

Este procesador permite emular el sonido de una fuente dentro de un recinto.

En una escucha habitual, el oyente percibe de manera conjunta tres estímulos diferentes: el sonido directo proveniente de la fuente original, las primeras reflexiones de esta fuente y las reflexiones tardías.

Parámetros Típicos de las unidades reverb

Type: Tipo. Determina que tipo de reverberación se intenta emular. Room, Hall, Plate, Spring (resorte), etc.

Room Size: Tamaño de la habitación. Determina el volumen aparente del cuarto (generalmente medido en metros cúbicos).

Early Reflections: Reflexiones Tempranas, primera reflexiones. Se perciben como ecos discretos muy cercanos temporalmente. Se difieren de la "cola" de reverberación que se escucha más tarde.

Predelay: Controla el tiempo que transcurre antes de que el la reverberación del cuarto comience. Normalmente son menores a 100 ms (típicamente entre 20-50 ms).

Decay Time: Tiempo de Decay. El tiempo que le toma a la reverberación decaer hasta el punto de inaudibilidad. Normalmente se puede setear independientemente el Decay Time para las frecuencias bajas, medias y altas.

High Frequency Rolloff: En ambientes reverberantes naturales, las frecuencias altas se disipan más rápidamente que las bajas. Este parámetro ayuda a simular este efecto. Mix, Balance, Blend, Porcentaje Wet/Dry: Determina la mezcla entre la señal reverberante (procesada) y la directa (sin procesar).

Reverb Density, Spread: Determina el espacio entre las primeras reflexiones y las reflexiones subsecuentes. Con valores menores, las primeras reflexiones son audibles como un evento separado, seguido por el resto de las reflexiones. De manera inversa, con valores más altos, las distintas reflexiones tienden a escucharse conjuntamente.

Diffusion: Aumentando la difusión las reflexiones se perciben más cercanas unas de otras y menos distinguibles unas de otras.



Waves RVerb
Renaissance Reverberator
DirectX & RTAS Plug-In
<http://www.waves.com>