

Renaissance Reverb

table

Chapitre 1 ..... introduction.... 2

Chapitre 2 ..... Démarrage rapide 3
Chapitre 3 ..... Composants.... 4
Chapitre 4 ..... Les contrôles 5
Annonces
Chapitre 5.....Réverbération Types ..10 Ans et plus

Chapitre 1 — Introduction

Merci d'avoir acheté le Réverberator Waves Renaissance. Il est conçu pour l'utilisateur audio pro, que ce soit dans les applications TDM ou Native.

La Reverb Renaissance a été conçue pour fournir un contrôle élégant d'un son classique. Il ya beaucoup de processeurs sur le marché qui émulent directement l'équipement vintage, mais Waves voulait fournir un outil qui avait un son vintage plus une flexibilité innovante.

Nous avons pris le système de réflexion précoce de TrueVerb comme point de départ, amélioré à bien des égards, créé une nouvelle queue de réverbération, puis créé une interface pour un maximum de rétroaction visuelle et de contrôle.



Chapitre 2 — Quickstart

Aperçu de base

Comment l'utiliser (une approche générale)

Pour la configuration "envoyer",insérer sur la piste stéréo Aux. (Set Wet/Dry à 100% Wet) après le chargement préréglé.

Pour la configuration"thru", insérez sur la piste désirée. Définir humide/sec à 50% humide après le chargement préréglé.

- Charger un préréglé
- Ajuster les propriétés de réverbération pour la couleur et la saveur
- Ajuster les niveaux de réverbération pour l'équilibre des réflexions précoces
- Tweak le QE et l'amortissement
- Changer la Décorrélation pour des changements subtils de saveur

Le haut de la fenêtre contient les commandes WaveSystem standard. Veuillez consulter le chapitre WaveSystem dans ce manuel pour obtenir des informations complètes. Il rendra votre travail beaucoup plus efficace! Le WaveSystem fait partie de chaque processeur logiciel que nous fabriquons de sorte que vous n'avez qu'à l'apprendre une seule fois. Waves est unique dans l'industrie en vous permettant de contrôler plusieurs paramètres en même temps, et bien plus encore, de sorte que le WaveSystem n'est pas seulement une leçon sur la façon de cliquer et de faire glisser!

Les trois graphiques principaux sur la partie supérieure de la fenêtre montrent les caractéristiques de réponse de temps et de fréquence. Vous pouvez modifier l'amortissement et l'égalisation en un simple clic-et-glisser sur les marqueurs.

Dans la partie inférieure de la fenêtre sont les neuf contrôles de diapositive, divisés en propriétés et niveaux du son de réverbération.



Chapitre 3 — Composants

Les processeurs logiciels Waves ont généralement plusieurs composants, ou variantes des capacités du processeur, affichés dans le menu plug-in de votre éditeur.

Renaissance Reverb a la composante complète, **Renaissance Reverb**, et un "Tail" composant dans votre menu, nommé Renaissance **Reverb Tail.**

Que vous ayez acheté le TDM ou la version native, vous aurez les deux composants dans votre menu. La réverbération complète TDM nécessite une puce complète d'une carte MIX. Le composant Tail est compatible avec les anciennes fermes Digidesign DSP (aka, "Merle", ou PTIII PCI fermes).

La différence dans le composant Tail est qu'il a été conçu avec des systèmes de digidesign plus anciens à l'esprit; vous pouvez utiliser le composant "Tail" sur n'importe quel système, Mac ou PC natif, et Mac TDM si vous avez acheté le paquet TDM.

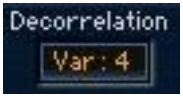
Ce composant tail plus petit n'a pas de réflexions précoces ou de contrôles associés. Il n'est que la Reverb "Tail", et n'a que quelques types à choisir (2 à cette impression), comme l'absence de réflexions précoces limite les caractéristiques de la salle ou de la salle.

Chapitre 4 — Les contrôles

Type de réverbération

[Hall 1 - Hall 2 - Salle de chambre - Église - Assiette 1 - Plaque 2 - Revers - Gated - Non-Linear - EchoVerb - ResoVerb] Dans le centre supérieur de l'interface est le contrôle de type de réverbération, qui contrôle réellement à la fois la réverbération et le comportement de réflexion précoce à l'échelle mondiale. Chaque type, tel que Hall, Room, Plate, etc., va profondément changer le son. D'une certaine façon, il est vraiment changer le moteur au cœur de la réverbération. Le type peut être modifié à tout moment, mais avec des changements prévisibles dans le son.

Décorrélation



Gammes de Variation 0 à Variation 6
Cela contrôle la quantité de corrélation entre les deux canaux (gauche et droite) dans les premières réflexions. L'effet est subtil mais peut être très important pour peaufiner la couleur d'un son. Vous pouvez simplement cycle à travers les variations en cliquant à plusieurs reprises sur le bouton.

Contrôles des propriétés Reverb

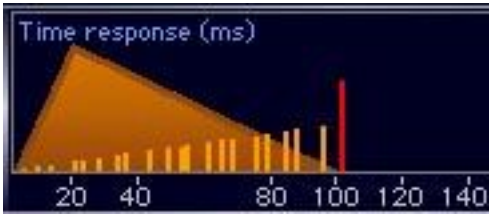
Pré-retard
Gammes de 160,0 à 160,0 ms (millisecondes).
Il s'agit du contrôle prédelay typique, qui compense la queue de réverbération en retardant le signal qui est envoyé au générateur de queue de réverbération. Nous avons une fonctionnalité supplémentaire qui permet une valeur de préretard négatif, ce qui retarde en fait le signal direct (sec).

Comme on le voit ici:



Lorsque Predelay est négatif, le bouton apparaît rouge pour vous avertir que votre signal direct (la partie « sèche » de la commande humide/sèche) sera retardé.

Notez que votre contrôle humide/sec doit être inférieur à 100 pour entendre tout signal sec retardé et pour voir la ligne rouge dans le graphique Time montrant l'heure et le niveau relatifs du signal sec, vu ici:



Dans l'exemple montré, en utilisant le type inverse, les premières réflexions s'accumulent jusqu'à environ 100 millisecondes, puis la ligne rouge haute juste après 100 est le signal sec. La commande humide/sèche est fixée à 50 pour cet exemple.



temps

Gammes de 0,1 à 20,0s (secondes)

Cela définit le temps standard de décomposition de la réverbération de la "queue".

taille

Gammes de 1.0 à 100.0

Contrôle différents paramètres et différents, selon le type de réverbération qui est sélectionné. Ceux-ci pourraient inclure l'espacement de réflexion tôt, la dimension de queue de réverbération, et plus.

diffusion

Gammes de 0.0 à 100.0

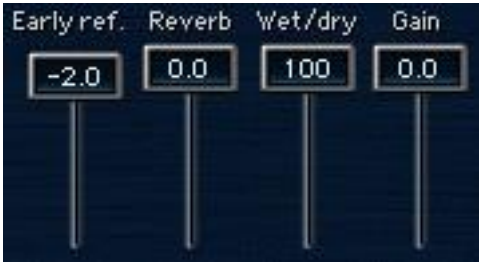
Sert de contrôle de l'équilibre entre les réflexions directes et précoces pour nourrir la queue de réverbération. Lorsqu'elle est égale à 0,0, la diffusion est à son plus bas, car le signal direct alimente la queue de réverbération; lorsqu'elle est égale à 100,0, la diffusion est la plus élevée, car les premières réflexions sont utilisées pour alimenter la queue de réverbération.

pourrir

Gammes de 0.0 à "Linear"

Cela rend la queue de réverbération se comporter d'une manière non linéaire, variant de linéaire en haut à la plus non linéaire (plus courte) au fond. Tous les types et presets peuvent avoir un son non linéaire (c.-à-d. « réverbération fermée ») simplement en abaissant la valeur du contrôle de la désintégration, en supposant que vous avez le temps de réverbération assez longtemps pour être fermé (comme plus de 1 seconde, nous recommandons 3 comme bon point de départ).

Contrôles (Contrôles) des



Réflexions précoces

Gammes de 0.0 à Off

Contrôle le niveau de sortie des premières réflexions.

réverbe

Gammes de 0.0 à Off

Contrôle le niveau de sortie de la queue de réverbération

Humide/sec

Gammes de 0 à 100

Contrôle l'équilibre entre le signal sec et le signal humide (réflexions précoces et queue de réverbération).

gagner

Gammes allant de 24,0 à 0,0

Contrôle le gain d'entrée, calibré en dB.

Contrôles d'amortissement



Faible (Faible)
Gammes de 16 à 1600 Hz
Contrôle le « genou » de l'endroit où commence l'amortissement à basse fréquence.

Ratio basse fréquence
Gammes de 0,10 à 2,00 (facteur de multiplication)
Contrôle la réponse de fréquence progressive de la plage basse de la réverbération.

Fréquence élevée
Gammes de 1000 à 2100 Hz
Contrôle le « genou » de l'endroit où commence l'amortissement à haute fréquence.

Ratio de haute fréquence
Gammes de 0,10 à 2,00 (facteur de multiplication)
Contrôle la réponse de fréquence progressive de la gamme élevée de la réverbération.

Contrôles



Faible fréquence
Gammes de 16 à 1600 Hz
Contrôle le "genou" de la réverbération faible égalisation, qui est "pré" aux premières réflexions et reverb.

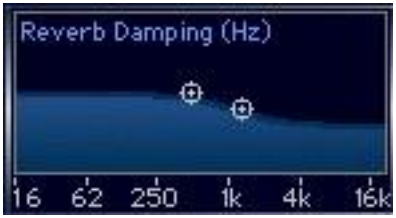
Faible gain
Gammes de 24,0 à 12,0 euros
Contrôle simple de l'eQ d'étagères. Lorsqu'il est égal à 24,0, le filtre devient un filtre coupé.

Fréquence élevée
Gammes de 1000 à 2100 Hz

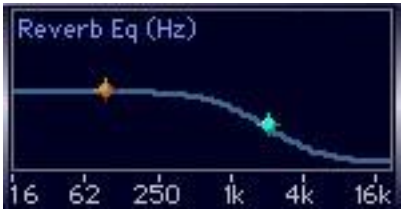
Contrôle le "genou" de la réverbération haute égalisation, qui est "pré" aux premières réflexions et réverbération.

Gain élevé
Gammes de 24,0 à 12,0 euros
Contrôle simple de l'eQ d'étagères. Lorsqu'il est égal à 24,0, le filtre devient un filtre coupé.

Affichages graphiques

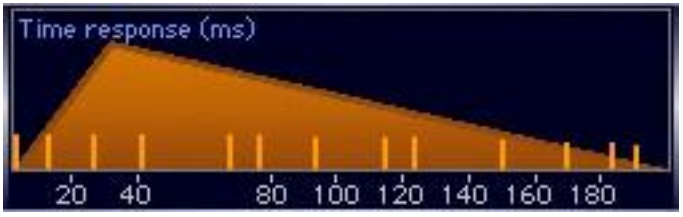


Amortissement de la



EQ Reverb

Ces deux graphiques montrent les paramètres d'amortissement et d'égalisation et leurs marqueurs peuvent être traînés, vous permettant de modifier deux paramètres en même temps.



Réponse temporelle

Cela montre l'espacement de réflexion précoce par les petites lignes orange séditiaux et la queue de réverbération par la forme triangulaire orange solide. L'espacement de réflexion précoce est

contrôlé de différentes manières en fonction du type de réverbération qui est actuellement sélectionné; le plus souvent, ils sont liés au contrôle de la taille. Ils ontne sont pasdraggable.

Chapitre 5 — Typesde réverbération

Les types de réverbération sont un composant central de la texture même d'un son.



Les salles sont généralement le point de départ de toutes les réverbérations, imitant les salles de concert ou de performance, qui sont essentiellement de grandes salles avec des qualités agréables et euphoniques. La douceur de la queue et la réponse de fréquence, combinées avec des réflexions précoces éthétiquement agréables, font la personnalité et la saveur d'une salle.

Hall 1 - le type par défaut de la Reverb Renaissance, conçu pour l'émulation plus grand espace tels que les salles de concert et les plus grandes salles de spectacle.

Hall 2 - une saveur différente de la salle, avec un temps de sustain plus long dans les médiums supérieurs, un favori de longue date des ingénieurs audio, que ce type de son aide à pénétrer à travers un mélange sans nébulosité inutile.

Chambre - de taille variable des placards aux centres de congrès, une «chambre» est à l'oreille du spectateur. Certes, à un moment donné, une salle pourrait être considérée comme une salle, mais le plus souvent une salle est plus petite en taille qu'une salle de spectacle. Les premières réflexions sont plus fortes et moins complexes.

Chambre- "chambres d'écho" ont été construits dans des studios pour fournir la réverbération artificielle, principalement avant que toutes les réverbérations électroniques étaient disponibles. Une variété de microphones et de haut-parleurs (au moins 1 haut-parleur et 1 micro) ont été placés dans une salle réfléchissante asymétrique. Les chambres ont un type de son "non-pièce", avec un manque de fortes réflexions précoces ou de coloration.

Église - en général, presque toutes les anciennes cathédrales n'ont pas été conçus pour la transparence acoustique, mais plutôt pour la représentation architecturale de la grandeur et le mystère. C'était très bien pour les orgues à tuyaux et les chœurs, mais pas si grand pour parler des voix, ce qui a continué la difficulté de l'intelligibilité dans certaines des grandes cathédrales d'Europe. Les églises modernes ont plus de conception acoustique que de nombreuses salles de spectacle. Ce type dans la réverbération de la Renaissance est conçu plus avec les grandes églises européennes à l'esprit. De longues périodes de réverbération et des réflexions tardives plus fortes font partie de la capacité de ce type.

Plaque 1 - les réverberateurs de plaque d'origine ont été faits d'une mince feuille de métal suspendue à l'intérieur d'une boîte, avec des transducteurs et des micros attachés à la feuille. La vitesse du son en métal est très rapide, donc les premiers reflets ont été rapides et la densité de réverbération était élevée. Typiquement, le son était lumineux et dense.

Plaque 2- une saveur différente de l'assiette, avec des contrôles ne trouve pas sur les originaux!

Inverser - les premières réflexions sont mis à avoir un niveau croissant avec le temps, donnant un renversement de la décomposition normale

personnage. Pour le meilleur effet, utilisez-le en mode "Thru" au lieu de "envoyer/recevoir"; définir le Wet/Dry à 50% ou plus, définir le contrôle Predelay à une valeur négative, puis définir le contrôle de la taille de sorte que la dernière réflexion est juste avant le signal direct. Bien sûr, pour garder tout en synchronisation, vous auriez à compenser toutes les autres pistes de votre session par la même quantité de temps que le contrôle PreDelay, mais vous aurez un revers agréable sur votre piste sans avoir à "retourner les rouleaux". C'est pour la vieille école qui sait ce que ça veut dire.

Gated - comme mentionné précédemment, le contrôle de la désintégration fera n'importe quel type ont un son fermé, mais ce type vous donne également une flexibilité supplémentaire en changeant plusieurs comportements des réflexions précoces avec un

seul contrôle. Comme vous changez la décadence, la queue de réverbération devient non linéaire, mais les réflexions précoces deviennent également plus courtes et changent leurs niveaux relatifs, ajoutant au comportement fermé.

Non linéaire - la plupart du temps, les réverbérations non linéaires se réfèrent à des sons fermés, mais dans ce type, nous avons prévu des décalages plus longs et des réflexions tardives, permettant un comportement non linéaire qui a des réflexions plus fortes à la fin du temps maximum, et un espacement très serré lorsque la taille est à son heure minimale.

EchoVerb - par l'intention, pas un son lisse. Très gonflable, avec beaucoup de petites réflexions et écho de flottement. À la plus petite taille, plutôt nerveux et sonner; à taille moyenne, quelque peu émulative de réverbérations printanières multiples; à de grandes tailles, il est plus d'un slap diffuse / réverbération.

ResoVerb - égal espacement de réflexion précoce donne un effet très résonnant, principalement en raison du comportement d'écho de flottement très rapide. Pour un bord vraiment résonnant, poussez le contrôle De diffusion jusqu'à des valeurs élevées. Certainement pas un sonlisse,par intention.