

Twin Delay

версия 1.0

Руководство пользователя

© Rhythm-Lab.com



Авторы:

Олег «Agorka» Шаронов – программирование, саунд-дизайн.

Дмитрий «Cyberworm» Васильев – концепция, дизайн, саунд-дизайн, документация.

Лицензионное соглашение

Устанавливая программный продукт «Twin Delay», вы автоматически принимаете данное соглашение. Если вы с ним не согласны, удалите программу со своего компьютера.

1. Отказ от ответственности.

Rhythm-lab.com в лице Дмитрия Васильева и Олега Шаронова не несут ответственности за работу программы, вы используете её на свой страх и риск. Авторы не несут никакой ответственности за любые возможные повреждения, вызванные работой программы, а также за упущенную прибыль.

2. Условия использования.

Программа поставляется на freeware (бесплатной) основе. Программу разрешается использовать, как угодно, включая создание коммерческих продуктов. Запрещается прямо или косвенно брать деньги за программу, декомпилировать, использовать код для коммерческих продуктов.

3. Распространение.

Допускается распространение программы при условии сохранения целостности кода и документации.

4. Сервис и гарантии.

Авторы не обязаны оказывать техническую поддержку. Работа программы в целом и адекватность работы не гарантируется. Программа поставляется «как есть» и будет дорабатываться по мере возможностей авторов.

Минимальные системные требования

Windows 98/ME/2000/XP/VISTA

256 Mb RAM

Pentium III 600 mhz

VST-совместимый хост, удовлетворяющий спецификации 1.0 или выше.

Введение

Twin Delay – это VST plugin для эмуляции цифровых и ленточных эффектов задержки. Программа не является точной копией существующих аппаратных устройств, тем не менее на ней можно создать большинство популярных эффектов, а также некоторые модуляционные и «unusual» эффекты, например flanger, metallizer. Особое внимание было уделено ленточным алгоритмам задержки, с помощью которых можно получить красивые и оригинальные звуки, часто используемые в таких стилях, как idm, experimental, breaks и, особенно, dub, а также стили, в которых используются его элементы: dub techno, dub step, dubwise и т.д.

В комплект включено достаточно большое количество предустановленных настроек (пресетов), подходящих для большинства пользователей.

Мы постарались сделать интерфейс программы интуитивно понятным, но, тем не менее, все необходимые разъяснения содержатся в данной инструкции.

Использование

Twin Delay достаточно прост в использовании, большинство его функций легко определяется экспериментальным путем. Если возникли затруднения, читайте ниже.

Секция фейдеров уровней.

Слева находятся два фейдера: DRY (уровень оригинального сигнала) и WET (уровень обработанного сигнала). По обеим сторонам фейдеров расположены индикаторы уровня. Индикаторы работают по системе Pre-Fader, то есть уровень сигнала на индикаторе не зависит от положения самого фейдера. При перемещении фейдеров отображается уровень сигнала в формате dB (децибелы). Нижнее положение – сигнал отключен (off).

Секция задержки.

Основное управление задержкой осуществляется с помощью ручек LEFT DELAY (задержка в левом канале), RIGHT DELAY (задержка в правом канале) и CHANNEL DELAY (задержка между левым и правым каналом). Левая и правая задержка могут задаваться как в миллисекундах, так и в долях ритма, CHANNEL DELAY задается только в миллисекундах. На синих дисплеях отображается текущее значение для каждой из ручек DELAY. Перемещение ручек во время обработки может дать очень интересные эффекты, попробуйте обязательно. В зависимости от режима SYNC эффекты могут отличаться.

Кнопка SYNC управляет синхронизацией задержек с темпом: А – автоматическая привязка к темпу, М – ручная привязка к темпу, OFF – привязка отключена, задержки устанавливаются в миллисекундах.

В окне ТЕМПО отображается текущий темп. Если установлен ручной режим синхронизации, то его можно редактировать с помощью левой кнопки мыши, в этом случае задержка будет привязываться к указанному темпу.

Кнопка LINK позволяет изменять LEFT и RIGHT задержки синхронно. Внимание! При автоматизации задержек они будут изменяться контроллером Left/Linked Delay.

Кнопка TYPE позволяет выбрать один из алгоритмов задержки. Эти алгоритмы влияют то влияют на то, как происходит изменение задержки во время проигрывания обработанного сигнала. Физически, для tape-алгоритмов это означает ускорение или замедление прокручивания ленты, на слух – изменение высоты тона записанного куска аудиосигнала. Величина этого сигнала зависит от изначального значения задержки. При прохождении цикла обработки сигнал может быть дополнен новой аудио-информацией из обрабатываемого задержкой канала.

Три TAPE-алгоритма отличаются друг от друга длиной виртуальной ленты и скоростью срабатывания.

Digital-алгоритм просто смещает задержку без изменения высоты тона, звук напоминает эффект Stretch или амплитудную модуляцию (в зависимости от настроек).

Секция Feedback.

Ручка FEEDBACK управляет коэффициентом обратной связи, который определяет количество повторений. То есть, по сути, регулирует продолжительность эффекта, хотя она также зависит от времени задержки.

XFB (Cross Feedback) выполняет похожую функцию, но с канальным чередованием задержек. Проще говоря, обработанный сигнал звучит в каждой колонке по очереди. Над ручкой XFB находится кнопка, управляющая дополнительными параметрами:

PING L – задержка типа «Ping-Pong», начинается с левого канала

PING R – задержка типа «Ping-Pong», начинается с правого канала

CENTER – каналы смешиваются в один.

DIRECT – прямое (необработанное) прохождение сигнала.

Чтобы получить линейную ритмическую Ping-Pong задержку, необходимо, чтобы левая и правая задержки совпадали, а Channel Delay был на нуле.

При использовании FEEDBACK и XFB одновременно, сигналы суммируются.

Ручка SMOOTH смягчает атаку, эффект немного похож на реверберацию, кнопка STEREO расширяет его стереобазу.

Регуляторы HPASS и LOWPASS обрабатывают задержки фильтром, обрезая нижние и верхние частоты. Эффект заново накладывается на каждый новый фрагмент задержки.

Ручка DRIVE эмулирует ламповую перегрузку, одновременно выполняя функцию компрессора при больших значениях FEEDBACK. Эффект накладывается после фильтров.

Внимание! Будьте осторожны с контроллерами группы Feedback! Есть вероятность возникновения чрезмерно высокого эффекта обратной связи, который может повредить вашу акустическую систему! В случае возникновения такого эффекта, рекомендуется уменьшить уровень WET до нуля и привести регуляторы FEEDBACK и XFB в нулевое состояние. Тем не менее, обратную связь можно использовать и в музыкальных целях, вовремя ограничивая её с помощью автоматизации.

Заключение

Коллектив разработчиков надеется, что вам понравился наш скромный плагин. Если у вас есть вопросы, замечания или вы хотите поделиться оригинальным пресетом, пишите нам на e-mail: info@rhythm-lab.com