



TinMan Manual de Usuario

Versión 1.00

TinMan es un filtro resonante inteligente con detección de tono múltiple y envolventes individuales de ataque/caída. En otras palabras, TinMan escucha tu audio y crea efectos fantasmagóricos equivalentes tipo uuuuaaaaiiiuuuu.

Sugerencias de Uso

Sonidos fantasmales

Si estás haciendo una banda sonora de ciencia ficción prueba a pasar cualquier sonido, *lo que sea*, por TinMan subiendo la mezcla húmeda al máximo. ¡Está hecho de *personas*!

Movimiento

Aplicar libremente a sintes aburridos, monótonos barridos de cuerdas o reverberaciones cansinas para añadir algo de interés y actividad.

Guitarras

Desde darle algo de esplendor a arpegios hasta conseguir efectos sintéticos completamente húmedos, a TinMan le encantan las guitarras.

Coros Vocales

Todo el mundo sabe que los bajistas no saben cantar. Pero a veces simplemente has de hacer uso de lo que tengas a mano, y TinMan puede transformarlo incluso en algo que suene parecido a música.

Percusión

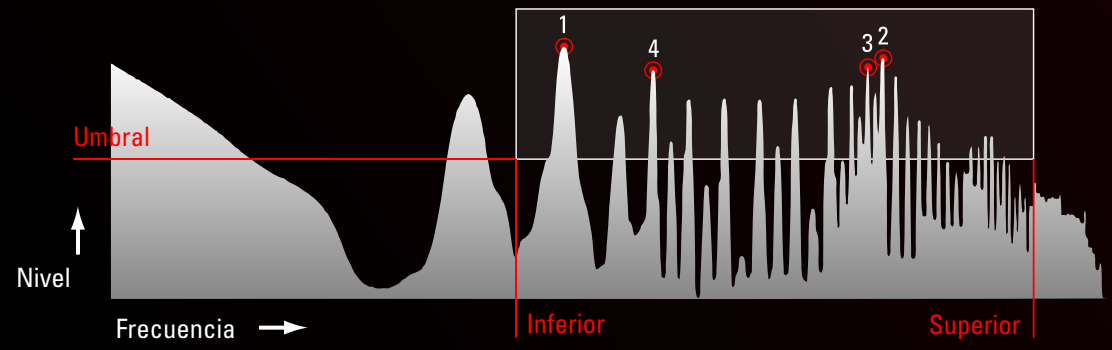
Ajusta los controles de tiempo rápidos, el umbral alto, y apaga el gruñido. Aplica a baterías y bajo para obtener montones de golpes percusivos y efectos especiales.

Realce

Con el 'gruñido' deshabilitado, un umbral bajo y la barra de frecuencias muy alta, TinMan es capaz de añadir agudos chispeantes a casi cualquier sonido. ¡Pero mantén la mezcla húmeda baja!

Tecnología Increíblemente Astuta

TinMan usa un nuevo algoritmo de detección de tono polifónico para aislar y ordenar los tonos predominantes en el audio de entrada. Para cada tono por encima del umbral y entre las frecuencias inferior y superior, se genera un filtro resonante o resonador con el pico ajustado a dicho tono exacto (incluso si está desafinado), y se dispara una envolvente de ataque. Si un tono se desliza, el pico resonante del resonador lo seguirá. Si un tono termina, el resonador decaerá hasta desvanecerse por completo.



¡Que te diviertas!



TinMan

Panel de Control

Puedes jugar con los controles y ya está. O también puedes leer esta sección. Si eres listo *de verdad*, harás ambas cosas.

Pantalla de Seguimiento

Aquí se indican los resonadores de TinMan. La posición de un brillo sobre el diagrama de teclado indica el tono de un resonador, y la intensidad del brillo indica la intensidad de dicho resonador siguiendo los tiempos definidos por los controles de ataque y caída.

Si el brillo aparece en el centro de una nota, la resonancia ocurrirá exactamente en el tono de dicha nota. Si aparece desplazado o en movimiento, significa que el resonador está fuera de tono. Esto probablemente suceda porque estás aplicando TinMan sobre un cuarteto de cuerda y su interpretación *artística* de lo que significa 'afinado'.

Usuario

Éste eres tú. Tienes muy buen gusto. Quieres registrar el plugin.

Schwa

No dibujó ni un pixel.

Número de Resonadores

Indica cuántos resonadores diferentes podrán ser disparados simultáneamente por tonos individuales. Independientemente de este parámetro, un número indefinido de resonadores pueden estar en fase de caída a la vez. Por ejemplo, si el número de resonadores es uno y tocas un arpeggio, cada nueva nota del arpeggio disparará un nuevo resonador, pero todos los resonadores disparados por las notas anteriores seguirán sonando hasta que sus envolventes decaigan por completo. Bueno, juega un poco con este parámetro y ya está, ¿vale?

White Tie

No escribí ni una línea de código.

Frecuencia Superior/Inferior

Limita el rango de frecuencia de los resonadores. El rango en uso se muestra en la pantalla de seguimiento mediante la barra horizontal situada bajo el diagrama de teclado.

Sobremuestreo

Actívalo para transformar los graznidos de TinMan en la más asombrosamente intrincada perfección sónica, y también para derretir tu CPU. De hecho, creemos que TinMan suena excelente con el sobremuestreo desactivado, así que este botón apenas sirve a modo de autodestrucción.

Umbral

Representa lo fuerte que ha de ser un tono individual para disparar un nuevo ataque de resonador. La luz **verde** se enciende cuando se cruza el umbral, indicando que se han disparado resonadores. La luz **roja** indica que no lo estás intentando lo suficiente.

Resonancia

Indica lo fantasmagóricos que son los resonadores. *Ten cuidado, pueden dar bastante miedo.*

Mezcla Seca/Húmeda

Ajusta cuánta señal sin procesar (señal seca) y cuántas rarezas resonantes (señal húmeda) escucharás.

Ataque

Representa lo rápido que se aplican los resonadores a un tono individual una vez detectado.

Caída

Representa lo rápido que se desvanece el sonido de los resonadores cuando un tono individual cae por debajo del umbral.

Limitador

Aplica un recorte de picos suave a cada resonador de forma individual. Si la resonancia es alta y la mezcla húmeda, el recorte de picos puede afectar al sonido intensamente; sin embargo, si apagas el limitador es posible que sufras una muerte horrible. Tú decides.

Gruñido

Alterna el carácter del resonador entre un filtro analógico paso-bajo en escalera (gruñido encendido) y un amplificador operacional de transconductancia paso-todo (gruñido apagado). El **gruñido activo** viene a ser como cerdos zombis, pero el **gruñido desactivado** permite añadir efectos percusivos más sutiles.

