

MAGIX essentialFX

Универсальный набор плагинов



Оглавление

Плагины MAGIX.....	3
Добро пожаловать.....	5
Chorus/Flanger.....	7
Phaser	9
Reverb.....	11
Stereo Delay	14
Compressor	17
Tube Stage.....	20
Gate	23
Tremolo Pan	25
DeEsser.....	27
Vocal Strip.....	29
Дополнительные настройки.....	31

Плагины MAGIX

Консоль

Консолью называется специальная панель сверху для выбора заготовок и управления плагином.



В основном поле выбирается заготовка плагина. Две стрелочки рядом переключают предыдущую и следующую заготовку.



Сохранение текущих настроек в заготовке. Заготовки плагинов MAGIX имеют собственный формат *.xml.



Сбрасывает настройки к умолчаниям заготовки.



Выключатель. При нажатии этой кнопки эффект удаляется из потока сигнала. Это позволяет сравнить исходный сигнал с текущими настройками эффекта.



Сравнение настроек А/В. Кнопки для сравнения двух вариантов настроек. При открытии плагина активен вариант **А**.

Поначалу вариант **В** содержит те же настройки, что и **А**. Чтобы попробовать другие настройки, переключитесь на **В** и поменяйте их. Исходные настройки сохраняются в **А**. Чтобы скопировать настройки из одной кнопки в другую, щелкните стрелку между ними.



Справка. Открывает справку плагина.

Плавная регулировка элементов

Каждый плагин управляется плавно. Изменяемое значение переходит от старого к новому постепенно, без скачка. Это особенно заметно при «живом» воспроизведении. Для сохранения производительности все переключатели и некоторые настройки VariVerb II, меняющие время задержки прямо или косвенно, не сглаживаются.

Регулировка ручек

Некоторые элементы «прилипают» к центральному значению. Иногда это может сильно затруднять тонкую настройку. Нажмите **Shift**, чтобы временно выключить «прилипание» и настроить маленькое значение, близкое к центральному.

Ручки регулируются прокручиванием колесика мыши. Если удерживать **Shift**, значение меняется в десять раз медленнее и точнее. Чтобы сбросить значение ручки, дважды щелкните ее.

Кстати, по умолчанию элементы плагина регулируются тем же способом, что и в программе-хосте. Вы можете указать свой способ регулировки элементов в общих параметрах плагина.

Добро пожаловать

Благодарим за выбор плагинов **essentialFX**! Он содержит высококачественные эффекты, работающие на передовых алгоритмах. В них акцент сделан на простом и понятном представлении параметров.

Благодаря единой концепции наряду с низкими требованиями к производительности этот набор идеально подходит для выполнения самых разнообразных задач в студии.



Набор содержит следующие эффекты:

eFX_Compressor

Классический компрессор с функцией мягкого усечения и фильтрацией сигнала боковой цепи.

eFX_Gate

Адаптивный пороговый фильтр (шлюз) с поддержкой мягкого излома характеристической кривой и фильтрацией сигнала боковой цепи для автоматического приглушения.

eFX_DeEsser

Динамический плагин для устранения сibilантов в записях речи и вокала.

eFX_VocalStrip

Плагин, в котором собраны основные инструменты для обработки вокала: компрессор, устранение сibilантов, шлюз, фильтр верхних частот и интонировка.

eFX_Tubestage

Воссозданный аналоговый ламповый усилитель с имитацией режима сверхдискретизации.

eFX_Reverb

Универсальный плагин реверберации любого типа и любой продолжительности.

eFX_StereoDelay

Настраиваемая задержка в каналах стерео с поддержкой синхронизации темпа с хостом.

eFX_ChorusFlanger

Всем известный хорус/фланжер с настраиваемой скоростью, глубиной, обратной связью и балансом микширования.

eFX_Phaser

Классический фейзер с настраиваемой скоростью, глубиной, обратной связью и балансом микширования.

eFX_TremoloPan

Эффект тремоло с поддержкой синхронизации с темпом хоста и настраиваемой скоростью, формой и панорамой.

Творите шедевры, пользуясь набором плагинов **essentialFX Suite!**

Разработчики MAGIX.

Chorus/Flanger

Этот плагин делает звучание сэмплов более интересным, «космическим», плотным и т.д. благодаря модуляции или задержке высоты тона. Классическая область применения эффекта — гитара, орган Хаммонда, электропиано и синтезатор.

Хорус и фланжер — это тесно связанные эффекты, объединенные в одном плагине. Они обычно различаются по времени задержки, типу модуляции и степени внутренней обратной связи.



Параметры Chorus/Flanger

Режим:

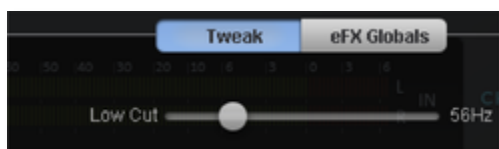
Chorus. Создается две копии сигнала, которые модулируют высоту тона друг друга. Затем они подаются с указанным соотношением микширования на левый и правый выходные каналы стерео.

Flanger. Отличается от Chorus более низкой задержкой и видом применяемой модуляции.

Ensemble. Более плотная версия Chorus, похожая на звучание Boss/Roland CE-1. Вместо двух создается шесть голосов. Для модуляции расстройки применяется два синусных генератора низкочастотных колебаний, для обоих фаза второго и третьего голосов изменена на 120° . Звук получается плотным и менее искаженным.

- **Rate.** Скорость модуляции. Низкая скорость дает небольшой «подвешенный» эффект, а высокая скорость создает воющий звук, как «под водой».
- **Depth.** Глубина модуляции. Определяет максимальное изменение высоты тона.
- **Phase.** Смещение фазы генератора на правом канале влево, волны сигнала перемещаются вправо. Поэтому при увеличении значения на каналах стерео появляется эффект тремоло. При установке 180° оба генератора работают противоположно друг другу — то есть эффект стерео самый сильный.
- **Feedback.** Обратная связь — часть задерживаемого сигнала, подаваемая обратно на вход. Делает эффект модуляции более резким. Нулевая обратная связь задается в центральном положении. При повороте вправо обратная связь подается с той же фазой, влево — с обратной фазой. Оба варианта могут звучать совершенно по-разному в зависимости от сигнала, поскольку диссонанс у них возникает на разных частотных диапазонах.
- **Mix.** Настройка соотношения микширования исходного сигнала к обработанному эффектом.

Tweak



- **Low Cut.** Настройка порога фильтра, пропускающего верхние частоты. Частоты сигнала ниже указанной отфильтровываются.

Phaser

Фейзер часто путают с фланжером из-за его похожего резкого звучания. Но здесь высота тона не модулируется. Вместо этого модуляция прореживает частотную характеристику сигнала как «гребенка». Звук фейзера напоминает эффект взлетающего самолета. Он подходит для протяжного синтезатора, воссоздания атмосферы или искажения звука.



Параметры Phaser

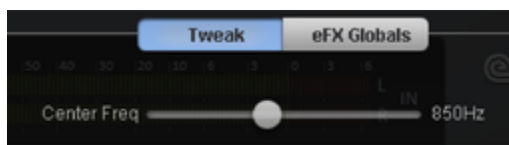
Mode. Выбор количества звеньев фильтра. **4 и 8** дают более пластичный звук, а более сложные рисунки создаются при выборе **16**. Учтите: чем больше звеньев, тем сильнее нагружается процессор.

- **Rate.** Скорость модуляции фильтра. Эффект тот же, что и для хоруса и фланжера.
- **Depth.** Глубина прореживания частотной характеристики сигнала.
- **Phase.** Смещение фазы генератора на правом канале влево, волны сигнала перемещаются вправо. Поэтому при увеличении значения на каналах стерео

появляется эффект тремоло. При установке 180° оба генератора работают противоположно друг другу — то есть эффект стерео самый сильный.

- **Feedback.** Часть сигнала, подаваемая обратно на вход. Делает эффект более резким. Нулевая обратная связь задается в центральном положении. При повороте вправо обратная связь подается с той же фазой, влево — с обратной фазой.
- **Mix.** Настройка соотношения микширования исходного сигнала к обработанному эффектом.

Tweak



Reverb

Этот эффект воссоздает реверберацию полностью с нуля. Производимая им реверберация сохраняет плотность и прозрачность для любого вида сигнала. Эффект не искажает стереообраз, то есть выбранный алгоритм учитывает исходное положение инструментов в панораме стерео.

Сигнал после обработки сохраняет свою мощность. Эффект не «перетягивает» на себя внимание и не выбивается из общего контекста микса. Нагрузка на процессор относительно низкая.



Параметры Reverb

- **IN / OUT.** Настройка входного и выходного уровней.

Примечание. Уровни входного и выходного сигналов можно настраивать во всех плагинах essentialFX одинаково.

Mode. Выбор алгоритма реверберации.

Plate. Имитация пластины реверберации. Обладает плотным рисунком отражений, с сильным, но приятным «металлическим» призвуком. Хорошо подходит для ударных, а также для воссоздания звучания музыки прошлого.

Room. Имитация реверберации небольшого помещения. Рассеивание сигнала от среднего к высокому, время реверберации от низкого к среднему. Подходит для придания «сухого», естественного звучания записанным инструментам, речи или вокалу.

Hall. Имитация зала от среднего к большому. Рассеивание от низкого к среднему, отклики более поздние, чем у **Room**. Подходит для имитации концертных залов или больших открытых пространств.

Plate II Classic. Классическая стереофоническая пластина. Конструкция основана на популярном в 80-х алгоритме. Создает характерную «туманную», не очень прозрачную, немного тяжелую реверберацию. Хорошо подходит для ведущего инструмента или вокала.

- **Size.** Размер помещения или пластины. Эта настройка прямо влияет на расстояние отражений и косвенно влияет на резонанс: маленькие пространства и пластины имеют большую склонность к естественному резонансу, в отличие от больших.
- **Time.** Время реверберации в секундах. Это RT60 — время, необходимое для спада средней по пространству плотности звуковой энергии в ограниченном объёме на 60 дБ.
- **Damping.** Реальные помещения и пластины физически поглощают некоторые частоты (по большей части верхние). Эта настройка меняет частоты, выше которой реверберация особенно сильная. Возможно, придется поменять настройку **Time**, поскольку может измениться субъективное восприятие времени реверберации.
- **Modulation.** В сигналах, содержащих некоторые частотные спектры, может возникать нежелательный резонанс. Этот эффект можно ослабить модуляцией времени задерживаемого сигнала. При высоких значениях в тональном сигнале появится эффект, похожий на хорус, а на низких реверберация становится живее. Модуляция выполняется по случайному шаблону, и за ее интенсивность можно следить на измерителе **MOD**.
- **Mix.** Регулировка соотношения исходного сигнала с сигналом, имеющим реверберацию.

Tweak



- **Pre-delay.** Временной интервал в миллисекундах между прямым сигналом и появлением первых отражений. Следующие отражения (**хвост** реверберации) идет только после этого интервала.
- **Diffusion.** Имитация степени шероховатости и неровности стен. Увеличение значения делает реверберацию плотнее.
- **Low Cut.** Настройка порога фильтра, пропускающего верхние частоты. Частоты сигнала ниже указанной отфильтровываются.

Stereo Delay

Один из самых часто применяемых эффектов задержки и эхо. Используемый алгоритм имитирует работу аналоговых устройств прошлого.



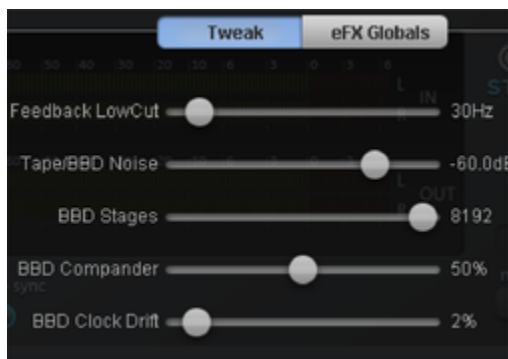
Параметры Stereo Delay

Mode. Выбор алгоритма.

- **Digital.** Стандартная, прозрачная задержка.
- **Analog tape.** Имитация аналогового эффекта задержки ленты. В этом режиме имитируется эхо с типичной компрессией и насыщением обертонами со смещением фазы при высоком уровне обратной связи.
- **Analog BBD.** Имитация аналогового каскада линии задержки типа BBD (bucket brigade delay, «пожарная цепочка»). Эти устройства (еще доцифровой эпохи) состоят из каскада аналоговых схем, удерживающих заряд, спустя время переходящий из одной схемы в другую. Каскад типа «пожарная цепочка» был разработан специально для создания более длинных задержек. Длина задержек определяется биением системы: для коротких задержек оно быстрее, для длинных — медленнее.
- **Delay L/Delay R.** Настройка задержки левого и правого каналов.

- **Tempo sync.** Синхронизация темпа. Если эта кнопка включена, плагин контролируется программой-хостом. В этом режиме задержка выполняется в музыкальном ритме хоста (например, по четвертным нотам).
- **Damping.** Частота, выше которой частоты приглушаются. С помощью этого параметра задержка может звучать естественнее, либо можно создать особые эффекты (для стилей регги и дабстеп).
- **Feedback.** Обратная связь. Настройка части сигнала, подаваемой снова на вход. В режиме **Digital** этот процесс полностью прозрачен. В режиме **Analog** высокая обратная связь, громкий входной сигнал или все вместе дают сильный эффект компрессии. Нулевая обратная связь задается центральным положением ручки. При повороте вправо работает режим **разностной** задержки (каналы стерео независимы), при повороте влево — режим **туда-сюда** (задерживаемый сигнал переходит то на левый, то на правый канал).
- **Mix.** Настройка соотношения микширования исходного сигнала к обработанному эффектом.

Tweak



- **Feedback Low Cut.** Настройка порога фильтра обратной связи, пропускающего верхние частоты. Частоты сигнала ниже указанной отфильтровываются.
- **Tape/BBD Noise.** Управление шумом системы для аналоговых режимов. Добавление шума может сделать звучание еще более аутентичным, вызвав кратковременные или постоянные колебания.
- **BBD Stages.** Настройка количества каскадов в линии задержки. Для очень длинных задержек используются блоки с большим количеством ячеек памяти. Именно поэтому длинные задержки типа «пожарная цепочка» звучат так размыто и грязно. Учитывайте, что чем короче задержка, тем быстрее биение виртуальной системы. Из соображений производительности биение системы

ограничивается. Когда это ограничение достигается, оно показывается под ручкой, управляющей задержкой (если выключена **Tempo sync**), например, 46 ms (**минимум**).

- **BBD Compander.** Имитация настройки компандера. Поскольку заряд теряется, проходя через ячейки, система «пожарная цепочка» обладает низкой динамикой. Поэтому в систему зачастую добавляют компандер (сжимает динамику на входе и расширяет ее на выходе). Высокая настройка компандера заметно влияет на входной сигнал, особенно при высокой обратной связи, поскольку эта связь влияет на коэффициент расширения динамики на выходе даже когда на входе нет сигнала.
- **BBD Clock Drift.** Добавление устойчивого отклонения (слышится как продолжительный колебательный эффект) биения системы ячеек от изначально заданного. Работает как генератор низкочастотных колебаний модуляции, но случайным образом.

Compressor

Простой и эффективный инструмент для снижения динамики сигнала. Делает звучание перкуссии более компактным и напористым, помогает лучше вписать вокал в микс или «уплотняет» сумму или группу дорожек.

В отличие от прочих, этот компрессор обладает мягкой характеристической кривой и адаптивной настройкой и бережно обращается с материалом. Можно подключить сигнал боковой цепи, чтобы он контролировал работу компрессора.



Параметры Compressor

Режим детектора. Выбор входного сигнала для анализа.

Int. sidechain. Для контроля работы компрессора берется непосредственно входной сигнал.

Ext. sidechain. Компрессией управляет другая дорожка проекта. Какая именно дорожка подключается к плагину как боковая цепь — настраивается уже в самой хост-программе.

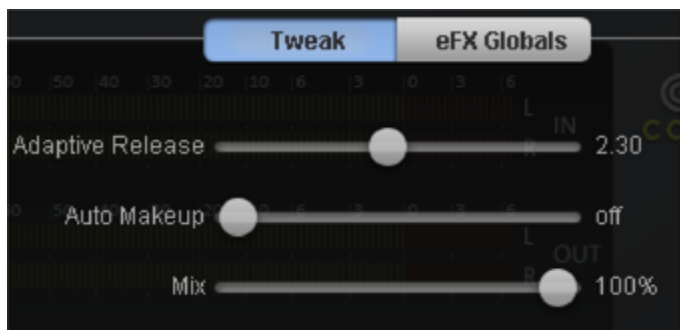
Примечание. Подключение боковой цепи поддерживается не всеми хост-программами.

soft clip. Мягкое ограничение выходного сигнала для предотвращения перемодуляции.

- **SC filter.** Настройка частот для детекции уровня материала. Этот фильтр можно настроить на пропускание верхних, нижних или полосы частот. Настройка частот, на которых эффект сканирует материал, часто необходима для оптимальной обработки динамики. Например, отбрасывание нижних частот позволит избежать шумов искажений «накачки» для сложного материала (ударных или суммарных сигналов), поскольку эффект реагирует на уровни лишь средних и верхних частот.
- Переключая тип фильтра, вы кардинальным образом меняете работу блока-детектора уровней. Чтобы прослушать изменения, щелкните кнопку с изображением громкоговорителя.
- **Threshold.** Настройка порогового уровня для сработки. Например, установка -20 dB означает, что компрессия начнется лишь когда входной сигнал или сигнал боковой цепи достигнет -20 дБ; при уровнях ниже этого (практически) ничего не произойдет. То есть сработка происходит не строго выше порога, а в небольшом диапазоне вокруг него — на уровне -25 дБ уже может выполняться небольшая обработка. Это называется мягким изломом кривой характеристики компрессора, благодаря которому он работает с материалом плавно и бережно.
- **Ratio.** Коэффициент компрессии, выполняемой при достижении порога. Например, при установке 10:1 входящие 10 дБ станут 1 дБ на выходе. Для аккуратной компрессии сигнала подгруппы или суммы рекомендуется коэффициент 2:1. Если установить 50:1, то такое жесткое ограничение даже самый прозрачный компрессор не сможет сделать незаметным.
- **Attack и Release.** Атака и затухание. Временные константы, определяющие, как быстро компрессор срабатывает при достижении порога (**Attack**) и как быстро сигнал возвращается к исходному уровню после ухода ниже порога (**Release**). Учтите, что из-за адаптивного характера эффекта фактические временные интервалы сработки могут отличаться. Такая полуавтоматика позволяет выполнять настройку быстро и без шумов искажений (грубый звуковой образ

с «рваной» регулировкой уровней или недостаточная компрессия при установке больших временных констант).

Tweak



- **Adaptive release.** Чем выше это значение, тем чаще затухание настраивается адаптивно. То есть фаза затухания увеличивается, когда компрессор сталкивается с более продолжительным сигналом высокого уровня.
- **Auto makeup gain.** Постоянная компенсация уровня, чтобы после компрессии максимальный уровень оставался тем же. После основной обработки обнаруженная разница уровней добавляется к выходному уровню. Если вы хотите оставить «традиционное» падение уровня после обработки, чтобы потом компенсировать его вручную, выключите эту функцию.
- **Mix.** Для поддержания баланса в спектре частот и сохранения транзиентов выходной сигнал микшируется со входным. Такой «смешанный» сигнал получается более сдержанным, прозрачным, и вокал получается не таким «размякшим». Кроме того, чистый сигнал с компрессией звучит тише смешанного.

Tube Stage

Ламповый предусилитель никогда не потеряет свою актуальность — ведь только он создает такой теплый и приятный звук. Зачастую его применяют не для насыщения обертонами или искажения, а для оживления звука и придания ему собранности. Ламповый каскад делает процесс обработки чуть менее предсказуемым, и даже не из-за ламп, а скорее из-за самой схемы, принцип действия которой значительно отличается от полупроводниковых схем. Как и в гитарных усилителях, сложность схемы растет с увеличением количества каскадов.



Этот предусилитель может работать как с одним, так и с двумя ламповыми каскадами.

Ламповые схемы, особенно если они подключены в конце, очень чутко реагируют на частотный спектр входного сигнала.

Помимо ламповых каскадов есть два частотных фильтра. Первый фильтр (**pre-eq**), идущий перед каскадами, работает со входным сигналом. С его помощью определяется диапазон частот, с которыми работает эффект. Второй фильтр (**post-eq**), идущий после каскадов, определяет окраску выходного сигнала.

С помощью фильтров можно создавать различную нюансировку звука. Например, можно выделить верхние частоты на входе, чтобы на выходе появились

высокочастотные обертоны, делающие сигнал более «осязаемым». Чтобы усиленный диапазон частот не был перегружен, можно ослабить его с помощью выходного фильтра.

Ламповые каскады могут работать в режиме **A** или **AB**. В режиме **A** через лампу проходит весь сигнал, как в простом усилителе. Но усиливается лишь половина волны сигнала (рабочая точка характеристики находится в середине). Верхние положительные половины волн усиливаются не так, как нижние отрицательные. Из-за этого создаются нечетные и четные гармоники (характерный «теплый» ламповый звук в значительной степени обязан именно им).

В режиме **AB** каждая половина волны обрабатывается отдельной лампой, усиление получается симметричным. В выходном сигнале образуются в основном нечетные гармоники. Звуковой образ получается тоньше, но при этом более прозрачным и чистым. Напоминает звучание магнитофона с небольшой перемодуляцией.

Параметры Tube Stage

IN / OUT. Настройка входного и выходного уровней.

stages. Выбор одного или двух ламповых каскадов. Если каскада два, сигнал становится более сложным, появляются искажения от ламп; во избежание перегрузки на вход каскадов подается сниженный в два раза коэффициент усиления.

class A / AB. Режим работы ламп. Можно выбрать простой ламповый каскад с асимметричной характеристикой (**A**) или каскад с симметричной характеристикой (**AB**). В режиме **A** возникают четные и нечетные гармоники, звук становится теплым. В режиме **AB** создаются лишь нечетные гармоники. Звук несколько холоднее, но отличается выгодной для сложного материала прозрачностью и также хорошо усиливает звук.

oversampling. Сверхдискретизация. Если включить ее, виртуальные ламповые контуры работают с умноженной в четыре раза частотой дискретизации, то есть с 176 — 192 кГц.

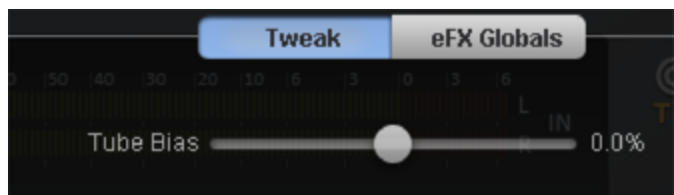
pre-eq. Настройка частотного фильтра (в других плагинах может называться **Tilt** или **Level**), идущего перед ламповыми контурами. Этот фильтр мягкий, обладает крутизной 6 дБ на октаву. При повороте влево нижние частоты усиливаются,

верхние приглушаются, а при повороте вправо — наоборот. Позволяет подготовить сигнал перед его «разогревом», выделив в нем желаемую часть спектра. В отличие от стандартного эквалайзера, этот фильтр действует не так заметно, но при этом обладает хорошей «музыкальностью», благодаря своему внутреннему устройству и фазочастотной характеристике.

gain. Настройка общего коэффициента усиления. Если включено два каскада, коэффициент усиления делится пополам и распределяется поровну между обоими каскадами.

post-eq. Настройка частотного фильтра, идущего после контуров. Работает точно так же, как и первый фильтр.

Tweak



- **Tube Bias.** Управление током смещения в лампах.

Gate

Пороговый фильтр (шлюз), схожий с eFX_Compressor. В нем тоже можно подключить боковую цепь и настроить тип фильтра.



Эффект работает по принципу классического аналогового порогового фильтра. Обладает быстрой и точной реакцией без грубого «дребезжащего» звучания, типичного для цифровых шлюзов. Этот шлюз постоянно сканирует сигнал и автоматически адаптирует настройку.

Параметры Gate

IN / OUT. Настройка входного и выходного уровней.

sc filter. Настройка частот для детекции уровня материала. Этот фильтр можно настроить на пропускание верхних, нижних или полосы частот. Настройка частот, на которых эффект сканирует материал, часто необходима для оптимальной обработки динамики. Например, отбрасывание нижних частот позволит избежать

«накачки» для сложного материала (ударных или суммарных сигналов), поскольку эффект реагирует на уровни лишь средних и верхних частот.

sidechain int/ext. Контрольным может быть либо входной сигнал, либо сигнал боковой цепи.

soft knee. Мягкий излом кривой характеристики. По умолчанию кривая характеристики имеет жесткий излом: сигнал ниже порога удаляется полностью, а сигнал выше порога передается в неизменной форме. При жестком изломе переход получается резким. Мягкий же излом делает переход более плавным и незаметным. Используйте мягкий излом для акустических инструментов, уровни сигнала которых могут сильно варьироваться.

hold. Настройка ожидания. Время, которое шлюз ждет после атаки перед переходом к фазе затухания. Ожидание нужно для сигналов, которым требуется относительно короткое затухание, но при этом чтобы их не сильно выровняло.

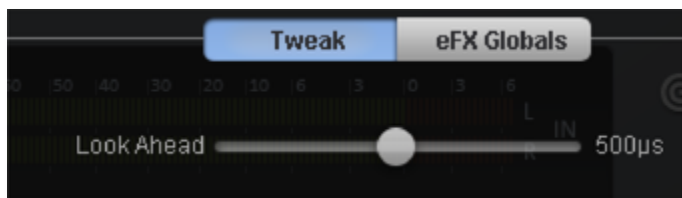
threshold. Порог, ниже которого срабатывает шлюз.

range. Интенсивность сработки шлюза. При повороте вправо сигнал ниже порога удаляется полностью. Уменьшите интенсивность для мягкого удаления фоновых шумов или звуков дыхания из вокала. Процесс можно сделать еще плавнее, включив мягкий излом.

attack. Время, за которое шлюз переходит в закрытое состояние.

release. Время, за которое шлюз переходит в открытое состояние.

Tweak



- **Look Ahead.** Предварительный анализ сигнала. Выходной сигнал задержится на указанный здесь интервал.

Tremolo Pan

Этот эффект можно применять как традиционно, для придания типичного рисунка синтезатору или ретро гитарами, так и творчески, для создания эффектов стерео в синхронном ритме.



Параметры Tremolo Pan

IN / OUT. Настройка входного и выходного уровней.

rate. Настройка скорости внутреннего генератора в Герцах или синхронно с ритмом в нотах (см. **tempo sync**).

shape. При повороте влево сигнал генератора становится плавной синусоидой, при повороте вправо сигнал становится все более «квадратным», благодаря чему эффект огрубляется.

Phase. Смещение фазы генератора на правом канале влево, волны сигнала перемещаются вправо. Поэтому при увеличении значения на каналах стерео

появляется эффект тремоло. При установке 180° оба генератора работают противоположно друг другу — то есть эффект стерео самый сильный.

depth. Сила, с которой генератор влияет на сигнал для создания тремоло или панорамного эффекта.

tempo sync. Если эта кнопка включена, скорость генератора синхронизируется с ритмом хоста.

DeEsser

Удаление или приглушение шипящих и свистящих звуков (сбилянтов) в вокале и речи. Поскольку эффект работает как фильтр динамики, с его помощью можно ослаблять и другие сигналы с похожим частотным диапазоном (например, тарелки в записи ударной установки).



В отличие от аналогичных плагинов, в этом плагине отсутствует настройка порога. Он постоянно оценивает входной сигнал на предмет пиковых уровней, отличающихся от среднего, в обозначенном частотном диапазоне. Благодаря этому анализу достигается равномерное ослабление высокочастотных помех, причем традиционный порог пришлось бы часто корректировать под меняющиеся уровни.

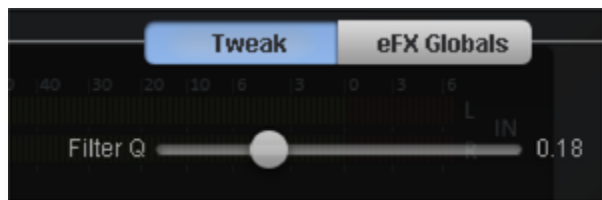
Параметры DeEsser

freq. Частота обнаруживаемых помех и одновременно их фильтр. Обычно сбилянты находятся в диапазоне 6 — 8 кГц.

Значок громкоговорителя. Прослушивание ослабляемых частот, чтобы вы могли проверить, какие помехи обнаружил фильтр.

reduction. Сила, с которой фильтр ослабляет помехи.

Tweak



- **Filter Q.** Настройка добротности фильтра от 0.10 (очень широкой) до 2 (очень узкой).

Vocal Strip

Этот плагин объединяет несколько инструментов для работы с речью и вокалом. Все типовые операции по их обработке можно выполнять сразу в одном плагине.



Поток сигнала задается самим плагином и прямо соответствует положению ползунка.

Параметры Vocal Strip

highpass. Настройка частоты фильтра, пропускающего верхние частоты. Этот фильтр обладает высокой крутизной (24 дБ на октаву). С его помощью можно удалить такие низкочастотные помехи, как грохот и шум, создаваемые от прикосновений к микрофону.

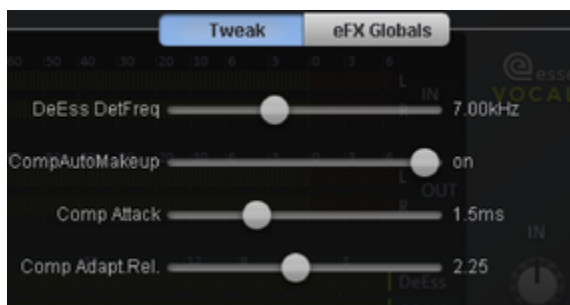
gate. Шлюз, приглушающий сигнал ниже указанного порогового уровня. Применяется плавная кривая с высокой крутизной (24 дБ на октаву), чтобы переход был как можно более мягким.

DeEsser. Этот эффект похож на eFX_DeEsser. Здесь настраивается лишь степень ослабления шипящих помех. Рабочая частота задается в дополнительных настройках.

compression. По большей части работает как eFX_Compressor, с оптимизацией для вокала. Чем выше значение, тем ниже порог и сильнее компрессия. Фазы атаки и затухания этого компрессора определяются в дополнительных настройках.

tone. Этот эквалайзер работает как фильтр из eFX_TubeStage. С его помощью можно подправить звуковой баланс голоса и речи, чтобы вписать их в микс.

Tweak



- **DeEss DetFreq.** Частота обнаруживаемых шипящих звуков и одновременно их фильтр. Обычно помехи находятся в диапазоне 6 — 8 кГц.
- **CompAutoMakeup.** Постоянная компенсация уровня, чтобы после компрессии максимальный уровень оставался тем же.
- **Comp Attack.** Настройка быстроты срабатывания компрессора при достижении порога.
- **Comp Adapt.Rel..** Чем выше это значение, тем чаще затухание компрессора настраивается адаптивно. То есть фаза затухания увеличивается, если компрессор сталкивается с более продолжительным сигналом высокого уровня.

Дополнительные настройки

Щелкнув значок гаечного ключа в окне эффекта, вы откроете дополнительные настройки.

В разделе **Tweak** находятся настройки текущего эффекта.

Щелкните **eFX Globals**, чтобы перейти к параметрам отображения уровня и управления мышью.



eFX Globals

Эти настройки применяются ко всем эффектам набора Essential FX.

Metering. Настройка отображения измерителей.

- **Decay Time.** Скорость реакции.
- **Peak Hold.** Настройка удержания пикового значения.
- **Brightness.** Яркость отображения.

Mouse. Реакция интерфейса на перемещения мыши.

- **Linear mode.** В этом режиме параметрами можно управлять горизонтальным и вертикальным движениями указателя.
- **Circular mode** В этом режиме параметрами можно управлять круговым движением указателя.
- **As Host.** Управление осуществляется согласно настройкам программы-хоста.
- **[Shift] Factor.** Коэффициент, с которым значения меняются при удержании клавиши **Shift**.