
Guide Utilisateur Voxengo Deft Compressor



Version 1.3

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

Contenu

Introduction 3

Spécifications 3

Compatibilité 4

Éléments de l'Interface Utilisateur 5

Dynamics 5

Key Filter 5

Vintage Compression 6

Output 6

Vu-Mètres 6

Crédits 7

Bêta-Testeurs 7

Questions et Réponses 8

Introduction

Le Deft Compressor est un plug-in de compression de signal audio pour les applications de productions audio professionnelles. La caractéristique principale de ce compresseur est sa capacité de produire un son de compression fin avec un effet d'amélioration d'intelligibilité. Ce résultat est obtenu par une fonction de temps du compresseur, ressemblant au S-curve (courbe sigmoïde), qui agit tant sur l'attaque que sur le relâchement du compresseur. Cette fonction de temps permet également au compresseur d'apporter "chaleur" et "propreté" au son avec la plupart des réglages.

Avec de hautes valeurs de réglages d'attaque, le Deft Compressor peut être utilisé pour accentuer les transitoires. Avec des valeurs au-dessous de 0,01 millisecondes, il peut être utilisé pour "fracasser" le signal audio. Même si S-curve est une caractéristique marquée par le Deft Compressor, vous pouvez la changer doucement pour une forme L-shape en réglant le paramètre "Punch"

Le Deft Compressor propose également un mode de compression nommé "Vintage" qui produit un son de compression semblable à celui d'un compresseur analogique à lampe : il produit de la chaleur et une saturation douce avec laquelle il est possible de saturer le signal de sortie. A côté de cela, vous pouvez changer entre les modes de compression "Feed-Forward" et "Feedback".

Le Deft Compressor est parfaitement utilisable pour compresser les pistes de voix, de batteries, de guitares et d'autres instruments, tant pour l'aspect technique que pour la créativité. A côté de cela, il peut être utilisé pour compresser les groupes (bus) ainsi que les mixes complets.

Spécifications

- Fonction de temps S-curve réglable
- Mode de compression "vintage"
- Mode de compression Feedback
- Gain automatique
- Side-chain externe
- Filtre de signal clé
- Traitement stéréo et multicanal
- Routing de canal interne
- Groupes de canaux
- Suréchantillonnage jusqu'à 8x
- Traitement en 64 bit à virgule flottante
- Gestionnaire de presets
- Historique d'annulation
- Comparaison A/B
- Messages Contextuels
- Support de toutes les fréquences d'échantillonnage
- 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.

Éléments de l'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 Utilisateur, il vous permettra de vous familiariser avec toute la gamme des plug-ins audio professionnels de Voxengo.

Dynamics

Ce groupe de paramètres contrôle les fonctions de transfert et de temps du compresseur.

Le paramètre "Threshold" règle le seuil du compresseur (en décibel) – La position du seuil est reflétée dans le vu-mètre "In".

Le paramètre "Ratio" règle le rapport entre l'entrée et la sortie.

Le paramètre "Attack" détermine le temps d'attaque du compresseur (en millisecondes).

Le paramètre "Release" détermine le temps de relâchement du compresseur (en millisecondes).

Notez que pour que la compression de bus ne soit pas flagrante, vous aurez besoin de régler les paramètres "Threshold" et "Ratio" à de faibles valeurs (par exemple "-35" et "1.3:1" respectivement, pour un signal d'entrée d'une puissance égale à -24dBFS). Autrement la compression paraîtra trop évidente. Cette suggestion peut également être utilisée de façon générale dans les situations où vous estimez que vous voulez une compression moins flagrante sur n'importe quelle source audio.

Le paramètre "Punch" vous permet de donner la quantité désirée de l'effet "d'augmentation transitoire", exprimé en pourcentage. Quand il est réglé à "100", l'effet est maximal et le compresseur utilise la fonction de temps S-curve. S'il est réglé à "0", le compresseur utilisera la fonction de temps L-curve "plus rapide" qui peut pourtant produire un son brillant surcoloré.

Le switch "Feedback" active le mode de compression "feedback" qui semble un peu plus "Punchy" que le mode "Feed-forward". Le mode "Feedback", dans beaucoup de cas, a tendance à produire un son plus contrôlé, moins fluctuant en raison de son comportement "pronostique" inhérent.

Key Filter

Cette section vous permet de charger les presets de filtre de clé et d'ouvrir la fenêtre "Key Filter Mode Editor" où vous pouvez définir vos propres formes de filtres clé. Le switch "Mon" active le monitoring du signal clé filtré. Notez que lorsque le side-chain externe est utilisé, ce signal de side-chain devient le signal clé.

Quand la forme du signal clé est définie, n'oubliez pas que les régions de fréquence qui sont plus fortes seront plus compressées que les autres régions de fréquence.

Le paramètre “Key Gain” contenu dans l’éditeur règle l’intensité générale du signal clé. Ce paramètre peut être réglé si le signal routé au Side-Chain est trop haut ou trop bas.

Pour savoir comment régler le signal clé, veuillez vous reporter au “Guide Basique de l’utilisateur Voxengo” et le sujet s’appelle “Contrôles Standards-Egaliseur”.

Vintage Compression

Quand ce mode est activé, le compresseur change légèrement de comportement (dans tous les groupes de canaux). Alors que le son de la compression générale reste le même, ce mode ajoute aussi une légère quantité de saturation. A côté de cela, le bouton “Out Gain” peut être utilisé pour obtenir une saturation plus dure quand le signal de sortie atteint le point 0dBfs : De cette façon, vous pouvez obtenir le son d’une “compression de bus” classique, avec lequel vous pouvez à la fois avoir un son compressé “punchy” et “couper” les crêtes. Dans ce mode, les parties positives et négatives du signal sont limitées non symétriquement, c’est pourquoi ce mode ne doit pas être utilisé pour la limitation des crêtes du signal de sortie final.

Veuillez noter que le mode de compression “vintage” doit être utilisé avec soin lorsque vous compressez des parties de voix mélodique, des guitares ou d’autres sources sonores d’origine “naturelle”, en raison de la coloration harmonique inévitable générée par ce mode, essentiellement quand il y a saturation.

Alors que l’utilisation en mode de compression normal est préférable pour les musiques contemporaines club où le punch excessif est recherché, le mode de compression “vintage” peut être utilisé pour toutes les musiques qui issues de sources acoustiques, cela donne un meilleur résultat sonore avec un punch plus “rond”.

Output

Le paramètre “Output Gain” change le niveau du signal de la sortie générale du plug-in (en décibels).

Vu-Mètres

Le deft Compressor possède trois vu-mètres avec une échelle d’affichage en décibels. L’indication du niveau de crête est présente dans chaque vu-mètre. Le vu-mètre “In” indique le niveau du signal d’entrée. Le vu-mètre “G/R” affiche la moyenne des changements de réduction de gain. Le vu-mètre “Out” affiche le volume de la sortie générale du plug-in.

Crédits

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), équations d'architecture de filtre par Magnus Jonsson et Robert Bristow-Johnson. 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).

Voxengo Deft Compressor est une marque déposée © 2010 Aleksey Vaneev.

VST est une marque logicielle de Steinberg Media Technologies GmbH.

Bêta-Testeurs

Ben Williams

Chris Knapp

Dave Huizing

George Daly

gl.tter

Jay Key

Laurent Bergman

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. Qu'est-ce que la fonction de temps "S-curve" exactement ?

A. La fonction de temps S-curve signifie que l'attaque et le relâchement ont une "vue" comme le S-curve (courbe sigmoïde) : cela peut-être confirmé en compressant un signal DC de niveau variable. Une telle courbe ajoute une coloration très chaude. A côté de cela, le S-curve possède sur les temps de relâchement plus longs un temps de "maintien" qui ne change pas. Cela permet au compresseur de garder les plus hautes fréquences propres, presque incolores. Le S-curve, par sa nature, est aussi semblable au relâchement dépendant du programme : il ne distord pas quand vous compressez à de faibles valeurs de temps de relâchement, ou quand le son a fréquemment des transitoires assez forts.

Q. Le Deft Compressor a t-il le soft knee?

A. L'écrasement du compresseur ne peut être appelé soft, parce que l'écrasement est habituellement très large - couvrant la gamme d'une douzaine de dB. Ce n'est pas encore du entre-deux, c'est plus proche du hard-knee.

Q. Il semble que je conserve des transitoires même si j'utilise le temps d'attaque aussi bas que 0,01 millisecondes. Comment cela se fait-il ?

A. Un temps d'attaque aussi bas demande environ une fréquence d'échantillonnage d'environ 200 kHz pour que le compresseur réagisse correctement. Aini, si vous essayez d'obtenir un tel temps d'attaque à une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz, vous devez utiliser un réglage de suréchantillonnage de "4x" voire "8x". L'étape d'attaque du S-curve n'est pas instantané, il y a un léger temps avant que le compresseur puisse "écraser" – cela ne permet pas de supprimer quelques transitoires de sous-millisecondes. Autrement, vous pouvez utiliser des valeurs plus basses pour le paramètre "Punch" (au dessous de 70%) qui offrent une attaque plus immédiate.

Bon Mix !