



Guide Utilisateur Voxengo Crunchessor



Version 2.6

<http://www.voxengo.com/>

Contenu

Introduction 3

Spécifications 3

Compatibilité 3

Interface Utilisateur 5

Dynamique 5

Mode 5

Style 5

Filtre de signal clé (Key Signal Filter) 6

Sortie 6

Vu-Mètres 6

Crédits 8

Bêta-Testeurs 8

Questions et Réponses 9

Introduction

Le Crunchessor est un compresseur d'utilisation générale pour les applications de productions audio professionnelles. L'un de ses avantages principaux est sa facilité d'accordage qui offre immédiatement un rendu sonore excellent. Une autre caractéristique remarquable du Crunchessor est le traitement de type à lampe qui est appliqué parallèlement à la compression. Cela fait du Crunchessor un choix idéal pour les musiciens et les producteurs qui aiment le son et la chaleur de la compression analogique.

À côté de cela, le Crunchessor vous offre une sélection de styles de coloration de compression - une caractéristique assez unique pour un compresseur. Avec le choix d'un style de coloration approprié, vous pouvez ajouter le caractère le plus adapté au projet sur lequel vous travaillez. En option, vous pouvez désactiver tant la coloration que le traitement de chaleur à lampe pour obtenir un son de compression neutre et propre.

En tant que compresseur d'utilisation générale, le Crunchessor peut être utilisé pour n'importe quelle source audio : la batterie, le chant, la basse, les guitares, les synthés, etc. Le Crunchessor convient tant pour les pistes simples que pour le traitement des mixes. Le Crunchessor accepte aussi le Side-Chain par des signaux de source externes et vous permet de filtrer le signal clé avant qu'il ne soit utilisé pour la compression.

Spécifications

- Accordage de compression facile
- Chaleur à lampe
- Styles de coloration
- Side-Chain externe
- Filtre du signal clé
- Traitement Multicanal
- Routing de canal interne
- Groupes de canaux
- Traitement Mid/Side
- Suréchantillonnage jusqu'à 8x
- Traitement en 64 bits à virgule flottante
- Gestionnaire de presets
- Historique d'annulation
- Comparaison A/B
- Messages contextuels
- Latence de traitement zéro

Compatibilité

Ce plug-in audio peut être chargé dans n'importe quelle application hôte VST ou AudioUnit.

Ce plug-in est compatible avec Windows (XP ou supérieur, 32-et 64 bits) et Mac OSX (10.4.11 ou supérieur, Intel et PowerPC). (Double coeur 2 Ghz ou plus rapide avec au

moins 1 giga de RAM recommandé). Un dossier séparé est disponible pour chaque plate-forme et chaque format de plug-in audio.

Interface Utilisateur

Note : la Plupart des éléments de l'interface graphique (les boutons, les étiquettes) trouvés sur l'interface utilisateur sont standards à tous les plug-ins de Voxengo et n'exigent pas beaucoup d'effort d'apprentissage, pour une description détaillée de l'interface utilisateur standard et des caractéristiques, veuillez vous reporter à notre Guide Basique de l'Utilisateur, il vous permettra de vous familiariser avec toute la gamme des plug-ins professionnels de Voxengo.

Dynamique

Le paramètre “Drive” contrôle la quantité de compression appliquée sur le signal entrant.

Les paramètres “Attack” et “Release” contrôlent le temps de réaction du compresseur sur le signal. Les réglages de temps d'attaque élevés laisseront passer des transitoires dans le signal, tandis qu'avec des temps d'attaque courts, ces transitoires seront mieux compressées.

Mode

Le bouton “Mode” vous permet de choisir entre plusieurs types de lampes et de traitements propres. Les modes de traitements “Valve” appliquent beaucoup de chaleur pendant la compression, ils peuvent donc changer la couleur originale du son.

Le mode “Clean” donne un son plus neutre, qui peut particulièrement être utile pour des applications de mastering.

Les modes “Crisp” offrent un son plus brillant par rapport aux modes “Valve”. Ils présentent également une attaque et un relâchement radicalement différents de la réponse dynamique.

Les modes “Valve” et “Crisp” ont une “efficacité” différente. Le “F” et “S” définissent respectivement les modes d'attaque “Rapides” et “lents”. Le mode d'attaque “rapide” demande moins de ressources. Les modes “Crisp” et “Valve” produisent une saturation, mais les modes “Crisp” offrent un son plus clair que les modes “Valve”.

Tous les modes présentent en plus une réaction de l'attaque dépendante du programme, excepté en mode “Crisp”.

Style

Le sélecteur “Style” vous donne la possibilité de choisir le caractère sonore approprié (coloration) du compresseur. Le “Caractère” choisi est le plus évident sur les moments transitoires du son, c'est-à-dire quand le compresseur commence vraiment à travailler (réduit l'augmentation). Notez que c'est un contrôle généralement très subtil, mais si vous êtes dans le doute, vous pouvez simplement le laisser en style “Neutral”. Voici une liste de toutes les options “de Style” et de filtre qu'ils appliquent :

- Neutral: Pas d'ajout de filtre.
- Clear: jusqu'à -3dB à 1 kHz, jusqu'à +3 dB à 64Hz.

- Bright: jusqu'à +3dB à 10 kHz.
- Dark : jusqu'à -3db à 8 kHz, jusqu'à -3db à 9 kHz.
- Lo-Pump : jusqu'à +6 dB à 64Hz.
- Punch : jusqu'à +3 dB à 5 kHz, jusqu'à +3 dB à 64Hz.
- Smooth : jusqu'à +3 dB à 1 kHz, jusqu'à -6db à 10 kHz.
- Snappy : jusqu'à +6 dB à 2.2 kHz, jusqu'à +6 dB à 6 kHz.
- Warm : jusqu'à +4 dB à 1 kHz.

Filtre de signal clé (Key Signal Filter)

Le bouton “Key Filter” permet le filtrage du signal clé. Quand ce bouton est activé , le signal clé utilisé (que ce soit en Side-Chain externe ou non) pour le calcul des caractéristiques de compression est traité en interne par un filtre. Les options de filtre sont :

- Off : Pas de filtre.
- Bdrum : Filtre Passe-Bas Qui élimine les fréquences au-dessus de 128 Hz.
- HiFreq : Filtre qui augmente beaucoup la puissance des hautes fréquences.
- HiHat : Filtre passe-haut qui élimine les fréquences au-dessus de 6 Khz.
- LoFreq : Filtre qui augmente beaucoup la puissance des basses fréquences.
- MidFreq : Large filtre paramétrique centré à environ 1 Khz avec un gain de 6 dB. Une telle accentuation sur cette bande de fréquence peut être très utile pour réduire les bruits indésirables audibles dans les hautes fréquences. Pendant de tels moments, les plus hautes fréquences commencent à perturber les fréquences inférieures causant ainsi un son “gazouillant” instable dans ces fréquences inférieures. L'activation de ce filtre est plus utile pour des signaux à large bande comme des mixes complets.
- Sdrum : Filtre Passe-Bande avec un centre de 1,5 Khz.

En utilisant le bouton “Mon”, vous pouvez “écouter” le filtrage du signal clé. Le bouton “Edit” ouvre la fenêtre “Key Filter Editor” dans laquelle vous pouvez régler précisément les paramètres du filtre et sauvegarder les presets de filtrage du signal clé si nécessaire.

Sortie

Le paramètre “Dry Mix” définit la quantité du signal original non traité dirigé vers la sortie. En augmentant ce paramètre vous pouvez réduire la distorsion générale. Dorénavant, le plug-in peut recevoir une forte distorsion au début et le paramètre “Dry Mix” permet d'ajuster la proportion voulue entre le signal direct et le signal traité. En d'autres termes, ce paramètre équivaut à une “compression parallèle”.

Le paramètre “Out Gain” change le niveau du signal général du plug-in. Ce paramètre affecte aussi le niveau du signal clé quand il est en mode monitor.

Vu-Mètres

Le Crunchessor possède trois Vu-Mètres de niveau RMS, les valeurs sont affichées en décibels. L'indication de crête (qui s'affiche durant 1 seconde) est présente sur tous

les vu-mètres. Le vu-mètre “Key In” estime le niveau du signal clé utilisé pour le calcul de la caractéristique de la compression.

Le vu-mètre “G/R” est un vu-mètre de réduction de gain avec intégration de 50 millisecondes qui affiche les changements de réduction de gain. Le vu-mètre “Out” affiche le niveau de sortie général du plug-in.

Crédits

Ce plug-in a été produit par Aleksey Vaneev à Syktyvkar, République de Komi, Russie.

Les algorithmes de DSP et le code de routing interne ont été créés par Aleksey Vaneev.

L'interface graphique utilisateur et le design graphique "standard" ont été créés par Vladimir Stolypko.

Ce plug-in est exécuté dans la multiplate-forme C++ et utilise la bibliothèque de compression "zlib" (écrit par Jean-loup Gailly et Mark Adler), VST plug-in technology est une marque déposée de Steinberg®, AudioUnit plug-in SDK est une marque déposée de Apple, Inc®. (utilisation en concordance avec les licences accordées par ces tierces parties).

Crunchessor est une marque déposée © 2004-2010 Aleksey Vaneev.

Bêta-Testeurs

Ben Williams

Jay Key

Laurent Bergman

Mads Ljungdahl

Matthew Fagg

Michael Anthony

Murray McDowall

Niklas Silen

Steffen Bluemm

Traduction Française du Guide Utilisateur réalisée par Laurent De Fru aka Laurent Bergman.

Questions et Réponses

Q. Si je veux avoir une faible compression avec le Crunchessor, par exemple, je veux un ratio de 1.5:1 à -30 dB, cela semble impossible avec ce plug-in car plus je met de drive et plus j'augmente le ratio. Pouvez-vous ajouter des ratios de compression sur les versions futures ?

R. Le Crunchessor utilise des divisions logarithmiques pour la compression. Il est difficilement possible de définir avec précision un ratio de 1.5:1. Le Crunchessor a été conçu pour être aussi simple que possible à utiliser, donc, n'importe quel seuil ou ratio n'a pas été prévu lors de l'implémentation.

Q. En quoi la version 2 est différente de la version 1, en quoi est-elle supérieure ?

R. La version 2 exécute complètement l'algorithme de compression de la version 1. Cependant, la version 2 apporte beaucoup "d'accordages fins" à cet algorithme, donc dans certains cas, l'algorithme de la version 2 peut avoir un rendu différent et meilleur que la version 1. Il doit être noté que les presets de la version 2 sont incompatibles avec la version 1, mais la version 1 et la version 2 peuvent être utilisées dans un même projet sans entrer en conflit l'un avec l'autre.

Q. Je suis peut-être passé à côté, mais je ne trouve pas d'explications concernant les réglages de routing de side-chain dans le manuel du Crunchessor 2.0.

R. Veuillez vous reporter au "Guide Basique de l'Utilisateur Voxengo" pour toutes informations relatives aux réglages de side-chain dans les plug-ins Voxengo.

Q. Que suggèreriez-vous comme réglages pour des mixes orchestraux (pour le traitement final, puis-je utiliser le Crunchessor efficacement) ? Comme c'est orchestral, cela a besoin d'être transparent.

R. Oui, bien sûr, vous pouvez dans beaucoup de cas utiliser le Crunchessor pour du traitement final. Vous pouvez utiliser le Crunchessor en mode "Clean" couplé avec le style de coloration "Flat" comme point de départ. Vous pourrez obtenir un son transparent si vous utilisez un long temps d'attaque (au-dessus de 25 millisecondes) et un long temps de relâchement (au-dessus de 250 millisecondes).

Pourtant, la compression peut ne pas être le meilleur traitement à appliquer sur de l'orchestral, cela diminue la plage de dynamique, sachant que cette plage dynamique est importante pour la musique orchestrale.

Bon Mix !