimina las componentes de alta frecuencia de la señal. Están disponibles pendientes de 6, 12, 18 y 24 dB por cada factor de diez.

- **Band Pass**

Permite pasar a las señales que estén dentro de un determinado rango de frecuencias. Están disponibles pendientes de 12 y 24 dB por cada factor de diez.

Botones Filter B

Le permite seleccionar la característica del segundo filtro.

- **High Pass**

Elimina las componentes de baja frecuencia de la señal. Están disponibles pendientes de 6, 12, 18 y 24 dB por cada factor de diez.

- **Band Rejection**

Deja pasar todas las frecuencias, excepto las de la banda de rechazo. Están disponibles pendientes de 12 y 24 dB por cada factor de diez.

Resonance Factor

Ajusta el valor de la resonancia de ambos filtros al mismo tiempo.

Frequency

Ajusta la frecuencia de corte de ambos filtros al mismo tiempo.

Visor gráfico

Visualiza los ajustes de todos los parámetros. El manipulador le permite ajustar los parámetros Morph Factor y Frequency al mismo tiempo.

Medidor de salida

Muestra el nivel de la señal de salida.

Morph Factor

Le permite mezclar la salida entre ambos filtros.

Plug-ins de modulación

Cloner

Cloner añade a la señal hasta 4 voces desafinadas y retardadas, para tener una modulación rica y efectos de coro.



Visor gráfico

VOICES

Ajusta el número de voces. Cada voz tiene un deslizador [Detune] y un deslizador [Delay].

Deslizador [DETUNE] (del 1 al 4)

Ajusta la cantidad relativa de desafinación de cada voz. Se pueden ajustar valores positivos y negativos. Si se ajusta a cero, no se realiza ninguna desafinación en esa voz.

Deslizador [DELAY] (del 1 al 4)

Ajusta la cantidad relativa de retardo de cada voz. Si se ajusta a cero, no se realiza ningún retardo en esa voz.

DETUNE

Ajusta la cantidad total de desafinación en todas las voces. Si se ajusta a cero no habrá desafinación, sin importar los ajustes del deslizador [Detune].

NATURAL

Cambia el algoritmo de tono que se usa para la desafinación.

HUMANIZE (Detune)

Ajusta la cantidad de variación de la desafinación si [Static Detune] está desactivado. Con [Humanize], la desafinación se modula constantemente para tener así un efecto más natural.

STATIC (Detune)

Active este botón para usar una cantidad estática de desafinación.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

SPATIAL

Esparce las voces a través del espectro estéreo. Gire el control en sentido horario para un efecto estéreo más profundo.

OUTPUT (de -12 a 12 dB)

Establece la ganancia de salida.

DELAY

Controla la profundidad global del retardo en todas las voces. Si se ajusta a cero no habrá retardo, sin importar los ajustes del deslizador [Delay].

HUMANIZE (Delay)

Controla la cantidad de variación del retardo si [Static Delay] está desactivado. Con [Humanize], el retardo se modula constantemente para tener así un efecto más natural.

STATIC (Delay)

Active este botón para usar una cantidad estática de retardo.

FX Modulator

Este plug-in de modulación multiefecto combina varios efectos de modulación que permiten un amplio moldeado del sonido, desde los clásicos efectos de ducking hasta los emocionantes patrones rítmicos. Puede crear LFOs con formas personalizadas y modular hasta 6 módulos de efectos integrados a la vez. El LFO puede dispararse a través de MIDI o entradas de side-chain diferentes, donde la envolvente de la señal de side-chain se añade al LFO.

NOTA

VST Rack no admite side-chaining. En consecuencia, este plug-in no acepta la entrada de side-chain.



Sección Curva

Esta sección contiene un editor de curva que le permite definir la curva de modulación. Puede aplicar formas de curvas predefinidas o crear y guardar formas de curvas personalizadas.

Factory

El banco de fábrica le permite aplicar formas de curva predefinidas a toda la curva o a un rango de selección. No puedes cambiar la asignación de las ranuras de fábrica. Sin embargo, puede ajustar curvas de fábrica en el editor después de aplicarlas.

Bank 1-3

Los bancos de usuario le permiten aplicar formas de curva personalizadas a toda la curva o a un rango de selección.

- Para añadir la forma de curva que se muestra en el editor a un banco de usuario, haga clic en una ranura vacía.
- Para eliminar la forma de curva de una ranura, haga clic en x y vuelva a hacer clic para confirmar. Para

cancelar, haga clic en otra parte.

Load abre una ventana de navegación que muestra los presets de bancos disponibles.

- Para cargar un preset de banco en el banco seleccionado, haga doble clic en él.
 - Para filtrar la lista de presets de banco, haga clic en Set Up Window Layout en la parte superior de la ventana de navegación, active Filters y seleccione sus ajustes de filtro.
- Save le permite guardar formas de curva en el banco seleccionado como un preset de banco.

Lock Banks 1-3 When Loading Presets

Bloquea/Desbloquea Bank 1, Bank 2 y Bank 3 mientras explora los presets.

Editor de curva

Muestra la forma de la curva de modulación y le permite ajustarla manualmente. El editor permite las siguientes técnicas de edición:

- Para añadir un nodo, haga doble clic en la curva.
- Para mover un nodo, arrástrelo. Si mueve un nodo cerca de una línea horizontal o vertical de la rejilla, se ajusta automáticamente a la rejilla. Para suspender este comportamiento, pulse Mayús mientras arrastra.
- Para suprimir un nodo o un manipulador de forma, haga doble clic en él.
- Para mover, suprimir o invertir múltiples nodos o manipuladores de forma, arrastre un rectángulo de selección alrededor de ellos y edítelos.
- Para modificar la forma de la curva, arrastre la curva entre dos nodos.
- Para crear una curva en forma de S, mantenga pulsado Mayús y arrastre el manipulador de forma hacia la izquierda de un nodo.
- Para comprimir o expandir la curva, mantenga pulsado Alt y arrastre un nodo de una selección hacia arriba o abajo.

Threshold

Establece el valor del umbral para el modo de disparo 1 Cycle. El valor del umbral se muestra como una línea horizontal en el visor. Este control solo está disponible si Side-Chain está activado y el modo 1 Cycle está seleccionado en la sección Trigger.

Duplicate Curve

Duplica la forma de la curva.

Undo/Redo

Deshace/Rehace acciones en el editor de curva.

NOTA

Cada curva de modulación tiene su propio historial de deshacer/rehacer.

Shift Curve to the Left

Mueve la curva hacia la izquierda.

Shift Curve to the Right

Mueve la curva hacia la derecha.

Flip Vertically

Invierte la forma de toda la curva o un rango de selección verticalmente.

Flip Horizontally

Invierte la forma de toda la curva o un rango de selección horizontalmente.

Select All Curve Points

Selecciona todos los nodos y manipuladores de la curva.

Reset Curve

Reestablece la curva a los valores por defecto.

Create Random Curve

Aplica una forma aleatoria a toda la curva o a un rango de selección.

Show Curve Editing Instructions

Muestra/Oculto una lista de técnicas para la edición de la curva de modulación en el editor.

Sección principal

Esta sección contiene los parámetros y ajustes generales de modulación.

Time

Establece la base de tiempo de la curva de modulación individualmente para cada parámetro de efectos modulados. El valor por defecto de 1/1 significa que 1 ciclo de modulación tiene una duración de 1 compás. El tempo de la canción se tiene en cuenta automáticamente.

Si Beats está activado, Time se muestra en tiempos en lugar de milisegundos.

Si Phase Sync está activado, la curva de modulación se sincroniza con la posición de la canción en el proyecto, lo que hace que la modulación sea altamente reproducible. Si Phase Sync está desactivado, Time permite una modulación libre, lo que hace que efectos como chorus y flanger suenen impredecibles.

Smooth

Suaviza los bordes afilados y las pendientes pronunciadas de la curva de modulación individualmente para cada parámetro de efecto modulado. Esto evita los artefactos que son causados por cambios de valores abruptos.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Lock Mix Value When Loading Presets

Bloquea/Desbloquea el balance entre la señal con efecto y sin efecto al cargar presets.

Output

Ajusta el nivel de salida.

Sección de efectos

Esta sección le permiten añadir, editar y eliminar efectos. Puede crear cadenas de efectos añadiendo hasta 6 módulos de efectos diferentes de 14 efectos disponibles en total. Puede modificar el orden de los efectos en la cadena arrastrando los módulos.

Para cada efecto, puede ver cuál es su parámetro objetivo que está afectado por la curva de modulación.

Algunos efectos tienen múltiples parámetros objetivo. Un banco de filtros le permite restringir la modulación a un rango de frecuencias definido.

Effects

Muestra/Oculto los parámetros de efectos y los ajustes del banco de filtros.

Target

Muestra el parámetro que es modulado por la curva de modulación. Para efectos con múltiples parámetros objetivo, haga clic en un parámetro para mostrar y editar su curva de modulación específica.

Filter Bank

Activa/Desactiva el banco de filtros del módulo seleccionado. Si está activado, el efecto está restringido al rango definido en el visor de frecuencia. Las frecuencias por debajo o encima de este rango se omiten.

Spectrum

Activa/Desactiva el visor de espectro para la señal del efecto en el visor de frecuencia.

NOTA

Activar esta opción aumenta la carga de la CPU.

Solo

Le permite escuchar exclusivamente el rango de frecuencia establecido. Las frecuencias por debajo o encima de este rango se silencian.

Visor de frecuencia

Muestra el espectro de la señal del efecto y le permite definir el rango de frecuencia del banco de filtros. Para ajustar el rango, arrastre los manipuladores de frecuencia o arrastre el área entre los manipuladores.

Sección Trigger

Esta sección le permite determinar cómo se aplican las curvas de modulación cuando se disparan a través de MIDI o side-chaining.

Están disponibles los siguientes ajustes para disparos de MIDI:

Trigger

Muestra/Oculto los ajustes para el disparo de MIDI y side-chain.

MIDI

Activa/Desactiva los disparos a través de MIDI.

Mode

Establece el modo de los disparos de MIDI.

- Si Hold está seleccionado, la curva de modulación se aplica mientras se reproduce una nota MIDI.
- Si 1 Cycle está seleccionado y se reproduce una nota MIDI, la curva de modulación solo se aplica una vez, independientemente de la duración de la nota.
Debe volver a tocar una nota para volver a aplicar la curva.

NOTA

Este modo es útil para crear efectos de ducking disparados por MIDI con los módulos de efectos Volume o Compressor.

Están disponibles los siguientes ajustes para disparos de side-chain:

Side-Chain

Activa/Desactiva los disparos a través de la entrada de side-chain.

Mode

Establece el modo de los disparos de side-chain.

- Si Continuous está seleccionado, la envolvente de la señal de side-chain se añade a la curva de modulación.
- Si 1 Cycle está seleccionado y la envolvente de la señal de side-chain excede el umbral, la curva de modulación se aplica una vez.

NOTA

- Este modo es útil para crear efectos de ducking disparados por envolventes con los módulos de efectos Volume o Compressor.
- Si este modo está seleccionado, la envolvente de la señal de side-chain y el umbral se muestran en el editor de curva, y allí puede establecer el valor de Threshold.

Input

Establece la entrada de side-chain. Si Internal está seleccionado, la señal de entrada del plug-in se usa como fuente de side-chain. Si Side-Chain 1 a Side-Chain 6 está seleccionado, se usa la señal de las pistas que están enrutadas a la entrada de side-chain del plug-in correspondiente.

Side-Chain Filter Listen

Le permite poner en solo el filtro de side-chain. De esta forma, puede comprobar rápidamente la parte de la señal que se filtra usando los ajustes actuales.

Frequency

Establece la frecuencia del filtro de side-chain.

Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

NOTA

- Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo entonces se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

Q

Establece la resonancia o la amplitud del filtro de side-chain.

Attack

Establece el tiempo de ataque de la señal de envolvente de side-chain.

Release

Establece el tiempo de release de la señal de envolvente de side-chain.

Gain

Atenúa o realza la señal de envolvente side-chain.

Módulos de efectos

Los módulos le permiten crear una cadena de efectos. Cada efecto solo se puede usar una vez en la cadena de módulos. Puede arrastrar módulos en la cadena de módulos para reorganizarlos y cambiar el orden de procesamiento.

Ajustes generales de efectos

Están disponibles los siguientes ajustes para cada módulo:

Bypass



Omite el módulo. Esto le permite comparar el sonido de la señal sin procesar con el de la señal procesada.

Solo



Pone el módulo en solo. Solo se puede poner en solo un módulo a la vez.

Remove



Elimina el módulo de la cadena de módulos.

Están disponibles los siguientes módulos de efectos:

Chorus

Es un efecto de coro de una sola etapa que dobla la señal de entrada con una versión ligeramente desafinada.



Target

Muestra el parámetro modulado. Frequency cambia la modulación.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Flanger

Es un efecto de flanger clásico.



Target

Muestra el parámetro modulado. Frequency cambia la modulación.

Feedback

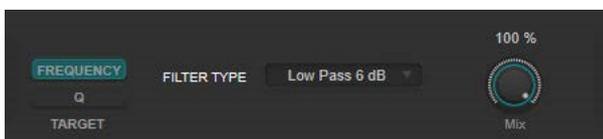
Determina el carácter del efecto flanger. Valores altos producen un barrido que suena más metálico.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Filter

Es un efecto de modulación de filtro. La frecuencia y la resonancia del filtro se pueden modular con un LFO.



Target

Selecciona un parámetro para editar su curva de modulación. Frequency cambia la frecuencia de filtro. Q cambia la resonancia del filtro.

Filter Type

Ajusta el tipo de filtro. Están disponibles los filtros low-pass, high-pass, band-pass y notch.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

MultiMod

Es un efecto combinado de flanger i chorus de tres fases.



Target

Selecciona una fase para editar su curva de modulación.

Feedback

Determina el carácter del efecto flanger. Valores altos producen un barrido que suena más metálico.

Delay

Afecta al rango de frecuencias de la modulación del barrido, ajustando el tiempo de retardo inicial.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Width

Este efecto expande o reduce la ampliación estéreo.

NOTA

Este módulo de efectos solo funciona si se aplica el plug-in a una pista estéreo.



Target

Muestra el parámetro modulado. Mix cambia el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

Delay

Incrementa la cantidad de diferencias entre los canales izquierdo y derecho para aumentar más el efecto estéreo.

Color

Genera diferencias adicionales entre los canales para incrementar la mejora estéreo.

Mono In

Define la señal de entrada como audio dual-mono.

NOTA

Para que el efecto estéreo funcione, debe activar esta opción si su señal de entrada es un archivo de audio dual-mono.

Listen Mono Out

Establece la salida a mono. Esto le permite verificar posibles coloreados no deseados del sonido, que pueden ocurrir al crear una imagen estéreo artificial.

Pan

Es un efecto de panoramización.

NOTA

Este módulo de efectos solo funciona si se aplica el plug-in a una pista estéreo.



Target

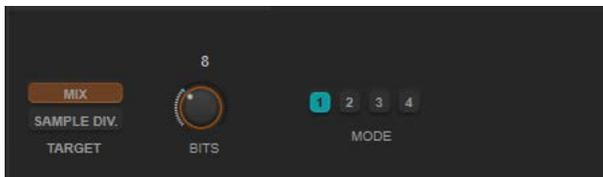
Muestra el parámetro modulado. Pan cambia el balance de nivel entre el canal izquierdo y el derecho.

Pan Law

Establece la ley de panoramización estéreo. 6 dB, 4.5 dB, 3 dB y 0 dB determinan la atenuación de la señal en la posición central. Equal Power significa que la potencia de la señal sigue siendo la misma independientemente del ajuste de panoramización.

Bit Crusher

Este efecto utiliza una reducción de bits para diezmar y truncar la señal de audio entrante, para obtener un sonido ruidoso y distorsionado.



Target

Selecciona un parámetro para editar su curva de modulación. Mix cambia el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Sample Div. cambia la cantidad por la que se diezmarán las muestras de audio. En el valor más alto, casi toda la información que describa la señal de audio original se eliminará, convirtiendo la señal en ruido irreconocible.

Bits (0 a 24 bits)

Define la resolución de bits. Un valor de 24 le dará la calidad de audio más alta, mientras que un valor de 1 creará mayormente ruido.

Mode

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos de funcionamiento. En cada modo, el efecto suena diferente. Los modos 1 y 3 son desagradables y ruidosos, mientras que los modos 2 y 4 son más sutiles.

Overdrive

Este efecto crea un efecto de overdrive de tipo válvulas.



Target

Muestra el parámetro modulado. Drive añade armónicos a la señal de salida.

Level

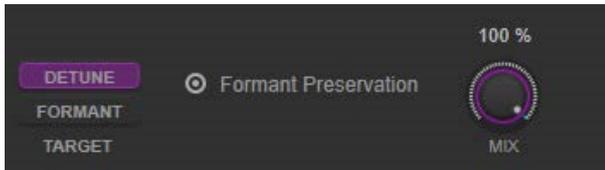
Ajusta el nivel de salida.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Pitch Shifter

Es un efecto de corrección de tono.



Target

Selecciona un parámetro para editar su curva de modulación. Detune cambia el tono de la señal de entrada en semitonos. Formant cambia el timbre natural de la señal de entrada.

Formant Preservation

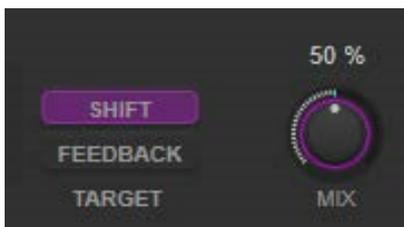
Conserva los formantes al cambiar el tono con el control Detune.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Frequency Shifter

Este efecto desplaza una cantidad fija cada frecuencia de la señal de entrada, lo que altera las relaciones armónicas. Añadir feedback produce un sonido similar al phaser.



Target

Selecciona un parámetro para editar su curva de modulación. Shift cambia la cantidad de desplazamiento de frecuencia.

Feedback cambia la cantidad de la señal que se envía desde la salida del efecto a su entrada.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Compressor



Target

Muestra el parámetro modulado. Trig. Level cambia la envolvente. En comparación con un efecto de compresor estándar que genera la envolvente desde la señal de entrada, este módulo usa la curva de modulación como la envolvente.

Cuando la señal de la envolvente supera el umbral, se aplica la compresión.

Threshold

Determina el nivel en el que el compresor entra en juego.

Ratio

Establece la cantidad de reducción de ganancia aplicada a las señales que sobrepasan el umbral establecido. Un ratio de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumente el nivel de entrada, el nivel de salida aumentará en 1 dB.

Attack (0,1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

Release (10 a 1000 ms)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral.

Make-up (0 a 24 dB o modo Auto)

Compensa la pérdida de ganancia de salida causada por la compresión.

Volume



Target

Muestra el parámetro modulado. Level cambia el nivel de salida.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Time Shifter



Target

Muestra el parámetro modulado. Delay cambia el tiempo de retardo.

Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Reverb

Es una reverberación versátil para ambientes de sala y efectos de reverberación realistas.



Target

Muestra el parámetro modulado. Mix cambia el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

Pre-Delay

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

Time

Le permite ajustar el tiempo de reverberación en segundos.

Size

Altera los tiempos de retardo de las primeras reflexiones para simular espacios más grandes o más pequeños.

Rotary

Este efecto de modulación simula el efecto de un altavoz rotatorio.



Un mueble de altavoces giratorios tiene altavoces giratorios a velocidades variables para producir un efecto de coro arremolinado, comúnmente usado en órganos.

Ajustes de velocidad

SPEED MOD Control (MIDI)

Selector de velocidad (stop/slow/fast)

Le permite controlar la velocidad de giro del altavoz giratorio.

SPEED MOD

Si el ajuste [Set Speed Change Mode] está establecido en el lado derecho, este mando le permite modular la velocidad de rotación.

Set Speed Change Mode

Si está ajustado a la izquierda, se tienen en cuenta los ajustes del selector de velocidad. Si se ajusta en el lado derecho, puede modular la velocidad con el mando [Speed Mod].

Ajustes adicionales

OVERDRIVE

Aplica un overdrive o distorsión suave.

CROSSOVER

Establece la frecuencia de cruce (de 200 a 3.000 Hz) entre las frecuencias altas y bajas de los altavoces.

Horn

SLOW

Le permite un ajuste fino de la velocidad [slow] del rotor alto.

FAST

Le permite un ajuste fino de la velocidad [fast] del rotor alto.

ACCEL.

Le permite un ajuste fino del tiempo de aceleración del rotor alto.

AMP MOD

Controla la modulación de amplitud del rotor alto.

FREQ MOD

Controla la modulación de frecuencia del rotor alto.

Bass

SLOW

Le permite un ajuste fino de la velocidad [slow] del rotor bajo.

FAST

Le permite un ajuste fino de la velocidad [fast] del rotor bajo.

ACCEL.

Le permite un ajuste fino del tiempo de aceleración del rotor bajo.

AMP MOD

Ajusta la profundidad de la modulación de amplitud.

LEVEL

Ajusta el nivel de bajos global.

Mics

PHASE

Ajusta la cantidad de fase en el sonido del rotor alto.

ANGLE

Establece el ángulo del micrófono simulado. Un valor de 0° corresponde a una configuración de micrófono mono con un solo micrófono delante de la caja del altavoz, 180° corresponde a una configuración de micrófono estéreo con un micrófono en cada lado de la caja.

DISTANCE

Establece la distancia entre el micrófono simulado y el altavoz, en pulgadas.

Ajustes finales

OUTPUT

Ajusta el nivel de salida.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

StudioChorus

StudioChorus es un efecto de coro de dos fases que añade pequeños retardos a la señal y modula el tono para producir un efecto de doblado. Las dos fases de la modulación del coro son independientes y se procesan en serie (en cascada).



DELAY

Afecta al rango de frecuencias de la modulación del barrido, ajustando el tiempo de retardo inicial.

WIDTH

Ajusta la profundidad del efecto de coro. Valores altos producen un efecto más pronunciado.

SPATIAL

Establece la amplitud estéreo del efecto. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más amplio.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

RATE

Si la opción [Tempo Sync] está activada, [Rate] le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar el barrido de modulación al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción [Tempo Sync] está desactivada, la frecuencia del barrido se puede ajustar libremente con el dial [Rate].

SYNC

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

Waveform Shape

Le permite seleccionar la forma de onda de modulación, alterando el carácter del barrido del coro. Están disponibles una forma de onda de seno y una de triángulo.

LO FILTER/HI FILTER

Le permite filtrar frecuencias bajas y altas de la señal del efecto.

Pitch Shift

VoiceDesigner

VoiceDesigner es un plug-in versátil de diseño de sonido que le ofrece efectos de desplazamiento de tono y morphing, usando una señal side-chain externa o el generador de sonido integrado. También puede usar el plug-in para crear voces robóticas con solo un clic. La sección de mezclado le permite ajustar diferentes niveles y rangos de frecuencia para las señales sin efecto, con efecto, de side-chain y para el generador.



Robot

Activa/Desactiva el efecto de voz robótica. El parámetro Whisper le permite suavizar el sonido de la voz robótica.

Morph

Activa/Desactiva el efecto de morphing. La señal de entrada se procesa usando características de una señal side-chain o del generador de sonido integrado. El selector Mode le permite alternar entre dos modos de morphing, A y B.

FX

Activa/Desactiva los efectos de sonido Delay y Feedback.

Delay

Añade un retardo a la señal.

Feedback

Añade realimentación a la señal.

Transition

Le permite transformar (morph) la señal de entrada a la señal de side-chain o del generador. El deslizador ajusta la cantidad de transformación. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing A.

Response

Ajusta el tiempo de respuesta del algoritmo de morphing. Los ajustes de respuesta rápida conservan transientes rápidos de las señales de entrada, tales como las consonantes del habla. Los ajustes de respuesta más lentos conllevan sonidos borrosos, estilo pad. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing B.

Swap

Intercambia el origen y el destino del efecto de morphing. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing B.

Resolution

Ajusta la resolución de la señal de morphing. Los valores bajos dan como resultado un sonido más rítmico. Los valores más altos conservan la inteligibilidad de las señales de habla.

Selector de forma del generador

Le permite elegir la característica del generador de sonido interno. Las formas de onda disponibles son White Noise y Pink Noise, y Square y Sawtooth.

Frequency

Ajusta la frecuencia de las formas de onda Square y Sawtooth del generador de sonido interno.

Detune

Cambia el tono de la señal de entrada.

Formant

Cambia el timbre natural de la señal de entrada.

Preserve

Conserva los formantes al cambiar el tono con el control Detune.

Spatial

Añade un efecto de ambiente usando unos ajustes ligeramente diferentes en todos los canales.

Dry

Ajusta el nivel de la señal de entrada sin efecto. El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de entrada.

Generator/Side-Chain

Si side-chain externo está activado, este control ajusta el nivel de la entrada de side-chain. Si side-chain externo está desactivado, ajusta el nivel del generador de sonido interno.

El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de side-chain o del generador.

Wet

Ajusta el nivel de la señal de efecto. El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de efecto.

Output

Ajusta el nivel de salida.

Medidor de salida

Muestra el nivel de la señal de salida.

Plug-ins de reverberación

REvelation

REvelation produce una reverberación algorítmica de alta calidad con reflexiones tempranas y cola de reverberación.



Las reflexiones tempranas son las responsables de la impresión espacial en los primeros milisegundos de la reverberación. Para emular diferentes salas, puede elegir entre diferentes patrones de reflexiones tempranas y ajustar sus tamaños. La cola de reverberación, o reverberación tardía, le ofrece parámetros para controlar el tamaño de la habitación y el tiempo de reverberación. Puede ajustar el tiempo de reverberación individualmente en 3 bandas de frecuencia.

PRE DELAY

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

EARLY REFLECTION

Aquí selecciona un patrón de reflexiones tempranas. El patrón de reflexiones tempranas contiene los retardos más importantes que ofrecen información clave para la impresión espacial de la habitación.

ER/TAIL

Ajusta el balance de nivel entre las reflexiones tempranas y la cola de reverberación. En un valor de 50 %, las reflexiones tempranas y la cola tienen el mismo volumen. Valores por debajo de 50 % aumentan las reflexiones tempranas y disminuyen la cola, como resultado la fuente de sonido se mueve hacia el frente de la habitación. Valores por encima de 50 % aumentan la cola y disminuyen las reflexiones tempranas, como resultado la fuente de sonido se mueve hacia la parte trasera de la habitación.

SIZE

Ajusta la duración del patrón de las reflexiones tempranas. En un valor de 100 %, el patrón se aplica con su duración original y los sonidos de la habitación suenan lo más natural. En valores por debajo de 100 %, el patrón de reflexiones tempranas se comprime y la habitación se percibe como más pequeña.

LOW CUT

Atenúa las frecuencias bajas de las reflexiones tempranas. Cuanto más alto sea este valor, menos frecuencias bajas estarán presentes en las primeras reflexiones.

HIGH CUT

Atenúa las frecuencias altas de las reflexiones tempranas. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrán las reflexiones tempranas.

DELAY

Retrasa la aparición de la cola de reverberación.

ROOM SIZE

Controla las dimensiones de la habitación simulada. En un valor de 100 %, las dimensiones se corresponden con una catedral o una sala de conciertos muy grande. En un valor de 50 %, las dimensiones se corresponden con las de una sala de tamaño medio o de un estudio. Ajustes por debajo de 50 % simulan las dimensiones de salas pequeñas o de una cabina.

MAIN TIME

Controla el tiempo de reverberación total de la cola. A mayor valor, la cola de reverberación caerá durante más tiempo. En un valor de 100 %, el tiempo de reverberación es indefinidamente largo. El parámetro [Main Time] también representa la banda media de la cola de reverberación.

HIGH TIME

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias altas de la cola de reverberación. Con valores positivos, el tiempo de caída de las frecuencias altas es mayor. Con valores negativos, es más corto. Las frecuencias se ven afectadas dependiendo del parámetro [High Freq].

LOW TIME

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias bajas de la cola de reverberación. En valores positivos, las frecuencias bajas caen durante más tiempo y viceversa. Las frecuencias se verán afectadas dependiendo del parámetro [Low Freq].

HIGH FREQ

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas alta y media de la cola de reverberación. Puede desplazar el tiempo de reverberación para las frecuencias superiores a este valor con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro [High Time].

LOW FREQ

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas baja y media de la cola de reverberación. El tiempo de reverberación para las frecuencias inferiores a este valor se puede desplazar con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro [Low Time].

SHAPE

Controla el ataque de la cola de reverberación. En un valor de 0 %, el ataque es más inmediato, lo que es un buen ajuste para percusiones. Cuanto más alto sea el valor, menos inmediato será el ataque.

DENSITY

Ajusta la densidad de eco de la cola de reverberación. En un valor de 100 %, no se pueden oír las reflexiones individuales de los muros. Cuanto más bajo sea el valor, más reflexiones podrá oír.

HIGH CUT

Atenúa las frecuencias altas de la cola de reverberación. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrá la cola de reverberación.

WIDTH

Controla la amplitud de la imagen estéreo. En un valor de 0 %, la salida de la reverberación es mono, en 100 % es estéreo.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si el efecto se usa como efecto de envío,

ajuste este parámetro al valor máximo, ya que puede controlar el balance de la señal con efecto/sin efecto en el nivel de envío.

Lock Mix Value

Active este botón (símbolo de candado) próximo al parámetro [Mix] para bloquear el balance entre señal con/sin efecto mientras navega entre los presets disponibles.

Modulation

La modulación le permite enriquecer la cola de reverberación a través de sutiles modulaciones de tono.

Modulation Rate

Especifica la frecuencia de la modulación de tono.

Modulation Depth

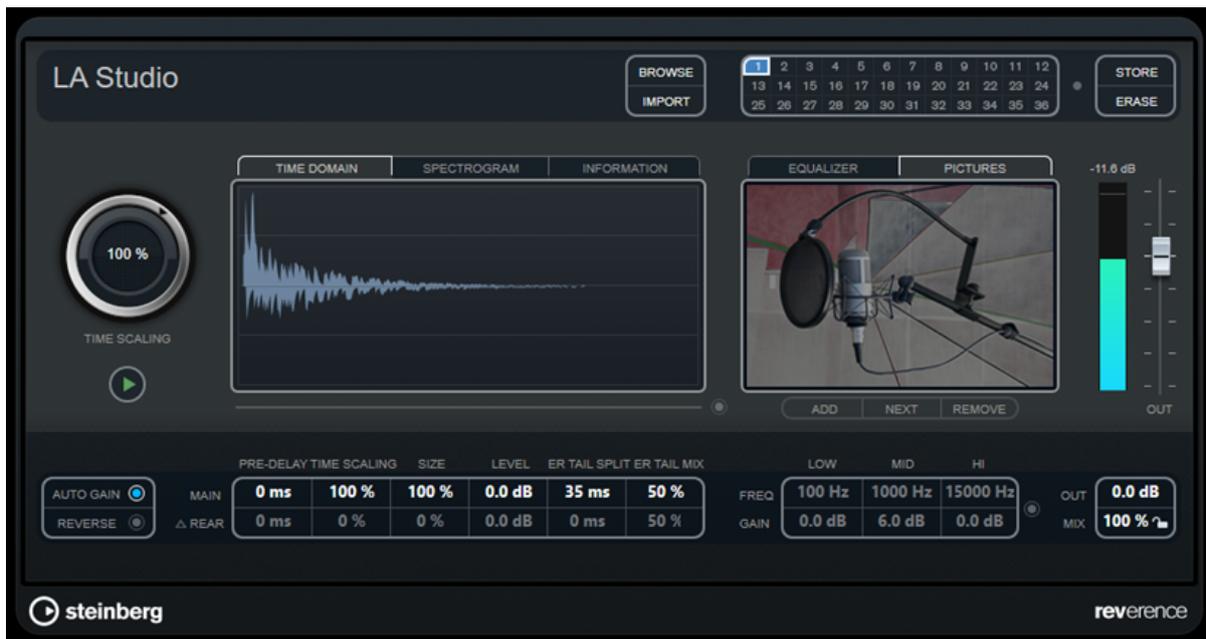
Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Modulation Activate

Activa/Desactiva el efecto de coro.

REVERence

REVERence es una herramienta de convolución que le permite aplicar características de habitaciones (reverberación) al audio.



Esto se hace procesando la señal de audio según una respuesta de impulso – una grabación de un impulso en una habitación o en otra ubicación que recrea las características de la habitación. Como resultado, el audio procesado sonará como si se hubiera tocado en la misma ubicación. Con el plug-in se incluyen muestras de gran calidad de espacios reales para crear reverberación.

NOTA

REVERence puede ser muy exigente en términos de RAM. Esto es porque las respuestas de impulsos que carga en las ranuras de programa se precargan en RAM para garantizar cambios sin artefactos entre programas. Por lo tanto, debería cargar siempre solo los programas que necesite para una tarea en concreto.

Matriz de programas

Un programa es una combinación de una respuesta de impulso y sus ajustes. Estos incluyen ajustes de reverberación, ajustes de EQ, imágenes, y ajustes de salida. La matriz de programas le permite cargar programas o ver el nombre de la respuesta de impulso.



Nombre del programa

En la esquina superior izquierda del panel del plug-in se muestra el nombre del archivo de la respuesta de impulso cargada, o el nombre del programa. Después de haber cargado la respuesta de impulso, se mostrarán su número de canales y duración en segundos durante un corto tiempo.

BROWSE

Este botón abre una ventana de buscador mostrando los programas disponibles. Si selecciona un programa en el buscador, se carga en la ranura activa de programa. Para filtrar la lista de respuestas de impulsos por tipo de habitación o por número de canales, por ejemplo, active la sección [Filter] (haciendo clic en el botón [Set Up Window Layout] en la parte superior derecha de la ventana del explorador).

IMPORT

Haga clic en este botón para cargar archivos de respuesta de impulsos desde una fuente externa. Los archivos deberían tener una duración máxima de 10 segundos. Los archivos más largos se cortan

automáticamente.

Ranuras de programas

Use estas ranuras para cargar todas las respuestas de impulsos que quiera para trabajar con ellas en una sesión. La ranura seleccionada de programa se indica con un marco blanco. Las ranuras utilizadas se muestran en azul. Una ranura de programa roja indica que no se puede encontrar el archivo de respuesta de impulso. Hacer doble clic en una ranura de programa vacía abre la ventana de exploración, que le muestra los programas disponibles. Hacer clic en una ranura de programa usada vuelve a cargar el programa correspondiente dentro de REVerence. Si mueve el ratón sobre una ranura usada, el nombre del programa correspondiente se muestra debajo del nombre del programa activo.

Smooth Parameter Changes

Este botón se encuentra entre las ranuras de programas y los botones [Store]/[Erase]. Si lo activa, un fundido cruzado se efectúa cuando cambia de programa. Desactive este botón durante la búsqueda de un programa adecuado o un ajuste apropiado para una respuesta de impulso. Una vez haya ajustado la matriz de programa según sus necesidades, active el botón para evitar artefactos al cambiar de programa.

STORE

Guarda en un programa la respuesta de impulso activa y sus ajustes.

ERASE

Elimina el programa seleccionado de la matriz.

Programas vs. presets

Puede guardar sus ajustes de REVerence como presets de plug-in VST o como programas. Tanto los presets como los programas usan la extensión de archivo .vstpreset y aparecen en la misma categoría en el MediaBay, pero se representan con iconos diferentes.

Preset



Un preset de REVerence contiene todos los ajustes y parámetros del plug-in, es decir, un enlace a todas las respuestas de impulsos cargadas junto con sus parámetros y posiciones en la matriz de programas. Los presets se cargan a través del menú emergente de presets, en la parte superior del panel del plug-in.

NOTA

Las respuestas de impulsos en sí importadas manualmente no forman parte del programa o del preset. Si quiere mover su proyecto a un ordenador diferente, tiene que mover también las respuestas de impulsos.

Programa



Un programa de REVerence solo contiene los ajustes relacionados con una única respuesta de impulso. Los programas se cargan y se administran a través de la matriz de programas.

Presets

Los presets son útiles en las siguientes situaciones:

- Para guardar una configuración completa con sus diferentes respuestas de impulsos para un uso posterior (por ejemplo, diferentes configuraciones para sonidos de explosión que se pueden reutilizar en otras escenas o películas).
- Cuando quiere guardar diferentes conjuntos de parámetros para la misma respuesta de impulso para que luego pueda elegir el conjunto que más se ajuste a sus necesidades.

Programas

Los programas le ofrecen las siguientes ventajas:

- Se pueden cargar hasta 36 programas en una matriz de programas, para llamarlos al instante.
- Un programa proporciona una forma rápida y fácil de guardar y volver a cargar ajustes de una única respuesta de impulso, permitiéndole tiempos de carga cortos.
- Al automatizar un proyecto y cargar un programa de REVerence, solo se escribe un evento de automatización.
Si se carga un preset de plug-in en su lugar (que contiene muchos más ajustes que un programa), se escriben muchos datos de automatización innecesarios (para los ajustes que no usó).

Configurar programas

Procedimiento

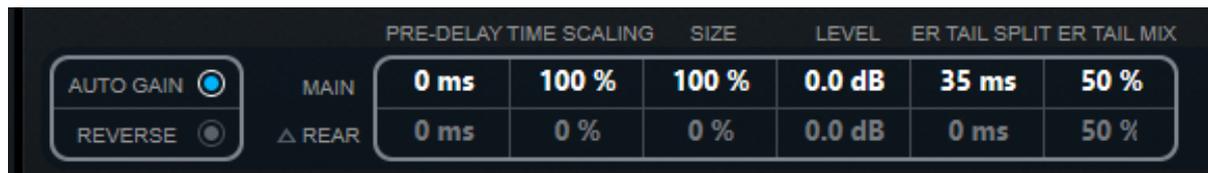
1. En la matriz de programas, haga clic en una ranura de programa y selecciónela.
Un marco blanco y parpadeante indica que la ranura de programa está seleccionada.
2. Haga clic en el botón [Browse] o haga clic en la ranura vacía de nuevo para cargar uno de los programas incluidos. También puede importar un nuevo archivo de respuesta de impulso.
3. En el buscador, seleccione el programa que contenga la respuesta de impulso que quiera usar y haga clic en [OK].
El nombre de la respuesta de impulso cargada se muestra en la esquina superior izquierda del panel de REVerence.
4. Configure los parámetros de REVerence y haga clic en el botón [Store] para guardar la respuesta de impulso y sus ajustes actuales en un nuevo programa.
5. Configure tantos programas como necesite repitiendo los pasos de arriba.

NOTA

Si quiere usar un conjunto de programas en otros proyectos, guarde sus ajustes como un preset de plug-in.

Ajustes de reverberación

Los ajustes de reverberación le permiten cambiar las características de la habitación.



MAIN

Todos los valores que se muestran en la fila superior se aplican a todos los altavoces, o a los canales frontales si está trabajando con pistas surround.

REAR

Si trabaja con pistas de surround hasta 5.1, puede usar esta fila para establecer un desplazamiento (offset) de los canales traseros.

AUTO GAIN

Si este botón está activado, la respuesta de impulso se normaliza automáticamente.

REVERSE

Invierte la respuesta de impulso.

PRE-DELAY

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

TIME SCALING

Controla el tiempo de reverberación.

SIZE

Determina el tamaño de la habitación simulada.

LEVEL

Un control de nivel para la respuesta de impulso. Controla el volumen de la reverberación.

ER TAIL SPLIT

Ajusta un punto entre las primeras reflexiones y la cola, permitiéndole determinar dónde empieza la cola de la reverberación. Un valor de 60 quiere decir que el punto de división se ajusta en 60 ms.

ER TAIL MIX

Le permite ajustar la relación entre las primeras reflexiones y la cola. Valores por encima de 50 atenúan las primeras reflexiones, y valores por debajo de 50 atenuarán la cola.

Visor de la respuesta del impulso

La sección del visor le permite ver los detalles de la respuesta del impulso y cambiar su duración.



TIME SCALING

Esta rueda le permite ajustar el tiempo de reverberación.

Play



Al hacer clic en este botón de reproducción para aplicar la respuesta de impulso cargada, se reproducirá un chasquido corto. Esto le proporciona un sonido neutral de prueba que le hará más fácil saber cómo los diferentes ajustes afectan a las características de reverberación.

TIME DOMAIN

Este visor muestra la forma de onda de la respuesta de impulso.

SPECTROGRAM

Este visor muestra el espectro analizado de la respuesta de impulso. El tiempo se muestra en el eje horizontal, la frecuencia a través del eje vertical y el volumen se representa por el color.

INFORMATION

Este visor muestra información adicional, tal como el nombre del programa y la respuesta de impulso cargada, el número de canales, la duración y la información del archivo Broadcast Wave File.

Activate Impulse Trimming

Use este botón, en la parte inferior derecha del visor del impulso, para activar el recorte. El deslizador de Trim (recorte) se muestra debajo del visor de Impulso.

Recortar

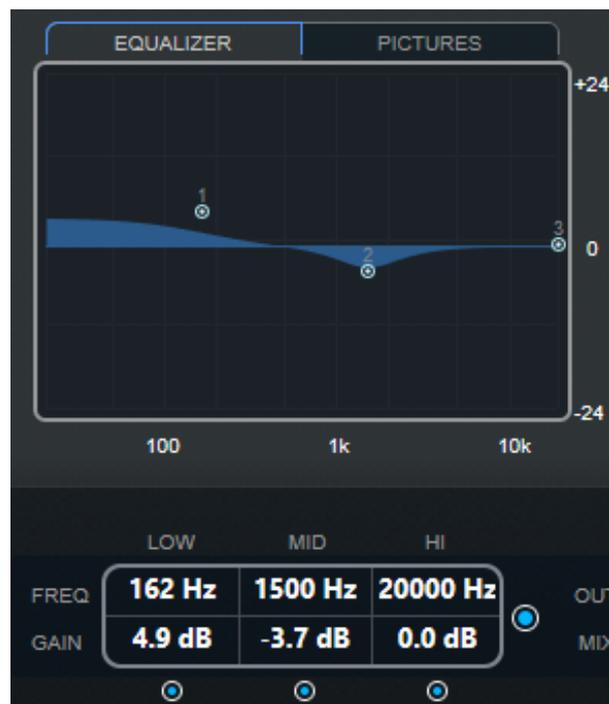
Este deslizador le permite recortar el inicio y final de la respuesta de impulso. Arrastre el manipulador frontal para cortar el inicio de la respuesta de impulso, y el manipulador final para cortar la cola de la reverberación.

NOTA

La respuesta del impulso se corta sin ningún fundido.

Ajustes de EQ

En la sección Equalizer, puede ajustar el sonido de la reverberación.



Curva de EQ

Muestra la curva de EQ. Puede usar los parámetros de EQ debajo del visor para cambiar la curva de EQ, o modificar la curva manualmente arrastrando sus puntos.

Active EQ

Este botón, a la derecha de los parámetros de EQ, activa la EQ para el plug-in de efecto.

Low Shelf On

Activa el filtro de shelf bajo que realza o atenúa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.

LOW FREQ (de 20 a 500)

Establece la frecuencia de la banda baja.

LOW GAIN (de -24 a +24)

Establece la cantidad de atenuación/realce para la banda baja.

Mid Peak On

Activa el filtro de pico medio que crea un pico o muesca en la respuesta de frecuencia.

MID FREQ (de 100 a 10.000)

Establece la frecuencia central de la banda media.

MID GAIN (de -12 a +12)

Establece la cantidad de atenuación/realce para la banda media.

Hi Shelf On

Activa el filtro de shelf alto que realza o atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.

HI FREQ (de 5.000 a 20.000)

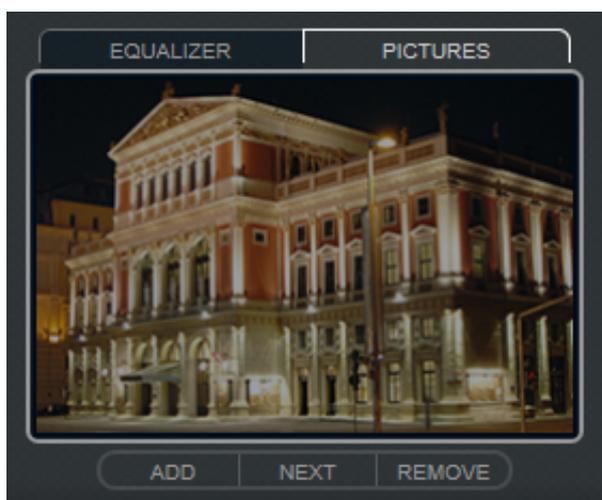
Establece la frecuencia de la banda alta.

HI GAIN (de -24 a +24)

Establece la cantidad de atenuación/realce para la banda alta.

Sección Pictures

En la sección [Pictures] puede cargar archivos de imágenes para ilustrar la configuración, por ejemplo, la ubicación de la grabación o la disposición de micrófonos de la respuesta de impulso cargada. Se pueden cargar hasta cinco imágenes.



NOTA

Las imágenes solo son referenciadas por el plug-in y no se copian a la carpeta del proyecto.

ADD

Abre un diálogo de archivo en el que puede navegar hasta los archivos gráficos que quiera importar. Los formatos de archivo de imagen soportados son JPG, GIF y PNG.

NEXT

Si se cargan varias imágenes, puede hacer clic en este botón para mostrar la siguiente imagen.

REMOVE

Borra la imagen activa.

NOTA

Esto no borra el archivo del gráfico de la fuente de referencia.

Ajustes de salida

En la sección de salida puede controlar el nivel global y determinar la mezcla con/sin efecto.



Medidor de salida

Indica el nivel general de la respuesta de impulso y sus ajustes.

OUT

Ajusta el nivel de salida global.

MIX

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Lock Mix Value

Active este botón (símbolo de candado) cercano al parámetro [Mix] para bloquear el balance con/sin efecto mientras explora los presets y programas disponibles.

Respuestas de impulsos personalizadas

Además de trabajar con las respuestas de impulsos incluidas con REVerence, puede importar respuestas de impulsos desde fuentes externas y guardarlas como programas o presets. Se soportan archivos WAVE y AIFF con configuraciones mono, estéreo, verdadero o multicanal (hasta 5.0). Si un archivo multicanal contiene un canal LFE, este canal se ignora.

REVerence usa la misma anchura de canal que el rack insertado. Al importar archivos de respuestas de impulsos con más canales que el rack correspondiente, el plug-in solo lee todos los canales que se necesitan. Si el archivo de respuesta de impulso contiene menos canales que el rack, REVerence genera los canales faltantes (por ejemplo, el canal central como una suma de los canales izquierdos y derechos). Si faltan los canales traseros (al importar un archivo de estéreo en un rack de canales 4.0, por ejemplo), también se usan los canales izquierdos y derechos para los canales traseros. En este caso puede usar el parámetro de desplazamiento trasero para crear más espacio.

Importar respuestas de impulsos

REVerence le permite importar archivos de respuesta de impulsos desde fuentes externas. Antes de importar estos archivos de respuestas de impulsos, puede preescuchar sus efectos.

Procedimiento

1. En la matriz de programas, haga clic en [Import].
2. En el diálogo de archivos que se abre, navegue hasta la ubicación de sus archivos de respuestas de impulsos.
3. Opcional: Seleccione un archivo de respuestas de impulsos para preescucharlo.
4. Seleccione el archivo que quiera importar y haga clic en [Open].
El archivo se carga en REVerence. Los canales de un archivo entrelazado se importan en el mismo orden que en otras áreas del programa.

5. Haga los ajustes adecuados y añada una imagen, si está disponible.
Las imágenes que residen en la misma carpeta que el archivo de respuesta de impulso o en la carpeta superior, se muestran automáticamente.
6. Haga clic en el botón [Store] para guardar la respuesta de impulso y sus ajustes como un programa.
De esta forma puede volver a cargar la configuración en cualquier momento.

Resultado

La ranura del programa se vuelve azul, indicando que se ha cargado un programa.

NOTA

Al guardar un programa, solo se referencia el archivo de respuesta de impulso. Todavía reside en el mismo sitio que antes y no se modifica de ninguna manera.

Después de completar esta tarea

Repita estos pasos para cualquier archivo de respuesta de impulso con el que quiera trabajar.

True Stereo

Las respuestas de impulsos que han sido grabadas como archivos true stereo le permiten crear imitaciones muy realistas de las salas correspondientes.

REVerence solo puede procesar archivos de respuestas de impulsos true stereo que cumplen con la siguiente configuración de canales (en este mismo orden): LL, LR, RL, RR.

Los canales se definen como sigue:

Canal	Señal desde esta fuente	Grabada con este micrófono
LL	Fuente izquierda	Micrófono izquierdo
LR	Fuente izquierda	Micrófono derecho
RL	Fuente derecha	Micrófono izquierdo
RR	Fuente derecha	Micrófono derecho

REVerence trabaja automáticamente en modo verdaderamente estéreo si se inserta el plug-in en un rack estéreo y se carga una respuesta de impulso de 4 canales.

¿Cómo puede evitar que REVerence procese accidentalmente archivos surround en modo true stereo? La solución consiste en un atributo, [Recording Method], que se escribe en la información iXML del archivo de respuesta de impulso correspondiente. Siempre que carga una respuesta de impulso con una configuración de 4 canales en un rack estéreo, REVerence busca la información iXML del archivo. Si el plug-in encuentra el atributo [Recording Method], ocurre lo siguiente:

- Si el atributo está ajustado a [TrueStereo], el plug-in trabaja en modo true stereo.
- Si el atributo está ajustado a [A/B] o [Quadro], el plug-in trabaja en modo estéreo normal y procesa solamente los canales L/R del archivo surround.

Reubicando contenido

Una vez haya importado sus propias respuestas de impulsos en REVerence, podrá trabajar cómodamente con ellas en su ordenador. ¿Pero qué pasa si necesita transferir sus contenidos a otro ordenador, por ejemplo, porque trabaja algunas veces con un PC y otras veces con un portátil, o necesita echar una mano a un amigo en el estudio?

Los contenidos de fábrica no serán un problema porque estarán también presentes en el otro ordenador. Para estas respuestas de impulsos, solo necesita transferir sus programas y presets de REVerence para poder acceder a sus configuraciones.

Los contenidos de usuario son otra historia. Si ha transferido sus archivos de audio a una unidad externa o a otro sitio del disco duro del otro ordenador, REVerence no puede acceder a sus respuestas de impulso porque las rutas antiguas se han vuelto inválidas.

Procedimiento

1. Transfiera sus archivos de audio a una ubicación a la que pueda acceder desde el segundo ordenador (p. ej., un disco duro externo).
Si mantiene los archivos con la misma estructura de carpetas que en primer ordenador, REVerence encontrará automáticamente los archivos contenidos en esta estructura.
2. Transfiera cualquier programa o preset de REVerence que necesite al segundo ordenador.
3. Abra REVerence en el segundo ordenador e intente cargar el preset o programa con el que quiera trabajar.
Se abre el diálogo [Open Impulse Response].
4. Navegue hasta la carpeta que contiene sus respuestas de impulsos.
5. Haga clic en [Open].

Resultado

REVerence ahora puede acceder a todas las respuestas de impulsos guardadas en esta ubicación.

Importante

La nueva ruta a estos archivos de audio todavía no se ha guardado. Para hacer que los archivos estén disponibles de forma permanente sin tener que usar el diálogo de buscar nuevo, necesita guardar sus programas o presets bajo un nombre diferente.

Roomworks

RoomWorks es un plug-in de reverberación, altamente ajustable, para crear efectos realistas de reverberación y ambientación de salas en formatos estéreo y surround. El uso de CPU es ajustable para encajar con las necesidades de cualquier sistema. Desde reflexiones de sala pequeña hasta reverberaciones del tamaño de una caverna, este plug-in ofrece una reverberación de gran calidad.



Input Filters

LOW FREQ

Determina la frecuencia en la que el filtro de shelving bajo tiene efecto. Los ajustes alto y bajo filtran la señal de entrada antes del proceso de reverberación.

HIGH FREQ

Determina la frecuencia en la que el filtro de shelving alto tiene efecto. Los ajustes alto y bajo filtran la señal de entrada antes del proceso de reverberación.

LOW GAIN

Ajusta la cantidad de atenuación o realce para el filtro de shelving bajo.

HIGH GAIN

Ajusta la cantidad de atenuación o realce para el filtro de shelving alto.

Reverb Character

PRE-DELAY

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

SIZE

Altera los tiempos de retardo de las primeras reflexiones para simular espacios más grandes o más pequeños.

REVERB TIME

Le permite ajustar el tiempo de reverberación en segundos.

DIFFUSION

Afecta al carácter de la cola de la reverberación. Valores más altos conducen a más difusión y a un sonido más suave, mientras que los valores más bajos conducen a un sonido más claro.

WIDTH

Controla la amplitud de la imagen estéreo. En un valor de 0 %, la salida de la reverberación es mono, en 100 %

es estéreo.

VARIATION

Hacer clic en este botón generará una nueva versión del mismo programa de reverberación usando patrones de reflexión alterados. Esto es útil si ciertos sonidos están dando resultados zumbantes o indeseados. Crear una nueva variación soluciona a menudo estos problemas. Hay 1.000 variaciones posibles.

HOLD

Activar este botón congela el búfer de reverberación y lo hace entrar en un bucle infinito. Puede crear algunos sonidos de pad interesantes usando esta funcionalidad.

Damping

LOW FREQ

Determina la frecuencia por debajo de la cual tiene lugar damping en bajas frecuencias.

HIGH FREQ

Determina la frecuencia por encima de la cual tiene lugar damping en altas frecuencias.

LOW LEVEL

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias bajas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias bajas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias bajas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

HIGH LEVEL

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias altas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias altas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias altas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

Envelope

AMOUNT

Determina cuánto efecto tendrán los controles de ataque y release sobre la reverberación. Los valores bajos tienen un efecto más sutil, mientras que los valores altos suenan más drásticos.

ATTACK

Los ajustes de envolvente en RoomWorks controlan cómo la reverberación sigue las dinámicas de la señal de entrada, de una manera parecida a la puerta de ruido o al expansor descendente. El ataque determina cuánto tiempo tarda la reverberación en llegar a su volumen máximo después de un pico de señal (en milisegundos). Es parecido al pre-delay, pero la reverberación va creciendo en lugar de empezar toda al mismo tiempo.

RELEASE

Determina cuánto tiempo se podrá oír la reverberación tras un pico de señal antes de que quede cortada; parecido al tiempo de release de una puerta.

OUTPUT

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto. Si RoomWorks se usa como un efecto de inserción para un canal de efectos (FX), lo más habitual es ajustar este valor en 100% o utilizar el botón [Wet only].

WET ONLY

Este botón desactiva el parámetro [Mix], ajustando el efecto al 100% de señal húmeda o procesada.

EFFICIENCY

Determina cuánta potencia de procesador se usa para RoomWorks. A menor valor, más recursos de CPU se usan, y más alta será la calidad de la reverberación. Se pueden crear efectos espectaculares con los ajustes de [Efficiency] muy altos (por encima del 90 %).

EXPORT

Determina si, durante la exportación de audio, RoomWorks usará la máxima potencia de CPU para tener la mayor calidad de reverb. Durante la exportación puede que desee utilizar un ajuste de eficiencia más alto para lograr un efecto concreto. Si quiere la calidad de reverberación más elevada durante la exportación, asegúrese de que este botón está activado.

Medidor de salida

Muestra el nivel de la señal de salida.

Roomworks SE

RoomWorks SE es una versión más pequeña del plug-in RoomWorks. RoomWorks SE ofrece una reverberación de alta calidad pero tiene menos parámetros y es menos exigente con la CPU que la versión completa.



PRE-DELAY

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

REVERB TIME

Le permite ajustar el tiempo de reverberación en segundos.

DIFFUSION

Afecta al carácter de la cola de la reverberación. Valores más altos conducen a más difusión y a un sonido más suave, mientras que los valores más bajos conducen a un sonido más claro.

LOW LEVEL

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias bajas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias bajas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias bajas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

HIGH LEVEL

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias altas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias altas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias altas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

MIX

Establece el balance de nivel entre la señal con efecto y sin efecto.

Spatial + Panner

StereoEnhancer

StereoEnhancer expande la amplitud estéreo del material de audio estéreo. No se puede usar con audio mono.

NOTA

Este plug-in solo funciona en pistas estéreo.



Delay

Incrementa la cantidad de diferencias entre los canales izquierdo y derecho para aumentar más el efecto estéreo.

Width

Controla la amplitud o la profundidad de la mejora de estéreo. Gire en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la mejora.

Mono

Cambia la salida a mono para verificar coloreados no deseados del sonido que pueden ocurrir al mejorar la imagen estéreo.

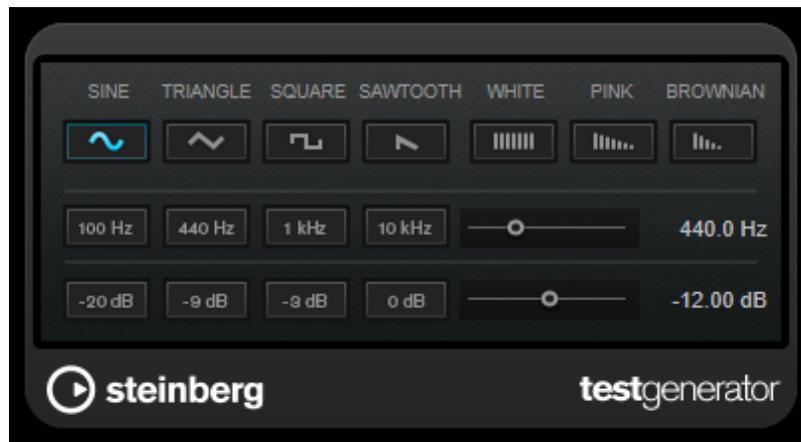
Color

Genera diferencias adicionales entre los canales para incrementar la mejora estéreo.

Plug-ins de herramientas

Test Generator

Este útil plug-in le permite generar una señal de audio.



El archivo resultante puede usarse luego para diferentes propósitos:

- Probar las especificaciones del equipo de audio
- Realizar mediciones de varios tipos, como calibrar grabadoras de cintas
- Probar métodos de procesamiento de señal
- Formación

TestGenerator se basa en un generador de formas de onda que puede generar un gran número de ondas básicas como ondas sinusoidales y ondas de sierra, así como varios tipos de ruido. Además puede establecer la frecuencia y la amplitud de la señal generada.

Sección de formas de onda y ruido

Le permite ajustar la base para la señal generada por el generador de forma de onda. Puede elegir entre cuatro formas de onda básicas (sine, triangle, square y sawtooth) y tres tipos de ruido (white, pink, brownian).

Sección Frequency

Le permite ajustar la frecuencia de la señal generada. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca "A5 -23" o "C4 +49".

NOTA

Asegúrese de introducir un espacio entre el valor de la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

Sección Gain

Le permite ajustar la amplitud de la señal. A mayor valor, más fuerte es la señal. Puede seleccionar uno de los valores predefinidos, o usar el deslizador para ajustar un valor entre OFF y 0 dB.

Plug-ins de retardo

AnalogDelay

Este efecto de retardo se basa en el retardo analógico Yamaha E1010 lanzado en la década de 1970, con algunas mejoras que han permitido actualizarlo para aplicaciones modernas. Ofrece el mismo sonido de eco profundo y orgánico tan característico de los dispositivos de retardo analógicos BBD utilizados en el E1010 original. Se puede añadir modulación para obtener un sonido de chorus denso. Además, ofrece un nivel adicional de versatilidad gracias a la posibilidad de seleccionar sonidos BBD que no estaban disponibles en el E1010 original. De esta forma, ahora se pueden utilizar caracteres que van desde los más claros y precisos hasta los cálidos.



① CONTADOR DE DISTORSIÓN

Este medidor indica la cantidad de distorsión en función del nivel de entrada. Debido a que el retardo analógico presenta circuitos de dinámica y BBD, un nivel de entrada más alto aumentaría el sonido retardado al máximo y aumentaría la cantidad de distorsión.

② INDICADOR DEL TIEMPO DE RETARDO

Indica el tiempo de retardo actual y el valor de pulsaciones por minuto (BPM) convertido. Se puede utilizar la función de ajuste del tiempo de tal forma que, al pulsar el botón SYNC, se cambie el tiempo de retardo y la visualización de BPM en concordancia con el ajuste del tiempo.

③ INTERRUPTORES DE TYPE (tipo de BBD)

Permiten ajustar las características del sonido con retardo. Las características se vuelven más intensas en el orden de A a E.

A: sonido claro como el que se escucha con un retardo digital antiguo

B a D: sonido natural, equivalente al que proporciona el E1010

E: sonido cálido similar al de un pedal de efectos

④ INTERRUPTORES TIME RANGE (rango de tiempo)

Permiten especificar el rango de tiempo de retardo controlado mediante el mando DELAY.

⑤ MANDO INPUT (entrada)

Permite ajustar la ganancia de entrada. A medida que aumenta la entrada, la cantidad de distorsión del retardo también aumenta. Si el nivel de entrada es más bajo, se produce un sonido más limpio. Si el nivel de entrada es más alto, se produce un sonido con retardo más profundo.

⑥ MANDO BASS (graves)

Permite ajustar el nivel del rango de frecuencias bajas en la etapa de entrada.

⑦ MANDO TREBLE (agudos)

Permite ajustar el nivel del rango de frecuencias altas en la etapa de entrada.

⑧ MANDO DELAY (retardo)

Permite ajustar el tiempo de retardo.

⑨ MANDO FEEDBACK (realimentación)

Permite ajustar la cantidad de realimentación de la señal de retardo.

⑩ MANDO FREQUENCY (frecuencia)

Permite ajustar la frecuencia de modulación.

⑪ MANDO DEPTH (profundidad)

Permite ajustar la profundidad de modulación.

⑫ MANDO MIX (mezcla)

Permite ajustar el equilibrio de la mezcla entre sonidos sin procesar y con retardo.

Plug-ins de dinámica

Buss Comp 369

Buss Comp 369 emula el compresor de bus utilizado como estándar en estudios de grabación y emisoras desde 1980. A diferencia del Compressor 276, que se distingue por la creación de sonidos de compresión agresivos, el Buss Comp 369 se caracteriza por una compresión suave y natural que no afecta a la expresividad de la fuente. Tiene un compresor y un limitador incorporados que se pueden utilizar por separado o en combinación dependiendo de la aplicación. Además, los armónicos enriquecidos por el transformador de audio del circuito de entrada/salida y por el amplificador discreto de clase A añaden profundidad y unidad a la calidad del sonido. Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.

En modo estéreo



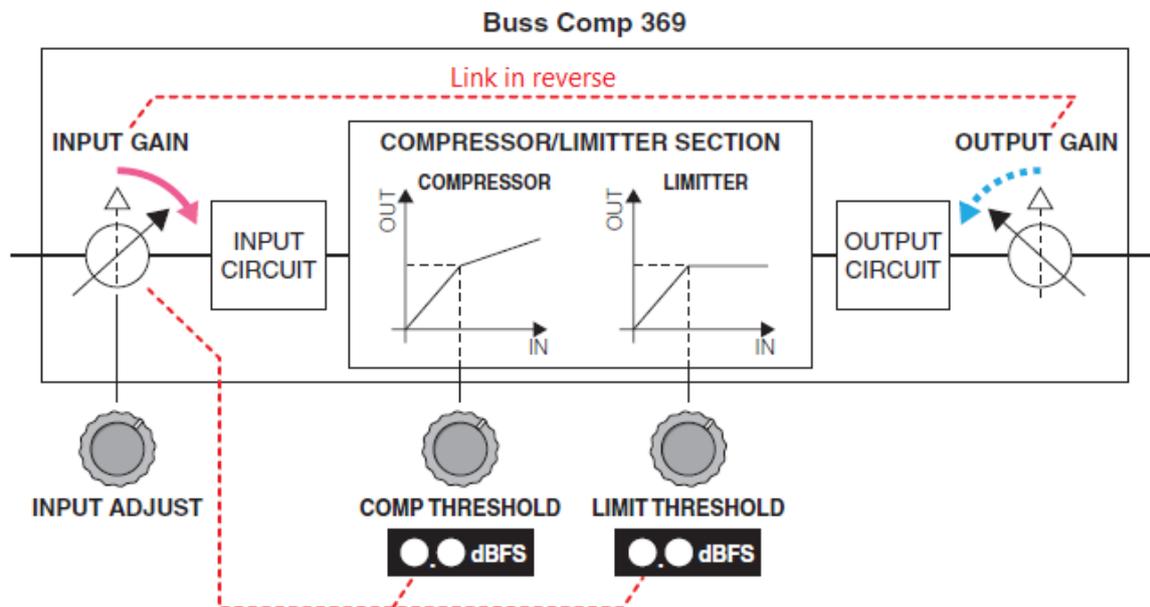
En modo mono



Mando [INPUT ADJUST]

Ajusta la ganancia de entrada. Sin embargo, la ganancia de salida cambia en la dirección opuesta de modo que el volumen que pasa (volumen cuando [COMP IN] y [LIMIT IN] están desactivados) no cambia. Por ejemplo, cuando [INPUT ADJUST] es +5 dB, la ganancia de entrada es de +5 dB y la ganancia de salida de -5 dB.

Cómo funciona INPUT ADJUST



Dado que el umbral cambia sustancialmente, el valor mostrado cambia al mismo tiempo. Sin embargo, el estado interno de la COMPRESSOR/LIMITER SECTION no cambia.

Interruptor [LINK] (en modo estéreo)

Activa/desactiva el enlace estéreo.

Interruptor COMP [IN]

Activa/desactiva el compresor.

Mando COMP [THRESHOLD]

Ajusta el umbral del compresor. Sin embargo, el valor cambia junto con [INPUT ADJUST].

Mando COMP [RECOVERY]

Establece el tiempo de liberación del compresor. El tiempo de liberación de a1 (auto 1) y a2 (auto 2) cambia automáticamente.

a1: Cambia automáticamente entre 100 ms y 2 s.

a2: Cambia automáticamente entre 50 ms y 5 s.

Mando COMP [GAIN]

Ajusta la ganancia de compensación del compresor. Funciona en presencia del limitador.

Mando COMP [RATIO]

Ajusta la relación del compresor.

Interruptor de selección [METER] (en modo estéreo)

Selecciona la fuente de la señal para los medidores. Puede seleccionar tres opciones diferentes: IN (nivel de entrada), GR (reducción de ganancia) y OUT (nivel de salida). Al cambiar la fuente de la señal, el diseño del medidor (VU/GR/VU) también cambia.

Interruptor de selección [VU] (en modo mono)

Selecciona la fuente de la señal para el medidor VU. Puede seleccionar el nivel de entrada o el nivel de salida.

Interruptor LIMIT [IN]

Activa/desactiva el limitador.

Interruptor LIMIT [ATTACK]

Ajusta el tiempo de ataque del limitador.

FAST: 2 ms

SLOW: 4 ms

Mando LIMIT [THRESHOLD]

Ajusta el umbral del limitador. Sin embargo, el valor cambia junto con [INPUT ADJUST].

Mando LIMIT [RECOVERY]

Establece el tiempo de liberación del limitador. El tiempo de liberación de a1 (auto 1) y a2 (auto 2) cambia automáticamente.

a1: Cambia automáticamente entre 100 ms y 2 s.

a2: Cambia automáticamente entre 50 ms y 5 s.

Compressor 260

El Compressor 260 emula las características de un compresor y un limitador usados de forma generalizada a mediados de los 70.

Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.



Mando [THRESHOLD]

Ajusta el nivel al que se aplica la compresión. Solo se procesan los niveles de señal superiores al umbral establecido.

Interruptor [KNEE]

Establece la velocidad a la que se aplica la compresión. Cuando se ajusta en [SOFT], la relación de compresión aumenta lentamente a medida que aumenta el nivel y cuando se ajusta en [HARD] se comprime inmediatamente.

Mando [ATTACK]

Ajusta el tiempo que el Compressor 260 tarda en responder a un nivel de señal superior al umbral. Cuanto más largo sea el tiempo de [ATTACK], mayor será la cantidad de señal (ataque) que pase sin ser procesada.

Mando [RELEASE]

Establece el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral.

Mando [RATIO]

Ajusta la relación. Gire el control hacia la derecha para aumentar la relación de compresión. Si lo gira completamente hacia la derecha, el plug-in funcionará como limitador.

Mando [OUTPUT]

Ajusta la ganancia de salida.

Medidor [GR]

Muestra la cantidad de reducción de ganancia aplicada por el plug-in.

Medidor [OUT]

Muestra el nivel de salida del efecto.

Compressor 276

El Compressor 276 emula las características de un compresor analógico común en los estudios de grabación. Puede obtener sonidos gruesos y fuertes adecuados para baterías y partes graves. Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.



Mando [INPUT]

Ajusta el nivel de entrada.

Mando [RATIO]

Ajusta la relación del compresor.

Mando [ATTACK]

Ajusta el tiempo de ataque del compresor.

Mando [OUTPUT]

Ajusta la ganancia de salida.

Interruptor [AUTO MAKEUP]

Cuando se activa, compensa automáticamente la caída de la ganancia de salida cuando se aplica el compresor.

Interruptor [INTERNAL SC HPF]

Cuando se activa, se aplica menos compresión a las frecuencias bajas de manera que estas se destacan.

Mando [RELEASE]

Ajusta el tiempo de liberación del compresor.

Medidor [VU]

Muestra la señal seleccionada con los interruptores [GR]/[-10]/[-20]/[OFF].

Interruptores [GR]/[-10]/[-20]/[OFF]

Selecciona la señal monitorizada por el medidor VU.

GR: Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

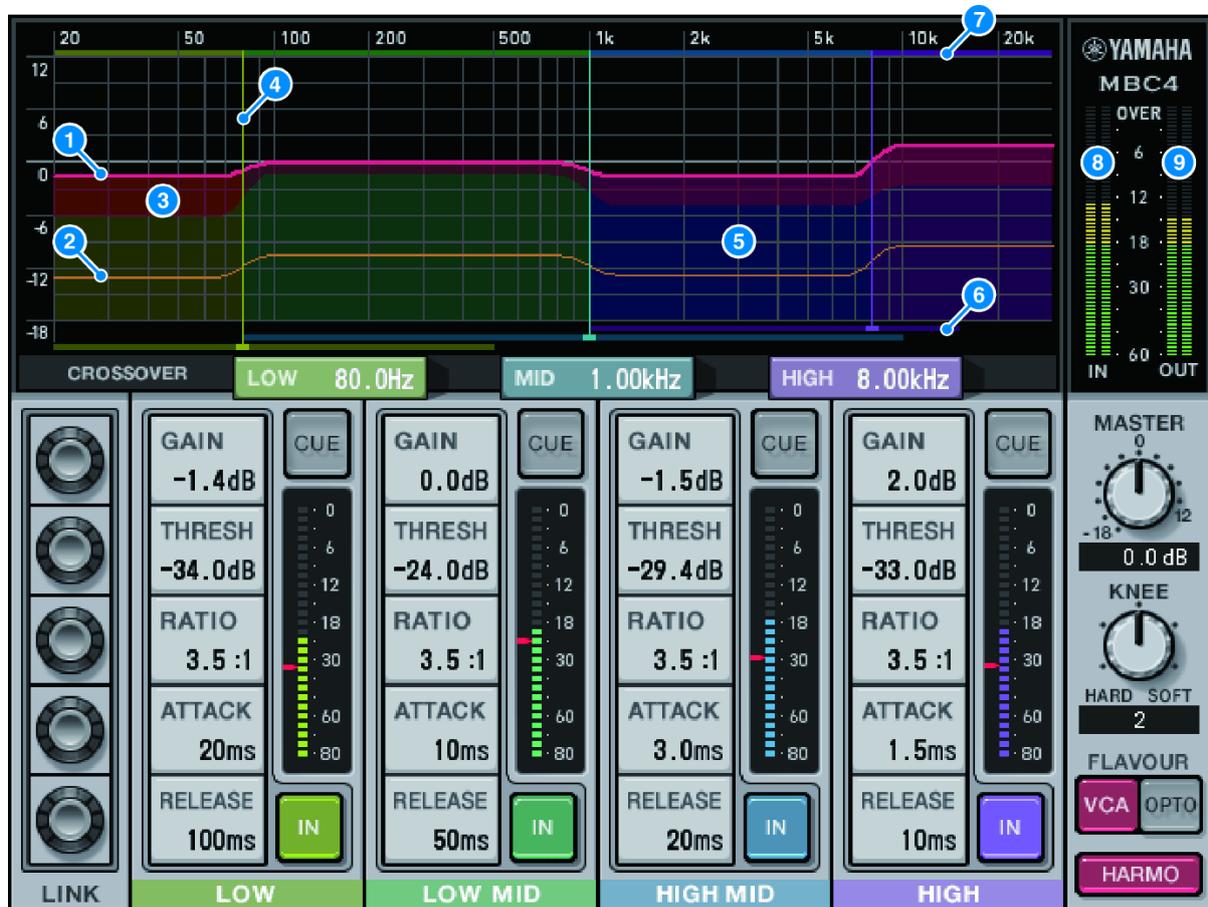
-10: Muestra la señal con el 0VU igual a -10 dBu.

-20: Muestra la señal con el 0VU igual a -20 dBu.

OFF: Desactiva el medidor VU.

MBC4

Este compresor de cuatro bandas de alta calidad utiliza tecnología VCM e incorpora una interfaz gráfica de usuario que ofrece una funcionalidad y visibilidad sobresalientes. Todas las ventajas del comportamiento musical de los compresores analógicos se han incorporado al circuito de reducción de ganancia del MBC4, lo que permite un control uniforme de la dinámica y al mismo tiempo conserva toda la imagen del sonido original. La imagen de sonido también se puede manipular visualmente mediante una pantalla gráfica.



① GAIN LINE (línea de ganancia)

Esta línea horizontal roja indica los valores del parámetro GAIN de la banda correspondiente.

② MAXIMUM GR GUIDELINE (guía de reducción de ganancia máxima)

Esta línea horizontal naranja indica una guía para la reducción de ganancia máxima. Esta cantidad es aproximada y no muestra necesariamente una cantidad precisa de reducción de ganancia máxima.

③ GR ZONE (zona de reducción de ganancia)

Esta área roja cambia de acuerdo con la cantidad de reducción de ganancia de la banda correspondiente.

④ CROSSOVER LINE (línea de separador de frecuencias)

Esta línea vertical indica el punto del separador de frecuencias de la banda correspondiente.

⑤ CROSSOVER ZONE (zona de separador de frecuencias)

Esta área de banda cambia de acuerdo con el valor del parámetro CROSSOVER de la banda correspondiente.

⑥ CROSSOVER RANGE (rango de separador de frecuencias)

Este gráfico de barras horizontales de color de banda indica un rango variable del valor del parámetro CROSSOVER de la banda correspondiente.

⑦ **CROSSOVER BAND WIDTH (ancho de banda de separador de frecuencias)**

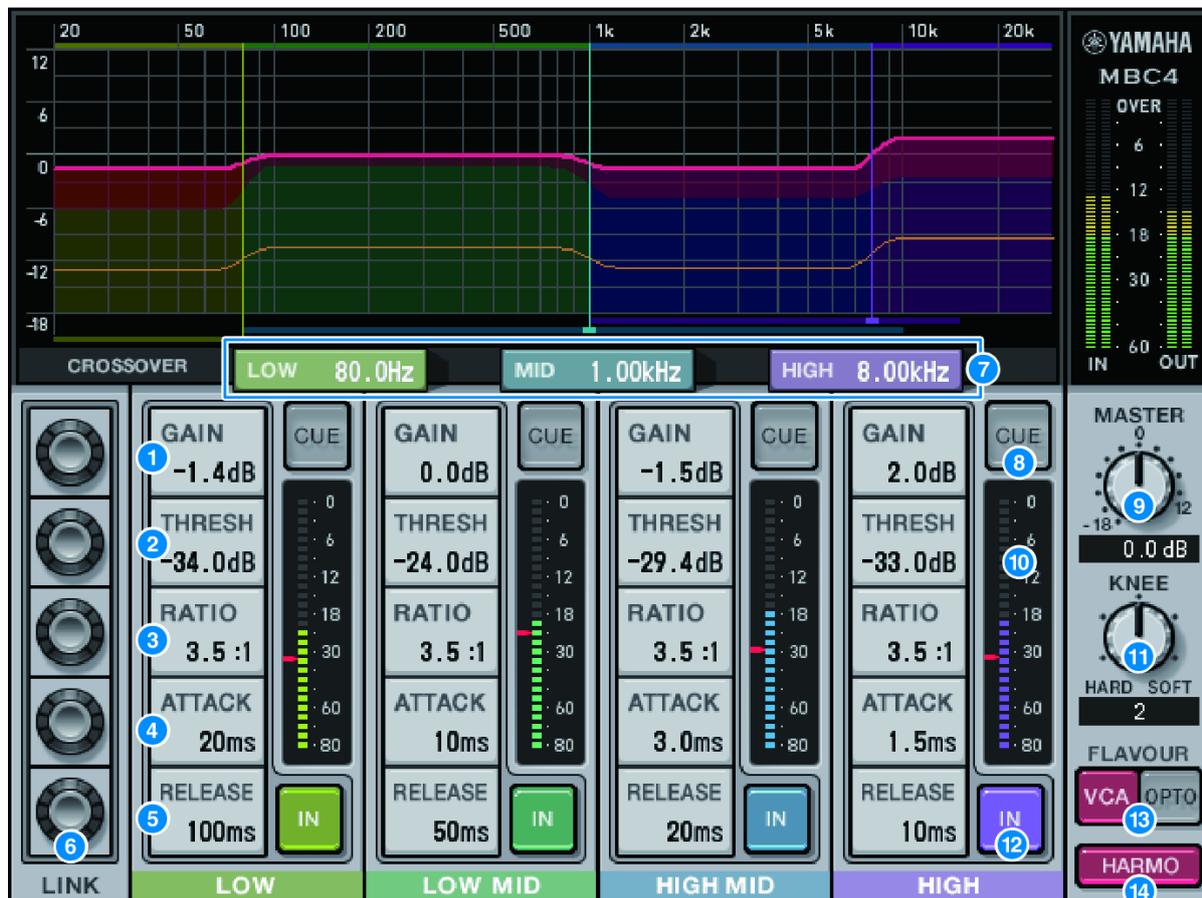
Este gráfico de barras horizontales de color de banda cambia de acuerdo con el valor del parámetro CROSSOVER de la banda correspondiente.

⑧ **CONTADOR INPUT (entrada)**

Muestra el nivel de la señal de entrada. Se mostrará un contador para DUAL y dos para STEREO.

⑨ **CONTADOR OUTPUT (salida)**

Muestra el nivel de la señal de salida. Se mostrará un contador para DUAL y dos para STEREO.



⑩ **GAIN (ganancia)**

Ajusta la ganancia de salida de la banda correspondiente.

⑪ **THRESHOLD (umbral)**

Ajusta el nivel en el que se comienza a aplicar el compresor de la banda correspondiente. El valor también se indicará mediante un marcador rojo en el contador INPUT.

⑫ **RATIO (proporción)**

Ajusta la proporción de compresión de la banda correspondiente.

⑬ **ATTACK (ataque)**

Ajusta el tiempo de ataque en el que se comienza a aplicar el compresor de la banda correspondiente.

⑭ **RELEASE (liberación)**

Ajusta el tiempo de liberación del compresor de la banda correspondiente.

⑮ **MANDO LINK (enlace)**

Si selecciona el mando LINK del parámetro, el color de la pantalla cambiará como se muestra a continuación. Los parámetros correspondientes de las cuatro bandas se enlazarán y los valores cambiarán de manera

colectiva. Tenga en cuenta que si el valor del parámetro de una de las bandas alcanza el máximo o el mínimo, la operación de enlace se detendrá. Los parámetros que se pueden enlazar se muestran en el color de banda correspondiente.



16 CROSSOVER ZONE (zona de separador de frecuencias)

Ajusta las frecuencias del separador de frecuencias usadas para dividir la señal en bandas.

17 BOTÓN CUE

Pulse este botón para monitorizar la escucha de la salida de la banda correspondiente. Si el botón IN está apagado, se monitorizará una señal sin efectos del compresor. Puede activar los botones CUE para varias bandas.

18 MANDO MASTER GAIN (ganancia principal)

Ajusta la ganancia de la señal de salida final.

19 CONTADOR INPUT (entrada)

Muestra el nivel de la entrada de señal de audio en cada banda.

20 MANDO KNEE (curva de respuesta)

Ajusta la curva de respuesta del compresor.

21 BOTÓN IN (entrada)

Activa o desactiva el compresor de la banda correspondiente. Incluso si este botón está activado, podrá ajustar los parámetros de la banda correspondiente.

22 BOTÓN FLAVOUR (variedad)

Cambia el tipo del compresor entre VCA (efectos precisos) y OPTO (efectos naturales).

23 BOTÓN HARMONICS (tonos armónicos)

Activa o desactiva los tonos armónicos musicales que emulan el circuito analógico.

Plug-ins de EQ

Dynamic EQ

Dynamic EQ es un ecualizador recién desarrollado y no una emulación de un modelo en particular. Dado que un filtro que extrae la misma banda que el EQ se ha ajustado en la cadena lateral, la ganancia del EQ cambia dinámicamente solo cuando la banda de frecuencias de una señal de entrada se amplifica o disminuye. Puede aplicar EQ a una banda específica, como un compresor o un expansor. Por ejemplo, si lo utiliza como desibilante para voces, el EQ se aplicará a esa banda sólo cuando los ruidos sibilantes y de alta frecuencia estén a un nivel estridente. El resultado es un sonido natural que no compromete la calidad del sonido original. También está equipado con dos Dynamic EQ de banda completa que se pueden utilizar de varias maneras. Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.



Botón [BAND ON/OFF]

Activa/desactiva la banda de frecuencias.

Botón SIDECHAIN [LISTEN]

Cuando se activa, se emite la señal de cadena lateral vinculada al dinámico. En este momento, el gráfico muestra las características del filtro de cadena lateral.

Botones [FILTER TYPE]

Cambia entre los tipos de ecualizador de bus principal y de filtro de cadena lateral. El EQ principal y el filtro de cadena lateral funcionan juntos como se muestra a continuación.

FILTER TYPE			
	(Low Shelf)	(Bell)	(Hi Shelf)
EQ principal	Low Shelf	Bell	Hi Shelf

FILTER TYPE	 (Low Shelf)	 (Bell)	 (Hi Shelf)
Filtro de cadena lateral	LPF	BPF	HPF

Mando [FREQUENCY]

Ajusta la frecuencia sobre la que actuarán el ecualizador y el filtro de cadena lateral.

Mando [Q]

Ajusta la característica Q (nitidez) del ecualizador y del filtro de cadena lateral. Cuanto más gire el mando hacia la derecha, más amplia será la banda cubierta por el ecualizador y el filtro de cadena lateral.

Mando [THRESHOLD]

Ajusta el valor del umbral en el cual comienza a aplicarse el efecto de procesamiento.

Mando [RATIO]

Ajusta la relación de aumento/corte de la señal de entrada. Gire el mando hacia la derecha para aumentar y hacia la izquierda para cortar. El efecto máximo se logra cuando el mando se gira completamente en cualquier dirección.

Botones [ATTACK/RELEASE]

Selecciona entre tres tipos de tiempo de ataque/tiempo de liberación cuando se aplica compresión o aumento.

FAST tiene un ataque y una liberación más rápidos, SLOW tiene un ataque más rápido y una liberación más lenta, y AUTO ajusta automáticamente el ataque/liberación en función de la banda de frecuencias.

Botón [MODE]

Establece si la señal de la cadena lateral funciona cuando excede el valor umbral (ABOVE) o cuando disminuye por debajo de él (BELOW).

Medidor EQ GAIN

Muestra el cambio dinámico de la ganancia de EQ.

Medidor THRESHOLD

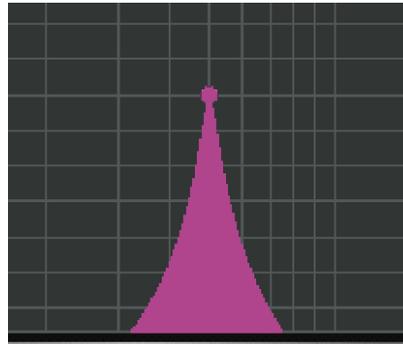
Muestra el nivel de la señal de la cadena lateral en relación con el nivel umbral.

Visor gráfico

Muestra las características del ecualizador. Normalmente, verá un gráfico de EQ de referencia que muestra la frecuencia y la efectividad, así como un gráfico de EQ dinámica que muestra las características de los EQ que cambian de forma dinámica.



Si SIDECHAIN [LISTEN] está activado, se muestran las características del filtro de cadena lateral.



EQ-1A

EQ-1A emula un EQ clásico representativo de los EQ pasivos. Tiene un estilo de operación único en el que las bandas de baja y alta frecuencia se ajustan con controles independientes de aumento y atenuación (corte). La respuesta de frecuencia, que es completamente diferente de otros EQ utilizados comúnmente, tiene un carácter único para este modelo. Además, la textura producida por los circuitos de entrada/salida y los tubos de vacío es muy musical para obtener un sonido bien equilibrado.

Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.



Interruptor [IN]

Activa/desactiva el procesador.

Cuando se desactiva, la sección de filtros se omite, pero la señal sigue pasando a través del transformador de entrada/salida y de los circuitos del amplificador.

Mando [LOW FREQUENCY]

Ajusta la frecuencia del filtro de baja frecuencia.

Mando (LOW) [BOOST]

Ajusta la cantidad de aumento de la banda de frecuencias establecida con el mando [LOW FREQUENCY].

Mando (LOW) [ATTEN]

Ajusta la cantidad de atenuación de la banda de frecuencias establecida con el mando [LOW FREQUENCY].

Mando [BAND WIDTH]

Ajusta el ancho de banda para operar con el filtro de alta frecuencia.

Cuanto más lo gire hacia el lado derecho (Broad), más amplio será y al mismo tiempo el nivel de pico disminuirá. Afecta solamente a las características en el lado de aumento.

Mando [HIGH FREQUENCY]

Ajusta la frecuencia del filtro de alta frecuencia. Afecta solamente a las características en el lado de aumento.

Mando (HIGH) [BOOST]

Ajusta la cantidad de aumento de la banda de frecuencias establecida con el mando [HIGH FREQUENCY].

Mando (HIGH) [ATTEN]

Ajusta la cantidad de atenuación de la banda de frecuencias establecida con el mando [ATTEN SEL].

Mando (HIGH) [ATTEN SEL]

Cambia la banda de frecuencias atenuada con el mando [ATTEN].

Equalizer 601

El Equalizer 601 emula las características de los ecualizadores analógicos de los años 70. Puede obtener una sensación de transmisión reproduciendo la distorsión inherente a los circuitos analógicos. Este plug-in funciona en los modos mono o estéreo dependiendo de la configuración del canal del rack.



Gráfico de la curva de respuesta de frecuencia

Se visualiza la curva de respuesta de frecuencia para todas las bandas y la curva de respuesta de frecuencia para cada banda.

Puede arrastrar el ratón sobre el gráfico para cambiar la frecuencia y la ganancia del filtro.

Botones [+]/[-]

Amplía o reduce el eje vertical de la visualización del gráfico.

Interruptor [TYPE]

Selecciona uno de los dos tipos de ecualizadores con diferentes efectos.

DRIVE emula los cambios en la respuesta de frecuencia de los circuitos analógicos con un sonido similar al de una transmisión que enfatiza las características analógicas añadiendo distorsión.

CLEAN emula los cambios en la respuesta de frecuencia de los circuitos analógicos con un sonido claro y sin distorsión en el que los digitales son buenos.

Mando [INPUT]

Ajusta el nivel de entrada.

Medidor de nivel

Muestra el nivel de salida del efecto.

Mando [OUTPUT]

Ajusta la ganancia de salida.

Botón [FLAT]

Restablece la ganancia de todas las bandas a 0 dB.

Mando [Q/TYPE]

Controla la forma de la curva de respuesta de frecuencia del filtro en cada banda.
Puede ajustar la nitidez (Q) de la curva de respuesta de frecuencia de las cuatro bandas en las frecuencias MID. Para la banda LO y la banda HI, puede seleccionar el tipo de filtro entre cuatro opciones.

Mando [F] (Frecuencia)

Frecuencia central del filtro.

Mando [G] (Ganancia)

Valor de ganancia del filtro.

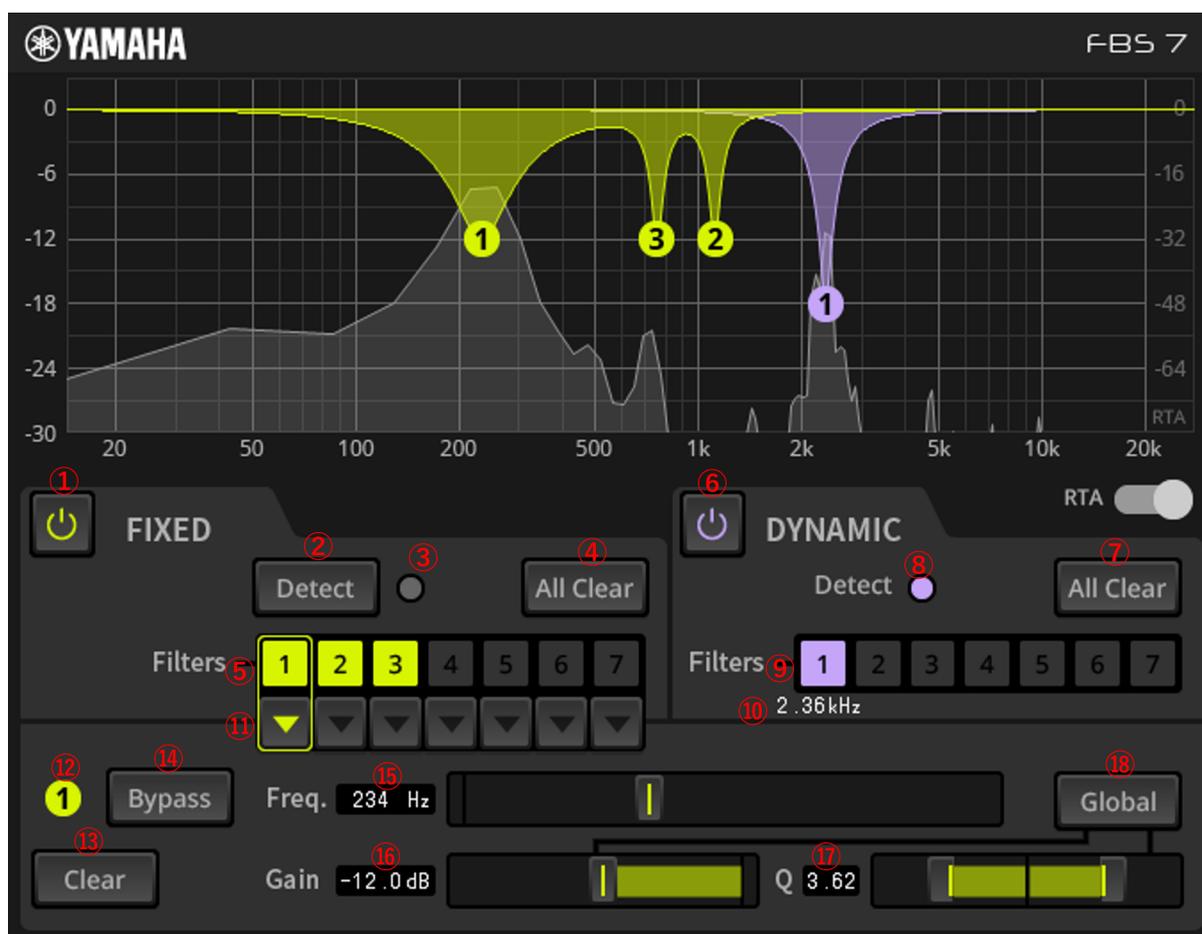
Botón [ON]

Activa/desactiva el filtro. Los filtros de las bandas desactivadas están deshabilitados.

Filter

FBS 7

FBS 7 es un cancelador de realimentación de tipo filtro de muesca con función de detección automática. Este plug-in ofrece dos modos: FIXED y DYNAMIC. Ambos modos tienen un filtro de siete bandas y función de detección automática de realimentación. El modo FIXED se utiliza para detectar puntos de realimentación y crear un margen contra la realimentación antes de la actuación real. El modo DYNAMIC se utiliza para responder inmediatamente a la realimentación que se produce durante una actuación. Estos dos modos pueden combinarse para suprimir eficazmente la realimentación. La pantalla RTA y el gráfico de filtro también se pueden utilizar para comprobar fácilmente las condiciones de realimentación.



① Botón Fixed On

Alterna entre activar y desactivar los resultados de medición para el modo Fixed.

② Botón Fixed Detect

Alterna entre ejecutar y detener una medición. Las mediciones no se detienen automáticamente. Los filtros dinámicos se desactivan mientras se realizan las mediciones. Los filtros no pueden editarse mientras se realizan las mediciones. Para obtener más información sobre cómo realizar las mediciones, consulte "Uso del método Fijo para realizar mediciones de FBS".

③ Pantalla Fixed Detect

Se enciende cuando se detecta realimentación en el modo Fixed.

④ Botón Fixed All Clear

Borra todos los ajustes de filtro en el modo Fixed.

⑤ Pantalla Fixed Filter State

Indica el estado de cada filtro en el modo Fixed.

Libre (gris): No se utiliza el filtro aplicable.

Bypass (amarillo oscuro): Un filtro aplicable está en uso y ajustado a Bypass.

Activo (amarillo): Un filtro aplicable está en uso y actualmente activado.

⑥ Botón Dynamic On

Alterna entre activar y desactivar la función Dynamic. Cuando se activa, el FBS comienza a funcionar si no se detecta realimentación en el modo Fixed.

⑦ Pantalla Dynamic Detect

Se enciende cuando se detecta realimentación en modo Dynamic.

⑧ Dynamic All Clear

Borra todos los ajustes de filtro en el modo Dynamic.

⑨ Pantalla Dynamic Filter State

Indica el estado de cada filtro en el modo Dynamic.

Libre (gris): No se utiliza el filtro aplicable.

Activo (morado): Un filtro aplicable está en uso.

⑩ Pantalla Dynamic Filter Frequency

Indica la frecuencia detectada, cuando el ratón se coloca sobre un número de filtro.

⑪ Botón Filter Sel

Selecciona un filtro.

⑫ Pantalla Selected Filter Number

Indica el número del filtro seleccionado.

⑬ Botón Clear

Borra los ajustes del filtro seleccionado.

⑭ Botón Bypass

Alterna entre activar y desactivar Bypass para el filtro seleccionado.

⑮ Deslizador Frequency

Establece la frecuencia central del filtro seleccionado.

⑯ Deslizador Gain

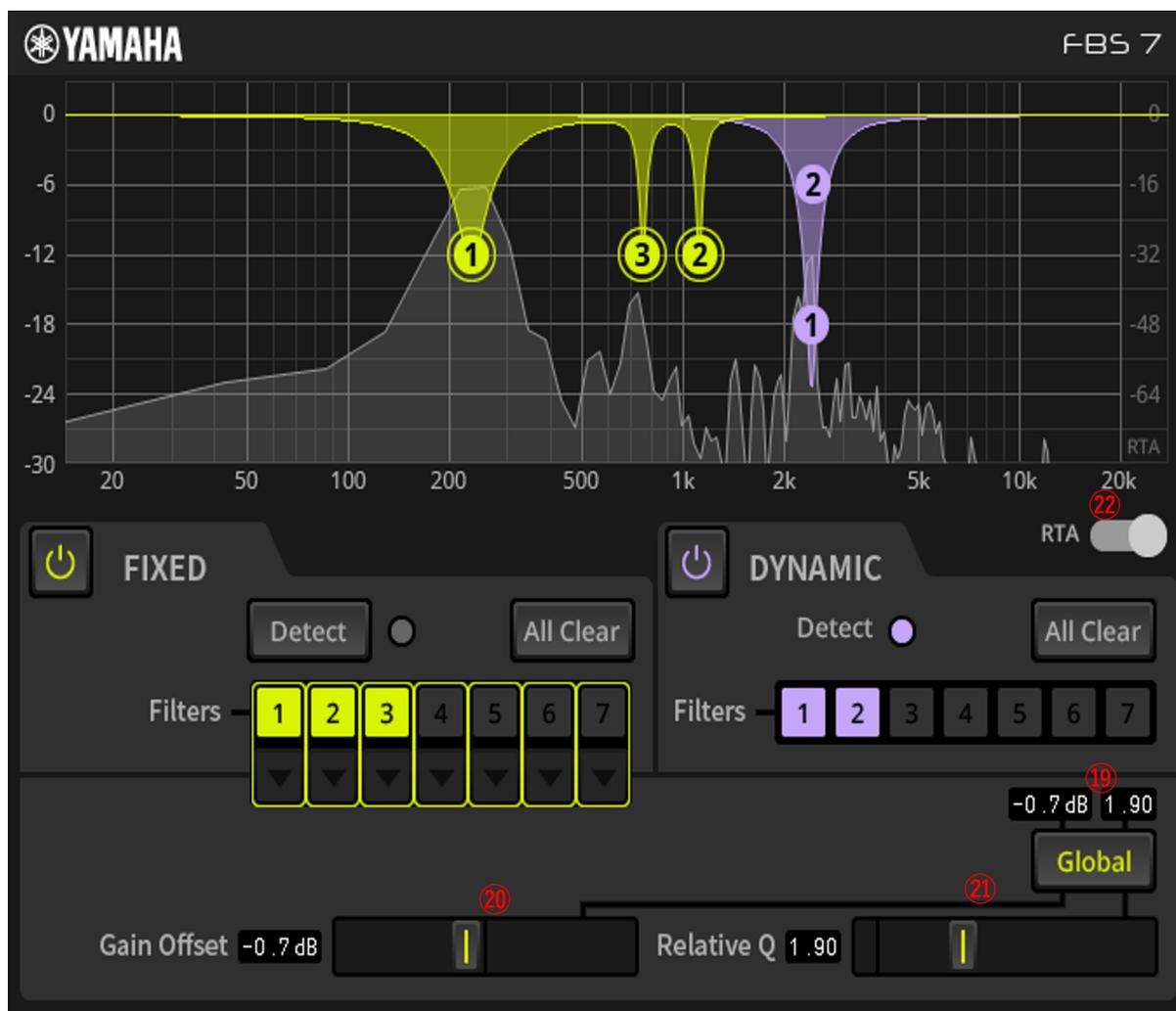
Establece la ganancia del filtro seleccionado.

⑰ Deslizador Q

Establece el Q del filtro seleccionado.

⑱ Botón Global

Alterna entre la visualización de la pantalla Global Settings y la visualización de la pantalla Edit para cada filtro.



19 Pantalla Global Value

Muestra los valores de los parámetros cuando Global Q y Global Gain son distintos de 1,0 o 0,0. Estos valores no se pueden editar.

20 Deslizador Global Relative Q

Establece el Global Q que se aplicará a todos los filtros Fixed. El valor de Q que se aplica realmente a cada filtro es el Q ajustado para cada filtro multiplicado por el Global Q. (Si Global Q es 1,5, el valor real de Q para un filtro con Q ajustado a 20,0 es 30,0).

21 Deslizador Global Gain Offset

Establece la Global Gain que se aplicará a todos los filtros Fixed. El valor Ganancia que se aplica actualmente a cada filtro es la Ganancia establecida para cada filtro añadida a la Global Gain.

22 Botón Graph

Alterna entre mostrar y ocultar la respuesta de frecuencia de la señal de salida.

Plug-ins de masterización

Vintage Open Deck

Vintage Open Deck emula los circuitos analógicos y las características de las cintas de una legendaria grabadora de cintas de bobina abierta.

Este plug-in consta de una pletina de grabación y una pletina de reproducción, y hay cuatro variaciones disponibles para cada una.

Vintage Open Deck es un efecto estéreo. Cuando se añade a un rack mono, solo se usa el canal izquierdo del plug-in.



Seleccionar una pletina

Los menús emergentes de la parte superior del panel del plug-in le permiten especificar el tipo de pletina de grabación o de reproducción que utiliza. Puede utilizar el interruptor entre los menús emergentes para seleccionar la fuente de la señal que se monitorice con los medidores de pico y VU de la pletina.

Controles de la pletina de grabación

Los controles de la pletina de grabación se encuentran en el lado izquierdo del plug-in.

RECORD

Ajusta el nivel de entrada de la pletina de grabación. Al aumentar el nivel de entrada aumentará la compresión de la cinta, lo que reducirá el rango dinámico y distorsionará el sonido.

AUTO MAKEUP

Cuando está activado, los ajustes del control [REPRODUCE] se ajustan para que coincidan con los controles [RECORD]. Esto asegura que el nivel de salida general sea el mismo cuando aumente el nivel de entrada de la pletina de grabación. Por lo tanto, puede controlar el nivel de distorsión sin cambiar el nivel de salida.

ADJUST-HIGH

Ajusta la ganancia de alta frecuencia de la pletina de grabación.

BIAS

Ajusta la polarización de la pletina de grabación. Esto le permite controlar el nivel de distorsión. Al girar este control hacia el lado [LESS] se eleva el nivel de la señal y aumentan las frecuencias altas. Al girarlo hacia el lado [OVER] se reduce el rango dinámico y se produce una saturación de las frecuencias altas.

Controles de la pletina de reproducción

Los controles de la pletina de reproducción se encuentran en el lado derecho del plug-in.

REPRODUCE

Ajusta el nivel de salida de la pletina de reproducción.

ADJUST-HIGH

Ajusta la ganancia de las frecuencias altas de la pletina de reproducción.

ADJUST-LOW

Ajusta la ganancia de las frecuencias bajas de la pletina de reproducción.

Medidores de las pletinas

Dependiendo del ajuste del interruptor [RECORD/REPRO], los medidores en el centro del panel del plug-in muestran la entrada de la señal en la pletina de grabación o la salida de la señal de la pletina de reproducción. Si este plug-in se añade a un rack mono, solo se utiliza el medidor superior.

Ajustar el nivel del medidor VU

Puede ajustar el nivel asignado a 0VU en el medidor. Esto es útil para monitorizar señales de nivel muy bajo con mayor precisión. Utilice el siguiente procedimiento.

- . Active el botón [VU ADJUST] en la parte inferior izquierda del panel del plug-in.
- . En la sección del medidor, utilice el control [VU ADJUST] para ajustar el nivel de 0VU.

Parámetros de cinta

Los controles de los parámetros de la cinta se encuentran en la parte inferior del plug-in.

SPEED

Le permite ajustar la velocidad de la cinta. Este parámetro cambia las características del sonido de la saturación del cabezal de la cinta. 30 pps (pulgadas por segundo) proporcionan una mejor respuesta de alta frecuencia en comparación con las 15 pps. 15 pps proporcionan una respuesta rica de baja frecuencia.

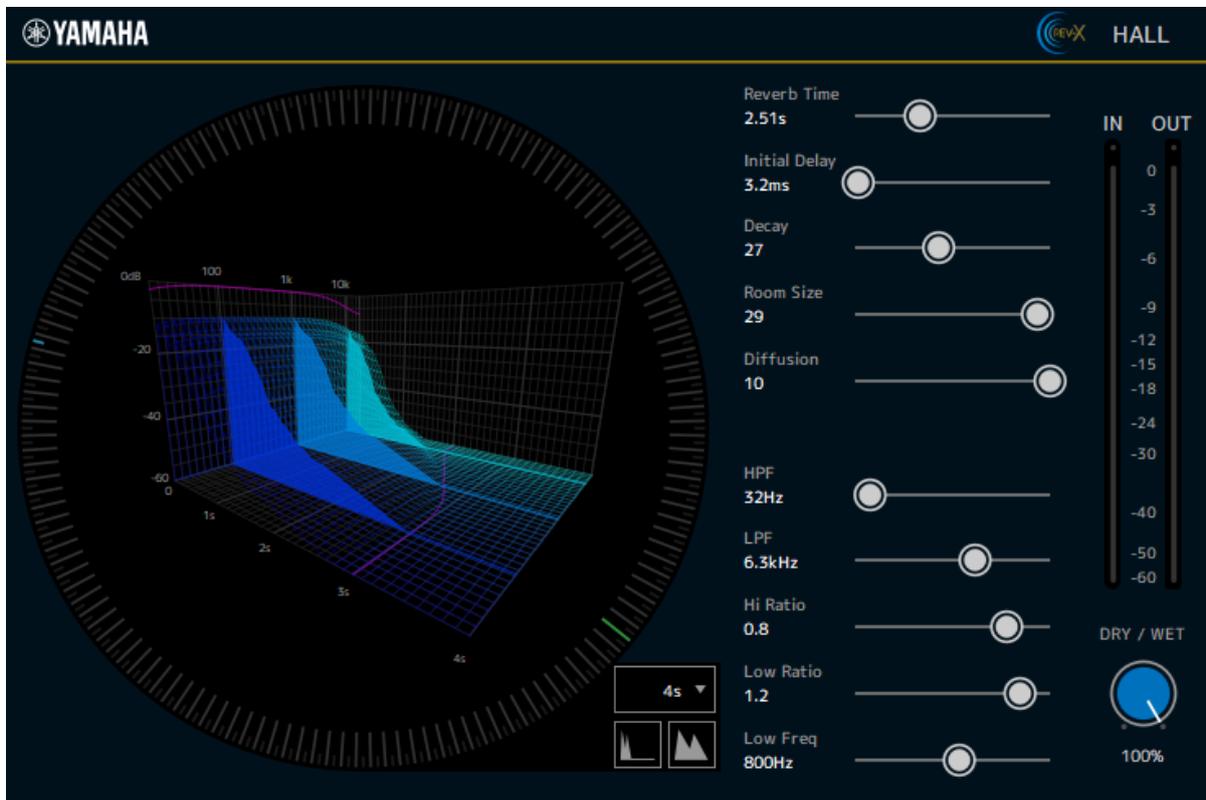
TAPE KIND

Esto le permite cambiar las características de sonido de la saturación de la cinta.

Plug-ins de reverberación

REV-X

REV-X es un algoritmo de reverberación con características tales como la calidad del sonido con reverberación rica y de alta densidad, la atenuación suave y la amplitud y la profundidad que hacen el mejor uso del sonido original. Puede seleccionar entre tres tipos de reverberación según el campo acústico y el propósito: REV-X HALL, REV-X ROOM y REV-X PLATE.



TIPO DE EFECTO

Selecciona el tipo de efecto.

Reverb Time

Este es el tiempo necesario para que la reverberación descienda y desaparezca. Cuanto mayor es el valor, más larga será la reverberación.

Initial Delay

Es el retardo desde la entrada del sonido original hasta el inicio de la reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más tarde se producirá la reverberación.

Decay

Esta es la forma de la envolvente de la reverberación. Las características de la reverberación cambiarán dependiendo de este valor.

Room Size

Este es el tamaño de la habitación. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el espacio simulado. Este valor está vinculado con [Reverb Time]. Al modificar este valor también cambiará [Reverb Time]

Diffusion

Esta es la densidad y la difusión de la reverberación. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la densidad y mayor será la sensación de espacialidad.

HPF

Este filtro corta los componentes de baja frecuencia de la reverberación. Se cortan los componentes que están por debajo de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no tiene efecto sobre el sonido original.

LPF

Este filtro corta los componentes de alta frecuencia de la reverberación. Se cortan los componentes que están por encima de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no tiene efecto sobre el sonido original.

Hi Ratio

Esta es la longitud de la reverberación de alta frecuencia. El tiempo de reverberación de alta frecuencia se especifica como una relación con [Reverb Time].

Low Ratio

Esta es la longitud de la reverberación de baja frecuencia. El tiempo de reverberación de baja frecuencia se especifica como una relación con [Reverb Time].

Low Freq

Esta es la frecuencia de referencia para [Low Ratio]. Las bandas de frecuencias por debajo de este valor se ven afectadas por [Low Ratio].

Curva de respuesta de frecuencia del filtro

La curva cambia dependiendo de los valores HPF y LPF.

Imagen de la reverberación

Esta es una imagen de la reverberación de la banda alta (10 kHz), la banda media (1 kHz) y la banda baja (100 Hz). La imagen cambia dependiendo del valor de cada parámetro. El eje vertical representa el nivel, el eje horizontal representa el tiempo de reverberación y la forma representa la envolvente.

Curva del tiempo de reverberación

Esta curva muestra el tiempo de reverberación de la banda alta (10 kHz), la banda media (1 kHz) y la banda baja (100 Hz).

La curva cambia en función de los valores de [Reverb Time], [Hi Ratio] y [Low Ratio].

Zoom

Muestra la duración asignada al eje de tiempo (eje horizontal del gráfico) en segundos.

Botón Alejar

Haga clic en este botón para aumentar el número de segundos asignados al eje de tiempo (eje horizontal del gráfico). Como resultado, la anchura del gráfico disminuye.

Botón Acercar

Haga clic en este botón para reducir el número de segundos asignados al eje de tiempo (eje horizontal del gráfico). Como resultado, la anchura del gráfico aumenta.

Deslizador MIX

Ajusta el balance entre el sonido original y el efecto. Si este valor es 0 %, solo se emite el sonido original. Si es 100 %, solo se emite el efecto.

