

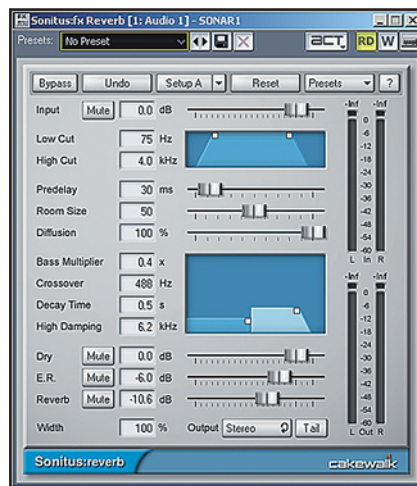
Sonar Sonitus Reverb

Olá Pessoal! Nesta edição, o assunto principal é o reverb, que acompanha o Sonar já há várias versões. Decidi fazer uma pausa nos recursos novos do Sonar 7, pois o reverb é um dos plug-ins mais solicitados e usados pelos amigos leitores. Você aprenderá todos os recursos existentes no plug-in da Sonitus, que pode ser considerado um dos mais completos e intuitivos reverberadores em forma de plug-in



Daniel Farjoun é produtor musical, tecladista, arranjador, compositor e mixador. Trabalha com mixagens via internet pelo site: www.opoderdamixagem.com.br

Para que você possa conhecer e compreender os parâmetros do reverb da Sonitus, primeiro é preciso aplicá-lo em uma pista de áudio. Para isto, basta clicar com o botão direito do mouse no campo FX e escolher na seqüência “Audio FX => Sonitus:fx => Reverb”. Aparecerá a janela seguir:



Vamos conhecer cada um dos parâmetros e gráficos para que ele não seja mais um bicho de sete cabeças para você.

Conhecendo os controles e parâmetros do reverb da Sonitus.

Input

O botão mute, quando aceso, corta

o som (sinal) que entra no plug-in. Quando apagado, significa que o som é enviado para o processamento e você ouvirá o reverb de acordo com os parâmetros que veremos mais adiante. Apertar o mute enquanto o som está sendo processado permite que você escute a “cauda” do reverb. Você pára de escutar o som e escuta apenas o reverb da última informação de áudio que passou por ali. O controle deslizante (slider) regula o volume de entrada do sinal. Varia de -36 a 6 dB. Se deslocado totalmente para a esquerda, “muda” o sinal e faz aparecer a nomenclatura -Inf (-Infinito) na tela. Clicando duas vezes no controle deslizante, o controle volta a seu estado padrão de 0.0 dB.

Medidor de volume de entrada (direita e em cima)

O medidor de volume de entrada mostra o pico do sinal depois do ajuste do volume de entrada.

Varia de 0.0 a -60 dB

Low Cut (corta baixas freqüências)

Ajusta a freqüência de corte de graves. Varia de 20 a 3000 Hz com opção para desligado (OFF). Escolhendo o menor valor para este campo, você ignora o filtro corta graves (low cut) fazendo aparecer a palavra OFF. Use este filtro para remover os graves do sinal de entrada antes do reverb ser adicionado. Se você aplicar o reverb a uma bateria, por exemplo, diminua os graves do reverb por meio deste controle para que o som do bumbo não seja processado pelo reverb a ponto de deixar uma sonoridade abafada em sua mix.

High Cut (corta altas frequências)

Similar ao Low Cut, ajusta o corte das altas frequências. Use esta opção para remover os agudos do sinal de entrada. Varia de 500 Hz a 22 kHz com opção para desligado (OFF). Escolhendo o maior valor para este campo, você ignora o filtro corta altas (High Cut) fazendo aparecer a palavra OFF. Tanto o Low Cut quanto o High Cut são formas de equalização do sinal de entrada antes do reverberador começar o processamento do som. É uma forma de alterar o sinal que está chegando ao reverberador, de modo a influenciar diretamente no resultado sonoro do reverb.

O predelay cria uma espécie de eco no som, portanto, cuidado ao escolher o valor correto. Normalmente, o predelay é configurado para deslocar o som do reverb em relação ao som original, deixando o sinal em questão mais definido. Valores muito baixos ou mesmo zerados de predelay podem embolar o som original com o som do reverb, perdendo definição.

Room Size

Define o tamanho do ambiente virtual que está sendo criado. Varia de 1 a 100 (não existe medida para estes valores). Basicamente, o Room Size aumenta ou diminui internamente o tempo de delay usado para criar a re-

como um ruído branco onde você não consegue distinguir os ecos.

Bass Multiplier

Esta configuração é usada para ajustar o tempo de decaimento do sinal abaixo da frequência de crossover. Varia entre 0.2 e 3.0 x (relativo ao Decay Time ajustado). Este parâmetro funciona como um valor multiplicador. Um multiplier de 1.0 x, por exemplo, indica que o reverb dos graves terá o mesmo tempo de decaimento do resto do sinal. Abaixando o valor do Bass Multiplier, você diminui o tempo de decaimento das baixas frequências. Com este controle, você pode aumentar ou abaixar o tempo de decaimento das baixas frequências. Tudo vai depender do ambiente que você pretende criar.

Crossover

Define a partir de qual frequência o Bass Multiplier estará agindo. Varia de 25 a 2000 Hz. Apenas as frequências abaixo deste ponto serão afetadas pelo Bass Multiplier.

Decay Time

Falamos tanto nele e aqui se encontra. Controla o tempo de decaimento do reverb, ou seja, quanto tempo o reverb vai durar até que decresça em volume 60 dB. Varia de 0.1 a 20 segundos. Use um tempo de decaimento baixo para quartos pequenos e um tempo de decaimento longo para quartos maiores, salas e igrejas. Confira também, de acordo com suas configurações, se o campo Room Size (tamanho do ambiente) está de acordo.

High Damping

Este parâmetro permite você ajus-

Tanto o Low Cut quanto o High Cut são formas de equalização do sinal de entrada antes do reverberador começar o processamento do som. É uma forma de alterar o sinal que está chegando ao reverberador, de modo a influenciar o resultado sonoro do reverb

O gráfico ao lado de Low e High Cut

Este gráfico permite a visualização do corte das altas e baixas frequências. Clique dentro do gráfico com o mouse e deslize-o para um lado e para o outro ou clique nos quadrados brancos para alterar os parâmetros. Clique duas vezes para usar os padrões originais (defaults).

Predelay

Controla o tempo de atraso entre o sinal de entrada e as primeiras reflexões (Early Reflections). Varia de 0 a 250 milissegundos. Salas pequenas possuem um predelay curto e salas maiores possuem um predelay maior.

verberação. Deve ser ajustado de acordo com o Decay Time que significa tempo de decaimento do som – o tempo que o reverb demora para não mais ser ouvido. Salas menores pedem um decay time menor e salas maiores pedem mais tempo de reverberação (decay time maior).

Diffusion (difusão)

Controla a densidade das reflexões que retornam das paredes da sala “virtual”. Varia de 0 a 100%. Um valor baixo deixa as reflexões mais definidas, como se fossem ecos próximos. Um valor mais alto para a difusão deixa as reflexões tão juntas que soam

tar e controlar as altas frequências no sinal do reverb. Varia de 500 Hz a 20 kHz com opção para desligado (OFF). Escolhendo o maior valor para este campo, você ignora o controle dos agudos no reverb fazendo aparecer a palavra OFF – desligado. Damping significa que as altas frequências são atenuadas até sumirem. Você simula com este efeito a absorção das altas frequências na sala. Dependendo do valor que você estipular, o som pode ficar sem brilho ou abafado. Passeie pelas frequências e procure o som adequado.

O gráfico ao lado de Bass Multiplier / Crossover / Decay Time / High Damping

O gráfico que se encontra ao lado dos parâmetros citados permite que você trabalhe cada um destes parâmetros visualmente. Use o mouse para alterar os parâmetros clicando nos quadrados brancos existentes. A parte mais escura é usada para ajustar o Bass Multiplier (movimento vertical). Movendo horizontalmente, você altera a frequência de crossover. A parte mais clara é usada para ajustar o tempo de decaimento (decay time), movendo verticalmente. Movendo horizontalmente a parte mais clara você altera o High Damping. Dê um duplo clique para voltar aos parâmetros originais de cada região do gráfico.

Dry

O Mute cancela o som do sinal original quando aceso. “Mutar” o sinal original te permite escutar apenas o som reverberado, facilitando os ajustes finos e a configuração das características do reverb. Se você usar o reverb em

uma mandada de efeitos (subgrupo) na sua mesa virtual, deve mutar ou abaixar o volume do sinal original para que apenas o efeito seja somado às pistas desejadas. O controle de volume ajusta o volume do sinal original em relação ao efeito. Varia de -36 a 6 dB. Movendo o slider totalmente para a esquerda, você muta o sinal (-Inf).

E.R. (Early Reflections ou reflexões primárias)

O Mute cancela o som das reflexões primárias quando aceso. O controle de volume ajusta o volume do sinal das reflexões primárias. Varia de -36 a 6 dB. Movendo o slider totalmente para a esquerda, você muta o sinal (-Inf). As reflexões primárias são as primeiras reflexões que chegam ao nosso ouvido depois de incidir sobre as superfícies da sala. Elas adicionam uma característica mais presente e imediata na sala ao contrário da reverberação difusa. Este parâmetro aumenta o realismo em salas menores.

Reverb

O Mute cancela o som do reverb quando aceso. Quando você quer escutar apenas o som seco ou fazer comparações com e sem reverb use o botão do mute. O controle de volume ajusta o volume do reverb em relação aos demais sinais. Deixa o som mais “molhado” ou “seco”. Varia de -36 a 6 dB. Movendo o slider totalmente para a esquerda, você muta o sinal (-Inf).

Width (largura)

Ajusta o quão largo ou centralizado será o estéreo do sinal reverberado. 0% = mono. 200% = estéreo super aberto (máximo).

Output (Só funciona em Direct X)

Define se o sinal de saída será mono ou estéreo. Este parâmetro pode ser usado para criar uma saída estéreo a partir de um sinal mono ou dar saída em mono num sinal que entrou estéreo.

NOTA: Alguns computadores não suportam bem a mudança de estéreo para mono. Outros sequer suportam.

Tail (só funciona em Direct X)

Marcando esta opção, você adiciona uma extensão ao decaimento do som. Quando se habilita esta opção depois de ter feito configurações muito curtas, você pode adicionar uma extensão ao som aumentando sua duração automaticamente durante o processo. Pode também ser usada para aumentar o tempo de decaimento depois do final do sinal de entrada.

Medidor de volume de saída (direita e embaixo) O medidor de volume de saída mostra o pico do sinal depois da mistura do sinal de entrada com o reverb. Varia de 0.0 a -60 dB. Muitos dos controles presentes no reverb da Sonitus também são encontrados em outros plug-ins com a mesma nomenclatura ou outra similar.

Para que você possa compreender melhor o funcionamento e o uso do reverb, recomendo a leitura do livro de mixagem “Mix – o poder da mixagem”.

Obrigado pela leitura e até a próxima edição! 

e-mail para esta coluna:
musilab@gmail.com