
Руководство пользователя плагина Voxengo OldSkoolVerb



Версия 2.10

<https://www.voxengo.com/product/oldskoolverb/>

Содержание

Введение 3

 Функциональные особенности 3

 Совместимость 3

Элементы интерфейса пользователя 4

 Reverb Character (Характер реверберации) 4

 Reverb Mode Editor (Редактор режима реверберации) 4

 Reverb Damping (Демпфирование реверберации) 5

 Reverb EQ (Эквалайзер) 5

 Out 5

Авторский раздел 6

Вопросы и ответы 7

Введение

OldSkoolVerb – это бесплатный плагин алгоритмической реверберации для профессиональных приложений для создания музыки. Этот плагин реализует своего рода «классический» алгоритм стерео-реверберации, который технически прост, но оптимален. Он также дает очень четкий пространственный образ, который хорошо сочетается с миксом.

OldSkoolVerb предлагает вам полный набор параметров, позволяющих достичь различных видов реверберации – от пластинчатой реверберации до реверберации помещения и звука реверберации зала. OldSkoolVerb лучше всего подходит для не-перкуSSIONных звуков и звуков с мягкой фазой атаки, таких как вокал, фортепиано и звуки пэдов. Однако узкий «пластинчатый» диапазон настроек можно использовать с перкуSSIONными звуками с хорошими результатами.

Функциональные особенности

- Пластинчатая, комнатная и зальная реверберация
- 5 режимов реверберации
- Редактор режима реверберации
- Стерео-обработка
- Обработка с 64-битной плавающей точкой
- Менеджер пресетов
- История изменений параметров
- А/В-сравнения
- Контекстные подсказки
- Поддержка всех частот дискретизации
- Нулевая задержка обработки

Совместимость

Этот аудио-плагин можно загрузить в любом хост-приложении для аудио, которое соответствует спецификации плагинов AAX, AudioUnit, VST или VST3.

Этот плагин совместим с компьютерами на основе операционной системы Windows (32- и 64-разрядные версии Windows XP, Vista, 7, 8, 10 и более поздние версии, если не объявлено иное) и macOS (версии 10.11 и более поздние, если не объявлено иное, для 64-разрядных процессоров Intel и Apple Silicon) – требуется двухъядерный процессор с тактовой частотой 2,5 ГГц или более быстрый и не менее 4 ГБ оперативной памяти. Для каждой целевой компьютерной платформы и каждой спецификации аудио-плаги́на доступен отдельный установочный файл.

Элементы интерфейса пользователя

Примечание: все плагины Voxengo имеют согласованный пользовательский интерфейс. Большинство элементов интерфейса (кнопки, метки), расположенные в верхней части пользовательского интерфейса, одинаковы во всех плагинах Voxengo. Подробное описание этих и других стандартных функций и элементов пользовательского интерфейса см. в «Основном руководстве пользователя Voxengo».

Reverb Character (Характер реверберации)

Эта группа регуляторов влияет на субъективный пространственный образ реверберации.

Параметр «Pre-Delay» определяет время предварительной задержки реверберации (в миллисекундах). Имитирует расстояние от слушателя до исполнителя. Более низкие значения создают более плотные ранние отражения.

Параметр «Space» («Пространство») указывает мнимое время (в миллисекундах) между отражениями: это эффективно определяет размеры комнаты. Чрезвычайно низкие значения дают звук «пластинчатой реверберации» и более плотный хвост реверберации. Более высокие значения дают звук реверберации зала и более разреженный хвост реверберации. Более высокие значения также создают более объемный, «прозрачный» звук реверберации, подходящий для применения ко всему миксу. При настройке этого параметра в «пластинчатом» диапазоне параметр «Damp Hi» должен быть значительно снижен, если целью является убедительный звук пластинчатой реверберации.

Параметр «Time» определяет время RT60 реверберации (в миллисекундах), время, необходимое для того, чтобы громкость реверберации снизилась на 60 децибел. Этот параметр моделирует как размер комнаты, так и общее демпфирование. Фактическое время может быть меньше в зависимости от настроек демпфирования реверберации.

Параметр «Width» определяет ширину реверберации (в процентах). Этот параметр имитирует ширину комнаты в позиции слушателя.

Обратите внимание, что при применении реверберации к звукам перкуссии может быть полезно использовать более низкие значения «Pre-Delay» и «Space», чтобы уменьшить рокотание и создать более плотный звук реверберации. Настройки типа пластинчатой реверберации, вероятно, будут лучше всего работать на ударных, в то время как настройки реверберации комнаты и зала лучше всего использовать для вокала и аналогичного звукового материала без перкуссии.

Селектор «Mode» выбирает параметры алгоритма реверберации.

Reverb Mode Editor (Редактор режима реверберации)

Этот редактор позволяет вам изменять параметры алгоритма реверберации.

Параметр «Op Count» выбирает количество операторов, используемых алгоритмом реверберации. Чем выше параметр «Op Count», тем плотнее будет реверберация, но за счет увеличения нагрузки на процессор.

Параметр «Vol Ramp» влияет на пространственное распределение реверберации в целом. Положительные значения производят обратную реверберацию.

Параметр «Delay Ramp» влияет на пространственное распределение предварительной задержки реверберации.

Параметр «Length Ramp» влияет на плотность реверберации.

Параметр «Cross Gain» влияет на восприятие ширины стерео реверберации. Этот параметр управляет взаимопроникновением каналов в децибелах.

Параметр «Makeup Gain» регулирует общую громкость реверберации в децибелах.

Параметр «Ramp Type» регулирует внутреннее поведение всех параметров «Ramp».

Reverb Damping (Демпфирование реверберации)

Параметры этой группы регулируют демпфирующие свойства материала помещения.

Параметр «Damp Lo» регулирует нижнюю угловую частоту демпфирования помещения (в герцах).

Параметр «Damp Hi» регулирует высшую угловую частоту демпфирования комнаты (в герцах). Для этого параметра можно установить более низкие значения, чтобы уменьшить «рокот» звука реверберации.

Reverb EQ (Эквалайзер)

Эти параметры применяют 3-полосную эквализацию к результирующему звуку реверберации. Вы можете уменьшить полосу высоких частот, чтобы еще больше уменьшить «рокот» звука реверберации.

Out

Параметр «Reverb Gain» регулирует выходное усиление звука реверберации (в децибелах).

«Dry Gain» регулирует усиление исходного входного сигнала (в децибелах).

Переключатель «Dry Mute» отключает отправку исходного входного сигнала на выход плагина. Обратите внимание, что этот переключатель является «постоянным»: на его состояние не влияет загрузка пресета с использованием собственных функций плагина.

Авторский раздел

Автор DSP-алгоритмов, кода внутренней маршрутизации сигналов, оформления интерфейса пользователя – Алексей Ванеев.

Автор кода графического интерфейса пользователя – Владимир Столыпко.
Авторы графических элементов – Владимир Столыпко и Scott Kane.

Данный плагин реализован в форме мульти-платформенного кода на C++ и использует: библиотеку сжатия “zlib” (написана Jean-loup Gailly и Mark Adler), библиотеку сжатия “LZ4” Yann Collet, код “base64” Jouni Malinen, уравнения расчета фильтров Magnus Jonsson и Robert Bristow-Johnson, VST plug-in technology by Steinberg, AudioUnit plug-in SDK by Apple, Inc., AAX plug-in SDK by Avid Technology, Inc., Intel IPP and run-time library by Intel Corporation (использованы в соответствии с лицензионными соглашениями, данными всеми этими сторонами).

Правообладатель Voxengo OldSkoolVerb © 2003-2022 Алексей Ванеев.

VST is a trademark and software of Steinberg Media Technologies GmbH.

Вопросы и ответы

В. Мне любопытно, что именно в этом ревербераторе делает его лучше всего подходящим для не-перкуSSIONНЫХ звуков и звуков с мягкой атакой?

О. С точки зрения разработчика, эта реверберация недостаточно «плотная» для перкуSSIONНЫХ звуков – например, ударных. Вы можете выбрать приемлемую настройку для ударных, но это не всегда возможно. В большинстве случаев только «пластинчатый» диапазон настроек достаточно плотен для ударных и других перкуSSIONНЫХ звуков.

К сведению, когда реверберация недостаточно плотна для программного материала, звук реверберации может «рокотать» и звучать так, как будто он «разваливается», «шероховатый».