SMACK ATTACK

Transient Shaper



USER GUIDE

WAVES

Contenu

Introduction 2
Composants 3
Barre d'outils WaveSystem 4
Guide de démarrage rapide 4
Interface 6
Contrôles 7
Sitivité et contrôles de niveau 7
Graphique audio 8
Contrôles de forme et de durée 10
Formes d'attaque 11
Formes durables 12

Commandes de sortie 1 1

Introduction

Merci d'avoir choisi Waves! Afin de tirer le meilleur parti de votre nouveau plugin Waves, veuillez prendre un moment pour lire ce guide de l'utilisateur. Pour installer le logiciel et gérer vos licences, vous devez disposer d'un compte Waves gratuit. Inscrivez-vous à www.waves.com. Avec un compte Waves, vous pouvez suivre vos produits, renouveler votre plan de mise à jour Waves, participer à des programmes de bonus et vous tenir au courant des informations importantes.

Nous vous suggérons de vous familiariser avec les pages d'assistance Waves : www.waves.com/support. Il existe des articles techniques sur l'installation, le dépannage, les spécifications, etc. De plus, vous trouverez les coordonnées de l'entreprise et les actualités de Waves Support.

Le Waves Smack Attack Transient Shaper ajoute du smack, du sting, du spike et du mordant à vos tambours et autres instruments riches en transitoires. Utilisez-le pour durcir ou adoucir les attaques et pour augmenter ou réduire les sustains. Vous pouvez façonner vos transitoires de manière créative ou utiliser Smack Attack comme outil chirurgical. Smack Attack n'a aucune latence et il traite en temps réel, il transforme donc vos transitoires en direct ou en studio.

À propos de Smack Attack

Les transitoires sont des changements impulsifs de courte durée dans un son. Ils se produisent naturellement dans les tambours et autres instruments de percussion, et dans la plupart des instruments dont le son commence par une forte attaque. Smack Attack est conçu pour détecter, façonner et manipuler ces sons transitoires. Il identifie les transitoires en fonction de leur changement rapide d'amplitude. La détection n'est pas basée sur un niveau de crête absolu, de sorte que Smack Attack peut discerner les transitoires dans les signaux de bas ou de haut niveau.

Smack Attack agit sur deux parties d'un transitoire : l'attaque et le sustain. Il manipule les transitoires d'attaque en les rendant plus nets ou plus lisses, et maintient les transitoires en les rendant plus ou moins prolongés. La quantité de traitement est proportionnelle au taux de changement transitoire : un taux de changement plus élevé signifie une action plus importante. Des contrôles de sensibilité distincts pour l'attaque et le maintien vous permettent de définir indépendamment quels transitoires sont traités : peut-être seulement les transitoires les plus bruyants, ou tous, ou quoi que ce soit entre les deux. Les contrôles de traitement (changement de niveau, forme et durée) sont également ajustés séparément pour l'attaque et le sustain. Cela vous donne plus de contrôle lors de la formation de l'impact global du son.
Vous pouvez mélanger le signal traité avec le son d'entrée pour mélanger l'effet transitoire, et vous pouvez ajuster le niveau de sortie jusqu'à ±24 dB pour obtenir un son propre et épicé. Vous pouvez également créer un signal de sortie fort et surchargé, puis limiter dynamiquement ou saturer sans traitement dynamique. Chacune de ces méthodes de sortie donne des résultats distincts.

Smack Attack est conçu principalement pour des instruments individuels ou des groupes de mixage où vous souhaitez booster, atténuer ou manipuler des transitoires, ou pour créer des effets créatifs. En plus de cela, vous pouvez insérer Smack Attack sur les bus maîtres pour contrôler les transitoires dans le mix complet.

Composants

La technologie WaveShell nous permet de diviser les processeurs Waves en plugins plus petits, que nous appelons **composants**. Avoir un choix de composants pour un processeur particulier vous donne la flexibilité de choisir la configuration la mieux adaptée à votre matériau.
Smack Attack Transient Shaper comporte deux composants :

- Smack Attack Mono : mono-in à mono-out
- Smack Attack Stereo : entrée stéréo à sortie stéréo

Barre d'outils WaveSystem

Utilisez la barre en haut du plugin pour enregistrer et charger les préréglages, comparer les paramètres, annuler et rétablir les étapes, et redimensionner le plugin. Pour en savoir plus, cliquez sur l'icône dans le coin supérieur droit de la fenêtre et ouvrez le Guide WaveSystem.

Guide de démarrage rapide

Pour la plupart, obtenir le son que vous voulez est une question d'expérimentation avec les contrôles et d'apprendre comment chacun affecte les transitoires et le son global. Nous suggérons toutefois les étapes suivantes comme point de départ.

Première partie : Attaque

1. Ajustez le **niveau d'attaque** à la hausse ou à la baisse. Notez que la ligne orange, le graphique de changement de gain, change à mesure que vous ajustez l'attaque. Réglez le niveau d'attaque à ses paramètres extrêmes pour comprendre comment il affecte le son transitoire.
2. Expérimentez avec la **forme** et la **durée** de l'attaque. Plus la forme est étroite, plus l'attaque sonnera « chirurgicalement ». Une forme plus large peut réchauffer le son d'attaque. **La durée** détermine le temps qu'il faut au gain d'attaque pour revenir à l'unité.

3. Définissez la **sensibilité** sur le niveau où le traitement des attaques commencera. Les lignes vertes du **graphique audio** illustrent le paramètre de seuil de sensibilité aux attaques. Les transitoires à l'intérieur des lignes seront traités, ceux à l'extérieur ne le seront pas.

Deuxième partie **: Soutenir**

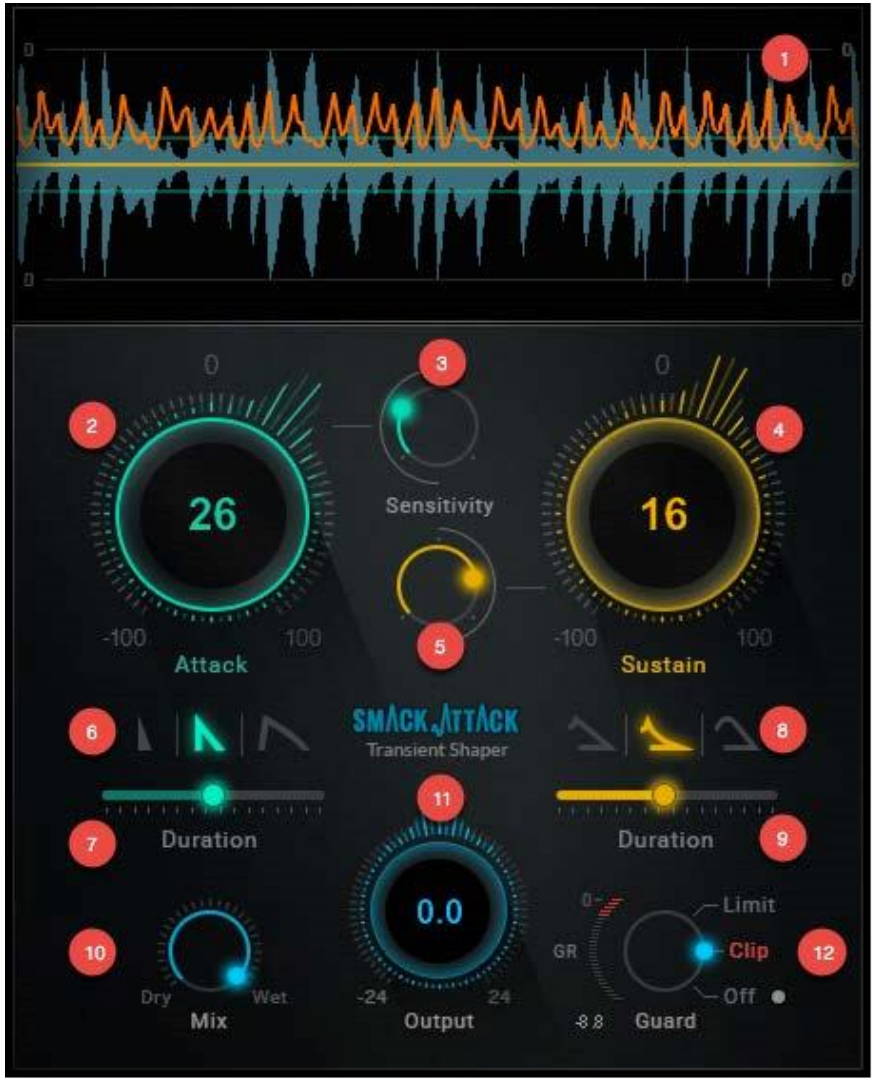
4. Utilisez le **niveau de** sustain pour contrôler l'augmentation ou la diminution du niveau de sustain (release). Le changement de gain résultant est représenté par la ligne orange dans le graphique audio, avec le changement de gain du traitement de l'attaque.

   Des réglages Sustain plus élevés produisent généralement plus d'air.
5. Écoutez le sustain, en utilisant différentes **formes et durées**, pour comprendre comment ces contrôles affectent le son du transitoire et du son environnant. Il existe trois formes de sustain, chacune avec un comportement différent.
6. Définissez la **sensibilité de maintien**. Cela détermine le seuil de traitement Sustain.

Troisième partie **: Extrants**

7. **Le mixage** définit le mix entre le son transitoire traité et le signal sec.
8. Utilisez le contrôle **Output** pour définir le niveau de sortie du plugin. Le contrôle Sortie précède le paramètre Guard dans le flux de signaux, il influencera donc le comportement des trois modes Guard.
9. **Guard** fournit trois méthodes pour contenir le niveau de sortie, chacune avec des résultats différents. Essayez-les tous!

Interface



Graphique audio : fournit un retour visuel du traitement transitoire. Bleu = Forme d'onde d'entrée; Vert = Sensibilité à l'attaque; Jaune = Sensibilité de maintien**;**
Orange = Changement de gain

Niveau d'attaque : Définit l'augmentation ou la réduction du transitoire traité.

Sensibilité aux attaques : définit le seuil de détection des attaques.

Niveau de sustain : définit le gain du traitement de sustain

Sensibilité de maintien : définit un seuil pour la détection de sustension.

Forme d'attaque : définit la forme du transitoire traité. Les deux premiers outils sont les mieux adaptés aux tambours; La troisième forme est destinée à d'autres instruments ainsi qu'aux tambours.

Durée de l'attaque : définit la durée du traitement de l'attaque.

Sustain Shape : définit la courbe de la zone de sustain. Trois formes différentes sont disponibles.

Durée de sustain : définit la durée du traitement du gain de sustain.

Mélange: Mélange parallèle: Sec/humide

Sortie : ajoutez ou réduisez le signal de sortie.

Garde: Trois modes: 1) Off, 2) Clip avec plafond de -0,1 dBfs, 3) Limite avec plafond de -0,1 dBfs. Lorsque la garde est éteinte, une lumière rouge indique les dépassements.

Contrôles

Sitivité et contrôles de niveau



Niveau d'attaque (gauche)

Contrôle la quantité d'augmentation ou de diminution de niveau appliquée à tout transitoire qui dépasse le paramètre Sensibilité aux attaques. L'augmentation de cette valeur entraîne des attaques transitoires exagérées et percutantes. La réduction de la valeur adoucit l'attaque transitoire et fournit généralement un son transitoire plus chaud.

Plage : -100 à +100

La valeur est indiquée au milieu du contrôle.

Niveau de maintien (à droite)

Contrôle la quantité d'augmentation ou de diminution de niveau appliquée au maintien d'un transitoire. Des réglages plus élevés ont tendance à augmenter « l'air » introduit par le transitoire.

Plage : -100 à +100

La valeur est indiquée au milieu du contrôle.

Sensibilité aux attaques

Définit la plage de seuils pour le traitement des attaques. L'attaque de tout son qui a été identifié comme transitoire et qui se situe dans cette plage de sensibilité sera traitée. Smack Attack ne traite que les transitoires, pas les autres éléments du son, de sorte que la sensibilité d'attaque ne s'applique pas aux sons non transitoires.

Plage : 0–100, La valeur s'affiche lorsque le contrôle est touché.

Maintenir la sensibilité

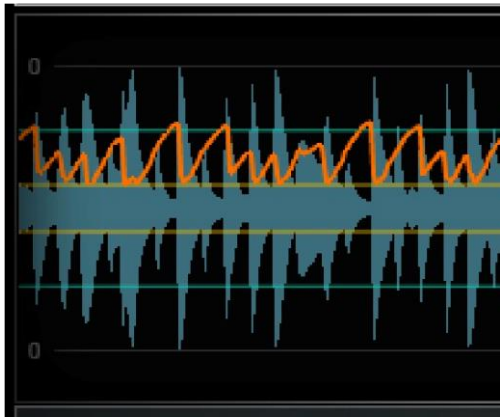
Définit le seuil à partir duquel le traitement Sustain commencera. Les réglages de sensibilité plus élevés produisent généralement un son plus chaud avec plus d'air. Sustain Sensitivity et Sustain Level sont hautement interactifs, il est donc important d'expérimenter avec les deux commandes lors de la conception du son sustain.

Plage : 0–100, La valeur s'affiche lorsque le contrôle est touché.

Les contrôles Attack et Sustain s'influencent mutuellement grandement. Modifiez un paramètre de contrôle et vous influencerez probablement la façon dont les autres contrôles affectent le son. Expérience.

Graphique audio

Cet affichage affiche toutes les informations de gain essentielles.



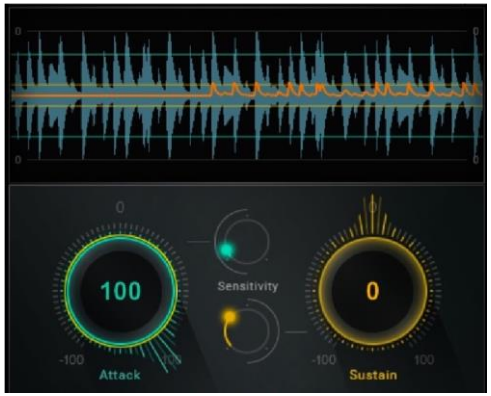
L'audio d'entrée est affiché sous la forme d'une forme d'onde de crête bleu fixe. Cela permet de voir facilement les grands transitoires et leurs gains relatifs.
Deux paires de lignes indiquent les paramètres **de sensibilité** pour Attack et Sustain. Ce sont les seuils de traitement transitoire. Les lignes vertes indiquent le niveau auquel le traitement des attaques commencera. Lorsque **Attack Sensitivity** est réglé très bas, les lignes sont éloignées les unes des autres, ce qui indique que seuls les transitoires les plus bruyants seront traités. Avec des paramètres de sensibilité plus élevés, ces lignes sont plus proches les unes des autres, ce qui indique que des transitoires plus petits peuvent être traités.

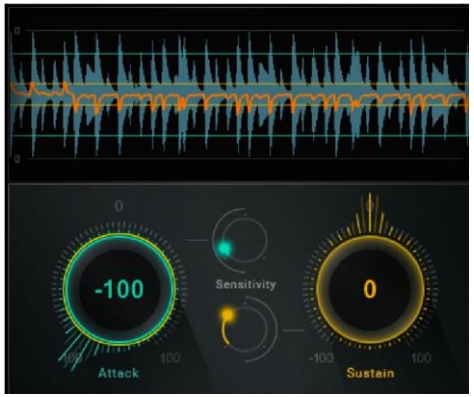
Sensibilité de maintien indique le seuil de déclenchement du traitement de sustention. Sa fonction est identique à l'indicateur de sensibilité aux attaques.



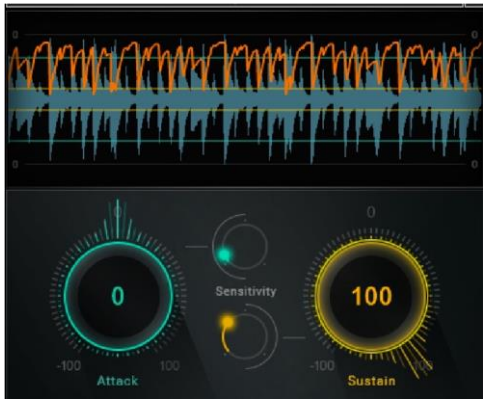
La trace orange représente le changement de gain introduit par le processeur Smack Attack.

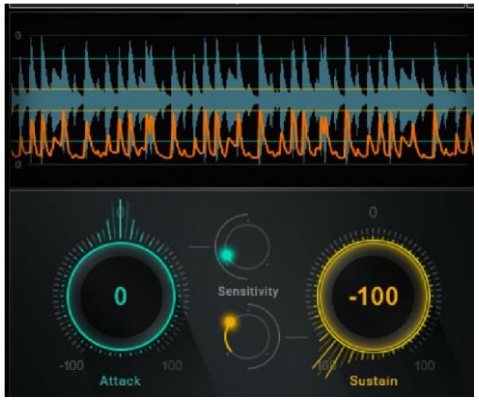
Lorsque Attack et Sustain sont tous deux définis sur 0, il n'y a pas de changement de gain, donc la ligne orange Gain Change est plate.





L'augmentation du niveau d'attaque entraîne un indicateur de changement de gain positif, comme on le voit à gauche. Le niveau d'attaque négatif est affiché sous forme de changement de gain à la baisse.





Le traitement de maintien est généralement plus long que le traitement d'attaque. L'augmentation du niveau de sustain, comme on le voit à gauche, ou sa réduction, a tendance à déplacer toute la structure de changement de gain vers le haut ou vers le bas du graphique.

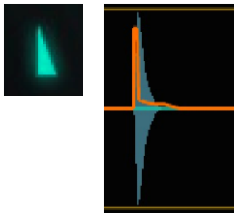
Contrôles de forme et de durée



La forme et la durée de l'attaque et du sustain peuvent grandement influencer l'impact et la texture d'un transitoire. Des outils plus nets produisent des effets « étreignant » le transitoire, permettant des sons plus percutants et ouvrant des possibilités dans un traitement créatif tranchant. Des outils plus larges produisent une attaque plus large qui réchauffe le transitoire.

Formes d'attaque

Les formes d'attaque permettent de façonner la « nervosité » de l'attaque transitoire. Ces formes ne sont pas complètement symétriques : la montée est toujours plus rapide que la chute.

Aiguille 

Une montée et une descente très fortes du traitement de l'attaque. L'attaque reste très serrée. Cette forme est particulièrement bien adaptée pour accentuer des sons de batterie durs et nets.

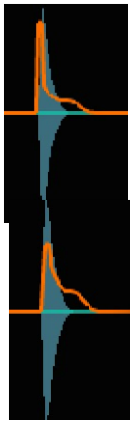
Nail Une 

forme très nette, semblable à l'aiguille mais avec une chute plus lente et inclinée. Bien qu'il s'agisse d'une forme très rapide, elle est un peu plus douce que l'aiguille. Il est bien adapté à la batterie.

Blunt 

lente.

C'est une forme plus douce. Sa montée est un peu plus douce et sa chute est sensiblement plus



Ceci est destiné à tous les instruments, pas seulement à la batterie, mais il peut également fournir des effets de batterie intéressants et créatifs.

Les formes de l'aiguille et des ongles ont une augmentation instantanée lorsque l'attaque est détectée. La forme émoussée a une augmentation plus lente.

Durée de l’attaque

Cela définit la durée du traitement de l’attaque, mesurée à partir de l’augmentation initiale.

Des durées plus longues rendent les transitoires plus chauds; Des durées plus courtes produisent un son plus épineux.

Plage : 0,5 ms à 500 ms

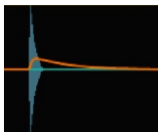
La valeur s’affiche lorsque le contrôle est touché.

Formes durables

Les formes Sustain vous aident à contrôler la façon dont le traitement transitoire se termine. Chacun fournit une forme différente pour la façon dont le signal Sustain traité tombe.

Linéaire Le sustain se désintègre à un rythme linéaire. Cela peut fournir un rendement continu, uniforme.

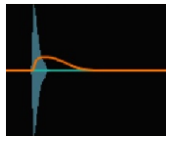




à l’unité. Destiné aux tambours.

Non linéaire

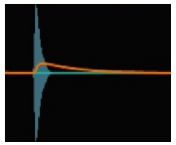




Selon le réglage du niveau de maintien, l’outil non linéaire peut fournir une ou courbe douce. Destiné principalement aux fûts.

Soft Linear





Cette forme a un pic plus doux et une chute linéaire. Il déplace le son d’attaque vers la queue du transitoire. Cet outil peut être utilisé avec des tambours mais convient parfaitement à d’autres instruments.

Les formes linéaires et non linéaires sont destinées à être utilisées avec des tambours, mais vous pouvez obtenir des effets créatifs intéressants lorsque vous les utilisez avec d'autres instruments. Les résultats peuvent être imprévisibles, mais vous pouvez trouver le son que vous recherchez.

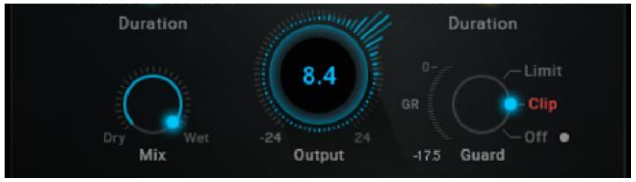
Durée de maintien

La durée de maintien est le temps qu'il faut au gain pour revenir à l'unité après que le gain d'attaque commence à tomber. Plage : 30 ms à 1000 ms

La valeur s'affiche lorsque le contrôle est touché.

Contrôles de sortie

La section de sortie fournit des contrôles de mélange sec/humide et de niveau de sortie. Il existe également un sélecteur pour déterminer comment les signaux de sortie de niveau supérieur sont traités.



Mélanger

Définit le pourcentage de sortie sèche (non transformée) par rapport à la production humide (traitée).

Plage : 0–100 %

La valeur s'affiche lorsque le contrôle est touché.

Sortie

Contrôle le niveau de sortie du plugin.

Portée : ±24 dB

La valeur est affichée au centre du contrôle.

Les commandes de sortie peuvent grandement affecter le son final, en particulier pour les attaques. L'augmentation du niveau d'attaques peut augmenter les niveaux de signal de sortie au-dessus de 0 dBfs.

Garde

La section Guard vous permet de choisir comment traiter les signaux de sortie de haut niveau. Il existe trois modes :

La plage dynamique limite est contrôlée par un limiteur rapide. Le niveau est limité à -0,1 dBfs.

Le signal de clip au-dessus de 0dBfs est écrêté sans modifier sa plage dynamique. Cela sature les pics de surniveau, ce qui modifie leur caractère sonore. Le niveau est limité à -0,1 dBfs.

Désactivé Lorsque **Guard** est désactivé, il n'y a pas de limitation ou d'écrêtage du signal de sortie. Un voyant rouge indique quand la sortie est au-dessus du niveau. Il est peu probable qu'un signal se clipse à l'intérieur, même lorsque la lumière de niveau supérieur est allumée.

Il est important de tenir compte du reste de la chaîne de traitement lors de la définition du niveau de sortie. Si Smack Attack fait partie d'une série de plugins et que Guard est désactivé, utilisez le contrôle Niveau de sortie pour définir un niveau approprié pour les autres processeurs et le convertisseur N/A.

Le flux de signal dans la section Sortie est : **Mix→Output Level→Guard**.

Indicateur de niveau de sortie

En mode Limite ou Clip, le compteur affiche la réduction du gain.

Portée du compteur : 0 à -40 dB

Lorsque Guard est éteint, le compteur affiche un niveau de sortie supérieur à 0 dBfs.

Portée du compteur : 0 à 40 dB