

PARÁMETROS INICIALES DE REVERB

Una guía de ProduceAudio.net

NOMBRE	TIPO	PREDELAY	DECAY
DRUM-ROOM	SHORT ROOM	15-20MS	300MS
VOCAL PLATE	SHORT PLATE	0MS	250MS
SNARE GATED	HALL	0MS	2S + GATE
SPRING 50'S	SPRING	5MS	3S

PARÁMETROS INICIALES DE DELAY

NOMBRE	TIPO	DELAY	FEEDBACK
VOCAL DELAY	H-DELAY	BLANCAS-1/2	30% (5 REPE)
SLAP DELAY	SHORT DELAY	70-80MS	1% (1 REPE)

CLASIFICACIÓN DE EFECTOS

Vamos a dividir tu paleta de EFECTOS en 4 grupos diferenciados:

- **Efectos Basados en Tiempo: Reverb - Delay**
- **Efectos Basados en Armónicos: Distorsión - Saturación**
- **Efectos Basados en la Fase: Flanger - Chorus - Phaser**
- **Efectos Basados en Amplitud: Trémolo - Wah-Wah**



EFECTOS COMO INSERTO O ENVÍO

INSERTO: Cuando el efecto **debería formar parte del propio sonido de esa pista ANTES de procesarla**, lo mejor es colocarlo como INSERTO, es decir, como un plugin en la propia pista (igual que haces con tus EQs o Compresores).

- *Pros: Será un efecto a medida para tu pista y podrás procesarlo de forma precisa.*
- *Contras: La suma de muchos efectos se comerá la potencia de CPU y RAM.*

ENVÍO: Cuando el efecto **debería ser un añadido a tu señal original SIN transformarla, sino para añadirle una textura**, lo mejor es colocarlo como envío, es decir, en una pista AUX separada a donde enviarás una copia de tu señal para SUMARLA a la original (tratamiento en Paralelo).

- *Pros: No altera tu señal original y el ahorro de recursos es brutal al compartir efectos.*
- *Contras: No será un efecto a medida de una sola pista, sino de un grupo.*