

**\_procesadores: delay**

**\_efectos según el retraso utilizado**

Varios efectos son creados a partir del Retraso en el Tiempo.

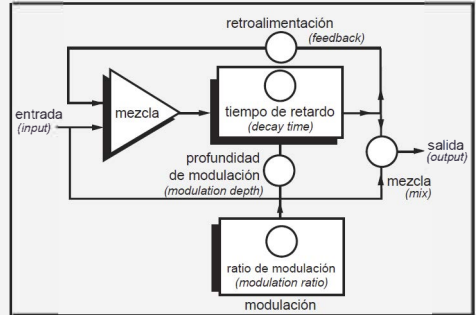
Diferentes cantidades de delay generan diferentes efectos. Si bien no existen reglas **estrictas**, se pueden trazar líneas que sirvan de guía para los diferentes efectos asociados con los distintos tiempos de retraso.

" **0-15 ms**: una señal mezclada con la misma cantidad de señal retrasada en esta cantidad de tiempo, produce un efecto de flanging.

" **10-25 ms**: Efecto chorus. Parecido al efecto de dos fuentes reproduciéndose al mismo tiempo. Agregando modulación, se recrea la impresión de movimiento otorgándole al efecto más naturalidad.

" **25-50 ms**: Comienza el espectro del eco, donde se empieza a percibir la señal retrasada con distinción de la señal original. En esta duración de delay se encuentra lo que se llama slapback, que se percibe como un eco muy corto.

" **50-o más ms**: Tiempos cubiertos por unidades de eco. Mientras que valores menores van a generar un efecto de desdoblamiento, valores mayores producen un efecto de repetición.



**Delay: (retraso)** Determina la cantidad de tiempo que se retrasa. El tiempo que transcurre entre la señal original y la primer repetición.

**Balance, mix, blend:** Ajusta el balance entre la señal retrasada y la señal directa (sin procesar).

**Feedback: (retroalimentación)** Este parámetro determina cuánto de la señal de salida (output) se retroalimenta a la entrada (input).

**Modulation Amount, depth: (cantidad de modulación, profundidad)** Define en qué grado la sección de modulación afecta al tiempo de delay (también llamado LFO o sweep).

**Modulation type:** La forma de onda en que oscila la modulación. (senoide, triangular, random, cuadrada, etc).

**Modulation Rate: (ratio de modulación)** define la frecuencia en que oscila la modulación.

**Transpositor de Tono**

Sintetiza una línea armónica paralela a la señal de entrada (input). Por ejemplo: Si un pitch shifter está seteado para transponer un tono más alto la señal, al ingresar una señal de nota "do" la señal de salida del procesador (output) será de nota "re".



**\_parametros tipicos de delay**

**\_pitch shifter**

Como la transposición de tono requiere mucho poder de proceso, no siempre los procesadores resuelven la operación a realizar sin introducir artificios como fluctuaciones, modulaciones indeseadas, vibraciones, chillidos, ruidos, etc.

**Itec 3**

**Construye  
tu futuro**

