

## 2. Reverb

Uno de los efectos más importantes y reconocibles es la reverb. La reverb no es más que un efecto espacial, cualquier sonido tiene una reverberación asociada, y como acabamos de ver, esto es lo que nos ayuda a determinar la posición de los sonidos.

Al emitir un sonido, parte de la onda sonora viaja directa hacia el receptor y parte es reflejada por las paredes, techos y demás elementos de un recinto, provocando una serie de reflexiones (reverberación) que llegan hasta el receptor en diferentes tiempos, hasta que finalmente son absorbidas por completo debido a las propiedades de absorción de los materiales contra los que impacta.

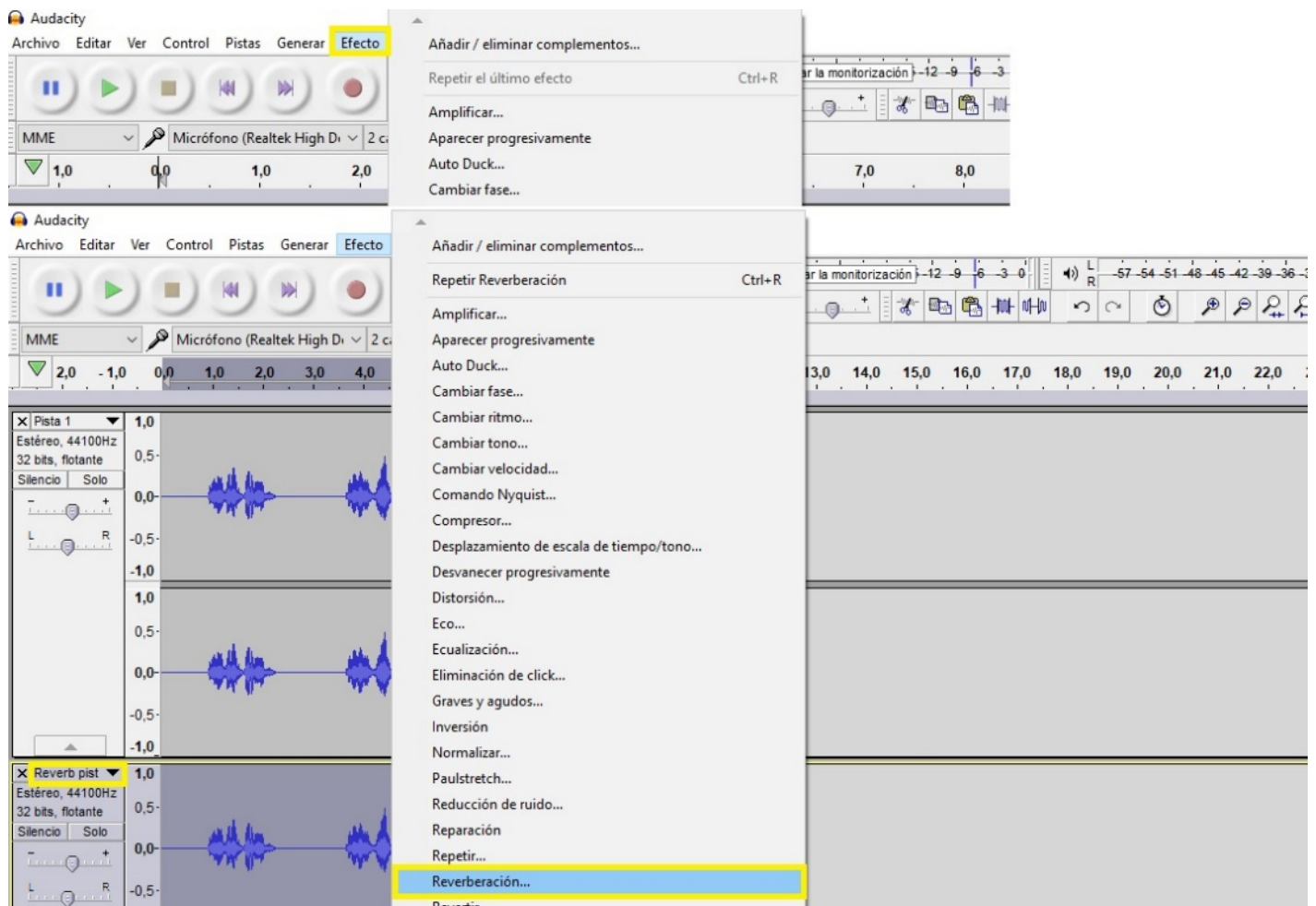
Nos permite, como se ha mencionado, determinar la posición de los objetos emisores de sonidos. Por ejemplo, dentro de una iglesia, si escuchamos un sonido desde la distancia, percibiremos la reverb con mayor intensidad que el sonido en sí. Por el contrario, cuando un sonido suena de cerca, por lo general la reverb tiene un carácter más envolvente, pero se escucha menos que el propio sonido.

Con el efecto de reverb podremos emular distintas estancias, simplemente modificando alguno de sus parámetros.

Mira este video para entender mejor que es la reverb y cómo cambia según el entorno en el que se produzca el sonido.

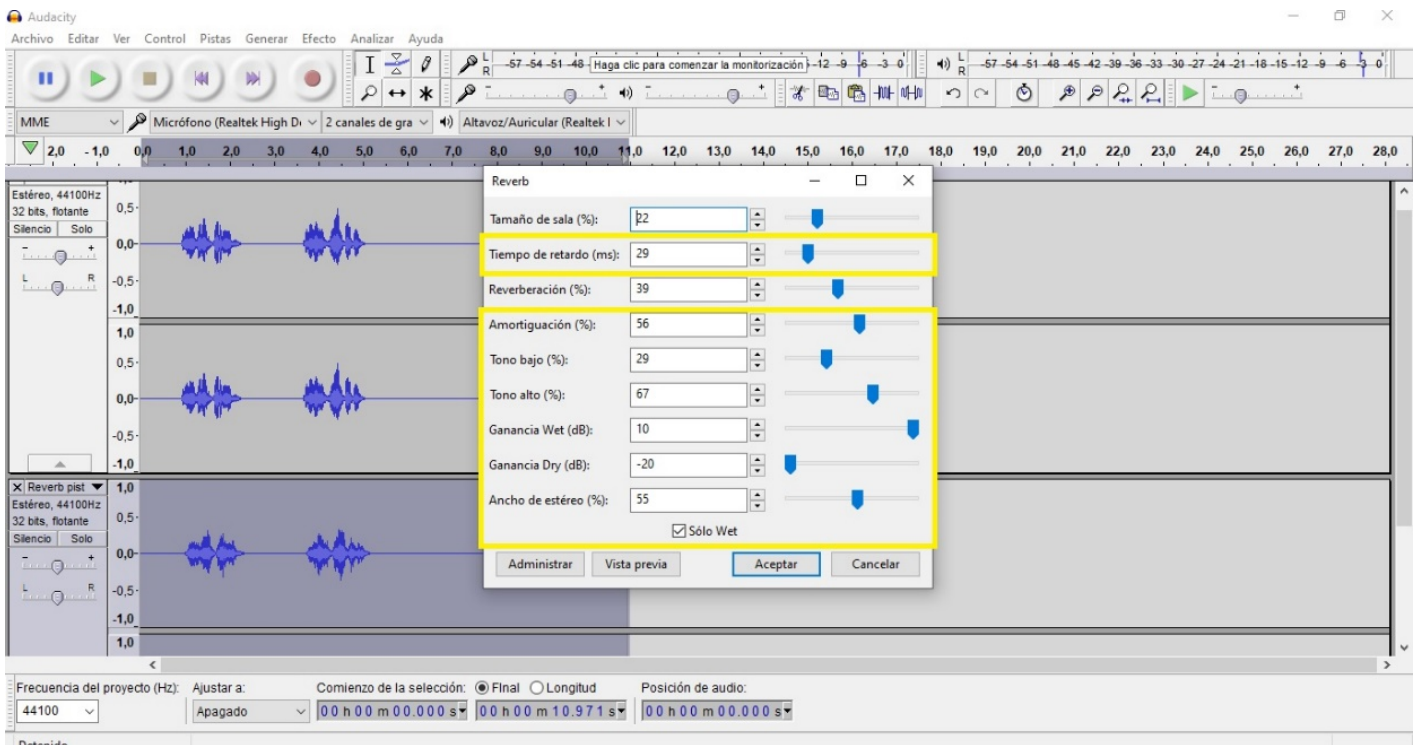
El primer método para aplicar la reverb no va a ser sobre la pista principal. Vamos a aplicarla en una pista duplicada. Lo que haremos será mezclar la señal original en seco y la señal totalmente revervberada. Para ello sigue estos pasos:

1. Seleccionamos la pista original, (Pista 1), y la duplicamos. “Ctrl+D”.
2. Cambiamos el nombre a la nueva pista duplicada (Pista 1 “Reverb”), para no confundirnos en un proyecto con varias pistas.
3. Seleccionamos la pista duplicada con un clic, seleccionamos la pestaña “Efectos” del menú y Seleccionamos el efecto “Reverberación...”



A continuación, ajustaremos los parámetros de nuestra reverb. Jugaremos solamente con dos parámetros básicos para conseguir efectos interesantes y muy efectivos para crear esos ambientes. Habrá otros parámetros que dejaremos ajustados de forma fija.

Copia aproximadamente los siguientes parámetros fijos:



- Tiempo de retardo: Tiempo en que tarda la reverb en aparecer después del sonido. En este caso no es importante, déjalo con valores por debajo de 30.
- Amortiguación: Entorno al 50 %. No es un efecto que de primeras nos interese. (Siempre puedes probar ajustándolo a distintos niveles para ver el resultado y en qué afecta a tu sonido.)
- Sala pequeña con poca reverb.
- Tono Bajo: Es la cantidad de reverb que se da en frecuencias graves. Es aconsejable dejarlas a un nivel bajo y según el caso anularlas para que no emborronen la mezcla.
- Tono Alto: Volumen de frecuencias agudas de la reverb. Siempre hay que dejar su nivel por encima de los tonos bajos.
- Ganancia wet: Es el volumen que le damos a la señal modulada. La dejamos al máximo, nos interesa tener la señal totalmente modulada. Además seleccionamos en la parte inferior el recuadro "Solo wet".
- Ganancia Dry: Es la cantidad de volumen que le damos a la señal original. Lo dejamos al mínimo. Ya tenemos la señal original en la primera pista.
- Ancho de estéreo: En principio no nos interesa esta función. Lo dejamos al 50%. (Como antes, eres libre de ajustarlo para ver qué efecto crea en tu mezcla.)

Parámetros con los que vamos a jugar:

- Tamaño de la sala: Como su propio nombre indica, este parámetro emulará las dimensiones de un espacio cerrado de más pequeño a más grande.
- Reverberación: Será la cantidad de reflexión que tengamos en dicha sala. Podremos crear distintos ambientes según la cantidad que queramos aplicar.

Vamos a ver unos ejemplos:

Revision #2

Created 15 June 2023 19:53:23 by Equipo CATEDU

Updated 21 June 2023 12:31:36 by Silvia Coscolin Sanchez