

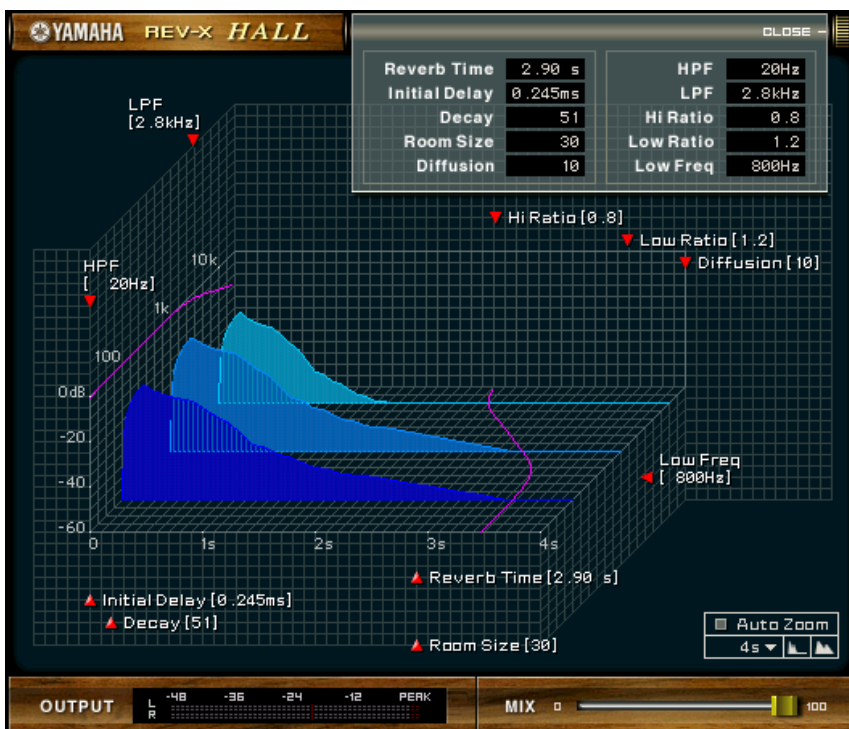
REV-X

Manual de instrucciones



¿Qué son los Add-On Effects?

Los Add-On Effects son paquetes de software que instalan programas adicionales de efectos de alta calidad en consolas digitales.



Ventana de Studio Manager REV-X

¿Qué es REV-X?

REV-X es un paquete de Add-On Effects que consta de un algoritmo de reverberación desarrollado por Yamaha. Ofrece una calidad de sonido de alta densidad con ricos matices de reverberación, atenuación, difusión y profundidad uniformes que se combinan para optimizar el sonido original. Puede elegir entre tres programas el que mejor se adapte al campo sonoro acústico y a sus objetivos: REV-X Hall, REV-X Room y REV-X Plate.

Avisos especiales

- Queda terminante prohibida la copia de datos de secuencias musicales disponibles comercialmente o de archivos de audio digital, excepto para uso personal.
- El software y este Manual de instrucciones son copyright exclusivo de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Las ilustraciones de las pantallas de este Manual de instrucciones tienen fines meramente instructivos y pueden diferir ligeramente de las pantallas que aparecen en su ordenador.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este Manual de instrucciones son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Instalación de REV-X

Consulte la Guía de instalación de Add-On Effects para obtener más información sobre la instalación de REV-X.

Utilización de REV-X

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar los programas REV-X en la consola o en Studio Manager. El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
- 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
- 3 Localice la página Effects Library (biblioteca de efectos).
- 4 Seleccione REV-X Hall, REV-X Room o REV-X Plate.
- 5 Recupere el efecto seleccionado.
- 6 Localice la página Effects Edit (edición de efectos).
- 7 Ajuste los parámetros (consulte la sección [“Nombres de componentes y funciones”](#) para obtener más información sobre los parámetros de REV-X).

El procedimiento de recuperación y edición de REV-X varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual de instrucciones que se distribuye con la consola para obtener más información.

Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, los parámetros editables aparecen en la ventana de REV-X y en la ventana Generic Editor (editor genérico).

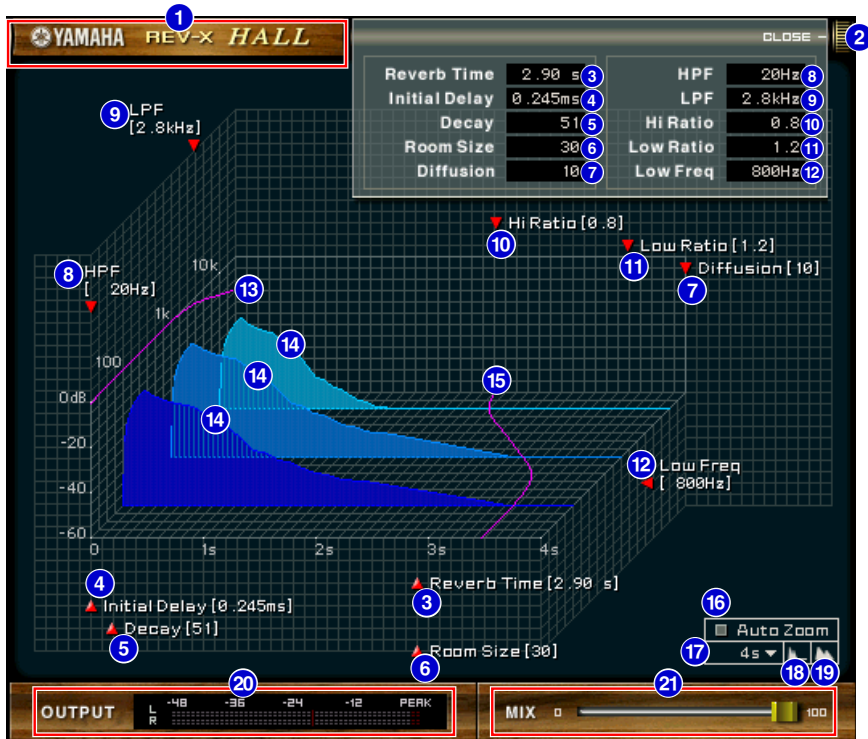
En general, la ventana de REV-X le permite editar parámetros concretos de REV-X, mientras que en la ventana Generic Editor puede editar parámetros comunes a REV-X y otros efectos.

Consulte el Manual de instrucciones de Studio Manager para la consola para más información sobre la ventana Generic Editor.

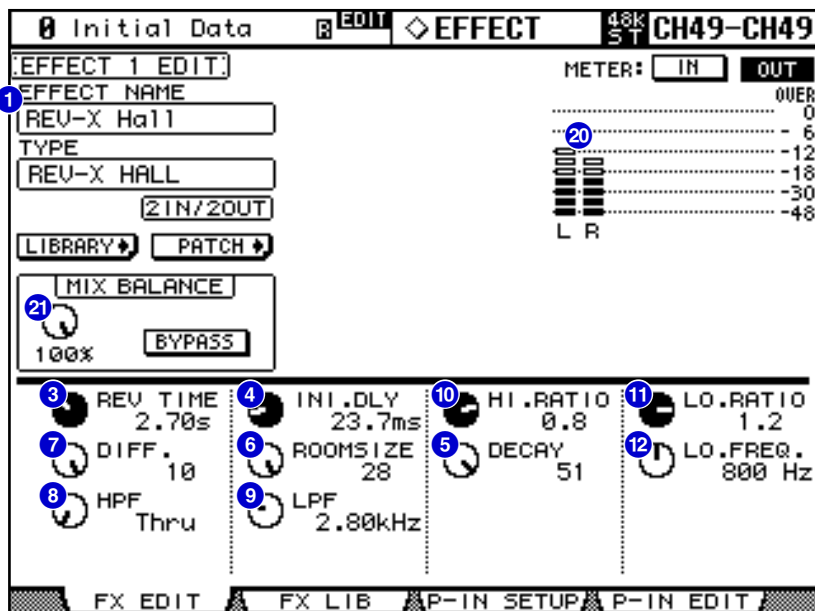


Ventana Generic Editor de Studio Manager

Nombres de componentes y funciones



Ventana de Studio Manager REV-X

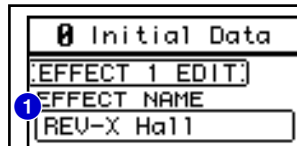


Pantalla de consola (pantalla de una consola DM2000.)

En la siguiente sección:

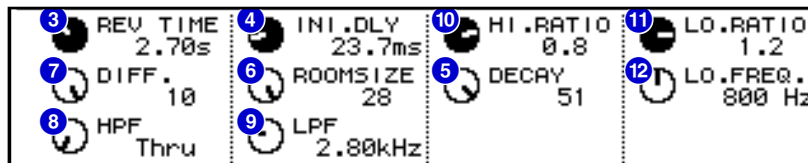
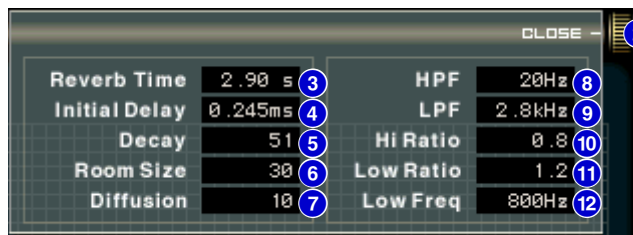
Las funciones marcadas con **Studio Manager** están disponibles en Studio Manager.

Las funciones marcadas con **Console** están disponibles en la consola.



1 **EFFECT NAME (nombre del efecto)** **Studio Manager** **Console**

Aquí aparece el nombre del efecto.



2 **[OPEN/CLOSE] (abrir/cerrar)** **Studio Manager**

Haga clic aquí para abrir o cerrar la ventana de parámetros.

3 **[Reverb Time]/[REV TIME] (tiempo reverberación)** **Studio Manager** **Console**

Periodo de tiempo de atenuación de la reverberación hasta la total desaparición del efecto. Los valores más altos prolongan la reverberación.

En Studio Manager, arrastre el icono para modificar el valor.

NOTA El rango va de 0,3 a 30 segundos. No obstante, este rango varía en función del ajuste **Room Size** (tamaño de la sala).

4 **[Initial Delay]/[INI.DLY] (retardo inicial)** **Studio Manager** **Console**

Periodo de tiempo entre la entrada del sonido y el inicio de la reverberación. Los valores más altos retrasan el inicio de la reverberación.

En Studio Manager, arrastre el icono para modificar el valor.

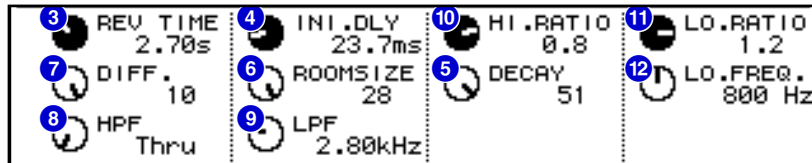
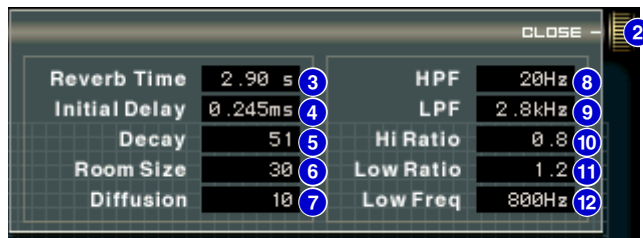
NOTA El rango va de 0 a 125 ms.

5 **[Decay]/[DECAY] (caída)** **Studio Manager** **Console**

Forma del envolvente de reverberación. Este valor determina las características de la reverberación.

En Studio Manager, arrastre el icono para modificar el valor.


NOTA El rango va de 0 a 53.



6 [Room Size]/[ROOMSIZE] (tamaño de la sala) Studio Manager Console

Tamaño del espacio. Los valores más altos simulan espacios de mayor tamaño.


Este valor está relacionado con el valor de **Reverb Time**. Si se modifica este valor, el valor de **Reverb Time** también cambia.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

NOTA El rango va de 0 a 28.

7 [Diffusion]/[DIFF.] (difusión) Studio Manager Console


Densidad y difusión de la reverberación. Los valores más altos aumentan la densidad y mejoran la difusión.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

NOTA El rango va de 0 a 10.

8 [HPF] (filtro paso alto) Studio Manager Console


Este filtro reduce el rango de frecuencias bajas de la reverberación. Se reduce el rango por debajo de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no afecta al sonido fuente original.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

NOTA El rango va de Thru hasta 8 kHz.

9 [LPF] (filtro de paso bajo) Studio Manager Console


Este filtro reduce el rango de frecuencias altas de la reverberación. Se reduce el rango por encima de la frecuencia especificada por este valor. Este filtro no afecta al sonido fuente original.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modifica el valor.

NOTA El rango va de 1 kHz a Thru.

10 [Hi Ratio]/[HI.RATIO] (proporción frecuencias altas) Studio Manager Console


Duración de la reverberación en el rango de frecuencias altas. La duración del rango de frecuencias altas se expresa como proporción en relación con **Reverb Time**.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

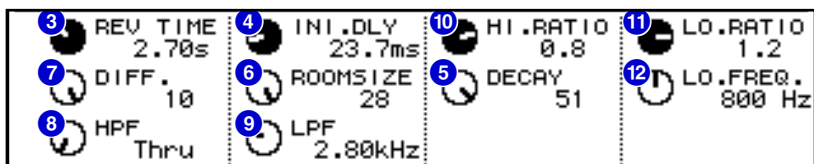
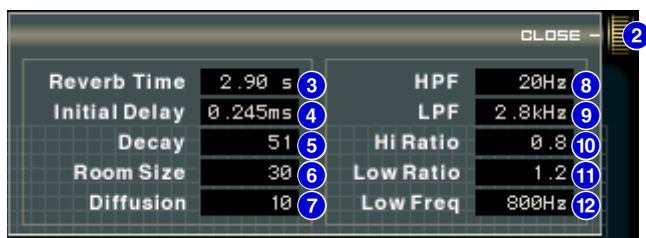
NOTA El rango va de 0,1 a 1.

11 [Lo Ratio]/[LO.RATIO] (proporción frecuencias bajas) Studio Manager Console

Duración de la reverberación en el rango de frecuencias bajas. La duración del rango de frecuencias bajas se expresa como proporción en relación con **Reverb Time**.


En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

NOTA El rango va de 0,1 a 1,4.

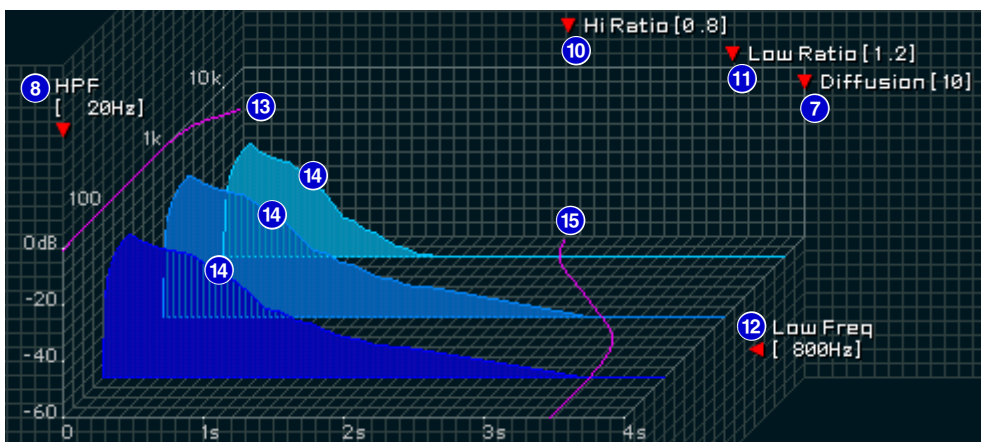


12 [Low Freq]/[LO.FREQ.] (frecuencia baja) Studio Manager Console

Valor de frecuencia que sirve de base para el valor de **Lo Ratio**. La banda de frecuencia situada por debajo de este valor se ve afectada por el ajuste del parámetro **Lo Ratio**.

En Studio Manager, arrastre el icono  para modificar el valor.

NOTA El rango va de 22 Hz a 18 kHz.



13 Curva de respuesta de frecuencia del filtro Studio Manager

La curva cambia dependiendo de los valores de **HPF** y **LPF**.

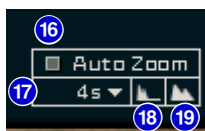
14 Imágenes de reverberación Studio Manager

Estas imágenes representan la reverberación de rango alto (10 kHz), rango medio (1 kHz) y rango bajo (100 Hz). Estas imágenes cambian de forma en función de los valores de los parámetros. El eje vertical representa el nivel, el eje horizontal el tiempo de reverberación y la forma representa el envolvente.

15 Curva de tiempo de reverberación Studio Manager

Esta curva representa el tiempo de reverberación de rango alto (10 kHz), de rango medio (1 kHz) y de rango bajo (100 Hz).

La curva cambia en función de los valores de los parámetros **Reverb Time**, **Hi Ratio** y **Lo Ratio**.



16 Botón [Auto Zoom] (aumento automático) Studio Manager

Haga clic en el botón para ajustar automáticamente el eje de tiempo (eje horizontal).

17 Botón de ajuste del eje de tiempo Studio Manager

Utilice este botón para especificar el tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

18 Botón [Zoom Out] (alejarse) Studio Manager

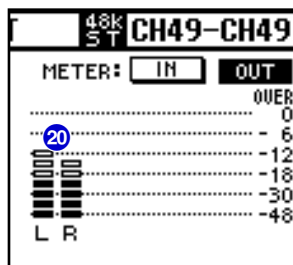
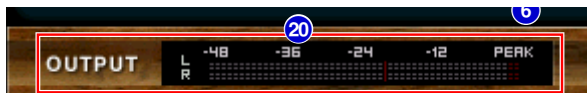
Haga clic en este botón para aumentar el valor de tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

Como resultado, el eje horizontal se aleja en la pantalla.

19 Botón [Zoom In] (acercarse) Studio Manager

Haga clic en este botón para reducir el valor de tiempo (en segundos) como se muestra en el eje de tiempo (eje horizontal).

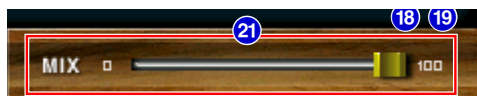
Como resultado, el eje horizontal se acerca en la pantalla.



20 Medidor [OUTPUT]/medidor de nivel sonoro Studio Manager Console

Studio Manager muestra el nivel de salida de los efectos.

En la consola, puede seleccionar el nivel de entrada o de salida que se va a mostrar utilizando el interruptor **METER: [IN][OUT]** (medidor entrada/salida).



21 Barra deslizante [MIX]/control [MIX BALANCE] (balance de la mezcla)

Studio Manager Console

Estos controles le permiten ajustar el balance de la mezcla de sonidos (efectos) procesados y sin procesar. Cuando el balance es 0%, sólo se emite el sonido sin procesar. Cuando el balance es 100%, sólo se emite el sonido procesado.

NOTA El rango va de 0 a 100%.

