



WAVES KRAMER HLS CHANNEL GUIA DE USO EN ESPAÑOL

DISPONIBLE



**WAVES
KRAMER HLS
CHANNEL
GUIA DE USO
EN ESPAÑOL**

El canal HLS está inspirado en los legendarios canales de la consola Helios, diseñados y construidos por Richard Swettenham, y utilizado por Eddie Kramer durante los últimos 60s para registrar algunas de las pistas clásicas más clásicas del rock En los Estudios Olímpicos de Londres. Durante los primeros años 60, Swettenham trabajó en los estudios Abbey Road de EMI como Un ingeniero de servicio / diseño, trasladándose posteriormente a los estudios Olímpicos, donde se le pidió que diseñara y Especialmente "musical" escritorio de grabación.



Waves Latino America



info@waveslatinoamerica.com



WAVES
LATINOAMERICA

Capítulo 1 Introducción

1.1 Bienvenido

Gracias por elegir waves! Con el fin de obtener el máximo rendimiento de su procesador waves, por favor tome el tiempo de leer este manual.

Conjuntamente, también sugerimos que se familiarice con soporte@waveslatinoamerica.com. Allí encontrará una extensa **base de respuesta**, las últimas especificaciones técnicas, guías detalladas de **instalación**, el nuevo **software y Actualizaciones** y la información actual sobre **autorización y registro**.

Al suscribirse a soporte@waveslatinoamerica.com recibirá información personalizada en su domicilio productos, recordatorios cuando haya actualizaciones disponibles, e información sobre el estado de su autorización.

1.2 Acerca de Kramer HLS Channel

El canal HLS está inspirado en los legendarios canales de la consola Helios, diseñados y construidos por Richard Swettenham, y utilizado por Eddie Kramer durante los últimos 60s para registrar algunas de las pistas clásicas más clásicas del rock En los Estudios Olímpicos de Londres. Durante los primeros años 60, Swettenham trabajó en los estudios Abbey Road de EMI como Un ingeniero de servicio / diseño, trasladándose posteriormente a los estudios Olímpicos, donde se le pidió que diseñara y Especialmente "musical" escritorio de grabación. El escritorio fue un éxito, y comenzó una era de oro para los Juegos Olímpicos Studios, que organizaron sesiones de grabación para artistas como Jimi Hendrix, Rolling Stones, Led Zeppelin, Tráfico y muchos otros.

Tras el éxito del primer mostrador olímpico llegó su sucesor. Ambos escritorios tenían paneles con cara de plata Con ecualizadores de 3 bandas que tenían un aumento o reducción variable para las frecuencias de rango medio, un estante alto a 10 kHz y un Filtro especial bajo que podría aumentar a frecuencias de 60Hz - 400Hz y cortar a 50Hz. Sus preamplificadores de micrófono Utilizó un transformador especialmente musical hecho por Lustraphone, un consumidor de Londres y audio profesional Fabricante de equipos.

Este éxito de estos diseños atrajo el interés especial de Chris Blackwell, fundador de Island Records, quien Quería basar una nueva aventura de estudio en los diseños de consolas de Swettenham. Para evitar conflictos con Olímpico, en lugar de comisionar a Richard Swettenham para construir una consola, Blackwell financio Swettenham entrando en el negocio por sí mismo, bajo el nombre de marca Helios. Bajo la marca Helios, Swettenham siguió

produciendo mesas de grabación hechas a la medida para varios estudios que utilizaban estilo olímpico EQ, con los transformadores de Beyer que substituyen Lustraphone y otras pequeñas variaciones.

Los canales de Swettenham compartían muchas características básicas, pero eran esencialmente personalizados a pedido, con Algunos cambios impulsados por el usuario. Desde entonces, los escritorios olímpicos originales han pasado por varios Restauraciones y perdieron los transformadores originales, Waves llamó a Eddie Kramer, el ingeniero de Olímpico durante su apogeo. Kramer nos ayudó a encontrar el canal Helios que mejor caracterizó el sonido de Las grabaciones clásicas de rock que todos conocemos y amamos. Finalmente, elegimos la primera revisión de la Rolling Stones, cortesía del Sr. David Kean y de la Audities Foundation. Gracias a ellos, Pudimos modelar los canales originales que estaban en el camión desde 1970 - 1973, cuando la consola fue Rehecho por Helios según las especificaciones del ingeniero Mick McKenna. Nuestra larga y ardua búsqueda del Perfecto canal de estilo olímpico refleja la rareza de las unidades originales, y estamos verdaderamente emocionados y orgullosos de Presentar el sonido Helios para la posteridad, y para el uso creativo de las generaciones venideras.

1.3 Sobre el modelado

Muchos elementos diferentes contribuyen a las características únicas de sonido del equipo analógico, como el Helios Mesa de mezclas. Waves cuidadosamente modelado e incorporado estos elementos en el Kramer HLS Channel, con el fin de capturar y reproducir el sonido y el rendimiento del equipo original. En Además de modelar los EQ de Helios, también modelamos el comportamiento único, la coloración y la Los preamplificadores de la consola.

Estos son algunos de los elementos más importantes del comportamiento analógico:

- **Distorsión armónica total**

Quizás el comportamiento analógico más importante sea Distorsión armónica total o THD, que es Definida como la relación de la suma de las potencias de todas las componentes armónicas a la potencia de la frecuencia fundamental. THD generalmente es causada por la amplificación, y cambia la forma de la señal y Contenido, añadiendo armónicos pares e impares de las frecuencias fundamentales, que pueden cambiar El balance tonal general. THD también puede cambiar la ganancia máxima de salida, usualmente por no más de +/- 0,2-0,3 dB.

• Transformadores

Algunos equipos utilizan transformadores para estabilizar o cambiar las cargas de entrada / salida y los niveles de señal. En los primeros días, los transformadores no tenían una respuesta de frecuencia plana, ya menudo Off-off de alta frecuencia. El canal original tiene transformadores que causan alta frecuencia Roll off, por lo que si se encuentra con una pérdida superior a 10 kHz, esto se debe a los transformadores modelados.

• Hum

Waves modelaron tanto la corriente de 50 Hz como la corriente de 60 Hz. Si escuchas atentamente, Oirá que hay una diferencia en el nivel de zumbido entre 50 Hz y 60 Hz. Dado que el zumbido es único A cada región y dependiendo de las condiciones eléctricas locales, es posible que El zumbido modelado sea diferente al zumbido ya presente en su estudio y puede no ser adecuado Para su uso particular.

• Ruido

Todos los equipos analógicos generan ruido interno o un nivel de ruido. En los equipos antiguos, el ruido Piso es a veces bastante alto y coloreado. Waves modelaron el ruido para que coincida con el nivel y el color Del ruido exhibido por la unidad original, con y sin señal presente.

1.4 Componentes

La tecnología WaveShell nos permite dividir los procesadores Waves en plug-ins más pequeños, que llamamos componentes. Tener una selección de componentes para un procesador particular le da la flexibilidad de elegir La configuración más adecuada para su material.

El Kramer HLS tiene dos procesadores de componentes:

- Estéreo Kramer HLS - Un canal estéreo de 3 bandas
- Kramer HLS Mono - Un canal mono de 3 bandas

Estado latente

La latencia HLS difiere para las versiones nativas y TDM:

Nativo 161 muestras (todas las tasas de muestreo soportadas)

TDM 292 muestras @ 44,1 / 48 kHz 548 muestras @ 88,2 / 96 kHz



A la izquierda: La sección EQ del Kramer HLS.

- EQ de alta frecuencia: Agarre y gire la perilla superior para aumentar o cortar alta Frecuencias.
- Midrange EQ se controla mediante una combinación de dos botones y uno de cambiar:
 - El mando de ganancia de medios establece la cantidad de frecuencias medias Ajuste de ganancia.
 - A continuación el interruptor que determina si se debe aumentar (PK) O corte (TR).
 - El mando hacia la izquierda selecciona la frecuencia central de la EQ de rango medio (en kHz).
- El ajuste de baja frecuencia se controla mediante dos mandos:
 - El botón de Bass especifica la cantidad de aumento de la Frecuencia seleccionada en la mitad superior de la escala de la perilla inferior.

○ La mitad inferior de los mínimos cortes de la perilla inferior a 50 Hz. (En este modo, la perilla de graves superior está inactiva).



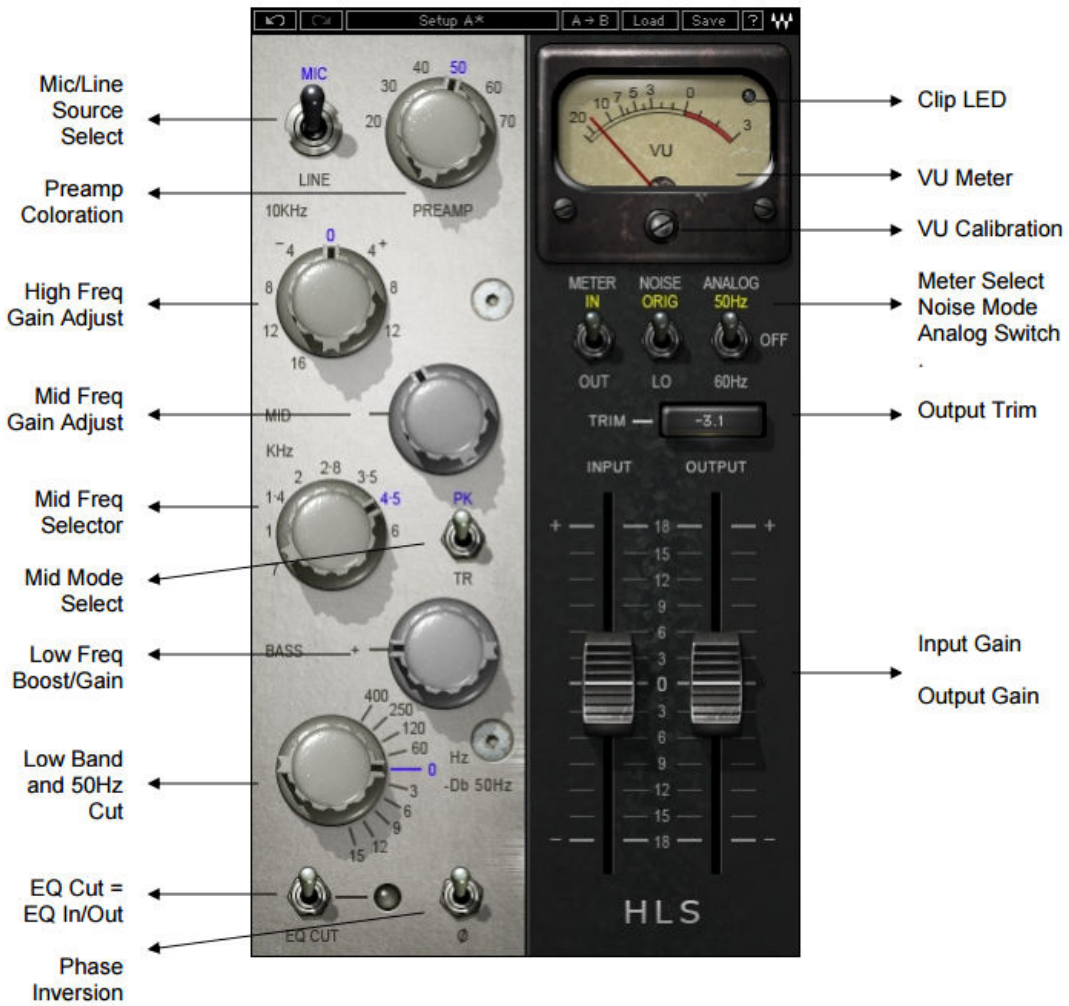
Para controlar la coloración analógica, use la Fuente Para seleccionar la amplificación Mic / Line y Preamplificador para seleccionar la cantidad de coloración. Los valores más altos introducen más armónicos o Distorsión con mayor ruido y

zumbido. El Nivel general no cambiará significativamente, ya que HLS recrean la coloración por sí sola, no la Amplificación.

Si el nivel de ruido es excesivo, ajuste el ruido. Para retener sólo el modelo de Distorsión armónica, eludir el ruido y el zumbido Configurando Analog a OFF.

Capítulo 3 - Interfaz y controles

3.1 Interfaz



3.2 Controles



Selección de fuente alterna entre los niveles micro y línea.

Distancia Micrófono línea

Defecto Línea



Preamplificador determina la cantidad de coloración preamplificador. Los valores más altos introducen más armónicos de Distorsión con mayor ruido y zumbido. El nivel general no cambiará significativamente, ya que el HLS Recrea la coloración por sí sola, no la amplificación en sí.

Distancia

20 - 70 (en pasos de 10 dB)

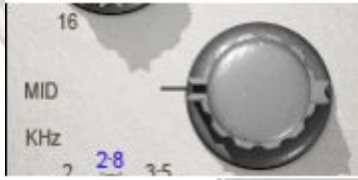
Defecto 20



Ganancia de alta frecuencia controla la ganancia de filtro estante alto a 10 kHz.

Distancia -16 dB a +12 dB (-16, -12, -8, -4, 0, 4, 8, 12)

Defecto: 0



Ganancia de medios ajusta la cantidad de ganancia aplicada al filtro de campana de rango medio, de acuerdo con el modo seleccionado.

Distancia 0 a 15 (15 dB en pasos de 0,1)
Defecto 0dB



Frecuencia medios selecciona la frecuencia para el filtro de la campana de gama media.

Distancia 700 Hz a 6 kHz (700, 1, 1,4, 2, 2,8, 3,5, 4,5, 6)
Defecto 2,8



Modo De medios selecciona entre el impulso (PK) y corte (TR).

Distancia PK (impulso), TR (corte)
Defecto PK



Frec baja / Corte De 60 a 400, este mando se utiliza para seleccionar la frecuencia de impulso. De 3 a 15, Se utiliza para seleccionar la cantidad de atenuación (en dB) del estante inferior de 50 Hz.

Selección LF (mitad superior) 0 (Off) a 400 (60, 120, 250, 400 Hz)
50 Hz Atenuación (mitad inferior) 0 (Off) a 15 (-3, -6, -9, -12, -15 dB)
Defecto 0 (Desactivado)



Aumento de banda baja define la cantidad de impulso (en dB) para la frecuencia seleccionada utilizando la banda de baja Freq / Cut descrito anteriormente.

Distancia 0 a 15 (impulso de 15 dB en pasos de 0,1)
Defecto 0



EQ Corte convierte el ecualizador (in) y desactivación de (corte), manteniendo al mismo tiempo las características analógicas y preamplificador.

Distancia in / corte
Defecto in



Control analógico se pone en el modelado del ruido analógico y el zumbido dentro y fuera, y establece el tono del zumbido que Coinciden con corrientes europeas o americanas. Para retener solamente la distorsión armónica modelada, el bypass El ruido y el zumbido estableciendo Analógico a Desactivado.

Distancia 50 Hz, 60 Hz, encendido / apagado
Defecto 60 Hz

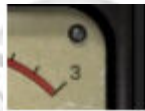


Ruido rellena el ruido de modelado y el zumbido en 20 dB. Si el nivel de ruido es excesivo, ajuste el interruptor de ruido en Bajo.

Distancia Original baja
Defecto Original



Medidor cambia la pantalla del medidor entre la entrada y salida de monitorización



Clip LED se ilumina cuando los niveles superan los 0 dBFS. Haga clic para restablecer



VU Meter muestra el nivel de entrada o salida en dBVU. Tenga en cuenta: El medidor de componentes estéreo HLS Muestra la suma de ambos canales. La misma señal alimentada a ambos canales mostrará un aumento de 6 dB. Si Esto es problemático, utilice la función de calibración VU para compensar.

Distancia 24 - 8 dB

Defecto 18 dB de espacio libre (0 dBVU = -18 dBFS.)



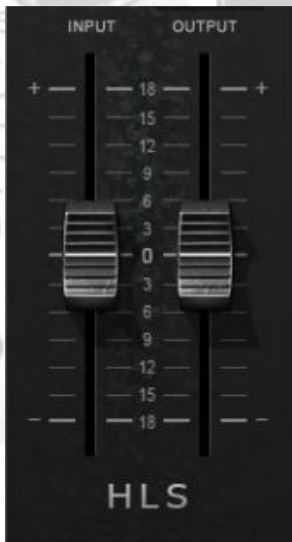
VU Calibrar controla la calibración del medidor VU.

Nota: El control de calibración VU está representado por la pequeña cabeza de tornillo justo debajo de la VU Pantalla del medidor. No tiene una etiqueta visible y, para la mayoría de los usuarios, la altura libre de 18 dB Debe ser la mejor opción. Sin embargo, si utiliza equipo fuera de borda en su estudio y su VU metros Están calibrados para un espacio libre de 14 dB, el HLS le permite calibrar su medidor VU también.



Compensación muestra el nivel máximo de pico de la señal de salida y su distancia de 0 dBFS. Haciendo clic en El botón de valor de ajuste lo restablecerá a 0 y aplicará el diferencial ajuste de salida (hasta 12 dB a la vez).

Distancia -12 - +12 dB
Defecto 0



Ganancia de entrada y de salida
Distancia -18 dB a +18 dB (en incrementos de 0,1dB)
Defecto 0 dB

Agradecemos haya tomado el tiempo para leer esta guía y obtener así el mejor funcionamiento de sus procesadores waves.

Recuerde tomarse el tiempo de practicar para así poder mejorar cada día, waves plugins le invita a nuestra página oficial para productores e ingenieros de toda latino américa, donde podrá obtener nuestros productos y asesoría para obtener los mejores resultados.



<http://www.facebook.com/WavesLatinoAmerica/>



<https://twitter.com/waveslatino>



https://es.pinterest.com/Waves_Latino/



https://www.instagram.com/waves_latino_america/



<https://www.youtube.com/channel/UC5dHRTj8A1g4Z9SqYTx51>



WAVES
LATINOAMERICA

GUIA ELABORADA POR
JHONIER PAZ

WAVES
LATINOAMERICA