



WAVES REDD.17 REDD-37-.51 GUIA DE USO EN ESPAÑOL

DISPONIBLE

WAVES REDD.17 REDD-37-.51 GUIA DE USO EN ESPAÑOL

Los estudios de Londres Abbey Road estuvieron en el epicentro de un cambio sísmico del Mundo de la música durante la década de 1960, y cambió el curso de la cultura popular para siempre. Los Beatles, The Hollies, Pink Floyd e incontables otras luminarias hicieron historia musical en Abbey Road Studios, una revolución que resuena hasta nuestros días. Y en el corazón de todo: Las consolas REDD, diseñadas a medida, construidas por y nombrados Departamentos de Desarrollo de Ingeniería de Registros de Abbey Road Studios. Reconocido por sus curvas de EQ suave y sedosas, su extraordinaria calidez y exuberante estéreo, Hay algo mágico acerca de los REDD que suenan como ninguna otra consola.

 Waves Latino America
 info@waveslatinoamerica.com



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 Descripción del producto

Waves meticulosamente recrearon el color, el carácter y la complejidad tonal de las originales consola o escritorios: El REDD.17 que aún pertenece a los estudios Abbey Road, y el REDD.37 Consola ahora propiedad de Lenny Kravitz. El resultado es un impresionante par de plugins que Entrega la dimensión, la profundidad y la riqueza de estas clásicas consolas.

1.3 Acerca de REDD

Desde su inauguración en 1931, los estudios abbey road studios han sabido con exactitud lo que significa innovar. Desarrollo del Ingeniero de Grabación de EMI Departamento (REDD) fue establecido en 1955 por Abbey Road Studios ingeniero técnico Lenn Page para abordar las necesidades del formato estereofónico entonces floreciente. Dentro de un Año, los esfuerzos del equipo habían llevado a la producción de la consola REDD.1, Abbey Road El primer sistema de mezcla estéreo dedicado a los estudios, que consistió en un mezclador REDD.8 y un Rack que albergaba sus amplificadores y otros componentes.

En 1957, su sucesor fue creado: El REDD.17, diseñado por Peter Burkowitz de EMI Filial alemana, fue uno de los primeros escritorios para conformar el diseño que hemos llegado a Esperar de las consolas de mezcla, con EQ en cada uno de sus ocho canales. Al igual que el REDD.1 Antes que él, el REDD.17 era un tablero mono / estéreo.

Más tarde al año siguiente, en respuesta a la creciente popularidad de la grabación de cuatro pistas Formato, el tercero en la serie, el REDD.37, fue

lanzado. Tanto el REDD.17 como el REDD.37 fueron alimentados exclusivamente por los legendarios amplificadores de válvulas Siemens V72 y, en El caso de la REDD.37, al menos 31 de ellos!

El REDD.37 fue seguido por el REDD.51, que utilizó los más recientes REDD.47 amperios, y Ofreció menor distorsión y más altura que la V72s. Originalmente creado en 1959, No fue hasta 1963 que él. 51 encontró su camino a Abbey Road Studios. Cuatro de los .51 Los escritorios fueron construidos en última instancia; En 1968, fueron lentamente eliminados por la próxima Generación de las consolas de estado sólido de ocho y dieciséis, la serie TG.

1.4 Componentes

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

REDD.17 Incluye los siguientes componentes:

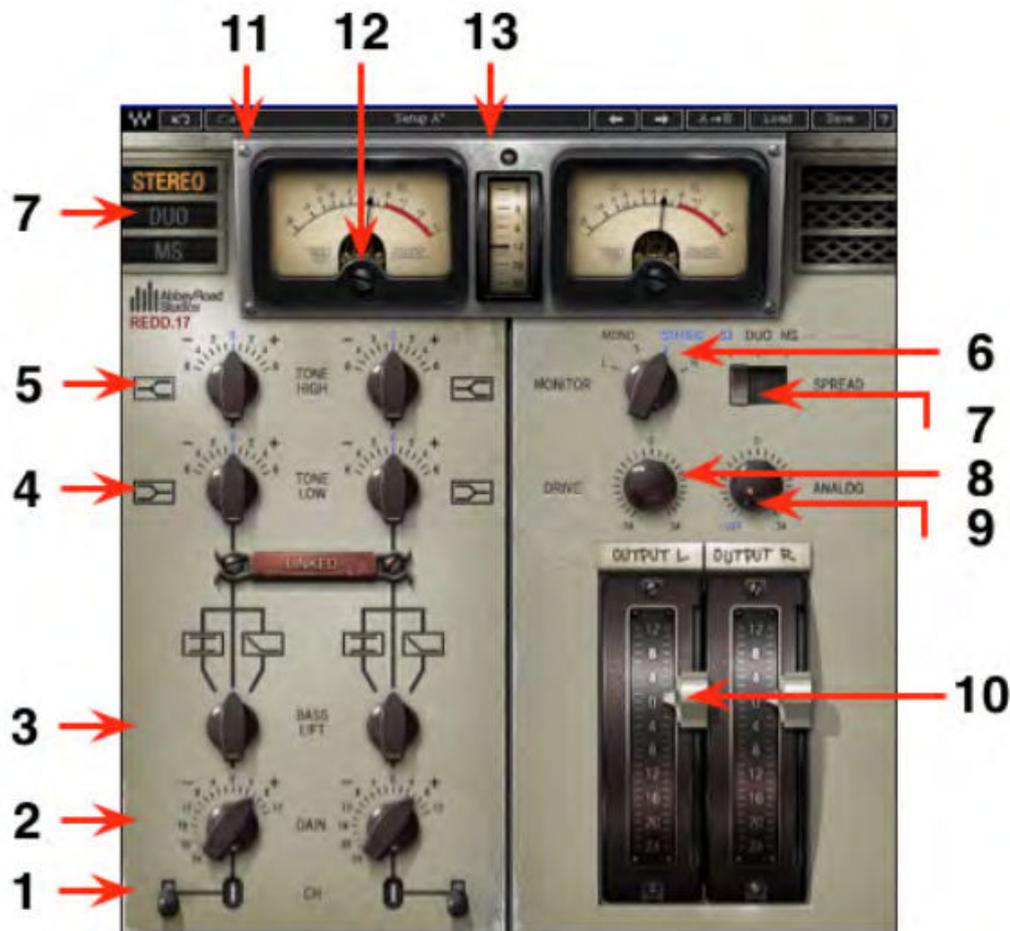
- O REDD.17 Mono
- O estéreo REDD.17

Capítulo 2 - Guía de inicio rápido

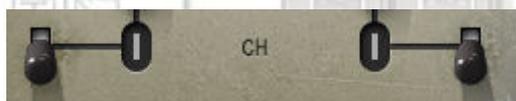
1. Abra la REDD.17 en una pista.
2. Ajuste Tone Low y / o Tone High según sea necesario.
3. Ajuste el control de la unidad para aumentar o disminuir el nivel de distorsión, hasta Resultado deseado.
4. Utilizando el control de salida, ajuste el nivel de salida según sea necesario.

Capítulo 3 - Interfaz y controles

3.1 Interfaz



3.2 Controles



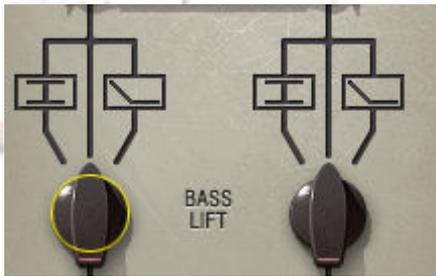
1. Selección de canal

Determina la configuración del canal. Para reproducir el verdadero sonido estéreo del escritorio original, Waves modeló dos Canales de consola individuales. Las diferencias son sutiles pero audibles, y añaden riqueza Al sonido. Para mantener la consistencia estéreo óptima, seleccione el mismo canal Para los canales izquierdo y derecho.



2. Ganancia

Controla la ganancia de entrada. Rango: -24 dB - +12 dB



3. Bajo Lift

Controla filtro de estantería baja que compensa la pérdida de baja frecuencia Causados por el uso de micrófonos de condensador en una configuración de la Figura 8.

Rango: pad de 10 dB girar a la (izquierda), bypass (centro) y estante bajo de 9 dB girar a la (derecha)



4. Controles de tono bajo

Plataforma de ecualización.

Rango: -6 - +6 dB (en incrementos de .01)



5. Controles de tono alto

Estante alto de ecualización.

Rango: -6- +6 dB (en incrementos de .01)



6. Monitor

Control de la fuente de la salida del monitor. (Sólo componente estéreo)

Rango - modos estéreo (ST) y dúo:

- L (sólo en el lado izquierdo)
- Mono (señal estéreo sumada a mono)
- Estéreo
- R (sólo lado derecho)

Rango - Modo MS:

- M (izquierda más derecha)
- Mono (señal estéreo sumada a mono)
- Estéreo
- S (izquierda + derecha)



7. spread

Selecciona el modo de procesamiento estéreo. (Sólo componente estéreo)

- **Estéreo** enlaza los canales y se aplica el mismo proceso para ambos.
- **Duo** desvincula los canales y ofrece la posibilidad de aplicar diferentes Procesamiento a cada uno.
- **MS** se aplica una matriz de codificación MS en la entrada al plugin. La señal Entra en el EQ para el procesamiento separado a la información Mid y Side, que es Posteriormente decodificado de nuevo a estéreo en la salida.



8. Drive

Controla la cantidad de unidad añadida a la señal. Valores más bajos resultan en un Sonido más limpio; Los valores más altos resultan en un sonido más distorsionado.

Rango: -24 - +24 dB



9. analógico

Controla el nivel de ruido de modelado y el zumbido.

Rango: -24 (apagado) - +24 dB



10. Ganancia de salida

Controla el nivel de salida de la señal. A diferencia del control de ganancia, Output Nivel no afecta la cantidad de distorsión añadida a la señal.

Rango: -24 - +12 dB



11. **VU** visualización en Medidores **VU** lecturas de salida.
Rango: -20 - +3 dB



12. **VU** Nivel de calibración establece el nivel dBFS que aparece como 0 VU.
Rango: -24 - -8 dBFS



13. **Medidor de Pico** de la señal muestra los niveles pico de la señal.
Rango: -40 - 0 dBFS

REDD 37-51

Componentes

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

REDD.37-51 Incluye los siguientes componentes:

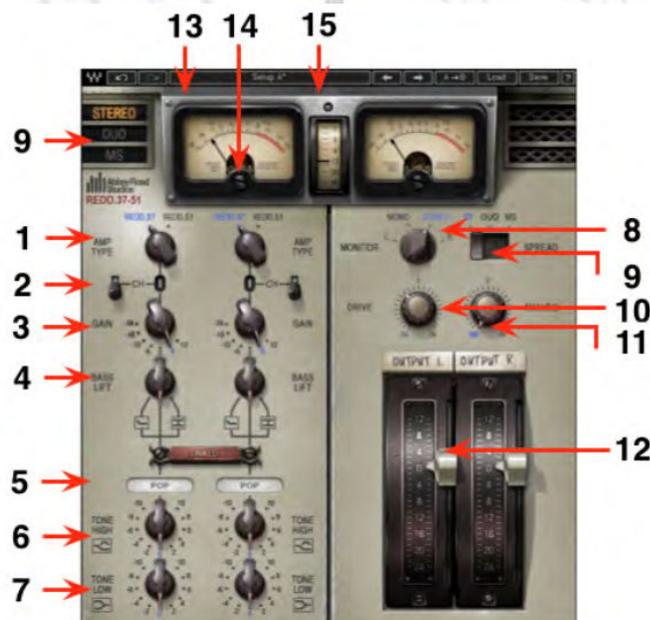
- O REDD.37-51 Mono
- O REDD.37-51 estéreo

Capítulo 2 - Guía de inicio rápido

1. Inserte REDD.37-51 en una pista.
2. Seleccione el tipo Amp.
3. Seleccione el tipo de EQ: Pop o Classic
4. Ajuste Tone Low y / o Tone High según sea necesario.
5. Ajuste el control de la unidad para aumentar o disminuir el nivel de distorsión hasta Resultado deseado.
6. Usando el control de salida, ajuste el nivel de salida según sea necesario.

Capítulo 3 - Interfaz y controles

3.1 Interfaz



3.2 Controles



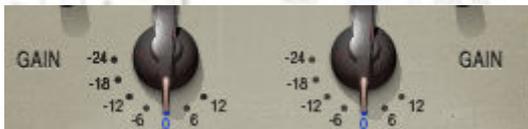
1. Tipo de amplificador determina el tipo de amplificador.

Rango: .37 (Siemens V72), .51 (REDD .47)



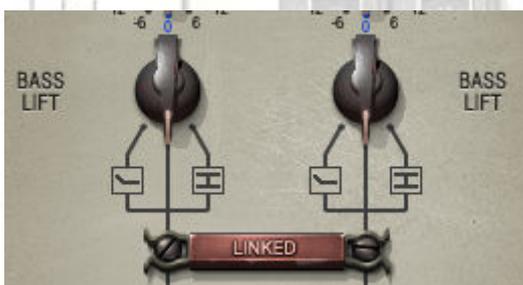
2. Selección de canal

Determina la configuración del canal. Para reproducir el verdadero sonido estéreo del escritorio original, Waves modeló dos Canales de consola individuales. Las diferencias son sutiles pero audibles, y añaden riqueza Al sonido. Para mantener la consistencia estéreo óptima, seleccione el mismo canal Para los canales izquierdo y derecho.



3. ganancia

Controla la ganancia de entrada. Rango: -24 dB - +12 dB



4. Bajo Lift

Controla filtro de estantería baja que compensa la pérdida de baja frecuencia Causados por el uso de micrófonos de condensador en una configuración de la Figura 8.

Rango: pad de 10 dB girar a la (izquierda), bypass (centro) y estante bajo de 9 dB girar a la (derecha)



5. Selección EQ

Cambia entre los tipos clásicos de EQ y Pop. Classic utiliza alta Topologías de plataforma baja; Pop utiliza estante bajo y topología de campana alta cuando aumenta, Y la topología de alto estante al cortar. El EQ clásico cuenta con un filtro estante que Aumenta o corta a 10 kHz, mientras que el EQ Pop es un filtro tipo pico de impulso centrado alrededor de 5 kHz, Con un corte de estante centrado a 10 kHz. Los ajustes de Pop y Classic incluyen ganancia Continua de 10 dB de impulso o atenuación a 100 Hz.

Rango: Clásico, Pop



6. Controles de tono alto

Filtro tipo estante alto de equalización.

Rango: -10 - +10 dB (en incrementos de .01)



7. Controles de tono bajo

Plataforma de equalización.

Rango: -10 - +10 dB (en incrementos de .01)



8. Monitor

Control de la fuente de la salida del monitor. (Sólo componente estéreo)

Rango - modos estéreo (ST) y dúo:

- L (sólo en el lado izquierdo)
- Mono (señal estéreo sumada a mono)
- Estéreo
- R (sólo lado derecho)

Rango - Modo MS:

- M (izquierda más derecha)
- Mono (señal estéreo sumada a mono)
- Estéreo
- S (izquierda + derecha)



9. spread

Selecciona el modo de procesamiento estéreo. (Sólo componente estéreo)

- **Estéreo** enlaza los canales y se aplica el mismo proceso para ambos.
- **Duo** desvincula los canales y ofrece la posibilidad de aplicar diferentes Procesamiento a cada uno.
- **MS** se aplica una matriz de codificación MS en la entrada al plugin. La señal Entra en el EQ para el procesamiento separado a la información Mid y Side, que es Posteriormente decodificado de nuevo a estéreo en la salida.

10. Drive

Controla la cantidad de unidad añadida a la señal. Valores más bajos resultan en un Sonido más limpio; Los valores más altos resultan en un sonido más distorsionado.

Rango: -24 - +24 dB



11. analógico

Controla el nivel de ruido de modelado y el zumbido.

Rango: -24 (apagado) - +24 dB



12. Ganancia de salida

Controla el nivel de salida de la señal. A diferencia del control de ganancia, Output Level no afecta la cantidad de distorsión añadida a la señal.
Rango: -24 - +12 dB



13. VU visualización en Medidores VU lecturas de salida. Rango: -20 - +3 dB



14. VU Nivel de calibración establece el nivel dBFS que aparece como 0 VU. Rango: -24 - -8 dBFS



15. **Medidor de Pico** de la señal muestra los niveles pico de la señal.
Rango: -40 - 0 dBFS

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