



Psycho Bass

PSYCHOACOUSTIC BASS PROCESSOR

Guía de usuario



V1.0

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO 1 – INTRODUCCIÓN

- 1.1 Bienvenido
- 1.2 Descripción del Producto

CAPITULO 2 – INTERFAZ Y CONTROLES

- 2.1 Interfaz
- 2.2 Controles

CAPITULO 3 – GUÍA DE FUNCIONAMIENTO



Capítulo 1 – Introducción

1.1 Bienvenido

Gracias por adquirir este producto gbSound. Le aconsejamos que se tome el tiempo necesario para leer este manual, y así lograr el mayor rendimiento de Psycho Bass.

1.2 Descripción del producto

Psycho Bass, es un producto enfocado para el proceso de bajo y bombo. En un solo plugin encontramos primero, una sección dedicada a realzar la percepción del bajo (*Bass Guitar – Synthe Bass – Bass Drum*) dando la sensación psicoacústica de un instrumento mucho más amplio incluso en mono. En segundo lugar un control (*Side Chain*) para la atenuación de cierta parte del espectro grave del bajo por medio de la señal de cadena lateral (*SideChain*), proveniente del bombo.

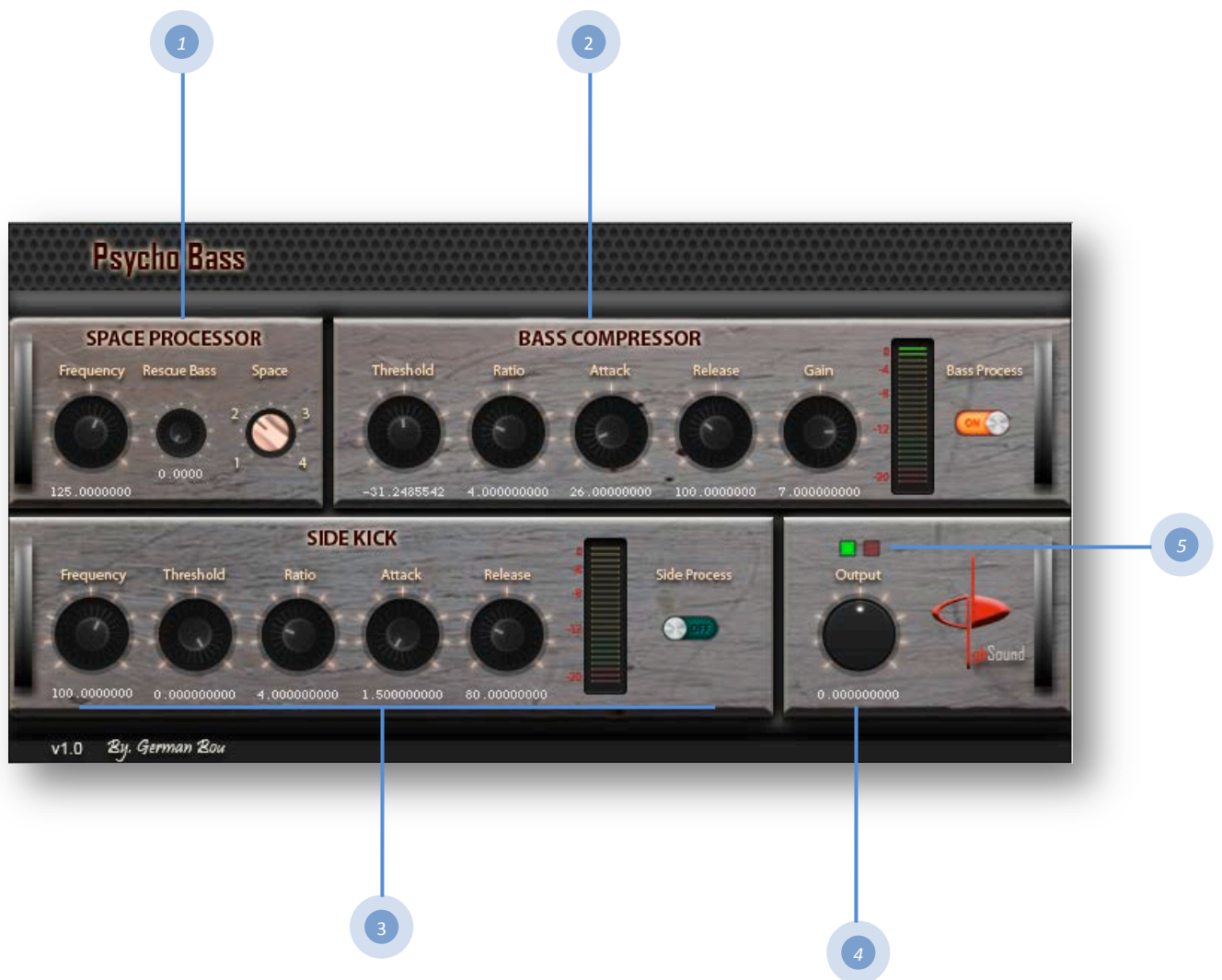
Las frecuencias bajas tienden a centrarse, dando la sensación de aglomeración y confusión. Por medio del retardo y la frecuencia seleccionada, conseguiremos una percepción más nítida y espaciosa de la zona baja del espectro sonoro. Con la ayuda del compresor estabilizaremos ese rango, dando una mayor estabilidad y presencia al instrumento.

La sección (*Side Kick*) ajusta la frecuencia que el bombo atenuará al bajo por medio de cadena lateral (*SideChain*), y la sección de compresión dedicada a reducir la ganancia por cada impacto del Kick.

Este tipo de Side Kick, es puramente (*Split*) no afectando a la amplitud general del instrumento.

Capítulo 2 – Interfaz y controles

2.1 Interfaz



2.2 Controles

- 1 **SPACE PROCESSOR**, espaciador psicoacústico de frecuencias graves
 - **Frequency**, rango de 40Hz a 500Hz
 - **Rescue Bass**, amplificación de 0dB a 5dB sobre la frecuencia seleccionada
 - **Space**, 4 diferentes rangos según la naturaleza del instrumento a tratar

- 2 **BASS COMPRESSOR**, solo compresión de la banda seleccionada
 - **Threshold**, rango de 0 a -60dB
 - **Ratio**, ajustable de 1:1 a 12:1
 - **Attack**, ajustable de 1ms a 200ms
 - **Release**, ajustable de 30ms hasta 6s
 - **Gain**, rango de -12dB a +12dB
 - **Vumeter**, con medición de 0 a -20dB
 - **Bass Process**, activado/desactivado

- 3 **SIDE KICK**, cadena lateral para bombo (*SideChain Kick*)
 - **Frequency**, ajustable de 40 a 300Hz
 - **Threshold**, rango de 0 a -60dB
 - **Ratio**, ajustable de 1:1 a 12:1
 - **Attack**, ajustable de 1ms a 200ms
 - **Release**, ajustable de 30ms hasta 6s
 - **Vumeter**, con medición de 0 a -20dB
 - **Side Process**, activado/desactivado

- 4 **OUTPUT**, ajuste de nivel de -12dB a +12dB

- 5 **LEDS**
 - **GREEN**, led verde control señal
 - **RED**, led rojo control de picos (*distorsión*)

Capítulo 3 – Guía de Funcionamiento

- Insertar plug-in en canal o bus (*mono o estéreo*)
- Seleccionar en (*Space Processor*) el rango de frecuencia que queremos excitar
- Accionar los mandos de compresión hasta conseguir en el vúmetro de -4 a -8dB de reducción como punto de inicio
- Ajustar la ganancia deseada (*Gain*) para compensar la atenuación por el efecto de compresión
- Seleccionar con el conmutador (*Bass Process*) la activación/desactivación del efecto
- Asignar la cadena lateral (*SideChain*), correspondiente a la pista o bus proveniente del bombo (*kick*)
- En (*Side Kick*) ajustar el rango de frecuencia que deseamos sustraer al bajo, con cada impacto de bombo
- Ajustar los parámetros de compresión, para el tiempo de ataque/recuperación o el tipo de bombeo que se adapte al instrumento hasta conseguir en el vúmetro de -4 a -12dB de reducción de ganancia
- Seleccionar con el conmutador (*Side Process*) la activación/desactivación del efecto
- Ajustar (*output*) con la ayuda de los leds de control (*verde señal – rojo distorsión*)



© Copyright 2013 Germán Bou - All Rights Reserved