



Voxengo OldSkoolVerb Plus Bedienungsanleitung



Version 1.0

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

Inhalt

Einleitung 3

 Funktionsmerkmale 3

 Kompatibilität 3

Bedienelemente 4

 Hall-Parameter 4

 Editor für den Hall-Modus 4

 Reverb-Damping 5

 Reverb-EQ 5

 Editor für den „Spatial“-Modus 5

 Out Gain 6

Danksagung 7

Einleitung

Der Voxengo OldSkoolVerb Plus ist ein algorithmisches Hall-Plugin für professionelle Audioanwendungen. Dieses Plugin ist eine erweiterte Version des Freeware-Plugins OldSkoolVerb. Beim OldSkoolVerb Plus wird eine Art „klassischer“ Stereo-Hall-Algorithmus eingesetzt, der technisch einfach gehalten ist, aber doch optimale Ergebnisse liefert. Dieser erzeugt ein sehr klares Raumbild, das sich gut in den Mix einfügt.

Der OldSkoolVerb Plus stellt Ihnen eine umfassende Reihe an Parametern zur Verfügung, mit denen verschiedene Hallarten, wie „Plate“, „Room“ oder „Hall“ nachgebildet werden können. Das Plugin eignet sich sowohl für harte, perkussive Sounds, wie z. B. Schlagzeug und gezupfte Gitarren, als auch für weiche, weniger perkussive Sounds, wie z. B. Gesang, Klavier und Pads.

Im Vergleich zum kostenlosen OldSkoolVerb verfügt die Plus-Version außerdem über ein „Spatialization-Modul“, über welches zusätzlich das Raumbild eingestellt und dadurch die Halldichte stark erhöht werden kann.

Funktionsmerkmale

- Plate, Room und Hall-Algorithmen
- 5 Hall-Modi
- Editor für den Hall-Modus
- Spatialization-Modul
- Stereobearbeitung
- Preset-Manager
- Undo/Redo-Funktion
- A/B-Vergleich
- Kontextbezogene Anwendungshinweise
- Unterstützung sämtlicher Sampleraten
- Latenzfreier Betrieb

Kompatibilität

Dieses Audio-Plugin kann in jede Host-Anwendung geladen werden, die die AAX-, Audio Unit- (AU), VST- oder VST3-Plugin-Spezifikation unterstützt.

Es ist kompatibel mit Windows (32- und 64-Bit Windows XP, Vista, 7, 8, 10 oder höher) und Mac OS X (10.6 oder höher, 32- und 64-Bit, Intel-basiert).

Mindestsystemvoraussetzungen: 2 GHz Dualcore-Prozessor oder höher, 2 GB RAM. Für jede der beiden Plattformen (Mac und PC) und Plugin-Spezifikation steht eine separate Binärdistribution zum Download zur Verfügung.

Bedienelemente

Hinweis: Die meisten Bedien- und Anzeigeelemente (Buttons, Menüs, Eingabefelder) welche am oberen sowie am unteren Rand der Benutzeroberfläche (GUI) angeordnet sind, finden sich bei allen Plugins von Voxengo. Die Bedienung dieser erfordert nur wenig Einarbeitungszeit. Eine umfassende Beschreibung dieser und aller Standardelemente der Benutzeroberfläche und der Funktionsmerkmale finden Sie in den allgemeinen Grundlagen („Voxengo Plugins – Allgemeine Grundlagen“). Sobald Sie sich mit diesen vertraut gemacht haben, werden Sie mit allen Plugins von Voxengo komfortabel arbeiten können.

Hall-Parameter

Diese Reihe an Reglern bestimmt das subjektive Raumbild des Halls.

Über „Pre-delay“ wird die Dauer des Pre-Delays eingestellt (in Millisekunden). Damit wird der Abstand vom Hörer zur Schallquelle nachgebildet. Niedrigere Werte ergeben dichtere „Early Reflections“ (erste Reflexionen).

Mit dem „Space“-Regler wird die imaginäre Dauer (in Millisekunden) zwischen den Reflexionen und somit die Abmessungen des Raums bestimmt. Sehr niedrige Werte erzeugen einen „Plate“-ähnlichen Hall und eine dichtere Hallfahne. Höhere Werte ergeben einen Hallsound des Typs „Hall“ und eine weniger dichte Hallfahne. Außerdem erzielt man durch höhere Werte einen räumlicheren, „transparenteren“ Hallsound, der sich für den gesamten Mix eignet.

Mit dem Parameter „Time“ bestimmen Sie die RT60-Dauer (in Millisekunden), die Zeit, in der die Lautstärke des Halls um 60 Dezibel abfällt. Dieser Parameter wirkt sich sowohl auf die Größe des Hallraums als auch auf die Gesamtdämpfung (Damping) aus. Die tatsächliche Dauer kann dabei in Abhängigkeit von den Damping-Einstellungen kürzer sein.

Mit dem Parameter „Width“ legen Sie die „Breite“ des Halls fest (in Prozent). Dieser Parameter imitiert die Breite des Raums aus der Position des Hörers.

Es ist zu beachten, dass es bei Anwendung des Halls auf perkussive Sounds vorteilhaft sein kann, niedrigere Werte für „Predelay“ und „Space“ zu wählen, damit Dröhnen reduziert und ein dichterer Hall erzeugt wird. Der Halltyp „Plate“ eignet sich wahrscheinlich am besten zur Bearbeitung des Schlagzeugs, während die Halltypen „Room“ und „Hall“ eher für Gesang und ähnliches nicht perkussives Audiomaterial geeignet sind.

Über das Menü „Mode“ können Sie die Parameter des Hallalgorithmus auswählen.

Editor für den Hall-Modus

In diesem Editor können Sie die Parameter des Hallalgorithmus verändern.

Beim Parameter „Op Count“ wird die Anzahl der vom Hallalgorithmus verwendeten Operatoren gewählt. Je höher dieser Parameter eingestellt ist, desto dichter ist der Hall, was jedoch eine höhere CPU-Last zur Folge hat.

Mit dem Parameter „Vol Ramp“ beeinflussen Sie das Raumbild (Spatialization) des Gesamthalls. Positive Werte ergeben dabei einen Reverse-Reverb.

Mit dem Parameter „Delay Ramp“ verändern Sie die Raumbildung des Pre-Delays.

Über den Parameter „Length Ramp“ wird die Dichte des Halls bestimmt.

Mit dem Parameter „Cross-Gain“ legen Sie die Wahrnehmung der Stereobreite des Halls fest. Über diesen Parameter wird das Übersprechen zwischen den Kanälen in Dezibel geregelt.

Mit dem Parameter „Makeup Gain“ wird die Gesamtlautstärke des Halls in Dezibel bestimmt.

Über den Parameter „Ramp Type“ wird das interne Verhalten aller „Ramp“-Parameter bestimmt.

Reverb-Damping

Die Parameter dieser Gruppe dienen zum Einstellen der Dämpfungseigenschaften des Raums.

Mit dem Parameter „Damp Lo“ bestimmen Sie die Eckfrequenz der Dämpfung im tiefen Frequenzbereich (in Hertz).

Über „Damp Hi“ dagegen wird die Eckfrequenz der Dämpfung im hohen Frequenzbereich festgelegt (in Hertz). Dieser Parameter kann auf niedrigere Werte eingestellt werden, um das „Dröhnen“ des Hallsounds zu reduzieren.

Reverb-EQ

Diese Parameter wenden ein 3-Band-Equalizing auf den erzeugten Hallsound an. Durch Verringerung der Breite des Hochfrequenzbands wird das „Dröhnen“ des Hallsounds weiter reduziert.

Editor für den „Spatial“-Modus

Anhand dieses Editors kann der gesamte räumliche Eindruck des Halls subtil geregelt werden. Dieses Modul ist von seiner Funktion her mit dem Voxengo Spatifier vergleichbar. Die Dauer des Raumklangs („Spatial Time“) wird hier für einen bestimmten Frequenzbereich einzeln festgelegt.

Durch Gedrückthalten der rechten Maustaste und Bewegen des Mauszeigers über die einzelnen Regler können Sie den benötigten Kurvenverlauf freihändig „einzeichnen“. Es ist zu beachten, dass bei der Bearbeitung von „rauen“ Sounds, wie z. B. verzerrten Gitarren, die Auswahl von niedrigeren Werten einen „Flanger“-ähnlichen oder metallischen Sound erzeugen kann.

Durch eine Erhöhung der Dauer des Raumklangs bei niedrigeren Frequenzen tendiert das Plugin dazu, die Wahrnehmung der ersten Reflexionen („Early Reflections“) oder die „Boxiness“ (dumpfer Gehäusesound) zu verstärken. Bei einer Anhebung der höheren Frequenzen wird eher der Tiefeneindruck verstärkt.

Über das Menü „Impression“ wird der von dem Modul erzeugte räumliche Gesamteindruck ausgewählt. Beachten Sie, dass über die Schieberegler des „Spatial

Mode Editor“ der räumliche Eindruck verringert und verstärkt, über dieses Menü der Raumeindruck jedoch noch weiter verstärkt werden kann.

Über das Eingabefeld „Random Variation“ kann eine Variation der Verbesserung des Raumklangs zufällig generiert werden.

Out Gain

Mit dem Drehregler „Reverb Gain“ stellen Sie die Ausgangslautstärke (in Dezibel) des erzeugten Hallsounds ein.

Über „Dry“ wird die ursprüngliche Lautstärke (in Dezibel) des Eingangssignals geregelt.

Durch Betätigen des Buttons „Dry Mute“ wird das ursprüngliche Eingangssignal daran gehindert, zum Ausgang des Plugins geleitet zu werden.

Danksagung

Die verwendeten DSP-Algorithmen sowie der Quellcode für das interne Signalrouting wurden von Aleksey Vaneev entwickelt.

Der Quellcode für die grafische Benutzeroberfläche sowie das grafische Standarddesign wurden von Vladimir Stolypko entwickelt.

Dieses Plugin wurde mithilfe der Programmiersprache C++ programmiert und verwendet die „zlib“-Datenkompressionsbibliothek (entwickelt von Jean-loup Gailly und Mark Adler). Die Datenkompressionsbibliothek LibLZF stammt von Marc Alexander Lehmann, die für die Filter verwendeten Gleichungen stammen von Magnus Jonsson und Robert Bristow-Johnson, die VST-Plugin-Technologie von Steinberg, das verwendete Audio Unit-Plugin SDK von Apple Inc., die Programmbibliothek Intel IPP und die Laufzeitbibliothek von Intel Corporation (unter Berücksichtigung der jeweils gewährten Lizenzen aller hier aufgeführten Beteiligten).

Voxengo OldSkoolVerb Copyright © 2003–2016 Aleksey Vaneev.

VST ist eingetragenes Warenzeichen und Software der Steinberg Media Technologies GmbH.