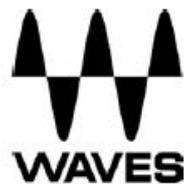


# WAVES CLA VOCALS USER GUIDE



**Неофициальный перевод  
официального руководства пользователя**

**TRANSLATED BY**

*Minusmaker*



## Предисловие от переводчика

В первую очередь, я хотел бы обратить Ваше внимание на определение «*Неофициальное руководство*». Переведенный мной мануал – это не 100%-я локализация оригинального руководства, означая, что некоторые детали я по своему усмотрению мог пропустить или несущественно изменить. Весь материал, который касается непосредственного управления я, конечно же, постараюсь осветить в полной мере, минимально отходя от оригинального контекста. Во-вторых, как переводчик, я имею свое представление о некоторых общепринятых терминах, и волен переводить их по своему усмотрению. Для некоторых спорных терминов я на всякий случай в скобках буду давать английские обозначения. Этот же принцип касается и оформления мануала. И последнее - создание данного руководства основано только на личном энтузиазме, для поддержки сайта [musicmanuals.ru](http://musicmanuals.ru) и в помощь русскоязычным компьютерным музыкантам и не имеет под собой никакой коммерческой подоплеки. Мануал выкладывается бесплатно на сайте [musicmanuals.ru](http://musicmanuals.ru) для общего пользования.

**Любые коммерческие операции лежат на совести распространителя.**

## Содержание

1. Введение .....	2
2. Концепция, терминология и компоненты .....	2
2.1. Фейдеры+Индикатор чувствительности .....	2
2.2. Несколько слов о CLA Vocals .....	2
2.3. Компоненты .....	2
3. Быстрый старт .....	3
4. Интерфейс и контроллеры .....	3
5. Общая структура плагинов Waves .....	6
5.1. Панель инструментов .....	6
5.2. Управление пресетами .....	6
5.2.1. Типы пресетов .....	6
5.2.2. Загрузка пресетов и Setup файлов .....	6
5.2.3. Сохранение пресетов и файлов установки .....	7
5.2.4. Удаление пресетов .....	7
5.2.5. Сравнение и копирование Setup файлов .....	7
6. Общие контроллеры интерфейса плагинов Waves .....	8
6.1. Переключаемые кнопки .....	8
6.2. Область отображения значений .....	8
6.3. Слайдеры .....	8
6.4. Всплывающие окна .....	8
6.5. Функции клавиши «ТАВ» .....	9
6.6. Окно предварительных настроек плагинов Waves (только для плагинов на базе Pro Tools) .....	9



## 1. Введение

Серия **Waves Artist Signature** - эксклюзивная линейка специфических процессоров обработки, созданных в сотрудничестве с лучшими мировыми продюсерами и звукоинженерами в мире. Каждый плагин серии **Signature** воссоздан с максимальной точностью, отражая отличительное звучание стиля того или иного артиста или продюсера и позволяет быстро получить необходимый звук непосредственно в процессе работы. Коллекция **CLA Artist** включает шесть плагинов, каждый из которых «заточен» под определенную задачу микширования.

- ✓ CLA Drums
- ✓ CLA Bass
- ✓ CLA Effects
- ✓ CLA Guitars
- ✓ CLA Unplugged
- ✓ CLA Vocals

## 2. Концепция, терминология и компоненты

### 2.1. Фейдеры+Индикатор чувствительности

В зависимости от исходного материала и поставленных задач, определенная позиция фейдера чувствительности отражает изменение этой функции и загорается соответствующий цвет светодиода (индикатора чувствительности) наверху фейдера **Input Sensitivity**. Три цвета индикатора чувствительности указывают на соответствующий уровень:

- индикатор не горит (слишком низкий уровень)
- **зеленый цвет** (нормальный уровень)
- **желтый цвет** (оптимальный уровень)
- **красный цвет** (завышенный уровень)

Для достижения наилучших результатов мы советуем сделать следующее:

- 1) выделите отрывок Вашей песни с самыми высокими пиковыми уровнями
- 2) активируйте плагин,
- 3) с помощью соответствующих фейдеров установите необходимые параметры
- 4) переместите фейдер **Input Sensitivity** до появления желаемого цвета на индикаторе чувствительности

Важно отметить, что для достижения оптимальных результатов для Вашего исходного материала необязательно устанавливать фейдер в "желтую" позицию. Как всегда, полагайтесь на Ваши уши.

### 2.2. Несколько слов о CLA Vocals

Самая важная часть любой песни - это вокал. Плагин **CLA Vocals** превращает эту часть микширования в удовольствие. Мы собрали наилучшее, что использовалось нами в повседневных сессиях и собрали все это в одну универсальную цепочку эффектов: эквалайзер, компрессор, дилей, и элементы хоруса/удвоения.

### 2.3. Компоненты

Технология **WaveShell** позволяет разделить процессоры **Waves** на дополнительные плагины, которые мы называем компонентами. Наличие выбора компонентов обеспечивает гибкость при конфигурации для каждого конкретного случая. Плагин **CLA Vocals** состоит из двух компонентов:

- ✓ **CLA Vocals Mono-to-Stereo** - входной моно сигнал в выходной стерео сигнал
- ✓ **CLA Vocals Stereo– Stereo** - входной стерео сигнал в выходной стерео сигнал

### 3. Быстрый старт

1. Вставьте плагин **CLA Vocals** на вокальный трек.
2. Отрегулируйте контроллер **Sensitivity** до надлежащего уровня, обозначенного индикатором **Sensitivity** и индикатором входного сигнала.
3. Отрегулируйте фейдеры **Treble** и **Bass**. Выберите цветовые пресеты фейдеров **Bass** и **Treble** и найдите значения под текущий трек.
4. Используйте фейдер **Compress** для управления динамическим диапазоном. Выберите цветовой пресет, который лучше всего подходит под текущий трек.
5. Отрегулируйте фейдеры **Reverb**, **Delay** и **Pitch**. Выберите цветовые пресеты, которые лучше всего подходят под текущий трек.



#### Примите во внимание:

1. Когда все цветовые пресеты отключены (ни один не подсвечен), некоторая стационарная обработка, заложенная Крисом, все еще является активной.
2. Эквилизация вступит в силу по первому перемещению фейдеров **EQ**. В нулевом положении, цветовые пресеты фейдера **EQ** не будут иметь никакого эффекта.
3. Все остальные фейдеры в нулевом положении остаются активными и сбрасываются в установку Криса по умолчанию.
4. Если индикатор выходного сигнала показывает клиппирование (подсвечивается красным цветом), используйте фейдер **Output** для понижения уровня выходного сигнала.

### 4. Интерфейс и контроллеры





**Фейдер «Input Sensitivity»:** используется для установки оптимального уровня входного сигнала плагина.

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1)

По умолчанию: 0



**Индикатор входного сигнала:** отображает пиковый уровень входного сигнала. Индикатор клиппирования освещается всякий раз, когда уровни превышают отметку 0 dBFS. Чтобы сбросить показатели, щелкните в области индикатора.

Диапазон: от -26 до 0 dBFS



**Светодиод клиппирования:** освещается красным цветом, когда уровни превышают 0 dBFS. Чтобы сбросить значение, щелкните на индикаторе клиппирования.



**Регулятор «Balance»:** регулирует смещение между сигналами левого и правого каналов (только в стерео компоненте)

Диапазон: +/-6 dB (в шагах по 0.1)

По умолчанию: 0



**Индикатор чувствительности:** отображает уровень соответствующим цветом.

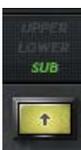
Диапазон: не горит (слишком низкий уровень), Зеленый (приемлемый уровень), Желтый (оптимальный уровень), Красный (очень высокий уровень)



**Фейдер «Bass»:** управляет усилением низких частот.

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1)

По умолчанию: 0



**Контроллер «Bass Color»:** выбор фильтров низких частот.

Диапазон: не горит (Bypass), Зеленый (Sub), Синий (Lower), Красный (Upper)

По умолчанию: Зеленый (Sub)



**Фейдер «Treble»:** управляет усилением высоких частот.

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1)

По умолчанию: 0



**Контроллер «Treble Color»:** выбор фильтров высоких частот.

Диапазон: не горит (Bypass), Зеленый (Bite), Синий (Top), Красный (Roof)

По умолчанию: Зеленый (Bite)



**Фейдер «Compress»:** управляет динамическим диапазоном.

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1)

По умолчанию: 0



**Контроллер «Compress Color»:** выбор характера компрессии.

Диапазон: не горит (Bypass), Зеленый (Push), Синий (Spank), Красный (Wall)  
По умолчанию: Зеленый (Push)



**Фейдер «Reverb»:** управляет степению реверберации в миксе

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1)  
Значение по умолчанию: 0



**Контроллер «Reverb Color»:** служит для переключения пресетов реверберации.

Диапазон: не горит (**Mute**), Зеленый (**Tight**), Синий (**Large**), Красный (**Chamber**)  
Значение по умолчанию: Зеленый (**Tight**)



**Фейдер «Delay»:** управляет задержкой обработанного микса

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1 шагах)  
По умолчанию: 0



**Контроллер «Delay Color»:** выбор значений времени и характера задержки (время задержки синхронизируется с темпом сессии)

Диапазон: не горит (**Mute**), Green (**Slap**), Blue (**восьмая нота**), Red (**четвертная нота**)  
По умолчанию: Green (**Slap**)



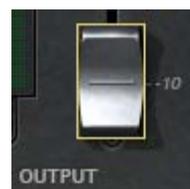
**Фейдер «Pitch»:** управляет тональной модуляцией

Диапазон: +/-10 (в шагах по 0.1 шагах)  
По умолчанию: 0



**Контроллер «Pitch Color»:** пресеты типов тональной модуляции

Диапазон: не горит (**Mute**), Green (**Stereo**), Blue (**Wide**), Red (**Spreader**)  
По умолчанию: Green (**Stereo**)



**Слайдер «Output»:** управляет выходным уровнем плагина.

Диапазон: +/-10 (в шагах 0.1)  
Значение по умолчанию: 0



**Индикатор выходного сигнала:** отображает пиковый уровень выходного сигнала.

Диапазон: от -26 до 0 dBFS



**Светодиод клиппирования:** освещается красным цветом, когда уровни превышают 0 dBFS. Чтобы сбросить значение, щелкните на индикаторе клиппирования.

## 5. Общая структура плагинов Waves

### 5.1. Панель инструментов

Все плагины компании Waves включают панель инструментов с опциями, идентичными для всех программных продуктов Waves.



**Кнопка «Undo»:** отменяет последние 32 действия.

**Кнопка «Redo»:** восстанавливает последние 32 отмененные действия.

**Кнопка «Setup A/B»:** переключает между двумя Setup файлами (состояниями плагина). Это полезно для сравнения различных настроек параметров

**Кнопки со стрелками:** выбор следующего/предыдущего пресета в пределах Setup файла

**Кнопка «A->B»:** копирует текущие настройки параметров одного Setup файла во второй (второе состояние плагина)

**Кнопка «Load»:** загружает пресет или Setup файл с жесткого диска

**Кнопка «Save»:** сохраняет пресет в формат Waves

**Кнопка «?»:** открывает руководство пользователя данного плагина

### 5.2. Управление пресетами

#### 5.2.1. Типы пресетов

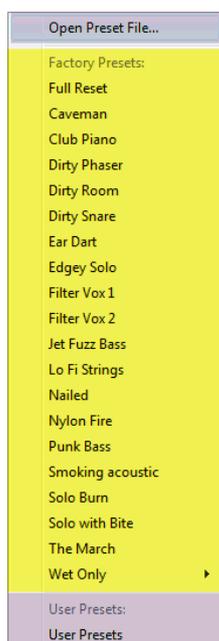
✓ **Фабричные пресеты (Factory presets)** включены на постоянной основе в меню **Load**. Их нельзя перезаписать или удалить.

✓ **Пользовательские пресеты (User Presets)** - это модифицированные Вами фабричные пресеты, сохраняемые в файлы пресетов в меню **Load** в подменю **User Presets**. Пользовательские пресеты можно перезаписать и удалить.

✓ **Setup файлы (Setup Files)** могут включать несколько пресетов. Например, один единственный Setup файл может включать все пресеты текущей сессии. Когда Вы открываете Setup файл, все его установки становятся частью меню **Load**. Это может быть особенно полезно, когда в одну сессию открывается несколько экземпляров плагина. Файл установки создается при сохранении всех настроек.

#### 5.2.2. Загрузка пресетов и Setup файлов

**Load** Нажмите кнопку **Load**, чтобы открыть одноименное меню, которое разделено на четыре секции. Если секция в настоящее время не доступна, в меню **Load** она отображаться не будет.



**Секция «Open Preset File»:** открывает любой пресет или Setup файл с любого местоположения

**Секция «Filename.xps»:** отображает любой загруженный в настоящее время Setup файл и его пресеты

**Подменю «Factory Presets»:** отображает фабричные пресеты

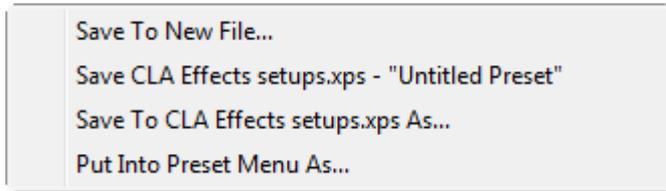
**Подменю «User Presets»:** отображает пользовательские пресеты



### 5.2.3. Сохранение пресетов и файлов установки



Нажмите кнопку **Save**, чтобы открыть одноименное меню с четырьмя доступными опциями. Если опция в настоящий момент не доступна, она будет затенена.



**Опция «Save to New File»:** сохраняет текущий Setup файл в новый Setup файл. При этом последует два запроса - сначала для переименования Setup файла, а затем для переименования пресета. Для завершения сохранения нажмите **OK (Enter)**.



**Совет:** рекомендуется создать папку, в которой можно сохранить несколько Setup файлов для текущего проекта.

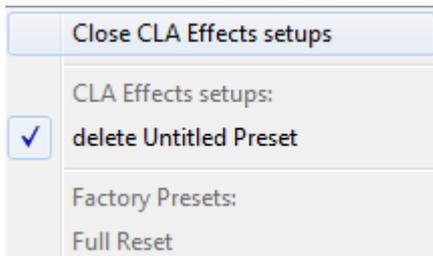
**Опция «Save (имя файла)/(имя пресета)»:** перезаписывает настройки параметров загруженного пользовательского пресета или пресета в Setup файле текущими настройками параметров. Если в настоящий момент загружен Setup файл, отображается имя Setup файла вместе с именем пресета. Если загружен пользовательский пресет, отображается только его имя.

**Опция «Save to (имя файла) As»:** сохраняет текущие настройки в новый пресет в текущем Setup файле (если Setup файл не открыт, эта опция затеняется). При этом последует запрос на переименование пресета.

**Опция «Put Into Preset Menu As»:** сохраняет текущие настройки параметров в пользовательский пресет, который всегда будет отображаться в меню **Load** до тех пор, пока не будет удален. При этом последует запрос на переименование пресета. Пользовательские пресеты хранятся в ссылочном файле плагина.

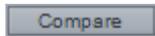
### 5.2.4. Удаление пресетов

Пользовательские пресеты и пресеты в пределах Setup файла можно удалить. Фабричные пресеты и файлы библиотеки Setup файлов (**Setup Library**) удалить нельзя.



1. Нажмите и держите клавишу **[Command]** (Mac)/**[Control]** (PC).
2. Нажмите кнопку **Load**, чтобы отобразить одноименное меню.
3. Не отпуская клавишу **[Command/Control]**, нажмите на имени пресета или Setup файл с префиксом **"delete"**, который Вы хотите удалить
4. В окне подтверждения нажмите **OK**.

### 5.2.5. Сравнение и копирование Setup файлов



Нажмите кнопку **Compare**, чтобы переключиться и сравнить настройки параметров двух Setup файлов. Если Вы загрузили пресет в позицию **Setup B**, этот пресет не будет затрагивать пресет, загруженный в позицию **Setup A**, и наоборот. Если Вы хотите изменить настройки параметров в пресете **Setup A**, их можно скопировать в пресет **Setup B**, нажав кнопку **A → B**, а затем изменить пресет **Setup A** и сравнить с оригиналом в пресете **Setup B** с помощью кнопки **Compare**. Имя текущего Setup файла отображается в заголовке окна (на платформах, которые поддерживают эту функцию)



**Примечание:** Если в пресете произошло изменение, к его имени в заголовке добавляется символ звездочки (\*).



## 6. Общие контроллеры интерфейса плагинов Waves

Контроллеры могут пребывать в одном из трех состояний:

- ✓ **контроллер не выбран**, когда контроллер не является целью любого пользовательского действия
- ✓ **контроллер выбран**, когда контроллер является целью действий только мыши
- ✓ **контроллер выбран и активен**, когда контроллер является целью действий и мыши и клавиш компьютерной клавиатуры

### 6.1. Переключаемые кнопки



Переключаемые кнопки отражают состояние контроллера, и позволяют переключаться между двумя или более состояниями. Единичный щелчок изменяет состояние контроллера. У некоторых переключаемых кнопок присутствует текстовая область, которая обновляется с изменениями текущего параметра, и другими действиями (обход, солирование, или мониторинг). В активном состоянии переключаемая кнопка подсвечивается. В некоторых плагинах присутствуют кнопки привязки (**Link**) между парой переключаемых кнопок, позволяя регулировать параметры, сохраняя при этом относительное смещение контроллеров.

### 6.2. Область отображения значений

Эти области отображают значение контроллера и позволяют редактировать параметр щелчком мыши в области, или вводить значения напрямую с клавиатуры компьютера.

- **Используя мышь:** щелкните на значении в области и не отпуская кнопку мыши переместите мышь вверх/вниз.



Некоторые области значений поддерживают перемещение мыши влево/вправо, а некоторые вверх/вниз. Когда Вы наведете курсор мыши на область значений, появятся стрелки, которые покажут Вам направление, в котором можно перемещать мышь.

- **Используя клавиши курсора клавиатуры:** щелкните один раз, чтобы выбрать кнопку, а затем используйте клавиши вверх/вниз-влево/вправо курсора клавиатуры (в зависимости от направления, указываемого кнопкой). Если Вы будите удерживать клавиши курсора клавиатуры, изменение значений будет убыстряться.
- **Используя ввод числовых значений с клавиатуры:** дважды щелкните на кнопке и введите значение с клавиатуры.



Если Вы попытаетесь ввести значение, превышающее диапазона контроллера, кнопка, оставаясь выбранной, останется в максимальном или минимальном значении, а также прозвучит системный звуковой сигнал. В некоторых плагинах присутствуют кнопки привязки (**Link**) между парой областей значений, позволяя регулировать параметры, сохраняя при этом относительное смещение значений контроллеров.

### 6.3. Слайдеры



Захватите непосредственно слайдер или щелкните в любом месте в пределах дорожки слайдера. Числовое значение слайдера отображается во всплывающем окне выше/ниже пути следования слайдера.

### 6.4. Всплывающие окна



Всплывающие окна появляются и отображают значение контроллера при наведении курсора мыши на контроллер.



## 6.5. Функции клавиши «TAB»

Клавиша [TAB] перемещает выбранный статус в следующий контроллер, а щелчок на клавише [TAB] с нажатой клавишей [Shift] перемещает выбранный статус в обратном направлении. Дополнительно, на платформе Mac доступна функция [Option+TAB] для перемещения вниз и [Shift+Option+TAB] для перемещения вверх. Если выбрано несколько областей значений, функции клавиши [TAB] будут доступны только для этих выделенных областей. Щелчок на клавише [Esc] или [Return] фокусирует интерфейс секвенсора.

## 6.6. Окно предварительных настроек плагинов Waves (только для плагинов на базе Pro Tools)

При запуске Pro Tools, удержание клавиши [Shift] открывает окно предварительных настроек плагина. Доступны следующие опции:

- ✓ **Don't use AudioSuite plug-ins:** не использовать плагины AudioSuite
- ✓ **Dont use RTAS plug-ins:** не использовать плагины RTAS
- ✓ **Don't use TDM plug-ins:** не использовать плагины TDM
- ✓ **Rescan all plug-ins:** повторно сканировать все плагины
- ✓ **HUI control surfaces support (low res):** поддержка аппаратных контроллеров HUI
- ✓ **Enable single-click text entry:** активировать функцию единичного щелчка для ввода значений с клавиатуры

