

LXP NATIVE | PACK REVERB
MANUAL DE INSTRUCCIONES



El legado Lexicon® continúa...

El pack de reverb LXP Native añade un toque de calidad e inspiración a sus mezclas. Estas reverbs no tratan de imitar la realidad, SON la realidad. Los cuatro plug-ins están basados en exclusivos y complejos algoritmos y cada uno de ellos incluye un grupo de presets que se adaptarán a la perfección a cada aplicación. Puede personalizar cada plug-in de acuerdo a sus necesidades o dejar que los técnicos de Lexicon hagan todo el trabajo por usted. Coloque una única activación de las reverbs LXP Native en su mezcla y descubrirá de inmediato por qué Lexicon es distinto al resto.



Felicidades y gracias

por su compra del paquete de plug-in reverb LXP Native, una perfecta mezcla de cuatro increíbles plug-ins de reverb Lexicon®. Con una larga historia de fabricación de grandes reverbs, el pack de reverb LXP incluye la más completa colección de presets profesionales de fábrica disponibles. Diseñado para ofrecer el máximo nivel de calidad sonora y la más amplia gama de funciones en todas sus aplicaciones audio, el pack de reverb LXP Native cambiará para siempre su forma de colorear sus mezclas.

Arranque rápido

- Elija uno de los cuatro plug-ins Lexicon.

Cada plug-in contiene un algoritmo diferente:

Cámara	(LXPChamber)
Salón	(LXPHall)
Láminas	(LXPPlate)
Habitación	(LXPRoom)

- En la ventana del plug-in, escoja una categoría
- Elija un preset

A partir de ahí, todo puede ser tan sencillo o tan complejo como quiera. Los más de 220 presets incluidos resultarán perfectos tal como son para la mayoría de situaciones, pero también puede retocar fácilmente cualquiera de sus parámetros y almacenar esos cambios como un preset. Vea en la página 26 más información sobre la carga de presets y en la 27 todo lo referente al almacenamiento de presets.

Índice

Instalación	7	Los algoritmos	35
Instalación del pack de plug-in	7	LXP Chamber	37
Licencia iLok	7	LXP Hall	39
Primeras impresiones	9	LXP Plate	41
Funciones del LXP	10	LXP Room	43
En profundidad	13	Los parámetros	45
Pantalla de tiempo real	13	BassRT	46
Mandos de parámetros	16	Bass XOY	46
Botones de navegación	18	Diffusion	46
Botones de control	20	Early Level	46
La fila Soft (asignable)	22	Parámetros de eco	47
Presets	25	Mix	48
Carga de una categoría o preset	26	Predelay	48
Almacenamiento de un preset	27	Parámetros de reflexión	49
Gestión de presets de usuario	28	Reverb Level	50
Salida de la ventana Store	29	Reverb Time	50
Ubicación de los presets de		Rolloff	50
usuario almacenados	30	RT Hi Cut	50
Trucos profesionales	31	Shape y Spread	51
Maximización de su máquina	31	Size	52
Comportamiento de la cola de		Spin	52
reverb	31	Tap Slope	53
		Wander	53

Instalación

Instalación del pack de plug-in

Introduzca el CD en su lectora de CD-ROM. El instalador debería ejecutarse de forma automática. Si no lo hace, puede iniciarlo de forma manual accediendo al fichero adecuado del CD:

Mac®: LXP Reverb.mpkg

Windows®: setup.exe

Una vez que el instalador se haya puesto en marcha, siga las instrucciones que aparecerán en pantalla para instalar el software.

Licencia iLok

Debe descargar una licencia para su mochila USB iLok antes de ejecutar cualquier programa que pueda usar estos plug-ins. Si no dispone de una licencia iLok, la búsqueda inicial de validación de plug-in fallará y no podrá ejecutar los plug-ins sin bucear en el sistema operativo. Para más información, vaya a www.iLok.com.



¡Importante! Su pack de reverb LXP Native no funcionará sin una mochila USB iLok autorizada introducida en el puerto USB de su ordenador!

Primeras impresiones

Cuando cargue un plug-in Lexicon®, el aspecto general de la pantalla se parecerá al siguiente. Observará que el plug-in Lexicon está incluido dentro de una ventana mayor correspondiente al DAW. Por este motivo, el aspecto variará de un programa de control a otro.



Funciones del LXP

A continuación puede ver un pequeño mapa que le muestra la funciones de la pantalla principal del LXP Native. En este ejemplo vemos el algoritmo LXP Hall.



Pantalla de tiempo real

Tres exclusivas visualizaciones le ofrecen información adicional relativa a la cola de reverb, contenido de frecuencia o respuesta de impulso para ayudarle a dar forma a su sonido concreto. Encontrará información más concreta en las páginas 13–15.

Mandos de parámetros

Le permiten ajustar los parámetros. Cada uno de ellos controla un parámetro individual. El nombre del parámetro aparece debajo de cada mando.

Botones de navegación

Cada botón le traslada a una página de edición diferente, con parámetros relacionados con el nombre de cada botón.

Botones de control

Le permiten la gestión de presets, comparación de cambios que haya realizado con respecto a los ajustes originales y recargar los valores originales. Para ver más información sobre esto, vaya a la página 20.

Fila de botones soft (asignables)

Esta fila solo es visible cuando pulse el botón de navegación Soft Row. Estos botones le permiten personalizar los parámetros que aparecen en el grupo de parámetros Soft Row. Vea las páginas 22–23 para más información.

Medidores de nivel

Muestra los niveles de entrada/salida de las señales que pasen por los plug-ins LXP.

Selector de categoría

Los presets de cada algoritmo están agrupados en categorías para hacer que resulte más fácil localizarlos. Por ejemplo, el algoritmo Hall está subdividido en Small Halls, Medium Halls y otros. El hacer clic en esta zona hará que aparezca el listado de categorías. Al elegir una de ellas se cargarán los presets de esa categoría en el selector de presets.

Selector de presets

Le muestra el listado de presets que hay dentro de la categoría elegida. El elegir un preset de esa lista hará que dicho preset sea cargado en el plug-in.

En profundidad

Pantalla de tiempo real

Esta pantalla le permite visualizar la reverberación de tres formas. Si bien sus oídos serán la principal herramienta a la hora de elegir y ajustar los presets, estas pantallas también le ofrecen una forma directa de ver lo que ocurre. Haga clic en cualquier parte de esta pantalla de tiempo real para cambiar la vista.



Pantalla de tiempo real

Display Off (desactivada)

Este modo le muestra solo el nombre del algoritmo. Es la vista por defecto para el plug-in y es el que supone la menor carga sobre la CPU.



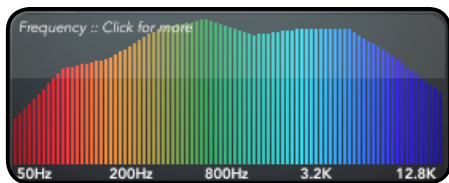
Multiband (multibandas)

Le muestra la reverb en cinco bandas de frecuencia, con la frecuencia más grave en la parte trasera. La imagen se desplaza de derecha a izquierda conforme avanza el tiempo.



Frequency (frecuencia)

Esta pantalla le muestra la reverb en un formato RTA más tradicional, con las frecuencias más graves a la izquierda.



Impulse (impulso)

Esta pantalla le muestra la señal como una única respuesta de impulso, en la que la imagen se desplaza a la izquierda conforme avanza el tiempo.



Mandos de parámetros



Mandos de parámetros

Mandos de parámetros

Cada uno de estos mandos controla un parámetro. Puede ajustar sus valores a través de la técnica de "clic y arrastre", con giro de la rueda del ratón o haciendo doble clic sobre el número que está encima del mando y tecleando directamente el nuevo valor.

Puede cambiar el grupo de mandos de parámetros que aparecen en pantalla haciendo clic en el botones de navegación que describimos en la sección siguiente. Puede crear un grupo de mandos de parámetros personalizado haciendo clic en el botón de navegación Soft Row, tal como describimos en la página 19.

Botones de navegación



Botones de navegación

Botones de navegación

Haga clic en uno de estos botones de navegación para activar un grupo de mandos de parámetros diferente. La mayoría de estos botones de navegación variarán dependiendo del algoritmo elegido, pero siempre dispondrá de un botón llamado Soft Row. Haga clic en ese botón para activar los botones de asignación Soft Row (fila de botones de soft) descritos en la página 23.

Botones de control

Botones de control



Botones de control

Estos botones le permiten gestionar los presets, comparar los cambios que haya realizado con respecto a los valores originales y recargar el preset activo.

Store

Este botón le permite crear y gestionar sus propios presets. Vaya a la página 28 para más información.

Compare

Este botón restaura de forma temporal el plug-in al preset seleccionado. Esto le ofrece la oportunidad de comprobar los cambios que ha realizado. Mientras este modo este activo, el plug-in no será editable. Haga clic de nuevo en Compare para recuperar sus ediciones.

Reload

Pulse este botón para hacer que los parámetros vuelvan a sus valores prefijados originales.

La fila Soft (asignable)



Nombre de parámetro de fila soft

Botones de asignación de la fila soft

Botón de navegación o "Soft Row"

¿A qué llamamos “Soft Row”?

Esto es un grupo de parámetros específicos por defecto para un preset concreto. Han sido asignados por ser los parámetros más útiles para ese preset. Para la mayoría de la gente, los parámetros Soft Row serán todo lo que necesitarán.

Personalización de esta Soft Row

Las asignaciones Soft Row forman parte del preset. Puede cambiar estas asignaciones y almacenar el preset como un preset de usuario. Para hacer esto, haga clic en el botón de navegación “Soft Row” y haga clic después en el botón de asignación de la fila soft para el parámetro que quiera cambiar. Al hacerlo aparecerá un listado; elija allí el nuevo parámetro que quiera que aparezca en la fila soft. Incluso puede asignar el mismo parámetro varias veces. Cuando haya terminado, almacene todo como un preset de usuario tal como le describimos en la sección siguiente y así siempre podrá recargar el preset con su fila soft personalizada.

Presets

Cada plug-in viene con una amplia gama de presets de fábrica. Estos presets han sido agrupados en categorías (Medium Halls, Large Halls, etc.) para que le resulte más sencillo localizar el sonido que necesite.

Ventana de categoría y preset



Carga de una categoría o preset

La categoría de preset es elegida en el menú desplegable que hay en la parte superior izquierda de la ventana de edición. Una vez que elija una categoría, el menú Preset será actualizado para mostrarle los nuevos presets disponibles. Una vez que haya elegido la categoría, haga clic en el selector de preset para elegir el preset que quiera en el menú desplegable.

Haga clic aquí para elegir una categoría

Haga clic aquí para elegir un preset



Almacenamiento de un preset

Si ha realizado alguna edición que quiera guardar como un preset, pulse el botón “Store”. Muchos DAWs solo permiten almacenar y cargar presets que hayan sido creados dentro de ese DAW. Lexicon® le ofrece una solución a eso poniendo a su alcance presets de usuario portátiles. Cuando almacene presets con el botón “Store” Lexicon (vea abajo), sus presets quedarán disponibles para todos los DAWs de su ordenador. Con un pequeño esfuerzo extra, también puede compartirlos con otros ordenadores, incluso cuando cambie de un Mac a un PC.

Haga clic en el botón Store para almacenar el preset



Gestión de presets de usuario

Una vez que haya hecho clic sobre el botón Store aparecerá una pantalla parecida a la de abajo.

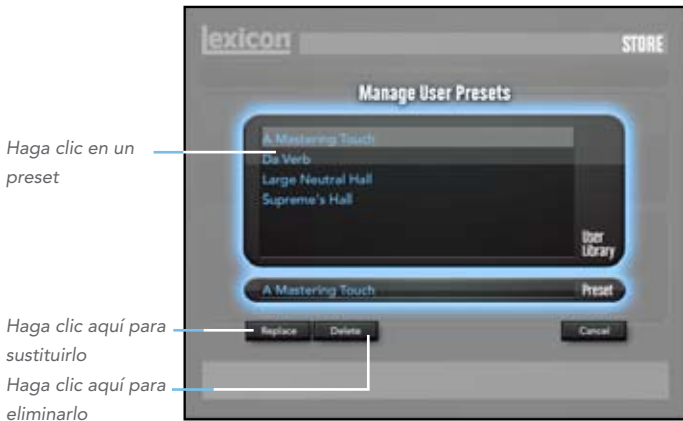
La ventana **User Library** contiene una lista de los presets de usuario que ya ha creado para ese algoritmo. Los presets aparecen en orden alfabético.

La ventana **Preset** le muestra el nombre del preset que estaba activo antes de empezar la edición. Puede hacer clic sobre este campo y cambiar el nombre al que usted quiera. Una vez que haya elegido el nombre adecuado, haga clic en el botón “Store” para que su preset sea almacenado.



Salida de la ventana Store

Si decide que no quiere almacenar su preset, haga clic en el botón “Cancel” para volver al editor. Si elige uno de los presets existentes de la biblioteca, podrá sustituir o eliminar ese preset tal como le mostramos abajo.



Ubicación de los presets de usuario almacenados

En los ordenadores **Mac**, los presets de usuario son almacenados aquí:

***/Home/Librería/Application_Support/LexiconPro/Native/
User_Presets/AlgorithmName***

Home hace referencia al nombre de la cuenta con la que se haya identificado. AlgorithmName es el nombre del plug-in. (p.e. LXPHall, LXPChamber, etc.)

En sistemas **Windows 7** y **Windows Vista**, los presets son almacenados aquí:

***Usuarios/"nombre de usuario"/appdata/"usertype"/Lexicon_LXP_
Native/User_Presets/AlgorithmName***

Y en **Windows XP**, los presets de usuario quedan aquí:

***Documentos y ajustes/"nombre de usuario"/Application_Data/
Lexicon_LXP_Native/User_Presets/AlgorithmName***

Trucos profesionales

Maximización de su máquina

Estos plug-in de reverb han sido diseñados para ser eficientes y la mayoría de ordenadores ejecutarán más copias de las necesarias. Pero si cree que debe exprimir su CPU un poco más, puede realizar estos sencillos pasos:

- Desactive las pantallas activas. La ventana central puede representar su reverb en tiempo real de varias formas y muchas de ellas consumen una gran capacidad de procesado. Si hace clic hasta que llegue a la pantalla Display Off, su ordenador dispondrá de más recursos para el audio.
- Cierre el editor de plug-in. Salvo que esté controlando su mezcla en tiempo real de forma activa, no necesitará el editor una vez que haya realizado los ajustes que quiera. Los mandos, faders y pantallas también consumen capacidad de procesado. Siempre puede volver a abrir el editor cuando lo vuelva a necesitar.

Comportamiento de la cola de reverb

Cada programa de control trata los plug-ins de formas ligeramente distintas. Observará esto especialmente en las paradas, bucles o reubicaciones. Puede que observe que la cola de reverb se detiene inmediatamente en un programa y que su repique sigue en otro. Puede que observe también que el comportamiento cambia cuando el plug-in esté insertado en una pista audio, una pista de instrumento o una auxiliar. Lexicon trata de asegurarle un comportamiento constante del algoritmo en las distintas plataformas, pero algunos DAWs producen resultados distintos a otros.



Nuestra herencia

Lexicon ocupa una posición única como líder en la innovación en los campos del audio tanto profesional como casero. Desde la aparición del primer retardo digital, Lexicon ha seguido a la cabeza del audio digital con una reputación como fabricante de excepcionales productos de audio profesional y home cinema, y como inventor de nuevas tecnologías. Años de investigación, desarrollo y aprendizaje nos permiten seguir ampliando los límites de la experiencia acústica.

Nuestros productos profesionales son la base de muchas de las producciones musicales, de TV y películas de hoy en día. Estos productos han conseguido gran cantidad de premios, entre ellos un Emmy® e innumerables premios TEC, incluyendo el TEC Hall of Fame por el Lexicon Delta T-101, el primer retardo digital del Mundo. Los procesadores Lexicon han pasado a ser el standard en cuanto a procesado de señal profesional desde la introducción del procesador de efectos digital 480L, que ha conservado una gran popularidad en los últimos 22 años. Y solo la ha visto reducida desde que lo sustituyeron como standard para el procesado de señal profesional nuestro sistema de efectos digitales multicanal 960L y los procesadores de efectos/reverbs de la serie PCM96, que desde su presentación han sido usados por una gran cantidad de productores, músicos y técnicos de sonido.

El uso cada vez mayor de tecnologías exclusivas de Lexicon ha hecho que aparezcan en gran cantidad de aplicaciones – con resultados impresionantes. Mucha gente confía en nuestro procesado para mejorar el sonido de prestigiosas salas de conciertos y festivales. Nuestra famosa tecnología LOGIC7® ha sido incorporada con total éxito por algunas de las marcas de automóviles de mayor prestigio, incluyendo algunos modelos concretos de BMW® y Mercedes®. La tecnología LOGIC7 ha sido también licenciada para otra empresas de audio de la categoría de harman/kardon® y AKG®.

Tanto si es consciente de ello como si no—usted está disfrutando de las tecnologías y productos Lexicon día tras día. Es casi seguro que el procesado Lexicon haya sido usado el alguna parte del programa de TV que ve cuando llega a casa, la película que irá a ver al cine o la canción que esté escuchando ahora en la radio. Desde las pistas iniciales a su sala de música o a su coche, Lexicon es parte del proceso que hace que esas grabaciones cobren vida propia. Nuestro compromiso hacia el mundo del audio profesional asegura un flujo continuo entre el músico y el público. Y ahora escuche esto...

Los algoritmos

Acaba de adquirir un pack con cuatro plug-ins, cada uno de los cuales controla un algoritmo distinto. En las páginas siguientes encontrará una descripción detallada de cada algoritmo, para que sepa cual elegir en cada caso.





LXP Chamber

La cámara de eco era el reverberador de última generación original. Se trataba de un espacio de tamaño pequeño a medio con paredes muy reflexivas y colocadas de forma irregular. Dentro de este espacio se colocaban un micrófono o dos y uno o dos altavoces. La señal de entrada era enviada a los altavoces y volvía a ser captada por los micrófonos. Con un diseño y configuración muy cuidadosos se podía generar una reverb bastante satisfactoria. Por este motivo siguen existiendo aun algunas cámaras de eco de calidad distribuidas por todo el Mundo.

Las características principales de este algoritmo de cámara incluyen una densidad muy rápida y que prácticamente no se observan rebotes en las paredes. Este complejo efecto de espacio en miniatura replica una cámara de eco en los ajustes más bajos y, en los más altos, una pequeña sala de directo con una densidad de reflexión con un crecimiento más rápido que en un salón. Las colas reverberantes aleatorizadas hacen que este algoritmo sea una de las herramientas indispensables en su paleta de creación de efectos de sonido.

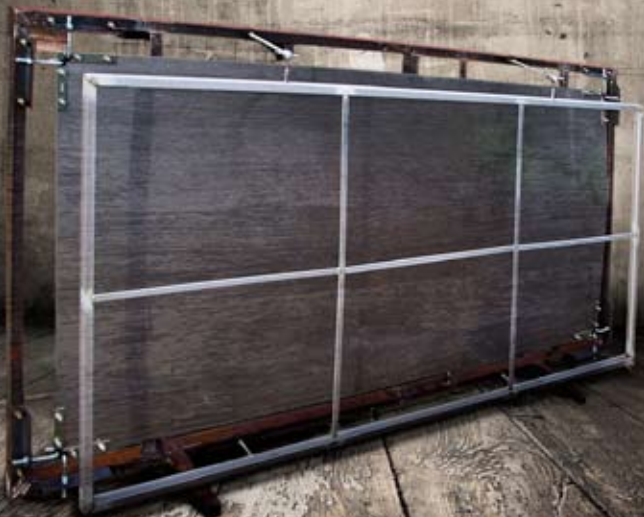


LXP Hall

El famoso algoritmo de reverb Lexicon® Hall ha sido usado de forma continua por gran cantidad de técnicos de sonido tanto en directo como en estudio gracias a su excepcional capacidad para reproducir la ambientación musical de un espacio grande, amplio y panorámico.

Un salón es el espacio principal usado para actuaciones de música clásica, pero se ha comprobado que también resulta muy útil para cualquier otro tipo de música. Un salón es comparativamente grande, con separaciones entre paredes de decenas de metros, por lo general. Se pueden usar salones de menores dimensiones para grupos musicales menores. El sonido característico de estos salones incluye una densidad de reflexión inicial muy baja, con una energía de reflexión pequeña antes de 60–100 milisegundos. El crecimiento de esta densidad es más gradual, debido a la mayor separación entre las superficies reflectantes. El tiempo de reverberación también es algo más largo. Finalmente, en la mayoría de los salones las frecuencias más graves reverberan durante más tiempo que las agudas.

Este algoritmo comparte todas estas características básicas pero es algo más suave y con un decaimiento más constante. Con su densidad inicial menor, este LXP Hall será la mejor opción cuando necesite una reverberación limpia y que no obstaculice el sonido.



LXP Plate

Una reverb de láminas se consigue con una plancha metálica grande y delgada suspendida en posición vertical y sujeta por muelles. Unos transductores colocados en esa lámina transmiten una señal que hacen que la plancha vibre, dando lugar a sonidos que parece que se producen en un gran espacio abierto.

El algoritmo LXP Plate replica el sonido de los reverberadores de láminas, con una elevada difusión inicial y un sonido relativamente brillante y coloreado. Por este motivo, resulta una buena elección para sonidos de percusión. Estas reverbs fueron diseñadas para ser escuchadas como parte de la propia música, reforzando y haciendo más melódico el propio sonido inicial. El sonido de estas reverbs de láminas es lo que mucha gente asocia con la palabra reverb, y resulta muy útil para casi todos los tipos de música pop.



LXP Room

Este algoritmo tiene muchos puntos en común con el algoritmo Hall, pero en este caso la sala, o más bien "habitación" ha sido personalizada para dar lugar a espacios menores y tiempos de reverb más cortos. En este algoritmo el parámetro "Size" (tamaño) pasa a ser fundamental dado que cambiará de forma indirecta el tiempo de reverberación global y, lo que es más importante, controlará el "grano" de la reverb. Con tamaños grandes, las reflexiones individuales se harán más evidentes. Con tamaños pequeños, el efecto será más suave.

Este LXP Room es muy eficaz en dos tipos de aplicaciones de estudio:

Post-producción: Pequeñas salas, doblaje de diálogos, foley, exteriores.

Música y broadcast: Cabinas para superposición de voces, cabinas de batería, distintas pequeñas salas oscuras y brillantes, efectos sencillos.

Los parámetros

Los cuatro plug-ins de reverb contienen unos 220 presets, para cubrir prácticamente cualquier posible necesidad. Pero siempre puede refinar y personalizar estos presets retocando sus parámetros. Estos parámetros son los ladrillos con los que se construye cada preset y que determinan su sonido y comportamiento.

Cada algoritmo dispone de distintos parámetros, y varios de estos parámetros se combinan para crear cada preset.

En las páginas siguientes explicamos los parámetros de los algoritmos que puede editar en los plug-ins de reverb LXP Native. Tenga en cuenta que a veces los nombres de estos parámetros aparecen abreviados en pantalla y que en ocasiones vendrán con un prefijo para indicar el canal que controlen (p.e. Level puede aparecer como RightInLvl).

BassRT (tiempo de reverb de graves)

Este parámetro controla el tiempo de reverb de los graves. Está asociado de forma muy directa con los parámetros Bass Crossover y Reverb Time. BassRT es un múltiplo de Reverb Time que se aplica a la señal por debajo de la frecuencia descrita por Bass Crossover. Si BassRT es menor a 1.0, entonces la parte de bajas frecuencias de la cola de la reverb será más corta que la parte de medios. Si BassRT es superior a 1.0, la parte de graves de la cola de la reverb será mayor.

Bass XOY (Crossover de graves)

Este parámetro está ligado con el parámetro BassRT anterior y representa la frecuencia por debajo de la cual BassRT producirá su efecto.

Diffusion (difusión)

La difusión de entrada es la primera parte del procesado de cualquier señal que sea introducida en una reverb o retardo. Podemos describirla como un suavizamiento de la señal y se suele usar para reducir el impacto de los transitorios potentes.

Early Level (nivel de señales iniciales)

Este parámetro actúa como un control master para cualquier señal inicial enviada a los canales de salida. Las señales iniciales incluyen ecos y reflexiones.

Parámetros de eco

Eko Delay (retardo de eco)

Controla el tiempo de retardo de un eco que proceda de la entrada indicada (L-izquierda ó R-derecha) y que es enviado a la misma salida. También puede recircular de vuelta a la misma entrada.

Eko FBack (realimentación de eco)

Controla la realimentación de un eco procedente de la entrada indicada (L ó R) y que es enviado de nuevo a la misma entrada. De forma opcional, puede invertir el signo del coeficiente de ganancia.

Eko Time Mast (master de tiempo de eco)

Controla todas las voces de eco del algoritmo. El tiempo nominal de cada retardo de eco es ajustado en base a este porcentaje.

Eko Fbck Mast (master de realimentación de eco)

Controla todas las voces de eco del algoritmo. La ganancia nominal de cada realimentación de eco es ajustada en base a este porcentaje.

Mix (mezcla húmedo-seco)

Esta mezcla es la proporción entre señal húmeda (procesada) y señal seca (sin procesar). Debe usar este parámetro con mucho cuidado. Si está usando el plug-in como una inserción en una única pista, quizá lo más adecuado sea usar el control de mezcla directamente en el plug-in. No obstante, las reverbs se usan a menudo en pistas auxiliares y pueden recibir su señal de buses internos del DAW. En ese caso, lo mejor es controlar el nivel de la pista auxiliar en lugar de la mezcla húmedo/seco. No todos los DAW disponen de compensación de retardo, por lo que es importante no tener una señal seca en más de una ruta (dado que la una consecuencia muy probable de ello es la cancelación).

El parámetro de mezcla es “pegajoso”. Al igual que otros parámetros, es almacenado y restaurado por el DAW. Pero una vez que el plug-in ha sido cargado, el valor de mezcla no cambia—incluso aunque cargue otro preset en el mismo plug-in. Esto hace que sea más fácil probar los presets.

Predelay (pre-retardo)

Esto se usa para añadir una pequeña cantidad de retardo a una señal antes de que llegue al reverberador. Esto permite crear una pequeña separación entre las señales seca y húmeda, de cara a conseguir una mayor claridad en la mezcla.

Parámetros de reflexión

Rfl Dly (retardo de reflexión)

Esto controla el tiempo de retardo de una reflexión. Tenga en cuenta que este parámetro puede tener distintas configuraciones de ruteo, indicadas por su nombre. Por ejemplo, si su nombre aparece como "L Rfl Delay" o "L-L Rfl Delay", la señal entrará por la izquierda y será emitida también por ese canal. Si el nombre es "L-R Rfl Delay", la señal vendrá del canal izquierdo y será emitida por el canal derecho.

Rfl Gain (ganancia de reflexión)

Controla la ganancia de una reflexión. Puede invertir de forma opcional el signo del coeficiente de ganancia. Tenga en cuenta que este parámetro puede tener distintas configuraciones de ruteo, indicadas por su nombre. Por ejemplo, si su nombre aparece como "L Rfl Gain" o "L-L Rfl Gain", la señal entrará por la izquierda y será emitida también por ese canal. Si el nombre es "L-R Rfl Gain", la señal vendrá del canal izquierdo y será emitida por el canal derecho.

Rfl Time Mast (master de tiempo de reflexión)

Este parámetro se usa para producir un escalado de todos los tiempos de reflexión a la vez.

Reverb Level (nivel de reverb)

Esto controla el nivel de cola de reverb que es enviada a los canales de salida.

Reverb Time (tiempo de reverb)

Esto es el tiempo de reverb de frecuencias medias (las frecuencias superiores a Bass XOV e inferiores a RT Hi-Cut). Por este motivo, es uno de los controles principales sobre el efecto de la cola de reverb. Puede decirse que modela la reflexividad de las paredes del espacio reverberante.

El parámetro asociado de forma más directa con este es Size. Una sala de gran tamaño con un tiempo de reverb pequeño puede tener fácilmente el mismo tiempo de decaimiento que una sala pequeña con un tiempo de reverb grande. Incluso aunque ambas soluciones pueden dar lugar al mismo tiempo de reverb, sonarán muy distintas entre sí. El valor que aparece en pantalla es un tiempo de reverb aproximado basado en esos dos valores. El tiempo real depende también en gran medida de otros parámetros así como del propio material audio.

Rolloff (corte)

Esto le permite ajustar la frecuencia de corte del filtro de salida.

RT Hi Cut (corte de agudos de reverb)

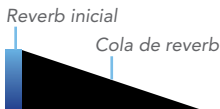
Este parámetro, también conocido como Hi-Cut o RTHC, es un filtro pasabajos en la parte recirculante de la reverb. Representa una frecuencia por encima de la cual la cola decae más rápidamente. En cierta medida, es lo opuesto al escalado de BassRT, y puede ser considerado como análogo a la absorción del aire.

Shape y Spread (forma y distribución)

Los parámetros Shape y Spread están fuertemente relacionados. Shape controla la forma en que es inyectada la energía en el reverberador. Un valor bajo implica que el sonido entra en la reverb al principio de la ventana Spread. Un valor alto implica que la mayoría del sonido pasa a la reverb al final de esa ventana. Un valor intermedio hace que el sonido entre en la reverb de forma constante a lo largo de toda la ventana Spread.

Consejo: Shape no tendrá ningún efecto si Spread está al mínimo. Pero incluso en ese caso, puede dar lugar a diferencias. En ese caso, afectará al timbre y la densidad de la reverb. Los valores altos de Shape pueden producir un sonido tanto oscuro como denso, aunque su efecto sea sutil.

El parámetro Spread es un ventana de tiempo durante la cual la señal es inyectada en la reverb. El parámetro Shape anterior controla la forma en que es inyectada la señal durante el periodo de esta ventana. Juntos, estos dos parámetros crean una envolvente la parte inicial de la reverb, tal como puede ver en esta ilustración:



Shape = 32,
Spread = 20%



Shape = Cualquiera,
Spread = 0%



Shape = 64,
Spread = 75%

Size (tamaño de la reverb)

Esto se corresponde en grandes rasgos a la longitud de la pared más larga de una sala rectangular. Una sala tiene una geometría que hace que el sonido rebote. Cuando el tamaño de la sala es pequeño, las "paredes" de ese espacio están muy cerca entre ellas y la densidad de la reflexión resultante aumenta. Cuando el tamaño de la sala es grande, la densidad disminuye. Las reverbs más naturales usan tamaños de sala que varían entre los 24 a 45 metros o así, pero también puede encontrar muchas otras reverbs útiles fuera de ese rango.

Existe una fuerte relación entre este parámetro y Reverb Time. Para ver más detalles sobre ello vea la explicación del parámetro Reverb Time.

Spin

Este parámetro (junto con Wander) controla los efectos de aleatorización dentro de la reverb. Esta aleatorización se usa para controlar la pureza espectral de la reverb. También—con algunos ajustes—puede crear un efecto de modulación más observable. Las reverbs artificiales a veces crean extraños efectos audibles con algunos tipos de señales. Por ejemplo, una voz en off en una sala muy pequeña puede sonar algo metálica. La aleatorización reduce esos repiques.

Spin controla la velocidad de la aleatorización. En la mayoría de casos, es suficiente con valores entre 1–2 Hz. Wander controla la cantidad en la que pueden ser modulador distintos valores de retardo. Habitualmente, estos valores deberían ser pequeños para reverb de láminas y cámaras o para salas muy pequeñas. Pero siempre es mejor hacer pruebas con el material a usar.

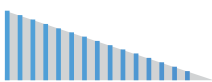
Tap Slope (pendiente de fase)

Este parámetro afecta a la ganancia relativa de los impulsos procedentes de la reverb. Afectará al timbre o a la sensación global de espacio.

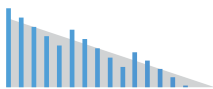
También puede usarlo para crear efectos inversos o con puerta de ruidos. En ese caso, Reverb Time debería estar en 0 y Spread y Shape deberían estar ajustados relativamente altos. Size también debería tener un valor alto y este Tap Slope debería estar en el rango de 5 a 10.

— Impulsos

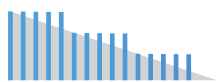
▴ Tendencia de decaimiento global



Tap Slope = 0



Tap Slope positivo



Tap Slope negativo

Wander

Este parámetro, junto con Spin, se usa para controlar el aleatorizador de la reverb. Wander controla el tamaño máximo de los pasos del aleatorizador y se expresa en forma de un valor de tiempo.

www.lexiconpro.com



Harman Music Group

8760 South Sandy Parkway, Sandy, Utah 84070, U.S.A.

Teléfono: 801.568.7660 | Fax: 801.568.7662

¿Tiene alguna pregunta o comentario? Visitenos en www.lexiconpro.com

©2010 Harman International, Inc. Reservados todos los derechos.

Lexicon es una marca registrada de Harman International, Inc.

El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Todas las especificaciones y características están sujetas a cambios sin previo aviso.

Impreso en EE.UU.

Referencia: 18-0739-A